

LAIKA

A SERIES OF FICTITIOUS EVENTS



A FILM BY ANGELIKI PAPAIOANNOU



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο)

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

«Λάικα: Μια σειρά από φανταστικά γεγονότα»

Συγγραφέας

ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΑΠΑΪΩΑΝΟΥ

ΑΜ: am20674264

Επιβλέπουσα:

ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ

Αθήνα, Μάρτιος 2024



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS
AND CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL
COMMUNICATION
TITLE OF POSTGRADUATE PROGRAM (MScMBA)
Master of Arts, IN 2D and 3D ANIMATION**

Diploma Thesis

Title

“Laika: A Series of Fictitious Events”

Student name and surname:

Angeliki Papaioannou

Registration Number:

am20674264

Supervisor name and surname:

Eleni Mouri

Athens, 3/2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ

ΤΜΗΜΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

Τίτλος εργασίας

«Λάικα: Μια σειρά από φανταστικά γεγονότα»

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

A/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	Μούρη Ελένη	Καθηγήτρια	
2	Σιάκας Σπυρίδων	Αναπληρωτής Καθηγητής	
3	Εϊπελντάουερ Μάρθα	Επίκουρη Καθηγήτρια	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Παπαϊωάννου Αγγελική του Παναγιώτη, με αριθμό μητρώου am20674264 φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο) του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής 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 3/2025 και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή.*

Η Δηλούσα
Παπαϊωάννου Αγγελική

*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα**

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα
(Υπογραφή)

** Εάν κάποιος επιθυμεί απαγόρευση πρόσβασης στην εργασία για χρονικό διάστημα 6-12 μηνών (embargo), θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ουσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του I.A. (σελ. 6):*

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
1.1 Τι είναι animation	6
1.3 ΠΕΡΙΛΗΨΗ	7
1.4 ΣΤΟΧΟΣ	7
1.5 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	7
1.6 ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ANIMATION	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΛΑΙΚΑ (ΩΣ ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΓΕΓΟΝΟΣ)	8
2.1 ΛΑΙΚΑ	8
2.2 ΕΚΤΟΞΕΥΣΗ	10
2.3 FACTS	11
2.4 ΤΑΙΝΙΕΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΛΑΙΚΑ	12
Laika (Short Animation Film, 2010, μίξη 3D/2D)	12
Lajka (3D, Stop Motion Animation, 2017)	13
Space Dogs (Live Action, Documentary, 2019)	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ANIMATION	15
3.1 ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ	15
3.2 ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	15
Logline	15
Χαρακτήρες	15
Concept	16
Περιγραφή σεναρίου (Treatment)	17
3.3 ΣΕΝΑΡΙΟ (ΠΡΟΛΟΓΟΣ - ΚΥΡΙΩΣ ΘΕΜΑ – ΕΠΙΛΟΓΟΣ)	19
ΠΡΟΛΟΓΟΣ	19
ΚΥΡΙΩΣ ΘΕΜΑ	19
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	20
3.4 CONCEPT ART	21
3.5 MOODBOARD	24
Paperman (Disney, 2012)	24
Frankenweenie (Tim Burton, 2012)	24
My Darling's Shadow (Conor Whelan, 2016)	25
3.6 STORYBOARD	26
4. ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ / ΜΟΝΤΑΖ	54
5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	55
6. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Χρηματοδοτικό πλάνο	56
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	57

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Τι είναι animation

«Το animation αποτελεί ένα αυτόνομο είδος τέχνης, που εμπεριέχει στοιχεία από τις καλές τέχνες και τον κινηματογράφο και μέσω του οποίου αναπτύσσεται ένα διαφορετικό είδος επικοινωνίας. Ως animation ορίζεται η ταχεία προβολή μιας σειράς από στατικές εικόνες, δισδιάστατης ή τρισδιάστατης σχεδίασης ή φωτογραφιών, έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Είναι μια οφθαλμαπάτη κίνησης που δημιουργείται από το μετείκασμα της όρασης (ιδιότητα ανθρώπινου ματιού) και το φαινόμενο phi (διεργασία του εγκεφάλου)».

Ελένη Μούρη – Κάλλιπος 2023

«Animation δεν είναι η τέχνη του σχεδίου που κινείται, αλλά της κίνησης που σχεδιάζεται. Το ουσιώδες δεν είναι εκείνο που περιέχεται σε ένα σχέδιο, μα εκείνο που γεννιέται ανάμεσα στα σχέδια όταν αυτά αναπτύσσονται σε μια σειρά»

Νόρμαν Μακκλάρεν (1914 – 1987)

«Το animation, το οποίο έχει ανακαλύψει και συνεχώς ανακαλύπτει νέες τεχνικές κατασκευής, είναι μια μέθοδος παραγωγής καρέ-καρέ, οποιαδήποτε τεχνική και να χρησιμοποιήσει. Με τον ίδιο τρόπο που η ζωγραφική αναπτύσσει την γνώση για τα χρώματα, τους όγκους και τις φόρμες, το animation αναπτύσσει την γνώση της κίνησης και της χρονικής διάρκειας».

Αλεξάντερ Αλεξιεφ (1901 – 1982)

Το animation αποτελεί ένα αυτόνομο είδος τέχνης, με αποτέλεσμα οι δημιουργοί να εφεύρουν συνεχώς νέους τρόπους και τεχνικές παραγωγής, μέσα από προσωπικούς πειραματισμούς. Η τεχνολογία καθώς και η ευρεία χρήση Η/Υ στο συγκεκριμένο αντικείμενο έχουν παίξει πολύ σημαντικό ρόλο στη δημιουργία animation τις τελευταίες δεκαετίες. Οι δύο βασικές κατηγορίες είναι το δισδιάστατο και το τρισδιάστατο animation, ενώ σε αυτές τις κατηγορίες ανήκουν και οι digital τεχνικές.

Το δισδιάστατο animation δημιουργείται από χώρους και χαρακτήρες δύο διαστάσεων και η κίνηση τους γίνεται επίσης σε δύο διαστάσεις. Η προοπτική που επιτυγχάνεται, όπως επίσης η ατμόσφαιρα και ο φωτισμός είναι αποτέλεσμα σχεδιασμού.

Οι τρισδιάστατες τεχνικές animation επιτυγχάνονται με προγράμματα 3D computer animation, ή με τεχνικές λήψης φωτογραφιών μακετών, μέσω σταθερής κάμερας, ή κάμερας που κινείται πάνω σε οδηγούς ακολουθώντας τεχνικές λήψης του live κινηματογράφου.

1.3 ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η διπλωματική αυτή εργασία αφορά την δημιουργία 2d animation animatic και trailer, με αφορμή την ιστορία της Λάικα του πρώτου ζωντανού οργανισμού που στάλθηκε στο διάστημα. Η ανατροπή ωστόσο του σεναρίου, καθώς και το φινάλε της ταινίας αποτελούνται από φανταστικά γεγονότα και περιστρέφονται γύρω από την ανάπτυξη της εξέλιξης του κεντρικού χαρακτήρα που εν τέλει αυτό που πραγματικά χρειάζεται δεν συμβαδίζει με τα “θέλω” του.

Ξεκινώντας από την σύλληψη της ιδέας μέχρι την υλοποίηση της, παρεμβάλλονται πολλά ενδιάμεσα στάδια που αφορούν τόσο την έρευνα όσο και τεχνικές και μέσα που συμβάλλουν στην δημιουργία της ταινίας, για αυτό δεν θα μπορούσε να λείπει το ερευνητικό κομμάτι που συνοδεύει το οπτικοακουστικό υλικό. Στο ερευνητικό αυτό κείμενο αναλύονται λεπτομερώς όλα τα βήματα που χρειάστηκαν για να καταλήξουμε στο επιθυμητό αποτέλεσμα τόσο όσον αφορά το σενάριο όσο και στην επιλογή της οπτικής του απόδοσης. Παρουσιάζονται επίσης και επιχειρήματα σχετικά με την επιλογή των κατάλληλων μέσων και μεθόδων που χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία της ταινίας, βοηθώντας στο να γίνουν ίσως περισσότερο κατανοητές τις επιλογές της δημιουργού, ενώ ταυτοχρόνως μπορούν να είναι και βοηθητικό υλικό για τους μελλοντικούς δημιουργούς.

1.4 ΣΤΟΧΟΣ

Η διπλωματική αυτή εργασία, η οποία αφορά την δημιουργία μιας ταινίας animation μικρού μήκους αποτέλεσε ένα εύνασμα για την περαιτέρω έρευνα πάνω στην σύνθεση ενός σεναρίου χαρακτήρων. Η ανάπτυξη αυτών των χαρακτήρων αυτού δημιουργήθηκε με τρόπο ώστε να εξυπηρετούν την επικοινωνία του μηνύματος προς το target group στο οποίο απευθύνεται. Επίσης αναπτύσσονται οι μέθοδοι καθώς και ο συνδυασμός των μεθόδων animation που επιλέχθηκαν ώστε η νοηματική απόδοση ενός φανταστικού σεναρίου που βασίζεται σε ιστορικά γεγονότα να αποδίδεται οπτικοακουστικά με την ελευθερία που προσφέρεται μέσω της τεχνικής του animation.

1.5 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Κατά την ποιοτική έρευνα, μελετήθηκαν κυρίως σημεία όπως η εξέλιξη των χαρακτήρων μέσω των εξωτερικών παραγόντων και των εσωτερικών τους συγκρούσεων. Πώς αυτή η εξέλιξη εξυπηρετεί το σενάριο, καθοδηγώντας το από ένα πραγματικό ιστορικό γεγονός σε ένα εναλλακτικό φανταστικό φινάλε. Μεγάλο κομμάτι της έρευνας εστιάστηκε επίσης και στην οπτική απόδοση του σεναρίου, ώστε να εκφραστούν σωστά ο χώρος και ο χρόνος της ιστορίας καθώς επίσης και τα συναισθήματα που συνθέτουν την ατμόσφαιρα αυτής.

1.6 ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ANIMATION

- Συγγραφή σεναρίου βασισμένο στην ιστορία της Λάικα, του πρώτου ζωντανού οργανισμού που στάλθηκε στο διάστημα
- Δημιουργία προσχεδίων/storyboard
- Δημιουργία animatic, μοντάζ για την τελική απόδοση του σεναρίου
- Σύνθεση πλάνων μέσω μοντάζ για την δημιουργία trailer
- Έρευνα concept art
- Δημιουργία χαρακτήρων και backgrounds στην τελική τους μορφή για το trailer της ταινίας
- Σχεδιασμός κίνησης
- Τελικό μοντάζ trailer και χρήση εφέ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΛΑΙΚΑ (ΩΣ ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΓΕΓΟΝΟΣ)

2.1 ΛΑΙΚΑ

Ήταν 3 Νοεμβρίου του 1957, όταν σοβιετικοί επιστήμονες εκτόξευσαν από το Καζακστάν τον δεύτερο τεχνητό δορυφόρο στην ιστορία, με την ονομασία Σπούτνικ 2, με μοναδικό επιβάτη μια σκυλίτσα με το όνομα Λάικα. Η Λάικα γεννήθηκε ως αδέσποτο σκυλάκι στους δρόμους της Μόσχας και τρία χρόνια αργότερα αποτέλεσε τον πρώτο ζωντανό οργανισμό που βρέθηκε στο διάστημα.

Οι επιστήμονες επέλεξαν την Λάικα έχοντας ως κριτήρια, την ημίαιμη ράτσα της, που την καθιστούσε πιο ανθεκτική σε σκληρές συνθήκες, ενώ παράλληλα ήταν λιγότερο απαιτητική. Το φύλο της, καθώς όντας ένα θηλυκό σκυλί που μπορούσε να ουρήσει χωρίς να χρειάζεται να σηκώνει το πόδι, επομένως θα έπιανε μικρότερο χώρο για τις ανάγκες της σε σύγκριση με ένα αρσενικό. Άλλος ένας βασικός παράγοντας ήταν το μικρό της μέγεθος, που δεν ξεπερνούσε τα έξι κιλά. Οι υποψήφιος σκυλίτσες έπρεπε να είναι φωτογενείς και το όνομά τους επιλεγόταν με σκοπό να εντυπωσιάσει. Η Λάικα, της οποίας το όνομα προέρχεται από τη ρωσική λέξη “γαυγίζω” επιλέχθηκε ανάμεσα σε λίγες άλλες συνυποψήφιος. Το όνομά της στην αρχή ήταν Kudryavka ("μικρή σγουρομάλλα" στα Ρώσικα) ενώ τη φώναζαν και Zhuchka ("Ζουζούνι") και Limonchik ("Λεμόνι"). Ήταν υπάκουη, έξυπνη και είχε διερευνητικό βλέμμα.

Σύμφωνα με μαρτυρία της Ρωσίδας βιολόγου Αντίλια Κοτόφσκαγια, γνώριζαν από την αρχή ότι η Λάικα θα πέθαινε σε αυτή την πτήση.

"...Της ζήτησα να μας συγχωρέσει και έκλαψα χαϊδεύοντάς τη μια τελευταία φορά", θυμάται η ρωσίδα Αντίλια Κοτόφσκαγια, η οποία είχε αναλάβει την εκπαίδευση των σκυλιών. *"Οι εννέα περιστροφές της γύρω από τη Γη έκαναν την Λάικα τον πρώτο κοσμοναύτη, που θυσιάστηκε στο όνομα της*

επιτυχίας των μελλοντικών αποστολών", έχει πει σε συνέντευξή της.

Η εκπαίδευση περιλάμβανε την τοποθέτηση των σκύλων σε όλο και μικρότερα κλουβιά, με σκοπό να συνηθίσουν την διαστημική πτήση σε μια κάψουλα μήκους μόλις 80 εκατοστών, εν συνεχεία περνούσαν από μια μηχανή φυγοκέντρωσης, η οποία μιμούταν την επιτάχυνση που σημειώνεται κατά την εκτόξευση ενός πυραύλου, και υποβάλλονταν σε δυνατούς θορύβους παρόμοιους με αυτούς που υπάρχουν στο εσωτερικό ενός διαστημοπλοίου.

Ο τότε εκπαιδευτής της, Όλεγκ Γκαζένκο, το 1998 δήλωσε ότι «Όσο ο καιρός περνάει, μετανιώνω όλο και πιο πολύ γι' αυτό που έκανα. Αυτά που μάθαμε από αυτή την αποστολή δεν ήταν τόσα ώστε να δικαιολογούν το θάνατο του σκυλιού».



Εικόνα 1: «Λάικα»

<https://en.wikipedia.org/wiki/Laika>



Εικόνα 2: «Λάικα»

<https://www.hannegrice.com/walk-the-dog/laika-the-dog-the-first-living-creature-in-space/>

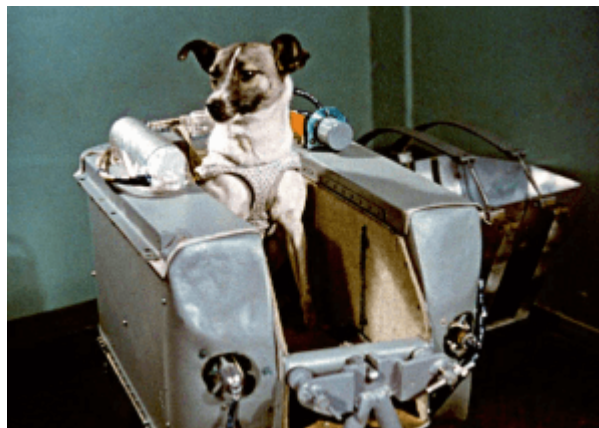
2.2 ΕΚΤΟΞΕΥΣΗ

Κατά την διάρκεια της εκτόξευσης οι καρδιακοί παλμοί της Λάικα αυξήθηκαν επικίνδυνα, ωστόσο κατάφερε να σταθεροποιηθεί έπειτα από 3 ώρες ενώ είχε μπει σε τροχιά γύρω από την γη, αυξάνοντας έτσι τις ελπίδες των επιστημόνων, οι οποίοι υπολόγιζαν ότι θα επιβίωνε οκτώ με δέκα μέρες στο διάστημα. Ωστόσο κατά την διάρκεια της ένατης περιστροφής του πυραύλου η θερμοκρασία στην κάψουλα, όπου ήταν τοποθετημένη η Λάικα άρχισε να αυξάνεται, αγγίζοντας τους σαράντα βαθμούς Κελσίου. Ως αναμενόμενο η Λάικα δεν θα μπορούσε να αντέξει σε αυτές τις συνθήκες και έπειτα από λίγες ώρες κατέληξε λόγω της υπερθέρμανσης και της αφυδάτωσης που επήλθε από αυτό.

Ο πύραυλος Σπούτνικ, που μετέφερε την Λάικα, διαλύθηκε στην ατμόσφαιρα της γης, συγκεκριμένα πάνω από τις Αντίλλες, στις 14 Απριλίου του 1957, με την μοναδική του επιβάτη ήδη νεκρή...

Σύμφωνα με τον Νικήτα Χρυστόφ, η Λάικα αποτέλεσε ένα πείραμα με σκοπό να προβληθεί η υπεροχή της Σοβιετικής Ένωσης έναντι των ΗΠΑ, λίγο πριν τους εορτασμούς της 40ης επετείου της επανάστασης των Μπολσεβίκων στις 7 Νοεμβρίου. Έπειτα από ρητή εντολή του ίδιου, το Σπούτνικ 2 είχε σχεδιαστεί και κατασκευαστεί στα γρήγορα, σε μόλις ένα μήνα, για να προλάβει να εκτοξευτεί ο δορυφόρος στην επέτειο της Ρωσικής Επανάστασης. Ως αποτέλεσμα, αντίθετα με τους μεταγενέστερους σοβιετικούς δορυφόρους, δεν είχε προλάβει να σχεδιαστεί και για ασφαλή επανείσοδο στην ατμόσφαιρα και έτσι η Λάικα ήταν καταδικασμένη απ' τη στιγμή που άρχισε το ταξίδι της.

Τα πειράματα ωστόσο συνεχίστηκαν, ενώ τρία μόλις χρόνια αργότερα μια άλλη διαστημική πτήση, στην οποία επέβαιναν οι σκυλίτσες Μπέλκα και Στρέλκα, στέφθηκε με επιτυχία καθώς κατάφεραν να επιστρέψουν ζωντανές πίσω στην Γη. Το γεγονός αυτό άνοιξε τον δρόμο για την πρώτη επανδρωμένη πτήση στον κόσμο με επιβαίνοντα τον Ρώσο κοσμοναύτη Γιούρι Γκαγκάριν, έναν μόλις χρόνο αργότερα.

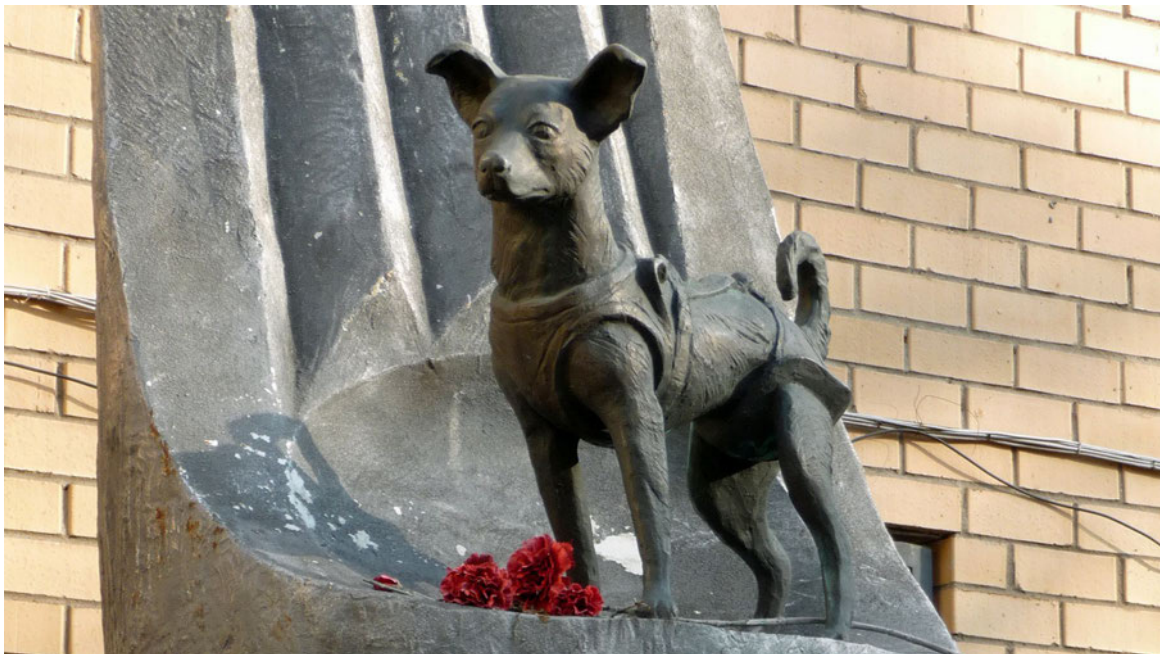


Εικόνα 3: «Λάικα, παρομοίωση κάψουλας»

<https://www.hannegrice.com/walk-the-dog/laika-the-dog-the-first-living-creature-in-space/>

2.3 FACTS

- Η Λάικα αιχμαλωτίστηκε μόλις μία εβδομάδα πριν την εκτόξευση, κατά το Associated Press.
- 36 συνολικά σκύλοι εστάλησαν στο διάστημα από τους Ρώσους πριν από το ταξίδι του Γιούρι Γκαγκάριν.
- Παρότι η αρχική κάλυψη της είδησης ανέφερε ότι η Λάικα πέθανε μία εβδομάδα μετά την απογείωση, αφότου μπήκε σε τροχιά γύρω από τη Γη, το 2002 το BBC δημοσίευσε απόρρητα έγγραφα που επιβεβαίωναν ότι η Λάικα πέθανε σε συνθήκες πανικού από θερμοπληξία, λίγες μόνο ώρες μετά την εκτόξευση του πυραύλου από τη Γη.
- Τα έγγραφα του BBC αποκάλυπταν μια ακόμη πιο άβολη πραγματικότητα. Η Λάικα πέθανε από υπερθέρμανση που προκλήθηκε από την αποκόλληση του εμπρόσθιου τμήματος του πυραύλου, μετά από ελεγχόμενη αποκόλληση. Ο πύραυλος είχε σχεδιαστεί ειδικά για να χάσει το εμπρόσθιο μέρος του, ώστε να μελετηθεί η επίδραση της θερμότητας στην καμπίνα και κατ' επέκταση στις ζωτικές λειτουργίες τυχόν επιβατών.
- Ένας από τους ανθρώπους που εργαζόνταν στο διαστημικό πρόγραμμα της ομάδας που διαχειρίστηκε τη Λάικα, ο Δόκτωρ Βλάντιμιρ Γιαζντόφσκι, ανέφερε σε συνέντευξή του στο περιοδικό TIME ότι ήταν ένα ήρεμο και καλό σκυλί, γι' αυτό και επελέγη. Λίγο πριν το ταξίδι της μάλιστα την πήρε στο σπίτι του, για να παίξει με τα παιδιά του. "...Είχε τόσο λίγο χρόνο ακόμη να ζήσει, ήθελα να κάνω κάτι όμορφο για εκείνη" ανέφερε στη συνέντευξή του στο περιοδικό.
- Το σύντομο ταξίδι της Λάικα, την έκανε ένα από τα πιο διάσημα σκυλιά του κόσμου. Απεικονίστηκε σε γραμματόσημα σε πολλές χώρες, και μάρκες από τσιγάρα και σοκολάτες είχαν το όνομά της. Τις τελευταίες δεκαετίες, έχει γίνει και όνομα συγκροτημάτων και τραγουδιών. Τον Νοέμβριο του 1997, σαράντα χρόνια μετά την πτήση της Λάικα, ένα μνημείο πεσόντων αστροναυτών ανεγέρθηκε στην Αστρόπολη, το κέντρο εκπαίδευσης των Σοβιετικών αστροναυτών κοντά στη Μόσχα. Σε μία γωνιά του μνημείου υπάρχει και η εικόνα της Λάικα.



Εικόνα 4: Άγαλμα της Λάικα στην Μόσχα

<https://www.history.co.uk/this-day-in-history/03-november/soviet-dog-laika-launched-into-space>

2.4 ΤΑΙΝΙΕΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΛΑΙΚΑ

Laika (Short Animation Film, 2010, μίξη 3D/2D)

Η συγκεκριμένη ταινία πρόκειται για ένα μικρού μήκους animation, σε σκηνοθεσία της Αυγούστα Ζουρελίδη, στην οποία η Λάικα είναι ένας ανθρωπόμορφος χαρακτήρας με έντονα συναισθήματα. Η ταινία περιστρέφεται γύρω από τα γεγονότα που θα μπορούσαν να είχαν συμβεί όσο βρισκόταν στο διάστημα και περιγράφει την σχέση της Λάικα με έναν εκ των επιστημόνων. Το τέλος δεν προσδιορίζεται αφήνοντας τον θεατή να φανταστεί την κατάληξη της Λάικα. Όντας υποψήφια για βραβεία, κατάφερε να αποσπάσει ένα από αυτά και συγκεκριμένα αυτό του καλύτερου animation 2011, στα Van d`Or Independent Film Awards.



Εικόνα 5: «Laika», μικρού μήκους animation, 2010

<https://www.imdb.com/title/tt1783322/>

Lajka (3D, Stop Motion Animation, 2017)

Η ταινία πραγματεύεται την δύσκολη ζωή ενός αδέσποτου στα περίχωρα μιας μεγάλης Ρωσικής πόλης, από εκεί την απαγάγουν και την Λάικα σε αναγκαστική εκπαίδευση με σκοπό να γίνει αστροναύτης. Λίγο μετά την αποβίβασή της στο διάστημα, ακολουθούν μια σειρά από ζώα που εκτοξεύονται βιαστικά από το Χιούστον και το Μπαϊκονούρ. Τα ζώα καταφέρνουν να αποικίσουν έναν μακρινό πλανήτη. Ωστόσο, μετά από μια σύντομη περίοδο αρμονικής, αδιατάρακτης συνύπαρξης με αυτόχθονες μορφές ζωής, ο πρώτος ανθρώπινος κοσμοναύτης καταφθάνει στον πλανήτη τους και ξαφνικά όλοι βρίσκονται σε κίνδυνο.



Εικόνα 6: «Lajka», stop motion animation, 2017

<https://www.imdb.com/title/tt3037136/>

Space Dogs (Live Action, Documentary, 2019)

Πρόκειται για ένα live action ντοκιμαντέρ της Elsa Kremser και του Levin Peter, όπου το φάντασμα της Λάικα ζει μέσα από τα σημερινά αδέσποτα. Η κάμερα βρίσκεται κυρίως στο επίπεδο του εδάφους και με περιπλανώμενες, υπνωτικές κινήσεις, τα αδέσποτα φαίνονται να περιηγούνται στα αστικά περιβάλλοντα της σύγχρονης Μόσχας. Προσβλέποντας στενά στην οπτική γωνία του

σκύλου, η πόλη αποδίδεται ως ένα παράξενο, ένα εξωγήινο περιβάλλον. Αρχαιακό υλικό του σοβιετικού διαστημικού προγράμματος είναι μονταρισμένο σε όλη την ταινία, αποκαλύπτοντας τις περίεργες δοκιμές και τις διαδικασίες στις οποίες υποβλήθηκαν οι σκύλοι κατά την προετοιμασία για διαστημικό ταξίδι. Η ταινία είχε είκοσι υποψηφιότητες, αποσπώντας έντεκα βραβεία.



Εικόνα 7: «Space Dogs», live action ντοκιμαντέρ, 2019

<https://www.imdb.com/title/tt10655714/>

Συμπερασματικά, οι δημιουργοί των παραπάνω ταινιών εκφράζουν με διαφορετικούς τρόπους την άδικη κατάληξη της Λάικα, πάντα ωστόσο με σεβασμό προς την μνήμη της, είτε πρόκειται για μια τελείως φανταστική εξέλιξη της ιστορίας είτε έχοντας μια δόση αλήθειας στο σενάριό τους. Το κοινό σημείο στις συγκεκριμένες ταινίες παρόλα αυτά, είναι η μη προβολή του θανάτου της και η μετάβαση της στην αιωνιότητα με κάποιον τρόπο, ο οποίος σε κάθε περίπτωση ερμηνεύεται διαφορετικά.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ANIMATION

3.1 ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ

Η κεντρική ιδέα του σεναρίου προέκυψε πριν την έρευνα των παραπάνω ταινιών. Συγκεκριμένα από ένα τραγούδι με τον ομώνυμο τίτλο “Laika”. Έχοντας ωστόσο αλλάξει πολλές απόψεις που αφορούσαν το σενάριο, κατέληξα σε αυτή με την μεγαλύτερη έμφαση στην εξέλιξη του χαρακτήρα, που περνά από πολλά στάδια μεταμόρφωσης ενώ καταλήγει να “παίρνει” εν τέλει αυτό που χρειάζεται και όχι αυτό που αρχικά “θέλει”.

3.2 ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Logline

Μια φιλία μέσα από ένα ταξίδι στον χώρο και τον χρόνο, γιατί αυτό που πραγματικά χρειαζόμαστε επιστρέφει σε εμάς με κάθε τρόπο.

Χαρακτήρες

Λαϊκα: Τολμηρό και αποφασισμένο σκυλάκι που ξέρει να επιβιώνει. Έχει μεγάλα όνειρα και δεν φοβάται το ρίσκο. Είναι ευκολόπιστη και επηρεάζεται εύκολα.

Ρύpsik: Ο πιστός φίλος, αλλά συνάμα διακριτικός. Θα είναι πάντα εκεί που δεν τον περιμένεις, για να σώσει την κατάσταση.



Εικόνα 8: «Λάικα», αρχείο, 2023



Εικόνα 9: «Πούψικ (φίλος Λάικα)», αρχείο 2023

Concept

Στην Μόσχα τη δεκαετία του '50, δύο αδέσποτοι τετράποδοι φίλοι, η Λάικα και ο Πούψικ, περνούν τις μέρες τους περιπλανώμενοι στα στενά της πόλης και στον σιδηροδρομικό σταθμό, αναζητώντας χάδια και ζεστασιά. Η καθημερινότητα τους θα αλλάξει όταν η Λάικα εντοπίζει μια αφίσα στην οποία απεικονίζονται όλα όσα πάντα ήθελε να έχει. Όταν της δίνεται η ευκαιρία, αφοσιώνεται στον στόχο της, προσπερνώντας κάθε εμπόδιο και αφήνοντας πίσω τους ανταγωνιστές της αλλά και τον πιστό της φίλο. Το τίμημα της πραγματοποίησης αυτού του στόχου είναι μεγάλο, ενώ όταν το συνειδητοποιεί είναι πλέον αργά, καθώς χάνεται μόνη στην σιωπή του διαστήματος. Στο ανατρεπτικό φινάλε όμως ξανασυναντά τον Πούψικ σε ένα διαφορετικό περιβάλλον και η φιλία τους παραμένει ζωντανή ενώ η γη από όπου προήλθαν αυτοκαταστρέφεται.



Εικόνα 10: «Μόσχα, 1959», αρχείο, 2023

Περιγραφή σεναρίου (Treatment)

Μια κρύα μέρα στους δρόμους της Μόσχας, η Λάικα και ο Πούπσικ περιπλανώνται στον σιδηροδρομικό σταθμό για λίγα χάνδια και ζεστασιά.

Εκεί η Λάικα εντοπίζει μια αφίσα της Ρωσικής διαστημικής υπηρεσίας, στην οποία απεικονίζεται ένας σκύλος-ήρωας της Σοβιετικής Ένωσης ως κοσμοναύτης. Το όνειρο της Λάικα για δράση, περιπέτεια και παγκόσμια αναγνώριση γίνεται ο στόχος της ζωής της. Η Λάικα κυνηγά την αφίσα καθώς την παίρνει ο αέρας, ενώ ο Πούπσικ παραμένει στο σημείο και την παρατηρεί.

Η αφίσα ωστόσο αποτελεί ένα φθηνό κόλπο για τον εντοπισμό υποψήφιων ευκολόπιστων θυμάτων από μεριάς των επιστημόνων της Σοβιετικής Ένωσης που ψάχνουν για πειραματόζωα, με σκοπό την πρώτη επανδρωμένη αποστολή στο διάστημα. Έτσι στο σημείο βρίσκεται ένας πράκτορας που παρακολουθεί με προσοχή το νέο του θύμα.

Το ίδιο βράδυ η Λάικα αναζητά καταφύγιο από μια ξαφνική μπόρα στους δρόμους της Μόσχας, κατευθυνόμενη προς το καταφύγιο που μοιράζεται με τον Πουπσικ, ένα μικρό ζεστό στενό της πόλης.

Χαρούμενη που τον αντικρίζει εκεί, κουλουριάζονται και κοιμούνται κρατώντας ζεστασιά ο ένας στον άλλον.

Όταν η βροχή κοπάζει ένα άγνωστο αμάξι καταφθάνει στο σημείο και ο πράκτορας πλησιάζει την Λάικα με σκοπό την απαγωγή της, δελεάζοντας την με την με μια λιχουδιά, ενώ ο Πουπσικ απομακρύνεται άμεσα και παρακολουθεί από απόσταση την ευκολόπιστη φίλη του να πέφτει θύμα ενός κακόβουλου άνδρα.

Ο πράκτορας παίρνει μαζί του στο αμάξι την Λάικα και την οδηγεί στα κεντρικά κτίρια του Roscosmos (σ,σ, Ρωσική Ομοσπονδιακή Υπηρεσία Διαστήματος). Εκείνη εντυπωσιασμένη ρίχνει της άμυνες της και κατευθύνεται μαζί με τον άντρα στον χώρο παραμονής της που μοιράζεται με άλλους τέσσερις ταλαιπωρημένους σκύλους.

Ένα χτύπημα στο τζάμι του παραθύρου την κάνει να γυρίσει αμέσως το βλέμμα της καθώς αντικρίζει τον Πούπσικ στο παράθυρο της. Εκείνος την καλεί να αποδράσει μαζί του, αλλά εκείνη αρνείται μένοντας αφοσιωμένη στον στόχο της. Ο Πούπσικ αποχωρεί απογοητευμένος, μη μπορώντας να σώσει την φίλη του που οικειοθελώς βρίσκεται εκεί.

Η επόμενη μέρα ξημερώνει και οι σκύλοι υποβάλλονται στην πρώτη δοκιμασία. Η Λάικα κερδίζει τον πρώτο της πόντο και ως επιβράβευση ανταμείβεται με ένα ζεστό πιάτο φαγητό. Οι άλλοι σκύλοι την παρακολουθούν πεινασμένοι, και η ίδια αποφασίζει να μοιραστεί το φαγητό της μαζί τους.

Άλλη μια μέρα ξημερώνει στον σταθμό και μια νέα δοκιμασία στέφεται με επιτυχία για την Λάικα για μια ακόμα φορά, δίνοντάς της τον δεύτερό της πόντο, κερδίζοντας ακόμα ένα πιάτο φαγητό.

Οι πεινασμένοι σκύλοι πέφτουν με τα μούτρα χωρίς να διστάσουν στο φαγητό της Λάικα και εκείνη αμέσως τους δείχνει τα δόντια της και τους βάζει στην θέση τους, απολαμβάνοντας μόνη της το γεύμα.

Οι μέρες περνάνε, η Λάικα βγαίνει νικήτρια από όλες τις δοκιμασίες και ανταμείβεται, ενώ ο Πούπσικ παρακολουθεί από το παράθυρο την φίλη του να μεταμορφώνεται σε κάτι που δεν αναγνωρίζει.

Οι δοκιμασίες ολοκληρώνονται, η Λάικα συστήνεται στο κοινό και βγαίνει στα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων. Η υπεροψία της μεγαλώνει και παραγκωνίζει τον Πουπσικ από κοντά της με κάθε τρόπο.

Η ώρα της απογείωσης φθάνει και η Λάικα με περίσσια περηφάνεια επιβιβάζεται στον πύραυλο σε ένα ταξίδι με άγνωστο προορισμό.

Μόνο όταν βρίσκεται στην απόλυτη σιγή του διαστήματος φαίνεται να καταλαβαίνει το λάθος της

και να αναλογίζεται τις πράξεις της, αλλά είναι πλέον αργά.

Εφημερίδες με τίτλους για τον χαμό της Λάικα αποτελούν την βασική είδηση, ενώ συνεχίζουν οι αποστολές ζώων στο διάστημα. Με το πέρασμα των χρόνων οι τίτλοι των εφημερίδων γίνονται όλο και πιο δυσοίωνοι, καθώς ο πλανήτης οδεύει προς την καταστροφή.

Ο Πούψικ στριφογυρνά στα παλιά τους λημέρια, προσπαθώντας να γεμίσει το κενό που άφησε πίσω η καλύτερη του φίλη. Ωσπου μια νύχτα, άνθρωποι της διαστημικής ομοσπονδίας τον εντοπίζουν και τον απαγάγουν με την βία, οδηγώντας τον στα εργαστήρια τους.

Ο Πούψικ αποτελεί το νέο θύμα τους, καθώς τον τοποθετούν σε έναν πύραυλο με προορισμό την ανακάλυψη εναλλακτικών πλανητών κατοικίας, για την επιβίωση της ανθρωπότητας.

Λίγα χρόνια αργότερα, η Λάικα αγναντεύει τα αστέρια από την άκρη του γαλαξία. Ξαφνικά ακούει έναν εκκωφαντικό ήχο καθώς ένα άγνωστο αντικείμενο πλησιάζει τον πλανήτη στον οποίο βρίσκεται.

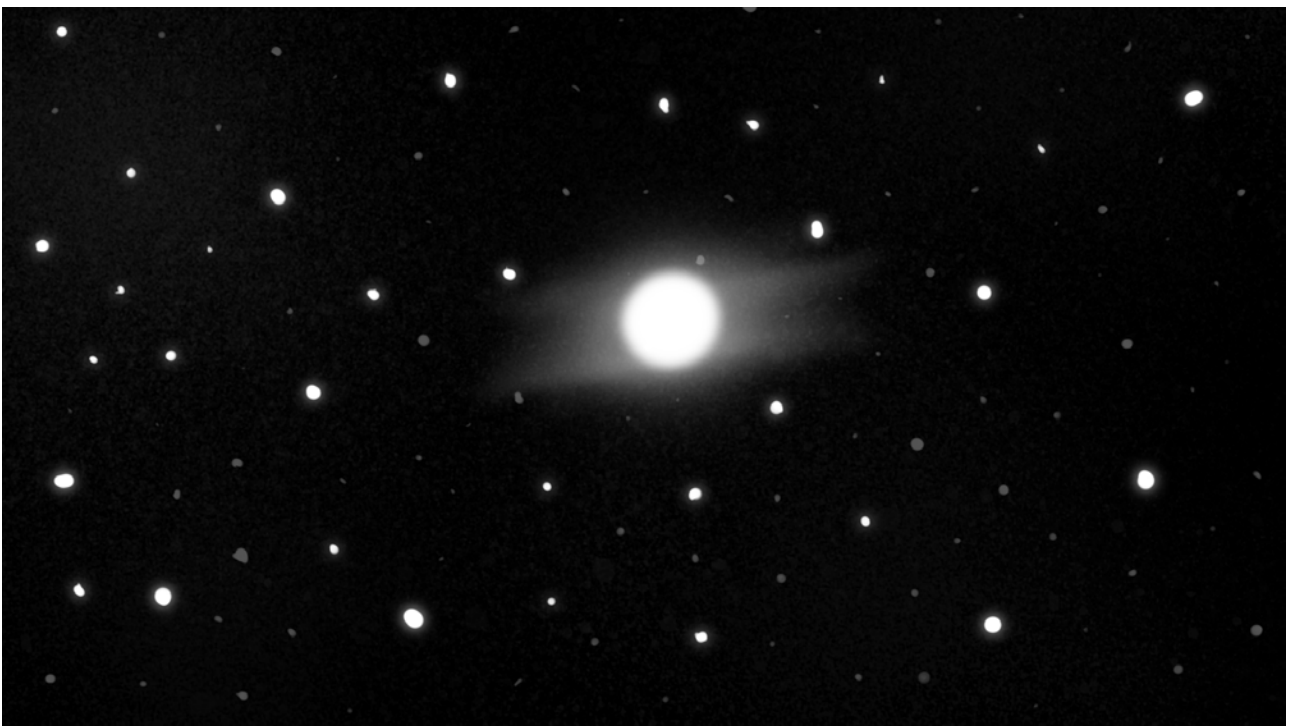
Πλησιάζει γρήγορα στο σημείο πρόσκρουσης του αντικειμένου, όπου και αντικρίζει έναν παλιό γνώριμο.

Ο Πούψικ βγαίνει από τον κατεστραμμένο πύραυλο, μη μπορώντας να πιστέψει ότι η φίλη του είναι ακόμα ζωντανή μετά από όλα αυτά τα χρόνια. Χωρίς πολύ σκέψη συγχωρεί την Λάικα και οι δυο τους κουρνιαάζουν όπως πάντα συνήθιζαν. Μόνο που αυτή τη φορά δεν είναι μόνοι, αλλά ένα μεγάλο πλήθος από διάφορα ζώα που ζουν αρμονικά τους περιτριγυρίζουν.

After scene

Πύραυλοι όπλα σκορπίζονται σε κάθε μεριά της γης, προκαλώντας μια εκκωφαντική έκρηξη που σημαίνει το τέλος της.

Η Λάικα και ο Πούψικ ξυπνούν από τον εκκωφαντικό ήχο και βλέπουν ένα μεγάλο αστέρι σχηματισμένο στον ουρανό, εκεί που άλλοτε υπήρχε η γη. Κοιτούν με απορημένο βλέμμα πριν πέσουν ξανά για ύπνο αγκαλιασμένοι.



Εικόνα 11: «After Scene», αρχείο, 2023

3.3 ΣΕΝΑΡΙΟ (ΠΡΟΛΟΓΟΣ - ΚΥΡΙΩΣ ΘΕΜΑ – ΕΠΙΛΟΓΟΣ)

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Σκηνή 1

Ένα κρύο πρωινό στον σιδηροδρομικό σταθμό της Μόσχας. Η Λάικα και Πούπσικ περιπλανώνται στην αποβάθρα, καθώς τα τρένα περνάνε. Μια αφίσα της διαστημικής ομοσπονδίας που απεικονίζει έναν σκύλο-αστροναύτη τραβά το βλέμμα της Λάικα. Ένα τρένο περνά από μπροστά τους και ο αέρας παρασέρνει την αφίσα, και ενώ η Λάικα τρέχει κυνηγώντας την, ο Πούπσικ μένει πίσω παρακολουθώντας, αλλά δεν είναι ο μόνος. Ένας πράκτορας παρακολουθεί προσεκτικά τις κινήσεις της Λάικα.

Σκηνή 2

Το βράδυ πέφτει στην πόλη της Μόσχας και η μπόρα ξεκινά. Η Λάικα βρίσκει προσωρινό καταφύγιο κάτω από ένα αμάξι φοβούμενη τους κεραυνούς. Σύντομα καταφέρνει να καταφύγει σε ένα μικρό στενό, το μέρος όπου ζει με τον Πούπσικ και όλη της το πρόσωπο φωτίζεται όταν βλέπει τον φίλο της εκεί. Οι δύο τους κουλουριάζονται και κοιμούνται αγκαλιασμένοι, καθώς η βροχή κοπάζει.

Σκηνή 3

Ένα άγνωστο αμάξι καταφθάνει στο σημείο, όπου βρίσκονται οι δυο τετράποδοι φίλοι. Ο κατάσκοπος κατεβαίνει και αρχίζει να πλησιάζει την Λάικα και τον Πούπσικ. Ο Πούπσικ καταφέρνει να ξεφύγει ενώ η Λάικα παραμένει τρομαγμένη στο σημείο. Ο πράκτορας δελεάζει την Λάικα με μια λιχουδιά και καταφέρνει να την οδηγήσει το αμάξι του, με το οποίο και φεύγουν μαζί.

ΚΥΡΙΩΣ ΘΕΜΑ

Σκηνή 1

Φτάνοντας στα κεντρικά του Roscosmos, η Λάικα εντυπωσιάζεται αντικρίζοντας τον χώρο και τα διαστημικά αντικείμενα που υπάρχουν σε αυτόν. Ο πράκτορας οδηγεί την Λάικα σε ένα σκοτεινό δωμάτιο.

Σκηνή 2

Στο δωμάτιο η Λάικα φαίνεται απορημένη βλέποντας τους υπόλοιπους σκύλους να κοιμούνται κατάκοποι. Ένας ήχος ακούγεται από το παράθυρο και γυρνώντας βλέπει τον αγαπημένο της φίλο Πούπσικ που προσπαθεί να την πείσει να αποδράσουν μαζί, αλλά εκείνη αρνείται κατηγορηματικά, μένοντας πιστή στον στόχο της.

Σκηνή 3

Μια νέα μέρα ξημερώνει και οι δοκιμασίες ξεκινούν. Η Λάικα βγαίνει νικήτρια από την πρώτη δοκιμασία και μοιράζεται το έπαθλο φαγητού με τους υπόλοιπους σκύλους, οι οποίοι φαίνονται πεινασμένοι και εξαντλημένοι. Οι δοκιμασίες συνεχίζονται και η Λάικα παίρνει ξανά το έπαθλο, ενώ αυτή τη φορά αρνείται να το μοιραστεί με οποιονδήποτε.

Σκηνή 4

Οι μέρες περνούν και ο χαρακτήρας της Λάικα φαίνεται να αλλάζει ραγδαία, καθώς το μόνο που την νοιάζει πλέον είναι ο στόχος της να πάει στο διάστημα, αγνοώντας επιδεικτικά τον Πούψικ, ο οποίος περιμένει στο παράθυρο παρακολουθώντας την.

Σκηνή 5

Η Λάικα κερδίζει την δημοσιότητα που πάντα περίμενε και γίνεται πρωτοσέλιδο στις εφημερίδες. Συνεχίζει να παραγκωνίζει για μια ακόμα φορά τον πιστό της φίλο.

Σκηνή 6

Η ημέρα της εκτόξευσης καταφθάνει, η Λάικα με ένα βλέμμα υπερηφάνειας εγκαταλείπει τον πλανήτη γη με άγνωστο για αυτή προορισμό. Μόνο όταν βρίσκεται στην απόλυτη σιγή του διαστήματος συνειδητοποιεί το μοιραίο της λάθος, δείχνοντας τυφλή εμπιστοσύνη σε αυτούς που θέλησαν να την εκμεταλλευτούν αλλά είναι πλέον αργά.

Σκηνή 7

Τα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων ανακοινώνουν πλέον τον χαμό της Λάικα στο διάστημα, καθώς έχασαν την επαφή με τον πύραυλο. Καθώς περνούν τα χρόνια οι τίτλοι των εφημερίδων γίνονται όλο και πιο δυσοίωνοι για την ανθρωπότητα.

Σκηνή 8

Ο Πούψικ αποτελεί το νέο θύμα των επιστημόνων, όταν αυτοί τον εντοπίζουν και τον απαγάγουν, στέλνοντας τον στο διάστημα, με σκοπό την εύρεση εναλλακτικής αποικίας σε άλλον πλανήτη.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σκηνή 1

Τα χρόνια περνούν, η Λάικα έχει καταφέρει να επιζήσει σε έναν μακρινό πλανήτη, αγναντεύοντας τα αστέρια αναλογιζόμενη τις λανθασμένες τις πράξεις. Ξαφνικά στην απόλυτη ησυχία ένας εκκωφαντικός ήχος πρόσκρουσης άγνωστου αντικειμένου της τραβά την προσοχή και πλησιάζει για να ανακαλύψει ότι στο άγνωστο αυτό αντικείμενο επιβάτης είναι ο φίλος της ο Πούψικ, ο οποίος έκπληκτος διαπιστώνει ότι η φίλη του είναι ζωντανή. Η συγχώρεση του προς την Λάικα δεν αργεί να έρθει και οι δυο τους κουρνιαάζουν αγκαλιασμένοι, περιτριγυρισμένοι από πολλά ζώακια, τα οποία στάλθηκαν στο διάστημα και συνυπάρχουν αρμονικά στην νέα τους κατοικία.

Σκηνή 2 (after scene)

Σε κάθε μεριά της γης εκτοξεύονται πύραυλοι πολέμου που προκαλούν την έκρηξη της. Η Λάικα και ο Πούψικ ξυπνούν από τον δυνατό ήχο, βλέποντας ένα μεγάλο αστέρι εκεί που άλλοτε διέκριναν την γη. Απτόητοι από το συμβάν πέφτουν ξανά για ύπνο αγκαλιασμένοι.

3.4 CONCEPT ART

Εισαγωγή

Η επιλογές του εικαστικού περιεχομένου φαίνονται κυρίως στο τελικό trailer, διότι στο animatic δόθηκε μεγαλύτερη βάση στην δημιουργία και την εξέλιξη του σεναρίου και σε πρόχειρα σχέδια που θα βοηθούσαν στην εύκολη και γρήγορη απεικόνιση αυτού. Επομένως παρακάτω ακολουθεί η ανάλυση των τελικών σχεδιαστικών επιλογών του trailer.

Η επιλογή της ασπρόμαυρης κλίμακας είναι συνειδητή, διότι εξυπηρετεί τους σκοπούς του σεναρίου τόσο στο συναισθηματικό όσο και στο πρακτικό κομμάτι. Αρχικά εμπνέει μια ατμόσφαιρα “εποχής”, καθώς η ιστορία εκτυλίσσεται στα τέλη της δεκαετίας του 50'. Επίσης η επιλογή της ασπρόμαυρης κλίμακας εξυπηρετεί στην έκφραση του συναισθήματος και στην δραματοποίηση της ιστορίας, καθώς με αυτό τον τρόπο δίνεται περισσότερη βάση στο συναίσθημα που προκαλείται στον θεατή χωρίς να του τραβάνε την προσοχή έντονα χρώματα και διαφορετικές κλίμακες.

Για να αποδοθεί καλύτερα μια “vintage” αίσθηση, προτίμησα την χρήση υφών με διάφορα brushes και την προσθήκη grain στην εικόνα.

Χαρακτήρες

Η **Λάικα** ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας δημιουργήθηκε έπειτα από στυλιζαρισμένες εικόνες της πραγματικής Λάικα που βρέθηκαν από ντοκουμέντα στο διαδίκτυο.

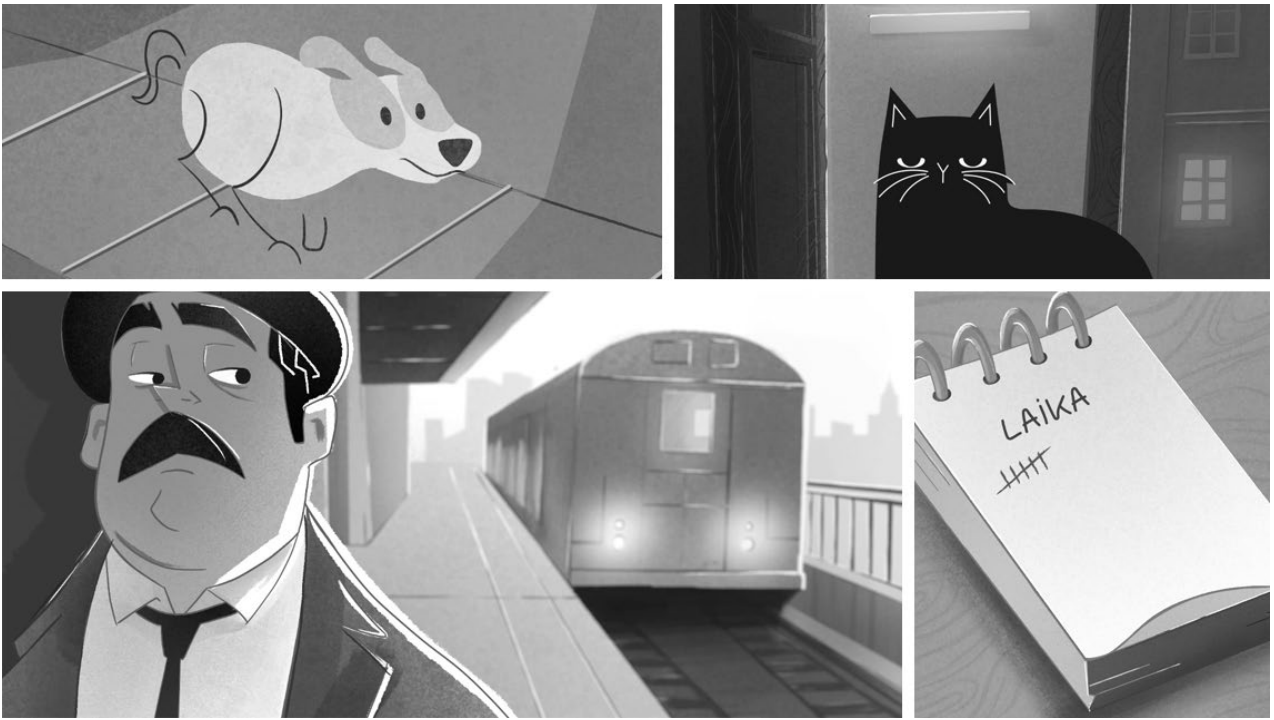
Για την Λάικα χρησιμοποιήθηκε κυρίως λευκό χρώμα στο σώμα με σκοπό να ξεχωρίζει από τα backgrounds και να αντιτίθεται με το χρώμα του φίλου της Πούψικ με τον οποίο έχουν τελείως διαφορετικούς χαρακτήρες. Η Λάικα αντιπροσωπεύει έναν αγνό χαρακτήρα, ευκολόπιστο, που επηρεάζεται και προσαρμόζεται εύκολα σε καταστάσεις, ψάχνοντας πάντα την θετική πλευρά των πραγμάτων. Λόγω της αγνότητας και της αθωότητας που συχνά μεταφράζεται σε αφέλεια, θεώρησα ότι το λευκό χρώμα είναι αυτό που της ταιριάζει περισσότερο. Χαρακτηριστικό της είναι τα πεταχτά αυτιά της τα οποία επίσης αντιδρούν με τα συναισθήματα της και εκφράζουν την περιέργεια της. Εξίσου χαρακτηριστικό της Λάικα αποτελούν οι πιο σκουρόχρωμες αποχρώσεις το κεφάλι της σε σχέση με το υπόλοιπο σώμα της.

Το σχέδιο της είναι αρκετά απλό και δίνεται κυρίως έμφαση στα εκφραστικά της μάτια και τα αυτιά της που αντιδρούν έντονα σε κάθε της συναίσθημα.

Ο **Πούψικ**, ο γάτος, είναι ο πιστός φίλος της Λάικα, ο οποίος είναι διακριτικός αλλά συνάμα έχει έντονη προσωπικότητα που δεν προσαρμόζεται εύκολα. Είναι πονηρός και καχύποπτος και κινείται κυρίως στο σκοτάδι. Για τον λόγο αυτό θεώρησα ότι του ταιριάζει καλύτερα το μαύρο χρώμα που έρχεται σε αντίθεση με τα μεγάλα μάτια του.

Μπορεί να μην αποτελεί τον βασικό χαρακτήρα αλλά είναι σίγουρα το βασικό στήριγμα του κυρίως χαρακτήρα και παίζει μεγάλο ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας.

Ο **πράκτορας** φαίνεται στριφνός και σοβαρός, δεν πάει πουθενά χωρίς το καπέλο του που τον βοηθά να μην αναγνωρίζεται εύκολα. Φορά επίσημα ρούχα δείχνοντας ότι παίρνει στα σοβαρά την δουλειά του, καθώς αυτή αποτελεί το μεγαλύτερο μέρος της ζωής του. Το μουστάκι του θυμίζει αυτό του Στάλιν, ο οποίος είχε απεβίωσε λίγα χρόνια νωρίτερα από το έτος που διαδραματίζεται η ταινία. Το μουστάκι λοιπόν παραπέμπει σε έναν αυταρχικό άνθρωπο της τότε Σοβιετικής Ένωσης.



Εικόνα 12: Κολλάζ από εικόνες αρχείου, 2023

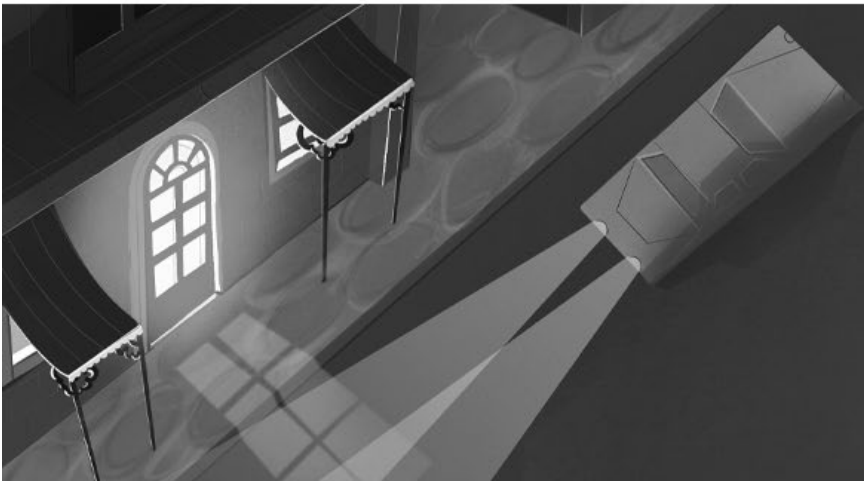
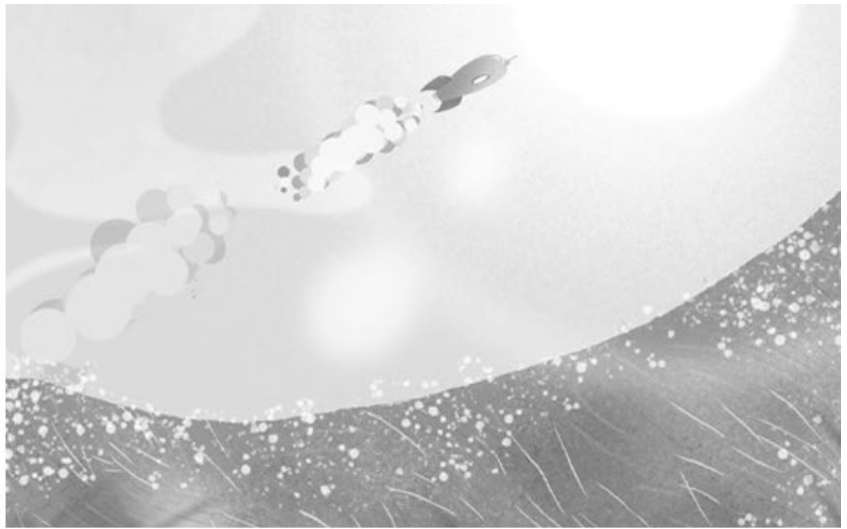
Όσον αφορά τα **περιβάλλοντα** σχεδιάστηκαν κυρίως γραμμικά και στα περισσότερα δεν υπάρχουν πολλές καμπύλες, σε αντίθεση με τους χαρακτήρες και τα υπόλοιπα αντικείμενα. Θεώρησα ότι αυτή η “αυστηρότητα” εξυπηρετεί στην απόδοση της κοινωνικοπολιτικής κατάστασης της Σοβιετικής Ένωσης της συγκεκριμένης χρονικής περιόδου.

Λόγο του ότι και η χρωματική κλίμακα είναι περιορισμένη (κλίμακα γκρι) δόθηκε μεγαλύτερη βάση στις υφές, το βάθος, την προοπτική και τον φωτισμό. Οι υφές δημιουργήθηκαν με την χρήση κατάλληλων brushes σύμφωνα με τα αντικείμενα τα οποία περιέγραφαν, για παράδειγμα οι τοίχοι, το πέτρινο δάπεδο ή τα αντικείμενα που αντανακλούν φως χρειάζονται διαφορετικές υφές για να αποδοθούν με μια βάση ρεαλισμού.

Για την προοπτική είναι σημαντικό τα αντικείμενα που βρίσκονται μπροστά ή πίσω από το αντικείμενο στο οποίο εστιάζουμε να είναι θολά (blur) ώστε να δημιουργείται με φυσικότητα η αίσθηση της εστίασης, όπως για παράδειγμα κάνει μια κάμερα.

Εξίσου σημαντικός στην απόδοση ρεαλισμού, φυσικότητας και βάθους είναι ο φωτισμός, είτε όταν προέρχεται από φυσικές πηγές όπως ο ήλιος, ή η σελήνη όπου σε αυτή την περίπτωση είναι πιο διάχυτος, είτε σε άλλες περιπτώσεις προέρχεται από τεχνητές πηγές όπως λάμπες και παράθυρα, όπου το φως είναι πιο εντοπισμένο.





VOL. 127 - NO. 39

SITY, WEEKDAY, MONTH DD, YYYY-XX PAGES IN X SECTIONS

PRICE X CENTS

Largest Daily
Circulation
In City Name
135,789 WEEKDAYS
ABC Publisher's Statement
May 31, 1954

TOP DOG SPINS ON

Lorem Ipsum
Life History,
Pages 13 and 14
Only There

1000 MILES UP IN FLYING KENNEL

All information ipsum dolor sit amet, ex pro mundi vitae nostrum, his solet deserunt complectitur ei. Ei sit quodsi voluptat. Inani choro timeam ei vel, te his eros meliore. Quis lorem usu ut, no eam adhuc sonet, id qui congue consul temporibus. Sed ea essent patrioque. Ea pri atqui omnium docendi, vix ex putant accumsan petentium. Quo summo prodesset in, ex paulo tation gubergren vel. Ex cum vocibus reprimique, nusquam moderatus mea cu. Est ea everti molestie aliquando, an sed dico nostro.

Cu erant temporibus comprehensam vix, eum ei impediti deleniti adipisci. Nec eu commodo appetere posidonium, utamur singulis te pri, illum molestie tractatos ex per. Eu his alienum voluptua. Te sit iusto putant, usu quem dico efficiantur ad. Usu ad nobis nonumy, sententiae temporibus pri an. Vim cu



EXTRA! EXTRA!

Lorem ipsum dolor sit amet, ex pro mundi vitae nostrum, his solet deserunt complectitur ei. Ei sit quodsi voluptat. Inani choro timeam ei vel, te his eros meliore. Quis lorem usu ut, no eam adhuc sonet, id qui congue consul temporibus. Sed ea essent patrioque.

Ea pri atqui omnium docendi, vix ex putant accumsan petentium. Quo summo prodesset in, ex paulo tation gubergren vel. Ex cum vocibus reprimique, nusquam moderatus mea cu. Est ea everti molestie aliquando, an sed dico nostro. Cu erant temporibus comprehensam vix, eum ei impediti deleniti adipisci. Nec eu commodo appet.

Εικόνα 13: Κολλάζ από εικόνες αρχείου, 2023

3.5 MOODBOARD

Paperman (Disney, 2012)

Το Paperman αποτέλεσε την βασική πηγή έμπνευσης όσον αφορά την ατμόσφαιρα και την αισθητική. Η κλίμακα του γκρι, οι υφές και ο τρόπος που αποδίδεται ο φωτισμός είναι τα κυριότερα σημεία της ταινίας που χρησιμοποιήθηκαν ως case study.



Εικόνα 14: Εικόνες – αποσπάσματα από την ταινία μικρού μήκους «Paperman» της Disney, 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=mM6cLnsqmO8>

Frankenweenie (Tim Burton, 2012)

Τα έργα του Tim Burton, αποτελούσαν πάντα έμπνευση για εμένα και την ενασχόληση μου με τον συγκεκριμένο τομέα. Το Frankenweenie, επικεντρώνεται σε ένα σκυλάκι που επιστρέφει στην ζωή μετά θάνατον χάρη στην αγάπη του αφεντικού του. Σε αυτή την περίπτωση υπάρχουν κοινά στοιχεία τόσο στο concept art όσο και στην κεντρική υπόθεση της ιστορίας. Τόσο στην συγκεκριμένη ταινία όσο και στο Frankenweenie, πρωταγωνιστές είναι σκυλιά χωρίς ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά. Η Λάικα επιστρέφει στο τέλος της ταινίας ενώ θεωρείτο νεκρή, κάτι που παραπέμπει και στην υπόθεση του Frankenweenie. Το στοιχείο της μαύρης κωμωδίας είναι

εμφανές στις περισσότερες (αν όχι σε όλες) τις ταινίες του καλλιτέχνη και είναι ένα στοιχείο που ήθελα και εγώ με την σειρά μου να προσδώσω στην ταινία μου. Από αισθητικής πλευράς η χρήση της γκρι κλίμακας προσδίδει επιπλέον συναίσθημα και στις δύο περιπτώσεις.

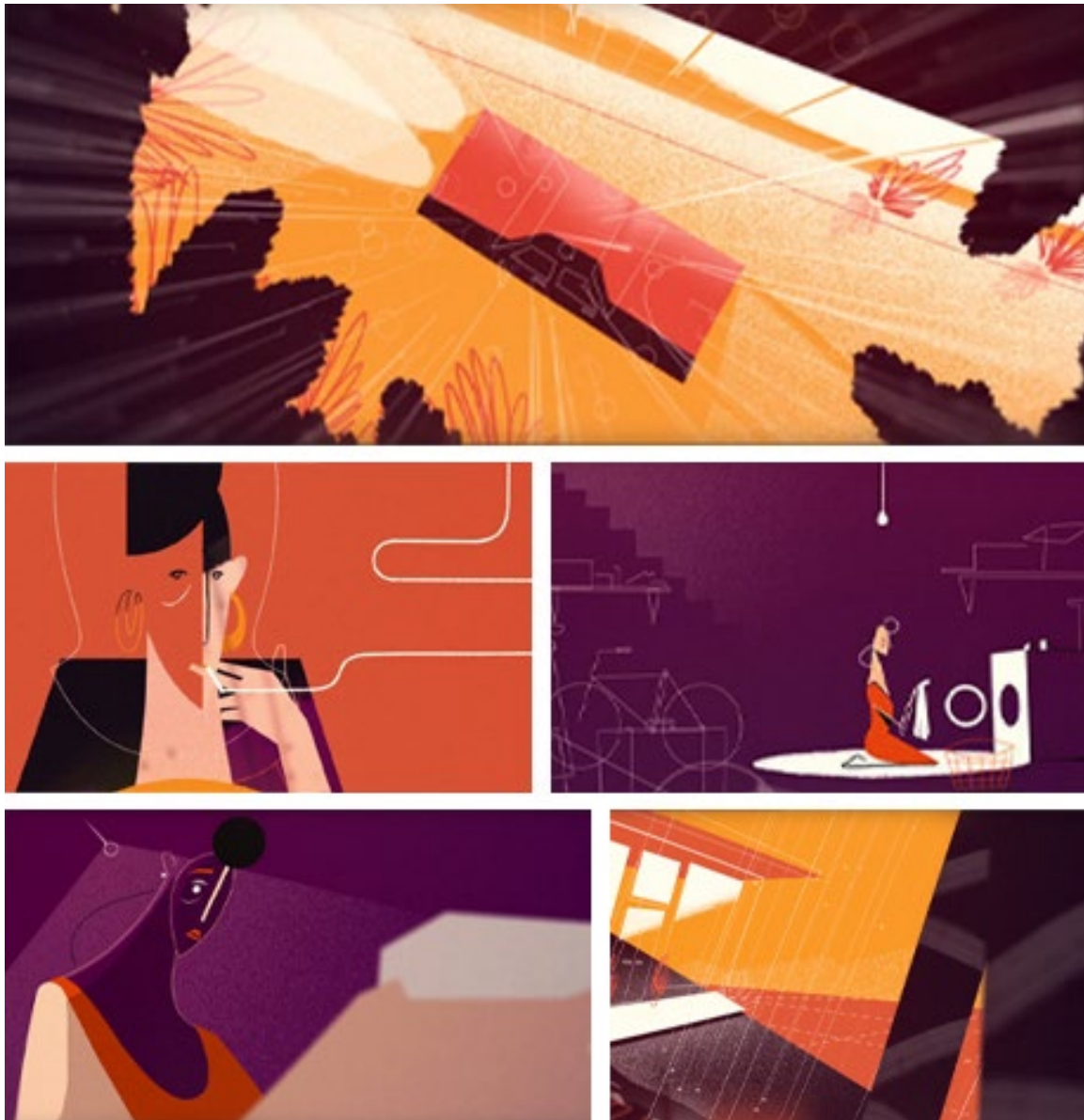


Εικόνα 15: Εικόνες – αποσπάσματα από την ταινία «Frankenweenie» του Tim Burton, 2012

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

My Darling's Shadow (Conor Whelan, 2016)

Το “My Darling's Shadow” διαφέρει αρκετά από τα προηγούμενα φιλμ καθώς είναι σχεδιασμένο με βάση την 2D animation τεχνική, έχει έντονα χρώματα και πολύ αφαιρετικά σχέδια. Ωστόσο η ποιότητα αισθητική του είναι αυτή που μου κέντρισε περισσότερο το ενδιαφέρον και προσπάθησα να μεταφέρω και στο δικό μου έργο. Ένα επιπλέον ιδιαίτερο χαρακτηριστικό που παρατήρησα στην συγκεκριμένη ταινία και αποτέλεσε έμπνευση είναι οι επιτηδευμένα “στραβές” γραμμές στα backgrounds, που αφαιρούν από τον ρεαλισμό χωρίς παράλληλα να χάνεται η σωστή προοπτική των σχεδίων.



Εικόνα 16: Εικόνες – αποσπάσματα από την ταινία «My Darling's Shadow» του Conor Whelan, 2016

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

3.6 STORYBOARD

Το storyboard είναι αναπόσπαστο κομμάτι στη δημιουργία μιας ταινίας animation, καθώς αποτελεί μια προεπισκόπηση της ταινίας βοηθώντας μας να οργανώσουμε σωστά το έργο μας. Μέσω της διαδικασίας του storyboarding κρατάμε το ωφέλιμο υλικό των εικονογραφήσεων, τοποθετημένο σε μια χρονική σειρά των γεγονότων με σκοπό της προ-οπτικοποίησης της ταινίας μέσω εικόνων.

Η διαδικασία αυτή είναι απαραίτητο στοιχείο στο animation, γιατί τα πλάνα, οι σκηνές, τα περιβάλλοντα, οι χαρακτήρες και η κίνηση τους, δημιουργούνται εξ' ολοκλήρου από την αρχή, με αποτέλεσμα η παραγωγή τους να χρειάζεται αρκετό χρόνο. Για λόγους εξοικονόμησης χρόνου και χρημάτων σε μια animation ταινία είναι αναγκαία η προ-οπτικοποίηση του υλικού της.

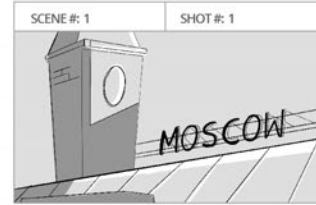
Παρακάτω παρουσιάζεται το storyboard της ταινίας «Laika: A Story of Fictitious Events», στο ειδικά διαμορφωμένο storyboard layout.



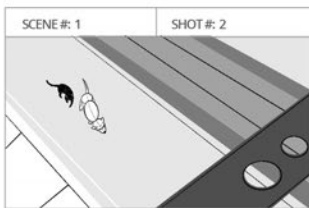
Κάθετο travel κάμερας προς τα κάτω
 Ambient ήχοι πόλης, κουδουνάκι τρένου



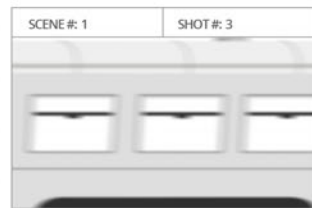
Κάθετο travel κάμερας προς τα κάτω
 Ambient ήχοι πόλης, κουδουνάκι τρένου



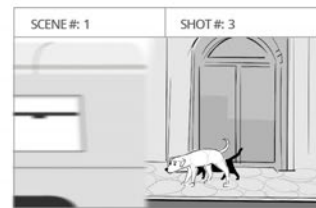
Κάθετο travel κάμερας προς τα κάτω
 Ambient ήχοι πόλης, κουδουνάκι τρένου



Ambient ήχοι πόλης, ήχος τρένου



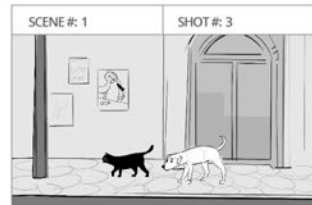
Ήχος τρένου που περνά



Ήχος τρένου που φεύγει



Ambient ήχοι πόλης, ομιλίες



Ambient ήχοι πόλης, ομιλίες



Ambient ήχοι πόλης, ομιλίες



Ambient ήχοι πόλης



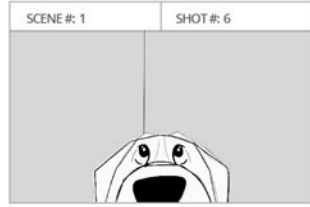
Ambient ήχοι πόλης



Ambient ήχοι πόλης, ηχητικό εφέ μαγικού
 ραβδίου



.. Ambient ήχοι πόλης



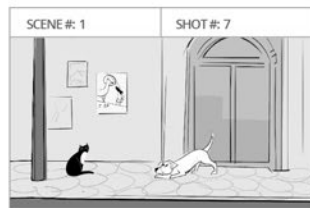
.. Ambient ήχοι πόλης



.. Ambient ήχοι πόλης



.. Ambient ήχοι πόλης, χαρούμενο γάβγισμα



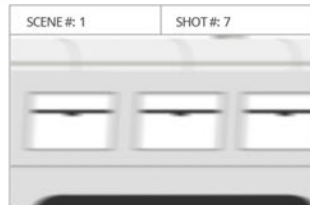
.. Ambient ήχοι πόλης



.. Ambient ήχοι πόλης



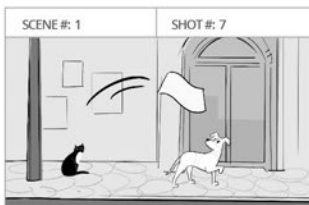
.. Ambient ήχοι πόλης, τρένο πλησιάζει, κουδούνι τρένου



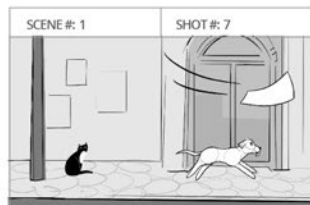
.. Ambient ήχοι πόλης, τρένο περνά, κουδούνι τρένου



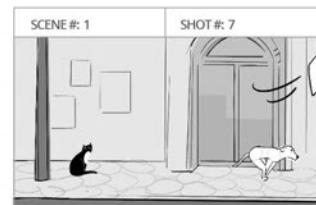
.. Ambient ήχοι πόλης, τρένο φεύγει, ήχος αφίσας που την παίρνει ο αέρας



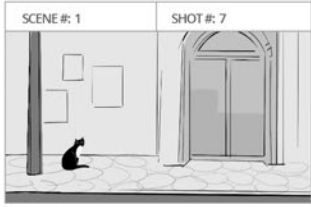
.. Ambient ήχοι πόλης, ήχος αφίσας που την παίρνει ο αέρας



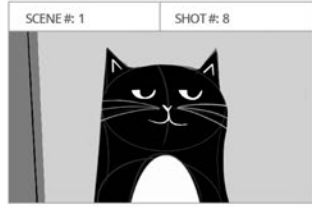
.. Ambient ήχοι πόλης, ήχος αφίσας που την παίρνει ο αέρας



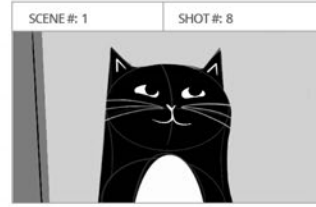
.. Ambient ήχοι πόλης, ήχος αφίσας που την παίρνει ο αέρας



SCENE #: 1 SHOT #: 7
Ambient ήχοι πόλης



SCENE #: 1 SHOT #: 8
Ambient ήχοι πόλης



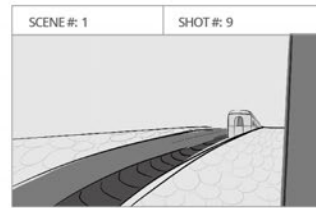
SCENE #: 1 SHOT #: 8
Ambient ήχοι πόλης



SCENE #: 1 SHOT #: 9
Ambient ήχοι πόλης, ήχος αφίσας που την παίρνει ο αέρας



SCENE #: 1 SHOT #: 9
Ambient ήχοι πόλης, ήχος αφίσας που την παίρνει ο αέρας



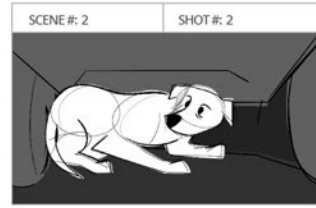
SCENE #: 1 SHOT #: 9
Ambient ήχοι πόλης



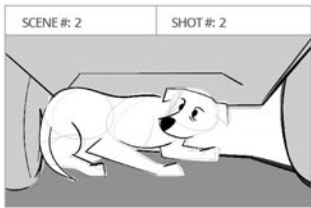
SCENE #: 2 SHOT #: 1
Ήχος δυνατής βροχής



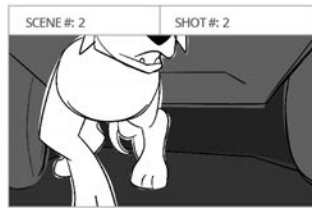
SCENE #: 2 SHOT #: 1
Ήχος δυνατής βροχής και κεραυνού



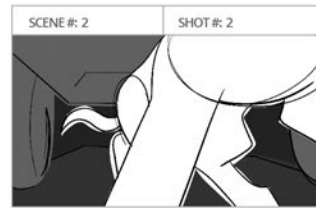
SCENE #: 2 SHOT #: 2
Ήχος δυνατής βροχής



SCENE #: 2 SHOT #: 2
Ήχος δυνατής βροχής και κεραυνού



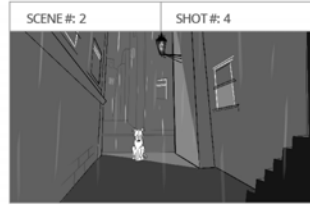
SCENE #: 2 SHOT #: 2
Ήχος δυνατής βροχής



SCENE #: 2 SHOT #: 2
Ήχος δυνατής βροχής



— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής —



— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής —



— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής —



— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής —



— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής —



— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής, γουργούρισμα γάτου —



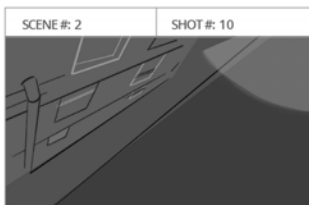
— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής, γουργούρισμα γάτου —



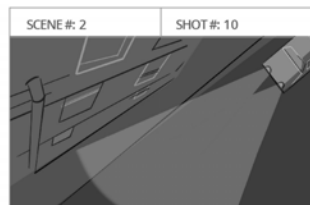
— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής που κοπάζει —



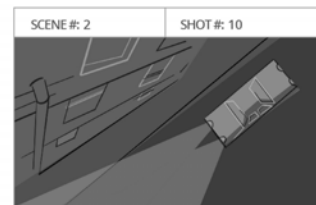
— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— ήχος βροχής που κοπάζει —



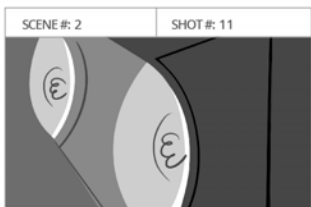
— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— αυτοκίνητο που πλησιάζει —



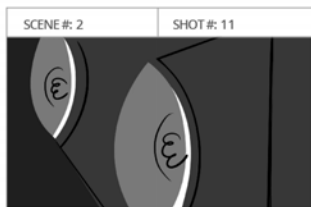
— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— αυτοκίνητο που πλησιάζει —



— Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, —
— αυτοκίνητο που πλησιάζει —



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
φώτα αυτοκινήτου που σβήνουν



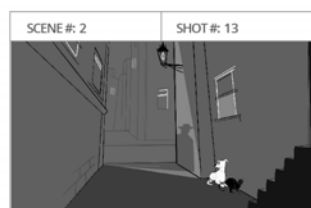
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



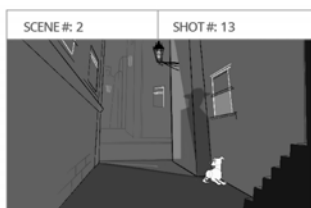
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, βήματα
που πλησιάζουν, γάτος τρομαγμένος



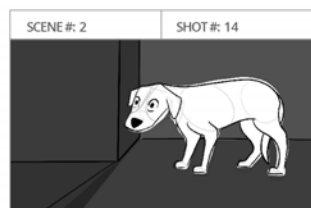
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, βήματα
που πλησιάζουν



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, βήματα
που πλησιάζουν



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα, βήματα
που πλησιάζουν



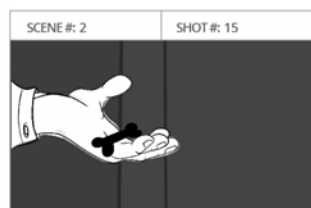
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
τρέμουλο φόβου



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
τρέμουλο φόβου



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
τρέμουλο φόβου



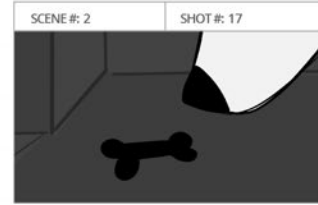
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
ήχος απορίας



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
μασούλημα σκύλου



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
μασούλημα σκύλου, πατ πατ



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
μασούλημα σκύλου, πατ πατ



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
μασούλημα σκύλου, πατ πατ



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
μασούλημα σκύλου, πατ πατ



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
μασούλημα σκύλου



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
απορία σκύλου



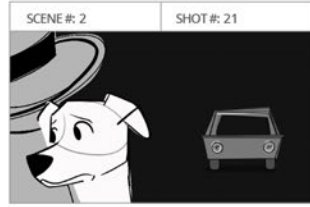
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
απογοητευμένο νιαούρισμα



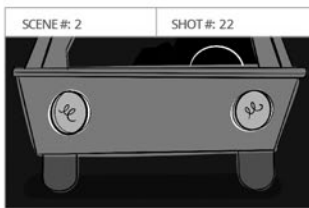
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



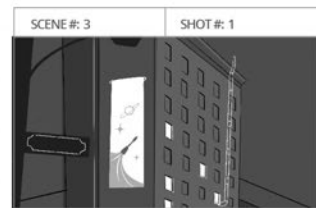
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
φώτα αυτοκινήτου ανάβουν



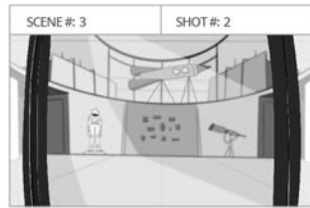
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
μηχανή αυτοκινήτου ξεκινά



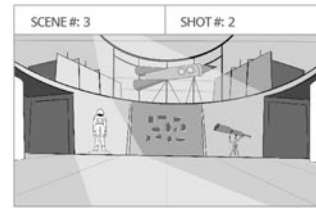
Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα



Ambient ήχοι πόλης την νύχτα,
αυτόματες πόρτες ανοίγουν



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



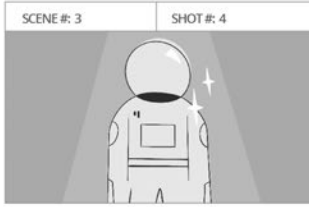
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



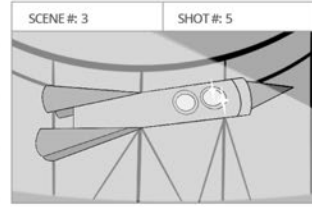
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
αυτόματες πόρτες κλείνουν



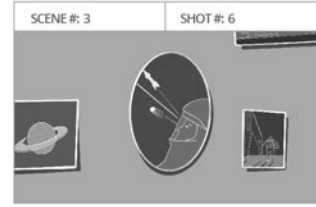
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
απορία σκύλου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
έκλιση σκύλου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
έκλιση σκύλου



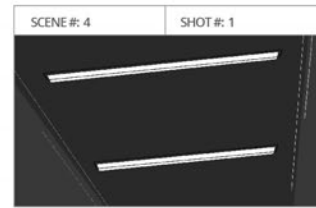
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
έκλιση σκύλου



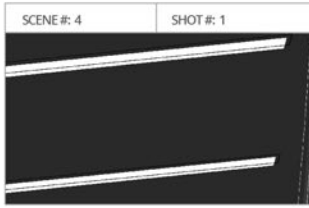
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
έκλιση σκύλου



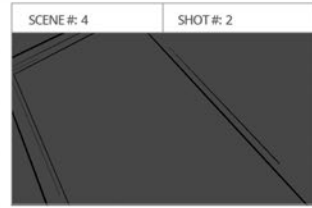
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
επιφώνημα σκύλου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
λάμπες φθορίου



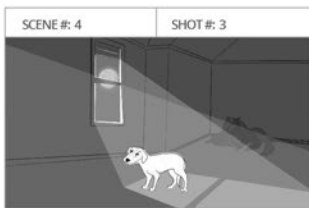
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
λάμπες φθορίου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
πόρτα ανοίγει απότομα



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, πόρτα
κλείνει με αργή ταχύτητα, τρίζοντας



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, πόρτα
κλείνει με αργή ταχύτητα, τρίζοντας



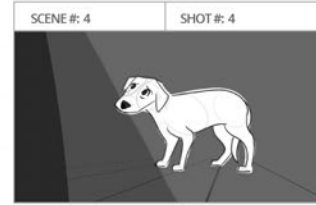
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, πόρτα
κλείνει με αργή ταχύτητα, τρίζοντας



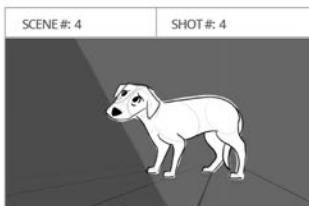
__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, πόρτα
__ κλείνει με αργή ταχύτητα, τρίζοντας



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, πόρτα
__ κλείνει με αργή ταχύτητα, τρίζοντας



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, πόρτα
__ κλείνει με αργή ταχύτητα, τρίζοντας



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, πόρτα
__ κλείνει



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



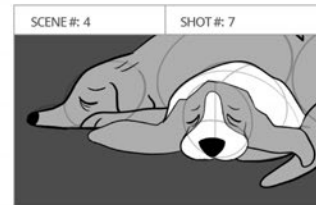
__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ παράπονο σκύλου



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ ροχαλητό σκύλων



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ ροχαλητό σκύλων



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ ροχαλητό σκύλων



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ χτύπημα στο παράθυρο



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ χτύπημα στο παράθυρο



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
νιαούρισμα γάτου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
νιαούρισμα γάτου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



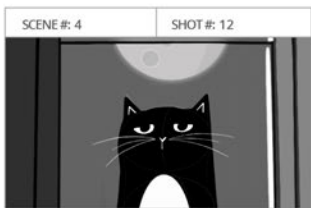
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



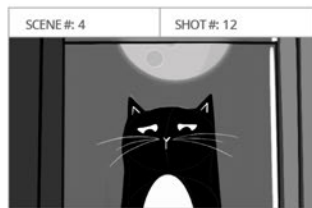
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



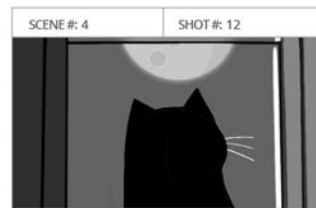
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
“χοπ” πήδημα από το παράθυρο



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
τίναγμα κεφαλιού



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



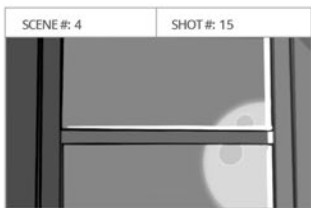
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



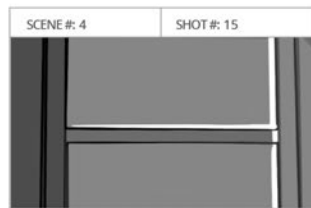
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



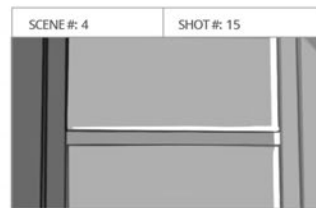
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



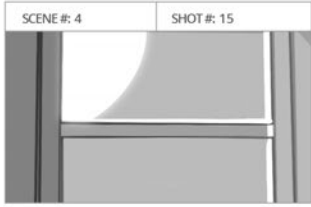
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



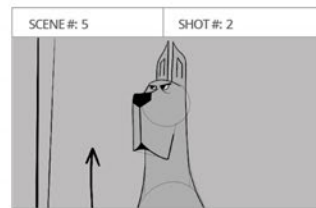
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



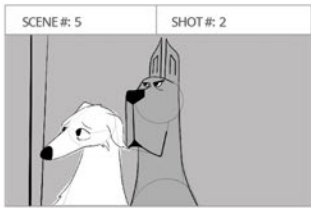
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



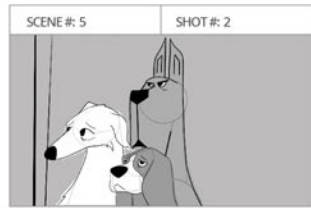
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



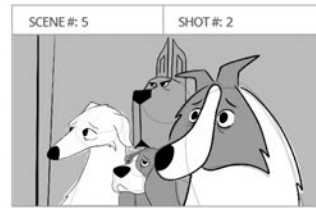
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
“χουπ”



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
“χουπ”



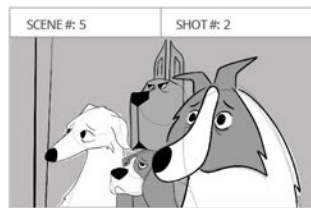
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
“χουπ”



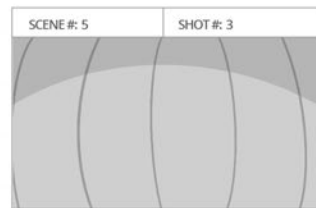
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
“χουπ”



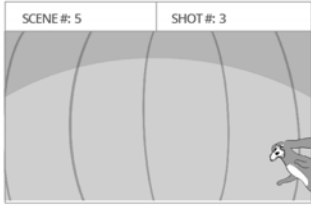
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
ήχος ξεροκαταπήματος



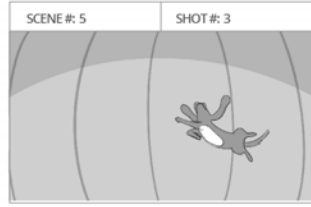
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



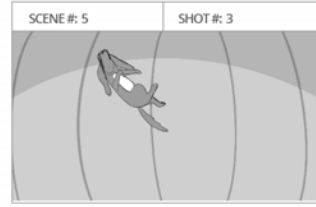
Ηχος αέρα



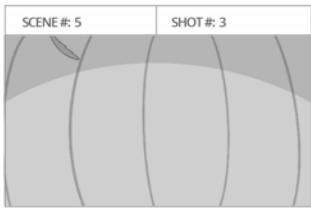
Ηχος αέρα



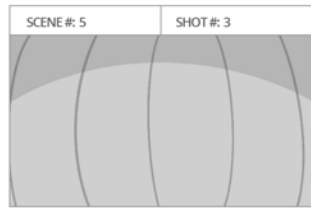
Ηχος αέρα



Ηχος αέρα



Ηχος αέρα



Ηχος αέρα



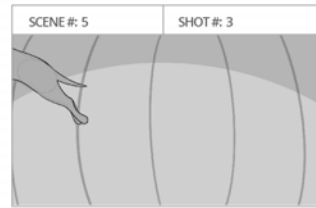
Ηχος αέρα



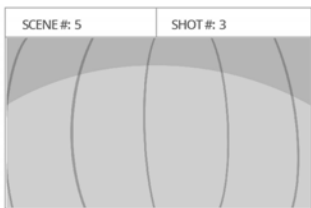
Ηχος αέρα



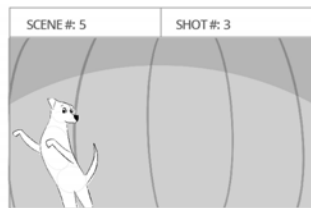
Ηχος αέρα



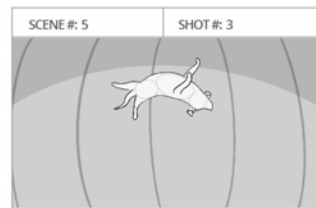
Ηχος αέρα



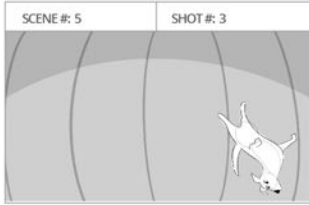
Ηχος αέρα



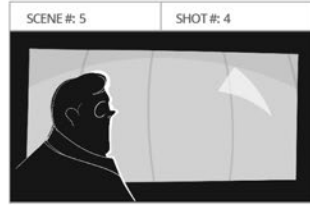
Ηχος αέρα



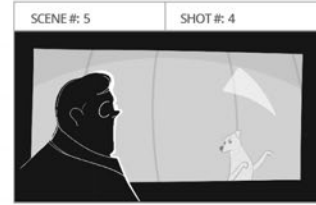
Ηχος αέρα



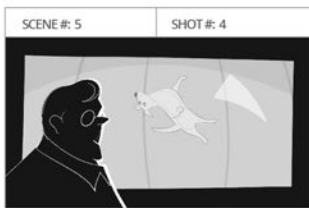
Ήχος αέρα



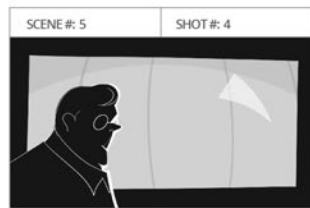
Ήχος αέρα από μακριά



Ήχος αέρα από μακριά



Ήχος αέρα από μακριά



Ήχος αέρα από μακριά



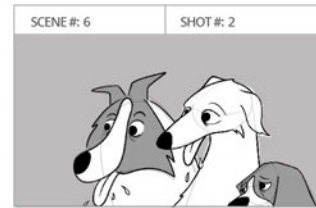
Ήχος μολυβιού στο χαρτί



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
μασούλημα σκύλου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
σκύλοι με έξω τις γλώσσες



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



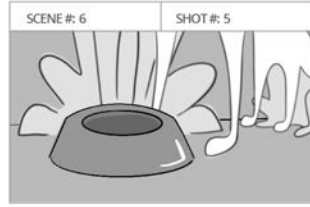
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
ήχος ξεροκαταπλήματος



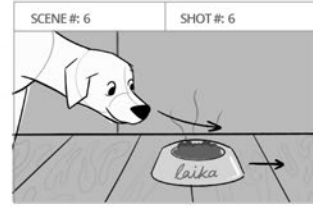
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
εμπάθεια



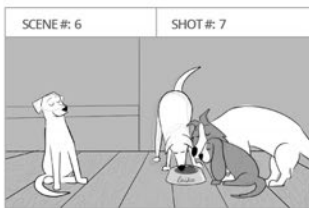
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
εμπάθεια



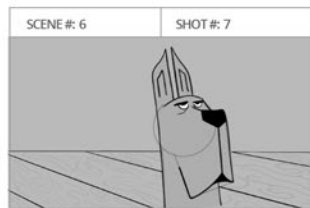
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
σκύλοι με έξω τις γλώσσες



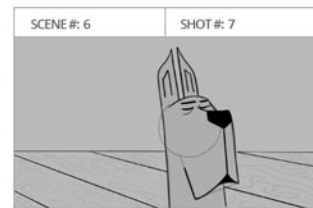
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
σύριγμα πιάτου στο πάτωμα



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
μασουλήματα σκύλων



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,



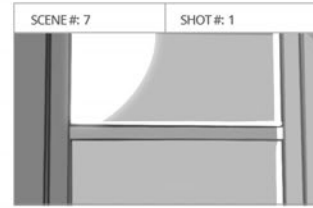
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



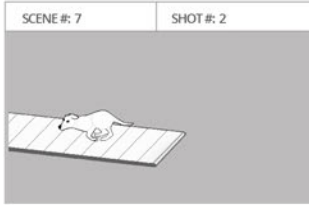
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



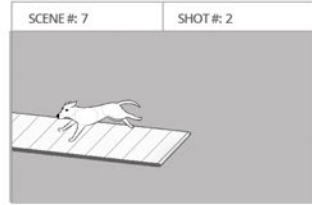
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



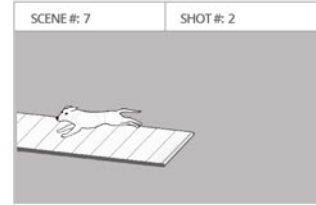
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, —
 — ήχος τρεξίματος σκύλου σε διάδρομο —



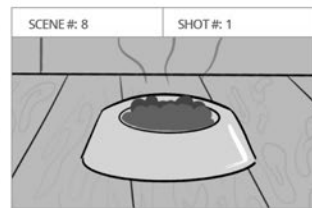
— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, —
 — ήχος τρεξίματος σκύλου σε διάδρομο —



— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, —
 — ήχος τρεξίματος σκύλου σε διάδρομο —



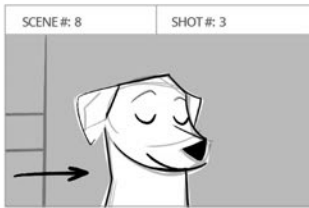
— Ήχος μολυβιού στο χαρτί —



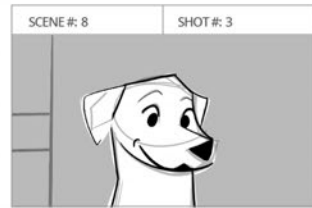
— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου —



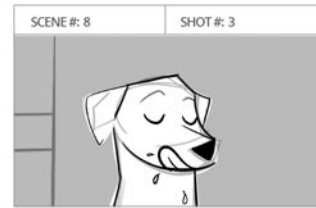
— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου —



— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου —



— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου —



— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, —
 — γλύψιμο σκύλου —



— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου —



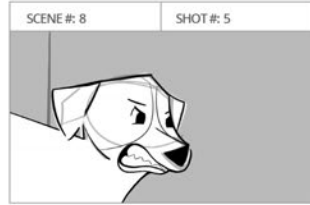
— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, —
 — απορία σκύλου —



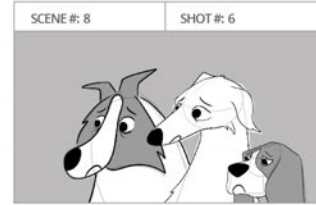
— Ambient ήχος εσωτερικού χώρου, —
 — μασουλήματα σκύλων —



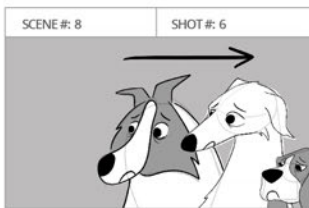
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



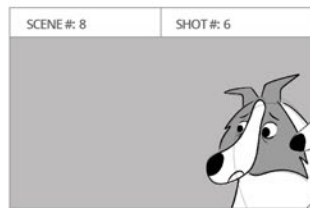
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
προειδοποιητικό γρύλισμα



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
προειδοποιητικό γρύλισμα



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
προειδοποιητικό γρύλισμα



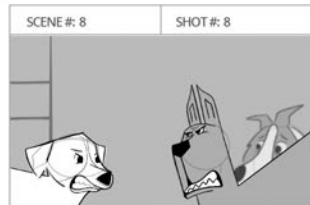
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
προειδοποιητικό γρύλισμα



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
επιθετικό γρύλισμα



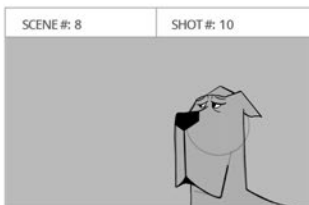
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
επιθετικό γρύλισμα



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
επιθετικά γρυλίσματα



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
επιθετικό γάβγισμα



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
υποχώρηση



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
ήχος ικανοποίησης και αλαζονίας



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



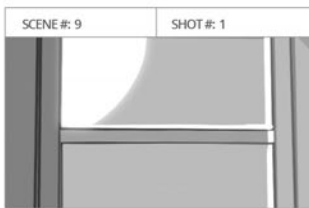
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
μασούλημα σκύλου



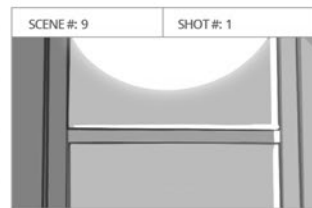
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



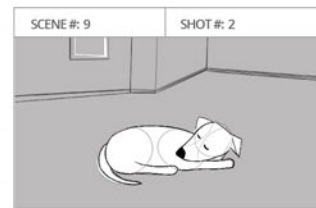
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



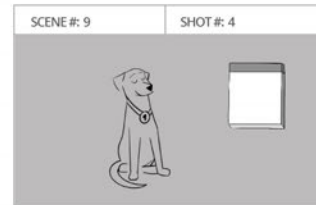
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



Ηχος μολυβιού στο χαρτί



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
ξεφύλλισμα ημερολογίου



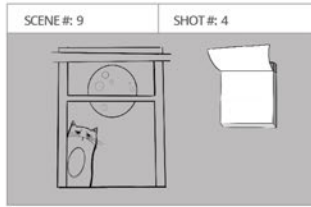
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
ξεφύλλισμα ημερολογίου



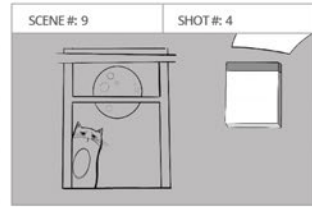
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
ξεφύλλισμα ημερολογίου



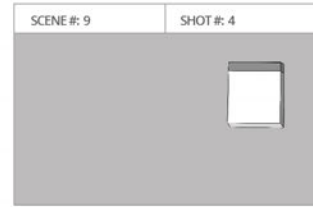
Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
ξεφύλλισμα ημερολογίου



__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ Ξεφύλλισμα ημερολογίου



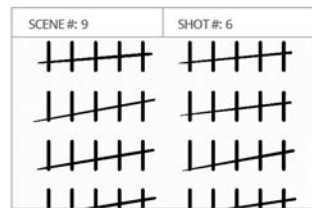
__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ Ξεφύλλισμα ημερολογίου



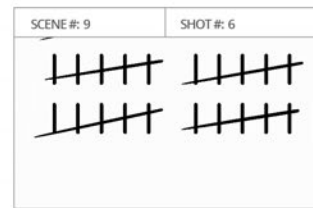
__ Ambient ήχος εσωτερικού χώρου,
__ Ξεφύλλισμα ημερολογίου



__ Ήχος μολυβιού στο χαρτί



__ Κάθετη κύλιση



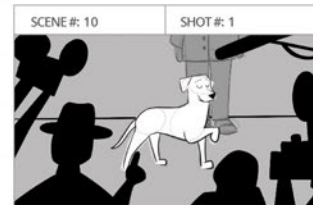
__ Κάθετη κύλιση



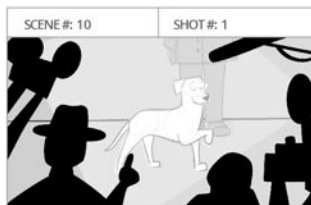
__ Ambient ήχοι πόλης



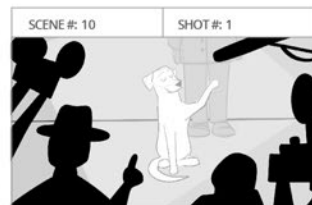
__ Ambient ήχοι πόλης



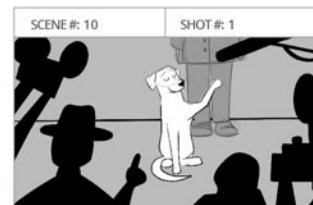
__ Ambient ήχοι πόλης, ομιλίες



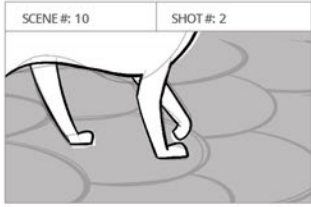
__ Ambient ήχοι πόλης, ομιλίες,
__ φλάς παλιάς κάμερας



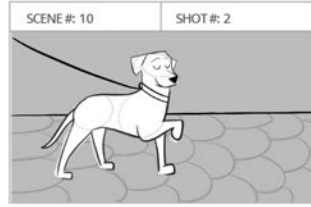
__ Ambient ήχοι πόλης, ομιλίες,
__ φλάς παλιάς κάμερας



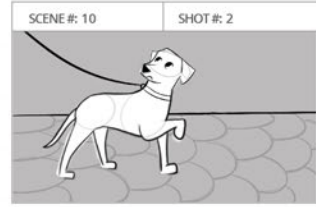
__ Ambient ήχοι πόλης, ομιλίες



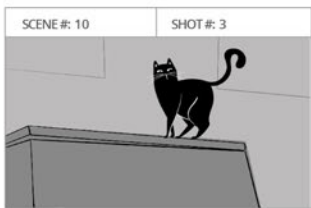
Ambient ήχοι πόλης, περπάτημα σκύλου.



Ambient ήχοι πόλης, περπάτημα σκύλου.



Ambient ήχοι πόλης, περπάτημα σκύλου.



Ambient ήχοι πόλης, νιαούρισμα



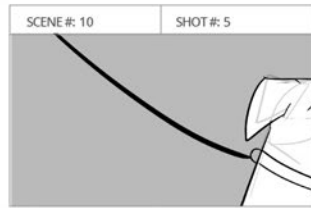
Ambient ήχοι πόλης



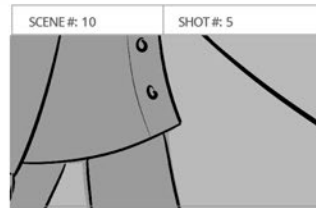
Ambient ήχοι πόλης



Ambient ήχοι πόλης, περπάτημα



Ambient ήχοι πόλης, περπάτημα



Ambient ήχοι πόλης, περπάτημα



Ambient ήχος



Ambient ήχος



Ambient ήχος, μασούλημα σκύλου



Zoom out.
Ambient ήχος, μασούλημα σκύλου



Ambient ήχος, πατ πατ



Ambient ήχος, πατ πατ



Ambient ήχος



Ambient ήχος, φόρεμα κάσκα



Ambient ήχος, ήχος εστίασης
παλιάς κάμερας



Ambient ήχος, κλικ παλιάς κάμερας



Ambient ήχος εσωτερικού χώρου



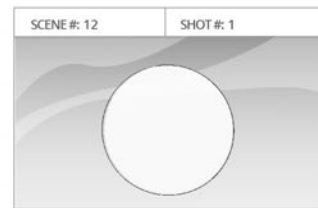
Ambient ήχοι πόλης



Ambient ήχοι πόλης



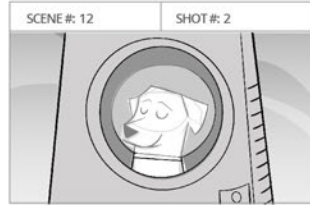
Ambient ήχοι πόλης



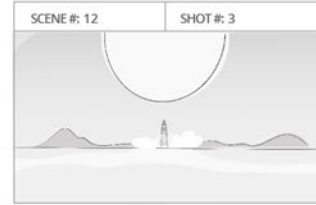
Ambient ήχοι εξοχής, μια ζεστή μέρα



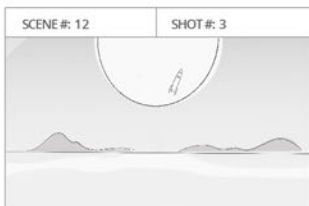
Ambient ήχοι εξοχής μια ζεστή μέρα



Ambient ήχοι εξοχής μια ζεστή μέρα



Ambient ήχοι εξοχής μια ζεστή μέρα,
προετοιμασία εκτόξευσης πυραύλου



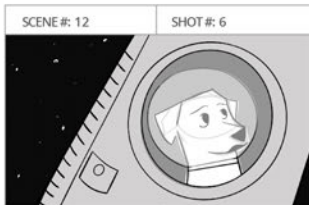
Ambient ήχοι εξοχής μια ζεστή μέρα,
ήχος εκτόξευσης πυραύλου



Πύραυλος εξέρχεται από ατμόσφαιρα,
ήχος αναταράξεων



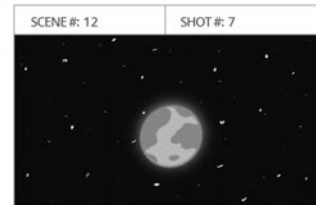
Πύραυλος εξέρχεται από ατμόσφαιρα



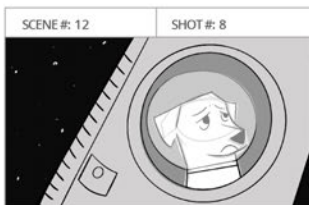
Ambient ήχοι διαστήματος, σιγή



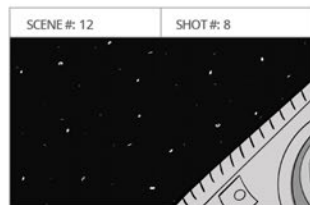
Ambient ήχοι διαστήματος, σιγή



Ambient ήχοι διαστήματος, σιγή



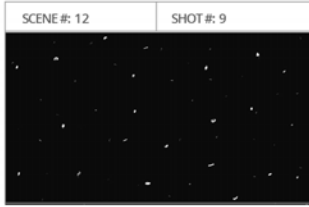
Ambient ήχοι διαστήματος, σιγή,
φοβισμένος σκύλος



Ambient ήχοι διαστήματος, σιγή



Ambient ήχοι διαστήματος, σιγή



Ambient ήχο διαστήματος, σιγή



Ηχος στροβιλίσματος εφημερίδας



Ηχος στροβιλίσματος εφημερίδας



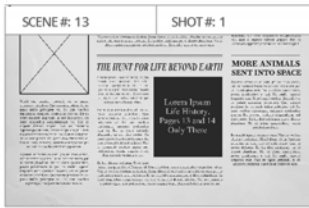
Ηχος στροβιλίσματος εφημερίδας



Ηχος στροβιλίσματος εφημερίδας



Ηχος στροβιλίσματος εφημερίδας



Ηχος στροβιλίσματος εφημερίδας



Ambient ήχο πόλης την νύχτα



Ambient ήχο πόλης την νύχτα



Ambient ήχο πόλης την νύχτα, φοβισμένος γάτος



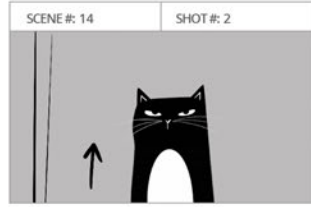
Ambient ήχο πόλης την νύχτα, φοβισμένος γάτος



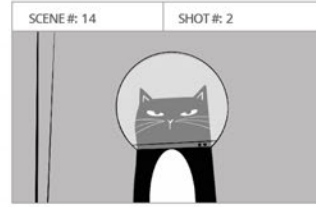
Ambient ήχο πόλης την νύχτα, επιθετικό ναούρισμα



Ambient ήχος



Ambient ήχος



Ambient ήχος, φόρεμα κάσας



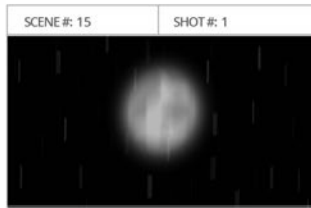
Ambient ήχος διαστήματος,
φοβισμένος γάτος



Ambient ήχος διαστήματος



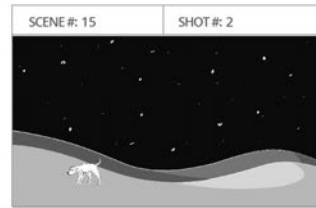
Ambient ήχος διαστήματος



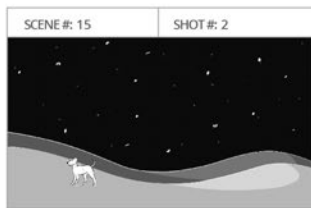
Ambient ήχος διαστήματος



Ambient ήχος διαστήματος



Ambient ήχος διαστήματος



Ambient ήχος διαστήματος



Ambient ήχος διαστήματος



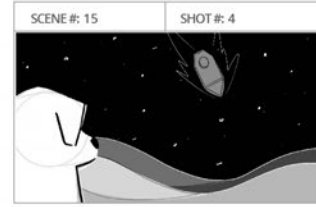
Ambient ήχος διαστήματος,
παράπονο σκύλου



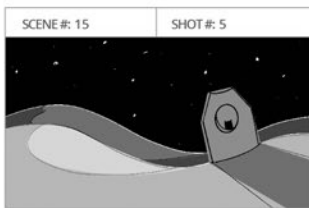
Ambient ήχος διαστήματος



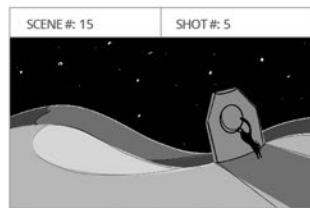
Ambient ήχος διαστήματος



Ambient ήχος διαστήματος,
εκωφαντικός ήχος



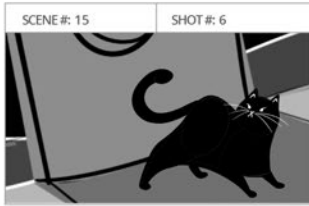
Ambient ήχος διαστήματος,
εκωφαντικός ήχος πρόσκρουσης



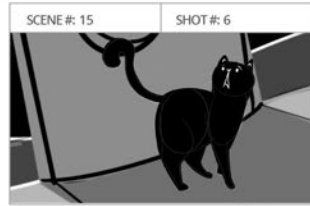
Ambient ήχος διαστήματος



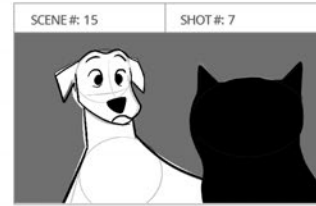
Ambient ήχος διαστήματος



Ambient ήχος διαστήματος,
άμυνα γάτου



Ambient ήχος διαστήματος,
ήχος έκκληξης



Ambient ήχος διαστήματος,
ήχος έκκληξης



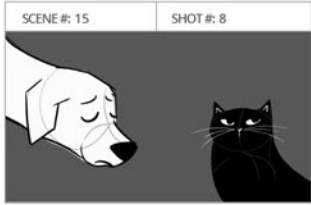
Ambient ήχος διαστήματος,
ήχος συγκίνησης



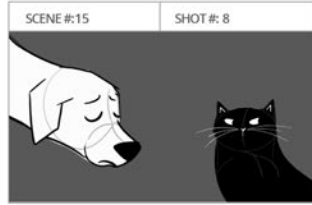
Ambient ήχος διαστήματος



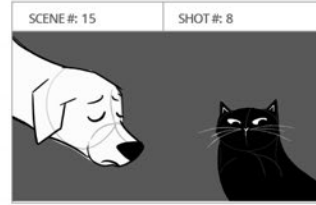
Ambient ήχος διαστήματος



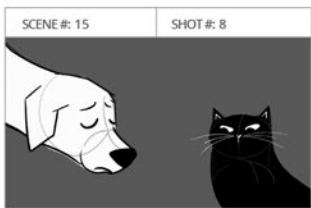
SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος



SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος



SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος



SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος



SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος



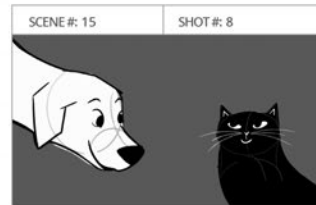
SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος,
ήχος χαστουκιού



SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος,
ήχος χαστουκιού



SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος



SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος



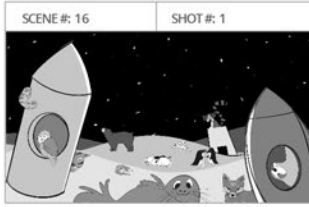
SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος,
γουργούρισμα γάτου



SCENE #: 15 SHOT #: 8
Ambient ήχος διαστήματος,
γουργούρισμα γάτου

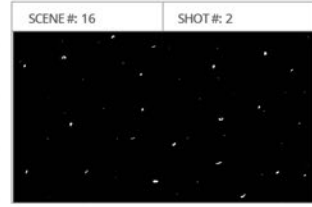


SCENE #: 16 SHOT #: 1
Ambient ήχος διαστήματος,
ελαφρύ ροχαλητό

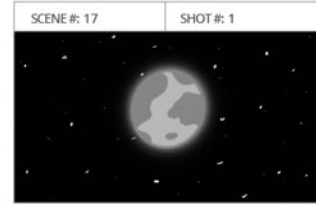


Zoom out.

Ambient ήχος διαστήματος, ήχοι ζώων



Ambient ήχος διαστήματος

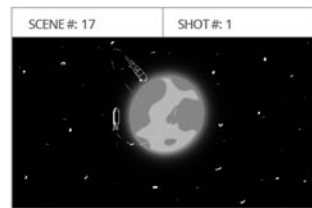


Ambient ήχος διαστήματος



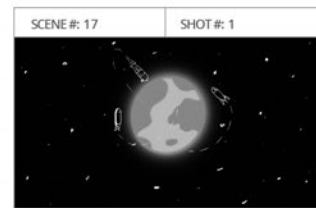
Ambient ήχος διαστήματος,

ήχος πολεμικού πυραύλου



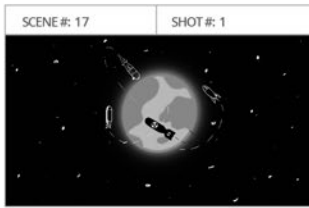
Ambient ήχος διαστήματος,

ήχος πολεμικού πυραύλου



Ambient ήχος διαστήματος,

ήχος πολεμικού πυραύλου



Ambient ήχος διαστήματος,

ήχος πολεμικού πυραύλου



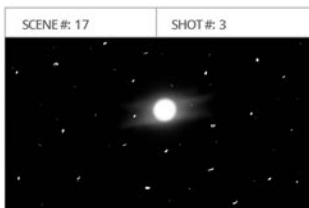
Ambient ήχος διαστήματος,

εκωφαντική έκρηξη



Ambient ήχος διαστήματος,

ήχος τρόμου



Ambient ήχος διαστήματος



Ambient ήχος διαστήματος,

ήχος απορίας



Ambient ήχος διαστήματος,

ελαφρύ ροχαλιτό

4. ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ / ΜΟΝΤΑΖ

Animatic

Για την δημιουργία του animatic, σχεδιάστηκαν στατικές jpeg εικόνες στο Procreate. Τα σχέδια ήταν αρκετά πρόχειρα διότι το βασικό μέλημα στο συγκεκριμένο στάδιο ήταν η διερεύνηση του σεναρίου και η εξέλιξή του και δεν είχε γίνει έρευνα που αφορούσε το concept art. Μερικά από αυτά τα σχέδια εξελίχθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν στο τελικό trailer και μερικά άλλα άλλαξαν εξ' ολοκλήρου.

Το μοντάζ του animatic έγινε με την βοήθεια του Adobe Premiere όπου και “στήθηκαν” οι στατικές εικόνες στην κατάλληλη σειρά και με ρυθμό που εξυπηρετούσε την ροή του σεναρίου. Έπειτα το τελικό αρχείο ντύθηκε με sounds effects και τέλος προστέθηκε και η μουσική που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες του animatic και έγινε το τελικό sound design.

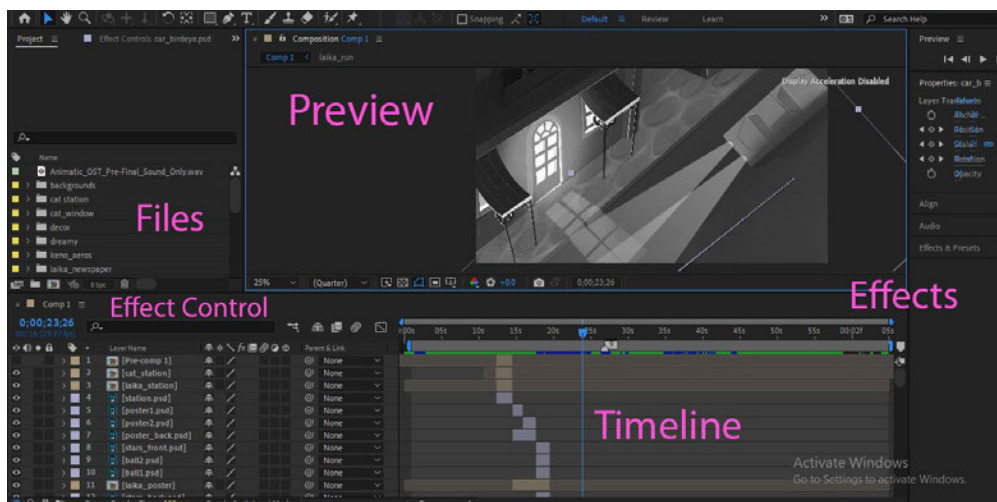
Trailer

Για την δημιουργία του trailer χρησιμοποιήθηκαν μερικά πλάνα από το animatic και έγινε εκ νέου μοντάζ που εξυπηρετεί τις ανάγκες ενός trailer, δηλαδή σύντομο με κομμένα πλάνα που συνθέτουν μέρος της ιστορίας χωρίς να αποκαλύπτουν το τέλος της. Έχοντας ως πρότυπο το πρόχειρο αυτό μοντάζ, δημιουργήθηκαν σε τελική μορφή τα απαιτούμενα σχέδια χαρακτήρων και backgrounds.

Τα τελικά σχέδια των backgrounds δημιουργήθηκαν στο Procreate, χρησιμοποιώντας πλακάτα χρώματα και από πάνω περάστηκαν διάφορα brushes για να αποδοθούν οι υφές, καθώς επίσης και grain. Τέλος μπήκαν τα φώτα και θόλωμα (blur) στα σημεία που ήταν μη εστιασμένα.

Οι χαρακτήρες σχεδιάστηκαν και αυτοί στο Procreate με τον ίδιο τρόπο με τα backgrounds, μόνο που σε αυτή την περίπτωση για κάθε κίνηση χαρακτήρα σχεδιάστηκε η αρχική και η τελική πόζα τα key frames, και κατόπιν τα απαιτούμενα από τον χρόνο ανάπτυξης του πλάνου ενδιάμεσα (in betweens). Αυτή η διαδικασία αφορά την κίνηση των χαρακτήρων που έγιναν με την τεχνική του 2D animation.

Τα παραπάνω στοιχεία συντέθηκαν στο Adobe After Effects προσθέτοντας επίσης και τα κατάλληλα εφέ σε κάθε περίπτωση. Μερικές επίσης από τις κινήσεις δημιουργήθηκαν στο After Effects, όπου οι περισσότερες από αυτές τις κινήσεις αφορούσαν μετατροπή μεγέθους (scale) και (position), ενώ σε μια περίπτωση και κίνηση στην έκφραση κάποιου χαρακτήρα. Στις περιπτώσεις όπου η κίνηση έγινε ψηφιακά με την χρήση του After Effects, χρησιμοποιήθηκε το εφέ “posterize time”, με σκοπό η ψηφιακή κίνηση να γίνει πιο “σπασμωδική” παραπέμποντας περισσότερο σε 2D τεχνική, για να υπάρχει ενότητα με το υπόλοιπο animation. Ο τελικός ήχος του trailer προστέθηκε στο πρόγραμμα Adobe Premiere.



Εικόνα 17: Καταγραφή οθόνης από το πρόγραμμα μοντάζ «Adobe After Effects»

5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μπορεί η ταινία «Laika a Series of Fictitious Events» να περιγράφει ένα ιστορικό γεγονός το οποίο έχει ειπωθεί ξανά και έχει εκφραστεί με διάφορες ταινίες από ξεχωριστές ματιές ανθρώπων, με τον καθένα να εστιάζει σε άλλα σημεία και να δημιουργεί διαφορετικά σενάρια όσων αφορά την κατάληξη της Λάικα. Με την τεχνική του animation ως τρόπο έκφρασης δίνεται η απόλυτη ελευθερία στον δημιουργό να συνθέσει την ιστορία του όπως εκείνος φαντάζεται και επιθυμεί. Το animation είναι το κατ' εξοχήν μέσο δημιουργίας μη πραγματικών κόσμων, χαρακτήρων και καταστάσεων. Άλλωστε για τον λόγο αυτό έχει συμπαρασύρει και τον «ζωντανό» κινηματογράφο στην αφήγηση του μη αληθινού. Στην περίπτωση της συγκεκριμένης ταινίας, επέλεξα να εστιάσω στην εξέλιξη ενός χαρακτήρα και μιας φιλίας επιλέγοντας ως αφορμή την ιστορία της Λάικα. Επίσης σε ένα δεύτερο επίπεδο θέασης της ταινίας ο θεατής θα ανακαλύψει ένα πολιτικό και περιβαλλοντικό μήνυμα με στοιχεία της μαύρης κωμωδίας.

6. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Χρηματοδοτικό πλάνο

Το χρηματοδοτικό πλάνο που αφορά μια ταινία ή σειρά πρέπει να περιλαμβάνει με σχετική ακρίβεια, αρχικά το ποσό χρηματοδότησης, τις πηγές από τις οποίες θα ζητηθεί χρηματοδότηση, τους δημιουργικούς συνεργάτες, καθώς και τον χρόνο ολοκλήρωσης του συνολικού έργου και των επιμερών εργασιών μέχρι την ολοκλήρωση του.

Είναι απαραίτητο να υπάρχει η επαρκής τεκμηρίωση / επιχειρηματολογία για τα ποσά χρηματοδότησης τα οποία θα ζητηθούν, όπως επίσης και για τους χρόνους περάτωσης. Αυτά τα στοιχεία συλλέγονται και παρουσιάζονται σε έναν φάκελο παραγωγής, ο οποίος πρέπει να περιέχει, την στρατηγική χρηματοδότησης, το πλάνο δημιουργικής ανάπτυξης, το χρονοδιάγραμμα παραγωγής και τον προϋπολογισμό.

Στον πίνακα που ακολουθεί φαίνονται ποσοστιαία τα ποσά που αντιστοιχούν για κάθε εργασία, όσον αφορά την ταινία μικρού μήκους «Laika: A Series of Fictitious Events».

Προπαραγωγή	Ποσοστά
Σενάριο	3%
Εικονογραφημένο Σενάριο	1,5%
Ανατροφοδότηση με κοινό-στόχο	2%
Παραγωγή	
Σχεδιασμός χαρακτήρων και περιβάλλοντων	25%
Σκηνοθεσία	9%
Διεύθυνση παραγωγής	8%
Δημιουργική παραγωγή	5%
Animation	28%
Μεταπαραγωγή	
Μοντάζ	2%
Εφέ	2%
Μουσική	4,5%
Μιξάζ - mastering	1,5%
Foley ήχοι	1%
Έξοδα παραγωγής	
Φάκελος παραγωγής	0,5%
Μεταφράσεις	1%
Ασφάλιση	0,5%
Δημιουργία site για την ταινία	2%
Λογιστικά έξοδα	1,5%
Διάφορα έξοδα (προωθητικό υλικό, κλπ)	2%
Σύνολο	100%

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Μούρη Ελένη, Σιάκας Σπυρίδων (2023). *Το Animation ως μέσο πολυσύνθετης επικοινωνίας*. Αθήνα: Κάλλιπος. <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/10508>

Μούρη Ελένη, (2004). *Frame by Frame*. Αθήνα: Nexus Publications S.A.

Βικιπαίδεια. Λάικα: <https://el.wikipedia.org/wiki/Λάικα> , <https://en.wikipedia.org/wiki/Laika>

Άγγελος Κουτρουμάνος. Λάικα, το πρώτο ζωντανό που πέταξε στο διάστημα. <https://www.noesi.gr/book>

IMDB. <https://www.imdb.com/title/tt1783322/>

<https://www.imdb.com/title/tt3037136/>

<https://www.imdb.com/title/tt10655714/>

