



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ  
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2022-2023

## ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ



Επιμέλεια Εργασίας:

Νικόλαος Αντωνάτος

ΑΜ: 19674011

Βέργης Αναστάσης

ΑΜ: 19674019

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Dr. Ελένη Μούρη

ΑΘΗΝΑ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ, 2024



UNIVERSITY OF WEST ATTICA  
SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE  
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL  
COMMUNICATION  
ORIENTATION GRAPHIC DESIGN  
ACADEMIC YEAR 2022-2023

## Diploma Thesis



Student name and surname:

Antonatos Nikolaos

RN: 19674011

Vergis Anastasis

RN: 19674019

Supervisor name and surname:

Eleni Mouri

ATHENS, FEBUARY, 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

## Journey Through Time

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

ΕΛΕΝΗ  
ΜΟΥΡΗ  
Καθηγήτρια

ΣΠΥΡΙΔΩΝ  
ΣΙΑΚΑΣ  
Αναπληρωτής Καθηγητής

ΡΩΣΣΕΤΟΣ  
ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ  
Αναπληρωτής Καθηγητής

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΩΝ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο Δηλών Αναστάσης Βέργης του Παναγιώτη και ο δηλών Νικόλαος Αντωνάτος του Κωσταντίνου.

Οι κάτωθι υπογεγραμμένοι: Αναστάσης Βέργης του Παναγιώτη, με αριθμό μητρώου 19674019 και Νικόλαος Αντωνάτος του Κωσταντίνου με αριθμό μητρώου 19674011, φοιτητές του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνουμε υπεύθυνα ότι: «Είμαστε συγγραφείς αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχαμε για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες κάναμε 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 εμάς αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μας, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μας ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μας».

Ο Δηλών

Ο Δηλών

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή.....	σελ.7
2. Σενάριο.....	σελ.11
2.1 Η Αρχή.....	σελ.12
3. Ιστορία.....	σελ.18
4. Σχεδιασμός.....	σελ.28
5. Backgrounds.....	σελ.34
5.1 Σκηνικά.....	σελ.43
6. Λογότυπο.....	σελ.44
7. Μοντάζ και Ήχος.....	σελ.49
7.1 Μοντάζ.....	σελ.50
7.2 Ήχος.....	σελ.51
8. Storyboard.....	σελ. 52
9. Προωθητικό υλικό.....	σελ. 67
10. Βιβλιογραφία.....	σελ. 73

# Εισαγωγή

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ζωή είναι ένα κομμάτι που άμεσα συνοδεύει την νόηση του κόσμου μας. Η έννοια που χαρακτηρίζει ό,τι αναπνέει, εξελίσσεται και αφήνει το σημάδι του σε αυτόν τον πλανήτη. Όμως μία μορφή ζωής έχει αναλάβει την εξέλιξη του με ακραίους τρόπους. Ο άνθρωπος από την αρχή της εμφάνισής του στον κόσμο, έβρισκε και βρίσκει τρόπους για την πρόοδο του και αυτήν την πρόοδο, καλή η κακή, φρόντισε να σημειώσει στην ιστορία του. Η ιστορία και οι μεταβολές των τρόπων ταξιδιού του ανθρώπου αποτέλεσαν σημεία εστίασης για την πλοκή αυτής της ταινίας μικρού μήκους. Πως ξεκινήσαμε από την χρήση μόνο των ποδιών μας συνεχίζοντας σταδιακά με άλλα μέσα και που θα καταλήξουμε; Ο "πρωταγωνιστής" μας είναι ένα σύνολο ηθοποιών που παρουσιάζουν ανά σκηνές τις βασικές στιγμές από την ιστορία μας με κέντρο τις συνθήκες της εκάστοτε εποχής. Ταυτόχρονα το κέντρο "αγκαλιάζεται" από μικρότερες σκηνές που προβάλλουν σε πίσω από την σκηνή οθόνη, την καθημερινότητα της κάθε περιόδου. Η σημαντικότητα αυτών των δευτερευόντων σκηνών βρίσκεται στην ανάδειξη της εξέλιξης και πως μία σημαντική αλλαγή στον κόσμο μας ακολουθείται από άλλες αλλαγές που φαίνονται ουσιαστικές μόνο για την εποχή τους, ακόμα και αν αυτό δεν είναι η αλήθεια.

Η ταινία αυτή θέλει να προβάλει την **ροή** του χρόνου στους θεατές για αυτό που πραγματικά είναι, μία συνεχόμενη ροή όπου μόλις φτάσεις σε ένα σημείο, έχει ήδη ξεκινήσει το επόμενο. Αλλά **συγχρόνως** θέλει να δείξει και την σημαντικότητα του να μαθαίνουμε από αυτά που αφήσαμε πίσω μας ώστε να μην επαναλάβουμε τα ίδια λάθη με μεγαλύτερες συνέπειες.

## Περίληψη

Η ταινία "Journey through Time" είναι μια ταινία animation μικρού μήκους, σχεδιασμένη με την μέθοδο 2D. Η ταινία αφοσιώνεται στο ταξίδι του ανθρώπινου είδους μέσα στο χρόνο, όπως προδιαθέτει ο τίτλος, σε 10 ξεχωριστές ιστορικές περιόδους. Παρατηρούμε πως ξεκινήσαμε να κινούμαστε στα τέσσερα και φανταζόμαστε πως θα πετάμε στον ουρανό του μέλλοντος. Παράλληλα με την εξέλιξη των "οχημάτων" υπάρχει μια μία δευτερή πλοκή που καταγράφει την εξέλιξη του υπόλοιπου κόσμου που μπορεί να οδηγήσει σε καταστροφικά αποτελέσματα.

"Journey through time" is a short length animated film that uses the 2D animation format. The movies' main focus is the journey of our species through time, as the title eludes, in 10 different time periods. We as the audience are called to view how we started walking on all fours and how we imagine we will fly in the future skies. Alongside the main plot a secondary subplot notes humanity evolving and how it can lead to devastating results.

## Σκοπός

Η δημιουργία αυτού του έργου έχει ως απώτερο σκοπό την προβολή της ιστορίας μας όχι μόνο ως άνθρωποι αλλά και ως εφευρέτες. Θέλει να αναδείξει την ροή του χρόνου και πως αυτός έχει περάσει στην ιστορία μας. Πώς ταξιδεύαμε, πώς ταξιδεύουμε και πώς θα ταξιδεύουμε; Ταυτόχρονα θέλουμε να δείξουμε πως η εξέλιξη δεν έχει οδηγήσει μόνο σε θετικά αλλά και απίστευτα αρνητικά αποτελέσματα και αν δεν προσέχουμε μπορεί να μην επιβιώσουμε για να δούμε τι επιφυλάσσεται για εμάς μετά.

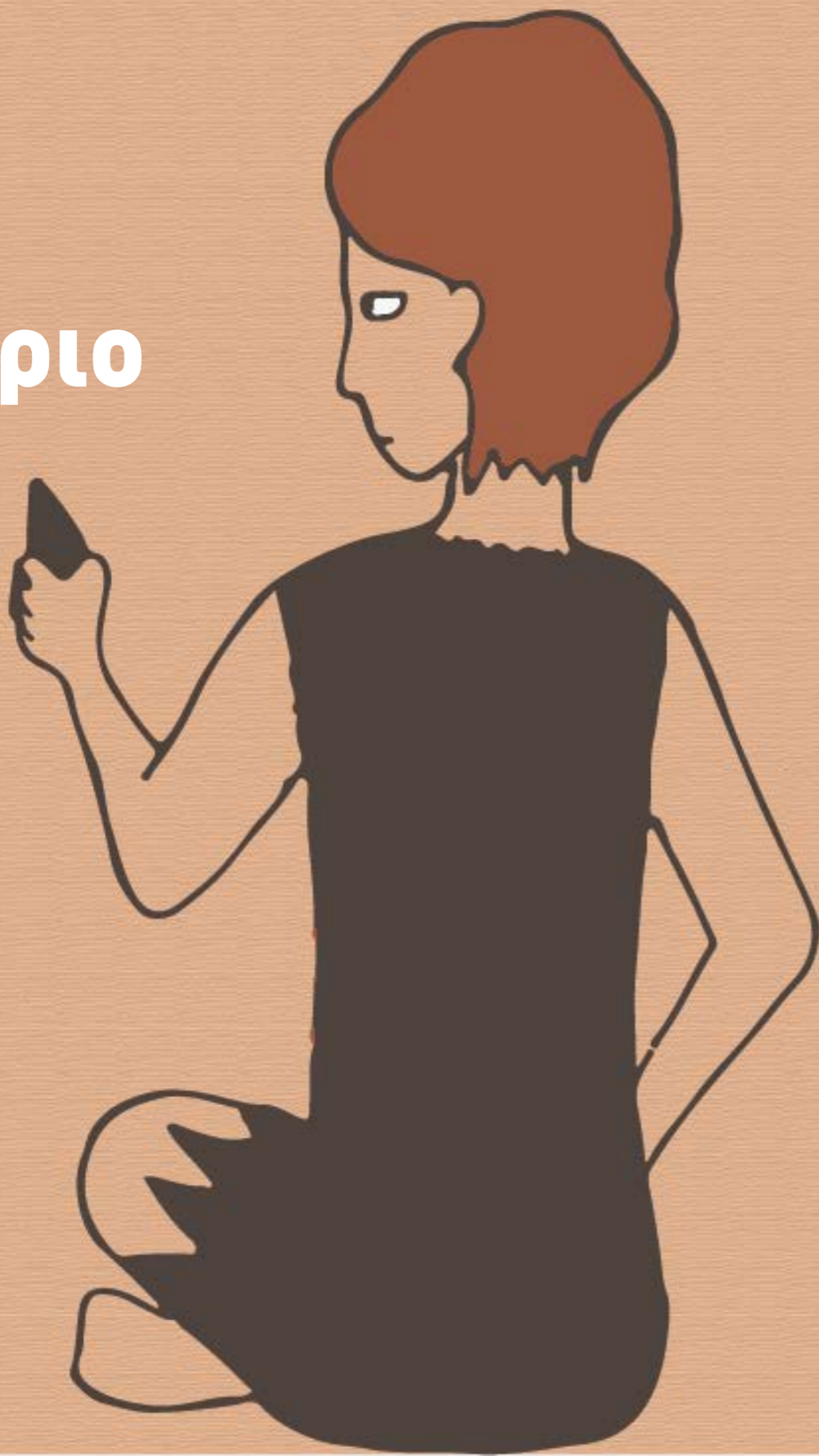


Target group: Άνω των 8-14 ετών.

Κεντρική ιδέα : Το ταξίδι του ανθρώπου μέσα στον χρόνο.

Σύνοψη : Ταινία animation μικρού μήκους, όπου μέσω μιας θεατρικής παράστασης εκτίθεται η ιστορία και εξέλιξη των ανθρώπινων εφευρέσεων ανά τις ιστορικές περιόδους. Η αρχή αυτού του ταξιδιού μέχρι το φανταστικό τέλος του και την διστοπική κατάληξη του είδους.

# Σενάριο

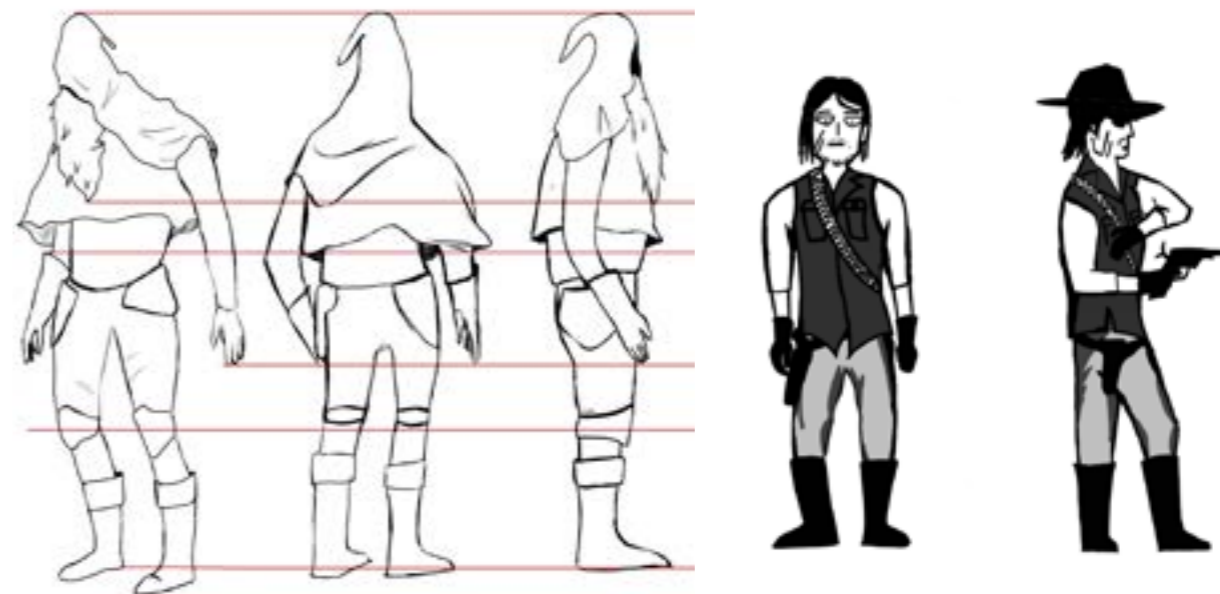
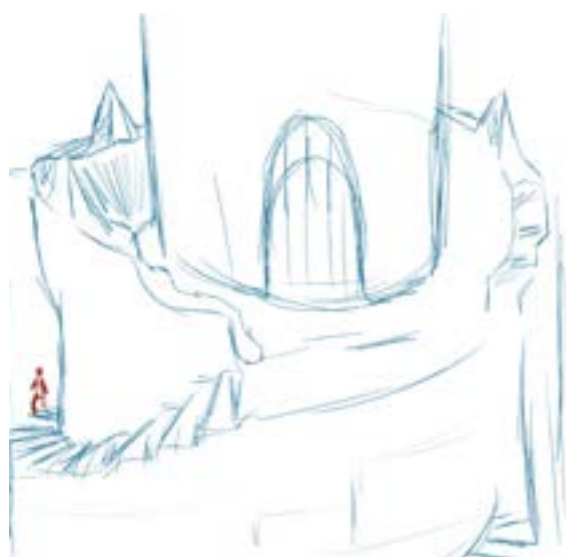


## ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

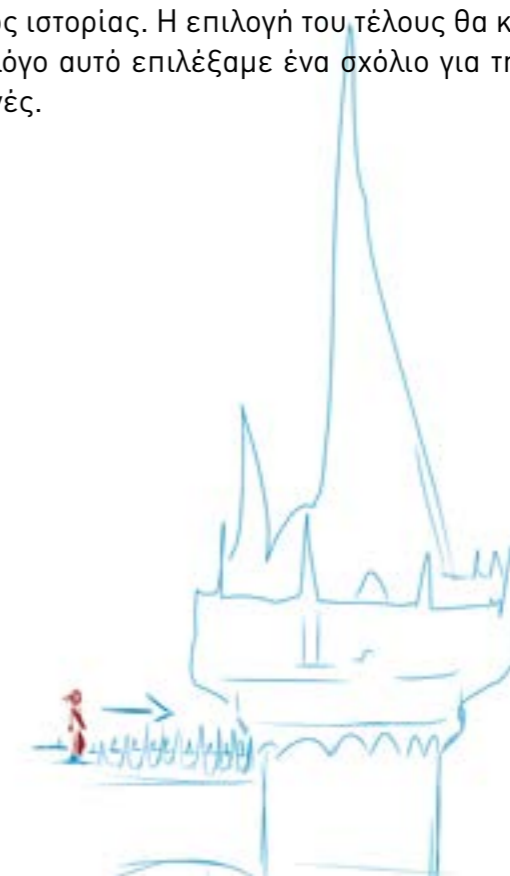
Η **ταινία** ξεκινά με αφετηρία το κοινό στραμμένο προς την σκηνή στην οποία θα λάβει μέρος η παράσταση. Οι φωνές που γεμίζουν την ανυπόμονη ατμόσφαιρα σύντομα διακόπτονται από τις κουρτίνες που αποκαλύπτουν τη σκηνή. Εμείς ως θεατές τώρα εστιάζουμε στην σκηνή στην οποία το πρώτο σκηνικό έχει κιάλας τοποθετηθεί. Παρατηρούμε δέντρα και φυτά, ενώ η προβολή αναδεικνύει ένα προϊστορικό δάσος. Ο πρώτος ηθοποιός του έργου κάνει την εμφάνιση του από τα δεξιά της σκηνής, καθώς τον βλέπουμε να σέρνεται μπορούμε να διακρίνουμε την στολή του που τον καταγράφει ως κάποιου είδους πίθηκο. Ο πίθηκος αρχίζει να περπατάει στα δύο πόδια καθώς ο ηθοποιός αφαιρεί την στολή του και αποκαλύπτει έναν Neanderthal. Ο **ηθοποιός** περιπλανιέται στην σκηνή, και παρατηρεί έναν άλλον σαν και αυτόν, σε μία σπηλιά να ζωγραφίζει. Η παρατήρηση του όμως διακόπτεται από το άκουσμα ενός ελαφιού το οποίο άμεσα κυνηγά με ένα δόρυ. Η σκηνή αλλάζει σε έναν ανθρώπινο οικισμό όπου ένας ψαράς, σοκαρισμένος, βλέπει για πρώτη φορά έναν του είδους του να ιππεύει άλογο. Μέσα στην σκηνή, ανενόχλητη από την παρουσία του ιππέα, μία γυναίκα φτιάχνει ένα κεραμικό βάζο. Τώρα πλέον με την ιππασία να είναι κάτι το γνωστό μεταφερόμαστε στην Ελλάδα και την εποχή του Μέγα Αλέξανδρου σε παιδική ηλικία ο οποίος μπροστά στους στρατηγούς του, δαμάζει τον ατίθασο και επικίνδυνο Βουκεφάλα, παρά την άγρια αντίστασή του. Η Ρώμη είναι η σκηνή που ακολουθεί την Ελλάδα με τις περίφημες αρματοδρομίες. Η σκηνή γεμίζει τώρα με τα δύο άρματα των αγωνιστών, ενώ η πίσω προβολή μας μεταφέρει στον Μέγα Ιππόδρομο. Η έξοδος των Ρωμαίων ανταλλάσσει την ένταση του αγώνα, με τη παρουσία ενός νέου μέσου μετακίνησης, το ποδήλατο. Η πίσω προβολή μας μεταφέρει στην **πρώτη** βιομηχανική εποχή. Ο χαρακτήρας με την ενδυμασία ενός επιχειρηματία εισέρχεται στην σκηνή, με το παράξενο αυτό ποδήλατο, για να φτάσει στο εργοστάσιό του, γεμάτο με γυναίκες που χειρίζονται αργαλειούς. Ο ιδιοκτήτης περπατάει αναμεσά τους και χάνεται στο βάθος της σκηνής. Γρήγορα το εργοστάσιο αλλάζει, εκσυγχρονίζεται και παρουσιάζει ένα από τα πρώτα αμάξια παραγωγής. Η πίσω προβολή μας μεταφέρει στην βιομηχανική εποχή. Ο χαρακτήρας μας τώρα και αυτός αλλαγμένος σύμφωνα με την εποχή ανεβαίνει στο όχημα και αποχωρεί από το εργοστάσιο. Όμως αυτός ο ενθουσιασμός **χάνεται** από τον ήχο σειρήνων πολέμου, καθώς το όχημα του τώρα ανταλλάσσεται για ένα στρατιωτικό τζιπ και η σκηνή γεμίζει με αφίσες του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου. Η διαδρομή τους διακόπτεται από μία ενέδρα και μία μάχη ξεκινά μεταξύ των δύο άκρων της σκηνής. Τα φώτα σβήνουν και τα σκηνικά αλλάζουν. Μία νέα σκηνή **αντίθετη** από αυτήν που έσβησε προβάλλεται παρουσιάζοντας την μεταπολεμική εποχή της αφθονίας. Ένα Volkswagen βανάκι ταξιδεύει σε ένα ειρηνικό τοπίο στο οποίο Χίπηδες ξεπροβάλουν παρουσιάζοντας το βασικό τους σύνθημα αγάπη και όχι πόλεμο. Καθώς το βανάκι ολοκληρώνει την διαδρομή του, η επόμενη σκηνή παρουσιάζει την συνεχή ανάπτυξη των μεταφορικών μέσων καθώς η φόρμουλα ετοιμάζεται να αγωνιστεί, σαν τους Ρωμαίους των ιστορικών εποχών παρουσιάζοντας το ανταγωνιστικό ανθρώπινο πνεύμα που ενυπάρχει άσχετα από την εποχή. Η φόρμουλα διασχίζει την σκηνή και την θέση της παίρνει μία μελλοντική πόλη όπου ο ουρανός δεν φαίνεται πιά στον ορίζοντα. Η σκηνή κεντράρεται με μία μελλοντική μηχανή, όπου ο οδηγός της εμφανίζεται για να την πετάξει μακριά. Καθώς ολοκληρώνεται αυτή η πτήση, στο βάθος παρατηρούμε την ρίψη και εκτίναξη μίας βόμβας που ισοπεδώνει τα πάντα στο πέρασμά της. Μία σκοτεινή **υπενθύμιση** του τι μπορεί να συμβεί με την επανάληψη των πράξεων μας.

## Η Αρχή

Η ιδέα μας για την δημιουργία αυτής της ταινίας δεν προέκυψε άμεσα. Υπήρξαν πολλές ιδέες που μετά από συζητήσεις και αδυναμία στην εξέλιξη τους απορρίφθηκαν. Η πρώτη ιδέα θα ακολουθούσε έναν ιππότη που σε έναν καταστρεφόμενο κόσμο θα προσπαθούσε να βρει ένα αντικείμενο που στα χέρια του σωστού ατόμου θα επέτρεπε την δημιουργία ενός νέου. Η δεύτερη επικεντρωνόταν στην άγρια δύση με τον χαρακτήρα να ταξιδεύει από πόλη σε πόλη, παρατηρώντας πως η κοινωνία εξελίσσεται και η άγρια δύση βρίσκεται πια στην έξοδο της. Κοινό στοιχείο και στις δύο ιστορίες αποτελεί το ταξίδι, με την απόρριψη των δύο αυτών ιδεών κατασταλάξαμε στην απορρόφηση των γενικών εννοιών τους και την δημιουργία μίας νέας που αναδεικνύει τους στόχους τους. Ένα ταξίδι στο χρόνο όπου ο τρόπος του ταξιδιού συνεχώς αλλάζει, μαζί με αυτό και η ίδια η ζωή. Το περιβάλλον υποκύπτει στον άνθρωπο τα κτίρια μεγαλώνουν και γεμίζουν όλο και περισσότερο την σύνθεση. Όμως και σε αυτή την ιδέα έλλειπε η μέθοδος με την οποία η ιστορία θα ξεχωρίζε, έτσι καταλήξαμε σε ένα θεατρικό, μια απόδοση του αληθινού μέσα από σκηνικά και ηθοποιούς. Η σκηνή είναι ο κόσμος και οι αλλαγές πάνω της η πορεία του χρόνου.

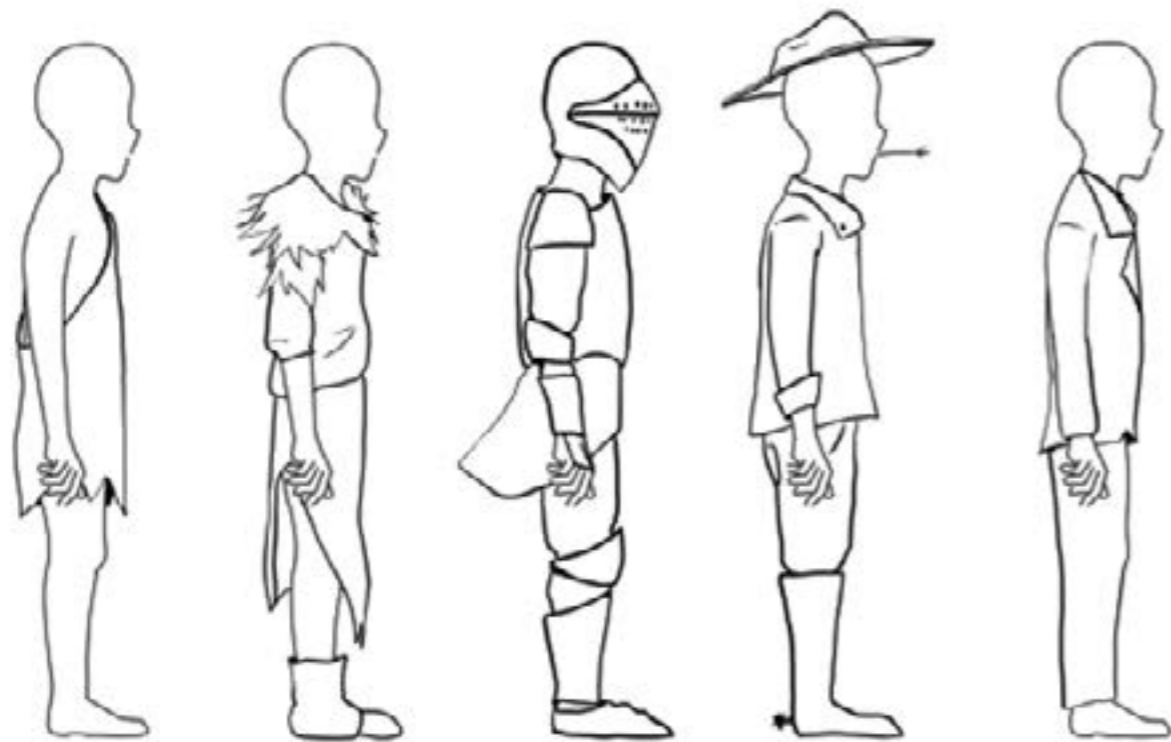
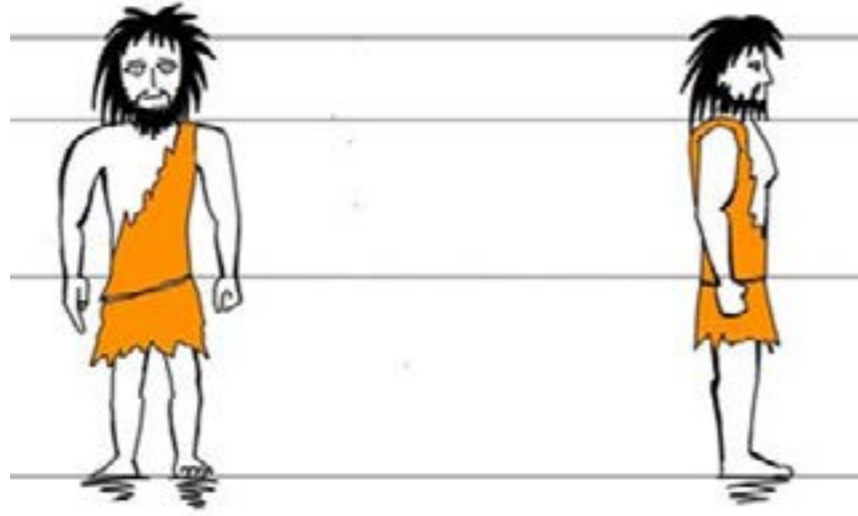


Η ιδέα είχε πια εδραιωθεί και ο τρόπος που θα προβλόταν, τελευταίο πρόβλημα που ζητούσε επίλυση η **οργάνωση** της ιστορίας. Ποια στοιχεία μπορούν να μπουν σε ποιες σκηνές, οι πρώτοι καταγεγραμμένοι ιππείς, η πρώτη παραγωγή του αυτοκινήτου και πως μπορεί να καταλήξει μία ιστορία με κέντρο την ροή του χρόνου. Η έρευνα στην ιστορία αυτών των γεγονότων “καταπράυνε” την οργάνωση της πλοκής και των στοιχείων της. Όμως η τελική σκηνή αποτελεί κομμάτι φαντασίας εκτός ιστορίας. Η επιλογή του τέλους θα κατεύθυνε το γενικότερο νόημα της πλοκής, για τον λόγο αυτό επιλέξαμε ένα σχόλιο για την κατάληξή μας εάν συνεχίσουμε με τις ίδιες επιλογές.

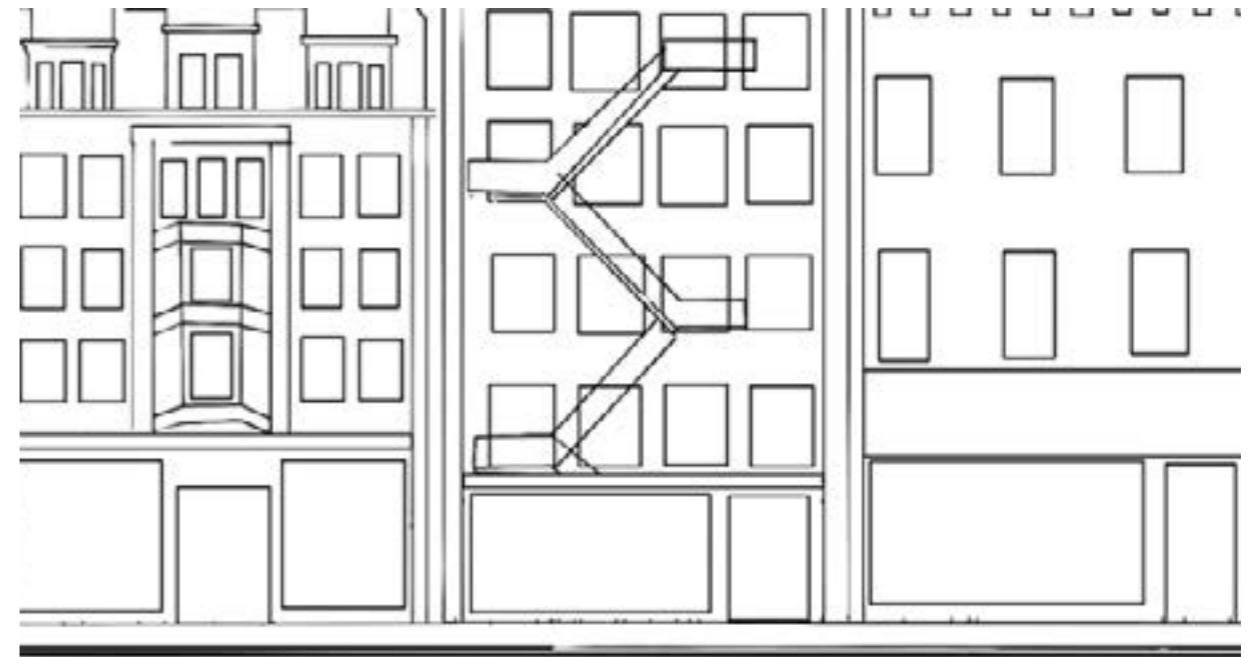




### Οι πρώτοι σχεδιασμοί των χαρακτήρων τις ιστορίας



### Οι πρώτες ιδέες για τον χώρο (πριν την επιλογή θεατρικού)

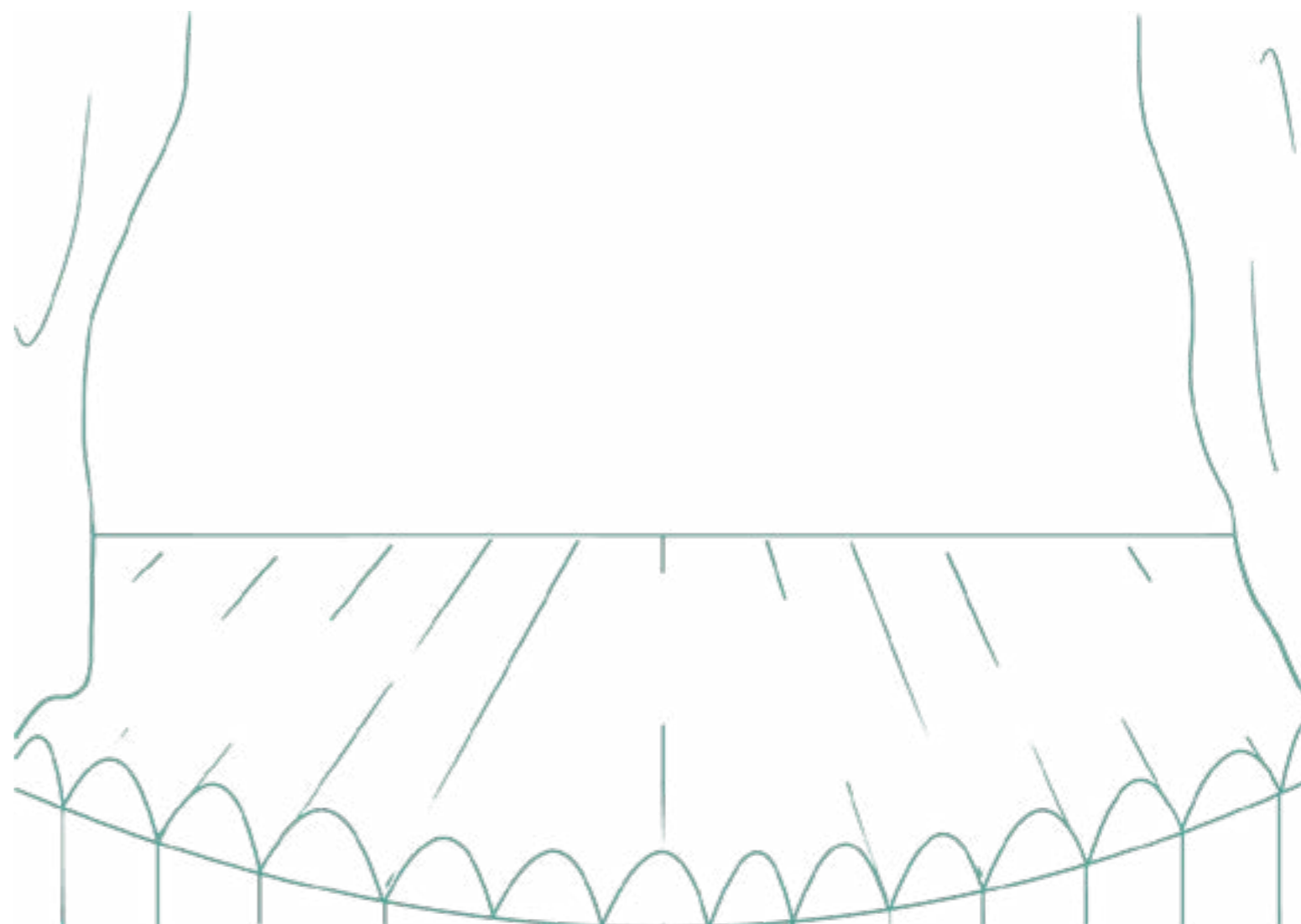


## Σκηνές που απορρίφθηκαν εξολοκλήρου



Η έννοια του ταξιδιού έμεινε παρόμοια ανεξάρτητα από το ντύσιμο της ιστορίας που το εμπειρείχε. Αυτή η κεντρική ιδέα μας κατεύθυνε σε πολλές διαφορετικές κατευθύνσεις όμως ποτέ μακριά από αυτήν. Το σενάριο άλλαξε πολλές φορές και ολόκληρες ιστορίες και σκηνές αφαιρέθηκαν. Όμως η διασαφήνιση του έργου για την κατανόηση του από το κοινό ήταν απαραίτητη. Η προσπάθεια για την επιτυχία αυτού του στόχου οδήγησε στην έρευνα και την εξέλιξη σκηνών καθώς και την αλλαγή **ολοκλήρων storyboard**. Όμως αυτή η συνεχής προσπάθεια για την απόδοση μιας ροής επέτρεψε στην ιστορία μας την συνοχή που θα την αφαιρούσε από τον χαρακτήρα ενός μείγματος ιδεών.

Η τελική μας ιδέα επηρεάστηκε σημαντικά από την απόδοση των χρονικών περιόδων με σχετική ακρίβεια. Αυτή η ανάγκη για ακρίβεια μας έστειλε στην έρευνα των ιστορικών περιόδων που θα αποδίδαμε και των ορόσημων που μπορούσαν να συνδυαστούν με την εξέλιξη των τρόπων ταξιδιού.

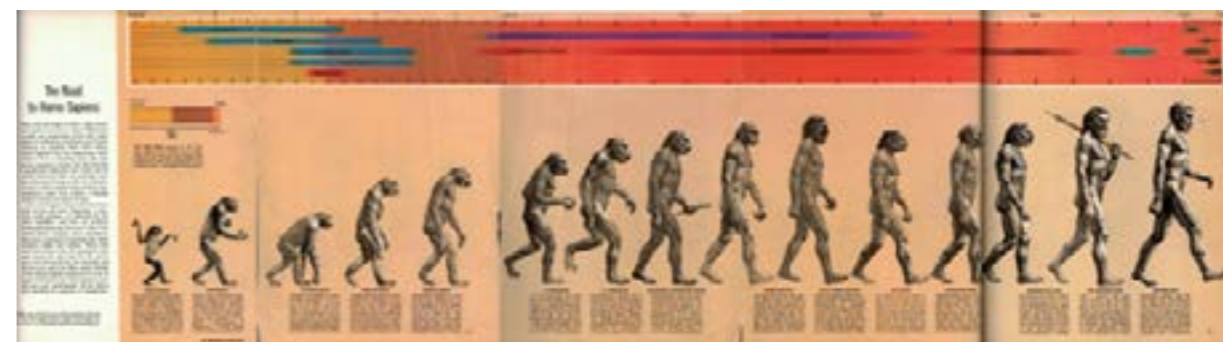


# ΙΣΤΟΡΙΑ



## Πως ο Χρόνος επηρέασε την ιστορία;

Η πρώτη σκηνή όπου ο χαρακτήρας από τετράποδος χιμπατζής γίνεται Neanderthal βασίστηκε στην μελέτη του Δαρβίνου για την εξέλιξη μας και σαφώς από την φωτογραφία του **Rudolph Zallinger** ονομαζόμενη "The march of progress" ή "The road to Homo Sapiens" που επηρέασε σημαντικά την πορεία της πρώτης σκηνής. Καθώς η εικόνα και παρουσιάζει την πάροδο του χρόνου αλλά και επιτρέπει την παρουσίαση του πρώτου μέσου μετακίνησης τα πόδια μας.



<https://www.yalealumnimagazine.com/articles/3977-march-of-progress>



Η Δεύτερη σκηνή παρουσίασε ιδιαίτερη δυσκολία στην εύρεση πληροφοριών, που με ιστορική ακρίβεια να καταλήγουν στην πρώτη καταγραφή ανθρώπων να ιππεύουν άλογα. Η έρευνά μας κατέληξε στους **Yamnaya** μία φυλή ανθρώπων που ζούσαν βόρεια της Μαύρης θάλασσας και στοιχεία φαίνεται να τους παρουσιάζουν ως τους πρώτους ιππείς. Η περίοδος στην οποία καταγράφεται η πρώτη ιππασία είναι μεταξύ του 3000-2500 π.Χ. την ίδια περίοδο όπου ο άνθρωπος από απλός κυνηγός βρίσκεται πια σε πιο σταθερούς οικισμούς. Έτσι και στην σκηνή ο χαρακτήρας ενώ εκτελεί μία πράξη της καθημερινότητας σοκάρεται από έναν Yamnaya επισκέπτη πάνω σε άλογο. Σκοπός ήταν να υποδείξουμε την ασυνήθιστη αυτή πράξη για την τότε εποχή.

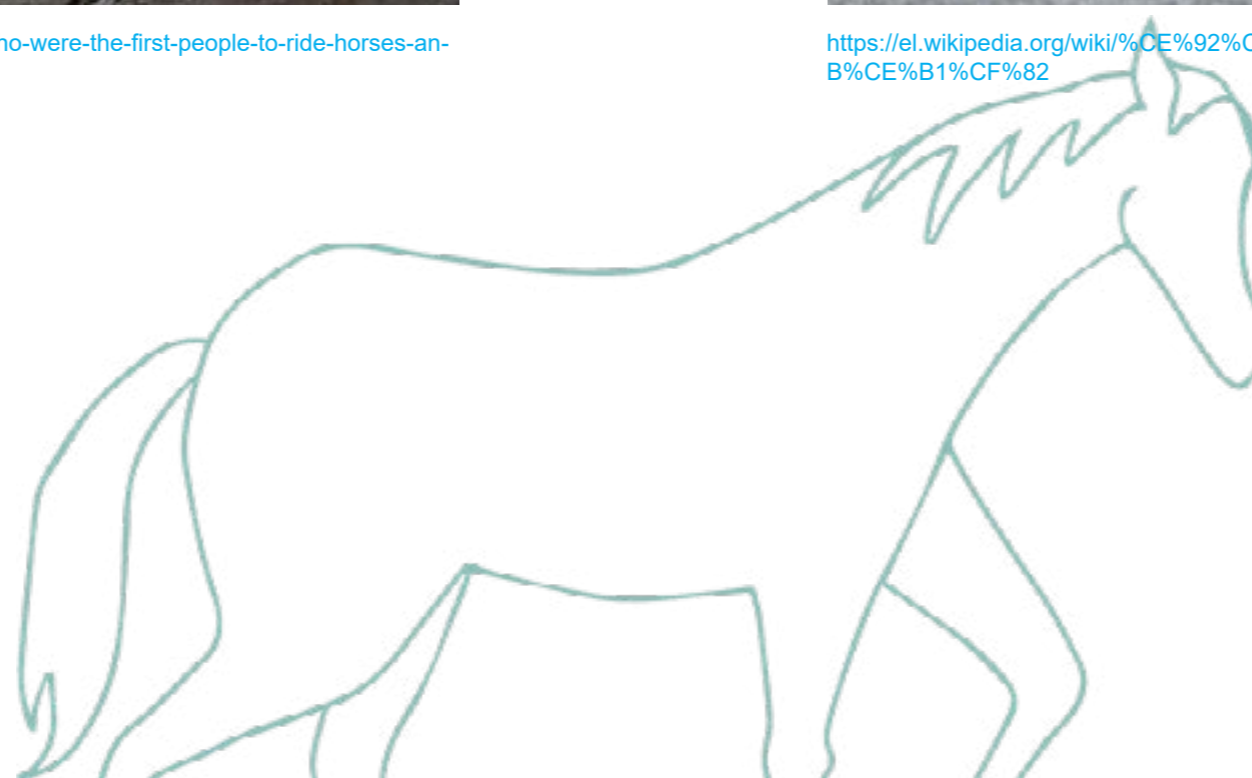


<https://www.nationalgeographic.co.uk/history-and-civilisation/2023/03/who-were-the-first-people-to-ride-horses-ancient-skeletons-reveal-new-clues>

Προχωρώντας θέλαμε να δείξουμε πως μπορεί κανείς να πετύχει την πράξη της ιππασίας χωρίς να παραμείνουμε στην ίδια εποχή. Η επιλογή μας αυτή μας οδήγησε στην περίφημη σκηνή του δαμάσματος του **Βουκεφάλα** από τον **Μέγα Αλέξανδρο**. Η σκηνή λαμβάνει μέρος λοιπόν μπροστά από ένα μακεδονικό ανάκτορο ενώ ο νεαρός ηγέτης μπροστά στους συμβούλους-στρατηγούς του δαμάζει το ατίθασο πλάσμα.



<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%BF%CF%85%CE%BA%CE%B5%CF%86%CE%AC%CE%B-B%CE%B1%CF%82>



Η τελευταία σκηνή στην οποία σημειώνεται το άλογο ως αισθητή παρουσία μετακίνησης είναι στην αρχαία Ρώμη. Στην έρευνά μας για αισθητές σκηνές που θα προσθέσουν στην ιστορία βρήκαμε τον Μέγα ιππόδρομο, ένα τεράστιο κτίσμα στο οποίο γίνονταν οι αρματοδρομίες το επικίνδυνο άθλημα υψηλής ταχύτητας που επαναλαμβάνεται με κάθε όχημα στην ιστορία του ανθρώπου.



[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AD%CE%B3%CE%B1%CF%82\\_%CE%99%CF%80%CF%80%CF%8C%CE%B4%CF%81%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%82](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AD%CE%B3%CE%B1%CF%82_%CE%99%CF%80%CF%80%CF%8C%CE%B4%CF%81%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%82)

Η ιστορία στην συνέχεια μας κατευθύνει σε μία διαφορετική εποχή όπου η κοινωνία, θρησκεία, αρχιτεκτονική και ο τρόπος ζωής έχει αλλάξει σημαντικά. Η **Βιομηχανική επανάσταση** στην οποία κάνει την εμφάνιση του το ποδήλατο, με τους δύο εξαιρετικά διαφορετικού μεγέθους τροχούς. Η σκηνή εκτός από το ποδήλατο παρουσιάζει μεγαλύτερα κτίρια στην προβολή, αλλά και ένα από τα πρώτα εργοστάσια που γυναίκες χειρίζονταν αργαλειούς σε πλήθη.



<https://www.strabaneweekly.co.uk/community-lifestyle/2021/05/28/gallery/exhibition-celebrates-north-west-s-rich-hirt-factory-heritage-15943/>

Συνδεδεμένη με την προηγούμενη σκηνή το εργοστάσιο εξελίσσεται και η παραγωγή του τώρα εστιάζει σε αυτή του αυτοκινήτου. Η παραγωγή αυτή παρουσιάζει ένα από τα πρώτα οχήματα του Ford που εξαπλώσαν την παραγωγή του και στην Ευρώπη.



<https://www.britannica.com/topic/Ford-Motor-Company>

Ο δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος μία πληγή στην ανθρώπινη ιστορία που ανέδειξε όμως την τεχνολογική πρόοδο που μπορεί να πετύχει ο άνθρωπος. Ήταν σημαντικό για την πλοκή της ιστορίας να συμπεριλάβουμε αυτό το κομμάτι διότι ενώ παρουσιάζει την εξέλιξη των μέσων μετακίνησης παρουσιάζει και την τάση του ανθρώπου για την αυτοκαταστροφή του μέσα από τα δημιουργήματά του.



<https://www.archives.gov/research/military/ww2/photos>

Ακολουθεί μία ήρεμη περίοδος που κάνει την είσοδο του το βανάκι της Volkswagen περιτριγυρισμένο από Χίπηδες που προσθέτει μία αντίθεση στην σκηνή που άφησε πίσω.



<https://www.quora.com/What-are-the-hottest-hippie-cities-in-Europe>

Σε επανάληψη με τους Ρωμαίους η σκηνή που ακολουθεί προβάλλει την φόρμουλα, το νέο άρμα που ο κόσμος αγωνίζεται για την προσωπική επιτυχία της νίκης αλλά και την διασκέδαση του κόσμου.



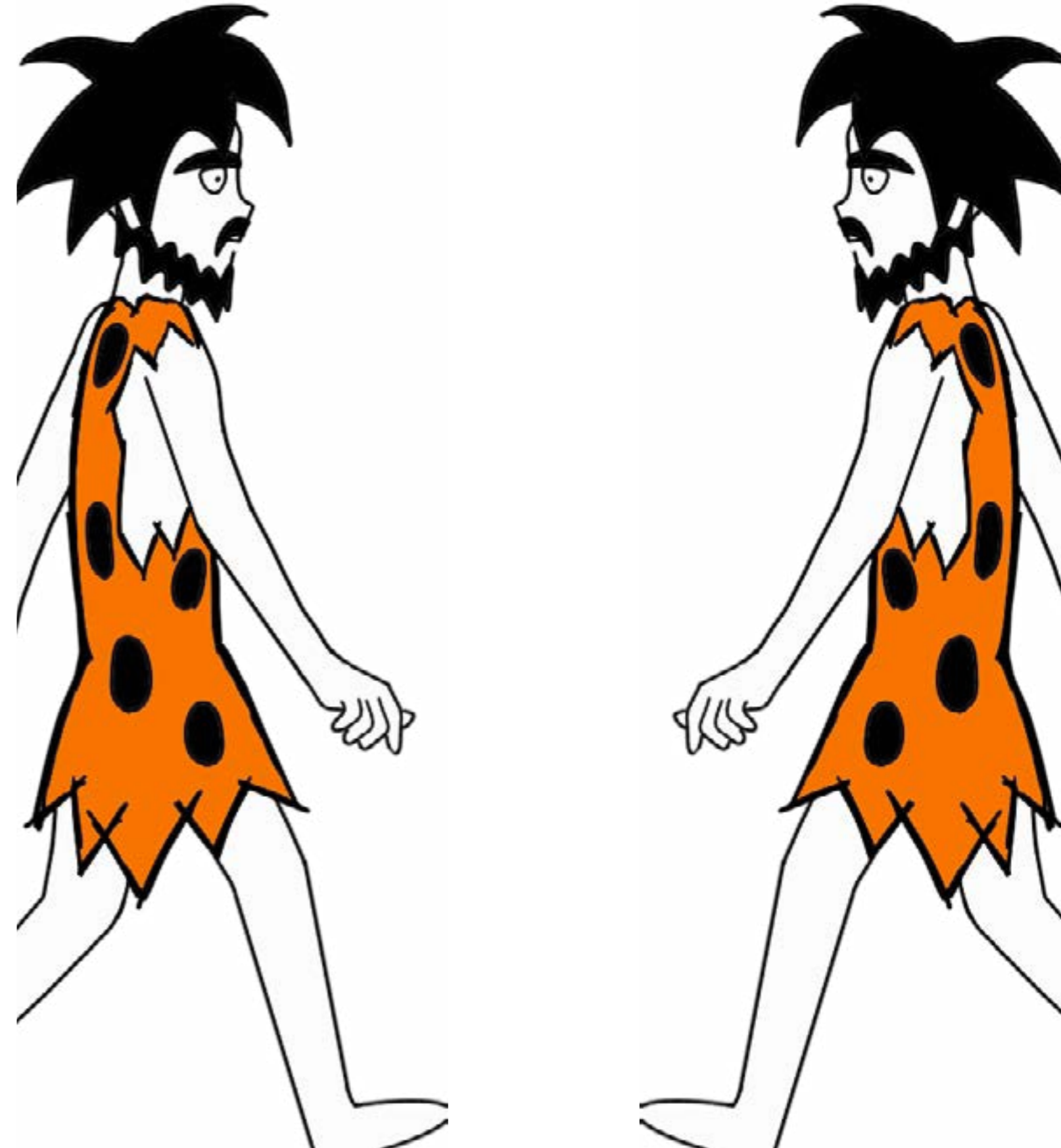
<https://www.kathimerini.gr/athletics/562305001/formoyla-1-enas-titlos-gia-treis/>

Τέλος μιας και δεν μπορούμε να δούμε το μέλλον καταλήξαμε στην αναζήτηση πηγών που προβάλλουν το μήνυμα που θέλαμε να δώσουμε ενώ συγχρόνως παραμένουν πιστά στην κεντρική ιδέα της εξέλιξης των μέσων. Κύριες πηγές αποτέλεσαν οι ταινίες **Blade Runner** και το βιντεοπαιχνίδι **Cyberpunk 2077** που προβάλλουν μία εξελιγμένη δυστοπία όπου ο άνθρωπος έχει πια παρακμάσει με το βάρος των επιλογών μας.

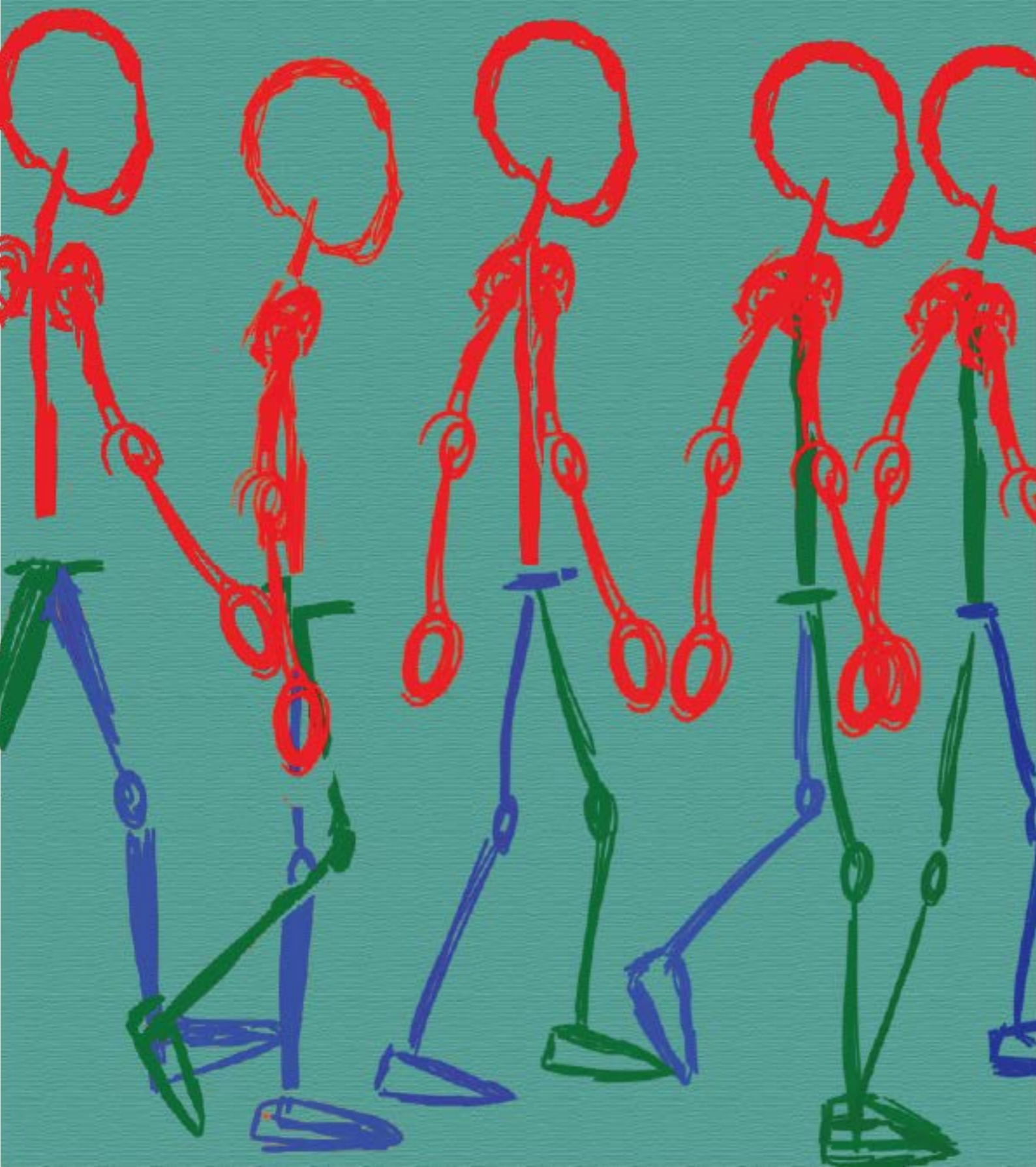


[https://el.wikipedia.org/wiki/Blade\\_Runner](https://el.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner)

Σε **συνέχεια** με την προηγούμενη σκηνή, η καταστροφή του κόσμου οδήγησε στην επιστροφή στην αρχική σκηνή με την προσθήκη ενός συντριμμιού στα σκηνικά. Η επιλογή αυτή εδραιώθηκε, μετά από αρκετές δοκιμές, για την καλύτερη απόδοση του **μηνύματος** του έργου και της ροής του.



# Σχεδιασμός

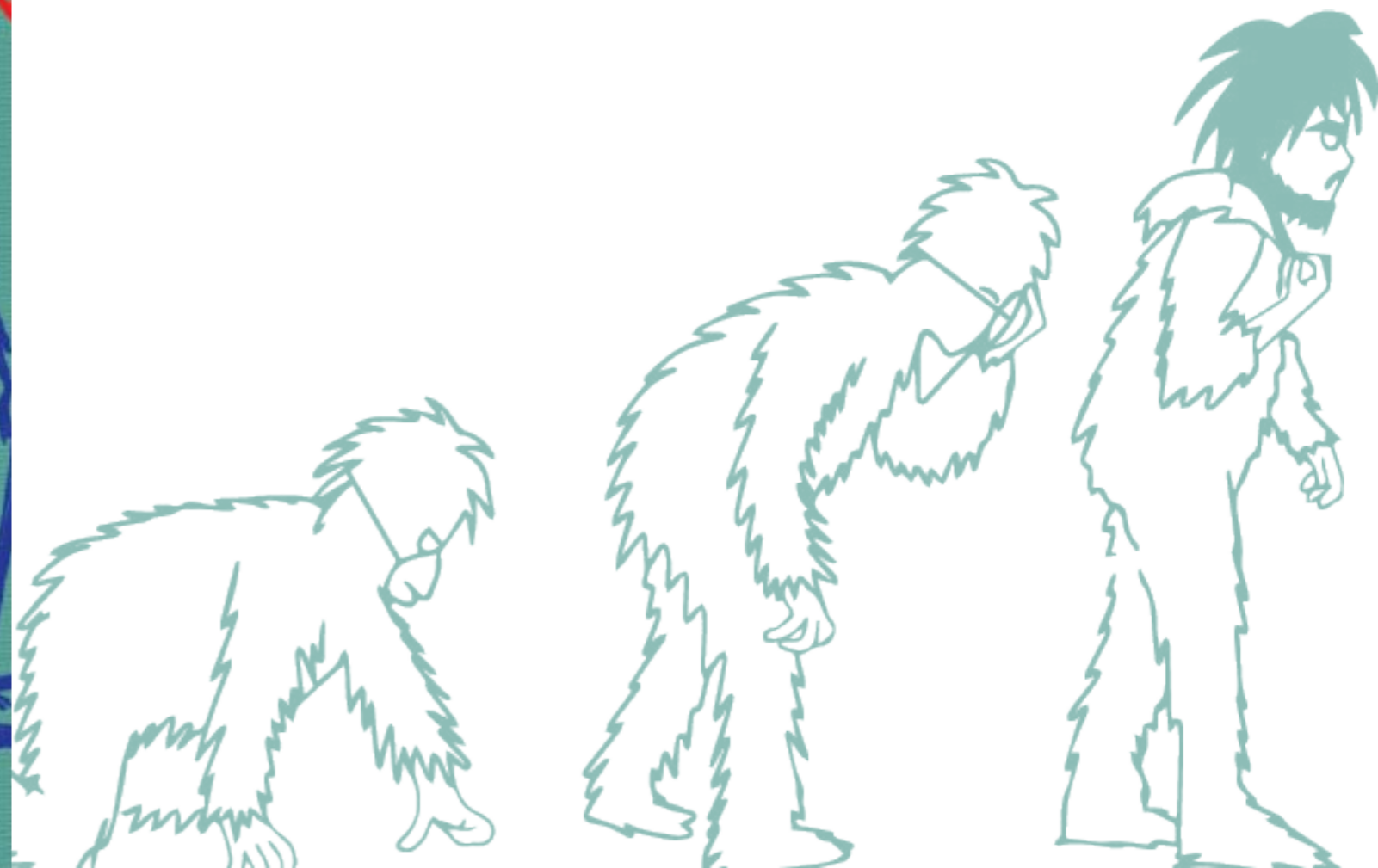


## ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

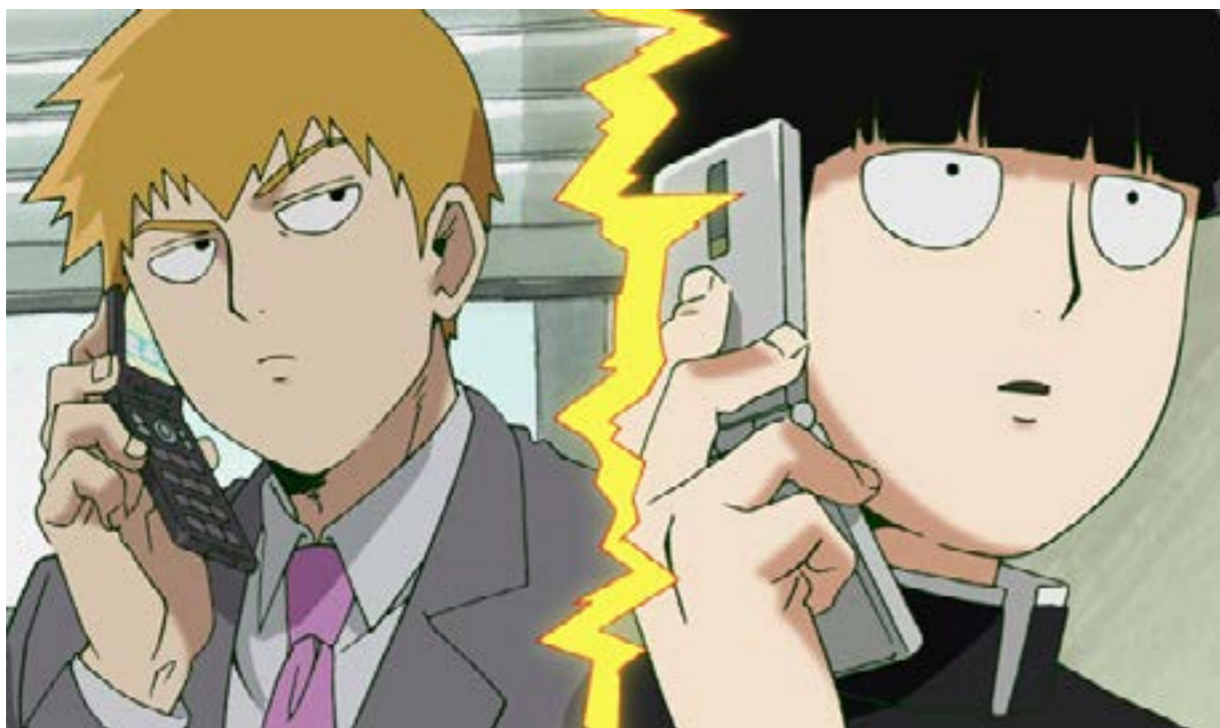
Η ταινία λαμβάνει μέρος στα πλαίσια μιας **θεατρικής παράστασης**, κάτι που μας επιτρέπει την χρήση πολλαπλών χαρακτήρων (ηθοποιών) για την άμεση εναλλαγή σκηνών και πρωταγωνιστών πάνω στην σκηνή. Οι χαρακτήρες μας λαμβάνουν τους ρόλους τους χωρίς κάποιος να μπορεί να χαρακτηριστεί κεντρικός ρόλος, για περισσότερο από μία σκηνή. Το σύνολο των ηθοποιών είναι ο πρωταγωνιστής. Κάθε σκηνή έχει το κέντρο της που συμβάλλει στον κεντρικό στόχο του έργου και κάθε χαρακτήρας συμμετέχει ενεργά ή εμπλουτίζει την σκηνή με τον δικό του υπό-ρόλο.

Η μορφή των χαρακτήρων δεν χρειάστηκε ιδιαίτερη αλλαγή στα στάδια της δημιουργίας της ταινίας, διότι κύρια πηγή έμπνευσης από την αρχή ήταν το η σχεδιαστική αισθητική που διατηρεί το Mob psycho. Η σειρά Mob psycho πρόκειται για μία Ιαπωνικής παραγωγής σειράς animation που με πολύ απλό χαρακτήρα προβάλλει την πλοκή του χωρίς όμως να είναι μια κλασική επανάληψη των σχεδιασμών γύρω του.

Οι χαρακτήρες αλλάζουν με ρούχα ανάλογα με την **ανάγκη** της πλοκής. Οι αμφιέσεις αυτές βασίστηκαν στα ρούχα που αντιστοιχούν στην κάθε εποχή ενισχύοντας τις σκηνές. Η ταυτότητα του έργου ως παράσταση που βρίσκεται σε συνεχή κίνηση, δεν επέτρεπε την επανάληψη ρούχων όπως παρατηρείται σε πολλά animation. Αυτή η επιλογή επιτρέπει την διασαφήνιση της εποχής άμεσα από τους θεατές και άρα επιτρέπει την εναλλαγή των σκηνών χωρίς να χάνεται η κατανόηση από τους θεατές.







<https://www.animeholik.pl/2018/03/drugi-sezon-mob-psycho-100-potwierdzony.html>



<https://lostinanime.com/2022/11/mob-psycho-100-iii-06/mob-psycho-100-iii-06-large-05/>

Ο σχεδιασμός αυτής της ταινίας βασίστηκε στα προγράμματα **Krita** και **Autodesk Sketchbook Pro 2021**. Η χρήση του Krita όπως προαναφέραμε, έγινε κυρίως για τον σχεδιασμό των φόντων και σκηνικών, ενώ το Sketchbook χρησιμοποιήθηκε για την παραγωγή όλου του animation της πλοκής. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων μέχρι και την τελευταία κίνηση πραγματοποιήθηκε με την χρήση αυτού του προγράμματος. Η επιλογή του Sketchbook βρίσκεται σε άμεση σύνδεση με την οικειότητά του για εμάς, καθώς η προσαρμογή και κατανόηση ενός νέου προγράμματος θα καταλάμβανε σημαντική ποσότητα του διαθέσιμου χρόνου.

Ο σχεδιασμός κατέληξε σε τρία στάδια:

Χρήση κάποιου reference στο φόντο σε χαμηλή διαφάνεια

Δημιουργία σκελετού για την κίνηση που έπρεπε να φέρει εις πέρας

Δημιουργία ενός σκίτσου που αποτυπώνει τον κάθε χαρακτήρα

Lineart για την τελική όψη του χαρακτήρα

Χρήση χρώματος για την τελειοποίηση του κάθε χαρακτήρα.

Οι διορθώσεις και προσαρμογές που χρειάστηκαν στην διαδρομή για το τελικό αποτέλεσμα λάμβαναν μέρος στο στάδιο του σκίτσου ώστε το lineart να διατηρείται καθαρό. Ήταν επιλογή μας η χρήση κλειστού lineart για την εύκολη τοποθέτηση χρώματος στους χαρακτήρες, λόγω του πλήθους τους που θα πρόσθετε αρκετό χρόνο στην παραγωγή της ταινίας.

Η χρήση των πινέλων στον σχεδιασμό ήταν traditional hard pencil, για τα σκίτσα, και felt pen για το lineart καθώς η ισοπαχής ομαλή γραμμή του επέτρεπε την δημιουργία σαφών περιγραμμάτων που ενίσχυαν τους χαρακτήρες χωρίς όμως να πνίγονται από αυτό.



# KRITA



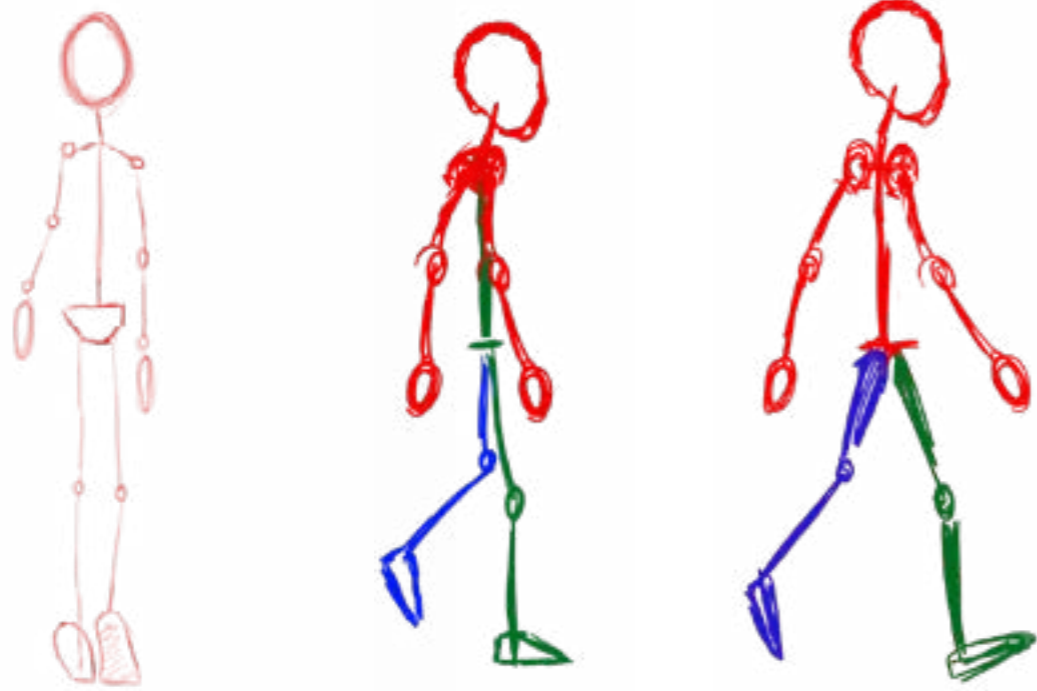
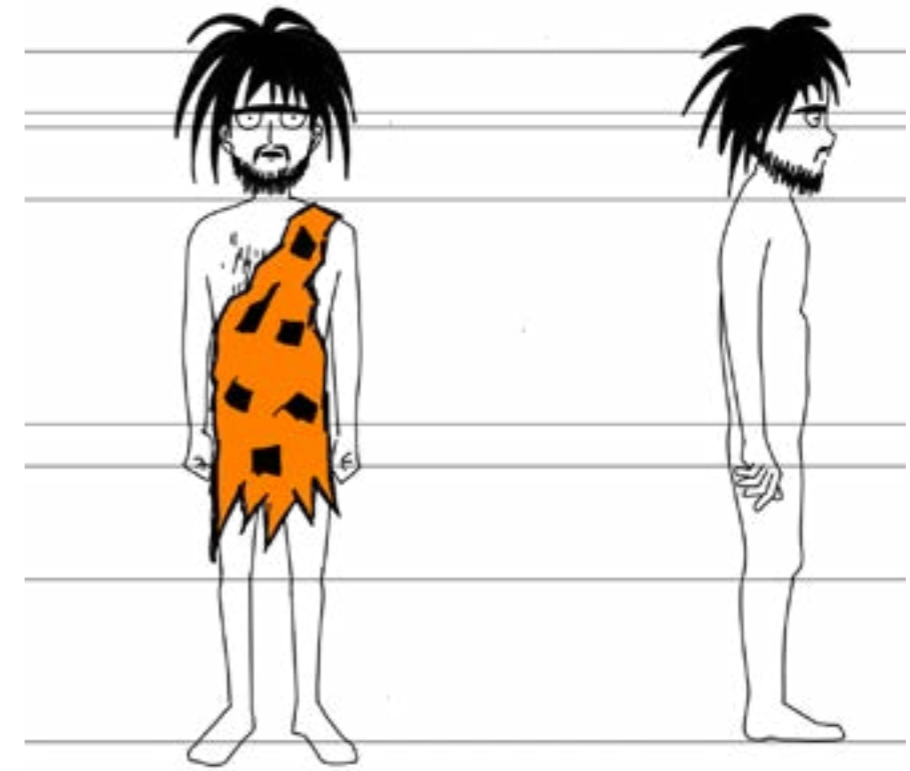
# AUTODESK® SKETCHBOOK®



<https://www.thetimes.co.uk/article/analysis-of-caves-at-la-pasiega-in-spain-shows-neanderthals-made-world-oldest-art-9rtvjdc3v>



<https://www.thetimes.co.uk/article/analysis-of-caves-at-la-pasiega-in-spain-shows-neanderthals-made-world-oldest-art-9rtvjdc3v>



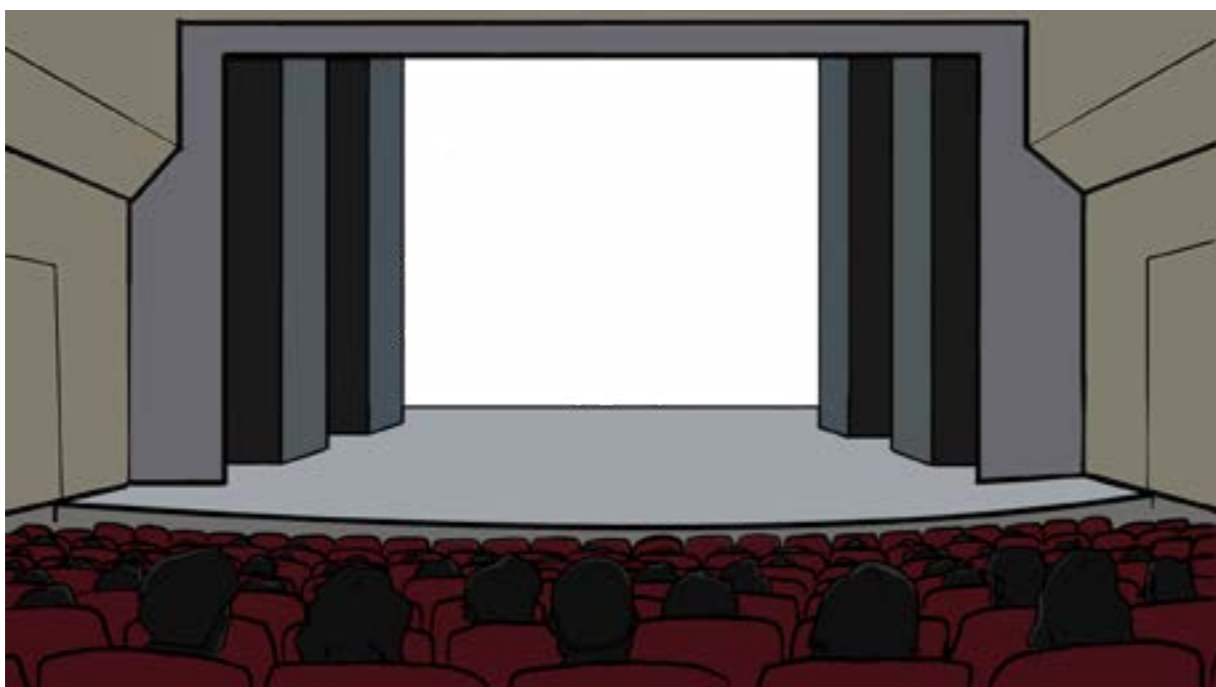
# Backgrounds

## BACKGROUNDS

Η δημιουργία των **backgrounds** έγινε με την χρήση φωτογραφιών και άλλων reference που επέτρεπαν την εύλογη απόδοση του χώρου, τόπου και χρόνου που χρειαζόταν σε κάθε σκηνή ξεχωριστά. Η ένδυση της κάθε σκηνής με το συμπληρωματικό της χώρο, που προβαλλόταν, είχε την ικανότητα να αναπτύξει το έργο, όμως έφερε μαζί της και την δυσκολία της ιστορικής ακρίβειας αυτών που προβάλλονταν. Ως εργαλείο για την καταγραφή αυτών των φόντων χρησιμοποιήσαμε το **Krita** για την ευχρηστία του αλλά και την ποικιλία του σε εργαλεία που επιτρέπουν καλλιτεχνική ελευθερία. Συνολικά χρειάστηκαν 10 φόντα για ολόκληρη την ταινία με κάποια από αυτά να εκτείνονται σε διπλάσιο μήκος από το φυσιολογικό για την ψευδαίσθηση της κίνησης.

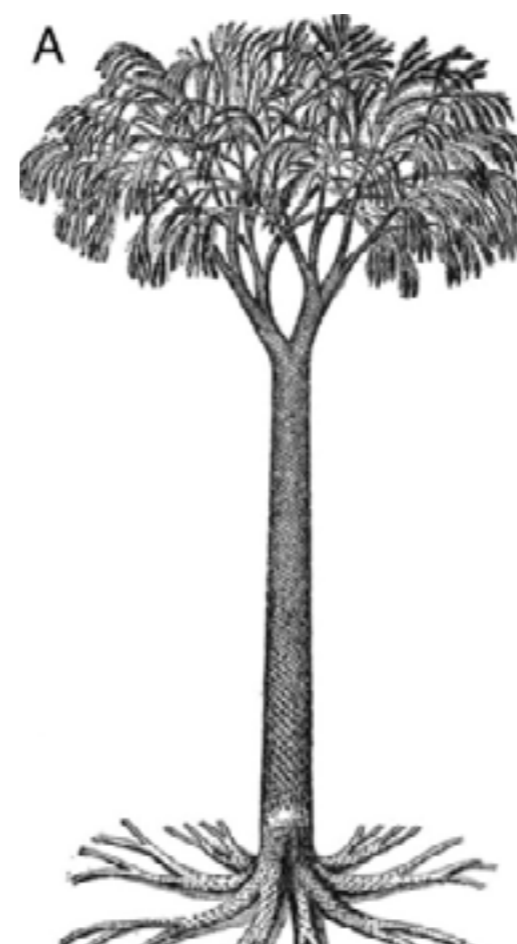
Τα background που δημιουργήθηκαν για την ταινία είναι

Η σκηνή παρουσιάζεται ως μία μοντέρνα θεατρική κατασκευή που συμπίπτει με την εποχή μας. Αυτή η επιλογή, μίας πιο ρεαλιστικής απόδοσης, προέκυψε μετά την κατανόηση ότι μία πιο "καρτουνίστικη" σκηνή δεν θα κάλυπτε τις ανάγκες μας για το έργο, και θα αφαιρούσε από την αισθητική του.



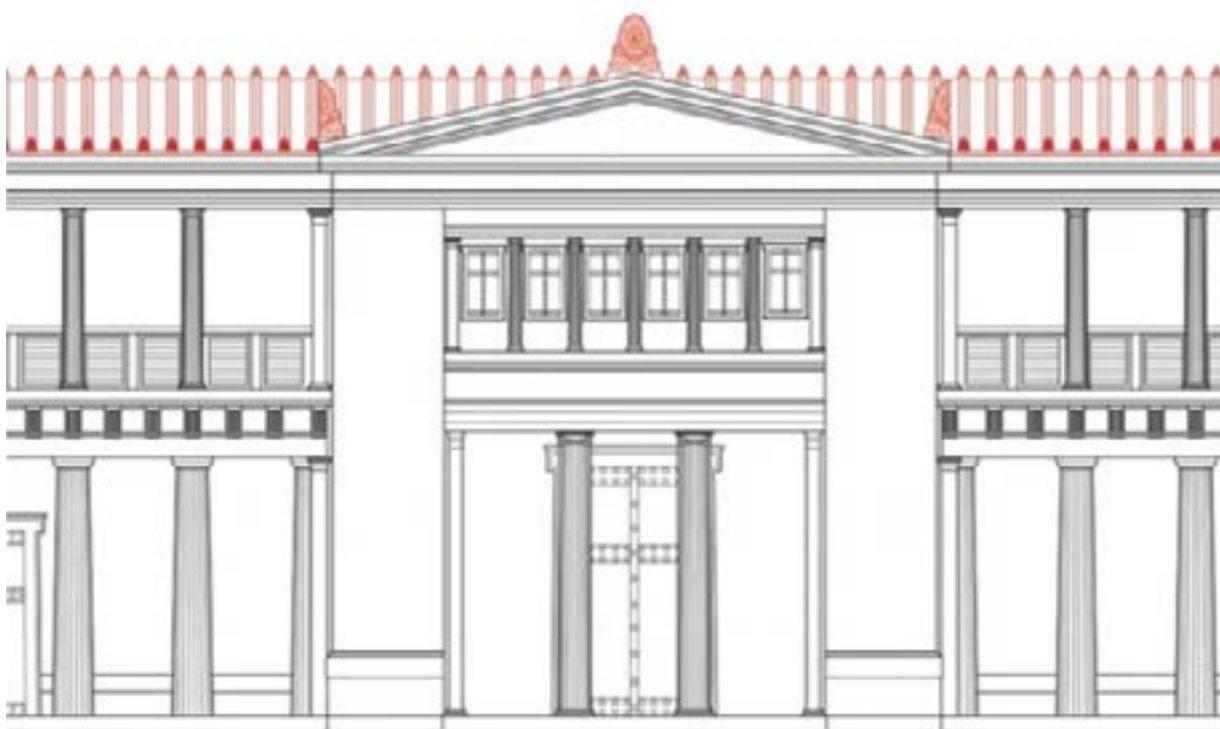
<https://www.linkedin.com/pulse/modern-theatre-stage-supplies-vivek-sood-audio-architect->

Οι πρώτες δύο σκηνές προβάλλουν μικρές αλλαγές στο φόντο μεταξύ τους όμως η συμβίωση του ανθρώπου με την φύση έχει ήδη υποστεί πληγές υπέρ του. Η αποτύπωση του φόντου έγινε με την χρήση φωτογραφιών από δάση με την προσθήκη δέντρων από αναπαραστάσεις προϊστορικής βλάστησης.

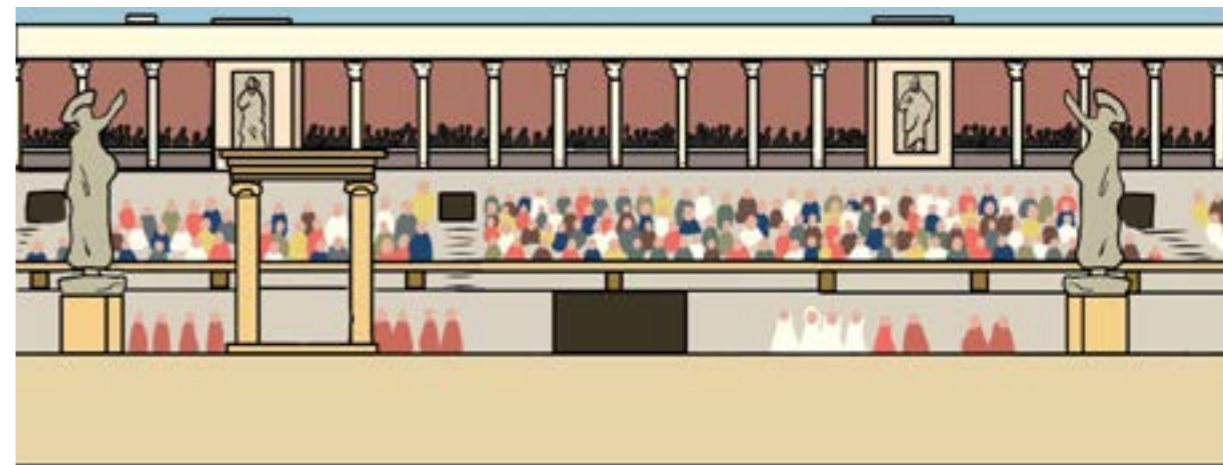


<https://lostinanime.com/2022/11/mob-psycho-100-iii-06/mob-psycho-100-iii-06-large-05/>

Στην αρχαία Ελλάδα και τη Ρώμη τοποθετούνται στην σκηνή βασικά κτίρια της εποχής όπως τα ανάκτορα και ο ιππόδρομος γιατί αυτά ήταν κύρια αρχιτεκτονικά στοιχεία. Η σκηνή με τον Μέγα Αλέξανδρο και τον Βουκεφάλα τοποθετείται στην πρόσοψη ενός **Μακεδονικού ανακτόρου** του οποίου η όψη οφείλεται σε εικονικές προσεγγίσεις ανακατασκευής του από ιστορικούς. Οι ιπποδρομίες λαμβάνουν μέρος μέσα στον **Μέγα Ιππόδρομο** που και αυτός με την σειρά του έχει προκύψει από μελέτες ιστορικών ως προς την κατασκευή του.



[https://www.huffingtonpost.gr/entry/to-anaktoro-toe-filippoe-v-stis-aiyes-kai-to-mesterio-toe-chresoe-loyoe\\_gr\\_5b-2f44a2e4b0040e27439b3e](https://www.huffingtonpost.gr/entry/to-anaktoro-toe-filippoe-v-stis-aiyes-kai-to-mesterio-toe-chresoe-loyoe_gr_5b-2f44a2e4b0040e27439b3e)



Στην βιομηχανική επανάσταση βλέπουμε κτίρια που αν και διαφορετικά από τα σημερινά σίγουρα αναγνωρίζονται ως πιο πρόσφατα και προσίτα στην καθημερινότητά μας. Οι χρωματισμοί και αισθητική των κτιρίων είναι πιο επαναληπτική και μονότονη από αυτή των προηγούμενων φόντων.



<https://www.thoughtco.com/iron-in-the-industrial-revolution-1221637>

Δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος, τα μουντά κτίρια της Βιομηχανικής πόλης τώρα φαντάζουν παράδεισος μπροστά στην σκοτεινή όψη των όπλων στραμμένων στους ουραμούς και τους στρατιώτες χωρίς καμία έκφανση φωτός να τους αγγίζει. Όλα με στόχο την απόδοση του άχαρου αυτού σημείου στην ιστορία.



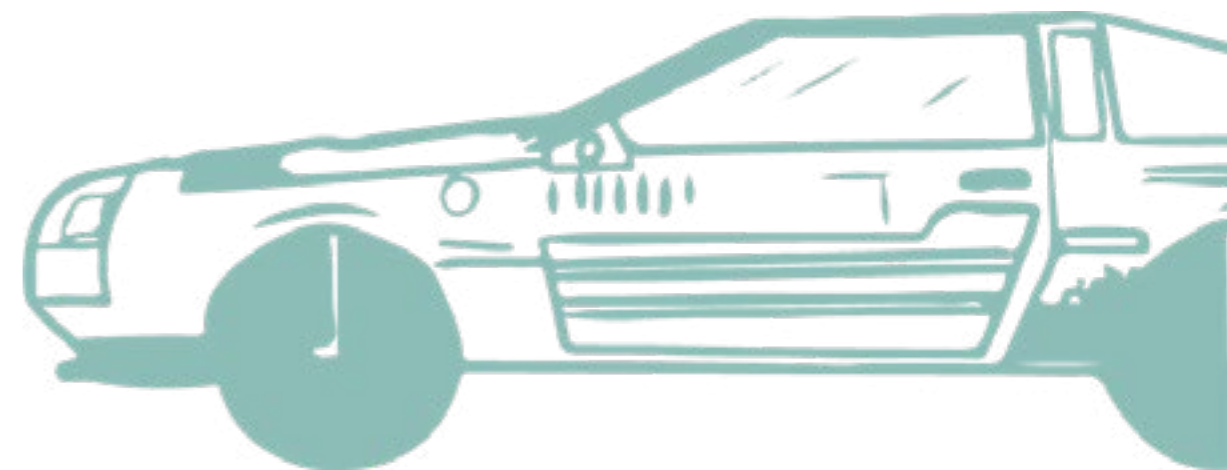
Βουνά και καθαροί ουρανοί ανάμεσα στα δέντρα διαφαίνονται ως απόλυτη αντίθεση σε αυτήν την εικόνα του πολέμου. Ένας κατάλληλος συνδυασμός για τους Χίπηδες που πρεσβεύουν την παύση κάθε διαμάχης.



Η πόλη του μέλλοντος μια σκηνή φαντασίας που με όμορφα φώτα προβάλλει μία αποπνικτική εικόνα όπου τα κτίρια γεμίζουν κάθε σημείο και φτάνουν ψηλά στα ουράνια. Η έμπνευση για αυτά τα κτήρια ήρθε από ταινίες βιντεοπαιχνίδια και πειραματική αρχιτεκτονική. Στοιχεία που επέτρεψαν την δημιουργία μιας συνολικής εικόνας για το φόντο.



<https://www.windowcentral.com/cyberpunk-2077-world-map-night-city-and-list-districts>

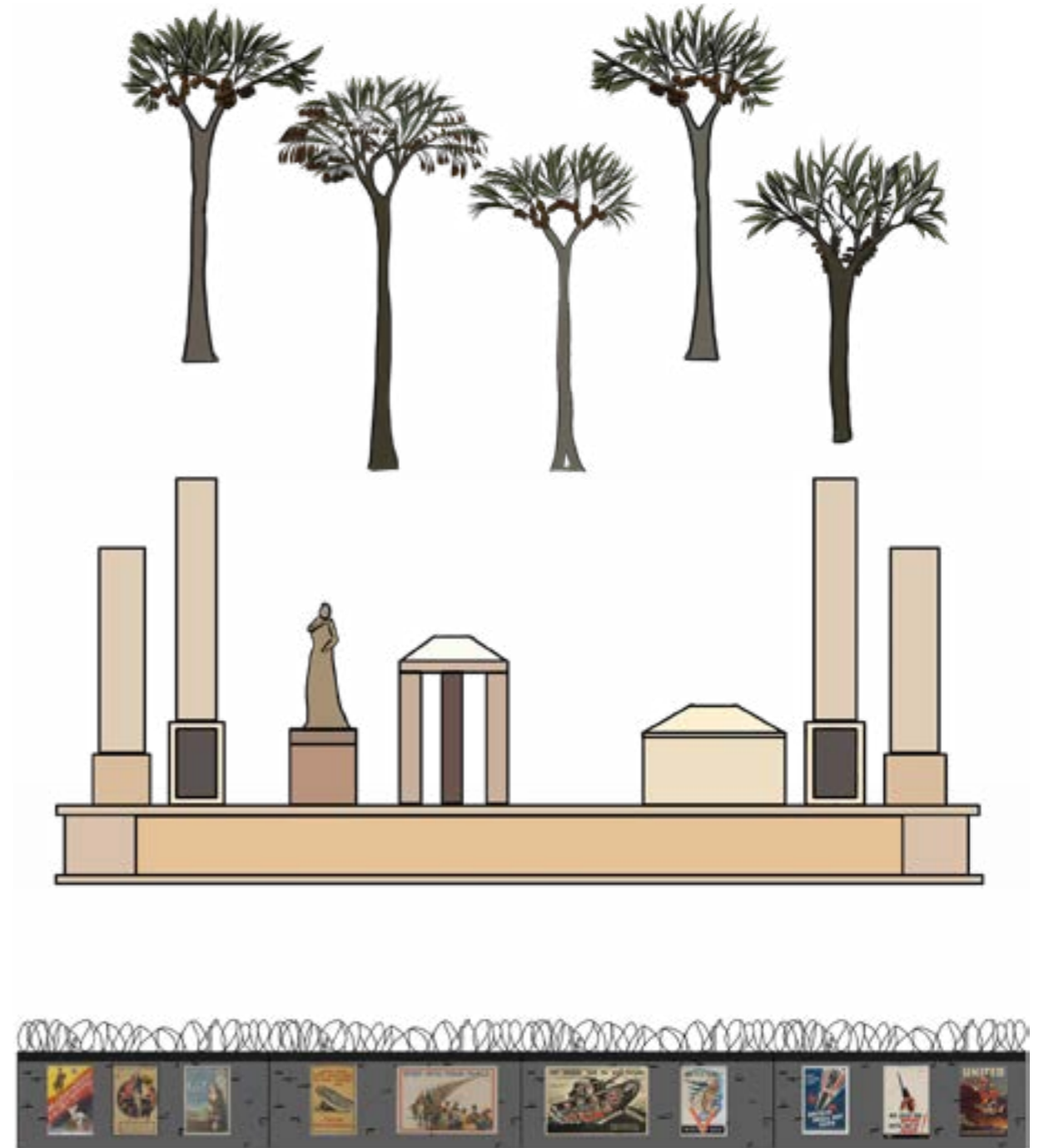


Η τελική σκηνή ακολουθεί την **καταστροφή** του πολιτισμού, δρώντας ως σχόλιο για την επικίνδυνη κατάληξη που μας περιμένει αν δεν λάβουμε μαθήματα από τα λάθη που η ιστορία μας έχει καταγράψει. Ταυτόχρονα όμως παρουσιάζει την **ψευδαισθηση** μίας δεύτερης ευκαιρίας με την επιστροφή στην αρχή του έργου.

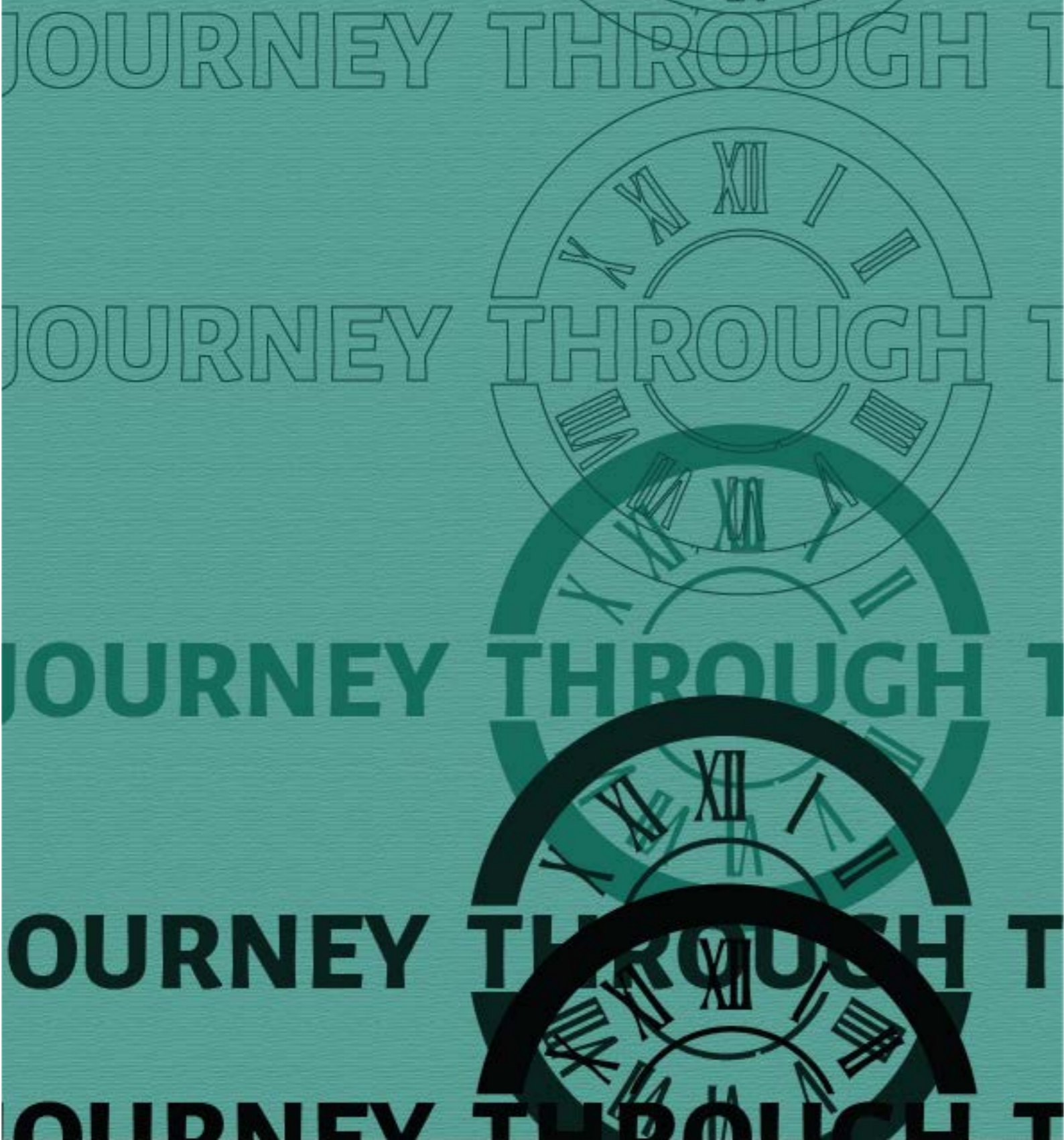


## ΣΚΗΝΙΚΑ

Όταν παράσταση, κάθε φόντο ενέπνευσε και τα **ανάλογα σκηνικά**, ώστε η σκηνή να μπορεί να εμπλουτιστεί. Κομμάτια της ιστορίας που τοποθετούνται πάνω στην σκηνή για να προσφέρουν μία ολοκλήρωση στο κάθε τμήμα της πλοκής, αλλά και να διασαφηνίσουν τον χώρο στον οποίο δρουν οι χαρακτήρες χωρίς την ανάγκη του διαλόγου.



# Λογότυπο



## ΛΟΓΟΤΥΠΑ ΠΟΥ ΑΠΟΡΡΙΦΘΗΚΑΝ

Οι παρακάτω εικόνες παρουσιάζουν προσπάθειες για την καλλιτεχνική παρουσίαση του **τίτλου** της ταινίας. Η ιδέα, που παρέμεινε σταθερή στην δημιουργική διεργασία, αποδίδει τα τρία κομμάτια που απαρτίζουν τον τίτλο και την χρήση ενός ρολογιού για την επιβεβαίωση του χρόνου που αποτελεί βάση στην ιστορία. Ο τίτλος χρειάζεται μία σωστή τοποθέτηση των στοιχείων για την δημιουργία ενός ενδιαφέροντος αποτελέσματος, ενώ το μεγάλο του μέγεθος μας οδήγησε στην αποφυγή πολλαπλών στοιχείων που θα έπνιγαν την σύνθεση. Η χρήση του ρολογιού αποτελούσε σαφή λύση για το λογότυπο εξαρχής, όμως η επιλογή του κατάλληλου είδους και χαρακτήρα δυσκόλεψε στην επιλογή του. Διότι δεν υπάρχει μόνο ένα είδος ρολογιού σήμερα, πόσο μάλλον ανά τις διαφορετικές περιόδους που βρίσκονται στον χρόνο.





## Τελικό λογότυπο

Με την επιλογή των θέσεων, που κάθε κομμάτι λαμβάνει, καταλήξαμε σε αυτή την απόδοση του λογότυπου. Η χρήση του ρολογιού **κεντρώνει** τη σύνθεση ενώ το "Through" τοποθετείται στρατηγικά μέσα στο ρολόι. Η τοποθέτηση του αυτή ήταν σαφής επιλογή καθώς δίνει εικόνα στον τίτλο, που αναφέρεται στο **ταξίδι μέσα από το χρόνο**. Ως τελικό χαρακτήρα στο ρολόι επιλέξαμε μία απλή πρόσοψη με λατινική αρίθμηση, ενώ τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παραμένουν στυλιζαρισμένα. Η γραμματοσειρά αποτελεί μεγάλο κομμάτι του λογότυπου και η επιλογή της υπήρξε σημαντικό θέμα για την κατάληξη του συνόλου. Η **AlegreyaSans Black** καταγράφει το γραπτό του τίτλου καθώς προσφέρει έναν χειρόγραφο χαρακτήρα χωρίς όμως να αφαιρεί από τον σοβαρό τόνο της σύνθεσης. Καθώς και η αισθητική της την κάνει να διαφέρει από άλλες πολυχρησιμοποιημένες γραμματοσειρές, κάτι που θα μπορούσε να οδηγήσει στην παραμέληση του λογότυπου από έναν πιθανό/ή ενδιαφερόμενο/νή.



Οι διαφορετικές εκδοχές του **τελικού λογότυπου** προέκυψαν από την εναλλαγή των χρωμάτων της παλέτας που επιλέξαμε, και μπορούν να χρησιμοποιηθούν αντί του πρωτότυπου όταν η αισθητική της συνολικής σύνθεσης το κρίνει αναγκαίο.



Η παλέτα του λογότυπου χρησιμοποιεί τα χρώματα της άμμου σε μία προσομοίωση της παρόδου του χρόνου για την ενίσχυση του τίτλου ως σύνολο.

	C: 20% M: 31% Y: 51% K: 2%		C: 71% M: 67% Y: 67% K: 86%
---	-------------------------------------	--	--------------------------------------

Η επιλογή του τελικού αποτελέσματος δεν προέκυψε μόνο από την δοκιμή διαφορετικών συνθέσεων των στοιχείων του λογότυπου, αλλά και από την δοκιμή **πολλαπλών** χρωμάτων που απορρίφθηκαν στην αναζήτηση της τελικής παλέτας.

Παρακάτω διατίθενται μερικές από αυτές.



## Μοντάζ και Ήχος

## ΜΟΝΤΑΖ

Το **μοντάζ** για την δημιουργία αυτής της ταινίας, έλαβε μέρος σε τρία προγράμματα το **Sketchbook** το Adobe **Photoshop** και το Adobe **After Effects**. Η αρχική διεργασία ξεκινούσε με τον σχεδιασμό της κάθε σκηνής στο Sketchbook σε 12 fps(frame το δευτερόλεπτο), όπου εκεί ρυθμιζόταν και ο χρόνος ώστε να μπορεί να αναγνωριστεί εύκολα η κάθε κίνηση. Προχωρώντας ακολουθούσε η χρήση του Adobe Photoshop για την εξομάλυνση της μεταφοράς του animation από το Sketchbook στο After Effects, κάτι που αφαιρούσε αρκετό χρόνο στην διαδικασία του μονταρίσματος. Τέλος το After Effects ήταν το μέρος όπου όλες οι σκηνές και τα στοιχεία τους συνδέονταν για το τελικό αποτέλεσμα. Η χρήση του προγράμματος επέτρεψε την εναλλαγή των σκηνών και σκηνικών με ευκολία. Επίσης σημαντικό ήταν η χρήση των effect που χρησιμοποιήθηκαν χάρη στο μηχανήμα για την ολοκλήρωση της τελικής εικόνας της ταινίας. Ο ήχος και μουσική που ακούμε στην διάρκεια του έργου προστέθηκαν και αυτά μέσω του προγράμματος.



## ΗΧΟΣ

Οι **ήχοι**, που χρειάζονταν για την ολοκλήρωση του έργου, ήταν ένα στοιχείο που δυσκόλεψε στην αναζήτηση καθώς η χρήση τους στην πτυχιακή εργασία προδιέθεται ότι το υλικό θα ήταν **copyright free**. Η αναζήτηση μας για ήχους που πληρούσαν αυτούς της ταινίας μας κατεύθυνε τελικά στο rixabay και το envato δύο ιστοσελίδες που παρέχουν άπλετους ήχους και ηχητικά εφέ, τα οποία χρησιμοποιήσαμε για την ολοκλήρωση της κάθε σκηνής.

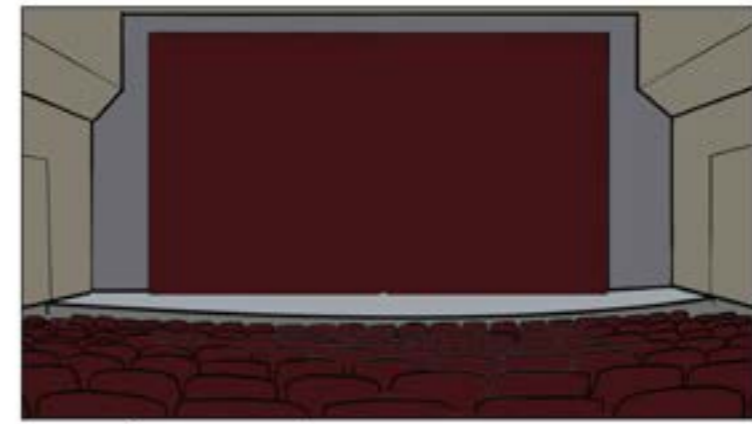
Η **μουσική** που επιλέχθηκε για αυτή τη ταινία τοποθετείται σε **χαμηλούς** τόνους για να συμπληρώνει την σύνθεση δημιουργώντας μία αδιάκοπη ροή χωρίς άδειες στιγμές. Δύο ήταν τα κομμάτια μουσικής που χρησιμοποιήθηκαν ένα πιο ιθαγενικού είδους για τις σκηνές έως την ρώμη και για τις μοντέρνες εποχές που ακολουθούν ένα πιο μοντέρνο αλλά συγχρόνως μελαγχολικό ήχο. Η αρχική μουσική επιστρέφει και στο κλείσιμο ώστε να αναδεικνύει και ακουστικά το **κύκλο** του έργου.





# Εικονογραφημένο Σενάριο

ΤΙΤΛΟΣ: Σελ:



Σκηνή 1 Πλάνο 1

Διάλογος.....

Δράση... Είσοδος στην σκηνή.....

Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ: Σελ:



Σκηνή 1 Πλάνο 2

Διάλογος.....

Δράση... Ανοίγουν οι κουρτίνες.....

Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ: Σελ:



Σκηνή 1 Πλάνο 3

Διάλογος.....

Δράση... Ζωμ στην σκηνή.....

Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 2 ... Πλάνο ... 1 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Είσοδος στην του χαρακτήρα, αρχή της μεταμόρφωσης.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 2 ... Πλάνο ... 2 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Παρακολούθηση πρώτου καλλιτέχνη.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 2 ... Πλάνο ... 3 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Εισέρχεται το ελάφι και αποσπά την προσοχή.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 2 ... Πλάνο ... 4 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Κυνήγι του ελαφίου και έξοδος από την σκηνή.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 3 ... Πλάνο ... 1 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Μετάβαση.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 3 ... Πλάνο ... 2 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Πρώτη παρουσία του πρώτου οικισμού.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 3 ... Πλάνο ... 3 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Είσοδος Υαμπάθα και έκπληξη ψαρά.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 4 ... Πλάνο ... 1 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Μετάβαση.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 4 ... Πλάνο ... 2 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Είσοδος βουκεφάλα και μέγα αλέξανδρου.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 4 ... Πλάνο ... 3 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Δάμασμα βουκεφάλα και έξοδος.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 5 ... Πλάνο ... 1 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Μετάβαση.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 5 ... Πλάνο ... 2 ...

Διάλογος.....  
 Δράση..... Είσοδος ρωμαίου.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 5 ... Πλάνο ... 3 ...

Διάλογος .....

Δράση ... Αγώνας ...

Ήχος .....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 6 ... Πλάνο ... 1 ...

Διάλογος .....

Δράση ... Μετάβαση ...

Ήχος .....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 6 ... Πλάνο ... 2 ...

Διάλογος .....

Δράση ... Είσοδος επιχειρηματία πάνω σε ποδήλατο ...

Ήχος .....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 6 ... Πλάνο ... 3 ...

Διάλογος .....

Δράση ... Περίπλημα μέσα στο εργοστάσιο 1800 ...

Ήχος .....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 6 ... Πλάνο ... 4 ...

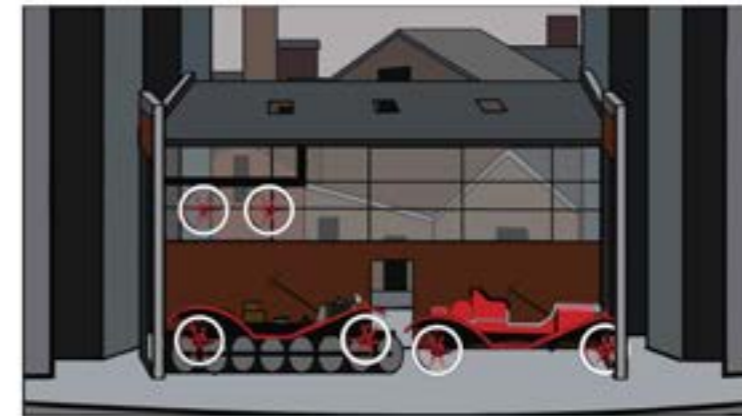
Διάλογος .....

Δράση ... Περιήγηση στον χώρο του εργοστασίου ...

Ήχος .....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 7 ... Πλάνο ... 1 ...

Διάλογος .....

Δράση ... Μετάβαση σε εργοστάσιο 1917 ...

Ήχος .....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 7 Πλάνο 2

Διάλογος.....  
 Δράση..... Είσοδος πρώτου οδηγού  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 7 Πλάνο 3

Διάλογος.....  
 Δράση..... Οδήγηση και εμφάνιση αφισών WW2  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 7 Πλάνο 4

Διάλογος.....  
 Δράση..... Οδήγηση  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 8 Πλάνο 1

Διάλογος.....  
 Δράση..... Μετάβαση σε τζιπ  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:

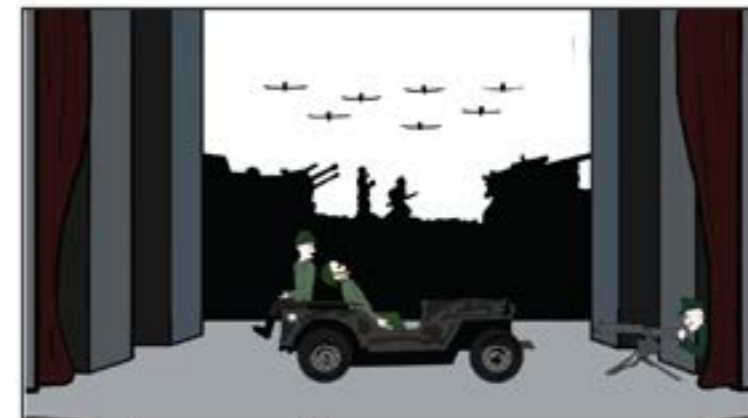


Σκηνή 8 Πλάνο 2

Διάλογος.....  
 Δράση..... Οδήγηση τζιπ  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 8 Πλάνο 3

Διάλογος.....  
 Δράση..... Ενέδρα  
 Ήχος.....



ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ...8... Πλάνο ...4...

Διάλογος.....  
 Δράση... Μάχη  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ...8... Πλάνο ...5...

Διάλογος.....  
 Δράση... Συνέχεια μάχης  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ...9... Πλάνο ...1...

Διάλογος.....  
 Δράση... Μετάβαση  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ...9... Πλάνο ...2...

Διάλογος.....  
 Δράση... Είσοδος οδηγού χίπη  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ...9... Πλάνο ...3...

Διάλογος.....  
 Δράση... Παρουσία χίτιδων  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ...10... Πλάνο ...1...

Διάλογος.....  
 Δράση... Μετάβαση  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 10 Πλάνο 2

Διάλογος.....  
 Δράση... Είσοδος φόρμουλας.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 10 Πλάνο 3

Διάλογος.....  
 Δράση... Αγώνας και έξοδος.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 11 Πλάνο 1

Διάλογος.....  
 Δράση... Μετάβαση.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 11 Πλάνο 2

Διάλογος.....  
 Δράση... Είσοδος cyberpunk.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή 11 Πλάνο 3

Διάλογος.....  
 Δράση... Πιλοτάρισμα φουτουριστικής μηχανής.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:

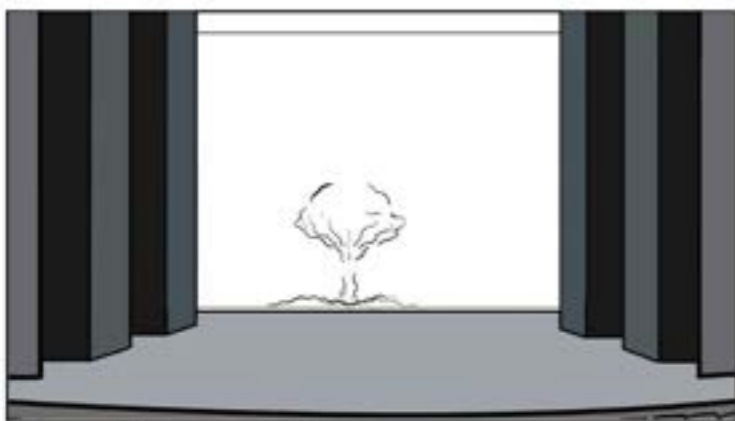


Σκηνή 11 Πλάνο 4

Διάλογος.....  
 Δράση... Έκρηξη που ισοπεδώνει τα πάντα.....  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 11 Πλάνο ... 5

Διάλογος.....  
 Δράση..... Η μηχανή πέφτει.  
 Ήχος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



Σκηνή ... 11 Πλάνο ... 6

Διάλογος.....  
 Δράση..... Πίσω στην αρχή  
 Ήχος.....

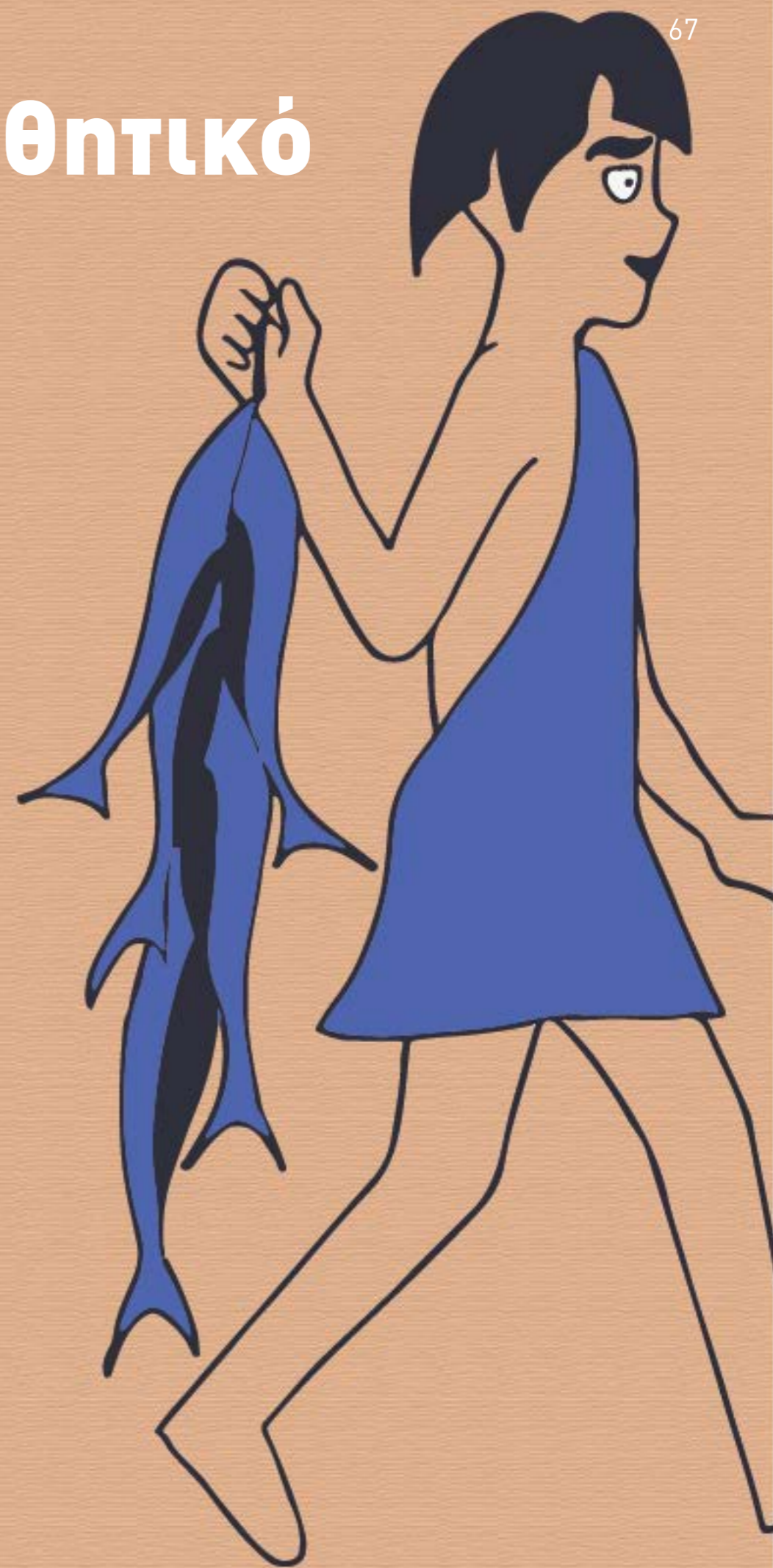
ΤΙΤΛΟΣ

A large, empty rectangular box with a thin blue border, intended for writing the title of the scene.

Σκηνη Πλانو

Διαλογος  
 Δραση  
 Ηχος

# Πρωθητικό Υλικό

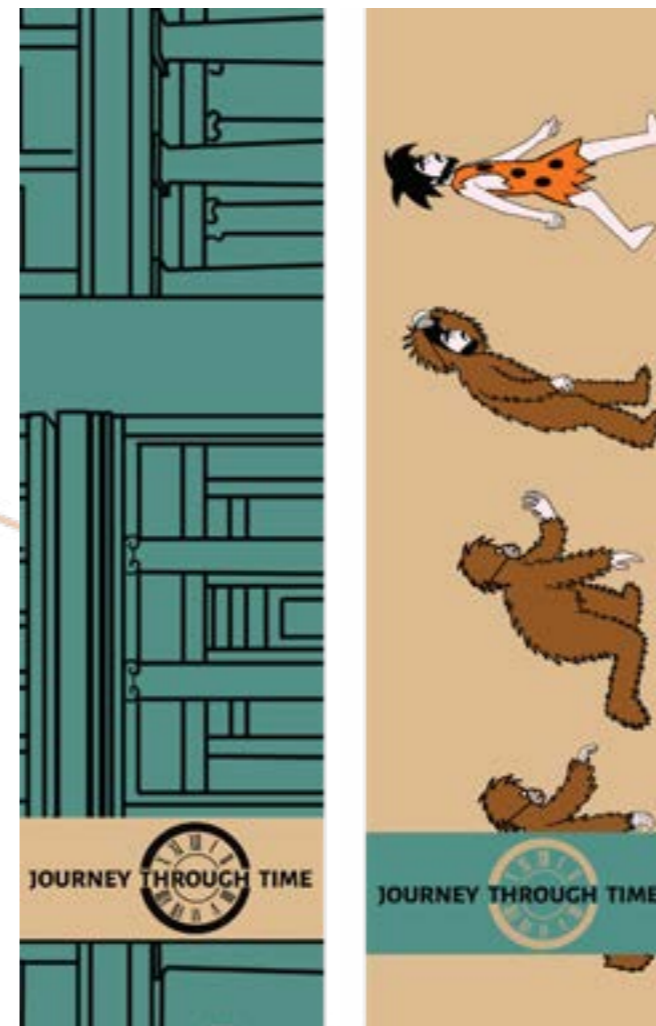




Κούπες,  
πορσελάνη  
300 ml σε  
λευκό



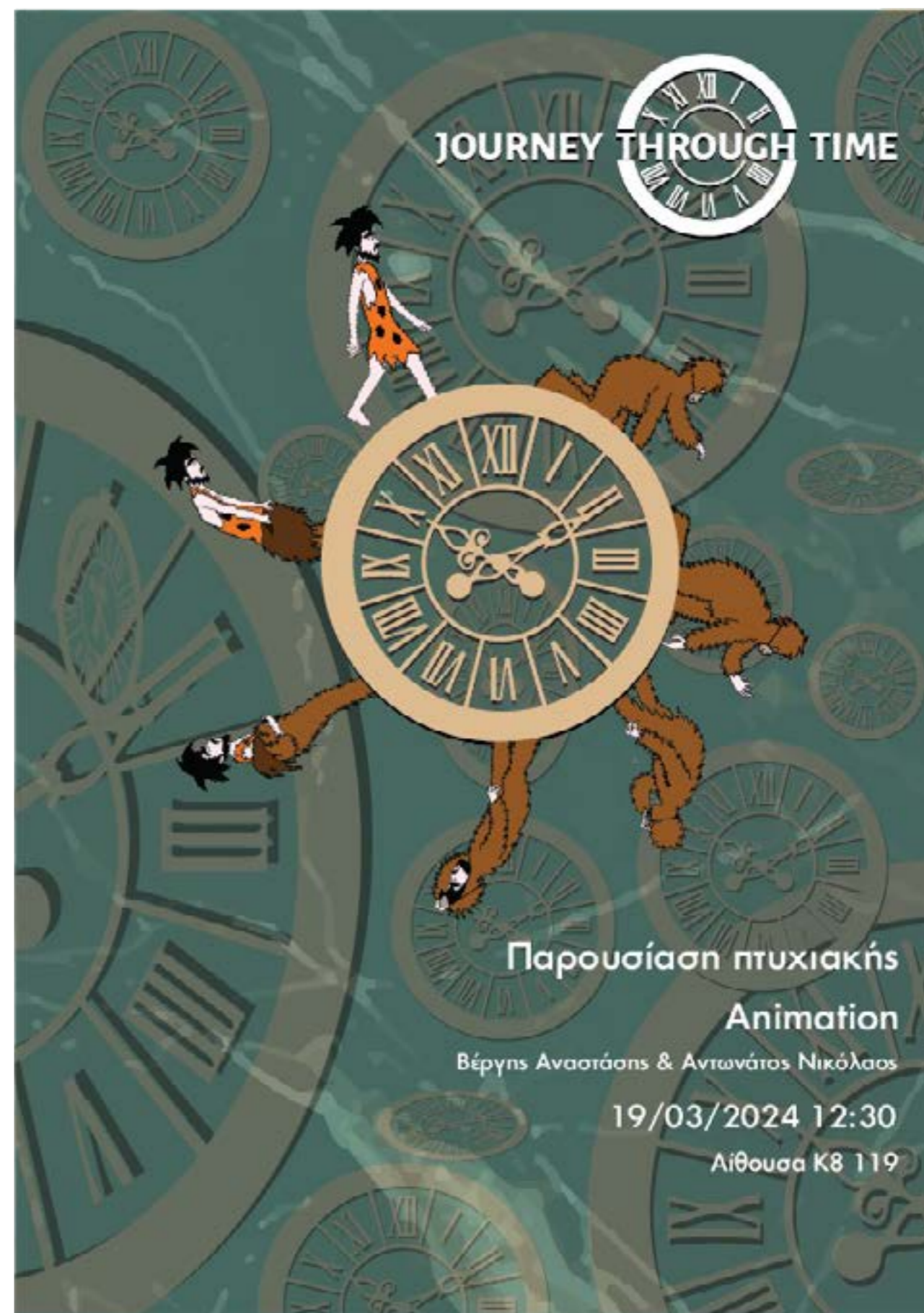
Μπλουζάκια βαμβακερά,  
μεταξοτυπία σε μαύρο και λευκό .



Σελιδοδείκτες σε δυο σχέδια  
Διαστάσεις : 6,8 X 22 cm  
Υλικό : χαρτόνι 110 gr



Αφίσες Α4



Αφίσα Παρουσίασης

# Βιβλιογραφία



## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Πηγές έρευνας :

<https://www.sciencenews.org/article/yamnaya-worlds-earliest-horseback-riders>

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%BF%CF%85%CE%BA%CE%B5%CF%86%CE%AC%CE%B-%B%CE%B1%CF%82>

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AD%CE%B3%CE%B1%CF%82\\_%CE%99%CF%80%CF%80%CF%8C%CE%B4%CF%81%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%82](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AD%CE%B3%CE%B1%CF%82_%CE%99%CF%80%CF%80%CF%8C%CE%B4%CF%81%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%82)

<https://www.britannica.com/topic/Ford-Motor-Company>

### Φωτογραφίες :

<https://www.yalealumnimagazine.com/articles/3977-march-of-progress>

<https://www.nationalgeographic.co.uk/history-and-civilisation/2023/03/who-were-the-first-people-to-ride-horses-ancient-skeletons-reveal-new-clues>

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%BF%CF%85%CE%BA%CE%B5%CF%86%CE%AC%CE%BB%CE%B1%CF%82>

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AD%CE%B3%CE%B1%CF%82\\_%CE%99%CF%80%CF%80%CF%8C%CE%B4%CF%81%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%82](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AD%CE%B3%CE%B1%CF%82_%CE%99%CF%80%CF%80%CF%8C%CE%B4%CF%81%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%82)

<https://www.strabaneweekly.co.uk/community-lifestyle/2021/05/28/gallery/exhibition-celebrates-north-west-s-rich-shirt-factory-heritage-15943/>

<https://www.britannica.com/topic/Ford-Motor-Company>

<https://www.quora.com/What-are-the-hottest-hippie-cities-in-Europe>

[https://el.wikipedia.org/wiki/Blade\\_Runner](https://el.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner)

<https://www.animeholik.pl/2018/03/drugi-sezon-mob-psycho-100-potwierdzony.html>

<https://lostinanime.com/2022/11/mob-psycho-100-iii-06/mob-psycho-100-iii-06-large-05/>

<https://www.thetimes.co.uk/article/analysis-of-caves-at-la-pasiega-in-spain-shows-neanderthals-made-world-oldest-art-9rtvjdc3v>

<https://www.thetimes.co.uk/article/analysis-of-caves-at-la-pasiega-in-spain-shows-neanderthals-made-world-oldest-art-9rtvjdc3v>

<https://www.linkedin.com/pulse/modern-theatre-stage-supplies-vivek-sood-audio-architect->

<https://lostinanime.com/2022/11/mob-psycho-100-iii-06/mob-psycho-100-iii-06-large-05/>

[https://www.huffingtonpost.gr/entry/to-anaktoro-toe-filippoe-v-stis-aiyes-kai-to-mesterio-toe-chresoe-loyoe\\_gr\\_5b2f44a2e4b0040e27439b3e](https://www.huffingtonpost.gr/entry/to-anaktoro-toe-filippoe-v-stis-aiyes-kai-to-mesterio-toe-chresoe-loyoe_gr_5b2f44a2e4b0040e27439b3e)

<https://www.thoughtco.com/iron-in-the-industrial-revolution-1221637>

<https://www.windowscentral.com/cyberpunk-2077-world-map-night-city-and-list-districts>

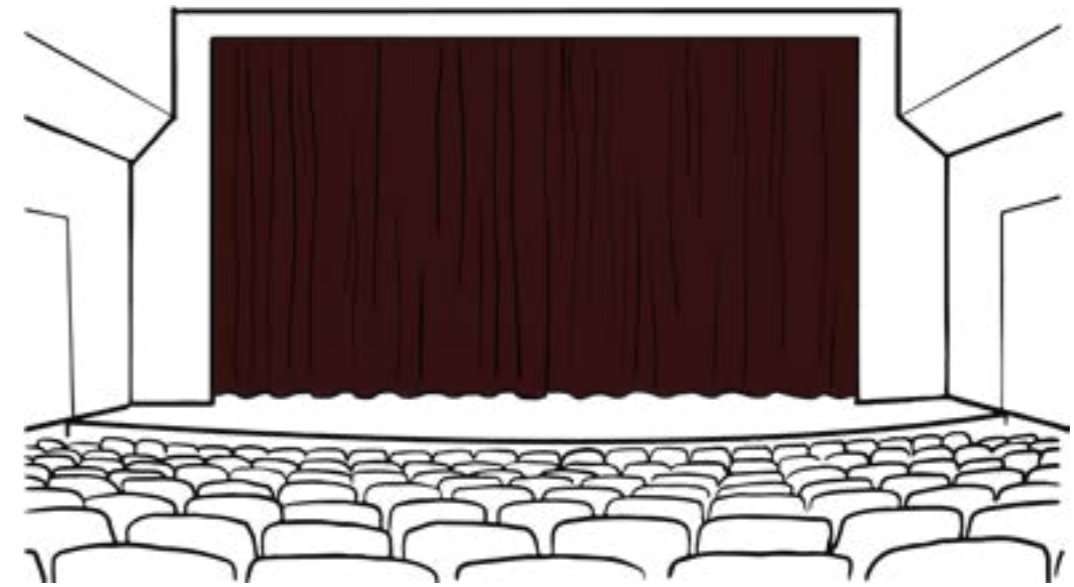
**Ιστοτόποι ηχητικών εφέ :**

**pixabay.com**

<https://pixabay.com/sound-effects/>

**envato**

[https://elements.envato.com/?irgwc=1&clickid=wMnWKmTqDxyPTlBzyXVntx0BUkHw18Ss21BWTA0&iradid=628379&utm\\_campaign=elements\\_af\\_1999373&iradtype=TEXT\\_LINK&irmpytype=mediapartner&utm\\_medium=affiliate&utm\\_source=impact\\_radius&mp=affnetmedia](https://elements.envato.com/?irgwc=1&clickid=wMnWKmTqDxyPTlBzyXVntx0BUkHw18Ss21BWTA0&iradid=628379&utm_campaign=elements_af_1999373&iradtype=TEXT_LINK&irmpytype=mediapartner&utm_medium=affiliate&utm_source=impact_radius&mp=affnetmedia)



**ΤΕΛΟΣ**





