



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
Π.Μ.Σ. ANIMATION**

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Τίτλος Εργασίας

**Δημιουργία φακέλου παραγωγής για τη μικρού μήκους ταινία animation
“Inspiration Wave”**

Μεταπτυχιακός φοιτητής:

**Αλέξανδρος Μαθιουδάκης
Α.Μ.: am20674262**

Επιβλέπουσα καθηγήτρια:

Μάρθα Τσιάρα Ειπελντάουερ

Αθήνα, Φεβρουάριος 2024



UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL
COMMUNICATION
MASTER OF ARTS IN ANIMATION

Diploma Thesis

Thesis Title

**Creation of a production folder for the animation short film
“Inspiration Wave”**

Student:

**Alexandros Mathioudakis
R.N.: am20674262**

Supervisor:

Martha Tsiara Eipelntaouer

Athens, February 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
Π.Μ.Σ. ANIMATION

Τίτλος Εργασίας

**Δημιουργία φακέλου παραγωγής για τη μικρού μήκους ταινία animation
“Inspiration Wave”**

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	ΜΑΡΘΑ ΤΣΙΑΡΑ ΕΙΠΕΛΝΤΑΟΥΕΡ	Επίκουρη Καθηγήτρια	
2	ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ	Καθηγήτρια	
3	ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	Αναπληρωτής Καθηγητής	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Αλέξανδρος Μαθιουδάκης του Παύλου, με αριθμό μητρώου am20674262 φοιτητής/τρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών ΠΜΣ 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».

Ο/Η Δηλών/ούσα

Αλέξανδρος Μαθιουδάκης



* Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

(Υπογραφή)



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία, αφορά τη σύνθεση ενός φακέλου παραγωγής, για μία μικρού μήκους, animation ταινία. Περιέχονται όλα τα στάδια της προπαραγωγής, καθώς και κάποια στάδια της παραγωγής, ώστε ο φάκελος αυτός να σταλεί σε φεστιβάλ, για επαγγελματική παρουσίαση (pitching), αλλά και σε φορείς χρηματοδότησης, ώστε να πραγματοποιηθεί η υλοποίηση της παραγωγής. Ο τίτλος της ταινίας είναι "Inspiration Wave". Η κεντρική ιδέα αφορά μια παρέα παιδιών, που ψάχνει τρόπους έκφρασης σε ένα καταπιεστικό, αστικό τοπίο. Οι περιπέτειές τους όμως, τους φέρνουν σε σύγκρουση με κυρίαρχους κοινωνικούς θεσμούς.

ABSTRACT

The present diploma thesis concerns the development of a production folder for a short animated film. It includes all the stages of pre-production, as well as some stages of production, so that this folder can be sent to festivals, for professional presentation (pitching), but also to funding agencies, so that the production can be implemented. The title of the film is "Inspiration Wave". The main idea is about a group of children, who are looking for ways to express themselves in an oppressive, urban landscape, which, however, brings them into conflict with dominant social institutions.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ιδιαίτερη μνεία θέλω να κάνω στον καθηγητή, Φωκίων Ξένο, με τον οποίο διατηρήθηκε επικοινωνία, καθ' όλη τη διάρκεια, της διπλωματικής εργασίας. Με βοήθησε με την εξέλιξη της ιδέας μου, στην επιλογή του στυλ και της εικαστικής προσέγγισης της ταινίας, αλλά και σε πρακτικά ζητήματα που αφορούσαν το animation.

Ευχαριστώ την καθηγήτρια Μάρθα Τσιάρα, η οποία ήταν πάντα εκεί όποτε τη χρειάστηκα, με κρίσιμες συμβουλές για οποιοδήποτε πρόβλημα αντιμετώπιζα. Ακόμα, διαβάζοντας το βιβλίο της «Αρχές Βασικού Σχεδίου», έμαθα πολλά ενδιαφέροντα πράγματα για την εικαστική γλώσσα, αποτέλεσε πηγή έμπνευσης και με βοήθησε στη δόμηση του παρόντος κειμένου.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	9
1. Φάκελος παραγωγής	13
1.1 Παραγωγός (Producer)	13
1.2 Περιεχόμενα φακέλου παραγωγής	13
2. Σενάριο.....	15
2.1 Δημιουργική γραφή σεναρίου	15
2.2 Είδος παραστατικής κινηματογραφίας	16
3. Η ιστορία	18
3.1 Τίτλος.....	18
3.2 Logline	18
3.3 Κεντρική ιδέα	18
3.4 Σύνοψη ταινίας	18
3.5 Θέμα και στόχοι	18
3.6 Treatment σεναρίου	19
4. Η Δημιουργία κόσμου	22
4.1 Χαρακτήρες και περιβάλλον (Character and environment design)	22
4.2 Αισθητική έργου	27
4.3 Τέχνες και τεχνολογία	30
4.4 Χρωματική παλέτα	31
4.5 Αναφορές (References).....	32
5. Υλοποίηση παραγωγής	43
5.1 Storyboard.....	43
5.2 Animatic (link)	47
5.3 Teaser (link).....	47
6. Πλάνο χρηματοδότησης και προώθηση	50
6.1 Χρονικός σχεδιασμός έργου (Timeline).....	50
6.2 Προβλεπόμενος προϋπολογισμός έργου (Estimated budget)	50
6.3 Προώθηση και παρουσίαση έργου (Connecting & Pitching)	50
6.4 Πλάνο Χρηματοδότησης (Funding Plan).....	51
6.5 Εμπορευματική αξιοποίηση του έργου (Marketing plan).....	51
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	52
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	54

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Από παιδί με γοήτευαν τα χρωματιστά σημεία της μεγάλης και γκρίζας πόλης της Αθήνας. Μου προκαλεί άγχος η ιδέα ότι κάποια στιγμή οι πόλεις θα είναι απλά γκρίζες και μονότονες, χωρίς χρωματιστές γωνίες, όπως θα ήθελαν να είναι άλλωστε οι κυβερνήτες αυτών των πόλεων. Το μοναδικό χρώμα θα το δίνουν οι κακόγουστες επιγραφές και διαφημίσεις, που στοχεύουν στο μάρκετινγκ.

Το θετικό, όμως, είναι ότι λόγω της εξάπλωσης της hip hop κουλτούρας παγκοσμίως πολλά νέα παιδιά ασχολούνται με το graffiti, το οποίο είναι ένα από τα βασικά στοιχεία της κουλτούρας. Ξέρω ότι πολύς κόσμος δε θεωρεί το graffiti τέχνη και σιχαίνεται αυτούς που γεμίζουν την πόλη με πολύχρωμα tags, για μένα όμως είναι ένας από τους λόγους που επιμένω να ζω σε μία πόλη σαν την Αθήνα. Το ότι με μία βόλτα στους δρόμους πάντα βλέπεις καινούργια χρωματιστά σημεία. Ένας ανούσιος κενός τοίχος, μπορεί να μεταμορφωθεί σε κάτι καλλιτεχνικό, που ταυτόχρονα μπορεί να καταγγείλει ένα θέμα ή να προβάλλει την άποψη του δημιουργού ή μιας ομάδας ανθρώπων με τις ίδιες ιδέες.

Έτσι, επέλεξα να πω μια ιστορία του δρόμου, της πόλης που μένω και θα ήθελα να το κάνω αυτό με στοιχεία του δρόμου, τσιμέντο, μπογιές, graffiti. Θα προσπαθήσω να το κάνω με ένα μέσο που παρέχει απεριόριστη ελευθερία, το animation, ώστε να εκφράσω την οπτική μου πάνω στο ζήτημα.

Σκοπός και στόχοι

Ο σκοπός της δημιουργίας της ταινίας είναι να αποτελέσει μια πρόταση για αλλαγή της ρουτίνας του σύγχρονου ανθρώπου και να προβάλει μια εναλλακτική πορεία, μακριά από την στείρα καθημερινότητα και με κατεύθυνση προς την ελευθερία. Επιπλέον, η ταινία έχει σκοπό να ενδυναμώσει τον θεατή, να του δώσει κίνητρο και έμπνευση προκειμένου να εφεύρει τον εαυτό του πέρα από τις νόρμες και τα πρότυπα της εποχής.

Στόχος της διπλωματικής εργασίας είναι να αντληθούν όλες οι απαραίτητες πληροφορίες τόσο από πηγές όσο και από οπτικό υλικό για τη δημιουργία Φακέλου Παραγωγής, για τη μικρού μήκους animation ταινία Inspiration Wave (Κύμα Έμπνευσης).

Πιο συγκεκριμένα:

- Διαδικασία σύνθεσης φακέλου παραγωγής.
- Δημιουργική γραφή σεναρίου.
- Δημιουργία και σχεδίαση χαρακτήρων και του κόσμου μέσα στον οποίο αυτοί ζουν.
- Η διερεύνηση των αισθητικών λύσεων που μπορούν να υπάρξουν για την καλύτερη απόδοση του σκοπού της ταινίας.
- Με ποιο τρόπο οι αισθητικές επιλογές συμβάλλουν στο νοηματικό περιεχόμενο της ταινίας.
- Η διερεύνηση των εργαλείων του animation που θα βοηθήσει στην απόδοση του ταξιδιού του ανθρώπου προς την ελευθερία.
- Το χρονοδιάγραμμα, τον προϋπολογισμό και το marketing plan για την προώθηση και πραγματοποίηση της παραγωγής.

Target group

Το target group θα είναι 16+ ανεξαρτήτως φύλου, καθώς υπάρχουν σκηνές που υπονοείται βία, αλλά ο τρόπος που παρουσιάζεται είναι μεταφορικός και συμβολικός. Κάποιες μορφές καταχρήσεων υπαινικτικές και δεν αφαιρούν από το θετικό "πρόσημο" της πλοκής.

Διάρκεια

Η διάρκεια της τελικής ταινίας θα είναι περίπου 6 λεπτά, ώστε να αναπτυχθεί με σωστό τρόπο η ιστορία.

Τεχνική

Η τεχνική που θα χρησιμοποιηθεί είναι Δυσδιάστατο (2D) Animation. Θα δημιουργηθεί κατά κύριο λόγο με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή, αλλά θα υπάρχουν και υφές (textures), που θα δημιουργηθούν με σπρέι και πινέλα σε τοίχους και διάφορα άλλα υλικά. Περισσότερα για τις τεχνικές και τις εικαστικές επιλογές θα αναφερθούν παρακάτω.

Χώρα παραγωγής και γλώσσα

Η χώρα παραγωγής θα είναι η Ελλάδα. Η ταινία δε θα έχει καθόλου διαλόγους.

Μεθοδολογία έρευνας

Για τη δημιουργία του φακέλου παραγωγής, έγινε έρευνα σε μεθόδους δόμησης του σχεδιασμού παραγωγής, εστιασμένη στο animation.

Για την συγγραφή του σεναρίου, έγινε έρευνα σε τεχνικές δημιουργικής γραφής.

Για επίσης χαρακτήρες και τον κόσμο που ζουν, καθώς και τη συνολική αισθητική επίσης ταινίας, μελετήθηκαν κυρίως έργα σύγχρονων, αλλά και κάποια παλαιότερων καλλιτεχνών. Επίσης, παρακολουθήθηκαν ταινίες και μουσικά βίντεο κλιπ, μιας και το θέμα επίσης ταινίας σχετίζεται άμεσα με τη μουσική.

Σχετικά με το animation, έγινε έρευνα σε τεχνικές ψηφιακού δισδιάστατου animation και στην τεχνική rotoscoping, που ίσως χρειαστεί σε κάποιες ιδιαίτερες περιπτώσεις κίνησης.

Για τις υφές, μελετήθηκαν τεχνικές βαψίματος με σπρέι και πινέλα.

Για τον υπολογισμό του budget, έγινε αξιολόγηση επίσης εργασίας διαφόρων επαγγελματιών που θα χρειαστούν, για την υλοποίηση επίσης ταινίας. Επίσης, έγινε χαρτογράφηση των διαθέσιμων πηγών και φορέων προώθησης και χρηματοδότησης στην Ελλάδα και το Εξωτερικό.

Ερευνητικά ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα που απορρέουν είναι τα παρακάτω:

- Ποιες αισθητικές λύσεις μπορούν να υπάρξουν για την καλύτερη απόδοση του σκοπού της ταινίας;
- Μπορούν οι αισθητικές επιλογές να συμβάλλουν στο νοηματικό περιεχόμενο της ταινίας;
- Με ποια εργαλεία του animation επιτυγχάνεται αυτό το ταξίδι του ανθρώπου προς την ελευθερία;
- Ποιος ο ρόλος της εναλλαγής του ρυθμού της ταινίας;
- Πώς μπορούν να συμβάλλουν οι αισθητικές επιλογές και το νοηματικό περιεχόμενο στη συναισθηματική ενεργοποίηση και την ταύτιση του κοινού;
- Πώς η χρωματική παλέτα ευθυγραμμίζεται και επικοινωνεί, τους αισθητικούς, πολιτισμικούς και κοινωνικούς στόχους;

1. Φάκελος παραγωγής

Μέσα από το μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών, κατέστη σαφές ότι για μία πετυχημένη παραγωγή animation, απαιτούνται στέρεες βάσεις και δομή. Προτού κανείς προχωρήσει στην υλοποίηση της ιδέας, πρέπει να έχει ολοκληρώσει τη συλλογή πληροφοριών ως προς το θέμα, την αξιολόγηση των πληροφοριών και την εφαρμογή αυτών. Στον φάκελο παραγωγής περιέχονται όλα τα παραπάνω στοιχεία, για μία μικρού μήκους ταινία animation. Ένας ολοκληρωμένος φάκελος, θα είναι το μέσο της προώθησης της ιδέας, με σκοπό να οδηγήσει στην πραγματοποίησή της. Αυτό θα γίνει μέσα από φεστιβάλ κινηματογράφου ή φεστιβάλ εξειδικευμένα στο animation, υπάρχουν ανοιχτές αιτήσεις για παρουσίαση νέων project. Εκεί, πέρα από τη συνολική εμπειρία, μπορεί να γίνει είτε θεσμική επαγγελματική παρουσίαση της ιδέας σε κοινό (pitching), είτε κατ' ιδίαν συζήτηση (speed dating), με κάποιο παραγωγό (producer) ή διανομέα ταινιών (distributor), στο πλαίσιο της Αγοράς του φεστιβάλ.

Επόμενο, βήμα είναι να σταλεί ο φάκελος παραγωγής σε κέντρα χρηματοδότησης, στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Στον φάκελο περιγράφονται με λεπτομέρεια τα στάδια παραγωγής της ταινίας, έχει αναλυθεί επίσης λεπτομερώς, το χρονοδιάγραμμα και ο προϋπολογισμός (budget) της παραγωγής.

1.1 Παραγωγός (Producer)

Ο ρόλος του παραγωγού (producer) σε μια ταινία, είναι πολύ σημαντικός. Είναι αυτός που θα φροντίσει για την εξασφάλιση των χρημάτων του προϋπολογισμού, για την προώθηση της παραγωγής σε φορείς οπτικοακουστικών ή επενδυτές, για ενδεχόμενη συμπαραγωγή ή αξιοποίηση προγραμμάτων crowdfunding, παρουσία σε φεστιβάλ και Αγορές, συμφωνίες με διανομείς. Είναι ανάγκη να γνωρίζει όλα τα στάδια παραγωγής, καθώς και τη βιομηχανία του animation διεθνώς, να σέβεται το όραμα του σκηνοθέτη και τον εμπιστεύεται.

Σε μία μεγάλη παραγωγή είναι βασικό μέλος και αυτός που θα φροντίσει για την κατάλληλη δόμηση της ομάδας. Στην ελληνική αγορά κάνοντας τα πρώτα βήματα με μία μικρού μήκους ταινία, πολλές φορές καλείσαι να παίζεις και το ρόλο του παραγωγού, τουλάχιστον μέχρι να εγκριθεί το έργο για κάποια χρηματοδότηση. Για την οριστικοποίηση της χρηματοδότησης, απαιτείται να έχεις παραγωγό.

1.2 Περιεχόμενα φακέλου παραγωγής

Σύμφωνα με το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, ο φάκελος παραγωγής για μια ταινία μικρού μήκους animation, που θα κατατεθεί για υποψηφιότητα χρηματοδότησης, θα πρέπει να περιέχει:

1. Logline (έως 40 λέξεις).

«Logline» είναι συμπύκνωση του συνόλου της ιστορίας και της σύγκρουσης του ήρωα, εφόσον υπάρχει, σε μέχρι δύο προτάσεις.

2. Σύνοψη μέχρι μία (1) σελίδα (τουλάχιστον 100 λέξεις).

3. Σενάριο ή Σεναριακός σχεδιασμός.

4. Κείμενο σκηνοθετικής προσέγγισης σχετικά με το ύφος, την κινηματογράφιση, την αισθητική, τις ερμηνείες, αναφορές κ.α. (τουλάχιστον 400 λέξεις).

5. Mood board.

Το «mood board» είναι μία σύνθεση οπτικών στοιχείων (κολλάζ) που απεικονίζουν την προσδοκώμενη ατμόσφαιρα/ αισθητική της ταινίας.

6. Εικαστικό βασικών χαρακτήρων και περιβάλλοντος.

7. Βιογραφικά σκηνοθέτη/τιδας, σεναριογράφου, παραγωγού και λοιπών εξασφαλισμένων συντελεστών.

8. Links από προηγούμενες ταινίες του/της σκηνοθέτη/τιδος (αν υπάρχουν).

9. Αναλυτικός προϋπολογισμός παραγωγής (σύμφωνα με το υπόδειγμα στο αντίστοιχο πεδίο υποβολής της αίτησης).

10. Χρηματοδοτικό πλάνο.

11. Συμβόλαια συμπαραγωγών ή βεβαιώσεις που αντιστοιχούν στις εξασφαλισμένες χρηματοδοτήσεις του χρηματοδοτικού πλάνου.

«Συμπαραγωγός» είναι το φυσικό ή νομικό πρόσωπο που συμμετέχει με χρηματοδοτήσεις στην παραγωγή του έργου και αποκτά μέρος των δικαιωμάτων εκμετάλλευσης και ιδιοκτησίας του έργου, διατηρώντας ταυτόχρονα μέρος των οργανωτικών ευθυνών της παραγωγής.

12. Αν υπάρχει παραγωγός, σύμβαση μεταξύ παραγωγού και σκηνοθέτη για τη δημιουργία του κινηματογραφικού έργου και την έκταση των μεταβιβαζόμενων εξουσιών του περιουσιακού δικαιώματος του/της σκηνοθέτη/τιδος στον/στην παραγωγό, σύμφωνα με τις διατάξεις του Ν. 2121/1993. Σε περίπτωση που ο/η σκηνοθέτης/ιδα είναι και παραγωγός του έργου και διατηρεί ατομική επιχείρηση παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών απαιτείται έγγραφο από το myAADE όπου αναφέρεται η επωνυμία και ο αντίστοιχος ΚΑΔ. Εάν ο/η σκηνοθέτης/τιδα - παραγωγός διαθέτει εταιρεία παραγωγής άλλης νομικής μορφής από την προαναφερόμενη, απαιτείται συμφωνητικό σκηνοθέτη/τιδας - παραγωγού, υπογεγραμμένο από τον/την νόμιμο/η εκπρόσωπο της εταιρείας, ακόμα κι αν υπογράφεται και με τις δύο ιδιότητες από το ίδιο πρόσωπο (νόμιμος/η εκπρόσωπος εταιρείας και σκηνοθέτης-τιδα).

13. Αν υπάρχει παραγωγός, σύμβαση μεταξύ παραγωγού και σεναριογράφου για την έκταση των μεταβιβαζόμενων εξουσιών του περιουσιακού δικαιώματος επί του σεναρίου από τον/την σεναριογράφο στον/στην παραγωγό, σύμφωνα με τις διατάξεις του Ν. 2121/1993. Σε περίπτωση που ο/η σεναριογράφος είναι και παραγωγός του έργου και διατηρεί ατομική επιχείρηση παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών απαιτείται έγγραφο από το myAADE όπου αναφέρεται η επωνυμία και ο αντίστοιχος ΚΑΔ. Εάν ο/η σεναριογράφος - παραγωγός διαθέτει εταιρεία παραγωγής άλλης νομικής μορφής από την προαναφερόμενη, απαιτείται συμφωνητικό σεναριογράφου- παραγωγού, υπογεγραμμένο από τον/την νόμιμο/η εκπρόσωπο της εταιρείας, ακόμα κι αν υπογράφεται και με τις δύο ιδιότητες από το ίδιο πρόσωπο (νόμιμος/η εκπρόσωπος εταιρείας και σεναριογράφος).

14. Στις περιπτώσεις που το σχέδιο βασίζεται σε προϋπάρχον έργο (βιβλίο, θεατρικό, ταινία κτλ.), απαιτείται Ιδιωτικό Συμφωνητικό με τον/την κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων και των δικαιωμάτων εκμετάλλευσης του έργου. Στις περιπτώσεις που ο/η κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων και των δικαιωμάτων εκμετάλλευσης του έργου είναι ο/η σεναριογράφος του σχεδίου, απαιτείται Υπεύθυνη Δήλωσή του/της που να το βεβαιώνει, καθώς και κάθε τυχόν σχετικό έγγραφο.

15. Τυχόν επιπρόσθετο υλικό για την υποστήριξη του σχεδίου κατά την φάση της αξιολόγησης.

(Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, 2023)

2. Σενάριο

Μία από τις λειτουργίες του σεναρίου είναι η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης στο κοινό. Ως έννοια η ενσυναίσθηση μπορεί να οριστεί ως η ικανότητα να βιώσεις την κατάσταση του άλλου, να καταλάβεις τα κίνητρα, τις αποφάσεις και τα συναισθήματά του και να αποδεχθείς τις πράξεις του (Μαλικιώση-Λοΐζου, 2003). Η ενσυναίσθηση ενεργοποιεί την συναισθηματική εμπλοκή του θεατή στην εξέλιξη της δράσης και δημιουργεί ένα γόνιμο έδαφος για την καλλιέργεια πολλαπλών νοημάτων και αναγνώσεων των χαρακτήρων. Με αυτόν τον τρόπο, μια σκηνή πολλαπλασιάζει τη δυναμική της πέραν της τεχνικής και της αισθητικής αξίας, προσθέτοντας σημαντική αξία νοηματικά, συναισθηματικά, ψυχολογικά και πολιτισμικά.

2.1 Δημιουργική γραφή σεναρίου

Ο τρόπος γραφής του σεναρίου, είναι ανάγκη να συνάδει με το ανάλογο target group, το οποίο έχει επιλεγεί, με βάση το μήνυμα που ο δημιουργός καλείται να επικοινωνήσει.

«Το συγκεκριμένο target group, καθορίζει, την πολυπλοκότητα και την κωδικοποίηση του περιεχομένου, την εικαστική έρευνα, την οπτικοποίηση, αν και η συνεχώς ευρυνόμενη πολιτιστική και όχι μόνο παγκοσμιοποίηση». (Ε. Μούρη, 2021)

Σήμερα βέβαια, λόγω της παγκοσμιοποίησης, συγκεκριμένα νοηματικά μηνύματα, αφορούν όλο και περισσότερο κοινό.

Επίσης, *«Η μεταφορά του γραπτού ή προφορικού λόγου σε οπτικοακουστικό έργο απαιτεί τη δημιουργία καινούργιων κανόνων, οι οποίοι θα βοηθήσουν το κοινό να κατανοήσει την προβαλλόμενη σειρά εικόνων και ήχων, ως αφηγηματική δομή.»* (Kyriakoulakos & Kalamrakas, 2015)

Αρχικά, για την εξέλιξη της πλοκής εφαρμόστηκε η τεχνική «Story Circle Structure» του J. Campbell, σύμφωνα με την οποία, ο ήρωας θέλει κάτι, βρίσκει εμπόδια, τα ξεπερνάει και φτάνει κοντά, στο τέλος δεν παίρνει πάντα αυτό που θέλει, αλλά αυτό που χρειάζεται. Σημασία έχει το ταξίδι, το οποίο τον αλλάζει ή τον εξελίσσει.

Αφού έγινε η δόμηση της πλοκής, έγινε προσπάθεια αποτύπωσης του συνόλου του σεναρίου σε πέντε εικόνες, οι οποίες ουσιαστικά παρουσίαζαν την ουσία της ιστορίας. Στη συνέχεια, η ιστορία χωρίστηκε σε "beats". Κάθε "beat" περιείχε δύο συνοπτικές προτάσεις, ώστε στη συνέχεια να γίνουν σκηνές.

Ακολούθησε storyboard (εικονογραφημένο σενάριο). *«Αυτή είναι η βασική σκηνοθετική απεικόνιση του σεναρίου. Αποτελείται από μία αλληλουχία σχεδίων, τα οποία περιγράφουν ολόκληρο το σενάριο και τα σχόλια ώστε οι επικεφαλής της παραγωγής και η ομάδα να μπορούν να έχουν πλήρη εικόνα της ταινίας πριν αρχίσει η διαδικασία της δημιουργίας της ταινίας.»* (Ε. Μούρη, 2009)

Τέλος, το ανιματίκ. «Είναι μία κινηματογράφηση των σχεδίων του storyboard με βάση τους ήχους. Συχνά μπορεί να γίνει μία προσθήκη επιπρόσθετων καρτέ ώστε να αποδοθεί καλύτερα η κίνηση» (Ε. Μούρη, 2009). Συνήθως, τα πλάνα συνοδεύονται επίσης, από την κατάλληλη μουσική και ηχητικά εφέ.

2.2 Είδος παραστατικής κινηματογραφίας

Όσον αφορά περιεχόμενο, το ύφος και τη δομή, στο έργο υιοθετήθηκε αναπτυξιακό animation, το οποίο περιέχει στοιχεία από το αφηγηματικό και το πειραματικό animation. Πιο συγκεκριμένα, χαρακτηρίζεται από:

«Παραστατικότητα (αναγνωρίσιμοι χαρακτήρες), αλλά αποδόμηση της φόρμας σε σημεία και απογύμνωσή της από το αντικείμενο που αναπαριστά. Λογική συνέχεια μεταξύ σεναρίου και προσδοκιών του κοινού. Εστίαση στο νοηματικό περιεχόμενο (εξέλιξη περιεχομένου), αλλά και στην προβολή των εργαλείων και μεθόδων δημιουργίας ως μέσο έκφρασης (εξέλιξη υλικού). Σταθερότητα στο ύφος όσον αφορά τις στιλιστικές και σκηνοθετικές επιλογές (ενότητα στυλ). Απουσία καλλιτέχνη. Μη χρήση διαλόγου και ταυτόχρονα, δυνατή σχέση με τη μουσική (δυναμική της μουσικότητας).»

(Παγιάτης, 2021)



3. Η ιστορία

3.1 Τίτλος

“Inspiration Wave”

«Κύμα Έμπνευσης»

3.2 Logline

Ψάχνοντας διέξοδο στους καταπιεστικούς ρυθμούς μιας πόλης.

3.3 Κεντρική ιδέα

Ο κεντρικός ήρωας και η παρέα του, ψάχνουν τρόπους έκφρασης σε ένα καταπιεστικό, αστικό τοπίο. Οι περιπέτειές τους όμως, τους φέρνουν σε σύγκρουση με κυρίαρχους κοινωνικούς θεσμούς.

3.4 Σύνοψη ταινίας

Ο κεντρικός χαρακτήρας, διανύοντας το τέλος της δεκαετίας των είκοσι, αναζητά διεξόδους από την πιεστική καθημερινότητα και τη μονοτονία της πόλης που ζει. Μαζί με την παρέα του αναζητούν τρόπους έκφρασης, που συχνά προκαλούν τις κοινωνικές συμβάσεις και τους βάζουν σε μπελάδες.

Παράλληλα, στο απέναντι διαμέρισμα μεγαλώνει ένα παιδί που, όπως πολλά παιδιά σήμερα, είναι απορροφημένο στον ψηφιακό κόσμο. Ο πρωταγωνιστής παρακολουθεί διακριτικά τη ζωή του νεαρού γείτονά του και προβληματίζεται σχετικά με την περιορισμένη διάθεσή του για αλληλεπίδραση με τη ζωή έξω από την οθόνη.

Τι γίνεται, όμως, όταν μια περιθωριοποιημένη μορφή τέχνης, έρχεται σε επαφή με τη νέα γενιά;

Μπορεί αυτή να τους δώσει κίνητρο και έμπνευση να εφηύρουν τους εαυτούς τους πέρα από τις νόρμες και τα πρότυπα της εποχής;

3.5 Θέμα και στόχοι

Η ταινία παρουσιάζει καρέ από την ζωή ενός νέου, που αναζητά διέξοδο στις πιεστικές συνθήκες ζωής σε μια πόλη. Η ενασχόλησή του με την τέχνη και πιο συγκεκριμένα με την

κουλτούρα του χιπ-χοπ, επιδρά στην καθημερινότητά του και τον βοηθά να καλλιεργήσει τον προσωπικό του τρόπο έκφρασης.

Το χιπ-χοπ είναι ένα καλλιτεχνικό ρεύμα, που σχηματίστηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1970, από Αφροαμερικάνους στο Μπρονξ της Νέας Υόρκης και σύντομα διαδόθηκε σε όλο τον κόσμο. Μέσω αυτού απέκτησαν ισχυρή φωνή λιγότερο προνομιούχες κοινωνικές ομάδες, που ζούσαν στις καρδιές των πόλεων και αναδεικνύονταν ζητήματα ρατσισμού, κοινωνικών τάξεων, κρατικής βίας αλλά και αξίες όπως η φιλία, η αγάπη και η αλληλεγγύη. Η αμεσότητα και η ωμότητα των στίχων, αλλά και άλλα στοιχεία της κουλτούρας, όπως το γκραφίτι, "ενοχλούσαν" και έρχονταν από πολύ νωρίς σε σύγκρουση με τις εκάστοτε εξουσίες, οι οποίες, όπως θα δούμε και στην ταινία, τα αντιμετώπιζαν με αδικαιολόγητη βία.

Η "εριστική" τέχνη του χιπ-χοπ, εξακολουθεί να είναι επίκαιρη και να δημιουργεί πεδία έκφρασης των ανήσυχων πνευμάτων ανά τον κόσμο. Η έννοια της συλλογικότητας και της δημιουργίας έρχεται ως απάντηση στο ζήτημα της αποξένωσης στις αστικές γειτονίες, αλλά και ως κινητήριο δύναμη για βαθύτερη ανακάλυψη του εαυτού μέσω της τέχνης.

3.6 Treatment σεναρίου

Η ταινία ξεκινά με πανοραμικό πλάνο μιας "ασπρόμαυρης" πόλης με ψηλές πολυκατοικίες, απ' όπου περνάει ένα χρωματιστό τρένο με γκραφίτι. Μεταφερόμαστε στο σπίτι του κεντρικού ήρωα (ένα δωμάτιο) και βλέπουμε, με στατική κάμερα, γρήγορα πλάνα από την καθημερινότητά του (ασπρόμαυρα): Σηκώνεται κουρασμένος, παίρνει την τσάντα του και φεύγει τρέχοντας για δουλειά, γυρνάει βράδυ σπίτι, κάθεται στον υπολογιστή, όπου φτιάχνει μουσική, τον παίρνει ο ύπνος.

Ξανά το ίδιο, 3-4 φορές, όλο και πιο γρήγορα.

Τίτλος "Inspiration Wave"

Κυριακή: Ξυπνάει χαμογελαστός. Βάζει μουσική (πικάπ) και ετοιμάζεται χορεύοντας (χρωματίζεται).

Φεύγοντας από το σπίτι, παρατηρεί στο απέναντι διαμέρισμα, στο παράθυρο, ένα παιδάκι (ασπρόμαυρο) να πληκτρολογεί αφοσιωμένο στο κινητό του και φαίνεται ο ήρωας σκεπτικός.

Ο ήρωας (ασπρόμαυρος) οδηγεί μηχανή στους δρόμους της πόλης.

Βλέπει ένα χρωματιστό τοίχο (με γκραφίτι) και χρωματίζεται προς στιγμήν (boost).

Βρίσκει δύο φίλους του, χαιρετιούνται και χρωματίζονται. Φτάνουν σε ένα εγκαταλελειμμένο ψηλό κτίριο. Μπαίνουν μέσα, βγάζουν σπρέι και μπογιές και ξεκινούν να βάφουν το κτίριο. Βλέπουμε το κτίριο να χρωματίζεται σταδιακά.

Η παρέα κάθεται σε ένα παράθυρο και απολαμβάνει το ηλιοβασίλεμα, πίνοντας μπύρες (χρωματισμένοι). Στο βάθος φαίνεται η πόλη (Αθήνα).

Ξαφνικά πλησιάζουν την είσοδο του κτιρίου δύο μαύρες κλούβες. Κατεβαίνουν αστυνομικοί. Ένας πιάνει την φρέσκια μπογιά στο κτίριο και φαίνεται ενοχλημένος. Ανεβαίνουν γρήγορα στο κτίριο. Βρίσκουν τον ήρωα και την παρέα του.

Σκηνή μάχης:

Ο ήρωας και η παρέα του, που είναι χρωματιστοί και σχηματισμένοι με στρογγυλεμένα σχήματα, μεταμορφώνονται σε αφηρημένες φιγούρες στρογγυλεμένων σχημάτων. Οι αστυνομικοί που είναι ασπρόμαυροι και σχηματισμένοι με τρίγωνα, τετράγωνα, μεταμορφώνονται σε σχήματα με αιχμηρές γωνίες. Ακολουθεί μια αφηρημένη σκηνή μάχης/ κυνηγητού ανάμεσα στα σχήματα. Στο τέλος τα χρωματιστά σχήματα ξεφεύγουν, μεταμορφώνονται και πάλι στα παιδιά και φεύγουν πανηγυρίζοντας με τις μηχανές.

Πιο κάτω όμως, συναντούν μεγάλες αστυνομικές δυνάμεις, όπου τους κυκλώνουν και τους συλλαμβάνουν (σταδιακά τους περικυκλώνει μαύρο πέπλο, το οποίο τους ρουφάει και βλέπουμε τον ήρωα να βυθίζεται παλεύοντας να μείνει στην επιφάνεια).

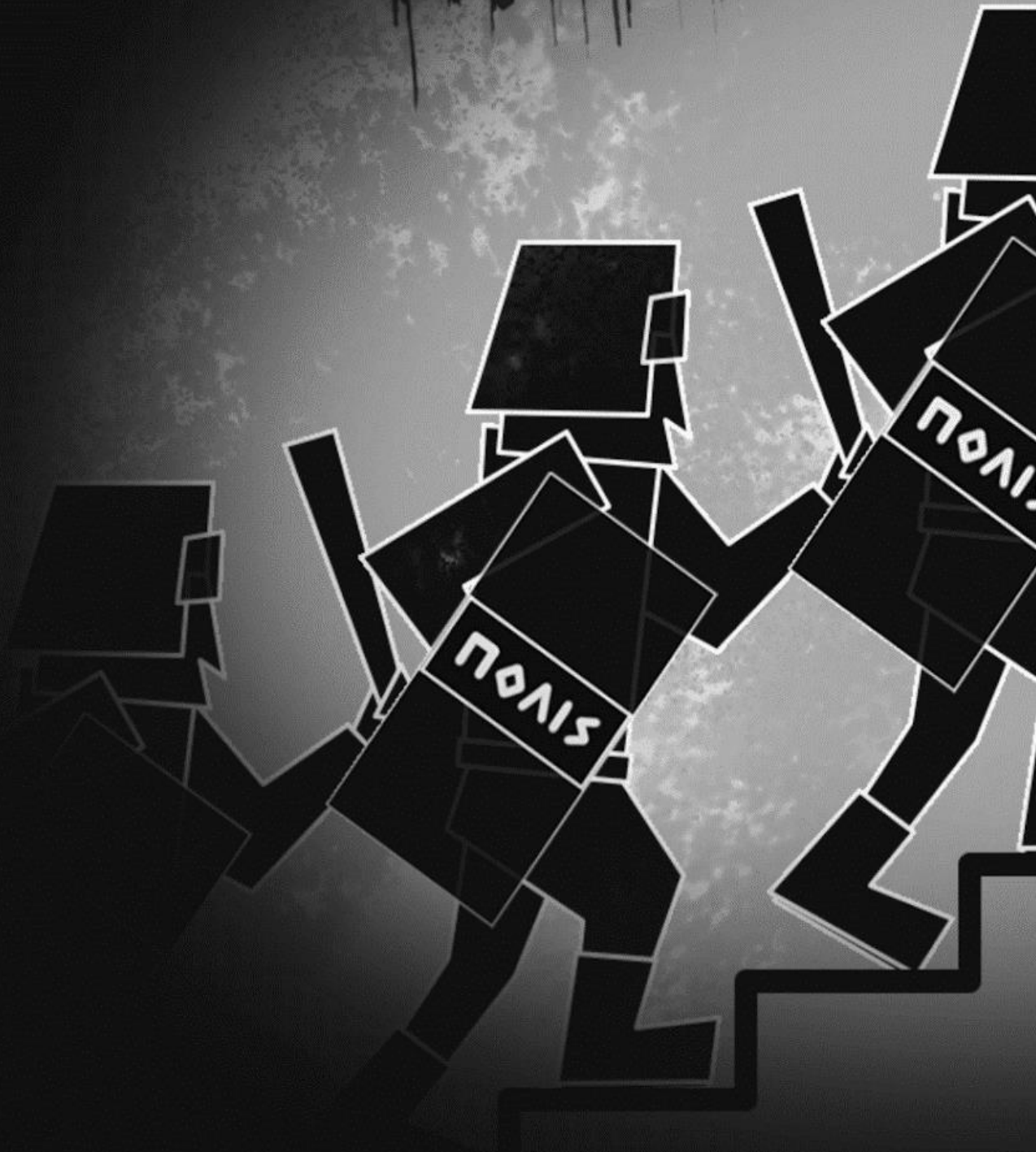
Ο ήρωας (δυσανεστημένος και ασπρόμαυρος) βγαίνει από το κρατητήριο, κρατώντας ένα φάκελο στο χέρι (δικογραφία). Περπατώντας για το σπίτι του, βλέπει να βάζουν αφίσες με διαφημίσεις πάνω στον τοίχο που υπήρχε το γκραφίτι (αυτό που είχε δει νωρίτερα φεύγοντας από το σπίτι). Σκύβει το κεφάλι απογοητευμένος. Μπαίνοντας στο σπίτι, κάθεται στο πάτωμα με το πρόσωπο στις παλάμες του.

Τότε όμως, ακούγεται μουσική από κάπου εκτός σπιτιού και παραξενεύεται. Παρατηρεί ότι η μουσική ακούγεται από το απέναντι διαμέρισμα που ήταν το παιδάκι με το κινητό. Αυτή τη φορά το παιδάκι είναι με δύο φίλους και παρατηρούν κάτι ενθουσιασμένοι (χρωματιστοί). Επίσης συνεννοούνται με άλλα παιδιά από τα παράθυρα των πολυκατοικιών και όλα ετοιμάζονται να πάνε κάπου (φοράνε καπέλα, μπουφάν). Όλα φαίνεται να κινούνται προς το χρωματιστό πλέον κτίριο, το οποίο πλησιάζουν, αφού τους κίνησε το ενδιαφέρον μέσα στην ασπρόμαυρη πόλη.

Ο ήρωας καταλαβαίνει ότι παρατηρούν το κτίριο που είχαν βάψει αυτός και η παρέα του νωρίτερα. Χαμογελάει, βάζει μουσική και χρωματίζεται ξανά.

Τίτλοι τέλους

מבצע צהר
מבצע צהר



4. Η Δημιουργία κόσμου

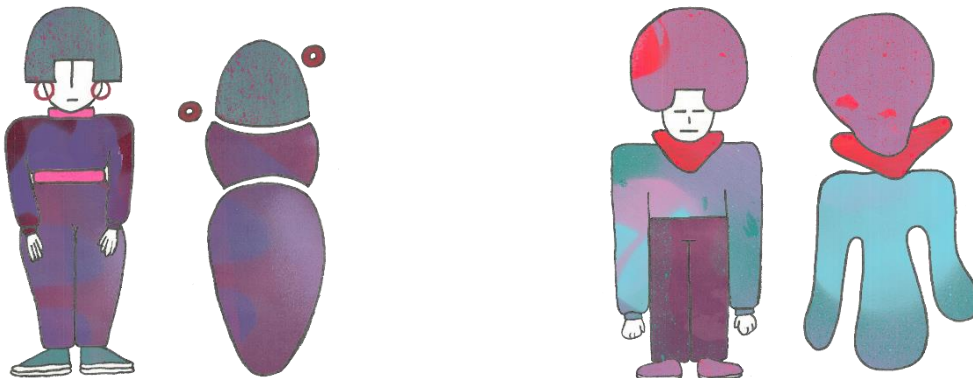
Προκειμένου να δημιουργήσουμε ένα ελκυστικό και ταυτόχρονα συναισθηματικό πλαίσιο, είναι απαραίτητο να δομήσουμε καίρια σημεία ταύτισης ανάμεσα στους ήρωες και το κοινό. Η ταύτιση είναι μια εσωτερική διεργασία που σε μεγάλο βαθμό γίνεται ασυναίσθητα. Κατά τη διάρκεια αυτής, ο θεατής αφομοιώνει μια όψη, μια ιδιότητα, ένα χαρακτηριστικό ενός άλλου ατόμου και επηρεάζεται από αυτό. Στον κινηματογράφο, ο πρωταγωνιστής αποτελεί την κεντρική φιγούρα του οποίου τα κίνητρα, η συμπεριφορά και η αισθητική δημιουργούν σημεία ταύτισης ανάμεσα σε εκείνον και τον θεατή. Ως αποτέλεσμα, ο θεατής “βιώνει” τη δράση μέσω του κεντρικού χαρακτήρα, συμπάσχει μαζί του και γίνεται κοινωνός των αποφάσεων και των προβληματισμών του.

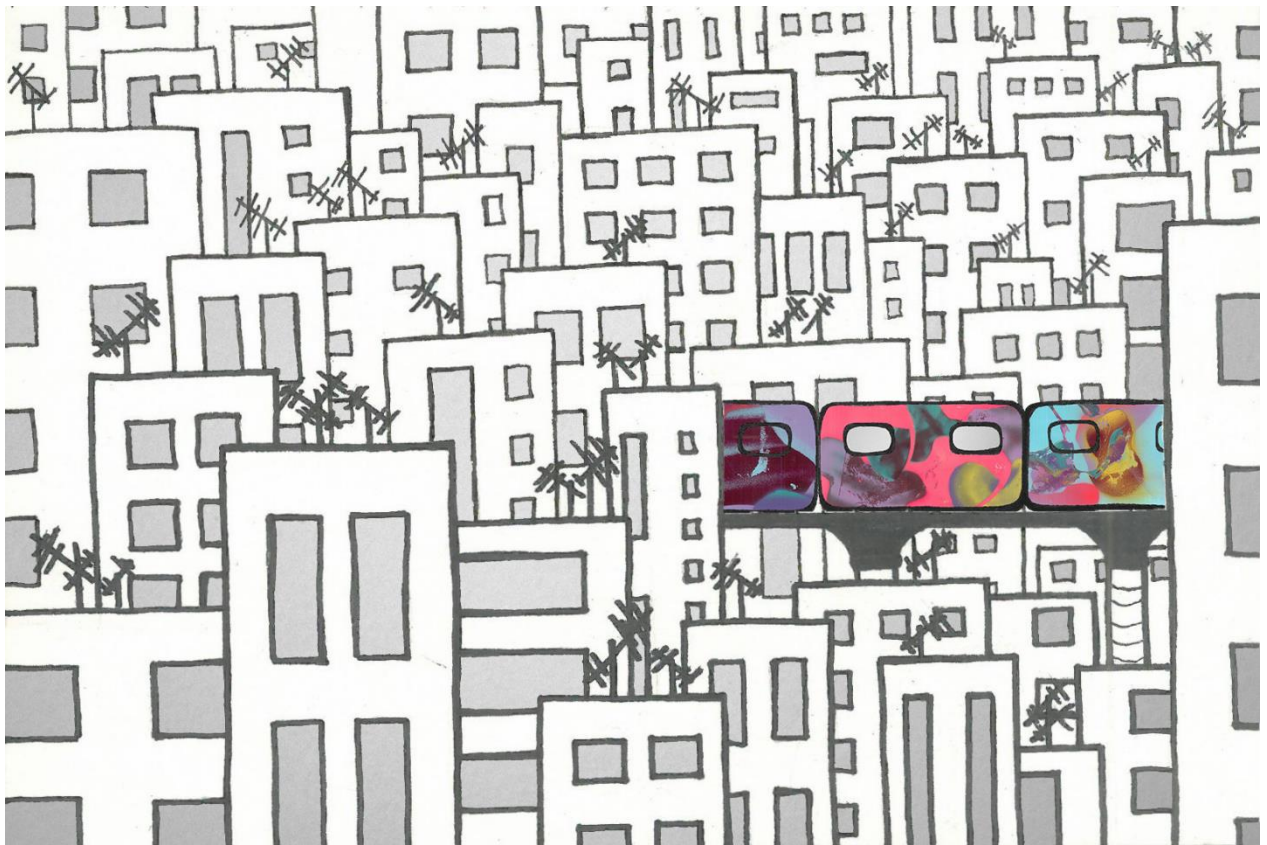
Η θετική πλευρά κάθε αφήγησης, δηλαδή ο ήρωας που πράττει, λέει και σκέφτεται το “καλό”, συγκινεί την συναισθηματική συμμετοχή του θεατή στη ροή της ιστορίας και κινητοποιείται το «κέντρο του καλού», σύμφωνα με τον McKee (1997). Αυτό συμβαίνει διότι όλοι μας αναγνωρίζουμε τους εαυτούς μας ως “καλούς” και επιβεβαιώνουμε τις πράξεις μας ως ενάρετες, επομένως τείνουμε να ταυτιζόμαστε με τους ήρωες που παρουσιάζουν αντίστοιχα χαρακτηριστικά.

4.1 Χαρακτήρες και περιβάλλον (Character and environment design)

Ο τρόπος σχεδίασης των χαρακτήρων είναι συμβολικός και έχει να κάνει με το τι πρεσβεύουν, τον τρόπο σκέψης, την ιδεολογία, την ιδιοσυγκρασία τους. Έτσι τα παιδιά απεικονίζονται με στρογγυλεμένα, αποδομημένα σχήματα και φωτεινά χρώματα (όταν ξεφεύγουν από το γκρίζο της πόλης), μιας και σπάνε τις νόρμες της κοινωνίας, έχουν όνειρα, όρεξη για δημιουργία. Αντίθετα, οι αστυνομικοί απεικονίζονται ασπρόμαυροι, με γωνιώδη, τετραγωνισμένα γεωμετρικά σχήματα, μιας και υπηρετούν τις νόρμες, δε δείχνουν ανοχή στη διαφορετικότητα και χρησιμοποιούν βία και καταστολή, για την επιβολή της τάξης.

«Η θέση του συμβολισμού στο animation, είναι αρκετά πιο περίπλοκη σε σχέση με αυτήν του κινηματογράφου και την έννοια του πραγματικού. Το σύμβολο στο animation μπορεί να λειτουργήσει στην πιο καθαρή του μορφή, ξεκωμένο από κάθε σχέση με την αναπαράσταση του πραγματικού κόσμου» (Wells, 1998).





Το περιβάλλον είναι κατά βάση ασπρόμαυρο και χωρίς λεπτομέρειες (minimal), εκτός από κάποια χρωματιστά σημεία, που δίνουν ζωή στους χαρακτήρες.

Η ευθείες γραμμές, οι οποίες παρατηρούνται στον κόσμο της ταινίας (στα κτίρια, στα παράθυρα, στις κεραίες), εκφράζουν λογική και τάξη. Ενώ στη φύση δε συναντάμε εύκολα ευθείες γραμμές, στο αστικό περιβάλλον που δημιουργεί ο άνθρωπος, οι γραμμές αυτές κυριαρχούν. Η ταινία διαδραματίζεται στη σημερινή εποχή, «η οποία χαρακτηρίζεται από την ταχύτητα και την τεχνολογική ανάπτυξη, επομένως είναι φυσικό να κυριαρχείται από την ευθεία γραμμή, που είναι η συντομότερη ανάμεσα σε δύο σημεία.» (Μ. Τσιάρα, 2022)

Στην ταινία επιχειρείται μία κριτική στη μονοτονία, το άγχος και την ταχύτητα, της σημερινής ζωής σε μία πόλη, τόσο μέσω του νοηματικού περιεχομένου, όσο και μέσω του εικαστικού. Έτσι, αντιδιαμετρικά με τους αστυνομικούς και το αστικό περιβάλλον, ο ήρωας και η παρέα του, είναι σχεδιασμένοι με καμπύλες γραμμές.

Η καμπύλη γραμμή μπορεί να είναι ήρεμη ή δυναμική, ανάλογα με τις δυνάμεις που την καθορίζουν. Εκφράζει αυθόρμητη κίνηση, ζωντάνια και συναίσθημα. Παρατηρείται παντού στη φύση, είναι η γραμμή της ζωής, της τρυφερότητας, του αισθησιασμού, της προστασίας, είναι ελεύθερη και ανυπότακτη. Παρατηρείται να κυριαρχεί σε έργα αρχαίων πολιτισμών, όπου οι άνθρωποι ήταν συμφιλιωμένοι με τη φύση.



Τοιχογραφική σύνθεση με γυναικείες μορφές, ανάκτορο της Κνωσού, 1600-1450 π.Χ.

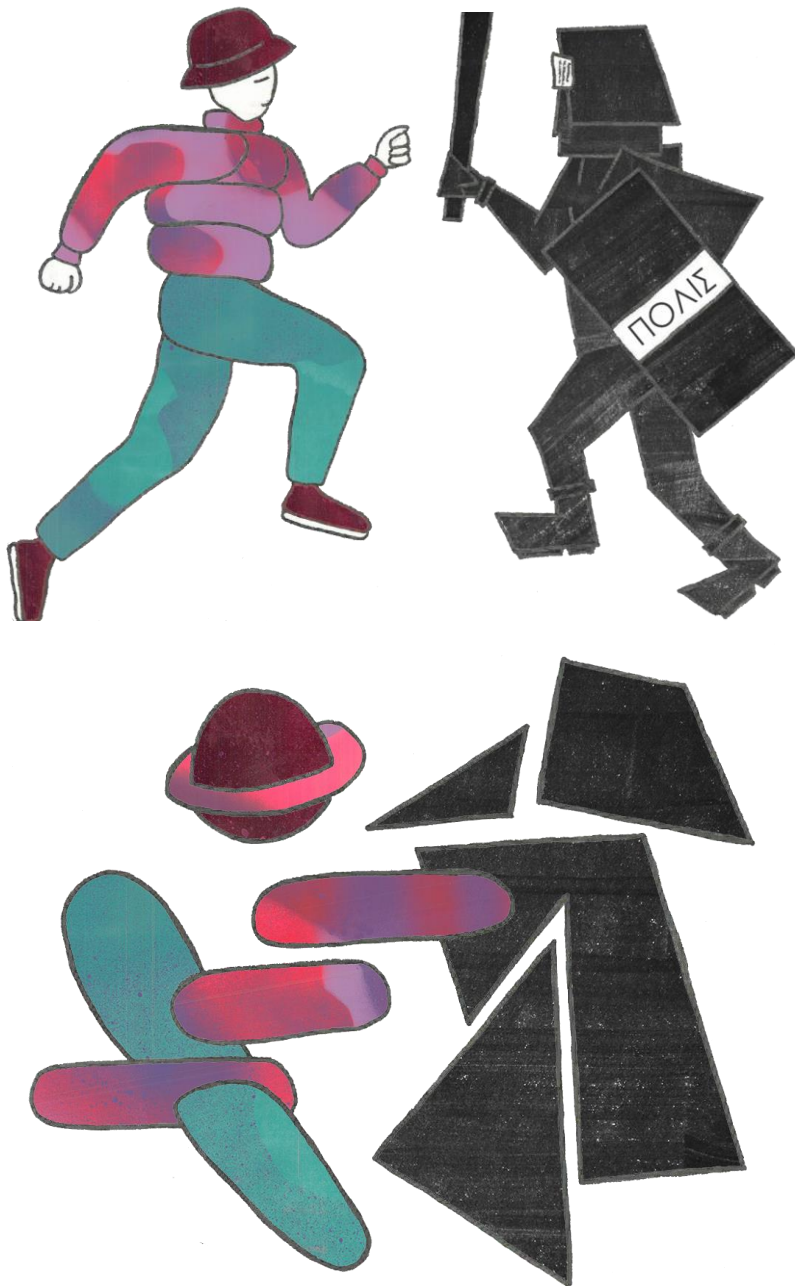
Ο κεντρικός χαρακτήρας, είναι δημιουργικός και αντιδραστικός. Τον εμπνέει η μουσική και η ζωγραφική. Τον πνίγει το τσιμέντο, η μονοτονία και οι ρυθμοί της πόλης. Η επαφή του με την τέχνη και πιο συγκεκριμένα με την κουλτούρα του χιπ-χοπ, έχει καθοριστικό ρόλο στην καθημερινότητά του, τον βοηθά να καλλιεργήσει τον προσωπικό του τρόπο έκφρασης.



Κεντρικός χαρακτήρας

Τη στιγμή της σύγκρουσης, αντλώντας έμπνευση από τα γκράφιτι, οι ανθρώπινες μορφές και των δύο πλευρών αποδομούνται και βλέπουμε μαύρα, γωνιώδη σχήματα (αστυνομία), να βυθίζονται σε πολύχρωμες, αφηρημένες φόρμες (παιδιά).

Είναι σύνηθες, στα έργα animation, η εξέλιξη της πλοκής να γίνεται μέσα από συγκρούσεις. Στη σύγκρουση αυτή όμως, παρατηρείται και ένα ακόμη χαρακτηριστικό αφηγηματικό στοιχείο του animation, οι μεταμορφώσεις. «*Η μεταμόρφωση στο animation επιτυγχάνει στον μεγαλύτερο βαθμό την οικονομία της συνέχειας της αφήγησης και προσθέτει μια άλλη διάσταση στο οπτικό στυλ των ταινιών animation*» (P. Wells, 1998). Έτσι δημιουργούν αβίαστα συναισθήματα στο κοινό, που σχετίζονται με τον συμβολισμό μιας φιγούρας και την μετατροπή της σε κάτι διαφορετικό.



Η στιγμή της σύγκρουσης



Όπως φαίνεται στην εικόνα, η σύνθεση της σύγκρουσης ανάμεσα στα παιδιά και τους αστυνομικούς, περιέχει σχήματα διαφορετικά μεταξύ τους, που αυξάνουν την ένταση και την αντίθεση της εικόνας και κατ' επέκταση το ενδιαφέρον του κοινού. Αντίθετα με τους κύκλους και τις καμπύλες, ένα τρίγωνο, ανάλογα με το μέγεθος των γραμμών του, αλλά και την κλίση των γωνιών του, μπορεί να γίνει οξύ και επιθετικό, δυναμικό, επιβλητικό και δραματικό.

«Στην εποχή μας, παρά την έντονη παρουσία της ευθείας γραμμής στην αρχιτεκτονική και στις εφαρμοσμένες τέχνες, η καμπύλη στις εικαστικές τέχνες συναγωνίζεται την ευθεία και εκφράζει την ένταση, το νεύρο, την υπερβολή, αλλά και την ανάγκη του σύγχρονου ανθρώπου για το ανθρώπινο μέτρο και την ελευθερία» (Μ. Τσιάρα, 2022).

Το παραπάνω είναι ουσιαστικά και το νόημα που συγχέει την εικαστική και την νοηματική προσέγγισης της ταινίας. Η ανάγκη των παιδιών, ως σύγχρονων ανθρώπων, για ελευθερία, μέσα σε ένα τεχνοκρατικό, μονότονο, στρεσογόνο περιβάλλον, η οποία εκφράζεται στην περίπτωση μας, μέσω των χρωματιστών graffiti, επάνω στα γκρι κτίρια. Στη συνέχεια, θα αναλυθούν και οι συμβολισμοί των χρωμάτων.

4.2 Αισθητική έργου

Στην αναζήτηση της κατάλληλης αισθητικής για το έργο πραγματοποιήθηκαν πειράματα με διάφορα εικαστικά μέσα, εκτός «ψηφιακού κόσμου» και ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Πραγματοποιήθηκαν έργα και πειράματα με την τεχνική του stencil, αλλά και με το βάψιμο διαφόρων επιφανειών με σπρέι ή μπογιές. Το stencil εξάλλου αποτελεί και μία συνηθισμένη τεχνική στην δημιουργία graffiti, καθώς δίνει τη δυνατότητα παραγωγής γρήγορων αποτελεσμάτων πράγμα σημαντικό στην τέχνη του δρόμου.

Από τα πειράματα αυτά γεννήθηκαν ιδέες για την αισθητική του έργου, αλλά ακόμα και την τεχνική του animation. Για παράδειγμα, μια ιδέα ήταν να τυπωθούν τα καρέ της ταινίας και στην συνέχεια να βαφτούν στο χέρι με τη βοήθεια stencil. Κάτι τέτοιο βέβαια απορρίφθηκε, διότι αποδείχτηκε εξαιρετικά χρονοβόρο.

Μία τεχνική που χρησιμοποιήθηκε επιτυχημένα, ήταν η δημιουργία χειροποίητης ματιέρας, με ακρυλικά πάνω σε τσίχλα ή τσιμέντο και στη συνέχεια η φωτογράφησή της επιφάνειας, ώστε να περαστεί η υφή στους χαρακτήρες μέσω υπολογιστή. Άλλη τεχνική ήταν το βάψιμο χαρτονιών και στη συνέχεια το σκανάρισμα αυτών, για να περαστεί η ματιέρα στους χαρακτήρες μέσω υπολογιστή. Πιο εύκολη και γρήγορη πρακτικά τεχνική από τις προηγούμενες, αλλά με το αρνητικό ότι χάνεται η υφή μιας ανάγλυφης και άγριας επιφάνειας.

Η υφή (ματιέρα) είναι πολύ σημαντικό εκφραστικό στοιχείο στον εικαστικό χώρο. Διαμορφώνεται από τα ίδια τα υλικά, αλλά και από την επίδραση του φωτός επάνω τους. Χαρακτηριστικό είναι ότι εκτός από την όραση, μπορεί να αναγνωριστεί και με την αφή.

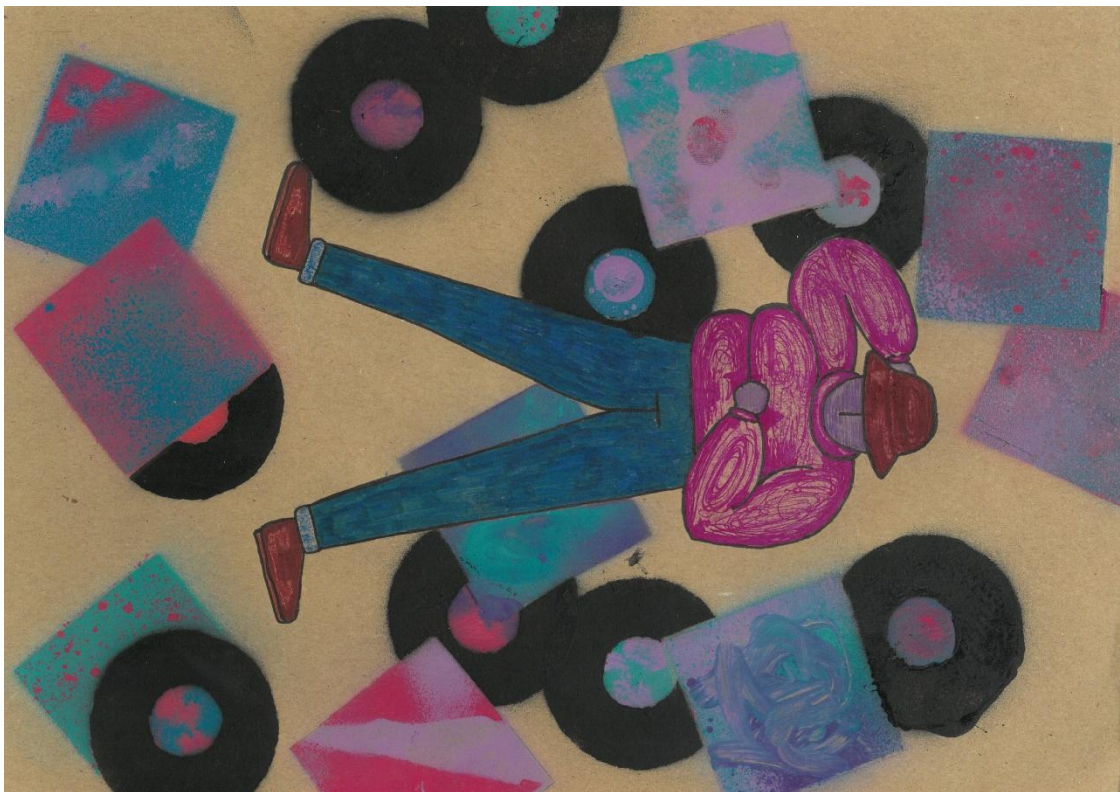
Παραθέτω κάποιες φωτογραφίες προσχεδίων:



Προσχέδια Stencil



Προσχέδια Stencil



Προσχέδια Stencil



Σπρέι και μπογιές



Χαρτόνια για texture

4.3 Τέχνες και τεχνολογία

Κατά την ευρύτερη αναζήτηση για την αισθητική της ταινίας, την τεχνική του animation, καθώς και τα ανάλογα μέσα που θα χρησιμοποιηθούν, προέκυψαν ερωτήματα για το τελικό αποτέλεσμα που μπορεί να επιτευχθεί σε μία ταινία παραγόμενη σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, σε σχέση μία ταινία που έχει παραχθεί με animation σε χαρτί ή άλλα χειρωνακτικά μέσα.

Σχετικά με αυτήν την αναζήτηση, ενδιαφέρον είναι ένα κείμενο του Θ. Ρεντζή με τίτλο «Καλές και Εφαρμοσμένες Τέχνες στο πλαίσιο της Νέας Τεχνολογίας», Στο κείμενο αναφέρεται ότι, ενώ τα τεχνολογικά επιτεύγματα, που είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με την εξέλιξη του Κινηματογράφου, ήρθαν στο προσκήνιο με την έλευση της Βιομηχανικής Επανάστασης, η Νέα Τεχνολογία άκμασε κατά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο και εξελίχθηκε τα επόμενα χρόνια, φέρνοντας νέα δεδομένα στο χώρο του Κινηματογράφου. Η κοινωνία πέρασε σε μία μεταβιομηχανική περίοδο, τα νέα τεχνολογικά επιτεύγματα έφεραν μια νέα πραγματικότητα, η οποία δεν ήταν δυνατόν να μην επηρεάσει την τέχνη.

Το ίδιο, είχε συμβεί και με τη Βιομηχανική Επανάσταση, η οποία συνέβαλε σε μεγάλο βαθμό στην ανακάλυψη του Κινηματογράφου, με τη μορφή που έχει σήμερα. Όταν κατά το 1911, οι άνθρωποι αντιλήφθηκαν ότι ο Κινηματογράφος αποτελεί μία νέα τέχνη, υπήρξε σύγχυση. Η εξέλιξη όμως, αυτής της νέας τέχνης και η απήχηση που είχε στο κοινό, έμελλε να ξεπεράσει οποιαδήποτε προηγούμενη. Ο Κινηματογράφος, εξέφραζε με μεγαλύτερη αμεσότητα από κάθε άλλη τέχνη, το δεδομένο αιώνα, επηρεάζοντας σε τέτοιο βαθμό την ανθρωπότητα, που «η κουλτούρα του 20ου αιώνα, είναι πρωτίστως κινηματογραφική». Η έβδομη τέχνη αποτελεί, «την τέχνη εποχής μας», μία τέχνη, η οποία εξελίσσεται παράλληλα με την τεχνολογία, γεγονός που καθιστά την ανάπτυξή της, άνευ ορίων.

Η καθιέρωση του κινηματογράφου ως τέχνη, έκανε κι άλλους τομείς να διεκδικήσουν μία θέση στο πάνθεον των καλών τεχνών, χωρίς όμως καμία από αυτές να κατοχυρωθεί επίσημα, αφού τα χαρακτηριστικά τους, για πολλούς, δεν πληρούν τις προϋποθέσεις. Τέτοιο παράδειγμα, είναι η Τέχνη της Εμπύχωσης (Animation), οι δημιουργοί της οποίας, το θεώρησαν ξεχωριστή τέχνη και κατ' επέκταση 8η τέχνη, με την αιτιολογία ότι η κίνηση δημιουργείται από τον καλλιτέχνη, χωρίς τη φυσική ύπαρξη κάποιου ηθοποιού. Παραβλέποντας όμως, το «εκφραστικό αποτέλεσμα», το οποίο και στις δύο περιπτώσεις, είναι το ίδιο.

Όπως συνέβη λοιπόν, με τη Βιομηχανική Επανάσταση, έτσι και με τη Νέα Τεχνολογία, η ανθρωπότητα εισέρχεται σε μία νέα πραγματικότητα, η οποία, όπως είναι αναμενόμενο, επιφέρει ανασύνταξη και ανακατάταξη, στο σύνολο της κοινωνικής διάταξης και των συνθηκών, του ανθρώπου.

Ο όρος Τεχνολογία, πρωτοεμφανίστηκε τον 19ο αιώνα, στη γερμανική διάλεκτο, με τον όρο "militarische Technologie". Η σημασία του όρου στα ελληνικά, δεν είχε σχέση με τη σημερινή, καθώς τεχνολογία σήμαινε «περί τέχνης λόγος» και τεχνολόγοι ονομάζονταν, αυτοί που μιλούσαν για τέχνη. Ως Νέα Τεχνολογία ορίζεται μία τεχνική λειτουργία, που έχει αποστασιοποιηθεί πλέον από το μηχανικό και εργαλειακό τομέα, καθώς στοχεύει σε νοητικές διεργασίες, κυρίως μέσω του λογισμικού. Το λογισμικό έχει το ρόλο του εγκεφάλου, στις νέες μηχανές, οι οποίες σε συνδυασμό, με την αλληλεπίδραση τους, με τους ανθρώπους, διαμορφώνουν τη νέα πραγματικότητα της εποχής μας.

Το κείμενο του κ. Ρεντζή, με τίτλο «Καλές και Εφαρμοσμένες Τέχνες στο πλαίσιο της Νέας Τεχνολογίας», από το οποίο αναφέρονται αποσπάσματα, είχε γραφτεί για το τεύχος «Κρίση της Κοινωνίας και Κρίση της Τέχνης», της έκδοσης «Τεχνοπαίγνιον», του περιοδικού «Νέο Επίπεδο», που εκδόθηκε το Μάρτιο του 2005.

4.4 Χρωματική παλέτα

Το πώς αντιλαμβανόμαστε τα χρώματα εξαρτάται από φυσιολογικούς, ψυχολογικούς αλλά και κοινωνικούς και πολιτιστικούς παράγοντες. *Το χρώμα αποκτά μια άλλη διάσταση, μια νέα συμβολική λειτουργία και ερμηνεία, η οποία είναι πολύ σημαντική και βρίσκει εφαρμογή τόσο στις καλλιτεχνικές δημιουργίες όσο και στις γραφικές τέχνες (Τσιάρα, 1997).* Επομένως, η επιλογή των χρωμάτων οφείλει να είναι ευθυγραμμισμένη με τις ανάγκες και το πολιτισμικό πλαίσιο του κοινού στο οποίο απευθύνεται, προκειμένου να αποδοθούν ολοκληρωμένα τα νοήματα.

Η χρωματική παλέτα που επιλέχθηκε για να εκφράσει το μονότονο αστικό περιβάλλον, περιέχει αποχρώσεις του γκρι χρώματος. Ένα χρώμα που, με βάση τους χρωματικούς συμβολισμούς, σχετίζεται σε πολλές περιπτώσεις με την ουδετερότητα, τη θλίψη, την αδιαφορία, την πλήξη, τη ρουτίνα. Οι χρωματικοί αυτοί συμβολισμοί βέβαια, δε μπορούν να είναι απολύτως αντικειμενικοί, καθώς έχουν να κάνουν με μια σειρά από παράγοντες, όπως τα βιώματα, τη γεωγραφική θέση, την κοινωνική οργάνωση, τις παραδόσεις, τα ήθη και τα έθιμα των λαών.

Αντιστοίχως, για τους αστυνομικούς επιλέχθηκε το μαύρο “χρώμα” που στην ουσία εκφράζει και την έλλειψη χρώματος και το οποίο οι άνθρωποι έχουν συσχετίσει με το σκοτάδι, τον φόβο, τον θάνατο. Συμβολίζει τη θλίψη, την καταστροφή και την ντροπή. Είναι αυστηρό και σοβαρό και προκαλεί την αίσθηση επιβολής και καταστολής που αντιπροσωπεύουν στην ταινία.

Αντίθετα, για τα παιδιά επιλέχθηκαν φωτεινά χρώματα, σε κάποιες περιπτώσεις αντίθετα μεταξύ τους, ώστε να αναδεικνύουν τη λάμψη τους και να παράγουν ένταση, αντίθεση και μεγαλύτερη ποικιλία στην προσπάθεια απόδοσης ενός ποιο “ζωηρού” κόσμου.

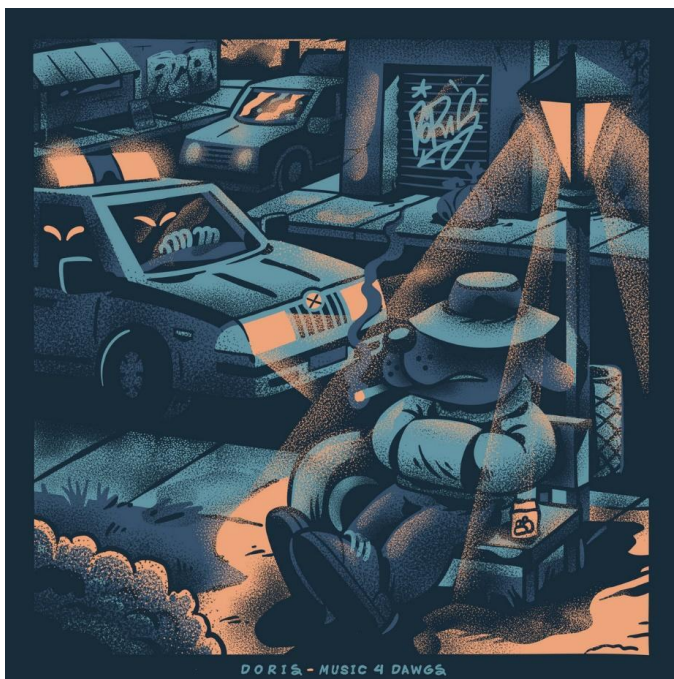
4.5 Αναφορές (References)

Έμπνευση για την ταινία αποτέλεσαν έργα σύγχρονων, αλλά και παλαιότερων καλλιτεχνών, animation και live action ταινίες, μουσικά βίντεο κλιπ. Παραθέτω κάποια παρακάτω:

Σύγχρονοι καλλιτέχνες της street art, που αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης είναι οι graffiti artists, Julien Loïs (Ouikid), ο Bassment Rats, ο BOA και ο Στέλιος Φαϊτάκης (Bizarre).



Julien Loïs (Ouikid), από www.ouikid.com



Bassment Rats, εξώφυλλο δίσκου



BOA, από www.instagram.com/boa_one

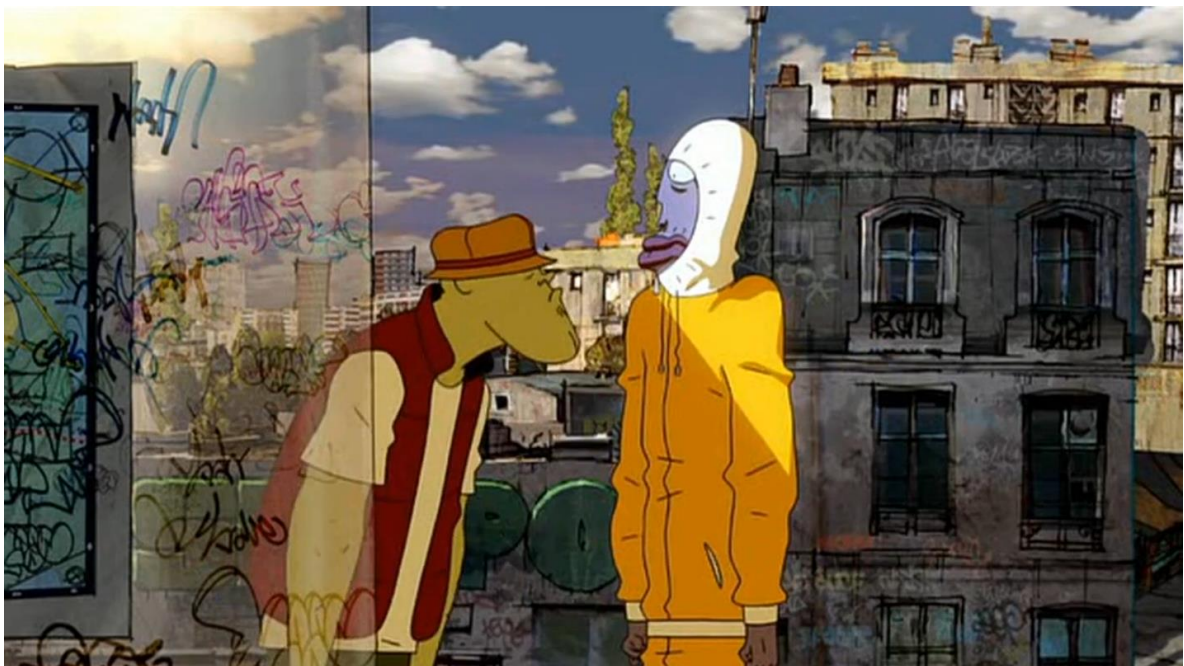


Στέλιος Φαϊτάκης (Bizarre), εξώφυλλο δίσκου

Μεγάλου μήκους ταινίες που αποτέλεσαν αναφορές για το αισθητικό κομμάτι της τελικής ταινίας είναι η «La Haine» - 1995, του Mathieu Kassovitz και η animation ταινία «Lascars» - 2009, Emmanuel Klotz & Albert Pereira-Lazaro.



Στιγμιότυπο από την «La Haine», του Mathieu Kassovitz



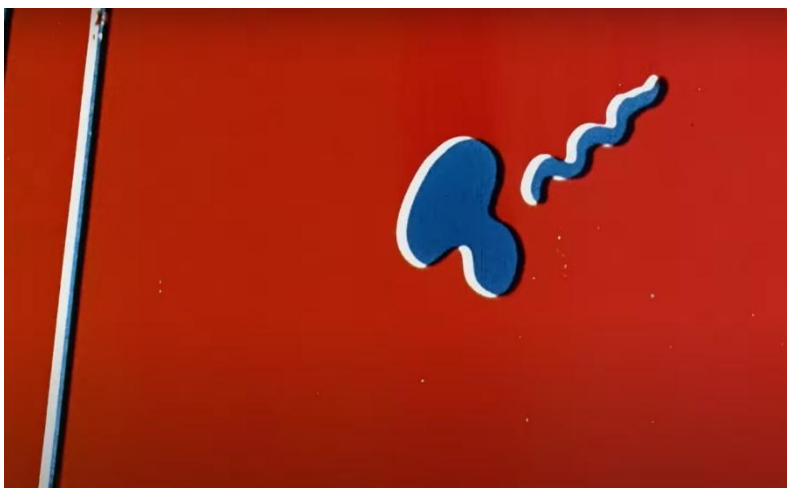
Στιγμιότυπο της ταινίας «Lascars», Emmanuel Klotz & Albert Pereira-Lazaro

Μία ταινία που αποτέλεσε πηγή έμπνευσης, όσον αφορά την ιδέα, αλλά και τον τρόπο απεικόνισης είναι το Chromophobia του Raoul Servais (1966).

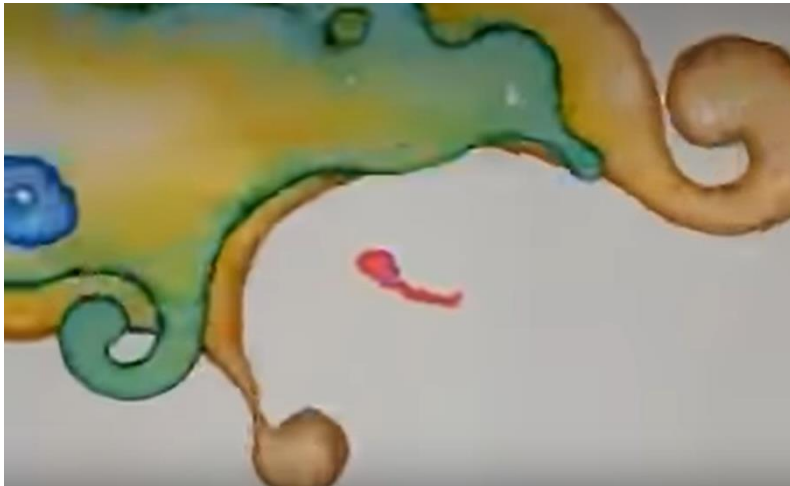


Στιγμιότυπο από την ταινία «Chromophobia», του Raoul Servais

Πηγή έμπνευσης όσον αφορά το animation, στο κομμάτι της σύγκρουσης και της μάχης των δύο πλευρών, αποτέλεσαν οι ταινίες του N. McLaren, του O. Fischinger, της E. Russell και του R. Larkin, όπου αφηρημένες γραμμές, σημεία, σχήματα, φιγούρες κινούνται στο ρυθμό της μουσικής.



Στιγμιότυπο από την ταινία «Boogie-Doodle», του N. McLaren

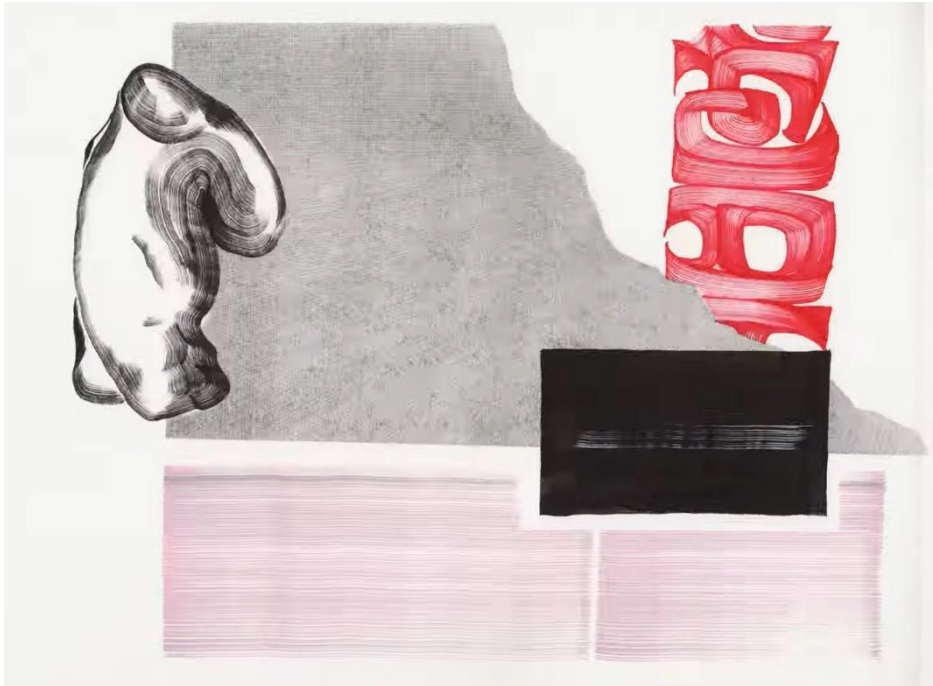


Στιγμιότυπο από την ταινία "Street musique", του R. Larkin

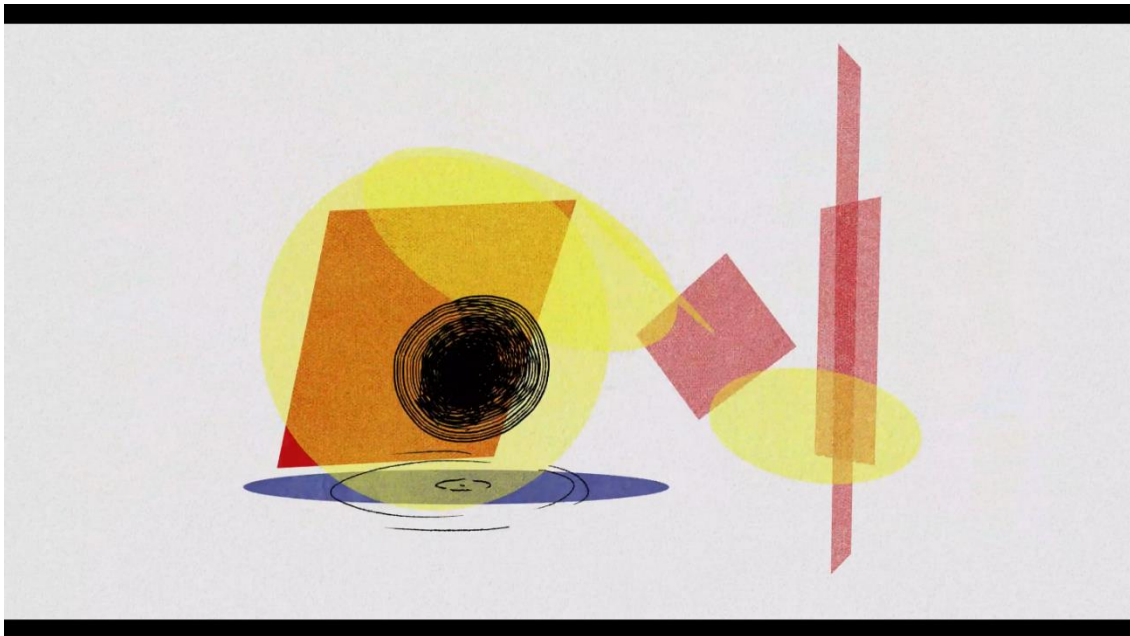


Στιγμιότυπο από την ταινία "Feet of Song", της E. Russell

Πιο σύγχρονες αναφορές επάνω στο animation σχημάτων στο ρυθμό της μουσικής είναι ο Vincent de Boer και ο Robbie Shilstone.

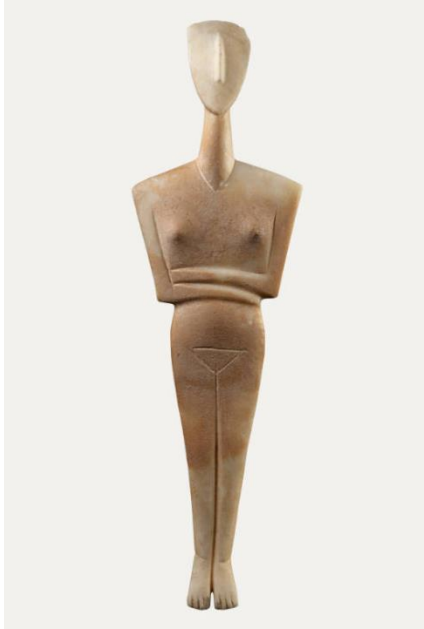


Στιγμιότυπο από το βίντεο κλιπ "The stroke" του Vincent de Boer



Στιγμιότυπο από το βίντεο κλιπ "I am Machine" του Robbie Shilstone

Άλλες αναφορές που επηρέασαν το σχεδιασμό των χαρακτήρων και του κόσμου είναι τα κυκλαδίτικα ειδώλια, σοβιετικά posters, γλυπτά που βρίσκονται στο κέντρο της Αθήνας, κ.α.



Ειδώλιο, από Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης



Γλυπτική σύνθεση στην Πλατεία Κοτζιά, της Σοφίας Βάρη



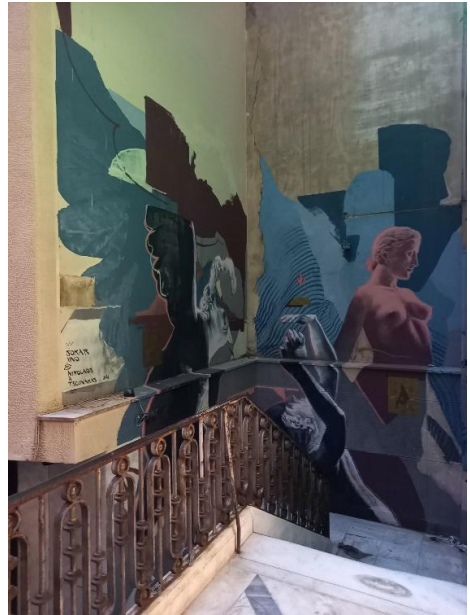
Προπαγανδιστικό poster του El Lissitzky (1919)



Η πόλις, Γουναρίδης Δανιήλ (Προσωπικό αρχείο)

Ακολουθούν κάποιες φωτογραφίες από προσωπικό αρχείο, από γκράφιτι, street art murals που βρίσκονται στο κέντρο της Αθήνας.







118

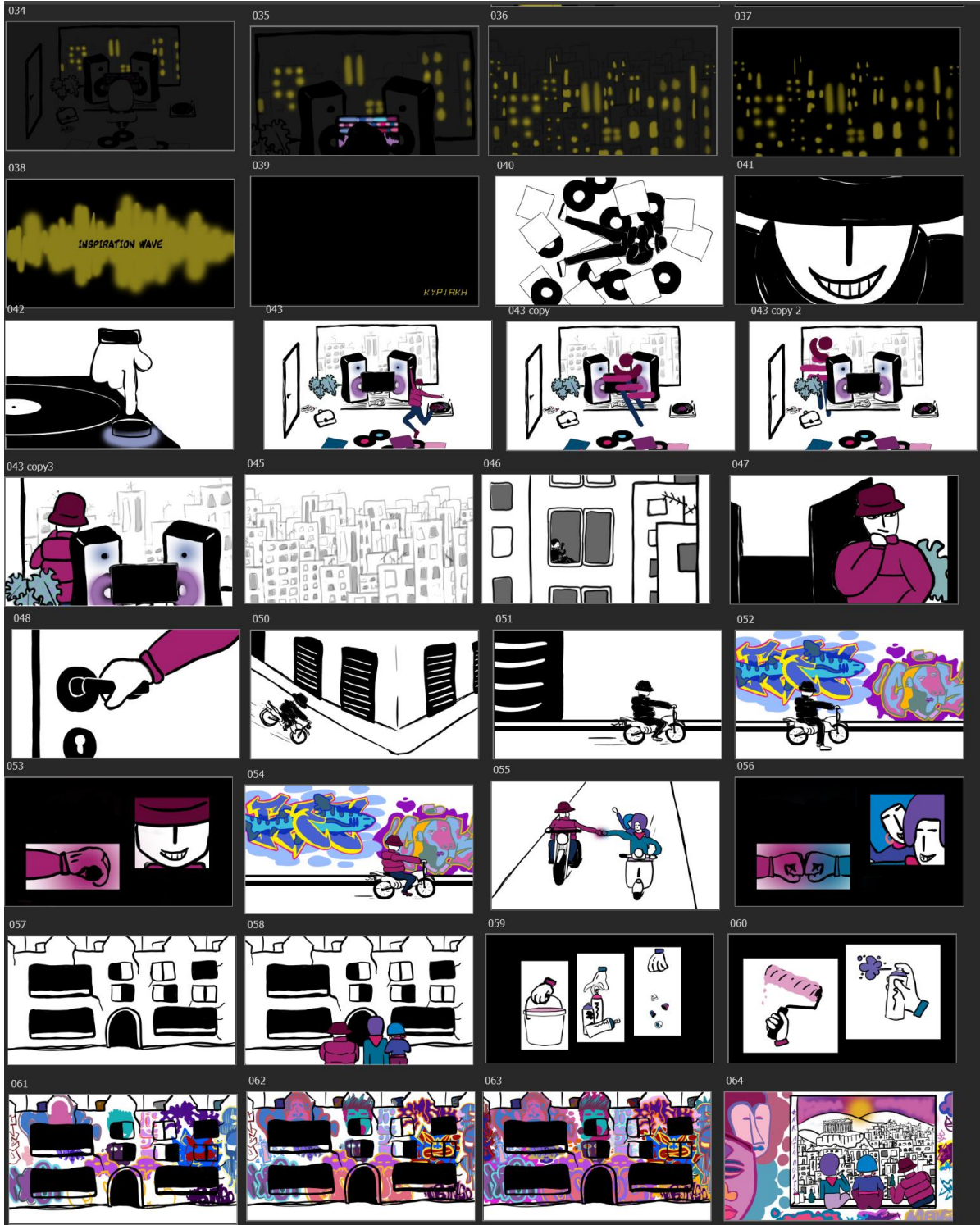
ΑΓΙΑΣ ΕΛΕΟΥΣΗΣ
ΑΓΙΑΣ ΕΛΕΟΥΣΗΣ

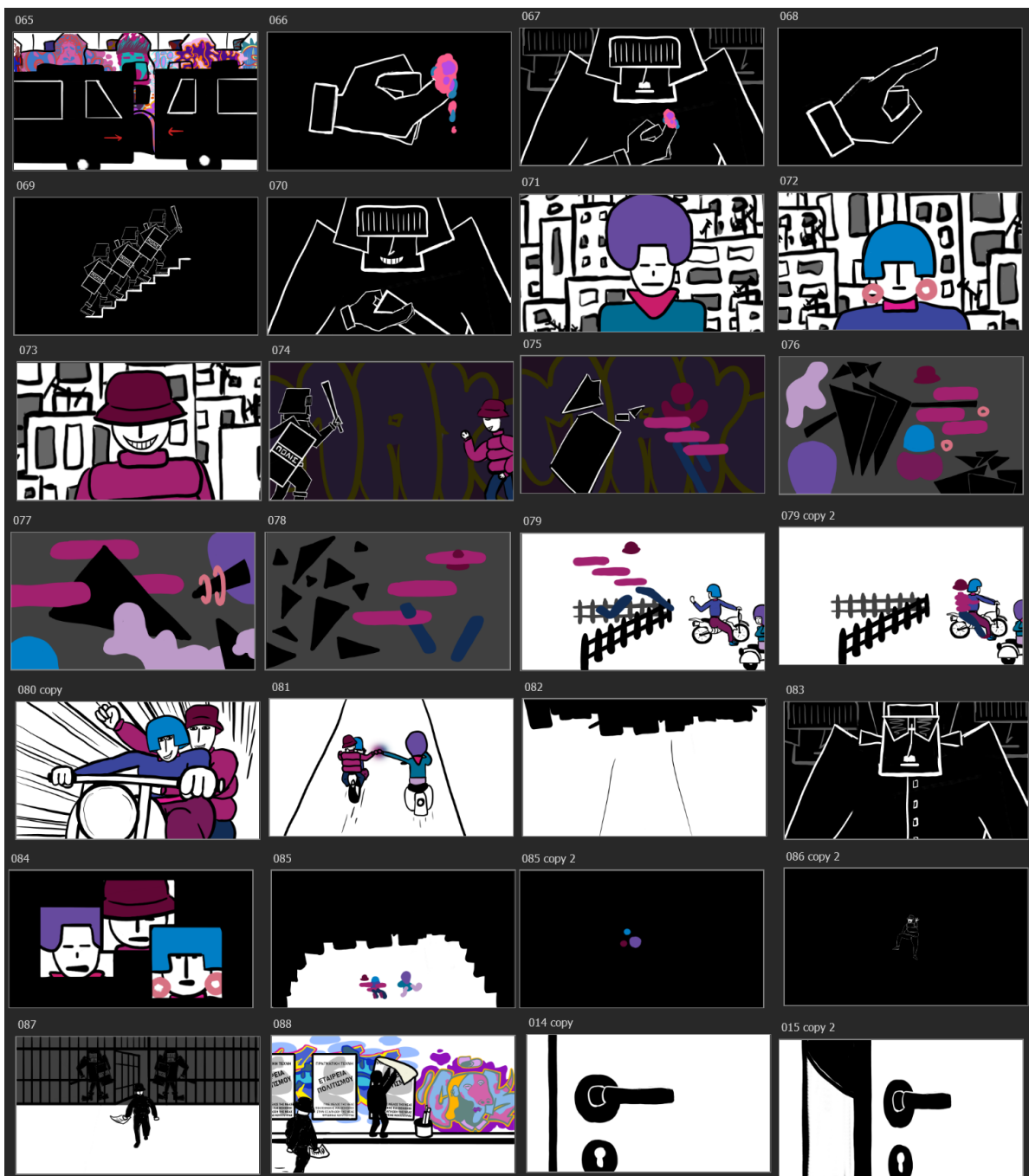
ΑΓΙΑΣ ΕΛΕΟΥΣΗΣ
ΑΓΙΑΣ ΕΛΕΟΥΣΗΣ

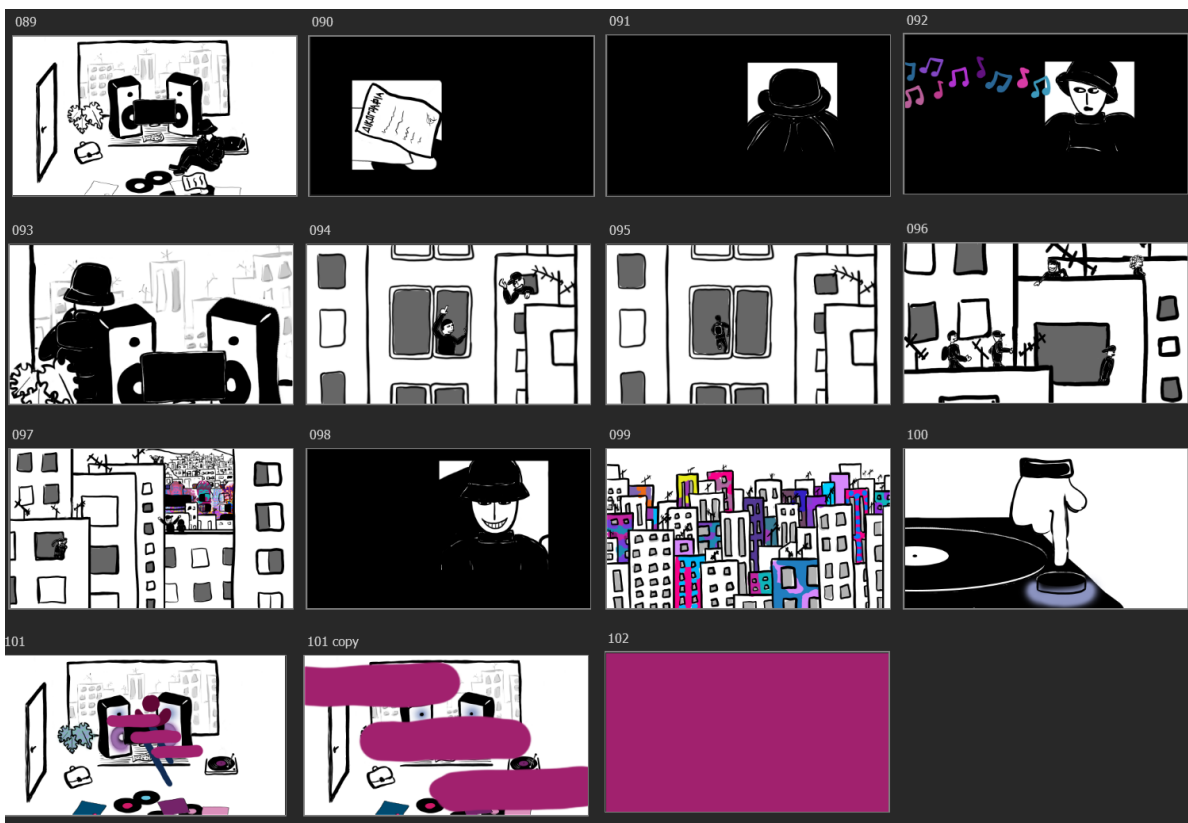
5. Υλοποίηση παραγωγής

5.1 Storyboard

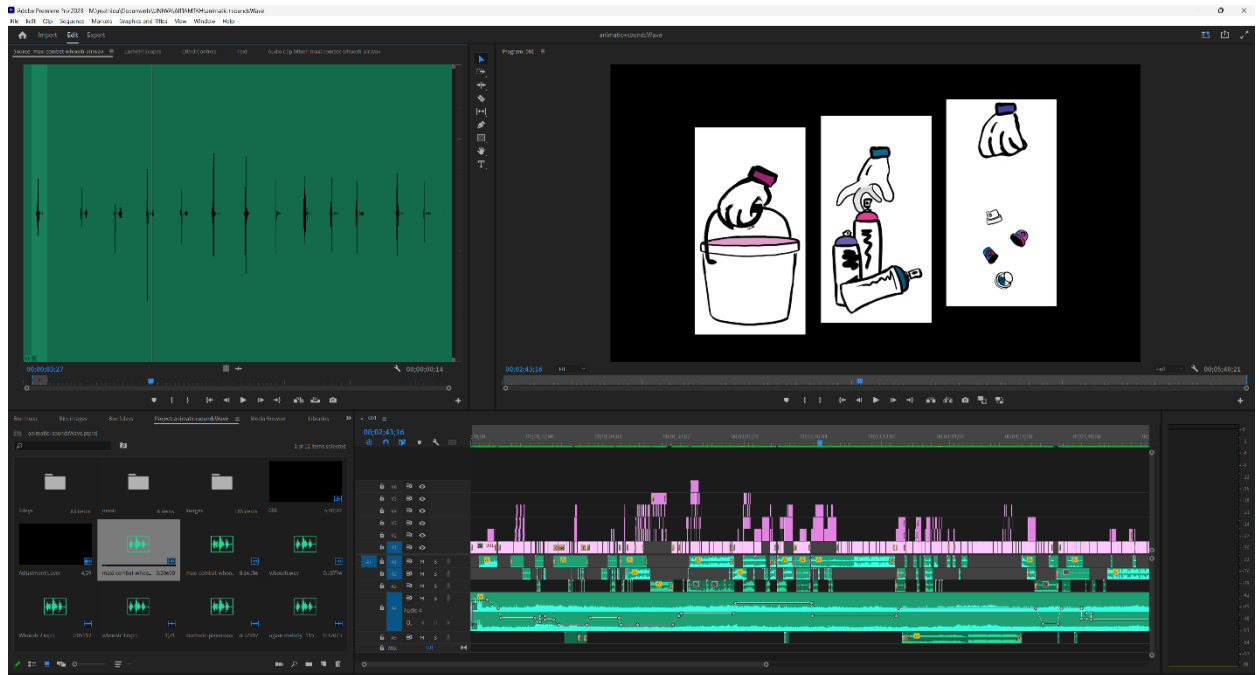








5.2 Animatic ([link](#))

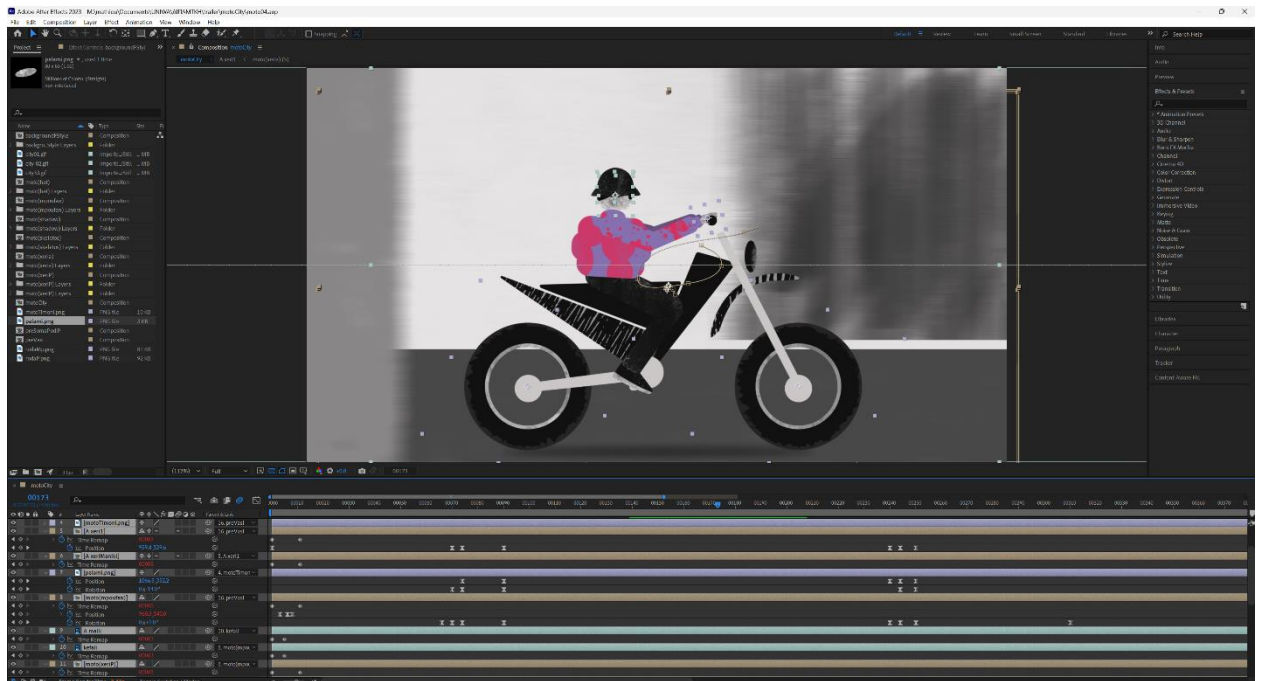


Screenshot Premiere Pro

5.3 Teaser ([link](#))

Για το teaser πραγματοποιήθηκε ένα κομμάτι του συνολικού animation της ταινίας. Για ευκολία και λόγω έλλειψης χρόνου, έγινε σχεδόν όλο ψηφιακά.

Χρησιμοποιήθηκαν τα εξής προγράμματα: Το Adobe Illustrator για τη δημιουργία των χαρακτήρων, το Adobe Photoshop για τη δημιουργία υπόλοιπου κόσμου και των υφών χαρακτήρων. Επίσης, στο Photoshop έγιναν κάποια animation loops, που χρησιμοποιήθηκαν στο τελικό αρχείο. Στη συνέχεια, όλα τα αρχεία προωθήθηκαν στο Adobe After Effects, όπου μπήκαν keyframes στο timeline και έγινε το μεγαλύτερο κομμάτι του animation. Τέλος, οι σκηνές προωθήθηκαν στο Adobe Premiere Pro, όπου έγινε το τελικό μοντάζ, προστέθηκαν τα ηχητικά εφέ και η μουσική. Για την επιλογή της χρωματικής παλέτας, χρησιμοποιήθηκαν σχετικές εφαρμογές όπως το colors.co.

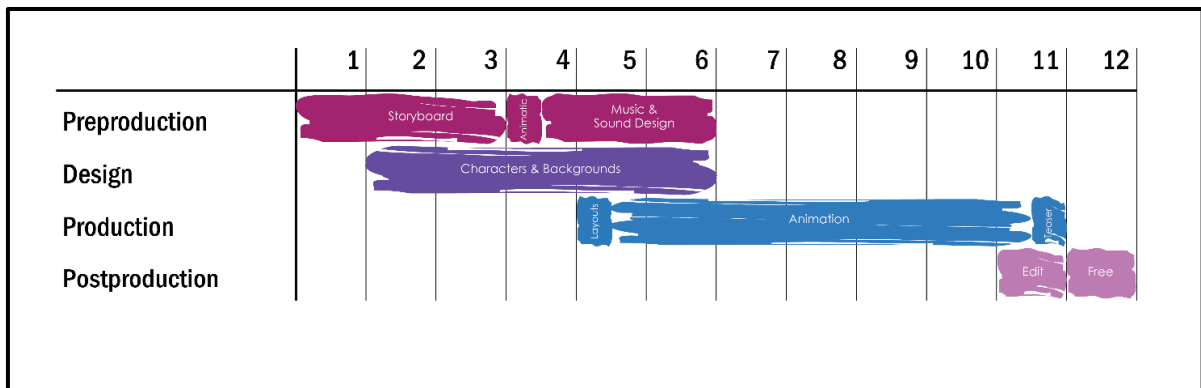


Screenshot After Effects



6. Πλάνο χρηματοδότησης και προώθηση

6.1 Χρονικός σχεδιασμός έργου (Timeline)



6.2 Προβλεπόμενος προϋπολογισμός έργου (Estimated budget)

Preproduction	Production	Total
Characters & Backgrounds € 2.000	Layouts € 1.300	Subtotal (1 st & 2 nd) € 26.050
Storyboard € 1.300	Animation (2 x € 7.200) € 14.400	Director (9% on total) € 2.344,5
Sound Design € 200	Teaser (45") € 600	Scriptwriter (3% on total) € 781,5
Animatic € 200	Adobe Cloud (15m x € 60) € 900	Music (2% on total) € 521
1st Subset € 3.700	Post production € 1.500	Unpredictable (7% on total) € 1,823,5
	DCP € 500	Total Cost of Production: € 31.520,5
	Marketing € 2.000	Producer's Fee (+8%): € 2.521,64
	Festivals € 1.000	
	Accountant € 150	Final Total: € 34.042,14 + 24% VAT
	2nd Subset € 22.350	

6.3 Προώθηση και παρουσίαση έργου (Connecting & Pitching)

Θα γίνει προσπάθεια παρουσίασης της ιδέας σε φεστιβάλ της Ελλάδας, όπως το Animasyros, το TAF (Thessaloniki Animation Festival), το DISFF (Drama International Short Film Festival) και το Chaniartoon. Επίσης και σε εκδηλώσεις του εξωτερικού, που υπάρχει εύκολη και οικονομική πρόσβαση, όπως για παράδειγμα στο CARTOON Springboard, στη Μαδρίτη της Ισπανίας.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να σημειωθεί ότι, το έργο έχει επιλεγεί και παρουσιαστεί ήδη σε δύο φεστιβάλ, με τη μορφή του Pitching, όπου και αποκόμισε θετικά σχόλια και παρατηρήσεις για την πορεία της παραγωγής. Τα φεστιβάλ αυτά ήταν το Animasyros 2023 και το Thessaloniki Animation Festival 2023.

6.4 Πλάνο Χρηματοδότησης (Funding Plan)

Το πλάνο χρηματοδότησης περιλαμβάνει το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου (ΕΚΚ), όπου για προϋπολογισμούς με το μέγεθος του συγκεκριμένου έργου, μπορεί να εξασφαλίσει έως και το 80% της παραγωγής. Στη συνέχεια, το ΕΡΤ Μικροφίλμ, όπου 350,000 ευρώ μοιράζονται σε 15 παραγωγές που θα επιλεγθούν. Έτσι, υπάρχει η δυνατότητα να εξασφαλιστεί το 100% της συγκεκριμένης παραγωγής. Άλλες πιθανές εναλλακτικές είναι προκηρύξεις της Cosmote TV και το Ίδρυμα Ιωάννου Φ. Κωστοπούλου.

6.5 Εμπορευματική αξιοποίηση του έργου (Marketing plan)

Μία οπτικοακουστική παραγωγή έχει πολλαπλούς τρόπους αξιοποίησης. Αν και μια μικρού μήκους ταινία έχει συνήθως ως στόχο απλά την προβολή σε φεστιβάλ και όχι το κέρδος και την εμπορευματική προώθηση, συχνά αποτελεί το «εισιτήριο» του δημιουργού για μία μεγαλύτερη παραγωγή. Οπότε καλό είναι να γνωρίζουμε σε ποιους άλλους τομείς μπορεί να αξιοποιηθεί μια ταινία. Τέτοιοι τομείς είναι, τα εισιτήρια από κινηματογραφικές αίθουσες, τα δικαιώματα προβολής σε τηλεοπτικά κανάλια και ψηφιακές πλατφόρμες, οι εκθέσεις, τα θεματικά πάρκα και ένα πλήθος εμπορικών προϊόντων (merchandise), που μπορεί να είναι βιντεοπαιχνίδια, ρούχα, παιχνίδια, παζλ, κούκλες και figures. Αξίζει να σημειωθεί ότι, τα έσοδα από το merchandise μιας μεγάλης ταινίας ή μιας τηλεοπτικής σειράς, είναι 9 φορές περισσότερα από την πώληση του ίδιου του προϊόντος animation. Για αυτόν τον λόγο από το στάδιο του development, ετοιμάζεται ένας οδηγός αξιοποίησης των χαρακτήρων (style guide) και των αντικειμένων ή οχημάτων που χρησιμοποιούν, ή ακόμα και των τροφίμων που καταναλώνουν.

Προώθηση της συγκεκριμένης ταινίας, μπορεί να γίνει με τη δημιουργία σειράς ρούχων, με περιπέτειες των χαρακτήρων της, σε συνεργασία με τοπικό brand.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συμπερασματικά, από την εμπειρία που αποκόμισα δημιουργώντας το φάκελο παραγωγής για την ταινία "Inspiration Wave", μπορώ να πω ότι τα πρώτα στάδια της δομής της ιδέας και της εξέλιξης της πλοκής είναι ίσως και τα σημαντικότερα, καθώς, αν η ιστορία έχει στέρεες βάσεις και ξεκάθαρη πλοκή, πάντα μπορείς να αντιμετωπίσεις τα εμπόδια που θα συναντήσεις, γυρνώντας στη βάση. Αν δεν ισχύει αυτό, θα αναγκάζεσαι να αλλάξεις και να διορθώνεις τα πρώτα στάδια, πράγμα που θα προκαλέσει αλυσιδωτές αλλαγές και στα επόμενα χάνοντας πολύτιμο χρόνο και ενέργεια.

Με την αναζήτηση και τον πειραματισμό μου, σε χειρωνακτικά μέσα και στις παραδοσιακές εικαστικές μεθόδους, κατάλαβα πόσο σημαντικό ρόλο παίζουν ακόμα και στο ψηφιακό animation. Την έμπνευση και τη χαρά της δημιουργίας που σου δίνουν, δε θα τη βρεις σε μία οθόνη.

Οι αισθητικές επιλογές που τελικά έγιναν, πιστεύω πως αποτυπώνουν τον σκοπό της ταινίας και συμβάλλουν στην εξέλιξη του νοηματικού περιεχομένου του σεναρίου.

Ο ρυθμός σαν εργαλείο του animation, βοήθησε να αποτυπωθεί ο αγώνας των παιδιών προς την ελευθερία, ξεπερνώντας τους αυστηρούς κανόνες και τα πρότυπα της εποχής. Για παράδειγμα, η επιτάχυνση του ρυθμού τη στιγμή της σύγκρουσης των παιδιών με τους αστυνομικούς, υποβάλλει τον θεατή σε μία ανησυχία και αναμονή για το αποτέλεσμα και τον βοηθάει να καταλάβει ότι κρίνεται κάτι σημαντικό.

Τέλος, η πορεία αυτής της ιδέας που έγινε φάκελος παραγωγής είναι σαν ένα ταξίδι που σε κάθε σταθμό κερδίζεις και κάτι ακόμα που θα σε βοηθήσει στη συνέχεια. Στην πορεία η ιδέα έχει αλλάξει, έχει αποδομηθεί, έχει ενισχυθεί δημιουργικά, έχει απορριφθεί, έχει ειπωθεί διαφορετικά, αλλά με αυτόν τον τρόπο έχουν αποκομιστεί σημαντικότερες εμπειρίες πολλών σταδίων της παραγωγής μιας ταινίας. Επίσης και τα κυριολεκτικά ταξίδια που έχουν γίνει στη Σύρο και τη Θεσσαλονίκη για την παρουσίαση της ιδέας, ήταν αξέχαστες εμπειρίες. Το πρόγραμμα στη Σύρο περιελάμβανε και ένα τετραήμερο σεμινάριο για το σωστό pitching μιας ιδέας. Στον χώρο των φεστιβάλ μπορείς να συναναστραφείς άτομα με τα οποία μοιράζεστε κοινά όνειρα και στόχους, όπως και άτομα που θαυμάζεις για τη δουλειά τους, να μάθεις πολλά για το animation, αλλά και τη ζωή γενικότερα, που αποτελούν πολύτιμο εφόδιο για τη δημιουργική και πνευματική εξέλιξη.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- A. Δημητρά, Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της τέχνης της animation που συμβάλλουν στη διαμόρφωση αισθητικής. Ε. Μουρή, & Π. Κυριακουλάκος, Δημιουργική Πράξη και Παραγωγή στα Κινούμενα Σχέδια, 2021
- A. Ρούβας, Επιχειρηματικό σχέδιο: Ανάπτυξη παραγωγής κινουμένων σχεδίων στην Ελλάδα, 2020
- Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Διεύθυνση Ανάπτυξης & Παραγωγής, 2023
- Ε. Μούρη, Η δημιουργία του σεναρίου για animation, Διαφάνειες μαθήματος Αρχές Σεναρίου και Κινηματογραφικής Αφήγησης, 2021
- Ε. Μούρη, Frame by Frame, 2009
- Θανάσης Ρεντζής, Καλές και Εφαρμοσμένες Τέχνες στο πλαίσιο της Νέας Τεχνολογίας, τεύχος «Κρίση της Κοινωνίας και Κρίση της Τέχνης», έκδοση «Τεχνοπαίγνιον», περιοδικό «Νέο Επίπεδο», Μάρτιος 2005
- Μ. Μαλικιώση-Λοΐζου, Μια κριτική ματιά στην ενσυναίσθηση. Ψυχολογία, τόμος 10, τευχ. 2-3, 2003
- Μ. Τσιάρα, Αρχές Βασικού Σχεδίου: Σύνθεση – Εφαρμογές, 2022
- Ο. Κ. Τσιάρα, Εισαγωγή στην εικαστική γλώσσα, 1997
- Π. Παγιάτης, Τεχνική και Αισθητική στα Κινούμενα Σχέδια: Στοιχεία Θεωρίας και Ιστορίας. Ε. Μουρή, & Π. Κυριακουλάκος, Δημιουργική Πράξη και Παραγωγή στα Κινούμενα Σχέδια, 2021
- A. Δημητρά, Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της τέχνης της animation που συμβάλλουν στη διαμόρφωση αισθητικής. Ε. Μουρή, & Π. Κυριακουλάκος, Δημιουργική Πράξη και Παραγωγή στα Κινούμενα Σχέδια, 2021
- J. Campbell, The Hero with a Thousand Faces, 1949
- P. Kyriakoulakos & E. Kalampakas, Η οπτικοακουστική κατασκευή, 2015
- P. Wells, (1998). Understanding Animation. UK: Routledge
- R. McKee, Story, 1997