



WAR/SKIN

WAR/SKIN - ARMORED FACADE

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας
Π.Μ.Σ. Animation, Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο σχέδιο

Νίκος Νεκτάριος Αρβανιτέλλης

ΤΙΤΛΟΣ:

Δημιουργία Animatic της ταινίας μικρού μήκους War/Skin: Armored Facade

Συγγραφέας

Νικόλαος Νεκτάριος Αρβανιτέλλης am20674275

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ Ελένη Μούρη

Περιεχόμενα

Έρευνα.....	5	Σύνοψη:.....	11	Πλάνο Χρηματοδότησης.....	27
Μεθοδολογία.....	5	Long Plot.....	12	Λίγα λόγια για τον δημιουργό.....	28
Ερευνητικά Ερωτήματα.....	6	Χαρακτηριστικά.....	13	Επίλογος.....	30
Moodboard και επιρροές.....	7	Concept Art Χαρακτήρων.....	14	Δυσκολίες και συμπεράσματα.....	31
Τεχνικές Animation.....	8	Storyboard.....	23	Απαντήσεις στα ερωτήματα.....	32
Εργαλεία και Προγράμματα.....	9	Pipeline.....	25	Πριν και μετά: Σχέδια του War/Skin.....	33
Βίβλος Παραγωγής.....	10	Παραγωγής.....	25	Ευχαριστίες.....	37
Logline:.....	11	Προϋπολογισμός Ταινίας.....	26		





Στόχοι Εργασίας:

- Δημιουργία του animatic της ταινίας μικρού μήκους
- Δημιουργία συνοδευτικής βίβλου παραγωγής.

Σκοπός:

- Χρήση του animatic για pitching, με απώτερο σκοπό την ολοκλήρωση της ταινίας.
- Μετέπειτα χρήση της ταινίας ως σημείο αρχής για την περαιτέρω επέκταση του κόσμου που δημιουργήθηκε και εξερεύνηση των ιδεών που ξεκίνησαν με την ταινία.

Target Group:

- Ηλικίες 17-30 ετών. Η βία στην ταινία καθώς και οι περίπλοκες ιδέες που παρουσιάζονται καθιστούν την ταινία κατάλληλη για νεαρό ενήλικο κοινό.

Διάρκεια:

- 4 Λεπτά. Υπήρχαν ιδέες που θα μπορούσαν να επεκτείνουν την ταινία αλλά αποφασίστηκε να υπάρχει επικέντρωση στις βασικές της ιδέες ώστε να αναλυθούν επαρκώς.

Έρευνα

Για να γίνει σωστά η απεικόνιση των πιο ευαίσθητων θεμάτων της ταινίας έγινε αρχικά έρευνα πάνω σε αρκετά άρθρα και μερικά ντοκιμαντέρ. Επιπλέον έγινε έρευνα για να απαντηθούν τα ερωτήματα της ταινίας περί τους τρόπους επανένταξης στρατιωτών στην κοινωνία και τον ρόλο της οικογένειας στην περίθαλψη πνευματικών τραυμάτων από πόλεμο.

Περαιτέρω έρευνα έγινε στις μεθόδους animation που θα ήταν καταλληλότεροι για την ταινία, στα χρησιμότερα εργαλεία και τα είδη και την τέχνη που επηρέασε την δημιουργία της.

Μεθοδολογία

- Θεωρητική έρευνα (τέχνη, πηγές, επιρροές, βιβλιογραφία).
- Έρευνα πρακτικού τμήματος (εργαλεία, υλικό, προγράμματα).
- Δημιουργία Concept Art, Storyboard, Animatic.
- Συγγραφή θεωρητικής εργασίας.

Πρώτα πραγματοποιήθηκε έρευνα πάνω στα θεωρητικά κομμάτια, τις επιρροές, την τέχνη και τις ιστορικές βάσεις της ταινίας (μελέτη πραγματικών γεγονότων) και συγκεντρώθηκε βιβλιογραφία.

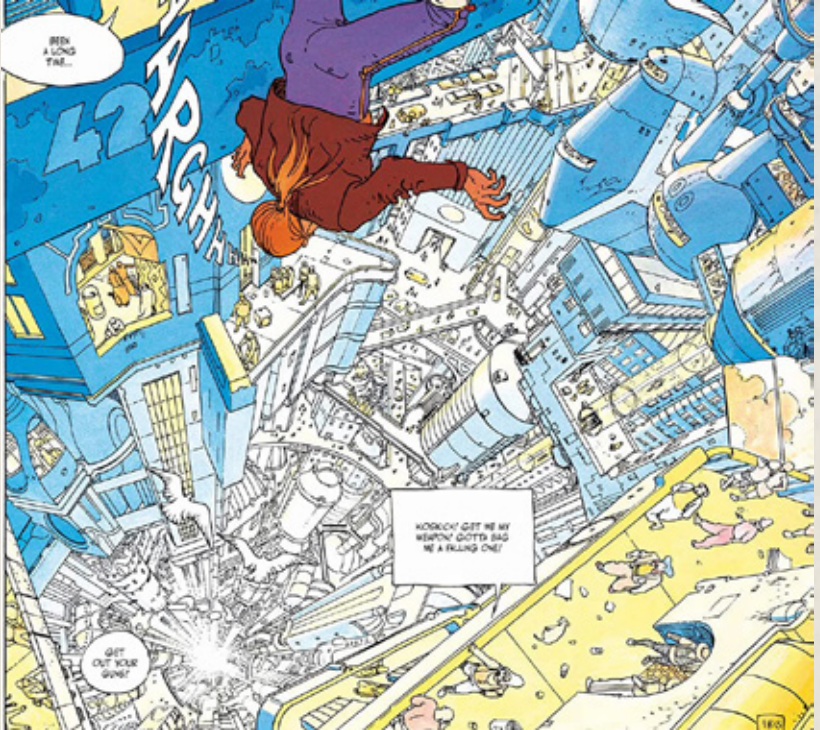
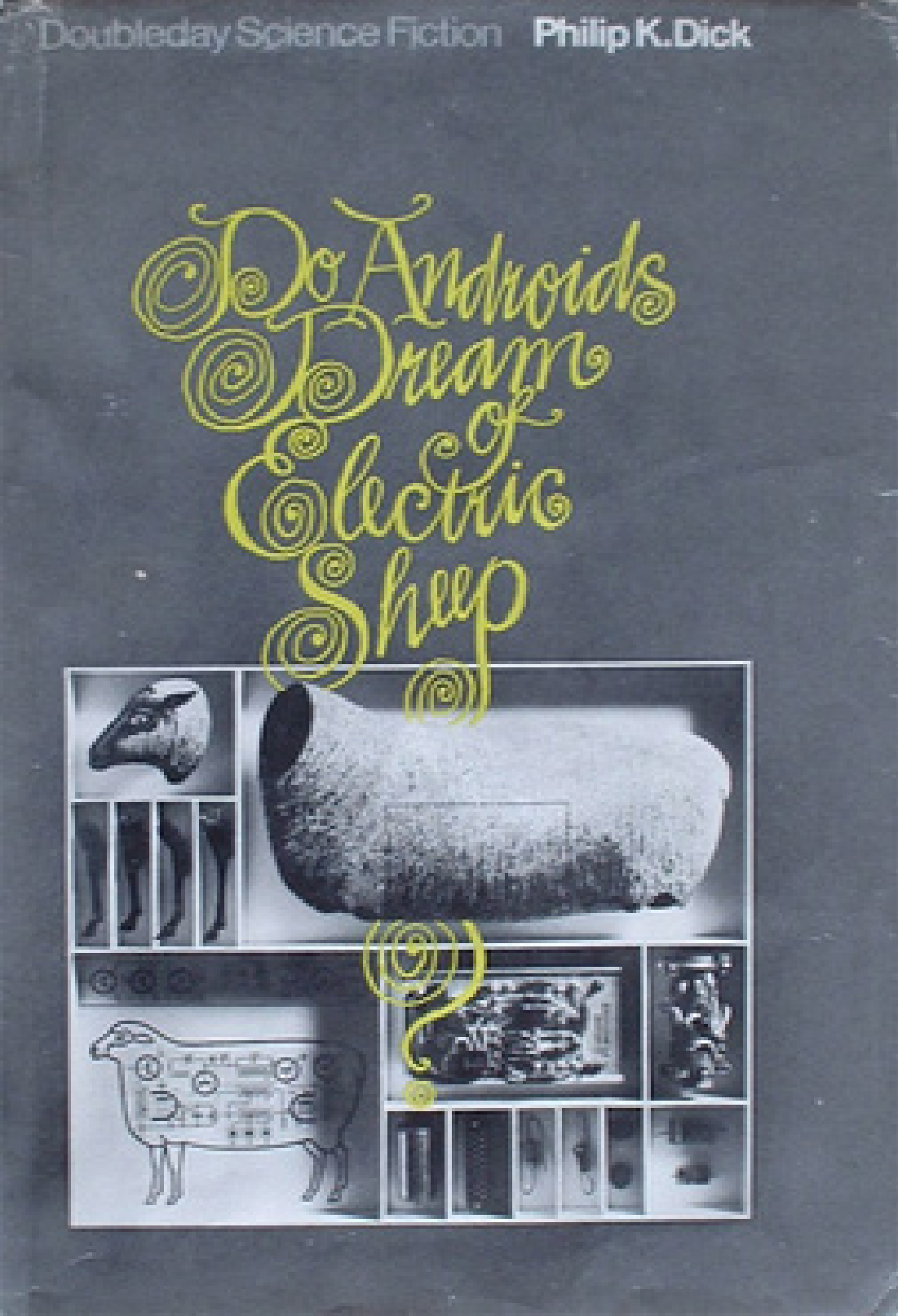
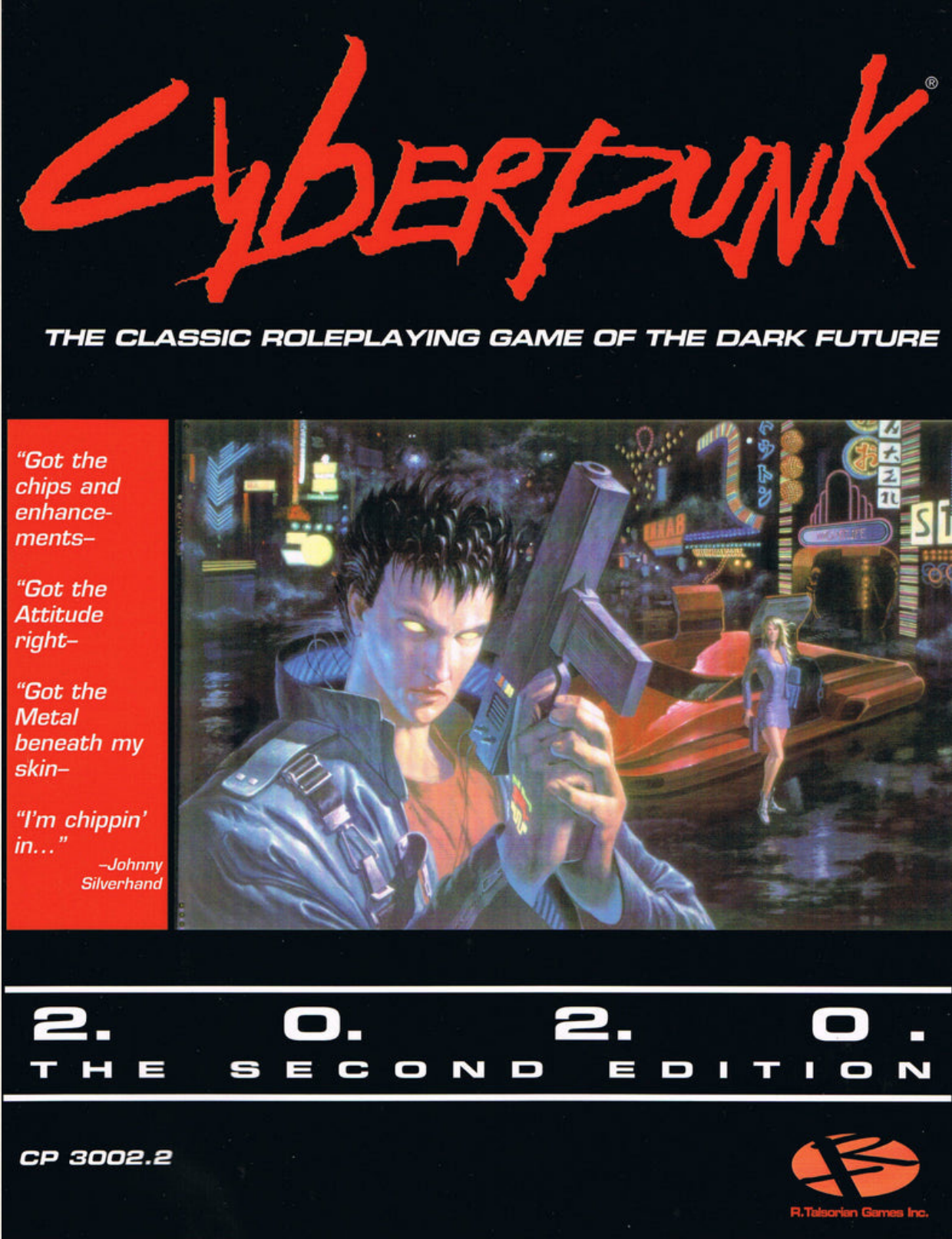
Έπειτα έγινε έρευνα στο πρακτικό κομμάτι, στα εργαλεία και τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν στην εργασία.

Ακόμη, τέθηκαν ερωτήματα και ερευνήθηκαν τρόποι επίλυσής τους.

Ερευνητικά Ερωτήματα

- Τι συμπεριλαμβάνει η δημιουργία Ανιματικ μίας ταινίας επιστημονικής φαντασίας;
- Είναι η ταινία μικρού μήκους κατάλληλο πρώτο βήμα στην εξερεύνηση/δημιουργία ενός «κόσμου» επιστημονικής φαντασίας;
- Ποιός είναι ο προϋπολογισμός δημιουργίας και προώθησης μίας ταινίας μικρού μήκους;
- Τί εργαλεία (προγράμματα, μηχανήματα, υλικό) απαιτεί η δημιουργία μίας ταινίας μικρού μήκους;
- Πώς μπορούν να επανενταχθούν οι στρατιώτες στην κοινωνία;
- Ποιος ο ρόλος της οικογένειας στην διατήρηση του χαρακτήρα και της ηθικής των στρατιωτών;

Moodboard και επιρροές



Τεχνικές Animation

Μέσο Έκφρασης: Ψηφιακό Frame by Frame δισδιάστατο animation.

Για την δημιουργία του animatic μελετήθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν αρκετές διαφορετικές τεχνικές για την δυνατότερη ρεαλιστική απόδοση των χαρακτήρων.

Αρκετές από αυτές βασίζονται στις 12 Αρχές του animation από τους Frank Thomas & Ollie Johnston στο βιβλίο τους «The Illusion of Life».

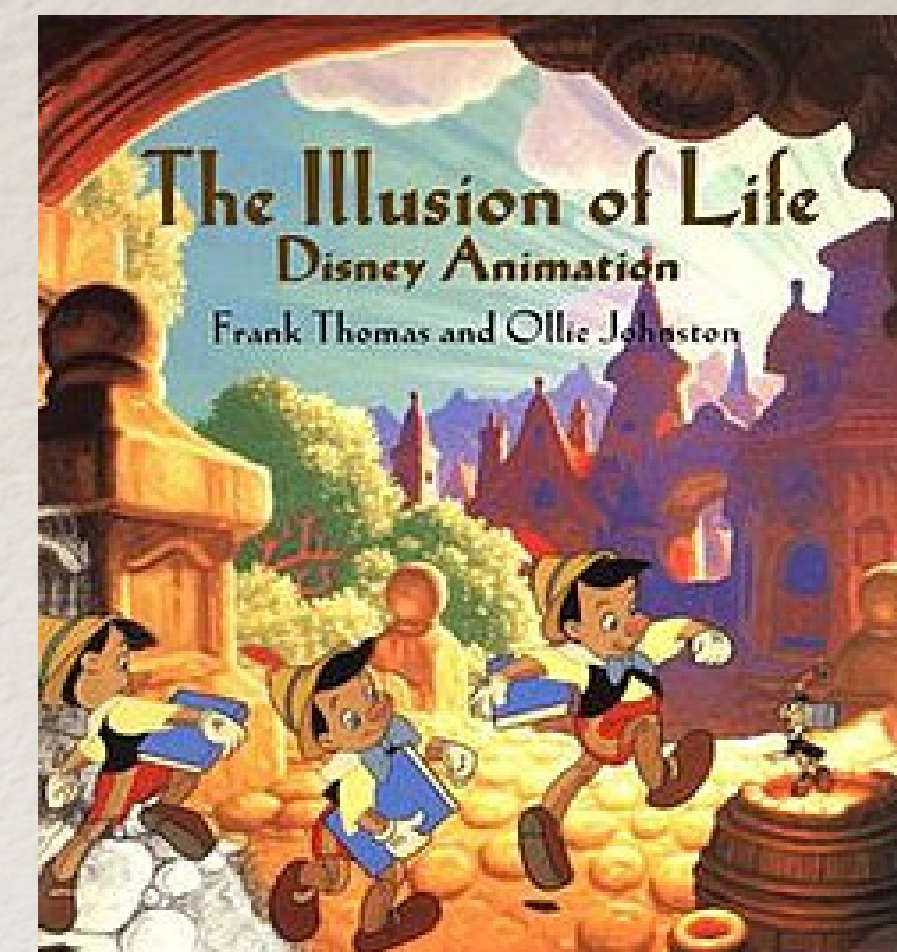
Οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν κυρίως είναι οι εξής:

1. Anticipation

Μία από τις βασικότερες τεχνικές animation που χρησιμοποιείται στην ταινία είναι το anticipation, ο τρόπος που ένας animator προετοιμάζει το κοινό και δίνει στοιχεία στο κοινό για το τί πρόκειται να γίνει.

2. Staging

Ο πλήρης έλεγχος της προσοχής των θεατών γίνεται αποτελεσματικά μέσω του staging. Staging είναι πρακτικά όλες οι τεχνικές και τα στοιχεία (από φόντα, στη θέση της κάμερας, σε συγχρονισμό κ.α.) που χρησιμοποιούνται για να κάνουν την παρουσίαση μίας ιδέας ή γεγονότος ξεκάθαρη στους θεατές.



3. Appeal

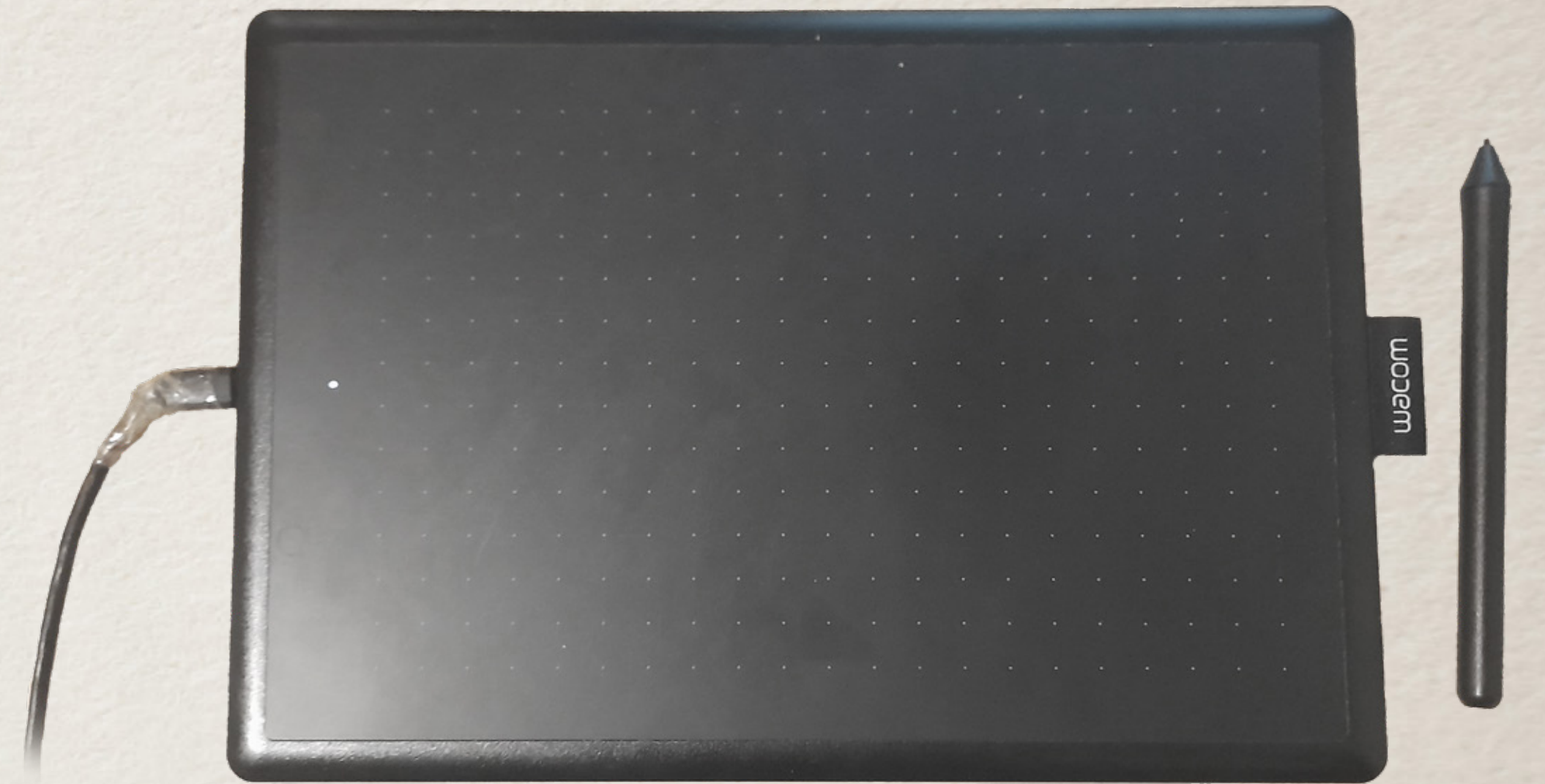
Αρκετή προσοχή εφαρμόστηκε στην δημιουργία των χαρακτήρων της ταινίας, με τις μορφές τους να επικεντρώνονται αρκετά σε χαρακτηριστικά τα οποία “προδίδουν” την λειτουργία και την διάθεσή τους στην ταινία. Επιπλέον, στους χαρακτήρες δόθηκαν χαρακτηριστικά για να τους κάνουν να φανούν ενδιαφέροντες και να συνδεθούν καλύτερα με το κοινό.

Εργαλεία και Προγράμματα

Κατά την διάρκεια της δημιουργίας του ανιματίκ χρησιμοποιήθηκαν τα ακόλουθα εργαλεία και προγράμματα:

- The Adobe Suite: Photoshop, Premiere, After Effects, InDesign, Acrobat
- Krita, Open Source Raster Graphics Editor.
- Microsoft Office: Word, PowerPoint, Outlook.
- Audacity, free open-source digital audio editor.

Μαζί με τα προαναφερθέντα προγράμματα, χρησιμοποιήθηκε η γραφίδα σχεδίου Wacom One κατά τον σχεδιασμό του concept art και το animation.

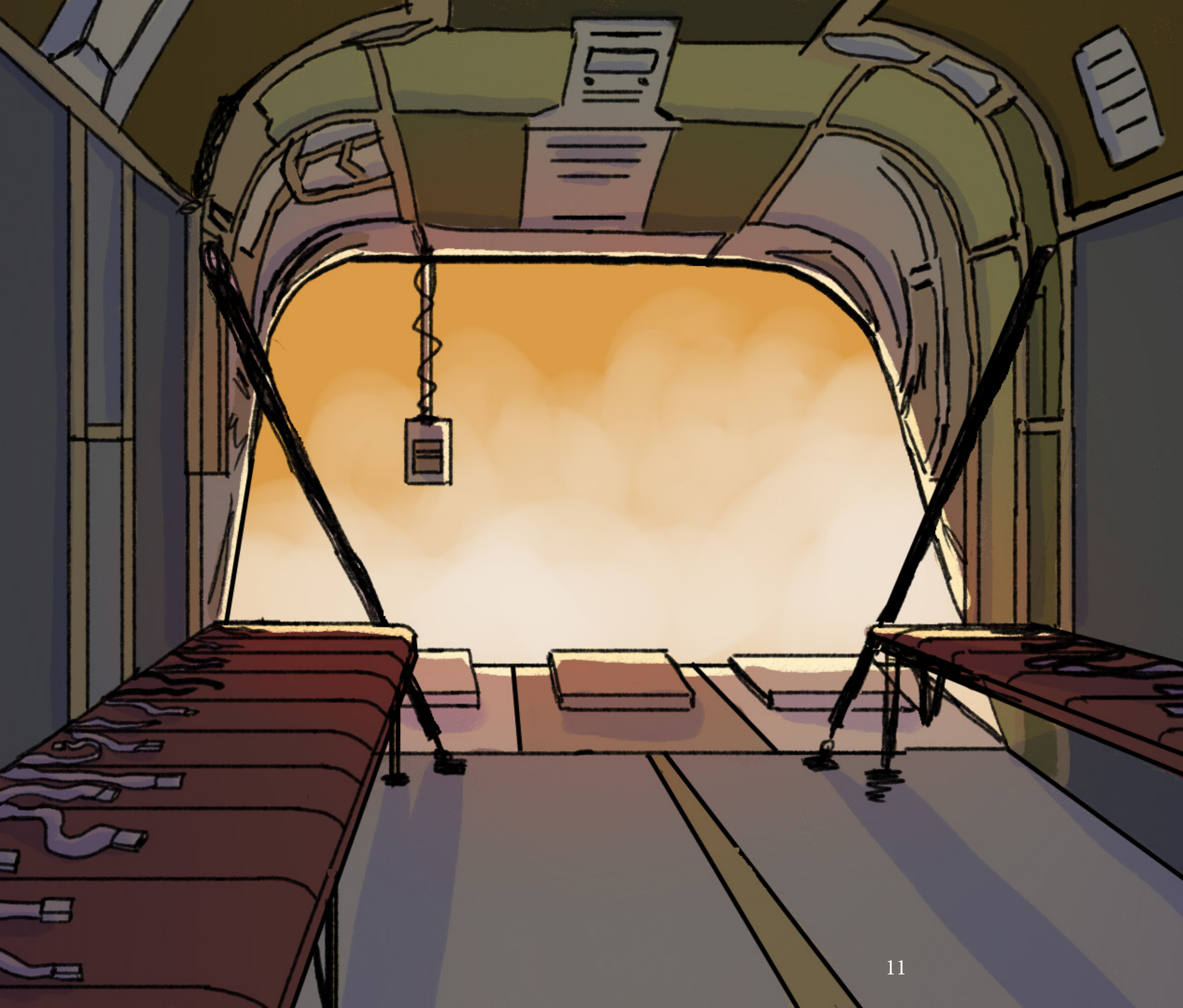




WAR/SKIN

WAR/SKIN - ARMORED FACADE

ΒΙΒΛΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ



Logline:

Ανάμεσα στον απόλυτο πόλεμο, δύο αδέρφια σε αντίπαλες πλευρές ξανα-συναντιούνται στην φωτιά της μάχης.

Σύνοψη:

Ένας υπερ-στρατιώτης, φορώντας μία τρομακτική κυβερνο-πανοπλία αποστέλλεται με δύο συμπολεμιστές του να καταπνίξουν μία ομάδα επαναστατών στην νεαρή πόλη-αποικία του Νέο-Πηλίου. Αυτό που δεν περίμενε να βρει κατά την διάρκεια της επέλασής του είναι ο χρόνια χαμένος αδελφός του, που έγινε πολεμιστής για το αντίπαλο στρατόπεδο.

Ο Στρατιώτης διστάζοντας για μία μοιραία στιγμή όσο ξαναζει στο μυαλό του τα τραγικά γεγονότα που τον οδήγησαν σε αυτή τη κατάσταση, πυροβολείται από το τελευταίο εν ζωή μέλος της οικογένειάς του, που δεν τον αναγνώρισε λόγω της πανοπλίας.

Long Plot

Στο μακρινό μέλλον, στον πλανήτη «Proxima Centauri B», Ο Κένταυρος-03, ένας νεαρός στρατιώτης με μία τεχνολογικά εξελιγμένη πανοπλία ισχύος, έχει αποστολή να εξολοθρεύσει επικίνδυνους επαναστάτες στην πόλη του Νέο-Πηλίου.

Αφού πέσει μαζί με δύο συμπολεμιστές του στην πόλη και αρχίσει να κυνηγάει τους στόχους του, ο Κένταυρος-03 αναγκάζεται να έρθει σε επαφή με μία πικρή πραγματικότητα: Ο αδελφός του, από τον οποίο χωρίστηκε όταν απήχθη σε μικρότερη ηλικία για να ενταχθεί στον στρατό, είναι ένας από τους στόχους του.

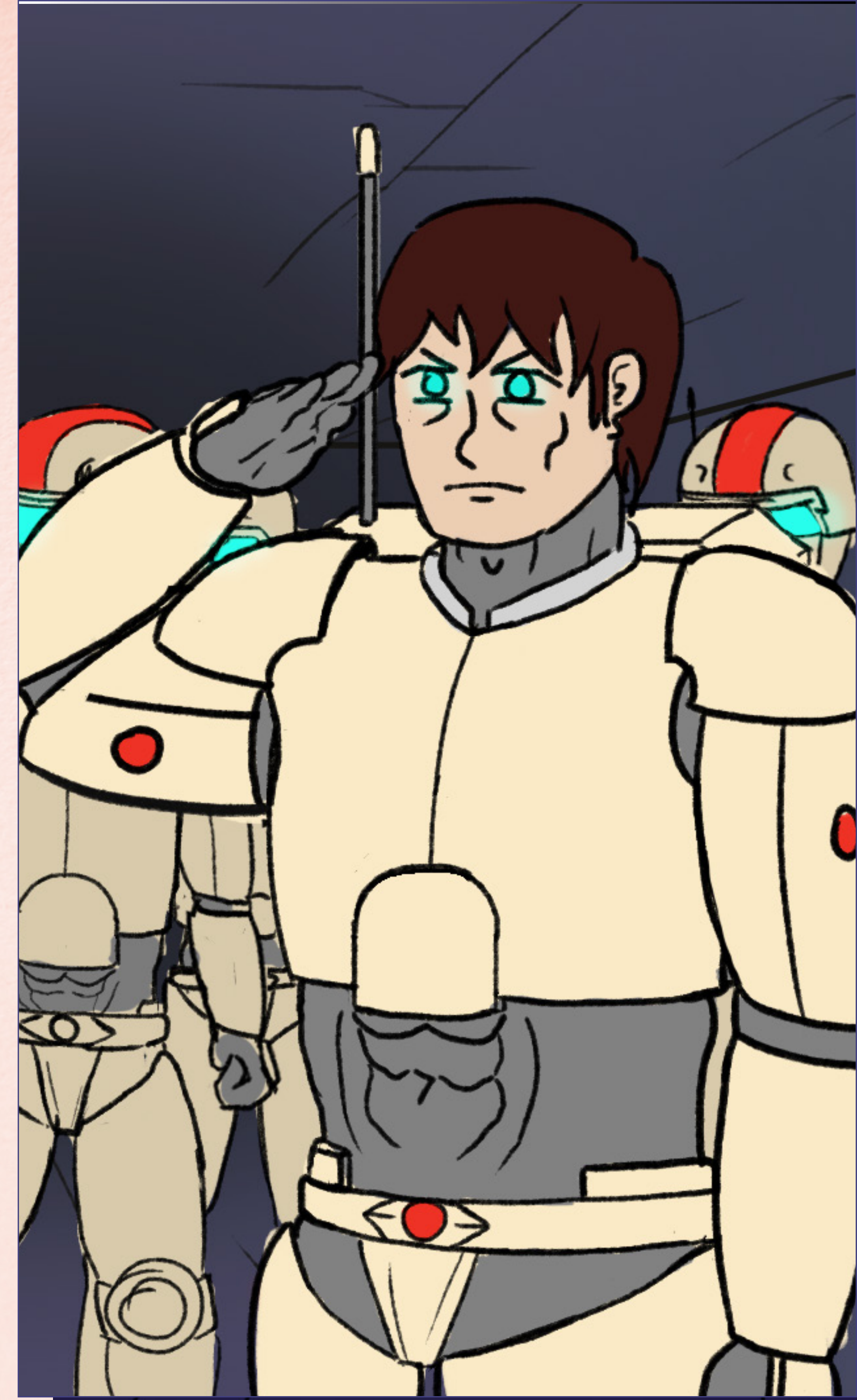
Ενώ εκτέλεσε την αποστολή του μέχρι εκείνη τη στιγμή δίχως έλεος, δεν αντέχει να πυροβολήσει τον μικρό του αδελφό. Διστάζει πριν τραβήξει την σκανδάλη αναπολώντας έναν καιρό που ο Κένταυρος-03 ήταν απλά ένα παιδί, ο «Ραντ», του οποίου η μητέρα του είχε δώσει την τελευταία της ευχή, να προστατεύσει τον μικρό αδελφό του, «Συμ».

Η μητέρα του επίσης του έδωσε ένα κρυστάλλινο μενταγιόν, φτιαγμένο από τον πυρήνα του πλανήτη τους. Τον πυρήνα αυτό εξορύσσει ο λαός τους κάτω από την απολυταρχική βλέψη της Αρχής

Διασφάλισης του Ηλιακού Συστήματος (ΑΔΗΣ), τους υποτακτικούς του Ενωμένου Συμβουλίου του Ηλιακού Συστήματος (ΕΣΗΣ).

Ο Ραντ έδωσε το μενταγιό στον Συμ ακριβώς πριν οι στρατιώτες του ΑΔΗΣ τον απήγαγαν για να τον μεταμορφώσουν σε έναν από τους κυβερνο-γενίτσαρους στρατιώτες τους. Ο Ραντ πέρασε τα πάνδεινα κατά την διαδικασία κατήχησης. Υπέμεινε φρικιαστικά πειράματα και βασανίστηκε βάνουσα για να γίνει το τέλειο υπάκουο εργαλείο για τον ΑΔΗΣ.

Αφού ο Ραντ επανέλθει στο παρόν, κατεβάζει το όπλο του. Δυστυχώς, ο αδελφός του, βλέποντας μόνο μία ευκαιρία μπροστά του όσο ο πάνοπλος κυβερνο-γενίτσαρρος κατεβάζει το όπλο του, πυροβολεί, τραυματίζοντας πιθανά θανάσιμα τον αδελφό του, ανήμπορος να τον αναγνωρίσει.



Χαρακτηριστικά

Target Group: 17-30 ετώ

Μέσο έκφρασης: 2D ψηφιακό animation.

Κατηγορία: Δράση, Επιστημονική Φαντασία, Στρατιωτικό, Mecha.

Διάρκεια: 4 λεπτά

Πρόκειται για πρωτότυπη ιστορία που δημιουργήθηκε για τους σκοπούς της διπλωματικής εργασίας στο ΠΜΣ Animation του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής.

Η ταινία λαμβάνει χώρα στο μακρινό μέλλον, σε μία φανταστική εκδοχή ενός πραγματικού πλανήτη, του Εγγύτατου του Κενταύρου-B, του κοντινότερου μας εξωπλανήτη παρόμοιο με την Γη.

Αρκετά μεγάλη πηγή έμπνευσης αποτέλεσαν διάφορα έργα μυθοπλασίας επιστημονικής φαντασίας, κυρίως του Ιαπωνικού animation και του υποείδους Cyberpunk, αλλά και διάφορα βιντεοπαιχνίδια, παιχνίδια ρόλων, βιβλία και ταινίες.

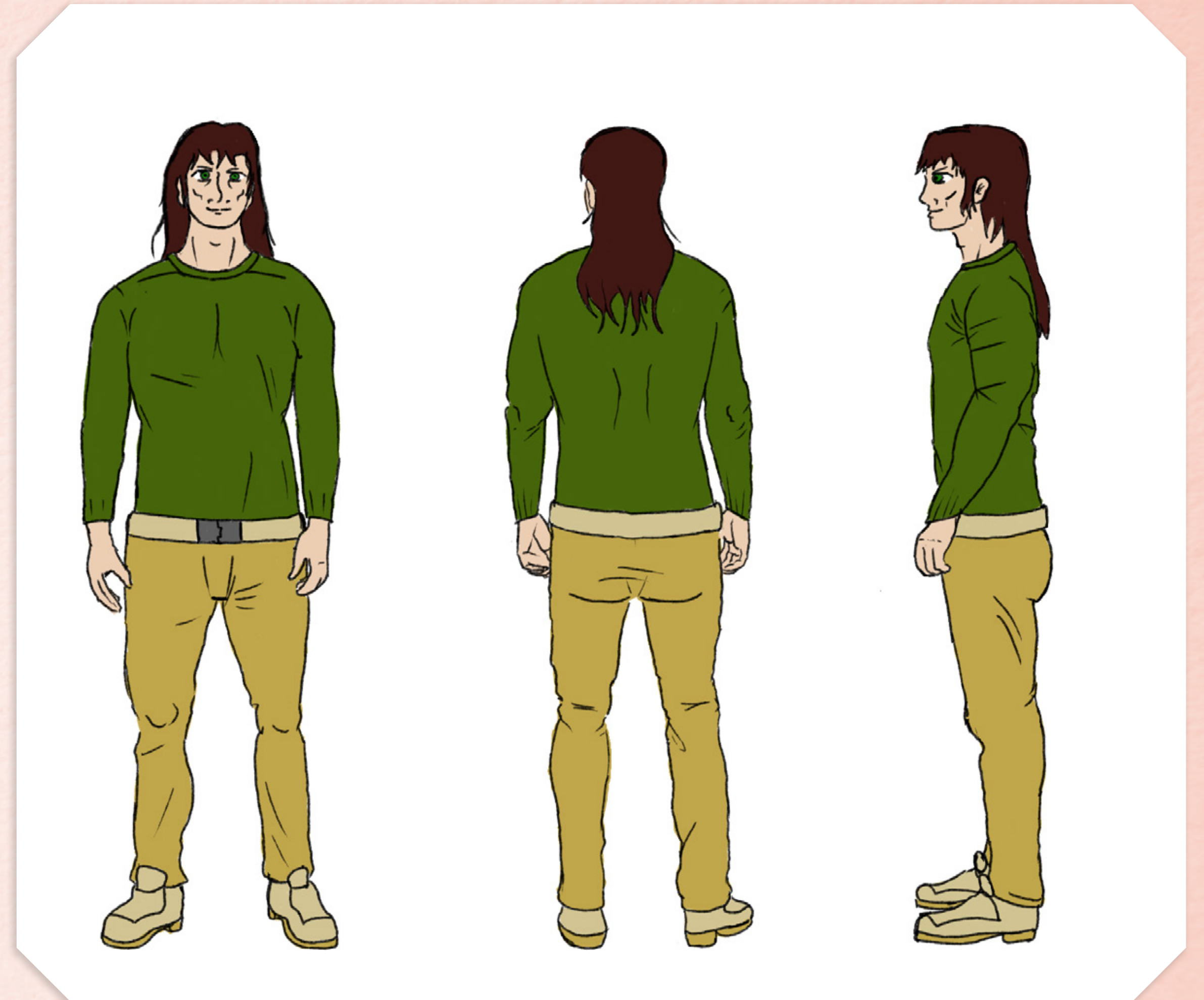
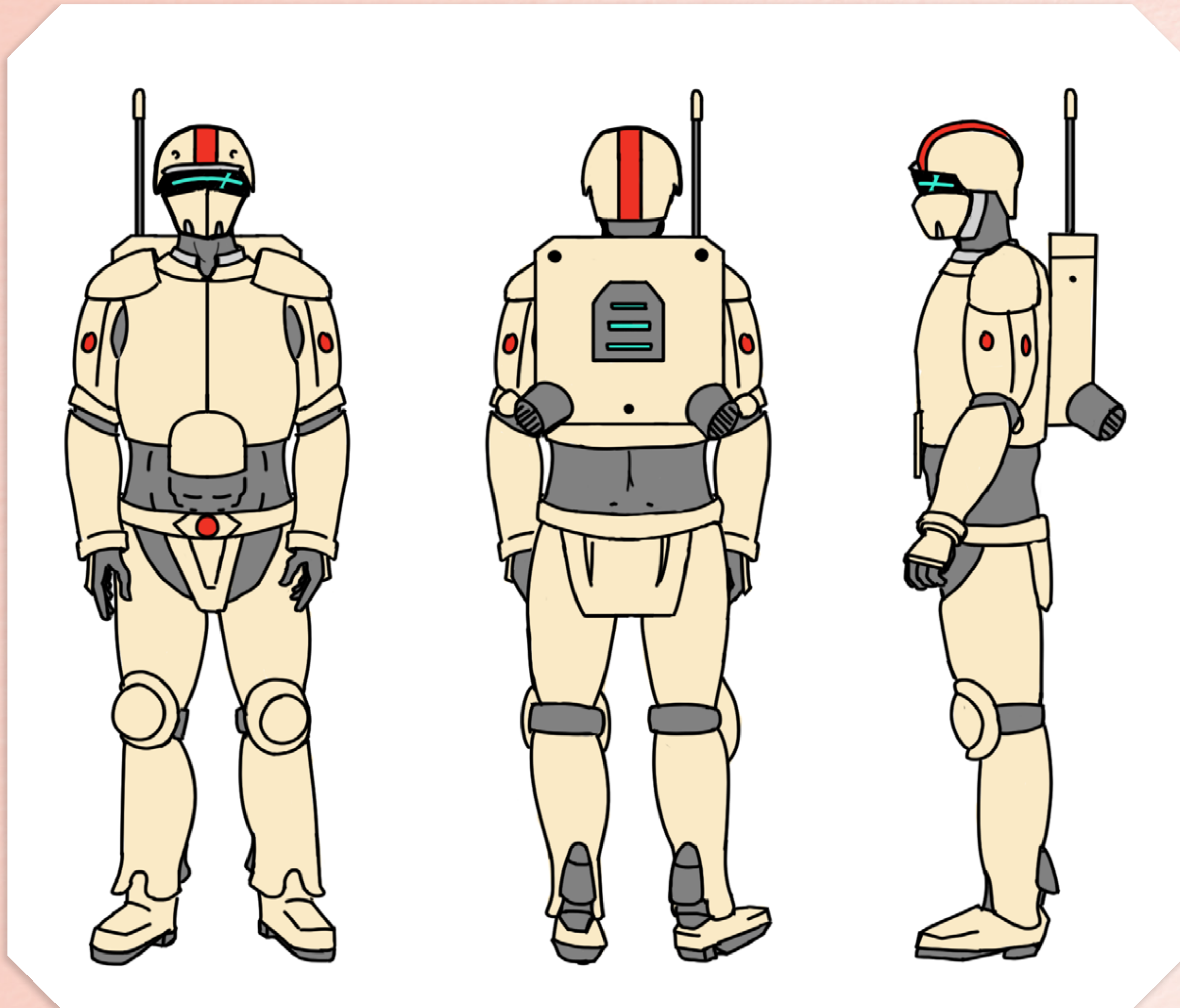
Ταυτόχρονα ο δημιουργός επηρεάστηκε από πραγματικά γεγονότα όπως τον πόλεμο του Αφγανιστάν και την αποχώρηση των Αμερικανικών Στρατευμάτων από την χώρα, την εισβολή της Ουκρανίας από την Ρωσία και την ισραηλινοπαλαιστινιακή σύγκρουση. Οι φόβοι και οι ανησυχίες από τις ανθρώπινες συγκρούσεις οδήγησαν στην δημιουργία ταινίας με μήνυμα κατά του πολέμου και της αχρείαστης βίας.

Τελική πηγή έμπνευσης αποτέλεσαν οι οικογενειακές σχέσεις και πώς διαμορφώνουν το άτομο, καθώς και η δυνατότητα λειτουργίας τους ως θετική δύναμη θεραπείας και στήριξης μετά από ψυχολογικά τραύματα.

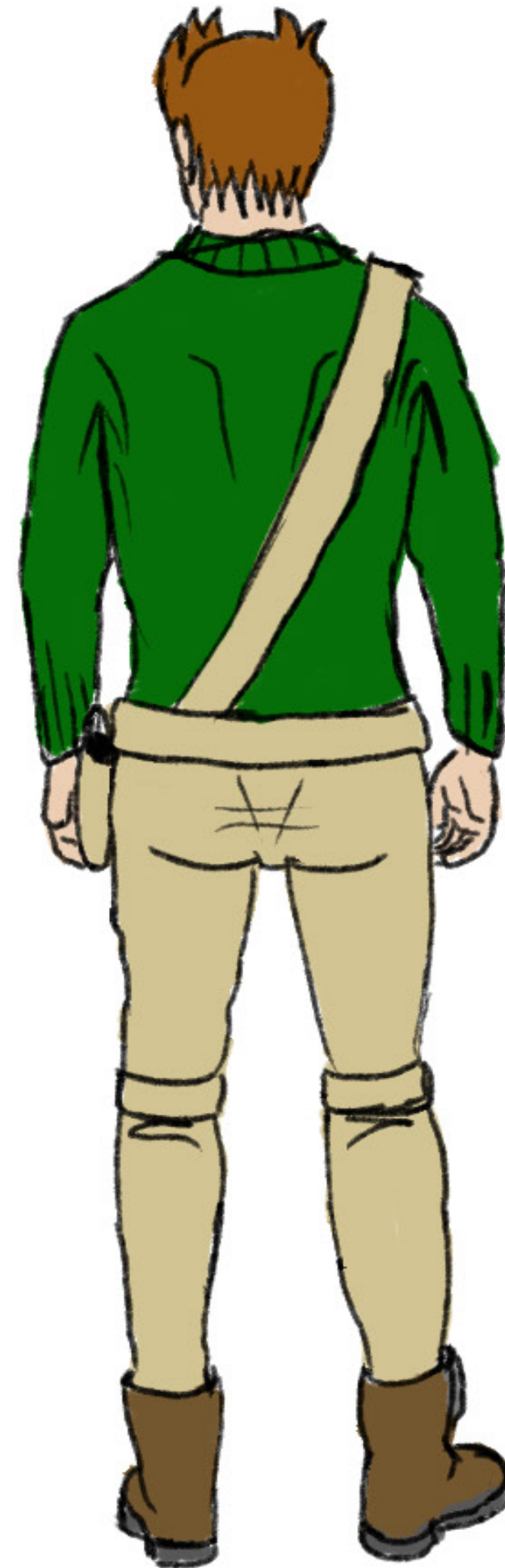
Η ταινία αποφασίστηκε πως θα είναι στην Αγγλική γλώσσα για να φτάσει όσο το δυνατόν περισσότερο κοινό μπορεί.



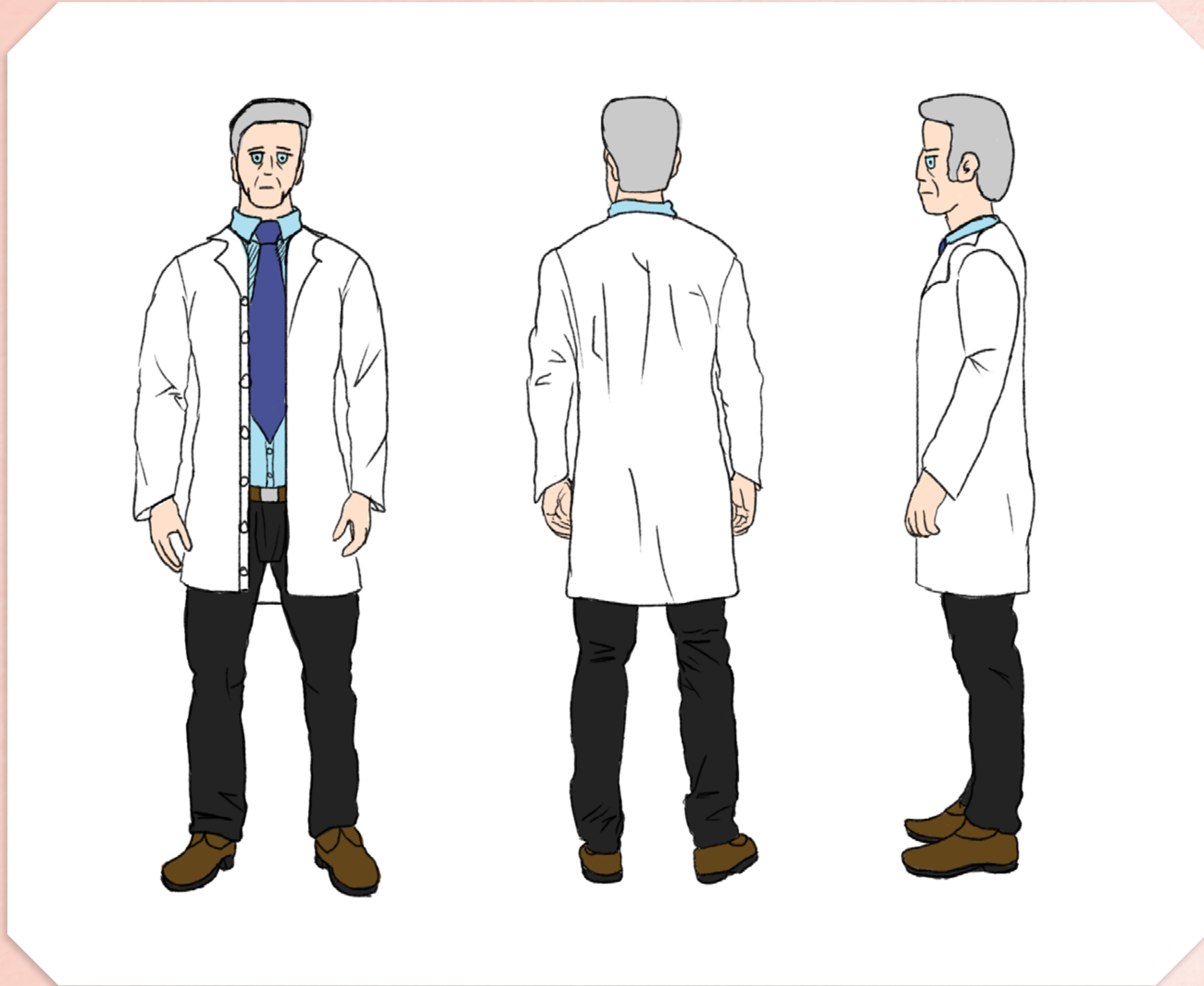
Concept Art Χαρακτήρων



Rand, με πανοπλία και χωρίς



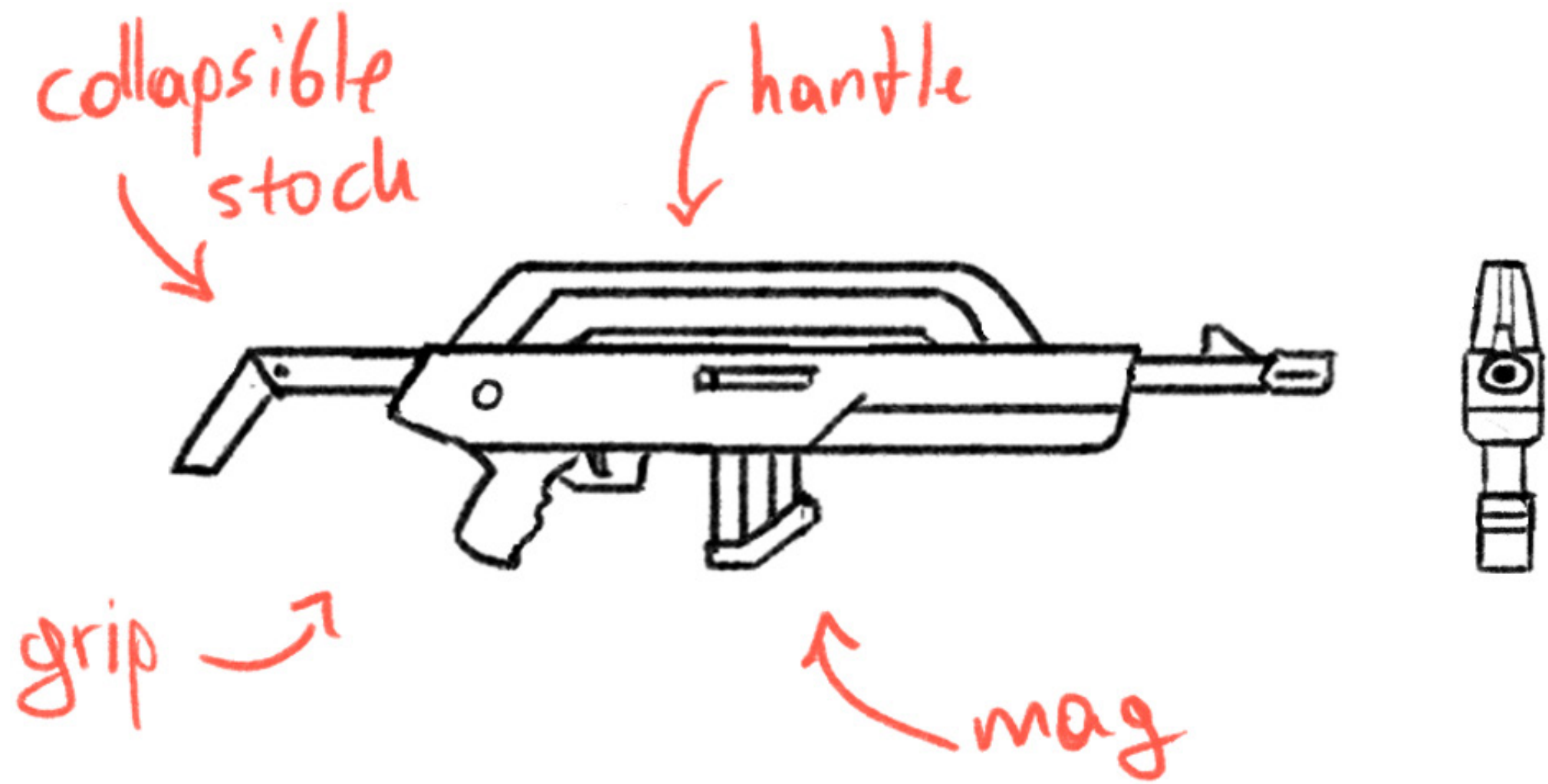
Συμ, σε σύγκριση και με Rand



Ο Επιστήμονας

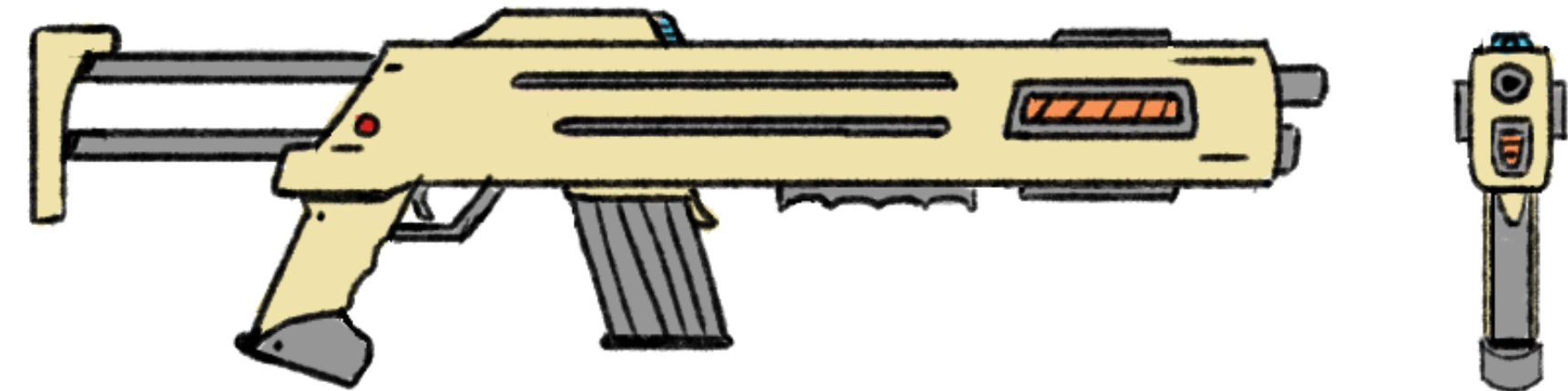
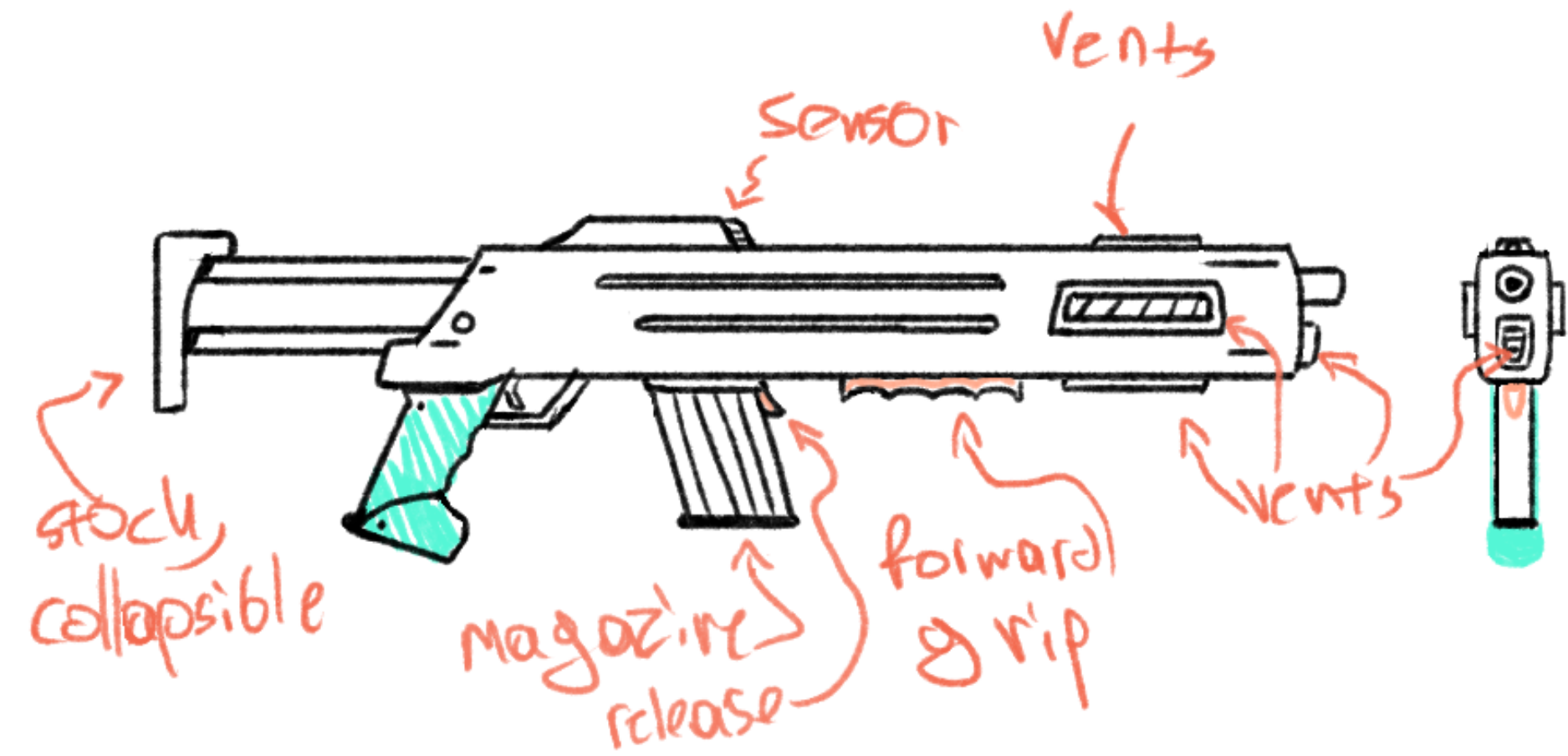


Η Μητέρα



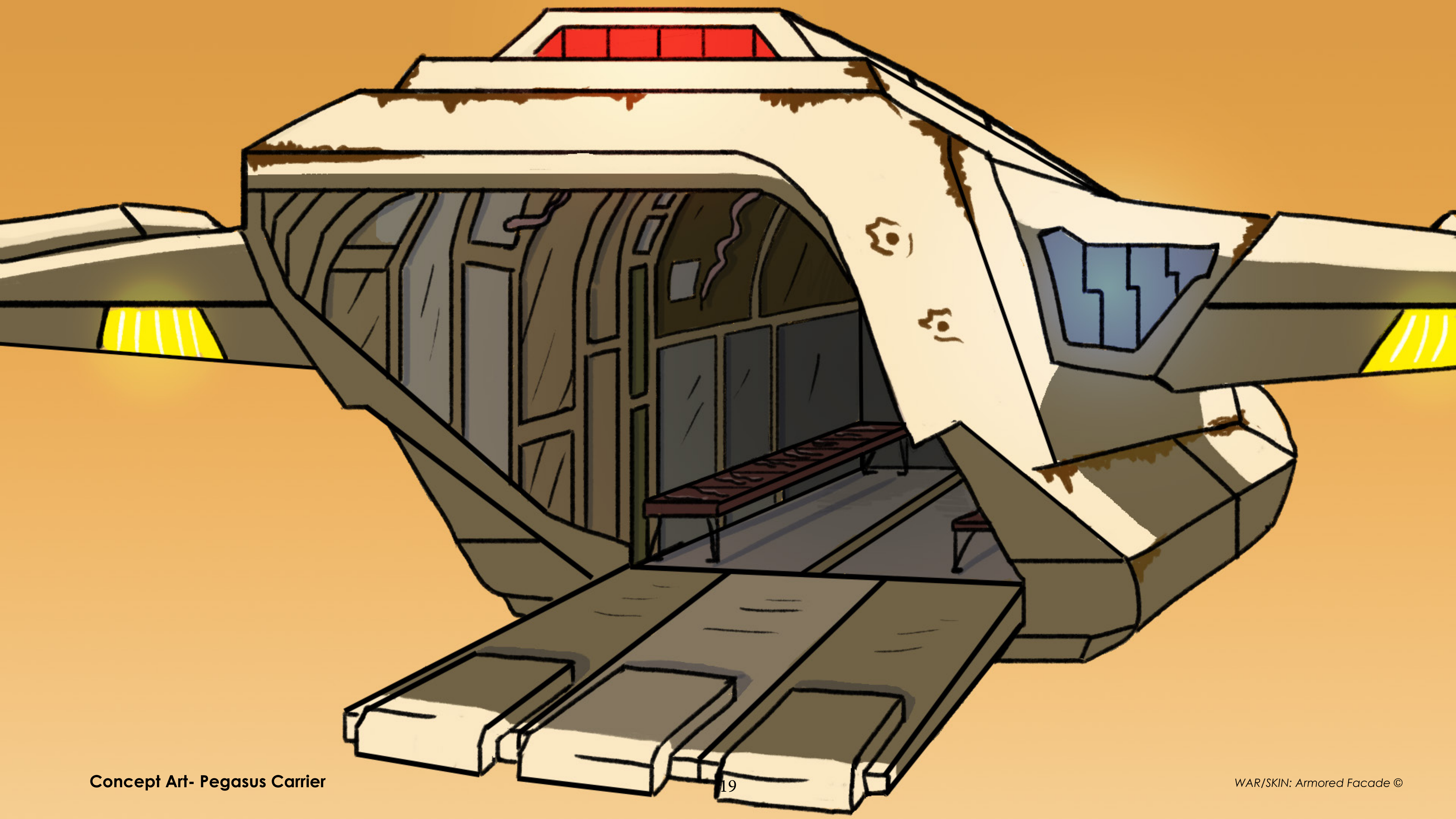
Raijin mk3. "Mad Dog"

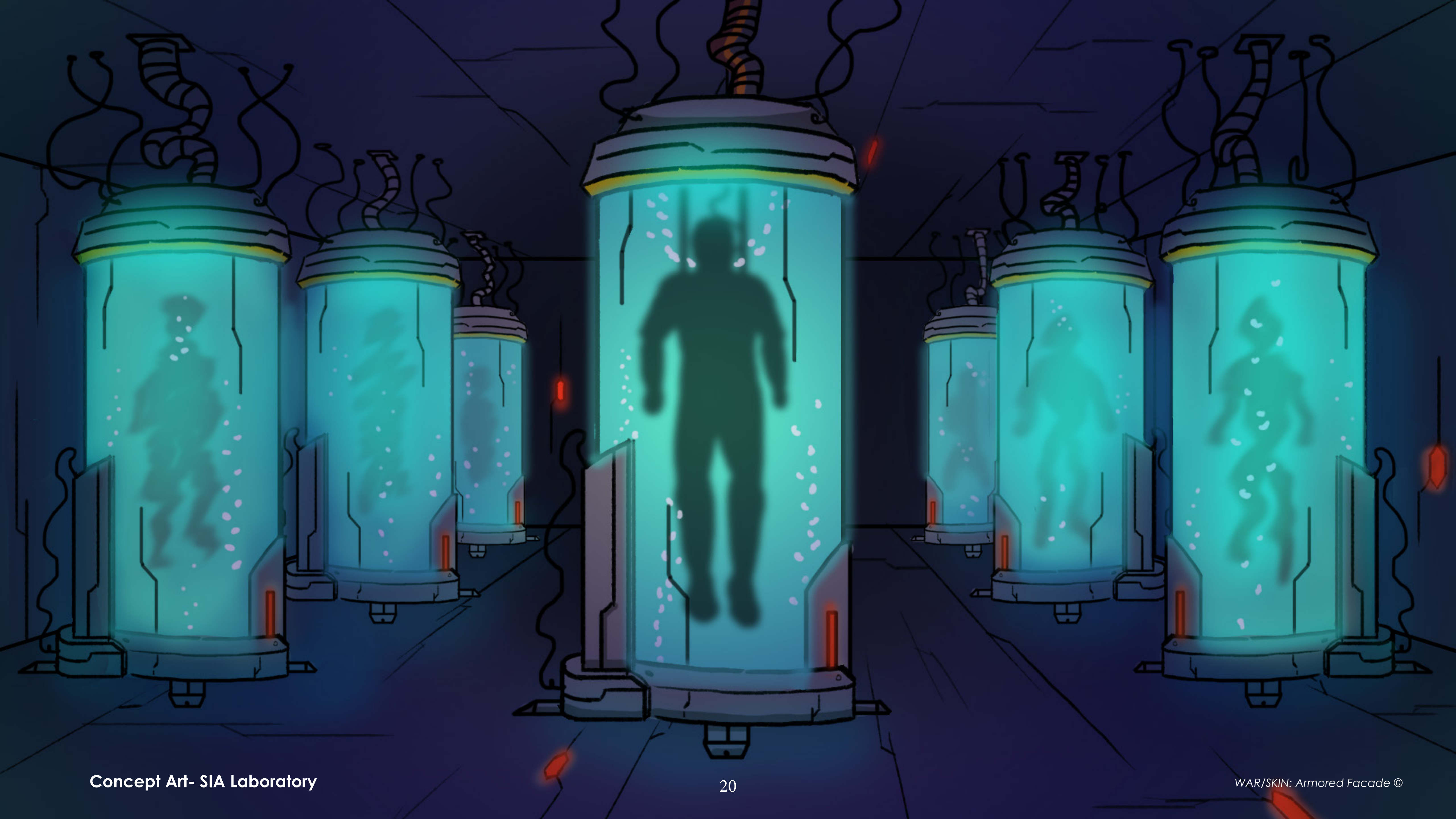
UAE A7 COIL-RIFLE

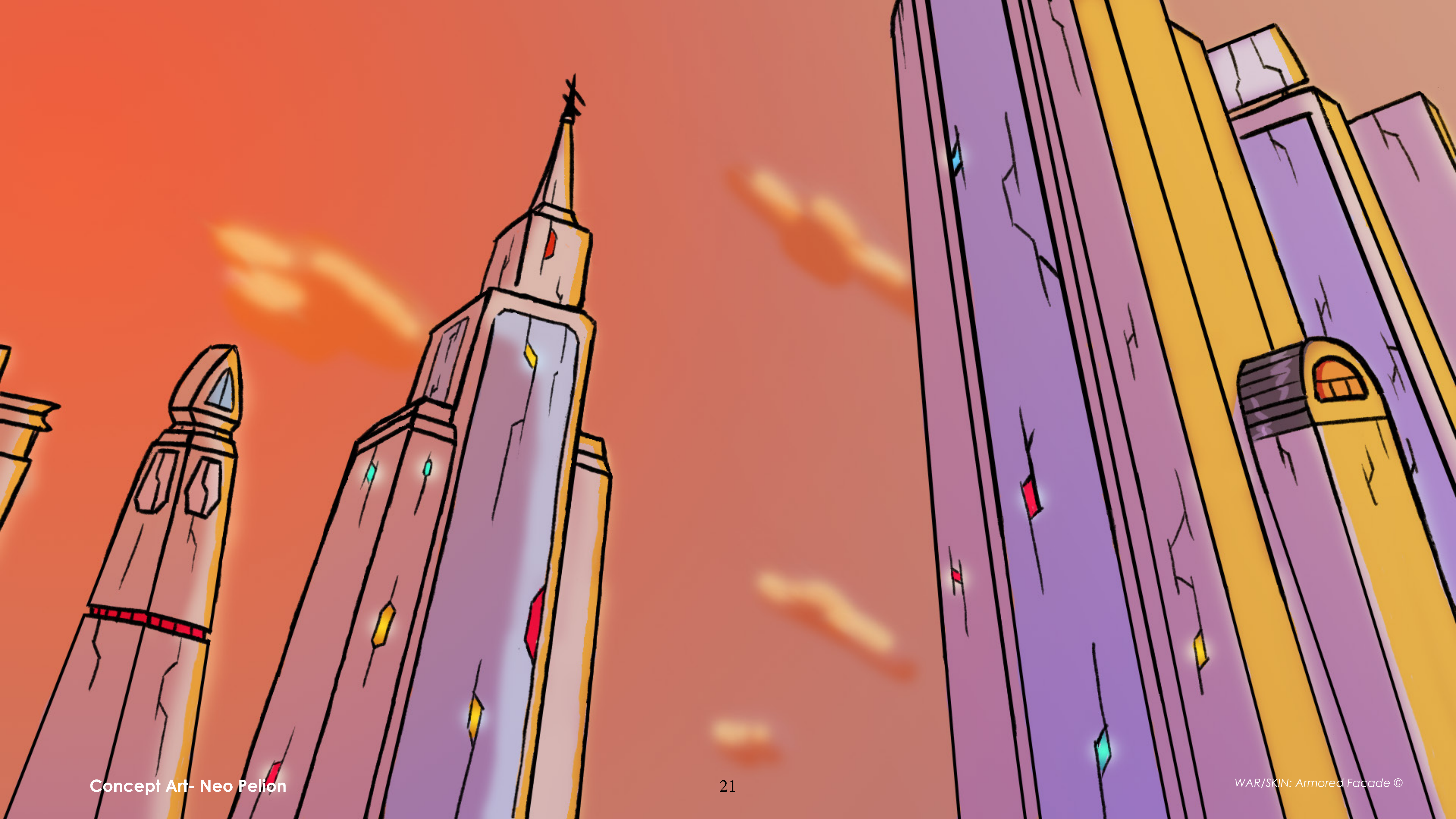


Concept art οπλισμού





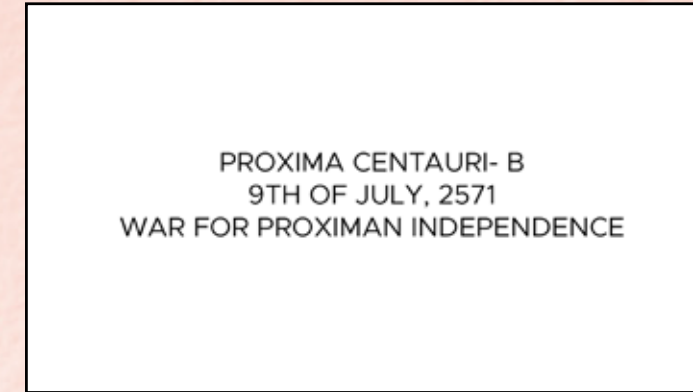






Storyboard

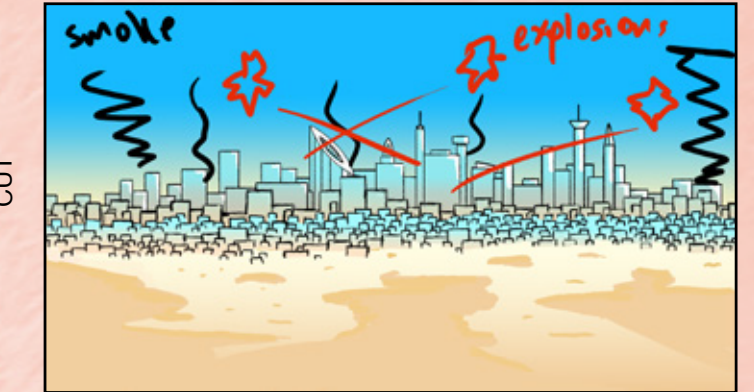
Το storyboard πέρασε από πολλές αλλαγές και επαναλήψεις. Το τελικό πριν τις αλλαγές παρατίθεται σε αυτό το κεφάλαιο. Όλο το storyboard δημιουργήθηκε στο Photoshop.



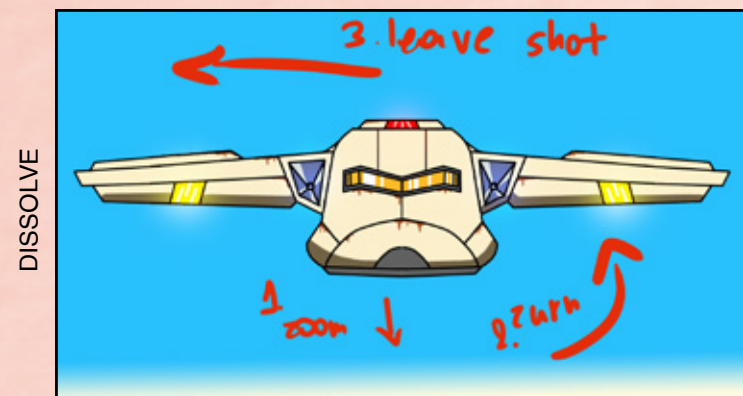
ΣΚ.1 ΠΛ.1
Δράση:
Διάλογος:
Ήχος: ambience track



ΣΚ.1 ΠΛ.2
Δράση:
Διάλογος:
Ήχος: εμβοή



ΣΚ.2 ΠΛ.1
Δράση: Βολές και εκρήξεις
Διάλογος:
Ήχος: Ήχοι μάχης, πυροβολισμοί



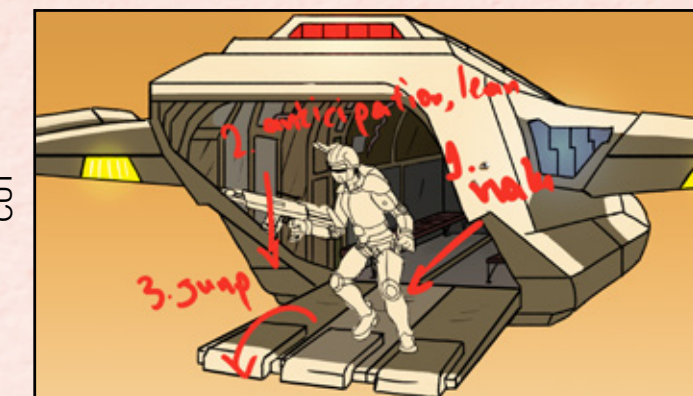
ΣΚ.2 ΠΛ.2
Δράση: Το σκάφος κάνει ελιγμούς και φεύγει από την εικόνα
Διάλογος:
Ήχος: Μηχανή σκάφους, εκρήξεις



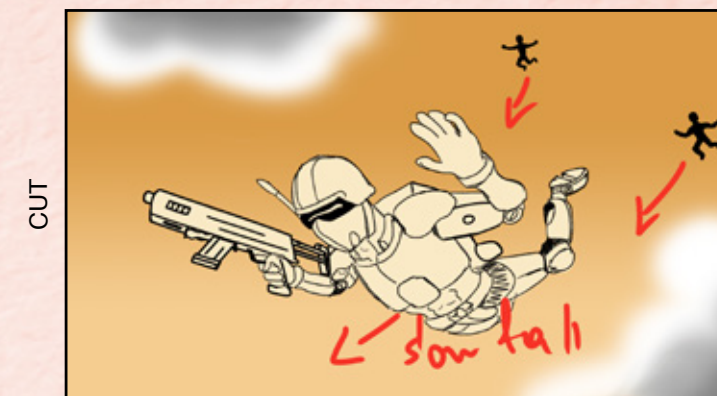
ΣΚ.2 ΠΛ.3
Δράση: Το χέρι κατεβάζει τον μοχλό
Διάλογος:
Ήχος: Μηχανικοί μοχλού



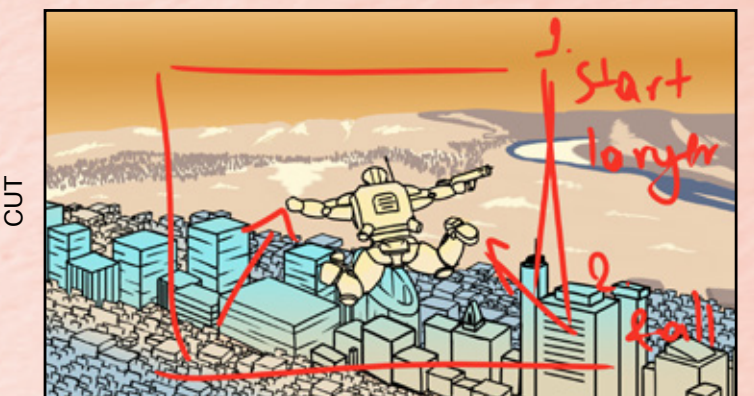
ΣΚ.2 ΠΛ.4
Δράση: Η πόρτα κατεβαίνει
Διάλογος: Command: "Centaur 01 this is SIA command, prepare for planet-fall."
Ήχος: Ήχοι υδραυλικής πόρτας



ΣΚ.2 ΠΛ.5
Δράση: Ο Rand περπατάει και πέφτει από το σκάφος
Διάλογος: CMD: "Your objective is as follows."
Ήχος: Αέρας



ΣΚ.2 ΠΛ.6
Δράση: Οι στρατιώτες κάνουν ελεύθερη πτώση
Διάλογος: CMD: "You're being airdropped into residential block 6T to locate..."
Ήχος: Αέρας



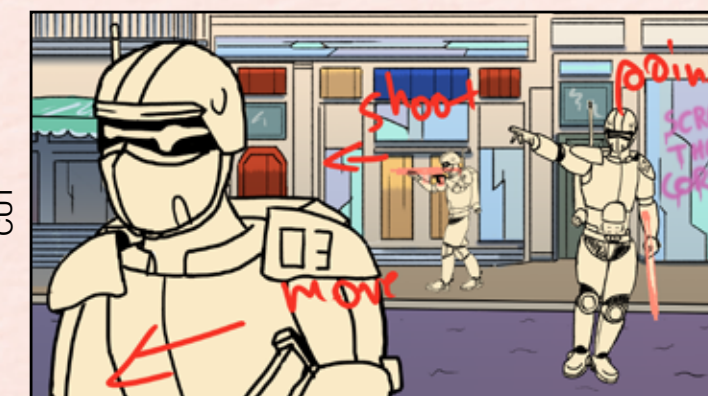
ΣΚ.2 ΠΛ.7
Δράση: Ο Rand κάνει ελεύθερη πτώση στην πόλη. Απομακρύνεται από την οθόνη
Διάλογος: CMD: "...and eliminate a cell of separatist dissidents that has been harassing supply aircraft in the area."
Ήχος: Αέρας



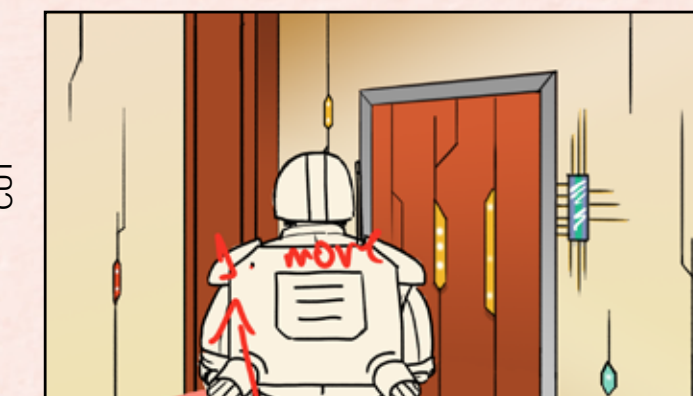
ΣΚ.2 ΠΛ.8
Δράση: Οι στρατιώτες πέφτουν σπάζοντας το έδαφος ένας ένα.
Διάλογος:
Ήχος: Ήχοι μάχης



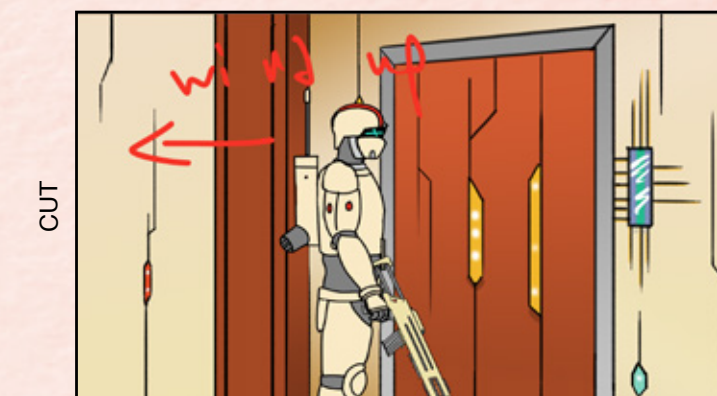
ΣΚ.2 ΠΛ.8
Δράση: Οι στρατιώτες σηκώνονται και σπλίζουν
Διάλογος: CMD: "You are to take no prisoners."
Ήχος: ήχοι μάχης, όπλα να σπλίζουν



ΣΚ.2 ΠΛ.9
Δράση: Οι στρατιώτες περπατούν, ο διοικητής χειρονομεί.
Διάλογος: Διοικητής: "MOVE MOVE MOVE".
Ήχος: Βαριά βήματα



ΣΚ.2 ΠΛ.10
Δράση: Ο Rand μετακινείται προς την πόρτα
Διάλογος: CMD: "Exercise extreme caution while executing the objective"
Ήχος: Βήματα



ΣΚ.2 ΠΛ.10
Δράση: Ο Rand παίρνει φόρα
Διάλογος: CMD: "The city is an active warzone."
Ήχος:



ΣΚ.2 ΠΛ.10
Δράση: Ο Rand κλωτσάει την πόρτα και αυτή ανοίγει
Διάλογος:
Ήχος: Η πόρτα σπάει



ΣΚ.2 ΠΛ.11
Δράση:
Διάλογος: CMD: "Do not waste the gifts that have been given to you."
Ήχος:



ΣΚ.2 ΠΛ.12
Δράση: Ραν στο δωμάτιο με το όπλο. Εμφανίζονται κόκκινα πλαίσια στους εχθρούς.
Διάλογος:
Ήχος: Ηλεκτρονικοί ήχοι



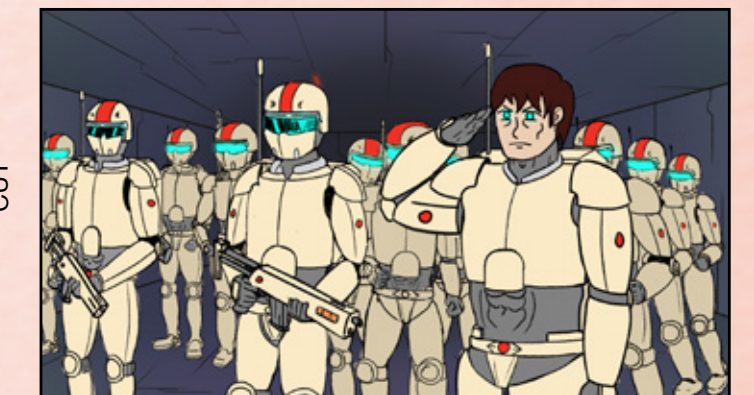
ΣΚ.2 ΠΛ.12
Δράση: Ο Rand σημαδεύει
Διάλογος:
Ήχος: Πυροβολισμοί



ΣΚ.5 ΠΛ.4
Δράση: Zoom
Διάλογος:
Ήχος: Ηλεκτρισμός, μηχανήματα που λειτουργούν



ΣΚ.5 ΠΛ.5
Δράση: Ο Rand ανοίγει μάτια
Διάλογος:
Ήχος: Απότομη εμβοή



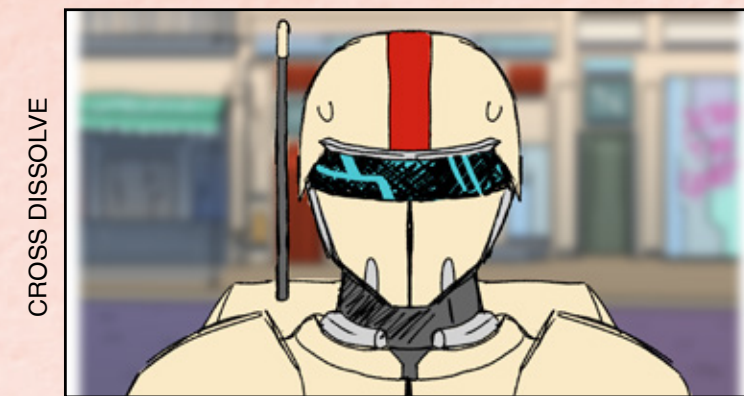
ΣΚ.6 ΠΛ.1
Δράση: Ο Rand χαιρετάει στρατιωτικά
Διάλογος: Διοικητής: "Soldiers of the SIA salute! Glory to Sol! Glory to the Cradle worlds!"
Ήχος: Μαρς/βήματα στρατιωτών



SK.6 ΠΛ.2
Δράση: Ο Rand βάζει το κράνος του
Διάλογος:
Ήχος: Μαρς/βήματα στρατιωτών



SK.6 ΠΛ.2
Δράση: Ο Rand βάζει το κράνος του
Διάλογος:
Ήχος: Μαρς/βήματα στρατιωτών



SK.7 ΠΛ.1
Δράση:
Διάλογος:
Ήχος: επιστροφή ήχων μάχης



SK.2 ΠΛ.12
Δράση: Ο Rand πυροβολεί
Διάλογος:
Ήχος: πυροβολισμοί



SK.2 ΠΛ.12
Δράση: Ο Rand πυροβολεί
Διάλογος:
Ήχος: πυροβολισμοί



SK.2 ΠΛ.12
Δράση: Ο Rand σημαδεύει τον τελευταίο.
Διάλογος:
Ήχος:



SK.2 ΠΛ.12
Δράση: Αργό zoom
Διάλογος:
Ήχος: ηλεκτρονικός συναγερμός



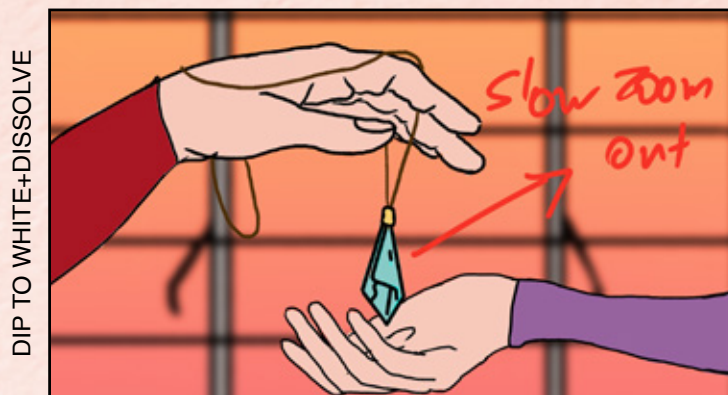
SK.2 ΠΛ.13
Δράση:
Διάλογος:
Ήχος: ηλεκτρονικός συναγερμός



SK.2 ΠΛ.13
Δράση: αργό zoom στα μάτια
Διάλογος:
Ήχος: ηλεκτρονικός συναγερμός



SK.2 ΠΛ.12
Δράση: Αργό zoom στον κρύσταλλο
Διάλογος:
Ήχος: συναγερμός



SK.3 ΠΛ.1
Δράση: Η μητέρα δίνει το μενταγιόν
Διάλογος: Mom: "Rand, take this, it's part of our planet's heart."
Ήχος: Δραματική νοσταλγική μουσική



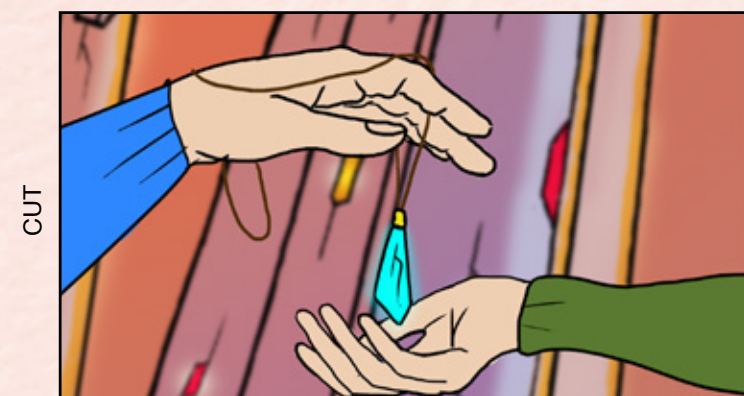
SK.3 ΠΛ.2
Δράση:
Διάλογος: Mom: "What they take from us, and why we fight bitterly to free our home."
Ήχος: Δραματική νοσταλγική μουσική



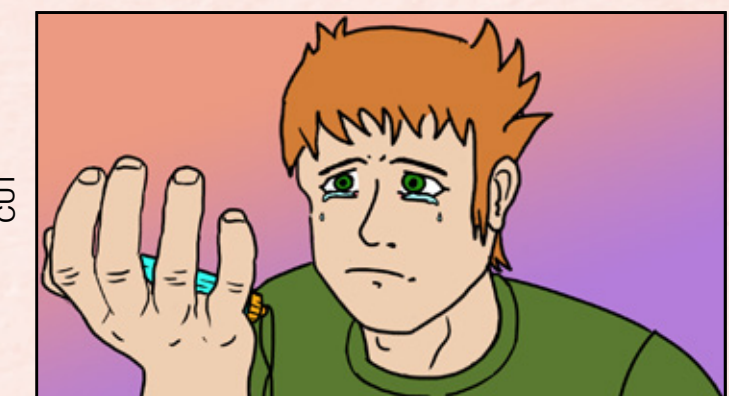
SK.3 ΠΛ.2
Δράση:
Διάλογος: Mom: "You must promise me... no matter what happens, always take care of Sym. Your little brother needs you."
Ήχος: Δραματική νοσταλγική μουσική



SK.3 ΠΛ.3
Δράση:
Διάλογος: Rand: "I promise mom"
Ήχος: Δραματική νοσταλγική μουσική



SK.4 ΠΛ.1
Δράση: Το μενταγιόν πέφτει στο χέρι του Sym
Διάλογος: Rand: "This is yours now, little brother."
Ήχος: Δραματική νοσταλγική μουσική



SK.4 ΠΛ.2
Δράση:
Διάλογος: Rand: "I'll be... gone, you'll need to take care of yourself."
Ήχος: Δραματική μουσική



SK.4 ΠΛ.3
Δράση:
Διάλογος: Sym: "Brother! Please don't let them take you! Brotheer!"
Ήχος: Δραματική μουσική



SK.4 ΠΛ.4
Δράση: Τα χέρια έρχονται εκτός οθόνης και πίνουν τον Rand
Διάλογος:
Ήχος: Απότομη εμβοή.



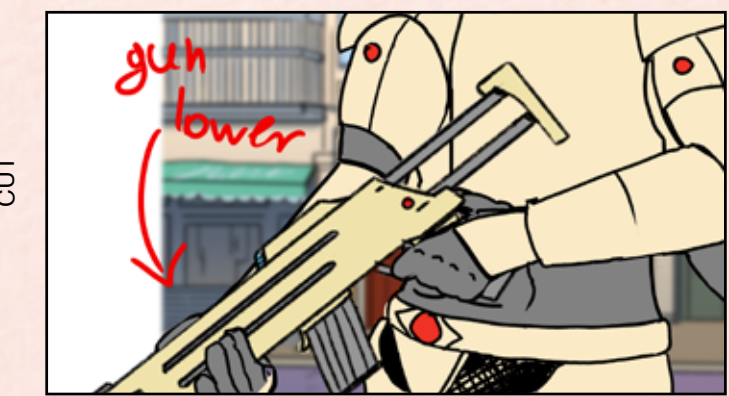
SK.5 ΠΛ.1
Δράση: Pan αργό προς τα κάτω
Διάλογος:
Ήχος: Φουσκάλες και βήματα



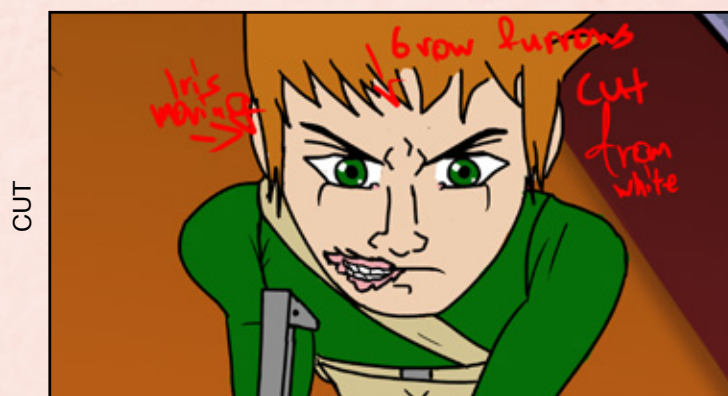
SK.5 ΠΛ.2
Δράση: Ο Επιστήμονας κοινοποιείται
Διάλογος: Επιστήμονας: "Activate project Epimetheus".
Ήχος: Ηλεκτρονική, μηχανήματα κουμπιά



SK.5 ΠΛ.3
Δράση: Ο Επιστήμονας πατάει το κουμπι
Διάλογος: Επιστήμονας: «Raising proto-metal levels.»
Ήχος: Ηλεκτρισμός



SK.7 ΠΛ.2
Δράση: Ο Rand κατεβάζει το όπλο του
Διάλογος:
Ήχος: αφοπλίζεται το όπλο κάνει κλικ, ήχοι μάχης μακρινοί



SK.7 ΠΛ.3
Δράση: Ο Sym θυμώνει, σμίγει φρύδια
Διάλογος: Συμ: "Traitor scum!"
Ήχος:



SK.7 ΠΛ.4
Δράση: Ο Συμ τραβάει την σκανδάλη και πυροβολεί
Διάλογος:
Ήχος: Πυροβολισμός και δραματική μουσική

Pipeline Παραγωγής



Προϋπολογισμός Ταινίας

Προπαραγωγή

Σενάριο + Διορθώσεις/Cleanup	3%
Concept Art + Model Sheets + Διορθώσεις/Cleanup	2%
Storyboard + Διορθώσεις/Cleanup	2%
Original Soundtrack	5%
Casting & Voiceover	4%
Backgrounds	10%
Animatic	9%

Παραγωγή

Animation	40%
Video Editing & Sound Engineering	3%
Mixing	2%
Rendering και μοντάζ	3%

Μεταπαραγωγή

Φάκελος Παραγωγής	1%
Μεταφράσεις	1%
Ασφάλιση	1%
Λογιστικά	2%
Διαφήμιση (ιστοσελίδα, τοπική διαφήμιση και κοινωνική δικτύωση)	5%
Overhead Costs	7%
ΣΥΝΟΛΟ	100%
ΑΜΟΙΒΕΣ	-
Σκηνοθέτης	9% της συνολικής παραγωγής
Σεναριογράφος	3% της συνολικής παραγωγής
Συνθέτης	2% της συνολικής παραγωγής
ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ	8% επί του συνόλου (μαζί με τις αμοιβές του Σκηνοθέτη-Σεναριογράφου-Συνθέτη)

Πλάνο Χρηματοδότησης

Μειώσεις Κόστους

- Εκμετάλλευση (Computers, Drawing Tablets) and software. (Krita, Blender, Procreate).
- Taking advantage of pre-existing storage devices and cloud services.
- Το ΕΚΟΜΕ προσφέρει 30% φοροαπαλλαγή για project υψηλών προδιαγραφών
<https://www.ekome.media/audiovisual-production-invest/tax-relief/>
- Κεφαλαιοποίηση μισθού δημιουργού προς όφελος του project.

Πιθανές Συνεργασίες:

- University of West Attica
<https://gd.uniwa.gr/>
- ASIFA Hellas
<https://asifahellas.eu/>

Πιθανή Χρηματοδότηση

Ευκαιρίες στην Ελλάδα

- Ert Μικροφίλμ 2024-25 - Average 20.000€
<https://www.ert.gr/>
- GFC - Animation Short Film Fund - Up to 35.000€
<https://gfc.gr/funding-program/%ce%bc%ce%b9%ce%ba%cf%81%ce%bf%cf%8d-%ce%bc%ce%ae%ce%ba%ce%bf%cf%85%cf%82/>
- ΕΚΟΜΕ - Cash Rebate - 40% of film expenses
<https://www.ekome.media/audiovisual-production-invest/cash-rebate-film-tv-animations-documentaries/>

Pitching Φόρουμ/Εργαστήρια:

- Kodansha Cinema Creators Lab - Approximately 63.000€ winning prize
<https://www.shortshorts.org/kccl/en/>
- AnimaSyros Pitching Forum - Ευκαιρία εύρεσης συμπαραγωγών, Annecy Festival Pitching Lab and Covering of expenses.
<https://animasyros.gr/blog/animasyros-pitching-forum-agora-open-call-for-submissions-until-31-07>

Πλατφόρμες Crowdfunding:

- Kickstarter • Patreon

Πρώθηση, Φεστιβάλ, Ευκαιρίες συγχρηματοδότησης.

Πρώθησε σε φεστιβάλ:

- Thessaloniki Animation Festival
<https://tafestival.gr/el/>
- Animafest Zagreb
<https://www.animafest.hr/en/>
- Animac
<https://animac.paeria.cat/en>
- Annecy Animation Festival
<https://www.annecyfestival.com/home>
- Animasyros
<https://animasyros.gr/>

Λίγα λόγια για τον δημιουργό



ΝΙΚΟΣ ΑΡΒΑΝΙΤΕΛΛΗΣ
ANIMATOR, ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ &
ΤΕΧΝΟΛΟΓΟΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

E-MAIL: nickarvanit@gmail.com

LINKEDIN: <https://www.linkedin.com/in/nick-arvanitellis-a42396210/>

INSTAGRAM: @art_of_nioks

LINKTREE <https://linktr.ee/artofnioks>

Εκπαίδευση:

Bachelor of Arts (BA) Γραφιστική- Τεχνολογία
Γραφικών Τεχνών, Πανεπιστήμιο Δυτικής
Αττικής, Σεπτέμβρης 2015 - Σεπτέμβρης 2021

Πτυχιακή: Τρισδιάστατη Επτύπωση και 3D
Modeling.

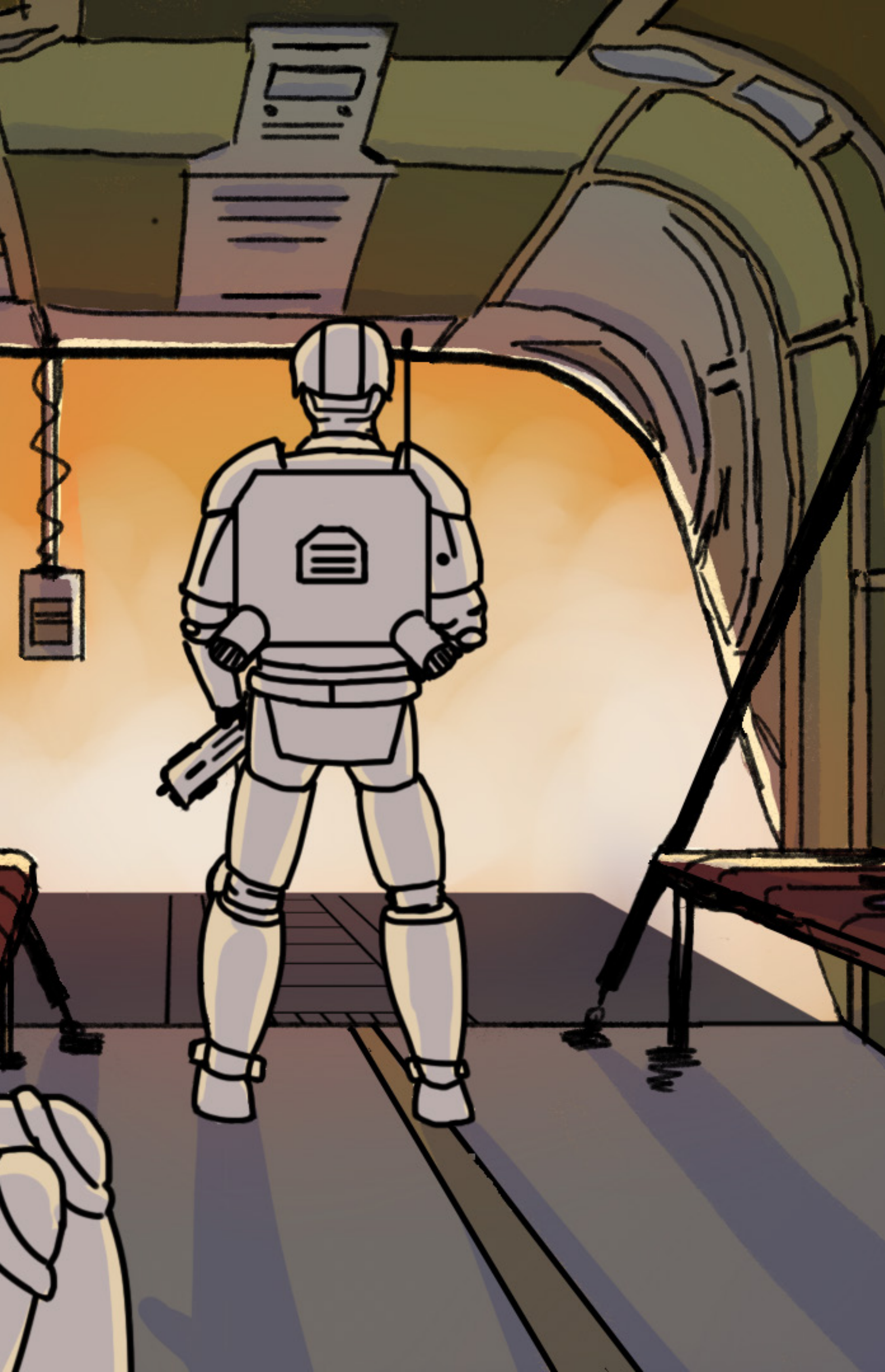
Επαγγελματική Κατάρτιση:

2021 - Σήμερα

Ελεύθερος Επαγγελματίας, Σχεδιαστής,
Τεχνολόγος Γραφικών Τεχνών, Ψηφιακή
Εικονογράφηση, 3D Modelling/Printing.

Άλλες Διακρίσεις:

Συμμετοχή στο Innovation Booster
"Technology and Special Needs 2021"
από την Innosuisse (την Σουηδική Εταιρεία
Καινοτομίας) ως επικεφαλής-σχεδιαστής και
επιλέχθηκε μαζί με την ομάδα συμφοιτητών
του να λάβει χρηματοδότηση 10000€ για την
δημιουργία της πατέντας που σχεδίασαν.



ΤΕΛΟΣ
ΒΙΒΛΟΥ
ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ
ΓΙΑ ΤΟΝ
ΧΡΟΝΟ ΣΑΣ



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Δυσκολίες και συμπεράσματα

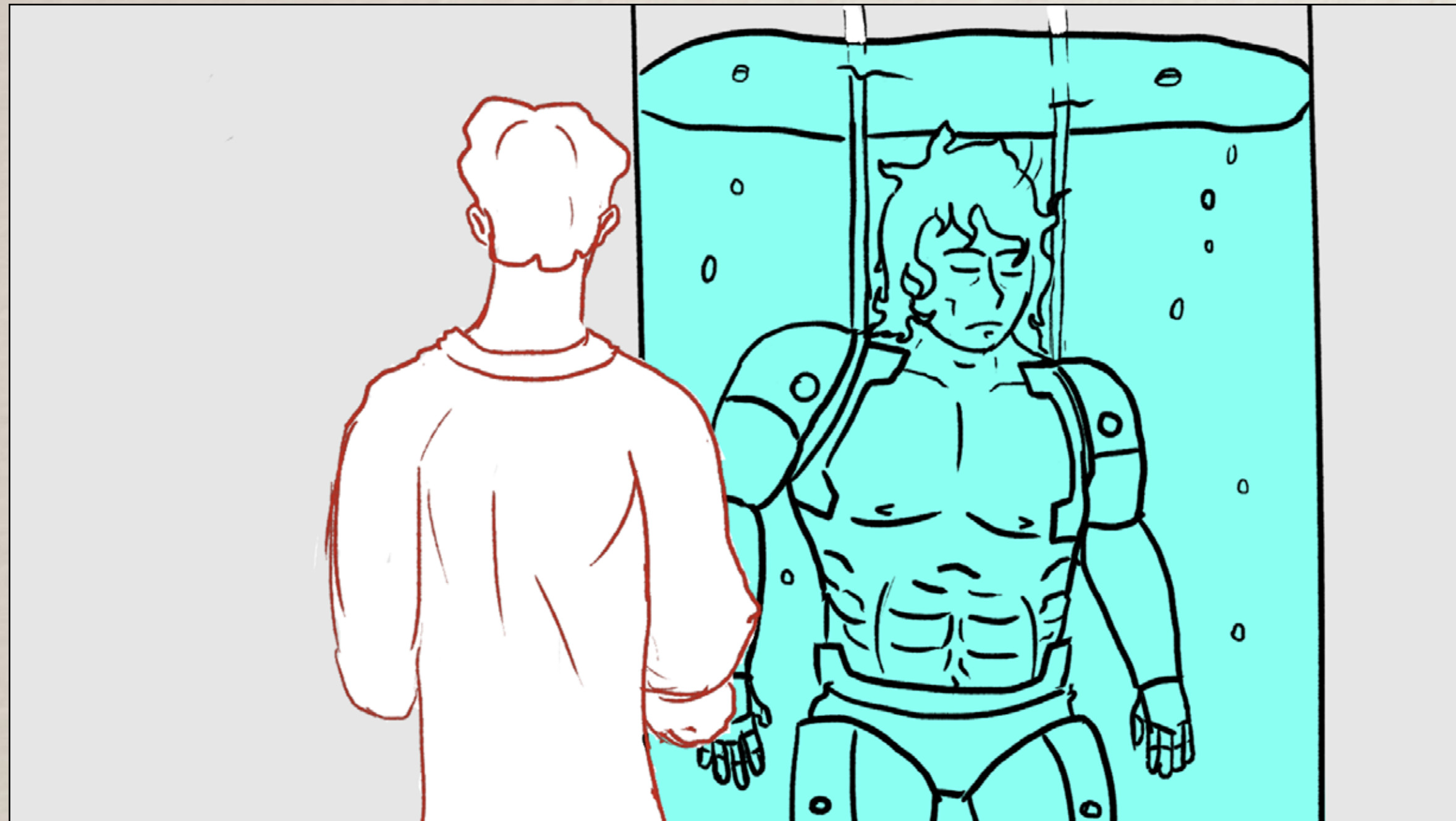
1. Η παραγωγή και προ-παραγωγή μίας ταινίας ψηφιακού animation 2D, ακόμα και μικρού μήκους, είναι εξαιρετικά περίπλοκη υπόθεση. Ειδικά όταν πρόκειται για μία πρωτότυπη ιδέα που δεν βασίζεται σε ήδη υπάρχον υλικό, ενώ είναι δυνατή να εκπονηθεί από ένα μόνο άτομο, θα ήταν αρκετά πιο εύκολη αν γίνει από μία ομάδα καλλιτεχνών. Όχι μόνο για τον διαμοιρασμό του όγκου των εργασιών, αλλά και λόγω ανταλλαγής ιδεών και συζήτησης.
2. Υπήρχε αρκετά μεγάλη δυσκολία λόγω έλλειψης καλλιτεχνικών/σχεδιαστικών βάσεων σχετικές με το είδος της ταινίας που επιλέχθηκε και τις μεθόδους έκφρασης που χρησιμοποιήθηκαν κατά την δημιουργία της. Ενώ με εκπαίδευση και συνεχή προσπάθεια αυτές οι βάσεις χτίστηκαν, απαίτησαν μεγάλη επένδυση χρόνου.
3. Παρατηρήθηκε μεγάλη δυσκολία στην επικέντρωση της ταινίας σε παγιωμένο σενάριο και storyboard. Έπρεπε να υπήρχε καλύτερος σχεδιασμός και προετοιμασία των βημάτων αυτών της προπαραγωγής έτσι ώστε να αποφευχθεί η επένδυση πολύτιμου χρόνου σε συνεχείς διορθώσεις.
4. Λόγω των προαναφερθέντων, η εργασία από πλήρες 2D animation αναγκαστικά άλλαξε σε προ-παραγωγή και δημιουργία λεπτομερούς έγχρωμου animatic με κάποια βασικά στοιχεία animation.
5. Προγράμματα όπως το Premiere Pro και το After Effects είχαν αρκετές υπολογιστικές απαιτήσεις με αποτέλεσμα να υπάρχουν δυσκολίες σε Rendering ειδικά στα μετέπειτα στάδια της εργασίας στα οποία η ταινία είχε αρκετά γραφικά και ηχητικά στοιχεία.
6. Ενώ ήταν λογική η επιλογή της Αγγλικής γλώσσας έτσι ώστε η ταινία να έχει μεγαλύτερη απήχηση, υπήρξε δυσκολία στην εύρεση ηθοποιών φωνής που να έχουν την απαραίτητη ευγλωττία.
7. Δύσκολη επίσης ήταν η εύρεση κατάλληλου εξοπλισμού και συνθηκών για την ηχογράφηση των διαλόγων. Τελικά, η ηχογράφηση έγινε σε μικρόφωνο WebCam, και χωρίς ιδιαίτερη παρουσία ηχητικής μόνωσης.

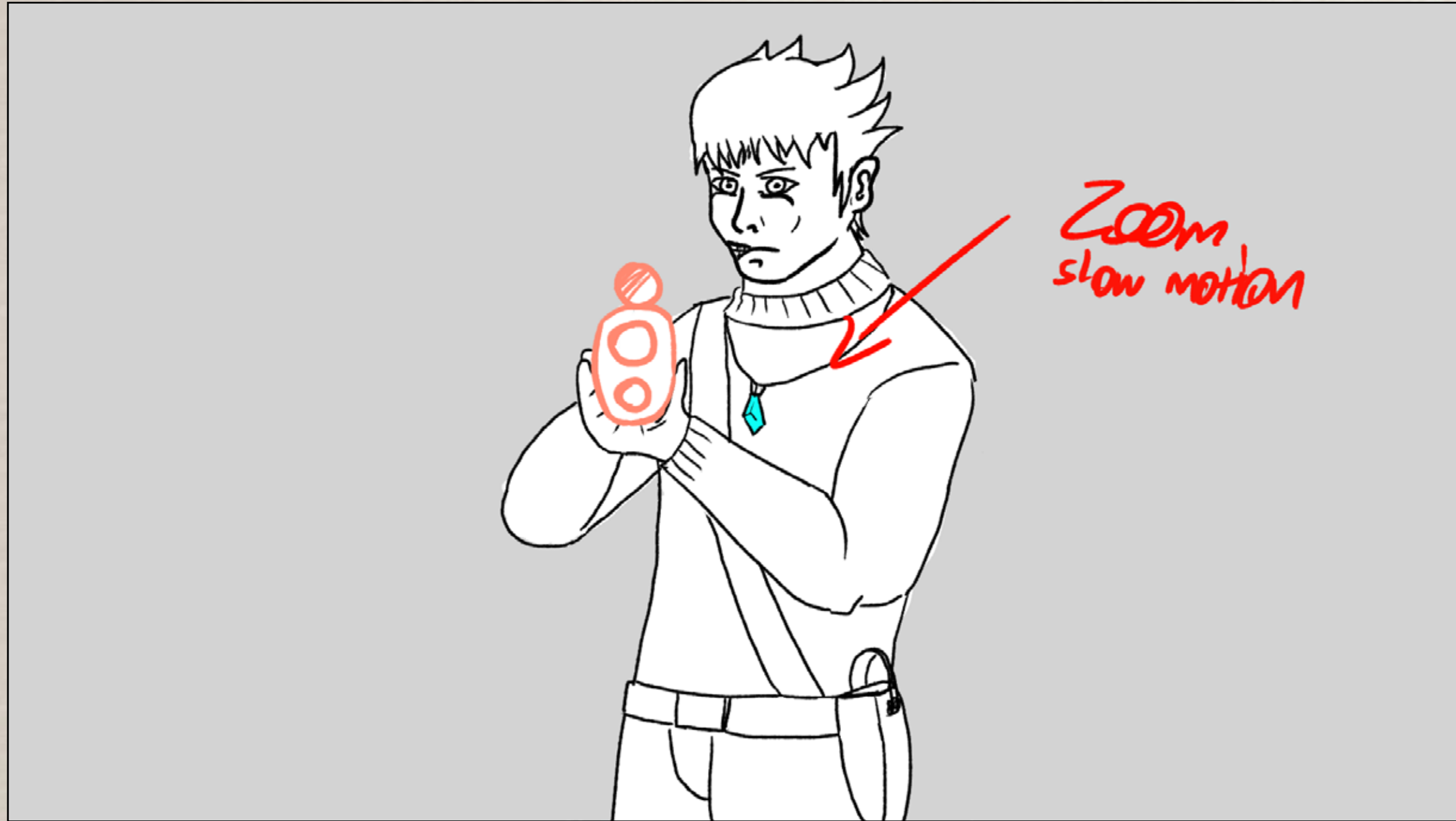
Απαντήσεις στα ερωτήματα

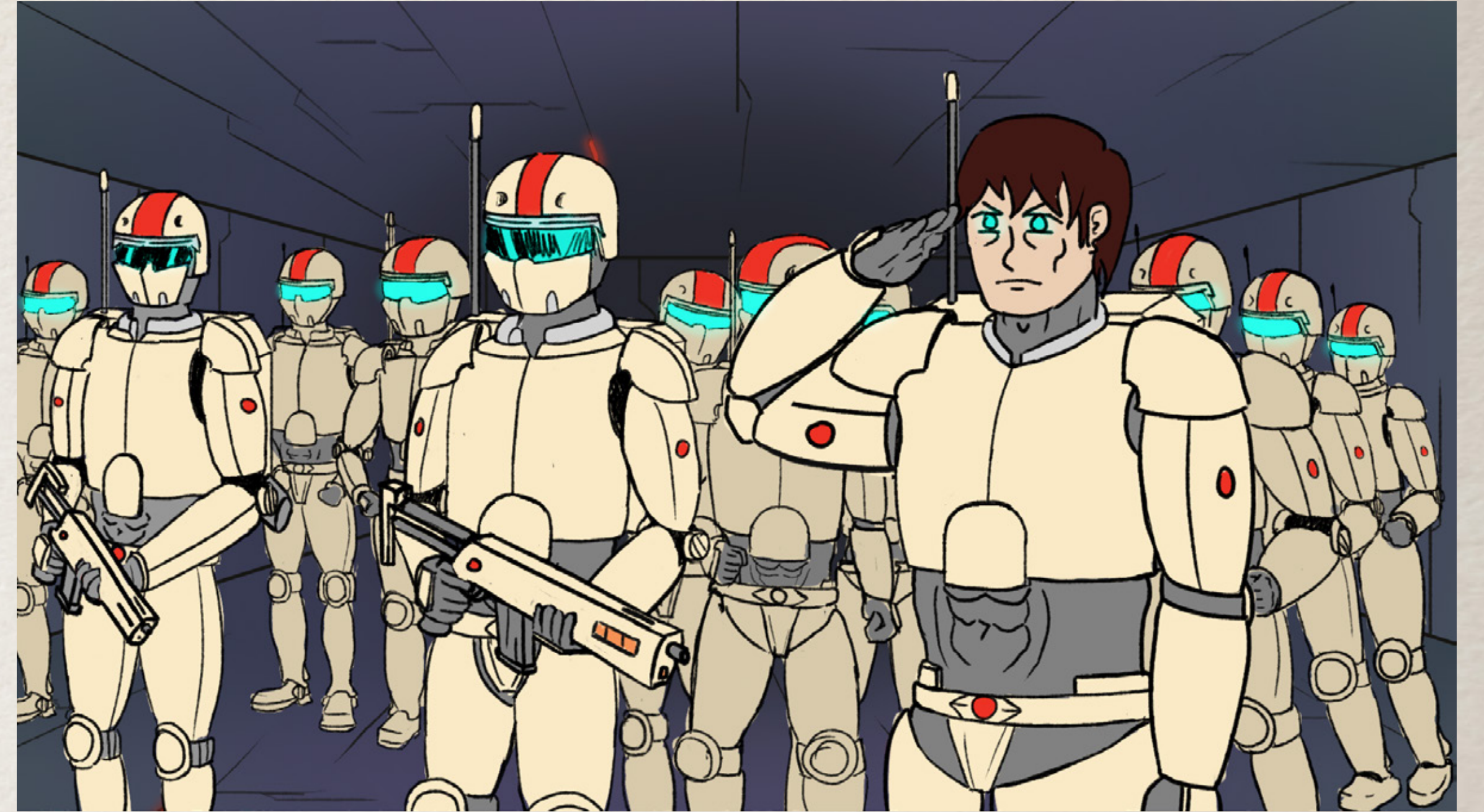
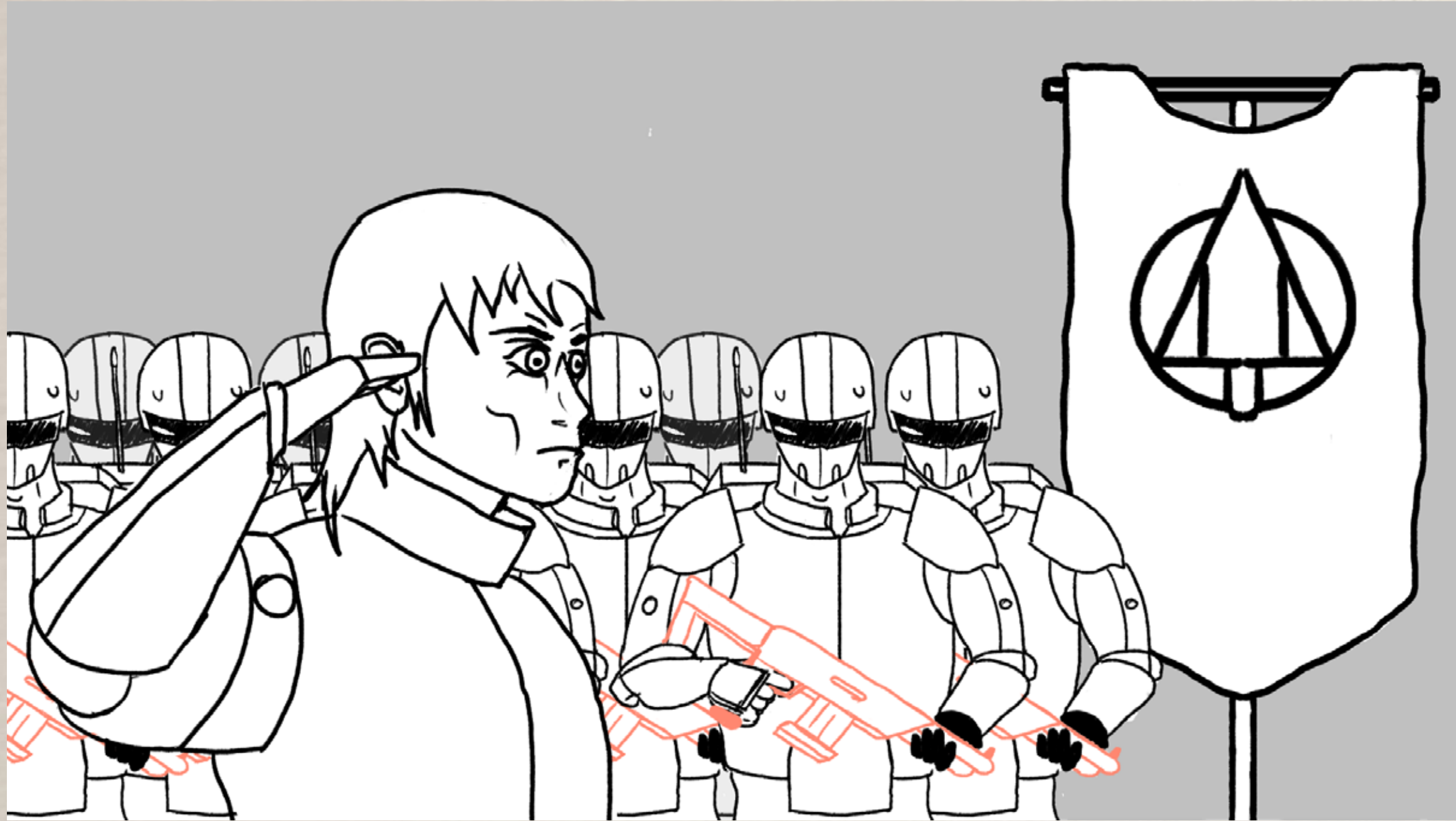
1. Η παραγωγή μίας ταινίας 2D animation από ένα άτομο είναι δυνατή, αλλά είναι αρκετά λογικότερη η σύνταξη μίας ομάδας δημιουργών.
2. Είναι κατάλληλη η χρήση μίας ταινίας 2D animation ως σημείο-αρχή για την δημιουργία και εξερεύνηση μίας πρωτότυπης ιστορίας-κόσμου. Κατά την διάρκεια της παραγωγής προέκυψαν αρκετές ιδέες για την συνέχεια του σεναρίου και της ιστορίας του κόσμου και πριν και μετά τα γεγονότα που εκτυλίσσονται στην ταινία.
3. Η καταγραφή σεναρίου και δημιουργία κατάλληλου storyboard είναι εξαιρετικά σημαντική για την ομαλή πορεία της ταινίας, ακόμα και αν αυτά θα εξελιχθούν κατά τη διάρκεια της παραγωγής.
4. Το αντιπολεμικό μήνυμα και ο ρόλος της οικογένειας θίχτηκαν κατά την διάρκεια της ταινίας με επαρκή τρόπο.
5. Μέσω της έρευνας απαντήθηκε η κύρια θεματική της ταινίας και προέκυψαν και επιπλέον ευρήματα. Ενώ είναι πολύ σημαντική η στήριξη από την οικογένεια σε άτομα με τραύματα από πόλεμο και δη παιδιά-στρατιώτες, είναι εξίσου σημαντική η κρατική και κοινωνική στήριξη και πρόνοια.

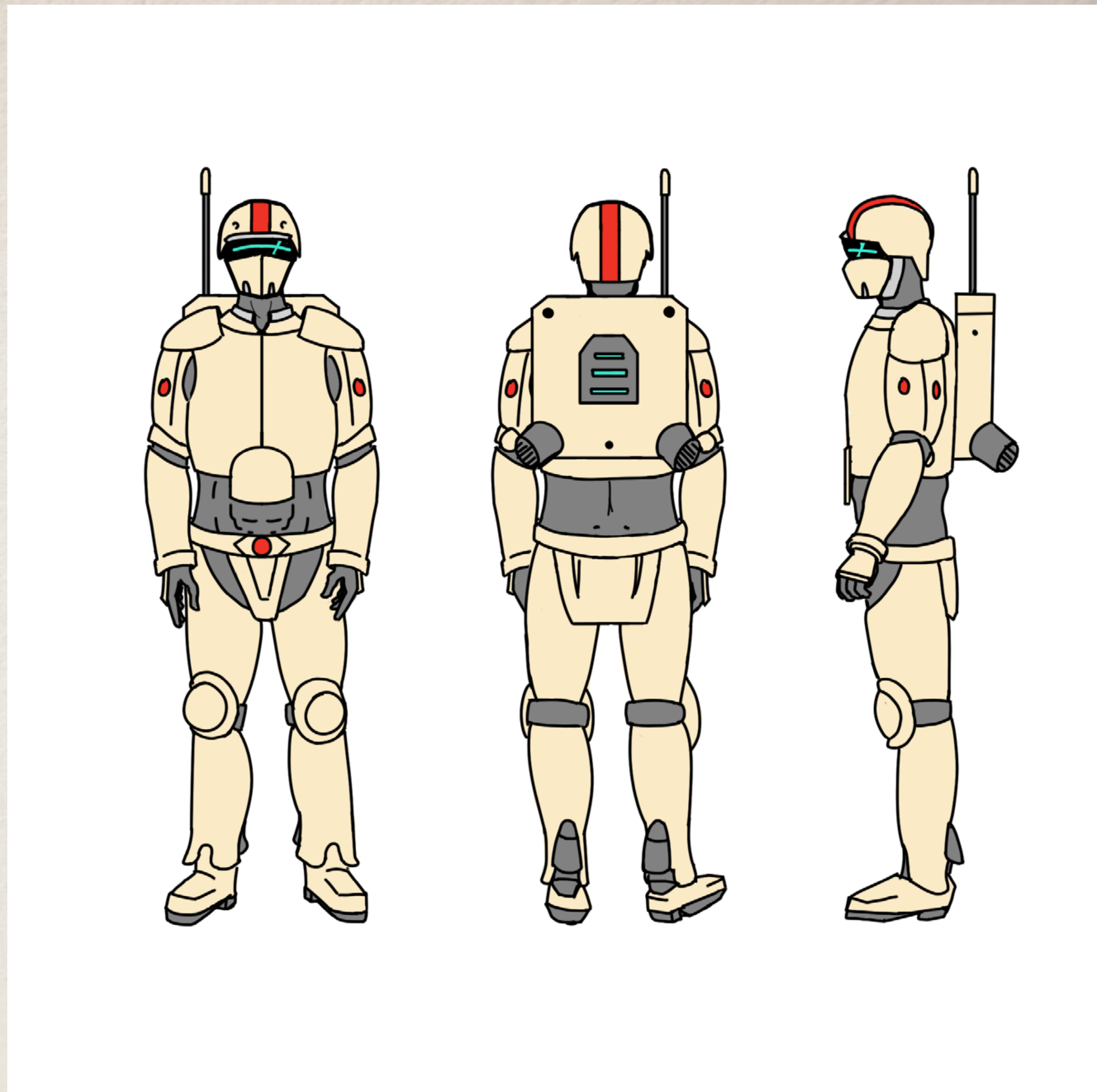
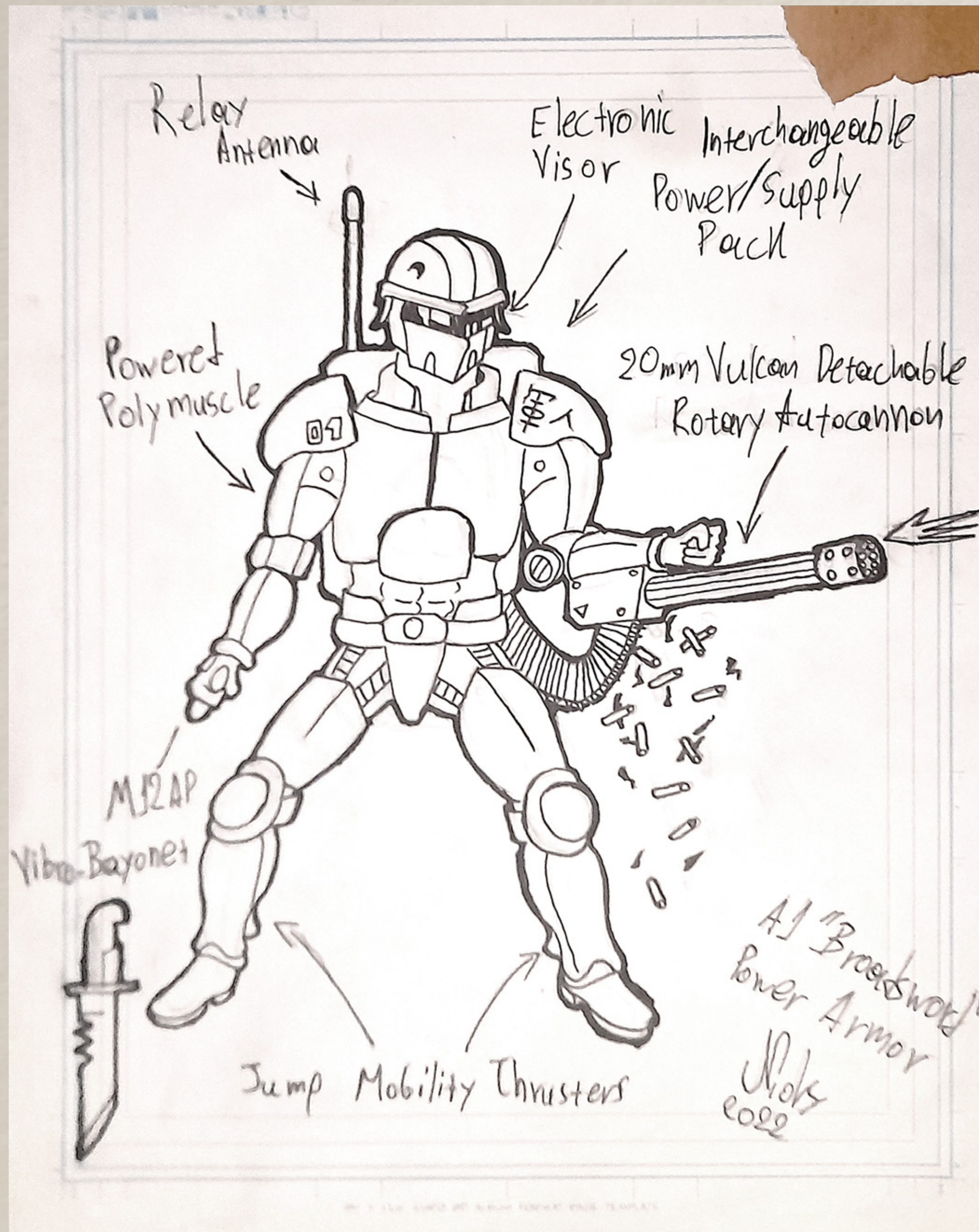


Πριν και μετά: Σχέδια του War/Skin









Ευχαριστίες

Η παρούσα εργασία έγινε στα πλαίσια του ΠΜΣ Animation του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Ήταν μία αρκετά εξελικτική εμπειρία για εμένα και γενικότερα στην τέχνη αλλά και συγκεκριμένα στον χώρο του 2D animation. Δεν θα μπορούσε να ολοκληρωθεί χωρίς τα φώτα και τις γνώσεις όλων των καθηγητών του μεταπτυχιακού και κυρίως της επιβλέπουσας καθηγήτριας, Δρ. Ελένης Μούρη η οποία βοήθησε σε όλα τα στάδια της εργασίας και παρείχε συνεχή καθοδήγηση και υπομονή. Θα ήθελα να ευχαριστήσω επίσης την οικογένειά μου, που με στήριξε κατά την διάρκεια της δημιουργίας, συγκεκριμένα τον αδελφό μου, που υπέμεινε πολλές φωτογραφίες reference και όλους τους φίλους που με βοήθησαν με τις ιδέες και τις συμβουλές τους.

Για την πολύτιμη βοήθεια τους στη δημιουργία της εργασίας θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω θερμά την Δάφνη Θερμίδα, για όλες τις συμβουλές και συνεισφορές της στο χρώμα των φόντων, τον Δημήτρη Δαφνή και τον Αναστάσιο "Κέννυ" Πολυζώη που δάνεισαν τις φωνές τους στους χαρακτήρες της ταινίας. Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω την Λυδία Παπακωνσταντίνου που όχι μόνο δάνεισε τη φωνή της για την ταινία αλλά και με στήριξε σε όλα τα βήματα και ενθάρρυνε συνεχώς να εξελιχθώ και να προχωρήσω.