



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΤΜΗΜΑ
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ “ANIMATION”
«Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο»

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

THRESHOLD («Όριο»)

Έρευνα πάνω στις προκλήσεις και προσεγγίσεις για τη δημιουργία μικρού μήκους ταινίας animation, με τον συνδυασμό δισδιάστατων και τρισδιάστατων τεχνικών και φάκελος παραγωγής

Συγγραφέας

Ηλίας Δημήτριος Πιερράκος
am21674239

Επιβλέπουσα:

Δρ. Ελένη Μούρη

Αθήνα, Μάρτιος 2024



**UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN
AND VISUAL COMMUNICATION
MASTER DEGREE PROGRAM “ANIMATION”
“Master of Arts, in 2D and 3D ANIMATION”**

Diploma Thesis

Title

THRESHOLD

Research on the challenges and approaches for creating a short animation film, combining two-dimensional and three-dimensional techniques, and a production bible

Student name and surname

Ilias Dimitrios Pierrakos

am21674239

Supervisor name and surname

Dr. Eleni Mouri

Athens, March 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΤΜΗΜΑ
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ “ANIMATION”
«Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο»

Τίτλος εργασίας

THRESHOLD («Όριο»)

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Έρευνα πάνω στις προκλήσεις και προσεγγίσεις για τη δημιουργία μικρού μήκους ταινίας animation, με τον συνδυασμό δισδιάστατων και τρισδιάστατων τεχνικών και φάκελος παραγωγής

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

A/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	
2	Σπυρίδων Σιάκας	Αναπληρωτής Καθηγητής	
3	Λαμπρινή Τριβέλα	Εξωτερικός Συνεργάτης MA Animation	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

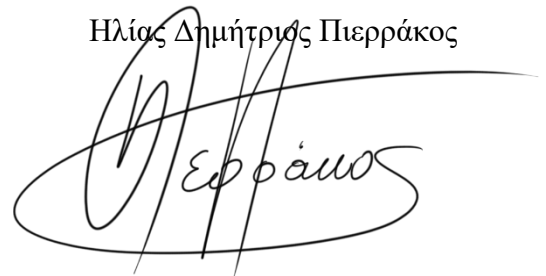
Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Ηλίας Δημήτριος Πιερράκος του Διονυσίου, με αριθμό μητρώου am21674239 φοιτητής του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών ΠΜΣ animation (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο) του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του 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 Δηλών

Ηλίας Δημήτριος Πιερράκος

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ηλίας Πιερράκος', written over a horizontal line.

Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα

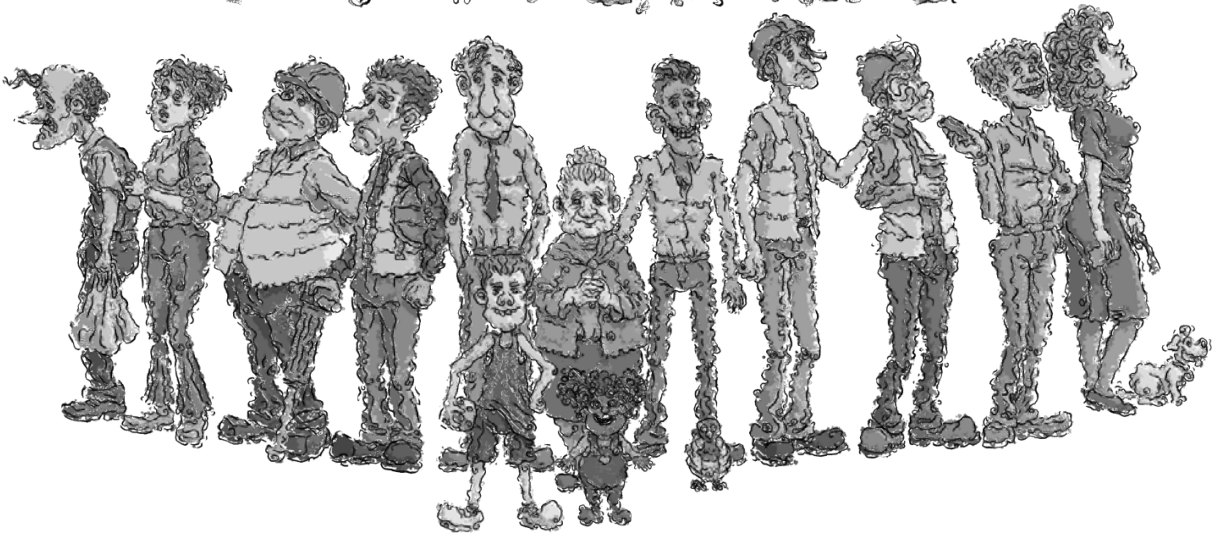
(Υπογραφή)

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

THRESHOLD



THRESHOLD



ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ: «“THRESHOLD”, Έρευνα πάνω στις προκλήσεις και προσεγγίσεις για τη δημιουργία μικρού μήκους ταινίας animation, με τον συνδυασμό δισδιάστατων και τρισδιάστατων τεχνικών και φάκελος παραγωγής»

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Δρ. Ελένη Μούρη

Ακαδημαϊκό Έτος: 2023-2024

Αριθμός λέξεων: 12.967

Στην Ισαβέλλα και στο Αγγελούδι που μου φέρνει

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	10
ABSTRACT.....	12
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	13
To Animation.....	13
Ώριμη θεματολογία.....	13
Κοινωνικός σχολιασμός – Σάτιρα.....	14
Το νόημα του «THRESHOLD».....	14
Στόχος της διπλωματικής εργασίας.....	16
1. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....	17
1.1. Κίνητρα.....	17
1.2. Target group.....	17
1.3. Λέξη κλειδί.....	17
1.4. Πώς προέκυψε το «THRESHOLD».....	18
1.5. Ποιοτική έρευνα.....	18
1.5.1. Παρατήρηση της καθημερινότητας & σύλληψη των χαρακτήρων.....	18
1.5.2. Ημερολόγιο έρευνας.....	21
1.5.3. Αναφορές σε αντίστοιχα σενάρια.....	22
1.6. Μορφολογία του σεναρίου.....	25
1.7. Συμβολισμοί.....	27
2. ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΦΑΚΕΛΟΥ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....	28
2.1. Στόχοι.....	28
2.2. Σύνοψη της ιστορίας (logline).....	29
2.3. Σύνομη περιγραφή της ιστορίας.....	29
2.4. Σενάριο.....	30
2.5. Εικαστικές αναφορές – Moodboard.....	42
2.6. Layout: Concept Art & Character Design.....	45
2.7. Storyboard.....	53
2.8. Animatic.....	111
2.8.1. Foley.....	112
2.8.2. Μουσική.....	112
3. ΈΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΣΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ POST PRODUCTION.....	114
3.1. Λογισμικό και τεχνικός εξοπλισμός.....	114

3.2. Η αναγκαιότητα για 3D Workflow	115
3.2.1. 3D Modeling.....	115
3.2.2. UV Unwrapping.....	116
3.2.3. Texturing	117
3.2.4. Shading.....	117
3.2.5. Περιγράμματα τρισδιάστατων μοντέλων.....	119
3.3. 2D Animation & Staging & Camera movement	122
3.3.1. Grease Pencil.....	122
3.3.2. Roughs, Clean up, Color, Light & Shadow passes	123
3.4. Lights	126
3.5. Environment.....	126
3.6. Rendering passes & OpenEXR Multilayer export.....	127
3.7. Post Production.....	128
3.7.1. Compositing	128
3.7.2. Dialogue, Sound and Music mixing & mastering	129
3.8. Τελικό μοντάζ – Final Rendering/Export.....	130
3.9. Χρονοδιάγραμμα	130
3.10. Κοστολόγηση	132
3.11. Χρηματοδότηση	134
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ & ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	135
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	139
Attributions	139
Βιβλιογραφία – Παραπομπές	139
Online articles (με σειρά εμφάνισης)	139
Ελληνόγλωσση	140
Ξενόγλωσση	141
Φιλμογραφία (με αναφορική σειρά).....	141

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα διπλωματική εργασία θα παρουσιαστεί το προσχέδιο της ταινίας «THRESHOLD». Θα αναλυθούν το σκεπτικό της ιδέας, οι σεναριακές επιλογές και η μεθοδολογική προσέγγιση στην ανάπτυξη και την οπτική της αφήγηση, καθώς και οι συμβολισμοί που περιέχει ως αλληγορίες της καθημερινότητας που απαντώνται σε μια σύγχρονη δυτική κοινωνία.

Θα παρατεθούν εικαστικές αναφορές και η επιρροή τους στο οπτικό σκέλος της ταινίας με παραδείγματα σε χαρακτήρες και τοπίο.

Θα παρουσιαστούν τα στάδια Προπαραγωγής, από το Σενάριο στο Storyboard και μετέπειτα στο Animatic, καθώς και η επένδυση του τελευταίου με foley και μουσική.

Θα γίνει παρουσίαση έρευνας και προτάσεων που αφορούν στο τεχνικό μέρος του σταδίου Παραγωγής και Post Production, όπως η χρήση λογισμικών που υποστηρίζουν την συνύπαρξη δισδιάστατου και τρισδιάστατου animation, αλλά και συνολικά της διαδικασίας σε όλους τους επιμέρους τομείς της παραγωγής (modeling, texturing, shading, lighting, compositing κ.α.).

Θα κατατεθεί χρονοδιάγραμμα όλων των σταδίων παραγωγής, πίνακας με κοστολόγηση της ταινίας και προτάσεις για χρηματοδότηση.

Τέλος, θα κατατεθούν προβληματισμοί και συμπεράσματα που προέκυψαν από την ενασχόληση με το μέσο του Animation κατά τη διάρκεια παρακολούθησης του ΠΜΣ Animation.

Στόχος όλων των παραπάνω είναι:

- 1) Να καταγραφεί και να αναλυθεί η μεθοδολογική προσέγγιση της ποιοτικής έρευνας που ακολουθήθηκε από τη σύλληψη της ιδέας και τον ορισμό των στόχων, ως τη συγγραφή του σεναρίου και την δημιουργία του animatic.
- 2) Να παρουσιαστεί ολοκληρωμένος φάκελος παραγωγής της ταινίας που θα περιέχει όλα τα στάδια παραγωγής (logline, σύνοψη της ιστορίας, σενάριο, moodboard, εικαστική έρευνα, storyboard, animatic).

- 3) Να γίνουν προτάσεις που αφορούν στα στάδια Παραγωγής και Μεταπαραγωγής, καθώς και εκτίμηση συνολικά του χρονοδιαγράμματος, της κοστολόγησης και της χρηματοδότησης της Παραγωγής.

ABSTRACT

This master thesis presents the draft of the movie “THRESHOLD”. It examines the conceptual framework of the idea, script choices, and methodological approach to its development and visual narrative, along with the symbolism it contains as allegories of everyday life encountered in contemporary Western society.

It will present Visual references and their influence on the visual aspect of the film, with examples in characters and landscape.

It will outline the stages of Pre-Production, from the Script to the Storyboard and subsequently to the Animatic, along with its integration with foley and music.

It will offer proposals regarding the research on technical aspects of the Production and Post-Production stages, such as the use of software supporting the combination of two-dimensional and three-dimensional animation, as well as the overall process in all individual areas of production (modeling, texturing, shading, lighting, compositing, etc.).

It will submit the timeline of all production stages, the cost breakdown of the film, and proposals for financing.

Finally, it will convey reflections and conclusions arising from engagement with the medium of Animation during the Master of Science in Animation.

The objectives of all the above are:

- 1) To record and analyze the methodological approach of the qualitative research followed from the conception of the idea and the definition of the objectives, to the writing of the script and the creation of the animatic.
- 2) To present a comprehensive production portfolio (bible) of the film containing all production stages (logline, story synopsis, script, moodboard, visual research, storyboard, animatic).
- 3) To make proposals regarding the Production and Post-Production stages, as well as an overall estimation of the timeline, cost breakdown, and financing of the Production.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Animation

Η Τέχνη του Animation προσφέρει ανεξάντλητες δυνατότητες επικοινωνίας νοημάτων, συναισθημάτων και προβληματισμών. Συνδυάζοντας δισδιάστατη και τρισδιάστατη εικόνα, κίνηση, λόγο, ήχο και μουσική (μεταξύ πολλών άλλων ακόμα), ίσως να είναι η πιο απελευθερωτική και δημιουργική μορφή έκφρασης που έχει ως μέσο ο άνθρωπος. Σε αντίθεση, όμως, με άλλες μορφές τέχνης που εμπεριέχουν στοιχεία αυτοσχεδιασμού (free Jazz, performance) ή και τυχειότητας (αφηρημένος εξπρεσιονισμός, κινητικές κατασκευές) στο Animation, όπως και στον Κινηματογράφο, απαιτείται προεργασία, οργάνωση και μέθοδος που, ακόμα και στον ελάχιστο βαθμό, είναι πολύ χρονοβόρα διαδικασία. Από την πιο απλή μορφή ενός παιδικού flipbook ως μια μοντέρνα υπερπαραγωγή του Χόλυγουντ υπάρχει, φυσικά, τεράστια διαφορά στα μεγέθη κόστους, χρόνου και ανθρώπινου δυναμικού. Αυτό που (οφείλει να) είναι κοινό σε όλες εκφάνσεις του Animation, είναι η φαντασία, το μεράκι και αγάπη για το Μέσο.

Ώριμη θεματολογία

Το Animation, εσφαλμένα, όπως και τα κόμικ, είχε συνδεθεί και ταυτιστεί ως ένα μέσο «παιδικής» ψυχαγωγίας. Στα ελληνικά, η αναφορά σε αυτό στην καθομιλουμένη είναι «κινούμενα σχέδια» και θεωρείτο πως απευθύνεται σε παιδιά. Φυσικά, όπως και η εικονογράφηση στα βιβλία, μπορεί και έχει χρησιμοποιηθεί για να μεταφέρει διδακτικά, ηθοπλαστικά και ψυχαγωγικά μηνύματα. Όμως, υπάρχουν αναρίθμητα παραδείγματα και δυνατότητες περιγραφής ώριμων και βαθύτατα υπαρξιακών καταστάσεων, κάθε μορφής και θεματολογίας της ανθρώπινης ύπαρξης. Ενδεικτικά θα αναφερθούν οι ταινίες μεγάλου μήκους «Grave of the Fireflies» (1988) του Isao Takahata, «Persepolis» (2007) των Marjane Satrapi και Vincent Paronnaud, «Perfect Blue» (1997) του Satoshi Kon, «Waltz with Bashir» (2008) του Ari Folman, αλλά ακόμα και το κλασικό «Pinocchio» (1940) των σκηνοθετών Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson για την Walt Disney. Στις ταινίες αυτές παρουσιάζονται καταστάσεις, προβληματισμοί και ηθικά διλήμματα που κάθε άλλο

παρά «παιδικά» μπορούν να χαρακτηριστούν. Επιπροσθέτως, ενώ η μεταφορά αντίστοιχων ζητημάτων μέσω live action κινηματογραφικών παραγωγών είναι εφικτή, η παρουσίαση του περιεχομένου τους θα ήταν ίσως γραφικά σκληρή, έως και αποκρουστική. Η απόσταση που εξ ορισμού δημιουργεί η χρήση της εικαστικής γλώσσας, επιτρέπει την παρουσίαση ώριμων, άβολων, ακόμα και πολύ σκληρών σκηνών, με αφαιρετικό έως και παραμυθένιο τρόπο. Με άλλα λόγια, το μέσο του animation είναι σε θέση να εκθέσει και να μεταφέρει μηνύματα, ιδέες και κάθε λογής προβληματισμούς σε πολύ ευρύ κοινό.

Κοινωνικός σχολιασμός – Σάτιρα

Ένα μεγάλο κεφάλαιο των προβληματισμών αυτών αφορούν στον κοινωνικό σχολιασμό μέσω της σάτιρας. Ο άνθρωπος, ον ατελές από τη φύση του, δημιουργεί διαρκώς αντιφάσεις που, πολλές φορές, είναι ιλαροτραγικές, αποτελώντας αφορμή για σχολιασμό. Οι κοινωνίες των ανθρώπων δημιουργούν ιδανικές συνθήκες παραγωγής αντιφάσεων, παρεξηγήσεων και κάθε λογής αλλόκοτων συμπεριφορών, ανεξάντλητο υλικό για την Ψυχολογία, καθώς και «τροφή» για τη δημιουργική και κριτική σκέψη των καλλιτεχνών. Οι ταινίες animation μικρού μήκους όπως «The Village» (1993) του Mark Baker, «The Big Snit» (1985) του Richard Condie, «Balance» (1989) των Christoph και Wolfgang Lauenstein, «Happiness» (2017) του Steve Cutts και «El empleo» (2008) των Santiago Bou Grasso και Patricio Plaza, για παράδειγμα, πραγματεύονται άμεσα και σύντομα όλα τα παραπάνω ζητήματα, η καθεμία με τον δικό της ξεχωριστό, καυστικό τρόπο.

Το νόημα του «THRESHOLD»

Το σενάριο της ταινίας animation μικρού μήκους «THRESHOLD», η οποία θα αναλυθεί στην παρούσα εργασία, ασκεί κοινωνικό σχολιασμό μέσω της σάτιρας. Ο τίτλος «THRESHOLD» προκύπτει από τη λέξη κλειδί «όριο» (limit) η οποία επιλέχθηκε ως κεντρική έννοια στην ανάπτυξη της ιστορίας. Στα Αγγλικά, limit και threshold μπορούν

να είναι συνώνυμες. Το threshold, όμως, με τη σειρά του, χρησιμοποιείται στην ιατρική και την ψυχολογία ως «ουδός¹» (ουδός – κατώφλι πυροδότησης²), δηλαδή, ως το σημείο στο οποίο μια πληροφορία ή ένα ερέθισμα γίνεται αντιληπτό από τα αισθητηριακά μέσα και προκαλεί κάποιου είδους αντίδραση.

Η ταινία πραγματεύεται το φαινόμενο των «Παρεμβατικών Σκέψεων»³ ως απόρροια των ερεθισμάτων και των εμπειριών που προκύπτουν από τις συνθήκες της καθημερινότητας σε ένα σύγχρονο αστικό περιβάλλον. Με αφορμή μικρές, αλλά διαρκώς κλιμακούμενες συγκρούσεις, ένα σύνολο διαφορετικών ανθρώπων έρχονται αντιμέτωποι με τον εαυτό τους, με τις συνθήκες που επικρατούν και, τελικά, μεταξύ τους.

Όλοι οι άνθρωποι τυχαίνει να νοιώσουν αδικημένοι, καταπιεσμένοι και εκτοπισμένοι στις κοινωνικές τους συναναστροφές, πόσο μάλλον όταν σε αυτές συμβαίνουν απρόοπτα που τους βγάζουν εκτός προγράμματος. Τις στιγμές εκείνες, όταν κάποια αδιόρατα όρια ξεπερνιούνται, μπορεί να πυροδοτηθούν ακούσιες σκέψεις ή φαντασιώσεις. Ίσως είναι απρεπείς, βίαιες, εκδικητικές, ακόμα και απεχθείς. Ευτυχώς, ο μηχανισμός της λειτουργίας του «Υπερεγώ»⁴ καταπνίγει αυτές τις φωνές, οριοθετώντας, έτσι, την κοινωνική τους συμπεριφορά, προστατεύοντας εκείνους και τους συνανθρώπους τους από ανεξέλεγκτες και ακραίες καταστάσεις. Η ταινία θέτει με σατιρικό τρόπο το ερώτημα του τι θα συνέβαινε αν ο μηχανισμός του υπερεγώ δεν λειτουργούσε και οι παραπάνω σκέψεις πραγματοποιούνταν. Μήπως οι ρόλοι καταπιεστή και καταπιεσμένου, θύτη και θύματος αντιστρέφονταν δραστικά;

¹ <https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%BF%CF%85%CE%B4%CF%8C%CF%82> (2024),

² https://en.wikipedia.org/wiki/Threshold_potential (2024).

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Intrusive_thought (2024).

⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Id,_ego_and_superego#Superego (2024).

Στόχος της διπλωματικής εργασίας

Ο στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι τριπλός:

- Πρώτον, να αποτυπώσει τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για να δημιουργηθεί το σενάριο και, τελικά το animatic της ταινίας «THRESHOLD». Από την αρχική ιδέα που πηγάζει από τη λέξη «Όριο», ξεκίνησε ποιοτική έρευνα η οποία βασίστηκε στην προσωπική παρατήρηση, την σύγκριση μεταξύ σχετικής θεματολογίας σε αντίστοιχες ταινίες animation, στην αναζήτηση εικαστικών αναφορών, την καταγραφή ημερολόγιου έρευνας με σκέψεις και σχεδιαστικά πειράματα.
- Δεύτερον, να καταγράψει αναλυτικά τα στάδια της διαδικασίας Προπαραγωγής μιας ταινίας animation, που περιέχουν το logline, τη σύνοψη της ιστορίας, το σενάριο, τη δημιουργία φακέλου εικαστικών αναφορών, τον σχεδιασμό των χαρακτήρων και του περιβάλλοντος, τη δημιουργία του storyboard και το animatic.
- Τρίτον, θα κατατεθούν προτάσεις για την περαιτέρω ανάπτυξη της ταινίας στα στάδια της Παραγωγής και Μεταπαραγωγής, αναλύοντας τις τεχνικές προκλήσεις και θα αναφερθούν πιθανές λύσεις. Επιπροσθέτως, θα παρατεθούν προβληματισμοί και συμπεράσματα που αφορούν συνολικά στην ενασχόληση με το animation αλλά και στην ευρύτερη αντιμετώπιση των προκλήσεων μιας ανάλογης παραγωγής.

1. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

1.1. Κίνητρα

Το αρχικό κίνητρο της επιλογής για την παραγωγή μίας ταινίας animation, ήταν προσωπικοί και συναισθηματικοί λόγοι, καθώς ανέκαθεν υπήρχε η ανάγκη για έκφραση και δημιουργία μέσω του animation. Στο πλαίσιο του του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Animation Δισδιάστατο & Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δόθηκε η ευκαιρία να οργανωθεί και να εκπονηθεί το σενάριο της ταινίας που είναι η βάση για την κατασκευή οποιουδήποτε κινηματογραφικού⁵ έργου τέχνης.

1.2. Target group

Αρχικά, αποφασίστηκαν οι στόχοι και το target group στο οποίο θα απευθύνεται η ταινία. Για εύλογους λόγους, στο πλαίσιο μεταπτυχιακού/σπουδαστικού project, αποκλείστηκε το ενδεχόμενο ταινίας μεγάλου μήκους. Ορίστηκε ως κατώτερο ηλικιακό όριο τα 16 χρόνια, καθώς αυτό επιτρέπει την ύπαρξη ευρύτερου θεματολογικού περιεχομένου, απευθυνόμενο, κυρίως, σε ενήλικο κοινό.

1.3. Λέξη κλειδί

Η κεντρική ιδέα για τη δημιουργία της ταινίας προέκυψε στο μάθημα «Αρχές Σεναρίου και Κινηματογραφικής Αφήγησης» του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Animation. Στο πλαίσιο του μαθήματος ζητήθηκε να οριστεί μια λέξη κλειδί πάνω στην οποία θα βασιστεί η συγγραφή ενός σεναρίου. Από τις προτάσεις που κατέθεσαν οι σπουδαστές, επιλέχθηκε η λέξη «όριο». Η λογική του προσδιορισμού μιας λέξης ως βάση για την ιστορία, μπορεί αρχικά να φαίνεται περιοριστική, τελικά, όμως, λειτουργεί

⁵ (Σ.τ.Σ.) Η λέξη χρησιμοποιείται με την ευρύτερη ετυμολογική της έννοια «κινούμενη γραφή-εικόνα»

εποικοδομητικά, καθώς επιτρέπει στο φιλτράρισμα περιττών πλοκών και βοηθάει στην εστίαση πάνω στην κεντρική ιδέα.

1.4. Πώς προέκυψε το «THRESHOLD»

Η συγγραφή του σεναρίου συνέπεσε με το τελείωμα της έξαρσης της πανδημίας του COVID-19 (αρχές 2022). Η επιβολή περιορισμών που είχαν προηγηθεί εκείνο το διάστημα, είναι εξ ορισμού μια μορφή οριοθέτησης που είχε ως αποτέλεσμα την εκδήλωση ποικίλων κοινωνικών συμπεριφορών, από την απόλυτη συμμόρφωση ως την πλήρη απαξίωση των μέτρων αυτών. Η παραπάνω συγκυρία αποτέλεσε αφορμή για την παρατήρηση και την καταγραφή διαφόρων αλληλεπιδράσεων μεταξύ των ανθρώπων εντός του καθημερινού αστικού περιβάλλοντος, αλλά και των προσωπικών συναισθημάτων και σκέψεων που προέκυπταν από τις εν λόγω παρατηρήσεις.

Όλα αυτά, οδήγησαν με «ελευθέρους συνειρμούς»⁶ τον προβληματισμό πάνω στις παρεμβατικές σκέψεις και στην ουδό πυροδότησης, που αναφέρθηκαν στην εισαγωγή, καθώς είναι μηχανισμοί που λειτουργούν ασυνείδητα και μπορούν να οδηγήσουν σε περίεργα «μονοπάτια» τη σκέψη και τη φαντασία.

1.5. Ποιοτική έρευνα

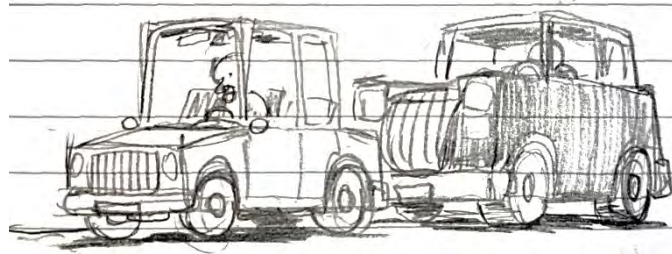
1.5.1. Παρατήρηση της καθημερινότητας & σύλληψη των χαρακτήρων

Οι παραπάνω αλληλεπιδράσεις που καταγράφηκαν σε συνδυασμό με τις προσωπικές σκέψεις, τελικά, μεταποιήθηκαν και ενσαρκώθηκαν με τρόπο που θα αποτελέσουν υλικό για την ιστορία, μέσα από τους χαρακτήρες. Από τις παραπάνω σημειώσεις, ξεχώρισαν αρκετές συμπεριφορές που, σε κάποιο βαθμό, είναι στερεοτυπικά

⁶ (Σ.τ.Σ.) Θεραπευτική τεχνική που δημιούργησε ο Φρόιντ. Όρος που χρησιμοποιεί ο ψυχίατρος Ανδρέας Κωστάλας στα βιβλία του που, μεταξύ πολλών άλλων, κάνουν κοινωνικό σχολιασμό. https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BB%CE%B5%CF%8D%CE%B8%CE%B5%CF%81%CE%BF%CF%82_%CF%83%CF%85%CE%BD%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%BC%CF%8C%CF%82 (2024).

γνώριμες στον καθένα. Έγινε επιλογή ορισμένων εξ αυτών και, τελικά, προέκυψαν οι πρωταγωνιστές της ιστορίας και οι συνθήκες μέσα στις οποίες ζουν και αλληλοεπιδρούν με τους συνανθρώπους τους:

Ο καταπιεσμένος και εγκλωβισμένος σε μποτιλιάρισμα οδηγός που θα έρθει αντιμέτωπος με άλλον παραβατικό οδηγό, που κάνει αντικανονική προσπέραση από δεξιά, με αυτοπεποίθηση που πηγάζει από το τεράστιο όχημά του (εικ. 1).



εικ. 1 Πρώιμο σχέδιο – Μολύβι σε χαρτί



εικ. 2 Πρώιμο σχέδιο χαρακτήρων – Μελάνι σε χαρτί

Ο εργάτης που έχει επωμιστεί όλον τον φόρτο εργασίας, ενώ οι συνάδελφοί του στέκονται άπραγοι και δίνουν οδηγίες (εικ. 2).

Η νεαρή, συνεσταλμένη κοπέλα που περιμένει υπομονετικά τον υπερφίαλο άντρα που, καταχρηστικά, έχει κάνει κατάληψη στο μηχάνημα αυτόματης ανάληψης, κάνοντας τη μια συναλλαγή μετά την άλλη (εικ. 3).



εικ. 3 Πρώιμο σχέδιο χαρακτήρων – Μελάνι σε χαρτί



εικ. 4 Πρώιμο σχέδιο χαρακτήρων – Μολύβι σε χαρτί

Τα παιδάκια στο πάρκο, όπου το μεγαλύτερο αγοράκι, από ατομικισμό, δεν μοιράζεται το τόπι, αδιαφορώντας για την επιθυμία του μικρότερου κοριτσιού να συμμετέχει και εκείνη στο παιχνίδι (εικ. 5).



εικ. 5 Πρώιμο σχέδιο χαρακτήρων – Μελάνι σε χαρτί



εικ. 6 Πρώιμο σχέδιο χαρακτήρα – Μελάνι σε χαρτί

Το αντρόγυνο με το χαρακτηριστικά μικρόσωμο σκυλάκι μεσοαστικής οικογένειας που ζει σε διαμέρισμα, όπου ο αντίστοιχα μικρόσωμος, ανασφαλής, μεσόκοπος άντρας νιώθει ότι η γυναίκα του αδιαφορεί εντελώς για εκείνον (εικ. 4).

Τέλος, η αγαθή(;) γιαγιούλα που ταΐζει τα πουλάκια από το παγκάκι της πλατείας, ενώ ταυτόχρονα παρατηρεί αμέτοχη όσα διαδραματίζονται γύρω της (εικ.6).

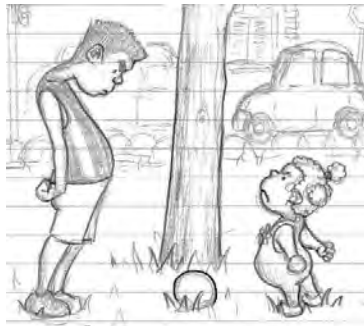
1.5.2. Ημερολόγιο έρευνας

Κατά τη διάρκεια του σταδίου παρατήρησης αναπτύχθηκε αρχείο ιδεών και σχεδίων που διερεύνησαν και προσδιόρισαν το πλαίσιο του «κόσμου» στον οποίο διαδραματίζεται η ιστορία. Πιο συγκεκριμένα, αναζητήθηκαν απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα:

- Ποια είναι τα κίνητρα των χαρακτήρων, τι θέλουν, ποια είναι τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν και με ποιον τρόπο τα επιλύουν (εικ. 7, 8, 9);
- Ποιο είναι το περιβάλλον στο οποίο δρουν, πώς τους επηρεάζει, ποια είναι η χωροταξική θέση του κάθε σημείου στο οποίο βρίσκονται οι πρωταγωνιστές και ποια η σχέση μεταξύ των σημείων αυτών (εικ. 10);
- Ποια είναι η μορφολογική δομή της ιστορίας, πόσα μέρη θα έχει, με ποιον τρόπο θα γίνει η κλιμάκωση της αφήγησης;



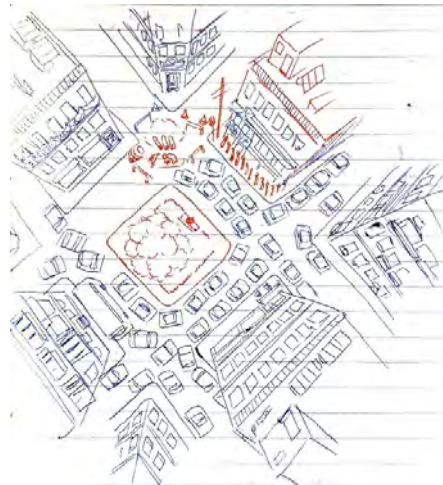
εικ. 7 Σχέδιο χαρακτήρων – Μολύβι σε χαρτί



εικ. 8 Σχέδιο χαρακτήρων– Μολύβι σε χαρτί



εικ. 9 Σχέδιο χαρακτήρα – Μελάνι σε χαρτί



εικ. 10 Σχέδιο κάτοψης της αστικής συνοικίας – Μελάνι σε χαρτί

1.5.3. Αναφορές σε αντίστοιχα σενάρια

Παράλληλα με την καταγραφή και ανάπτυξη των παραπάνω σκέψεων, έγινε ανάλυση σε ταινίες animation μικρού μήκους με κοινωνικό ή και σατιρικό περιεχόμενο. Τα σενάρια των έργων που αναφέρθηκαν στην ενότητα 1.3 κάνουν κοινωνικό σχολιασμό, από τα οποία αντλήθηκαν ιδέες και συμπεράσματα ως προς το αφηγηματικό ύφος και τους τρόπους παρουσίασης περιεχόμενου με ώριμη θεματολογία, μέσω του animation.

Θα αναφερθούν περιγραμματικά το περιεχόμενο των ταινιών αυτών και επιγραμματικά τα στοιχεία που επηρέασαν την συγγραφή του σεναρίου του «THRESHOLD»:



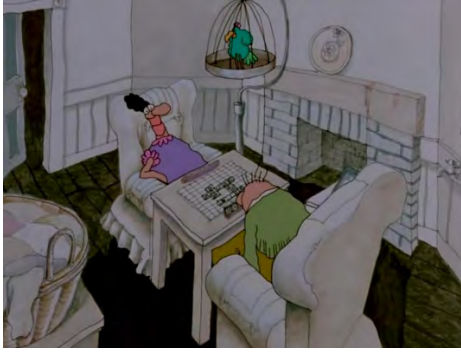
εικ. 11 Στιγμιότυπο από την ταινία

- «The Village» (1993) του Mark Baker: Σε μια μικρή και απομονωμένη θεοκρατική κοινότητα, οι υποκριτικά θρησκόληπτοι κάτοικοι παρακολουθούν με αδιακρίσία ο ένας τον άλλον. Οι δύο βασικοί πρωταγωνιστές ξεχωρίζουν από τους υπόλοιπους ανθρώπους, καθώς είναι οι μόνοι που φαίνεται να προσφέρουν έργο και να έχουν ενσυναίσθηση.

The Village

THRESHOLD

Η κυκλική ρυμοτομία του χωριού με τον περίβολο στο κέντρο, θυμίζει φυλακή.	Η κυκλική πλατεία και το μποτιλιάρισμα στους δρόμους δημιουργούν ανάλογο εγκλωβισμό.
Οι άνθρωποι κοιτάζουν τη βολή τους και δρουν αντικοινωνικά.	Οι ανταγωνιστές της ιστορίας έχουν αντικοινωνική συμπεριφορά.
Μόνο ο κηπουρός και η σύζυγος φαίνεται να εργάζονται.	Στα έργα οδοποιίας, μόνο ο ένας εργάτης δουλεύει.
Η ταινία δεν έχει «πραγματικούς» διαλόγους. Οι χαρακτήρες μιλάνε με ακαθόριστους ήχους.	Το ίδιο.
Οι κάτοικοι του χωριού, υπό το πρόσχημα της δικαιοσύνης, φαίνεται να διψάνε για αίμα.	Οι άνθρωποι στην ουρά του ATM παρακολουθούν εν χορώ το βίαιο ξέσπασμα της κοπέλας.
Στην ταινία, τα μυρμήγκια που δρουν παράλληλα και ανεξάρτητα από τους ανθρώπους, τελικά φέρνουν την ανατροπή που σώζει τους ήρωες.	Αντίστοιχο ρόλο έχουν τα πουλιά. Λειτουργούν ως αλληγορία της κοινωνίας και επιφέρουν την ανατροπή στην τελευταία σκηνή.



εικ. 12 Στιγμιότυπο από την ταινία

- «The Big Snit» (1985) του Richard Condie: Ένα μεσόκοπο ζευγάρι καβγαδίζει με αφορμή το επιτραπέζιο παιχνίδι Scrabble. Απορροφημένοι από τον καβγά που βγάζει στην επιφάνεια πολλά τους απωθημένα, δεν αντιλαμβάνονται ότι στον υπόλοιπο κόσμο έχει ξεσπάσει πυρηνικός πόλεμος. Όταν τελικά τα βρίσκουν μεταξύ τους, ολόκληρη η ανθρωπότητα έχει καταστραφεί.

The Big Snit

THRESHOLD

Τα τρεμάμενα περιγράμματα και η καρικατουρίστικη απεικόνιση των χαρακτήρων, συμβάλουν στην απόδοση αστάθειας της ψυχροσύνθεσής τους.	Τα «σπασμένα» περιγράμματα των χαρακτήρων αποτυπώνουν την ταραχή στην ψυχική τους κατάσταση.
Οι πρωταγωνιστές, απορροφημένοι στις ψυχαναγκαστικές τους συνήθειες (καθαριότητα, πριόνισμα), δεν δίνουν καμία σημασία στο τι συμβαίνει έξω από το σπίτι τους.	Οι χαρακτήρες βρίσκονται στον δικό τους μικρόκοσμο στα διαφορετικά σημεία της πλατείας και δεν έχουν επαφή με τα υπόλοιπα επεισόδια που διαδραματίζονται γύρω τους.
Ο καβγάς του ζευγαριού κλιμακώνεται προοδευτικά.	Η ένταση μεταξύ των χαρακτήρων κλιμακώνεται προοδευτικά.
Η ανατροπή στην ιστορία είναι η ακραία αντίθεση μεταξύ της συμφιλίωσης του ζευγαριού και του πυρηνικού ολέθρου που συμβαίνουν ταυτόχρονα.	Η ανακούφιση από την συνειδητοποίηση ότι οι αποτρόπαιες πράξεις στην ιστορία ήταν παρεμβατικές σκέψεις, κλονίζεται από την αντίδραση της γιαγιάς στο τέλος.



εικ. 13 Στιγμιότυπο από την ταινία

- «Balance» (1989) των Christoph και Wolfgang Lauenstein: Πέντε πανομοιότυποι άντρες βρίσκονται πάνω σε μία πλατφόρμα που αιωρείται στο κενό και ψαρεύουν. Η ισορροπία της πλατφόρμας εξαρτάται από τη θέση στην οποία βρίσκονται οι άντρες. Όταν ένας εξ αυτών ψαρεύει ένα μουσικό κιβώτιο, θέλουν όλοι με τη σειρά τους να το επιθεωρήσουν, διαταράσσοντας το σημείο ισορροπίας της πλατφόρμας.

Balance	THRESHOLD
Ο κόσμος στον οποίο ζουν οι χαρακτήρες είναι περιορισμένος και οι μεταξύ τους αλληλεπιδράσεις ορίζουν την τύχη τους.	Η ιστορία διαδραματίζεται σε περιορισμένο χώρο. Οι χαρακτήρες δεν είναι ελεύθεροι να φύγουν από το σημείο που βρίσκονται.
Ο άντρας αλλάζουν διαδοχικά θέση και σειρά ώστε να επιθεωρήσουν το κιβώτιο. Βλέπουμε, έτσι, τις διαφορετικές αντιδράσεις που έχουν.	Η ιστορία μεταφέρεται από σημείο σε σημείο και γνωρίζουμε, έτσι, όλους τους πρωταγωνιστές.
Η συμπεριφορά των αντρών γίνεται όλο και πιο αντιπαραθετική ως ότου, τελικά, όλοι, πλην ενός, εξολοθρεύονται.	Οι σχέσεις μεταξύ των πρωταγωνιστών και των ανταγωνιστών τους γίνεται προοδευτικά όλο και πιο αντικοινωνική.
Η ανατροπή της ιστορίας γίνεται όταν ο τελευταίος επιζών συνειδητοποιεί ότι βρίσκεται στο περιθώριο του κόσμου του, ισορροπώντας σε εκ διαμέτρου αντίθετη μεριά από το αντικείμενο του πόθου του.	Η ανατροπή γίνεται από την ακραία μεταβολή των σκηνών βίας εντός των παρεμβατικών σκέψεων, στην ηρεμία της πραγματικότητας, σε συνδυασμό με τον υπαινιγμό ότι τελικά όσα έγιναν μπορεί να μην ήταν φαντασιώσεις.



εικ. 14 Στιγμιότυπο από την ταινία

- «Happiness» (2017) του Steve Cutts: Σε έναν αλληγορικό κόσμο όπου κατοικείται από τρωκτικά, ένας ποντικός προσπαθεί να βρει την ευτυχία με κάθε τρόπο.

Happiness	THRESHOLD
Τα ποντίκια αντιπροσωπεύουν τους ανθρώπους και τις επιθυμίες τους.	Τα πουλιά αντιπροσωπεύουν τους ανθρώπους και τις επιθυμίες τους.
Παρουσιάζεται μία πραγματικότητα που είναι γκρίζα και χαοτική.	Η καθημερινότητα είναι εγκλωβιστική και άχαρη.
Οι μάζες πατάνε «επί πτωμάτων» και επιδεικνύουν αντικοινωνική συμπεριφορά.	Ορισμένοι εκ των ανταγωνιστών καταπιέζουν τους συνανθρώπους τους.
Η χρήση ουσιών απεικονίζεται με την αλλαγή της οπτικής αφήγησης σε σχεδιαστικό στυλ καρτούν του πρώτου μισού του 20 ^{ου} αιώνα.	Το πέραςμα στον κόσμο των παρεμβατικών σκέψεων στην τρίτη πράξη, γίνεται με το ολοκληρωτικό σπάσιμο των περιγραμμάτων.
Η ανατροπή γίνεται στην τελευταία σκηνή της ταινίας. Το πολυπόθητο χρήμα (ευτυχία) ως άλλο τυρί, οδηγεί τον ποντικό στην φάκα (μονότονη, καταναγκαστική εργασία).	Η ανατροπή συμβαίνει στην τελευταία σκηνή της ταινίας.



εικ. 15 Στιγμιότυπο από την ταινία

- «El empleo» (2017) των Santiago Bou Grasso και Patricio Plaza: Σε μια αλλοπρόσαλλη κοινωνία, η σχέση της ανθρώπινης υπόστασης με τον ρόλο της εργασίας έχει πάρει περίεργη τροπή.

El empleo ➔ THRESHOLD

Δεν υπάρχουν διάλογοι, το ηχοτόπιο οδηγεί την ιστορία.	Το ίδιο.
Οι άνθρωποι που εργάζονται ως χρηστικά αντικείμενα, παρουσιάζονται με κυνικό - απαξιωτικό τρόπο.	Οι ανταγωνιστές συμπεριφέρονται απαξιωτικά στους συναθρώπους τους.
Η ανατροπή έρχεται με τη συνειδητοποίηση (του θεατή) ως προς την εργασία του κεντρικού ήρωα που είναι επίσης χρηστικό αντικείμενο.	Ο θεατής συνειδητοποιεί ότι η πραγματικότητα είναι διαφορετική από αυτήν που περιμένε.
Ο επίλογος υπονοεί μία διαφορετική τροπή των πραγμάτων.	Το ίδιο.

1.6. Μορφολογία του σεναρίου

Μετά την ολοκλήρωση των παραπάνω σταδίων ξεκίνησε η συγγραφή του σεναρίου. Αρχικά, έγινε σύγκριση των παραδειγμάτων με θεωρίες που αφορούν στη δομή του σεναρίου, όπως της τρίπρακτης δομής που παρουσιάζεται στο «Screenplay: The Foundations of Screenwriting»⁷ του Syd Field και της κυκλικής, πολυσταδιακής δομής του «The Hero's Journey»⁸ του Joseph Campbell. Από αυτή την έρευνα προέκυψε ότι η ιστορία του «THRESHOLD» υπάγεται στην κατηγορία «Σεναρίου Θέματος»⁹.

Η ειδική συνθήκη από το κομφούζιο που προκαλείται στη γειτονιά, λόγω των έργων οδοποιίας, δημιουργεί ένα κλειστό περιβάλλον στο οποίο χαρακτήρες εγκλωβίζονται σε

⁷ [https://en.wikipedia.org/wiki/Screenplay_\(book\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Screenplay_(book)) (2024).

⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Hero%27s_journey (2024).

⁹ Μούρη Ε., Σιάκας Σ. (2023). Το animation ως μέσο πολυσύνθετης επικοινωνίας. Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις Κάλλιπος.

μια διαρκώς κλιμακούμενη και ψυχοφθόρα επανάληψη. Απεικονίζονται η συμπεριφορά και τα ψυχολογικά όρια καθημερινών ανθρώπων, εντός μικρών υποσυνόλων, μέσα σε ένα ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο που είναι μια σύγχρονη, δυτική, αστική συνοικία. Δεν υπάρχει κεντρικός πρωταγωνιστής, ακόμα και ο ρόλος της γιαγιάς (που συμβολίζει τη Μοίρα) παρότι βρίσκεται στο επίκεντρο της δράσης, λειτουργεί περισσότερο σαν χωροταξικό σημείο αναφοράς των επιμέρους σκηνικών δρώμενων, αλλά και ως μεταβατικός παράγοντας που, παράλληλα, διευθύνει τον αφηγηματικό ρυθμό.

Η ιστορία είναι δομημένη σε τρεις πράξεις, Εισαγωγή, Μέση και Επίλογο.

- Στην Εισαγωγή γίνεται η γνωριμία με τους βασικούς χαρακτήρες, τα ζητούμενά τους και με τον χώρο που τους περιβάλλει. Παρουσιάζονται διαδοχικά έξι διαφορετικά σημεία της γειτονιάς στα οποία θα διαδραματιστούν έξι, ανεξάρτητα μεταξύ τους, παράλληλα επεισόδια. Η επιλογή των χαρακτήρων και η έκθεσή τους στις κακοτοπιές της ιστορίας έχει βασιστεί είτε σε προσωπικά βιώματα και μαρτυρίες είτε σε κοινωνικά στερεότυπα που είναι αντιπροσωπευτικά της ανθρώπινης συμπεριφοράς.
- Στη Μεσαία Πράξη, οι χαρακτήρες έρχονται αντιμέτωποι με το πρόβλημα: Οι συνθήκες δυσχεραίνουν, οι συνάνθρωποι επιδεικνύουν αυξανόμενα περισσότερο αντικοινωνική συμπεριφορά, ο χρόνος περνάει και... προκοπή δεν φαίνεται. Όλα αυτά επαναλαμβάνονται σαν σπирάλ, γιγαντώνοντας την καταπίεση και το στρες των χαρακτήρων. Θα ξεσπάσει η σύγκρουση: οι ρόλοι αντιστρέφονται βίαια. Οι, ως τώρα, καταπιεσμένοι χαρακτήρες ξεσπούν στους ανταγωνιστές τους και καταφέρονται, με τη σειρά τους, σε ολοένα και αποκρουστικότερες πράξεις. Η κορύφωση του έργου γίνεται στο τέλος της Μεσαίας Πράξης με την απότομη μετάβαση στον Επίλογο.
- Στον Επίλογο, αποκαλύπτεται πως όλα τα ευτράπελα που διαδραματίστηκαν ήταν, στην πραγματικότητα, παρεμβατικές σκέψεις. Όμως, στα τελευταία δευτερόλεπτα του epilόγου γίνεται μια ανατροπή που δημιουργεί αμφιβολίες ως προς το τι ήταν, τελικά, φαντασίωση και τι πραγματικότητα.

Το σενάριο απαρτίζεται από 80 σκηνές, αρκετές από τις οποίες κατέληξαν να έχουν πολλαπλά πλάνα και σύνθετες μεταβάσεις. Για τον λόγο αυτό, κατά τη συγγραφή του σεναρίου δεν αποτυπώθηκαν οδηγίες που αφορούν στον αριθμό των πλάνων, το staging και την κίνηση της κάμερας στον χώρο, καθώς ήταν αδύνατο να γίνει ρεαλιστική εκτίμηση

και αξιολόγηση της σκηνικής δράσης στο στάδιο αυτό. Κατεγράφησαν, όμως, οδηγίες που αφορούν στους ήχους και το ηχοτοπίο, στη χωροταξική σχέση και θέση των σημείων στα οποία διαδραματίζονται τα επεισόδια, καθώς και πληροφορίες που αφορούν στην οπτική απεικόνιση των χαρακτήρων και του τοπίου, καθώς μεταβάλλονται κατά τη διάρκεια της ιστορίας.

Στο πνεύμα της σάτιρας αλλά και για λόγους αφηγηματικής λιτότητας, στην ταινία δεν υπάρχουν κυριολεκτικοί διάλογοι, αλλά ακατάληπτες φωνές που υπονοούν τη διάθεση και τις προθέσεις των χαρακτήρων. Ο ρόλος της μουσικής υπόκρουσης στο πρώτο και τρίτο μέρος, καθώς και τα foley σε συνδυασμό με το sound design, αναλαμβάνουν να υποστηρίξουν και να αποδώσουν όσα δεν ειπώνονται με λέξεις.

1.7. Συμβολισμοί

Στην ταινία χρησιμοποιούνται μεταφορικοί και οπτικοί συμβολισμοί. Στην περίπτωση της ηλικιωμένης κυρίας και των πουλιών, η κυρία συμβολίζει την Ανθρώπινη Μοίρα που με το σκόρπισμα της τροφής δεξιά και αριστερά ορίζει και διαμορφώνει τη συμπεριφορά και τον βίο των ανθρώπων που, με τη σειρά τους, συμβολίζονται με τα πουλιά. Όλοι οι υπόλοιποι χαρακτήρες απεικονίζονται με τα περιγράμματά τους σταδιακά να διαταράσσονται και, τελικά, να διαλύονται σε ακανόνιστες γραμμές και ακατάσχετες φόρμες. Μετά το midpoint¹⁰, ο περιβάλλον χώρος αλλά ακόμα και η ίδια η δομή του animation αφομοιώνονται από την εκθετικά αυξανόμενη ένταση, με αποτέλεσμα η εικόνα να μετατρέπεται σε still frames με διάχυτες ανακατεμένες φόρμες και περιγράμματα. Στην ίδια λογική, οι ήχοι και η μουσική μετατρέπονται σε θόρυβο, εντείνοντας ακόμα περισσότερο την αίσθηση του χάους. Η διάλυση αυτή συμβολίζει την κατάρρευση του υπερεγώ και την επικράτηση του ασυνείδητου. Η ανατροπή με το κουτσούλισμα στην γιαγιά στην τελευταία σκηνή του έργου, μπορεί να ερμηνευθεί ως σαν η θέληση των ανθρώπων, σε πείσμα των καιρών, να θέλει να αυθαδιάσει στους Θεούς και το πεπρωμένο που τους επιφυλάσσουν.

¹⁰ (Σ.τ.Σ) ή αλλιώς «central point», το σημείο που η ιστορία φτάνει στην κορύφωσή της.

2. ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΦΑΚΕΛΟΥ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Σε αυτή την ενότητα θα παρουσιαστούν αναλυτικά τα στάδια οργάνωσης του υλικού που συγκροτούν τον φάκελο παραγωγής, τα οποία είναι βασικά ορόσημα για την τελική μορφή μιας ταινίας. Ο Φάκελος Παραγωγής ή Βίβλος Παραγωγής περιέχει: Τους βασικούς στόχους, την σύννοψη (logline) και την σύντομη περιγραφή της ιστορίας, το σενάριο, όλες τις αναφορές που θα βοηθήσουν στην οπτικοακουστική απόδοση, το concept art και character design, το storyboard και το animatic που περιέχει foley και μουσική. Όλα τα παραπάνω θα επιτρέψουν την επικοινωνία, μεταξύ άλλων, του σεναριογράφου, σκηνοθέτη, animator και παραγωγού, κατοχυρώνοντας το ζητούμενο αφηγηματικό και αισθητικό αποτέλεσμα, καθώς και τη διάρκεια της ταινίας, προσδιορίζοντας, έτσι, τον απαιτούμενο χρόνο και κόστος παραγωγής.

2.1. Στόχοι

- Δημιουργία ταινίας animation μικρού μήκους.
- Λέξη κλειδί: Όριο.
- Παράγωγα: Αυτοπεριορισμοί, ασυνείδητο, αναστολές, αντικοινωνική συμπεριφορά.
- Κεντρική ιδέα: Διαταράσσοντας τα όρια της ανθρώπινης «συμβίωσης».
- Είδος ταινίας: Κοινωνικός σχολιασμός – Σάτιρα.
- Target group: 16+.
- Διάρκεια: 8’.
- Τεχνική: Μικτά στοιχεία 2d και 3d animation (3D: χώρος, αντικείμενα, τοπία / 2D: χαρακτήρες και επιπρόσθετα ζωγραφικά στοιχεία).

2.2. Σύνοψη της ιστορίας (logline)

Σε μια πυκνοκατοικημένη αστική γειτονιά, τα έργα οδοποιίας διαταράσσουν την καθημερινότητα των ανθρώπων σε ώρα αιχμής. Κάθε στιγμή που περνάει το άγχος εντείνεται. Τι θα συνέβαινε εάν το ασυνείδητο κυριαρχούσε στη συμπεριφορά τους;

2.3. Σύντομη περιγραφή της ιστορίας

Μια γλυκύτατη γιαγιούλα κάθεται σε ένα παγκάκι που βρίσκεται σε μια μικρή πλατεία. Γύρω της διαδραματίζονται σκηνές της καθημερινής ζωής: Εργάτες σκάβουν στον δρόμο, κάποιιοι περιμένουν στη σειρά του ATM, άλλοι είναι κολλημένοι στην κίνηση, ένα αντρόγυνο περιμένει το λεωφορείο, ενώ στο πάρκο της πλατείας παίζουν παιδάκια.

Η γιαγιά ταΐζει τα πουλιά της γειτονιάς ρίχνοντάς τους σποράκια. Σιγά-σιγά, από το κυκλοφοριακό κομπούζιο που έχουν προκαλέσει τα έργα οδοποιίας, δημιουργείται σύγχυση στους ανθρώπους οι οποίοι, με τη σειρά τους, χειροτερεύουν την κατάσταση με κάθε λογής αντικοινωνική συμπεριφορά. Καθώς περνάει η ώρα, θεριεύει η καταπίεση που καθένας εξ αυτών εισπράττει από τους συνανθρώπους του.

Ξαφνικά, ένα αόριστο όριο ξεπερνιέται! Μέσα από το σώμα των καταπιεσμένων χαρακτήρων ξεπροβάλλει μια βίαιη, σπασμωδική και ακατάστατη φιγούρα που ξεσπά με οργή στους καταπιεστές της! Όλοι όσοι θεωρούν ότι έχουν αδικηθεί από τη συμπεριφορά που ανέχονταν ως τώρα, βγαίνουν εκτός εαυτού και ξεσπάνε! Προοδευτικά και με επιταχυνόμενο ρυθμό, τα πλάνα γίνονται όλο και πιο σπασμωδικά, έντονα και βίαια. Οι «ασυνείδητοι», πλέον, χαρακτήρες προκαλούν χάος και καταστροφή! Η γιαγιά παρακολουθεί σιωπηλά, αλλά με αυξανόμενο ενδιαφέρον! Στην κλιμάκωση αυτής της τρέλας, το ίδιο ξαφνικά, οι χαρακτήρες επιστρέφουν στις αρχικές τους καταστάσεις: Στα έργα του δρόμου, στη σειρά του ATM, στην κίνηση κλπ. Τελικά, όλα ήταν μια φαντασίωση που σκέφτηκαν στιγμιαία. Ή μήπως δεν ήταν; Η γιαγιά, δίχως να έχει πια άλλη τροφή, κάθεται χαρούμενη στο παγκάκι. Τα πουλιά φεύγουν πετώντας. Τη στιγμή εκείνη, μια τεράστια κουτσουλιά πέφτει πάνω στο κεφάλι της! Από μέσα της ξεσπά μια οργισμένη σπασμωδική και ακατάστατη φιγούρα!

2.4. Σενάριο

Εισαγωγή – Τίτλος Αρχής

Βλέπουμε σε λευκό φόντο τον τίτλο «THRESHOLD». Είναι σχεδιασμένος στο χέρι με παχιά γράμματα που έχουν περίγραμμα. Το περίγραμμα αρχίζει να ταλαντώνεται. Ένα πουλί μπαίνει απότομα μέσα στο πλάνο, σβήνοντας τα γράμματα. Γίνεται η μετάβαση στο επόμενο, γενικό πλάνο της πλατείας.

ΠΡΑΞΗ 1^η

| γνωριμία με το περιβάλλον και τους χαρακτήρες |

Σκηνή 1 | Εξωτερικός χώρος (πλατεία αστικού τοπίου) | Πρωί | Ήχοι πόλης

Σε μια σύγχρονη αστική γειτονιά βρίσκεται μια μικρή πλατεία με ένα παγκάκι. Στο κέντρο της πλατείας υπάρχει ένα μικροσκοπικό πάρκο με ένα δέντρο. Στον δρόμο γύρω από την πλατεία γίνονται έργα και υπάρχει μποτιλιάρισμα από πολλά αυτοκίνητα.

Μια συμπαθητική γιαγιά με την τσάντα της προχωράει σιγά – σιγά και κάθεται στο παγκάκι. Βγάζει από την τσάντα της μια χαρτοσακούλα με τροφή για πουλιά. Ακούμε φτερουγίσματα και τιτιβίσματα. Χαμογελάει. Δεκαοχτούρες και περιστέρια προσγειώνονται στο πεζοδρόμιο. Η γιαγιά, χαμογελώντας, με μια κίνηση ρίχνει τροφή στο πεζοδρόμιο μπροστά της. Ακούγονται και άλλα τιτιβίσματα. Η γιαγιά παρακολουθεί τα πουλιά χαμογελαστή. Εκείνη τη στιγμή, ακούμε τον ήχο ενός κομπρεσέρ. Η γιαγιά στρέφει το κεφάλι της και κοιτάει αριστερά.

Σκηνή 2 | Μέρος της πλατείας και δρόμος | Ήχοι πόλης + εργασιών οδοποιίας

Στα αριστερά της γιαγιάς, σε ένα τμήμα του δρόμου στο οποίο γίνονται έργα οδοποιίας, βρίσκονται τρεις εργάτες που κάθονται γύρω από έναν λάκκο και άλλος ένας που χειρίζεται το κομπρεσέρ μέσα σε αυτόν. Μπροστά από τη γιαγιά και πέριξ της πλατείας τα αυτοκίνητα είναι

ακινητοποιημένα. Οι τρεις εργάτες γύρω από τον λάκκο στέκονται άπραγοι. Ένας από αυτούς φαίνεται να δίνει οδηγίες στον τέταρτο εργάτη που χειρίζεται το κομπρεσέρ. Έχει ήδη σκάψει μέχρι τους αστραγάλους του. Ακούμε μια επίμονη κόρνα αυτοκινήτου.

Σκηνή 3 (μεταβατική) | Γιαγιά | Τιτιβίσματα + κόρνα

Βλέπουμε τη γιαγιά να αντιδρά στην κόρνα, στρέφοντας το κεφάλι της μπροστά. Ρίχνει άλλη μία χεριά τροφής. Ακούγονται ευτυχισμένα τιτιβίσματα.

Σκηνή 4 | Δρόμος | Ήχοι πόλης + εργασιών οδοποιίας + κόρνες αυτοκινήτων

Μπροστά από τη γιαγιά, οι τρεις λωρίδες δρόμου είναι γεμάτες με αυτοκίνητα που κάνουν νευρικές κινήσεις προς τα μπρος, κατ' ουσίαν μειώνοντας τις αποστάσεις μεταξύ τους. Βλέπουμε σε ένα από αυτά τον οδηγό, ο οποίος κάθεται με τα χέρια στο τιμόνι, συνοφρυωμένος. Αναστενάζει.

Σκηνή 5 | Πεζοδρόμιο | Ήχοι πόλης + εργασιών οδοποιίας + κόρνες αυτοκινήτων

Από την απέναντι μεριά του δρόμου, στο ισόγειο του κτιρίου βρίσκεται μια τράπεζα. Κατά μήκος του πεζοδρομίου υπάρχει μια τεράστια ουρά από ανθρώπους που περιμένουν να εξυπηρετηθούν από το ΑΤΜ. Μπροστά στο ΑΤΜ, ένας υπερφίαλος άντρας, αδιαφορώντας για την ουρά, έχει κάνει κατάληψη. Αμέσως επόμενη στη σειρά είναι μια νεαρή, συνεσταλμένη κοπέλα που φαίνεται πολύ αγχωμένη. Από πίσω της, πολλές φιγούρες-σιλουέτες είναι βαριεστημένες και εκνευρισμένες. Κάποια στιγμή, ο άντρας βγάζει την κάρτα του από το ΑΤΜ και αμέσως μετά βάζει μία άλλη. Η κοπέλα κοιτάζει νευρικά το ρολόι της. Ακούμε ένα γάβγισμα.

Σκηνή 6 (μεταβατική) | Γιαγιά | Τιτιβίσματα + γαβγίσματα

Βλέπουμε σε πρώτο πλάνο τις δεκαοχτούρες στο πεζοδρόμιο. Πέφτει και άλλη τροφή μπροστά τους. Η κάμερα μας δείχνει πρώτα τα πουλιά και μετά τους επόμενους χαρακτήρες.

Σκηνή 7 | Απέναντι πεζοδρόμιο | Ήχοι πόλης + εργασιών οδοποιίας + κόρνες αυτοκινήτων + γαβγίσματα

Πλάνο 1 – Δεξιά από τη γιαγιά, στην απέναντι μεριά του δρόμου βρίσκεται μια στάση λεωφορείου. Εκεί περιμένουν μια μεγαλόσωμη γυναίκα, ο μικροκαμωμένος σύζυγός της και ένα μικροσκοπικό σκυλάκι. Η γυναίκα με το ένα χέρι μιλάει στο κινητό της και με το άλλο κρατάει το λουρί του σκυλιού. Ο άντρας κρατάει πολλές τσάντες με ψώνια στην αγκαλιά του και ίσα - ίσα που φαίνεται πίσω από αυτά. Το σκυλάκι τού γαβγίζει και τού γρυλίζει διαρκώς. Η γυναίκα κοιτάει τον σύζυγο περιφρονητικά.

Σκηνή 8 (μεταβατική) | Γιαγιά | Τιτιβίσματα + γαβγίσματα

Η κάμερα κάνει zoom out και βλέπουμε πάλι τη γιαγιά να ρίχνει τροφή μπροστά της.

Σκηνή 9 | Πάρκο, πίσω από τη γιαγιά | Ήχοι πόλης + εργασιών οδοποιίας + κόρνες αυτοκινήτων + γαβγίσματα

Πλάνο 1 – Πίσω από τη γιαγιά, στο παρκάκι, στη βάση του δέντρου βρίσκονται δυο παιδάκια. Το ένα είναι γύρω στα έξι και το άλλο μόλις που μπορεί και περπατάει. Το μεγαλύτερο παιδάκι παίζει με ένα τόπι. Το μικρό προσπαθεί να του το πάρει. Το μεγάλο, με μια επιδέξια κίνηση πετάει το τόπι στο άλλο χέρι και συνεχίζει την ντρίμπλα ακάθεκτα. Το μικρό χάνει την ισορροπία του και πέφτει στο έδαφος. Τη στιγμή της πρόσκρουσης στο έδαφος, βλέπουμε για πρώτη φορά το περίγραμμά του να ταλαντώνεται.

(1^ο σημείο ανατροπής)

ΠΡΑΞΗ 2^η

| οι χαρακτήρες αντιμέτωποι με το πρόβλημα |

Σκηνή 1 | Μπροστά από τη γιαγιά | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Μια χούφτα τροφή πέφτει απότομα στο πεζοδρόμιο. Οι δεκαοχτούρες προχωράνε κατά πάνω της. Ένα σπουργίτι προσγειώνεται ανάμεσά τους. Μία από τις δεκαοχτούρες προχωράει νωθρά προς την τροφή. Το σπουργίτι βουτάει αστραπιαία και την κλέβει σχεδόν μέσα από το ράμφος της! Ακούμε ξανά τον ήχο του κομπρεσέρ.

Σκηνή 2 | Έργα | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Ο εργάτης συνεχίζει το σκάψιμο. Έχει βυθιστεί ως τα γόνατα στο έδαφος. Από πάνω, ένα δεύτερο χέρι του υποδεικνύει πού να σκάψει. Το πρόσωπό του συνοφρυώνεται. Βλέπουμε για πρώτη φορά το περίγραμμά του να ταλαντώνεται.

Σκηνή 3 (μεταβατική) | Μπροστά από τη γιαγιά | Τιτιβίσματα

Βλέπουμε το χέρι της γιαγιάς να ρίχνει τροφή.

Σκηνή 4 | Δρόμος, ανάμεσα στα αυτοκίνητα | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Το αυτοκίνητο κάνει μικροσκοπικές κινήσεις προς τα μπρος. Ο οδηγός φρενάρει νευρικά. Ακούγεται μία μπάσα, παρατεταμένη κόρνα (από πίσω του). Σφίγγει τα χέρια του στο τιμόνι και καμπουριάζει. Το περίγραμμά του ταλαντώνεται.

Σκηνή 5 (μεταβατική) | Μπροστά από τη γιαγιά | Τιτιβίσματα

Βλέπουμε τα πουλιά να τρώνε. Ακούγεται ήχος τροφής που πέφτει στο πεζοδρόμιο.

Σκηνή 6 | Μπροστά από το ΑΤΜ | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Βλέπουμε τον «καταληψία» μπροστά στο ΑΤΜ, το οποίο βγάζει τους ήχους που συνοδεύουν τη λήξη συναλλαγής. Βγάζει την κάρτα από το μηχάνημα. Από πίσω διαγράφεται η φιγούρα της νεαρής κοπέλας. Η κοπέλα αναστενάζει με ανακούφιση. Ο «καταληψίας» βγάζει μια καινούρια κάρτα και την χώνει αδιάφορα στο ΑΤΜ. Η νεαρή κοπέλα παγώνει με τα μάτια ορθάνοιχτα. Βλέπουμε για πρώτη φορά το περίγραμμά της να ταλαντώνεται.

Σκηνή 7 (μεταβατική) | Μπροστά από τη γιαγιά | Τιτιβίσματα

Πολλά πουλιά κοιτάζουν ψηλά. Πέφτει τροφή στο πεζοδρόμιο. Τη στιγμή της πρόσκρουσης ακούγονται γαβγίσματα.

Σκηνή 8 | Στη στάση του Λεωφορείου | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Το σκυλάκι γαβγίζει μανιασμένα στον άντρα, χοροπηδώντας δίπλα στο πόδι του. Εκείνος μαζεύεται προς τα πίσω, σφίγγοντας τα ψώνια πάνω του. Στο πρόσωπό του στάζει ιδρώτας και διαγράφεται αγωνία. Κοιτάει με απελπισία προς τη γυναίκα του. Εκείνη τον κοιτά με περιφρόνηση και αδιαφορία. Ξαφνικά, το σκυλάκι γραπώνει τον άντρα από το μπατζάκι γρυλίζοντας. Βλέπουμε για πρώτη φορά το περίγραμμά του να ταλαντώνεται.

Σκηνή 9 (μεταβατική) | Μπροστά από τη γιαγιά | Τιτιβίσματα

Βλέπουμε το χέρι της γιαγιάς να παίρνει τροφή από το σακουλάκι και να την πετάει.

Σκηνή 10 | Πάρκο, παιδάκια | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Βλέπουμε το μικρό παιδάκι να μπουσουλάει προς το τόπι. Τεντώνει το χεράκι του για να το πιάσει. Λίγο πριν τα καταφέρει το μεγαλύτερο παιδάκι το κλωτσάει προς τα πάνω, κάνει μια κεφαλιά και το πιάνει επιδέξια με το χέρι του. Το μικρό παιδάκι στέκεται ακόμα με το χέρι προτεταμένο,

ακίνητο. Βλέπουμε το περίγραμμά του να ταλαντώνεται - πιο έντονα από πριν!

Σκηνή 11 (μεταβατική) | Μπροστά από τη γιαγιά | Τιτιβίσματα

Ένα περιστέρι τσιμπολογάει ζωνηρά τροφή που βρίσκεται μπροστά της. Ακούμε τροφή που πέφτει. Και άλλα πολλά πουλιά μπαίνουν στο πλάνο από ψηλά και προσγειώνονται στο πεζοδρόμιο.

Σκηνή 12 | Έργα | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Οι τρεις εργάτες εξακολουθούν να είναι άπραγοι. Ο ένας πίνει καφέ, ο άλλος καπνίζει και ο τρίτος τρώει σάντουιτς. Στα πόδια τους, ο εργάτης που σκάβει βρίσκεται ως τη μέση μέσα στον λάκκο. Τον βλέπουμε φανερά θυμωμένο, αναποκοκκινισμένο και ιδρωμένο. Εμφανίζονται 3 χέρια από πάνω του που του υποδεικνύουν πού να σκάψει. Βλέπουμε το περίγραμμά του να ταλαντώνεται πολύ πιο έντονα!

Σκηνή 13 (μεταβατική) | Γιαγιά | Τιτιβίσματα

Βλέπουμε το πρόσωπο της γιαγιάς χαμογελαστό. Ακούμε τροφή να πέφτει και πολλά τιτιβίσματα σαν ανταπόκριση. Από πάνω, ουρανός με σύννεφα που κινούνται γρήγορα, υπονοώντας το πέρασμα του χρόνου.

Σκηνή 14 | Αυτοκίνητο | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Ο οδηγός, ιδρωμένος, χαλαρώνει τη γραβάτα του. Ξεφυσάει. Τη στιγμή εκείνη, ακούγονται ακόμα πιο επίμονες κόρνες! Το πρόσωπό του συνοφρυώνεται ακόμα περισσότερο, το κεφάλι βυθίζεται ανάμεσα στους ώμους. Το περίγραμμά του ταλαντώνεται πολύ έντονα!

Σκηνή 15 (μεταβατική) | Μπροστά από τη γιαγιά | Τιτιβίσματα

Τροφή πέφτει στο πεζοδρόμιο. Ο σπουργίτης κινείται ανάμεσα στις δεκαοχτούρες με αστραπιαία χοροπηδητά και πηγαίνει στην τροφή.

Σκηνή 16 | Μπροστά από το ATM | Οι προηγούμενοι ήχοι σαν υπόβαθρο

Βλέπουμε μέσα από την κάμερα του ATM. Ακούγεται η ειδοποίηση για παραλαβή της κάρτας. Το χέρι του άντρα παίρνει την κάρτα. Η κοπέλα κοιτάει με αγωνία! Του μιλά ευγενικά, μάλλον δειλά. Ο «καταληψίας» της κλείνει το μάτι και βάζει μία άλλη κάρτα στην οπή του ATM!

Η κοπέλα δεν πιστεύει στα μάτια της! Το περίγραμμά της ταλαντώνεται πολύ έντονα!

Σκηνή 17 (μεταβατική) | Γιαγιά | Τιτιβίσματα

Χέρι γιαγιάς στο σακουλάκι. Τροφή που πέφτει στο πεζοδρόμιο. Βλέπουμε πολλές δεκαοχτούρες μαζεμένες. Κάτοψη.

Σκηνή 18 | Στη στάση του Λεωφορείου | Προηγούμενοι ήχοι

Το σκυλάκι τραβολογάει το μπατζάκι του άντρα. Εκείνος γέρνει περισσότερο προς τα πίσω. Η γυναίκα, απαξιωτικά, έχει στηρίξει το κινητό τηλέφωνο με τον ώμο της και κοιτάει τα νύχια της αδιαφορώντας. Ο άντρας τινάζει το πόδι του. Εκείνη τη στιγμή το σκυλάκι τον δαγκώνει στο πόδι! Ένα κύμα πόνου διατρέχει στο κορμί του. Το περίγραμμά του ταλαντώνεται πολύ έντονα!

Σκηνή 19 (μεταβατική) | Γιαγιά | Τιτιβίσματα

Τροφή πέφτει στο πεζοδρόμιο το οποίο έχει γεμίζει πια με πολλά πουλιά που σπρώχνονται μεταξύ τους.

Σκηνή 20 | Πάρκο, παιδάκια | Προηγούμενοι ήχοι

Το μικρό παιδάκι κάθεται στη βάση του δέντρου και παρακολουθεί με τα μάτια δεξιά και αριστερά την κίνηση της μπάλας. Βλέπουμε από τα μάτια του κοριτσιού το αγόρι να παίζει επιδέξια και επιδεικτικά με το τόπι. Το κοριτσάκι γουρλώνει τα μάτια. Το πρόσωπό του γίνεται πολύ κακό. Το περίγραμμά του ταλαντώνεται σε σημείο που σχεδόν διαλύεται!

Σκηνή 21 (μεταβατική) | Γιαγιά | Τιτιβίσματα

Η γιαγιά χαμογελάει. Το χαμόγελό της αρχίζει να φαίνεται σαρδόνιο. Ήχος τροφής.

ΣΕΚΑΝΣ 1 | Όλες οι τοποθεσίες | Προηγούμενοι ήχοι | Τα περιγράμματα των πρωταγωνιστών ταλαντώνονται διαρκώς πια.

Σκηνή 22 - Ο εργάτης, χωμένος ως τον λαιμό στον λάκκο, σκάβει. Ο συνάδελφός του πετάει το μισοφαγωμένο σάντουιτς στον λάκκο.

Σκηνή 23 - Τροφή πέφτει στο πεζοδρόμιο.

Σκηνή 24 – Ο οδηγός βλέπει ότι μπροστά του... έχει δημιουργηθεί ένα μικρό άνοιγμα. Τη στιγμή που πάει να προχωρήσει, ένα τεράστιο SUV του χώνεται σφήνα από τα δεξιά κορνάροντας.

Σκηνή 25 – Ήχος τροφής που πέφτει στο πεζοδρόμιο. Πολλά πουλιά που στριμώνχονται.

Σκηνή 26 - Ο «καταληψίας» βγάζει μια κάρτα και βάζει κατευθείαν μια άλλη στο ATM. Η κοπέλα έχει χλομιάσει. Κοιτάει το ρολόι της.

Σκηνή 27 – Ήχος τροφής. Μια δεκαοχτούρα πάει να τσιμπήσει τροφή. Ο σπουργίτης της την κλέβει μέσα από το στόμα.

Σκηνή 28 - Ο άντρας τινάζει το πόδι του με απελπισία. Πέφτουν τρόφιμα από τις σακούλες που κρατάει στην αγκαλιά του.

Σκηνή 29 – Το χέρι της γιαγιάς ρίχνει τροφή.

Σκηνή 30 – Το μεγάλο παιδί κάνει όλο και πιο περίτεχνες ρίψεις με το τόπι. Το μικρό παιδάκι κάθεται ακίνητο, αλλά το περίγραμμά του «βράζει».

Σκηνή 31 – Πουλιά τσιμπολογάνε μανιασμένα.

Σκηνή 32 – Ο εργάτης σκάβει. Δίπλα του πέφτει το ποτήρι του καφέ.

Σκηνή 33 – Τροφή στο πεζοδρόμιο.

Σκηνή 34 – Κάρτα βγαίνει, κάρτα μπαίνει.

Σκηνή 35 – Ένα πουλί κράζει φτερουγίζοντας ανάμεσα στα υπόλοιπα.

Σκηνή 36 – Ο οδηγός γρονθοκοπεί την κόρνα (άλλος ήχος, πιο λεπτός).

Σκηνή 37 – Τροφή στο πεζοδρόμιο. Πλήθος πουλιών τριγύρω και στον ουρανό.

Σκηνή 38 – Η γυναίκα φωνάζει στον άντρα που του έπεσαν τα τρόφιμα. Εκείνος έχει «διπλώσει» εντελώς από την οργή και την απόγνωση!

Σκηνή 39 – Το χέρι της γιαγιάς ρίχνει τροφή. Στον ουρανό βλέπουμε πολλά σύννεφα και πουλιά.

Σκηνή 40 – Ήχος ATM- κάρτας που μπαινοβγαίνει. Ο άντρας ρίχνει ένα φιλάκι στον αέρα προς την κοπέλα.

Σκηνή 41 – Η γιαγιά κουνάει παιχνιδιάρικα τα πόδια της. Πέφτει τροφή στο πεζοδρόμιο.

Σκηνή 42 - Στο κράνος του εργάτη που σκάβει, πέφτει η γόπα του τσιγάρου.

Σκηνή 43 – Ο οδηγός κορνάρει στο SUV που του μπήκε σφήνα. Από το παράθυρο του SUV, βγαίνει ένα χέρι και του κάνει κωλοδάχτυλο.

Σκηνή 44 - Το αγόρι κλοτσάει τη μπάλα και χτυπάει το κοριτσάκι στο κεφάλι.

Σκηνή 45 | Γιαγιά | Σιγή

Η γιαγιά χαμογελάει. Το χαμόγελο δείχνει ακόμα πιο σαρδόνιο.

| οι χαρακτήρες σε σύγκρουση – midpoint |

ΣΕΚΑΝΣ 2 | Όλες οι τοποθεσίες | Ήχοι παραμορφωμένοι/συγχρονισμένοι/ρυθμικοί Τα περιγράμματα κατεστραμμένα παντού εκτός από γιαγιά και περιστέρια | Slow-motion

Σκηνή 46 | Μονοπλάνο.

- Η γιαγιά βγάζει τροφή και να την πετάει. Τα πάντα γίνονται σε slow-motion.
- Ο οδηγός βγαίνει έξαλλος από το παράθυρο του οχήματός του κρατώντας ένα ρόπαλο του baseball. Με τεράστιες δρασκελιές κατευθύνεται στο SUV ενώ ταυτόχρονα βρίζει. Ο οδηγός του SUV μαζεύεται στο κάθισμά του.
- Ο εργάτης, έξαλλος, με μια απότομη κίνηση ρίχνει τους συναδέλφους του στον λάκκο.
- Η κοπέλα αρπάζει την κάρτα από τα χέρια του «καταληψία» και του τη χώνει στο στόμα.
- Ο σύζυγος πετάει με λύσσα τα ψώνια στο έδαφος.

- Το τόπι χτυπάει το αγόρι στη μύτη. Εκείνο το κοιτάζει με απορία καθώς στέκεται αιωρούμενο μπροστά του. Βλέπουμε το κοριτσάκι να στέκεται όρθιο επιβλητικά. Με το χέρι της ελέγχει τηλεκινητικά το τόπι.

Σκηνή 47 – Μία τούφα από τα μαλλιά της γιαγιάς έχει λυθεί από τον κότσο. Τροφή.

Σκηνή 48 – Ο σύζυγος αρπάζει το σκυλάκι από το σβέρκο, ουρλιάζοντας στη γυναίκα του.

Σκηνή 49 – Ο εργάτης κτυπάει με λύσσα τους δυο συναδέλφους του μέσα στον λάκκο με το κράνος!

Σκηνή 50 – Η κοπέλα παίρνει και άλλες κάρτες από τον «καταληψία» και τον «ταΐζει».

Σκηνή 51 – Ο οδηγός έχει κολλήσει πάνω στο SUV και ουρλιάζει. Πολλά σάλια πετάγονται από το στόμα του. Ο άλλος οδηγός, έντρομος, ανεβάζει το ηλεκτρικό παράθυρο.

Σκηνή 52 – Ο σύζυγος πετάει το σκυλάκι στον δρόμο. Η σύζυγος στριγγλίζει απεγνωσμένα!

Σκηνή 53 – Το κοριτσάκι κάνει μια κίνηση με το χέρι. Το αγόρι αρχίζει να αιωρείται πανικόβλητο!

Σκηνή 54 – Η γιαγιά σκορπίζει περιχαρής τροφή δεξιά και αριστερά, τινάζοντάς τη στον ουρανό! Πολλές τούφες από τα μαλλιά είναι λυμένες. Από πάνω, ουρανός με σύννεφα που κινούνται γρήγορα, υπονοώντας το πέρασμα του χρόνου.

Σκηνή 55 – Ο οδηγός αρχίζει και βαράει το SUV με το ρόπαλο.

Σκηνή 56 – Η κοπέλα βαράει το κεφάλι του «καταληψία» στο ATM.

Σκηνή 57 – Ο εργάτης βγαίνει από τον λάκκο και ετοιμάζεται να χτυπήσει τον συνάδελφό του με ένα φτυάρι.

Σκηνή 58 – Ο σύζυγος, σε μανία, αρπάζει βίαια τη γυναίκα του από τα στήθη.

Σκηνή 59 – Το μικρό παιδάκι αρχίζει να σφίγγει τη γροθιά του. Βλέπουμε το μεγαλύτερο παιδάκι να πνίγεται.

Σκηνή 60 | Still Frame (τα περιγράμματα ταλαντώνονται) Ο οδηγός είναι πάνω στο SUV. Το έχει διαλύσει. Ουρλιάζει.

Σκηνή 61 | Still Frame. Ο εργάτης αδειάζει τσιμέντο μέσα στον λάκκο.

Σκηνή 62 | Still Frame. Η κοπέλα τσιρίζει με τα χέρια γεμάτα αίματα.

Σκηνή 63 | Still Frame. Ο σύζυγος βιάζει τη γυναίκα του στο έδαφος.

Σκηνή 64 | Still Frames. Βλέπουμε τη γροθιά του κοριτσιού να σφίγγει εντελώς. Το αγόρι πνίγεται. Τα πλάνα εναλλάσσονται μεταξύ του αγοριού και της μπάλας που συμπιέζεται όλο και περισσότερο.. Το αγόρι ασφυκτιά. Ξαφνικά, η μπάλα σκάει!

Σκηνή 65 | Γιαγιά | Σιγή εκτός από τα πετάγματα των πουλιών | τα περιγράμματα κανονικά

Όλα τα πουλιά πετάνε τρομαγμένα προς τα πάνω. Η γιαγιά, ξαφνιασμένη και αυτή, κοιτάζει και βλέπει ότι της έχει τελειώσει η τροφή.

(2^ο σημείο ανατροπής)

Τα μαλλιά της είναι ανακατωμένα! Κοιτάζει μπροστά. Το πεζοδρόμιο είναι άδειο. Κοιτάζει στον δρόμο. Επανέρχονται οι ήχοι της πόλης.

ΠΡΑΞΗ 3^η

| επίλογος |

Σκηνή 1 | Δρόμος | Ήχοι αυτοκινήτων | περιγράμματα κανονικά

Ο οδηγός είναι μέσα στο αμάξι του, κολημένος στην κίνηση. Αναστενάζει.

Σκηνή 2 | Έργα | Ήχοι κομπρεσέρ | περιγράμματα κανονικά

Ο εργάτης εξακολουθεί να σκάβει. Οι συνάδελφοί του κάθονται άπραγοι.

Σκηνή 3 | ΑΤΜ | Προηγούμενοι ήχοι + ΑΤΜ | περιγράμματα κανονικά

Ο «καταληψίας» παίρνει την κάρτα του και φεύγει. Η κοπέλα τον κοιτάει να απομακρύνεται δίχως να αντιδρά. Τελικά, κατευθύνεται στο μηχάνημα.

Σκηνή 4 | Στάση | Προηγούμενοι ήχοι + γαβγίσματα | περιγράμματα κανονικά

Το σκυλάκι γαβγίζει χαρούμενα στον άντρα, κουνώντας την ουρά του. Εκείνος το κοιτάζει ταλαιπωρημένα, κρατώντας τα ψώνια. Η γυναίκα του τον κοιτάζει αδιάφορα.

Σκηνή 5 | Πάρκο | Προηγούμενοι ήχοι | περιγράμματα κανονικά

Το κοριτσάκι κάθεται στο γρασίδι, στη βάση του δέντρου, και παρακολουθεί το αγόρι να παίζει με το τόπι. Μετά από λίγες φιγούρες, το αγόρι σταματάει, πλησιάζει το μικρό παιδάκι και του προσφέρει το τόπι.

Σκηνή 6 – Γιαγιά

Η γιαγιά παίρνει μια βαθιά ανάσα, φτιάχνει τα μαλλιά της και χαμογελάει. Ξαφνικά, μία τεράστια κουτσουλιά πέφτει στο κεφάλι της!

(3^ο σημείο ανατροπής)

Για μια στιγμή κάθεται ακίνητη και ανέκφραστη. Την επόμενη στιγμή την βλέπουμε να θυμώνει και το περίγραμμά της να διαλύεται! Η κάμερα «σκρολάρει» κατά πάνω της την ώρα που πάει να ουρλιάξει! Κόβουμε σε πανοραμικό της γειτονιάς με θέμα το δέντρο. Πολλά πουλιά ξεπετάγονται ταραγμένα από τις φυλλωσιές. Η κάμερα τα ακολουθεί, ανεβαίνοντας προς τον γαλανό ουρανό. Τίτλοι τέλους.

ΤΕΛΟΣ

2.5. Εικαστικές αναφορές – Moodboard

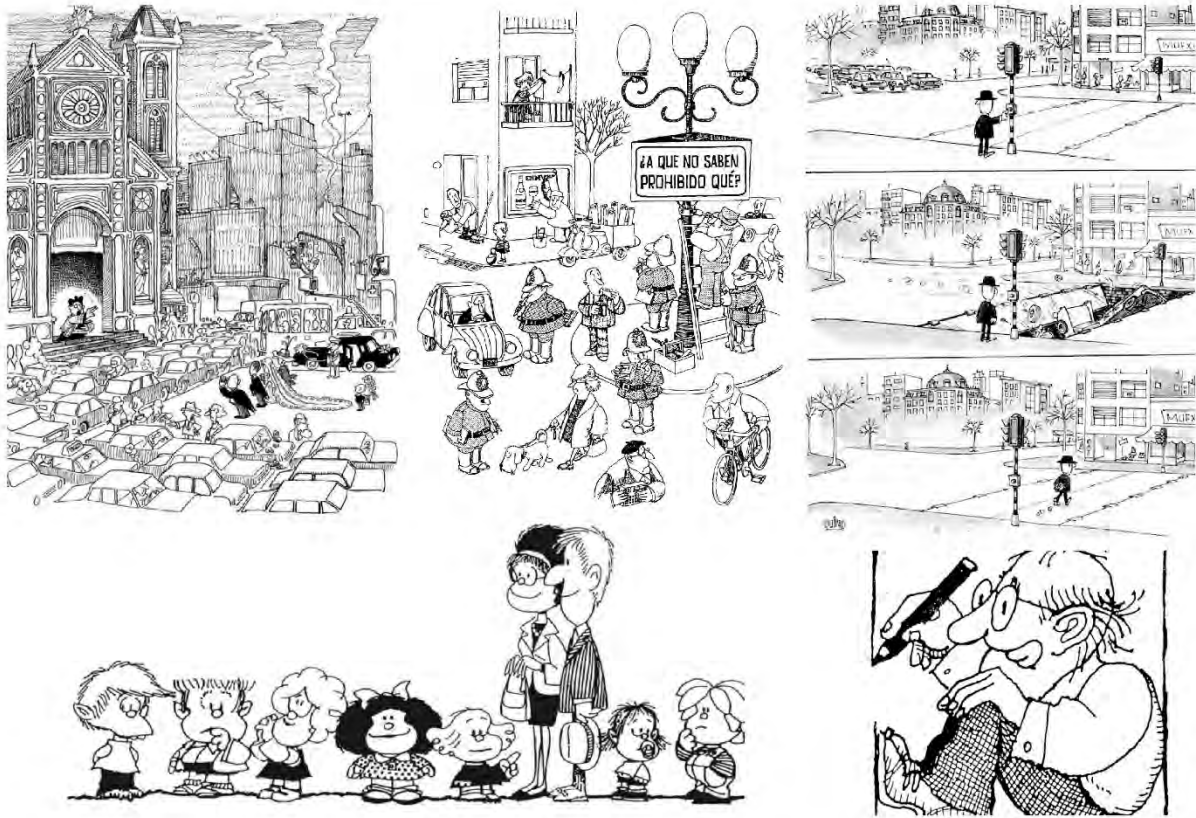
Από τη στιγμή που προσδιορίστηκε η κλίμακα και το περιεχόμενο της ταινίας, το επόμενο βήμα ήταν να αποφασισθεί η εικαστική της αισθητική που, με τη σειρά της, θα απαιτήσει συγκεκριμένες τεχνικές προσεγγίσεις για την υλοποίησή της. Έγινε έρευνα σε υπάρχοντα εικαστικά έργα και δημιουργούς με κριτήρια επιλογής την οικειότητα σε συναισθηματικό και στιλιστικό περιεχόμενο, καθώς, επίσης, για το υποδειγματικό τους αισθητικό και εικαστικό αποτέλεσμα!

Μεταξύ αρκετών παραδειγμάτων, για τον σχεδιασμό των χαρακτήρων της ταινίας «THRESHOLD», ξεχώρισαν τα σχέδια από μελέτες χαρακτήρων της ταινίας animation «UP» (2009) από την Pixar Animation Studios (εικ.16), καθώς και εικονογραφήσεις και γελοιογραφίες του Joaquín Salvador Lavado Tejón ή όπως είναι ευρύτερα γνωστός, Quino (εικ.17). Ως προς την απεικόνιση του αστικού περιβάλλοντος, το γαλλικής παραγωγής animation «The Suicide Shop» (2012), έχει την αισθητική της ζωγραφικής ακουαρέλας που τέθηκε ως στόχος να επιτευχθεί στην τελική εκδοχή της ταινίας (εικ. 18).



Εικ.16 Μελέτες χαρακτήρων από την ταινία UP (2009)

Τέλος, λήφθηκαν υπόψιν φωτογραφίες πραγματικών κτιρίων της Λισαβόνας (εικ. 19), καθώς οι μικτές πολιτισμικές επιρροές της πόλης προσφέρουν ιδιαίτερο οπτικό στυλ με φόρμες και όγκους ως προς το φόντο, ενώ, ταυτόχρονα, ο συνδυασμός παραδοσιακών και σύγχρονων στοιχείων με διάφορα αρχιτεκτονικά στυλ, τοποθετεί την ιστορία, εν δυνάμει, σε οποιαδήποτε ευρωπαϊκή χώρα.



Εικ.17 Εικονογραφήσεις και σχέδια του Quino



Εικ. 18 Πλάνα από την ταινία «The Suicide Shop» (2012)

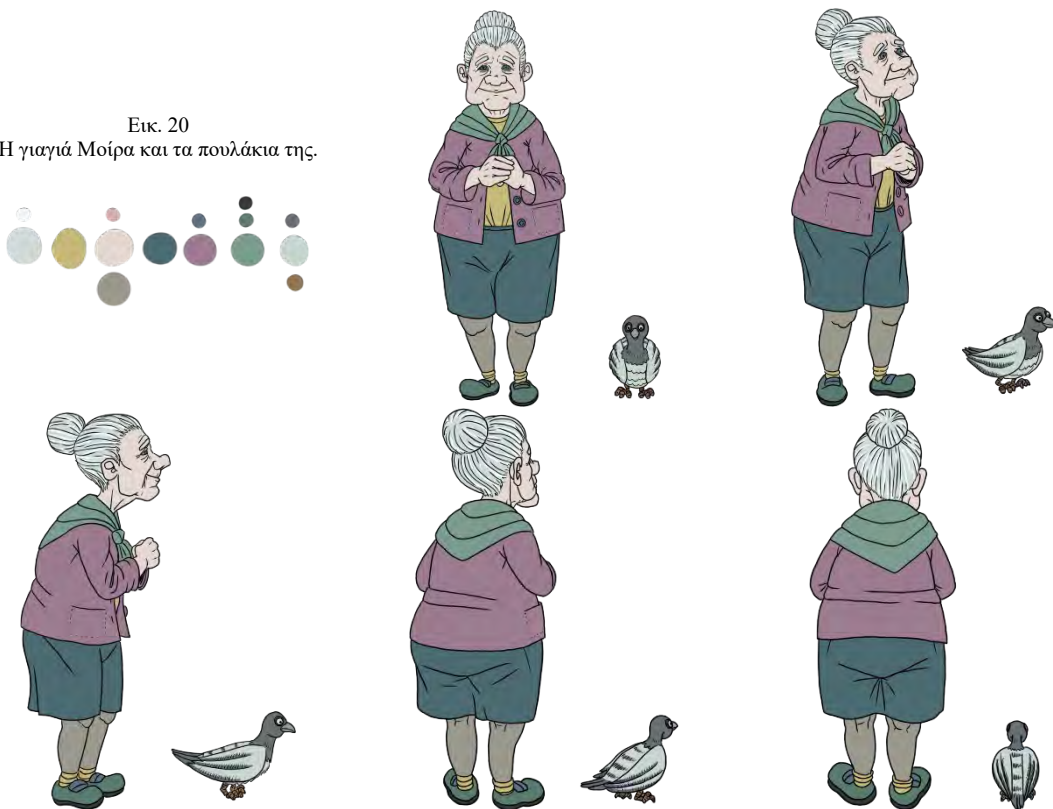


Εικ. 19 Πανοραμικές φωτογραφίες της Λισαβόνας (Google maps)

2.6. Layout: Concept Art & Character Design

Με βάση τις παραπάνω αναφορές και με προκαθορισμένους στόχους για το αφηγηματικό περιεχόμενο της ταινίας, έγιναν μελέτες και πειραματισμοί περιβάλλοντος και χαρακτήρων, έως ότου καταλήξουν στην τελική σχεδιαστική τους μορφή όλοι οι βασικοί χαρακτήρες, ενταγμένοι στο περιβάλλον που λειτουργούν. Αυτό το στάδιο είναι πολύ σημαντικό στη διαδικασία παραγωγής, διότι αποτυπώνει το τελικό απεικονιστικό αποτέλεσμα που θα έχει η ταινία, καθορίζοντας περαιτέρω και οριστικά τις όποιες τεχνικές προκλήσεις, ενώ, ταυτόχρονα, θέτει τη βάση ως προς την αναζήτηση για την επίλυσή τους (εικόνες 20 έως 33).

Εικ. 20
Η γιαγιά Μοίρα και τα πουλάκια της.



Εικ. 21
Ο Άρης, η Έλλη και το τόπι τους.



Εικ. 22
Ο Χάρης, ο οδηγός του μικρού αυτοκινήτου.



Εικ. 23
Ο Ζωρζ, ο οδηγός του SUV.



Εικ. 24
Ο Φώτης, ο εργατικός οδοποιός.



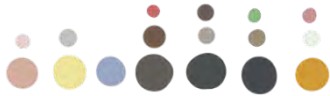
Εικ. 25
Ο Παντελής, ο εργάτης με τον καφέ.



Εικ. 26
Ο Σπύρος, ο εργάτης με το τσιγάρο.



Εικ. 27
Ο Ζήσης, ο εργάτης με το σάντουιτς.



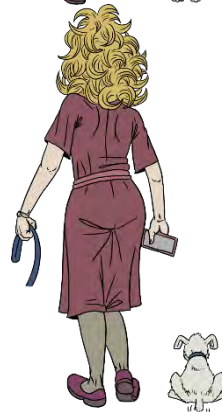
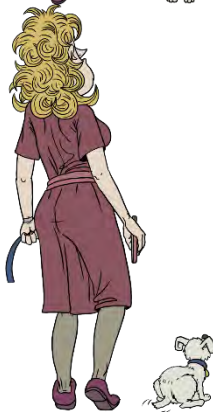
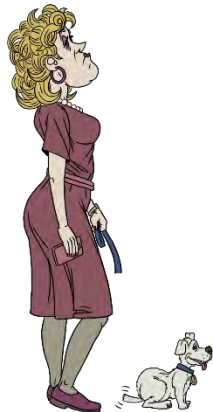
Εικ. 28
Η συννεσταλμένη Άννα.



Εικ. 29
Ο υπερφίαλος Κώστας.



Εικ. 30
Η απαξιωτική Όλγα και ο Ιβάν.



Εικ. 31
Ο καταπιεσμένος Βίκτωρας με τα ψόνια.



Εικ. 32 Πρόιμη αναπαράσταση της γειτονιάς.



Εικ. 33 Πρώιμη αναπαράσταση του πάρκου.

2.7. Storyboard

Με την ολοκλήρωση των προηγούμενων βημάτων μπήκαν οι βάσεις για να δημιουργηθεί το storyboard. Με αυτό, η ιδέα ξεκινά να παίρνει μορφή. Αρχικά, αποφασίστηκε ότι οι διαστάσεις του κάδρου που θα έχει η ταινία (aspect ratio), θα είναι 16/9 με ανάλυση 1920*1080. Αυτός είναι ένας ευρύτερα αποδεκτός λόγος σχέσης που χρησιμοποιείται συνήθως σε μικρού μήκους ταινίες animation που δεν στοχεύουν στο κινηματογραφικό ύφος απεικόνισης (2.35/1), ενώ η συγκεκριμένη ανάλυση είναι αρκετή για την ικανοποιητική θέαση στις περισσότερες συσκευές αναπαραγωγής και ταυτόχρονα διαχειρίσιμη στις προκλήσεις υπολογιστικής ισχύος που θα ακολουθήσουν στα μετέπειτα στάδια του rendering και compositing.

Η αποτύπωση των σκηνών έγινε με γραμμική σειρά, ακολουθώντας πιστά το κείμενο του σεναρίου, από την πρώτη ως την τελευταία πράξη. Ανάλογα με το περιεχόμενο της δράσης, αποφασίζονταν το είδος, ο τρόπος λήψης και ο αριθμός των πλάνων ανά σκηνή. Επίσης, γίνονταν η εκτίμηση της διάρκειας που θα έχει το κάθε πλάνο (πολλές φορές με παντομίμα και χρονόμετρο), υπολογίζοντας, έτσι, την συνολική διάρκεια της ταινίας στα 7':03".

Η αρχική μορφή του storyboard έγινε σε τετράδιο με μολύβι και στυλό, με τις εικόνες να βρίσκονται κατά βάση στα αριστερά και στο δεξί μέρος της σελίδας να σημειώνονται οι πληροφορίες των πλάνων. Το staging της κάμερας και η γωνία λήψης έγιναν με γνώμονα την ξεκάθαρη απεικόνιση της δράσης, λαμβάνοντας υπόψιν:

- Τη θέση της κάμερας ως προς τη δράση.
- Το καδράρισμα (over the shoulder, point of view κ.α.).
- Τη γωνία λήψης (eye level, low angle, high angle, birds'/ants' eye view).
- Το εύρος του πλάνου (extreme long, wide, full, medium, American, close, extreme close).
- Την κίνηση της κάμερας (static, dolly, zoom, pan, tilt).
- Τον κανόνα του άξονα των 180 μοιρών¹¹.

¹¹ https://en.wikipedia.org/wiki/180-degree_rule (2024).

Επιπροσθέτως, χρησιμοποιήθηκαν action lines, βελάκια και άλλα σύμβολα που υποδεικνύουν την κίνηση της κάμερας, των χαρακτήρων και των αντικειμένων. Μετά, όλες οι σελίδες σκαναρίστηκαν και ξανασχεδιάστηκαν από την αρχή στο Photoshop. Όπου κρίθηκε απαραίτητο έγιναν βελτιώσεις, αλλαγές και προσθήκες πλάνων¹². Για λόγους ευκολίας και οικονομίας χρόνου, αποφασίστηκε να μην ενταχθεί χρώμα στο storyboard, παρά μόνο σε ελάχιστα σημεία που εξυπηρετούσε στην καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου. Χρησιμοποιήθηκε παλέτα με άσπρο, μαύρο και τρεις αποχρώσεις του γκρι για να αποδοθούν οι φόρμες και όγκοι, καθώς εκτιμήθηκε ότι στην τελική τους μορφή οι χαρακτήρες και το περιβάλλον θα έχουν αντίστοιχες τονικές διαβαθμίσεις. Στο τρίτο μέρος, η απουσία δύο από των τριών γκρι τονικοτήτων, υπονοεί την ζοφερή διάσταση και τροπή που λαμβάνει η ιστορία. Η επαναφορά της αρχικής παλέτας στον επίλογο ενισχύει την διαφοροποίηση του τρίτου μέρους από τα υπόλοιπα, συμβάλλοντας στην ιδέα ότι κάτι «μεταφυσικό» έλαβε χώρα.

Τελικά, το storyboard έχει έκταση 56 σελίδων και περιγράφει την ιστορία με 140 πλάνα. Ο διαρκώς επιταχυνόμενος ρυθμός στην εναλλαγή τους, με ολοένα και περισσότερο κοφτές μεταβάσεις από σκηνή σε σκηνή και από μέρος σε μέρος, συμβάλουν στο να προσδοθεί η διαρκώς αυξανόμενη σύγχυση που βιώνουν οι χαρακτήρες της ιστορίας.

¹² (Σ.τ.Σ.) Έχουν προστεθεί και επισημανθεί στις σελίδες 29, 33 και 35 του storyboard.

THRESHOLD

STORYBOARD

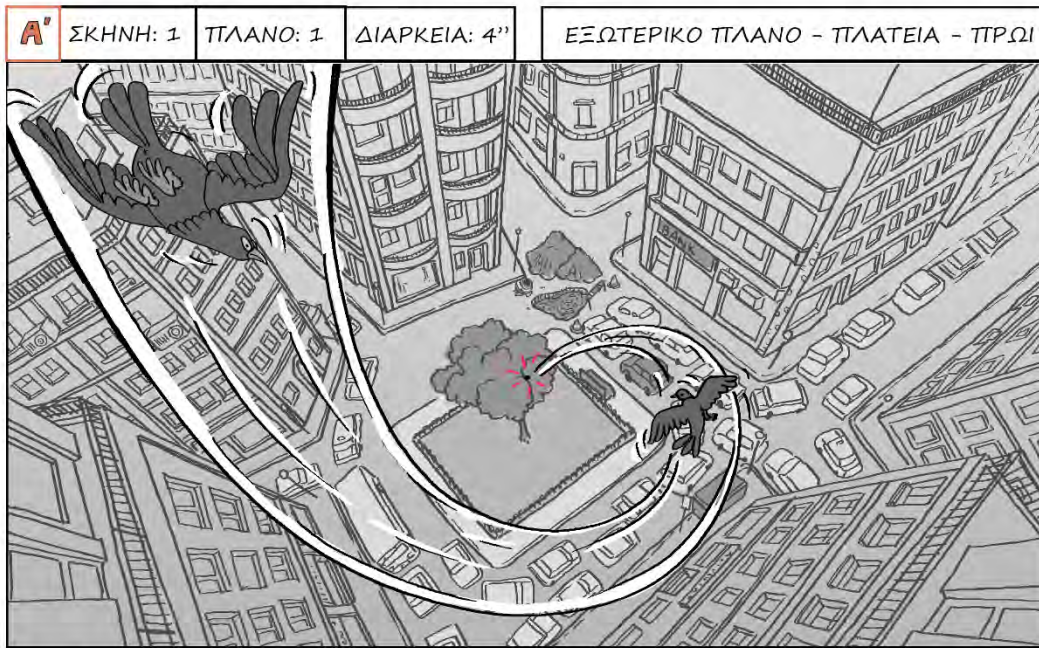
ΤΡΑΞΗ 1^η - ΣΚΗΝΕΣ: 9

A'	ΣΚΗΝΗ: 1	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 8"	ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΑΡΞΗΣ
				<p>WIDE SHOT</p> <p>FADE IN ΣΕ ΛΕΥΚΟ ΦΟΝΤΟ (ΣΥΝΝΕΦΑ). ΜΕΡΑ, ΠΡΩΙ.</p>
				<p>ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Ο ΤΙΤΛΟΣ: «THRESHOLD». ΕΙΝΑΙ ΧΕΙΡΟΓΡΑΦΟΣ, ΜΕ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ.</p>
				<p>ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΩΝ ΣΧΗΜΑΤΩΝ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ, ΕΩΣ ΟΤΟΥ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΧΕΔΟΝ ΔΙΑΛΛΥΟΝΤΑΙ!</p>
				<p>ΗΧΟΣ: ΑΤΤΑΛΟ ΑΕΡΑΚΙ</p> <p>ΕΝΑ ΠΟΥΛΙ (ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΑ) ΜΤΑΙΝΕΙ ΑΠΟΤΟΜΑ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ, ΣΚΟΡΠΙΖΟΝΤΑΣ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ. Η ΚΑΜΕΡΑ ΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ, ΚΑΘΩΣ ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΓΙΝΕΤΑΙ ΓΕΝΙΚΟ (ESTABLISHING SHOT).</p> <p>ΗΧΟΣ: ΕΝΤΟΝΟ ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑ - ΗΧΟΣ ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΑΣ</p>

-CONTINUED-

page: 1

-CONTINUED-



BIRD'S EYE - EXTREME WIDE SHOT

ΗΧΟΣ: ΠΟΥΛΑΚΙΑ, ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ, ΑΧΝΟΙ ΗΧΟΙ ΠΟΛΗΣ

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΜΙΑ ΠΛΑΤΕΙΑ ΜΕ ΕΝΑ ΔΕΝΤΡΟ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ. ΓΥΡΩ ΤΗΣ ΠΟΛΛΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ. ΚΤΗΡΙΑ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΔΡΟΜΟΥ. ΤΟ ΠΟΥΛΙ ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΙΣ ΦΥΛΛΩΣΙΕΣ ΤΟΥ ΔΕΝΤΡΟΥ.

-CROSSFADE-



ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΟ ΠΑΡΚΟ - ΠΑΓΚΑΚΙ

BIRD'S EYE - WIDE SHOT

ΤΟ ΚΑΔΡΟ ΕΣΤΙΑΖΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΠΑΓΚΑΚΙ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΕΙΑ. Η ΚΑΜΕΡΑ ΚΑΝΕΙ ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ZOOM (A->B).

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ

-CROSSFADE-



ΠΑΓΚΑΚΙ - ΓΙΑΓΙΑ

WIDE SHOT > TRACK FORWARD ΣΕ MEDIUM

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΓΚΑΚΙ ΑΠΟ ΜΠΡΟΣΤΑ. ΜΙΑ ΣΥΜΠΤΑΘΗΤΙΚΗ ΓΙΑΓΙΑ ΠΡΟΧΩΡΑΕΙ ΣΙΓΑ - ΣΙΓΑ...

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ, ΒΗΜΑΤΑ

-CONTINUED-

page: 2

-CONTINUED-

A'	ΣΚΗΝΗ: 1	ΠΛΑΝΟ: 3	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2	ΠΑΓΚΑΚΙ - ΓΙΑΓΙΑ
-----------	----------	----------	-------------	------------------



---> MEDIUM SHOT (A->B)

... ΚΑΙ ΚΑΘΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΓΚΑΚΙ.

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ, ΓΙΑΓΙΑ ΠΟΥ ΚΑΘΕΤΑΙ

-CUT-

A'	ΣΚΗΝΗ: 1	ΠΛΑΝΟ: 4	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4"	ΠΑΓΚΑΚΙ - ΓΙΑΓΙΑ
-----------	----------	----------	--------------	------------------




MEDIUM/CLOSE-UP SHOT, PAN DOWN

ΒΑΖΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΣΑΝΤΑ ΤΗΣ ΜΙΑ ΧΑΡΤΟΣΑΚΟΥΛΑ ΜΕ ΤΡΟΦΗ ΓΙΑ ΠΟΥΛΙΑ. Η ΚΑΜΕΡΑ ΚΑΝΕΙ PAN DOWN, ΕΣΤΙΑΖΟΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΗΣ (A->B)

ΗΧΟΣ: ΗΧΟΙ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ, ΣΤΟΡΑΚΙΑ

-CUT-

A'	ΣΚΗΝΗ: 1	ΠΛΑΝΟ: 5	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3"	ΓΙΑΓΙΑ
-----------	----------	----------	--------------	--------



CLOSE-UP/WIDE SHOT, TRACK BACKWARDS

ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ.

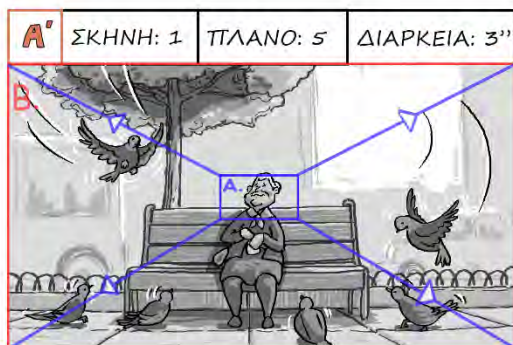
Η ΓΙΑΓΙΑ ΧΑΜΟΓΕΛΑΕΙ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΕΤΑΙ (A->...)

ΗΧΟΣ: ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CONTINUED-

-CONTINUED-



ΠΑΓΚΑΚΙ - ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ - ΠΟΥΛΙΑ

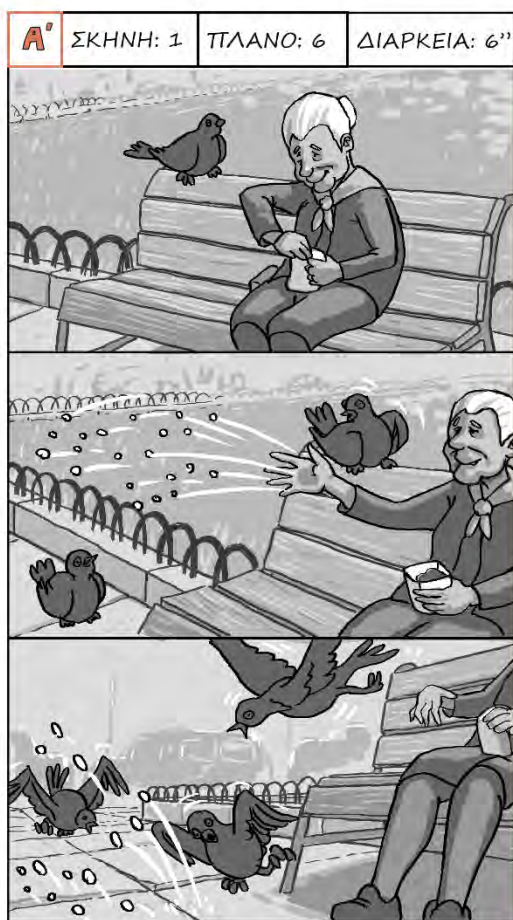
--->WIDE SHOT

...ΚΑΙ ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΓΙΝΕΤΑΙ ΓΕΝΙΚΟ (...->B)

ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΕΣ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΝΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ ΚΑΙ ΣΤΟ ΠΑΓΚΑΚΙ, ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ.

ΗΧΟΣ: ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ, ΠΕΤΑΓΜΑΤΑ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΠΑΓΚΑΚΙ - ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ - ΠΟΥΛΙΑ

MEDIUM SHOT, DOLLY LEFT & DOWN

Η ΓΙΑΓΙΑ, ΧΑΜΟΓΕΛΩΝΤΑΣ, ΡΙΧΝΕΙ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΗΣ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗΝ ΤΡΟΧΙΑ ΤΩΝ ΣΠΟΡΩΝ, ΚΑΘΩΣ ΑΥΤΑ ΠΕΦΤΟΥΝ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

ΤΑ ΠΟΥΛΙΑ ΤΡΕΧΟΥΝ ΣΤΗΝ ΤΡΟΦΗ, ΤΙΤΙΒΙΖΟΝΤΑΣ ΧΑΡΟΥΜΕΝΑ!

ΗΧΟΣ: ΣΤΟΡΙΑ, ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

page: 4

-CUT-

A'	ΣΚΗΝΗ: 1	ΠΛΑΝΟ: 7	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''	ΓΙΑΓΙΑ
-----------	----------	----------	---------------	--------



MEDIUM/CLOSE-UP SHOT

Η ΓΙΑΓΙΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΑ ΠΟΥΛΙΑ ΧΑΜΟΓΕΛΑΣΤΗ.

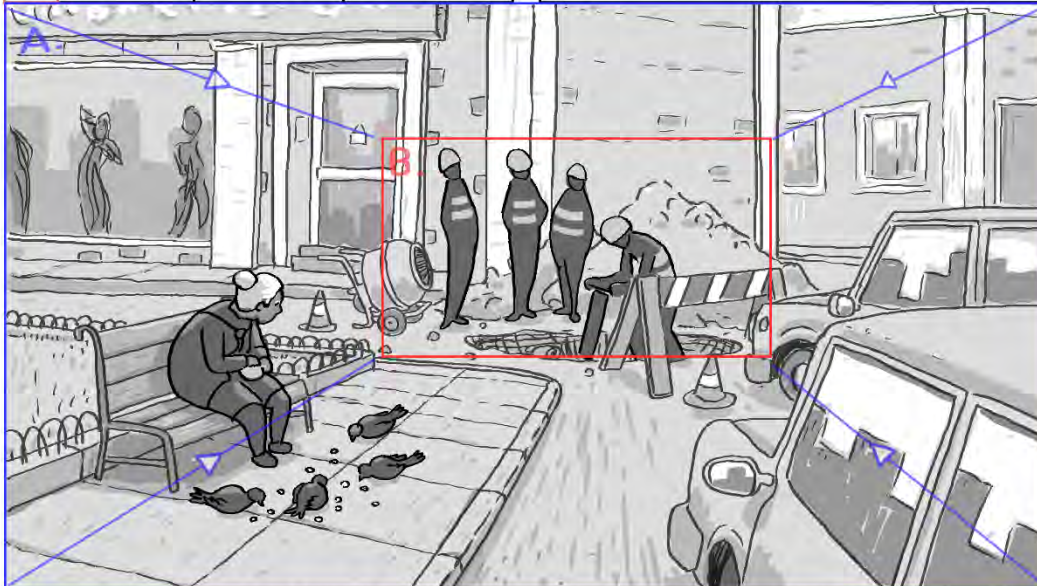
ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ Ο ΗΧΟΣ ΑΠΟ ΚΟΜΤΡΕΞΕΡ.

Η ΓΙΑΓΙΑ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΣΤΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΤΗΣ.

ΗΧΟΣ: ΠΟΥΛΑΚΙΑ, ΚΟΜΤΡΕΞΕΡ

-CUT-

A'	ΣΚΗΝΗ: 2	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4''	ΓΙΑΓΙΑ-ΔΡΟΜΟΣ-ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΙΙΑΣ
-----------	----------	----------	---------------	------------------------------




WIDESHOT, PUSH FORWARD

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΤΡΕΞΕΡ, ΑΧΝΟΙ ΗΧΟΙ ΠΟΛΗΣ

ΣΤΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΙΙΑΣ. ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΑΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΜΕΝΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ. ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ, ΤΟΥΣ ΕΡΓΑΤΕΣ. Η ΚΑΜΕΡΑ ΤΟΥΣ ΠΛΗΣΗΖΕΙ (A->B).

-CONTINUED-

A'	ΣΚΗΝΗ: 2	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΙΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ
-----------	----------	----------	---------------	------------------------



WIDE SHOT/PUSH TO MEDIUM SHOT

ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΛΑΚΚΟ, 3 ΕΡΓΑΤΕΣ ΚΑΘΟΝΤΑΙ ΑΠΤΡΑΓΟΙ. ΕΝΑΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΛΑΚΚΟ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΚΟΜΤΡΕΞΕΡ. ΕΧΕΙ ΣΚΑΦΕΙ ΩΣ ΤΟΥΣ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥΣ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ... (A->B)

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΤΡΕΞΕΡ, ΑΧΝΕΣ ΣΥΝΟΜΙΛΙΕΣ

-CONTINUED-

page: 5

-CONTINUED-



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΜΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ

->MEDIUM SHOT

... ΤΟΥΣ ΕΡΓΑΤΕΣ.

ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΚΑΘΟΝΤΑΙ ΑΠΤΡΑΓΟΙ, ΔΕΙΧΝΕΙ ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ, ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΟΝ ΧΕΙΡΙΣΤΗ ΤΟΥ ΚΟΜΠΡΕΞΕΡ.

ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΜΙΑ ΕΠΙΜΟΝΗ ΚΟΡΝΑ!

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΞΕΡ. ΚΟΡΝΑ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

MEDIUM SHOT

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΠΑΛΙ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ, Η ΟΠΟΙΑ ΑΝΤΙΔΡΑ ΣΤΟ ΑΚΟΥΣΜΑ ΤΗΣ ΚΟΡΝΑΣ, ΣΤΡΕΦΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΗΣ ΜΠΡΟΣΤΑ.

ΡΙΧΝΕΙ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΧΕΡΙΑ ΤΡΟΦΗΣ.

ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΑ ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ.

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΔΡΟΜΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ

BIRD'S EYE - EXTREME WIDE SHOT

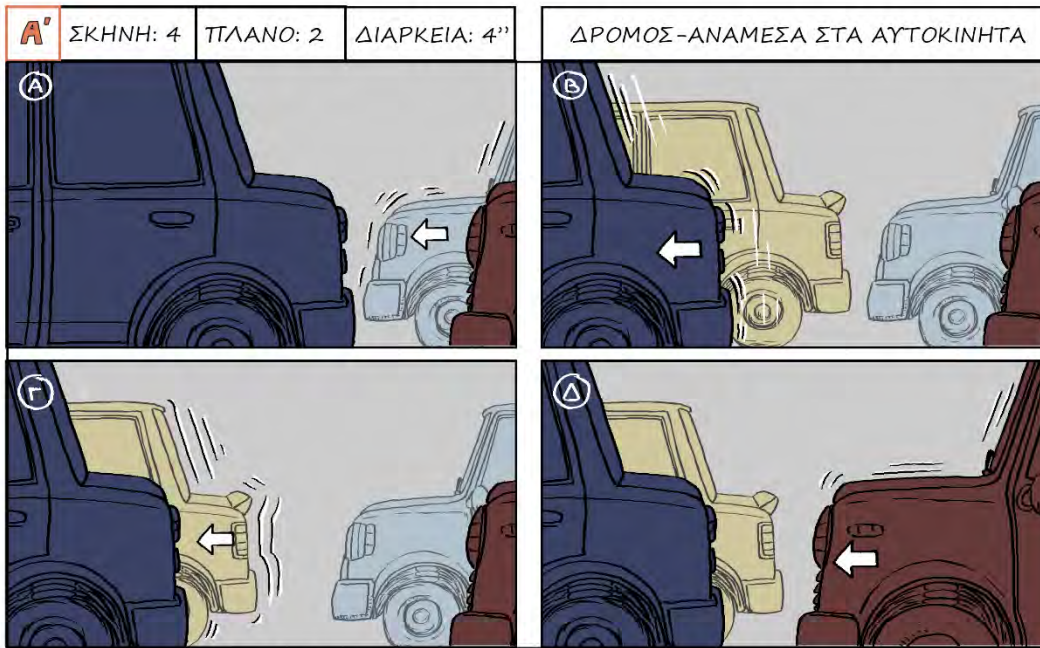
ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ, ΚΟΡΝΑ, ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ, ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΕΓΑΛΟ ΜΠΟΤΙΛΙΑΡΙΣΜΑ.

-CUT-

page: 6

-CUT-

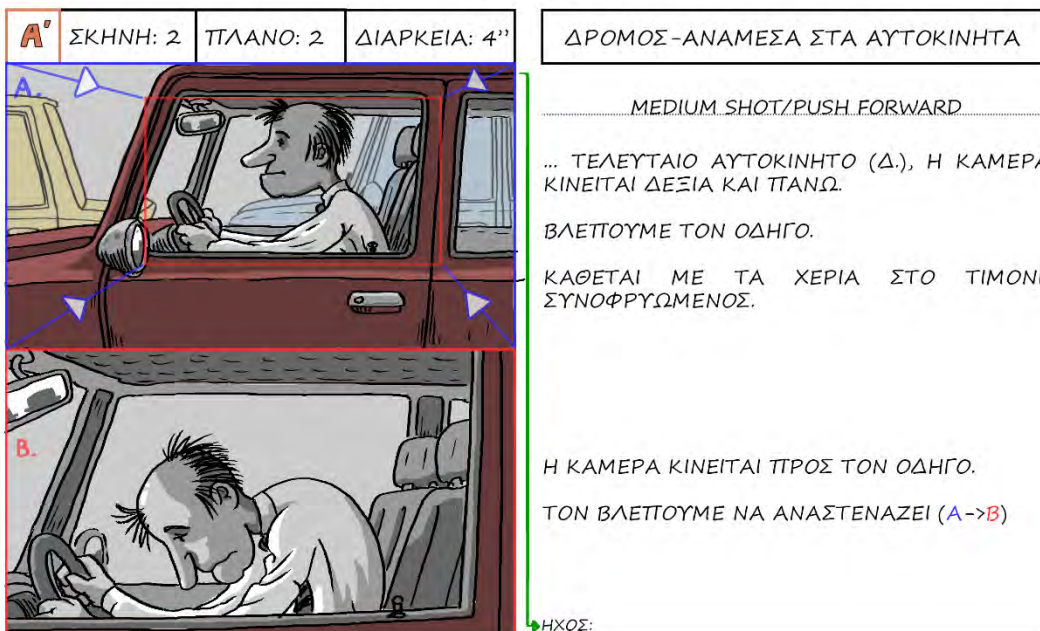


MEDIUM/DOLLY RIGHT&UP

ΗΧΟΣ: ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ, ΜΑΡΣΑΡΙΣΜΑΤΑ, ΦΡΕΝΑΡΙΣΜΑΤΑ

ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΚΑΝΟΥΝ ΠΟΛΥ ΜΙΚΡΕΣ, ΝΕΥΡΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΜΠΡΟΣ, ΚΑΤ' ΟΥΣΙΑΝ ΜΙΚΡΑΙΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΑΠΟΣΤΑΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ (Α->Β->Γ->Δ). ΟΤΑΝ ΚΙΝΗΘΕΙ ΚΑΙ ΤΟ...

-CONTINUED-

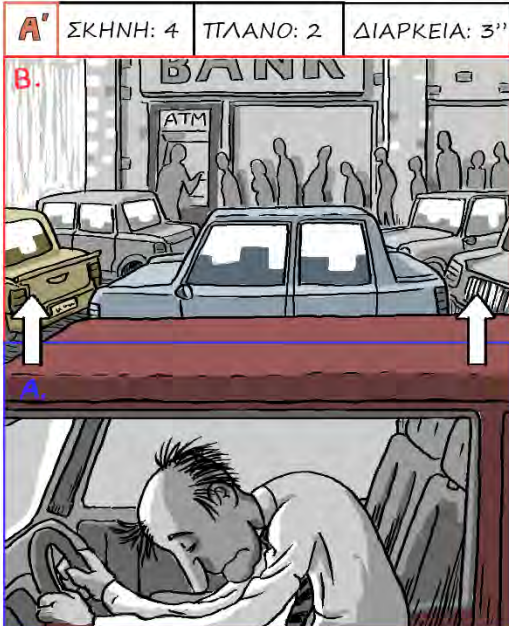


-CONTINUED-

page: 7

-CONTINUED-

A'	ΣΚΗΝΗ: 4	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''	ΔΡΟΜΟΣ-ΑΜΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ
-----------	----------	----------	---------------	-------------------------------



B.

DOLLY UP/WIDE SHOT

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ (Α->Β).

ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΑΝΟΙΓΕΙ ΣΕ ΓΕΝΙΚΟ.

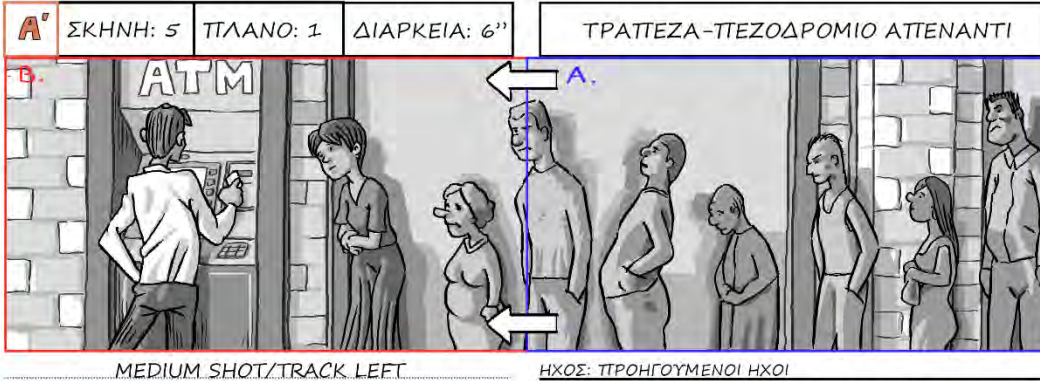
ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΗΝ ΟΥΗ ΜΙΑΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΣΤΟ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ.

ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΟΥΡΑ ΑΠΟ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ.

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ

-CUT-

A'	ΣΚΗΝΗ: 5	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 6''	ΤΡΑΠΕΖΑ-ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ ΑΠΕΝΑΝΤΙ
-----------	----------	----------	---------------	-----------------------------



MEDIUM SHOT/TRACK LEFT

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ

Η ΚΑΜΕΡΑ ΣΚΡΟΛΑΡΕΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ (Α->Β). ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΒΑΡΙΕΣΤΗΜΕΝΟΥΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΟΥΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΤΟΥ ΑΤΜ. ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΕΝΑΣ ΥΠΕΡΦΙΑΛΛΟΣ ΑΝΤΡΑΣ ΠΟΥ ΤΟ ΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ. ΑΜΕΣΩΣ ΜΕΤΑ, ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΜΙΑ ΝΕΑΡΗ, ΣΥΝΕΣΤΑΛΜΕΝΗ ΚΟΤΤΕΛΑ ΠΟΥ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΑΙΧΩΜΕΝΗ.

-CUT-

A'	ΣΚΗΝΗ: 5	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 5''	ΤΡΑΠΕΖΑ-ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ
-----------	----------	----------	---------------	----------------------------



CLOSE-UP->MEDIUM SHOT, LOW ANGLE

Η ΚΑΜΕΡΑ ΞΕΚΙΝΑ ΜΕ ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΗΝ ΚΟΤΤΕΛΑ. ΤΗ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΟΝ ΑΝΤΡΑ.

ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΑΝΟΙΓΕΙ ΚΑΙ ΤΟΝ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΤΟΥ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ ΚΑΙ ΑΜΕΣΩΣ ΝΑ ΒΑΖΕΙ ΜΙΑ ΑΛΛΗ (Α->Β).

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ, ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΑΤΜ

-CUT-

page: 8

-CUT-



ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ

MEDIUM SHOT

Η ΚΟΠΕΛΑ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΤΗΣ.

ΑΠΟ ΠΙΣΩ ΤΗΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ Η ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΟΥΡΑ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΕΙΝΑΙ ΣΚΥΘΡΩΤΟΙ.

ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΕΝΑ ΓΑΒΓΙΣΜΑ!

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ, ΓΑΒΓΙΣΜΑ

-CUT-



ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP, LOW ANGLE -> DOLLY UP

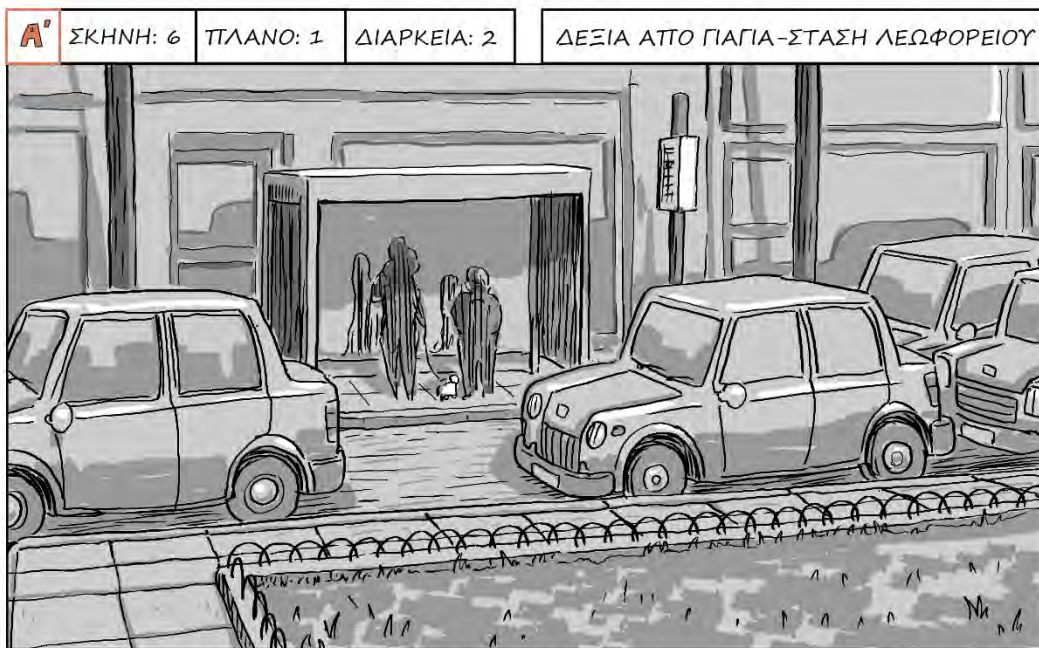
ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΣΕ ΠΡΩΤΟ ΠΛΑΝΟ ΤΙΣ ΔΕΚΑΧΤΟΥΡΕΣ.

ΠΕΦΤΕΙ ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΣΗΚΩΝΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΕΔΑΦΟΣ, ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΜΑΣ ΣΤΟ ΦΟΝΤΟ...

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CONTINUED-



ΔΕΞΙΑ ΑΠΟ ΓΙΑΓΙΑ-ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

...WIDE SHOT, BIRD'S EYE

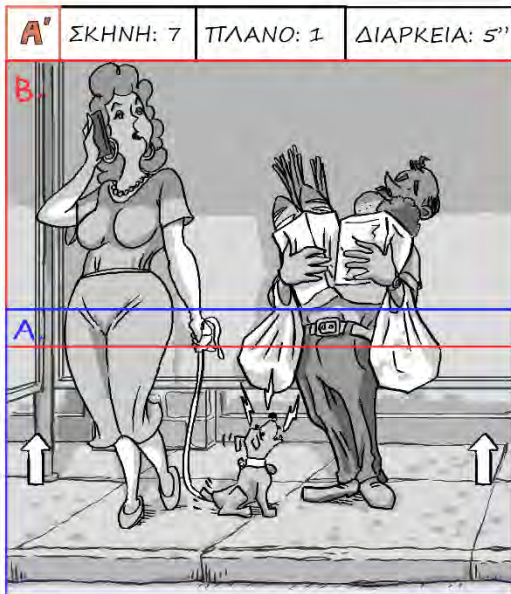
ΗΧΟΣ: ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ

...ΤΟ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ, ΣΤΑ ΔΕΞΙΑ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ. ΕΚΕΙ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΜΙΑ ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ. ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΞΑΝΑ ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ.

-CUT-

page: 9

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT. DOLLY UP

ΣΤΗ ΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΝΤΡΟΓΥΝΟ ΚΑΙ ΤΟ ΜΙΚΡΟΚΑΜΩΜΕΝΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΤΟΥΣ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΡΧΙΚΑ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΠΟΥ ΓΑΒΓΙΖΕΙ ΣΤΟΝ ΑΝΤΡΑ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ, ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΣ ΜΑΣ ΤΟ ΖΕΥΓΑΡΙ (A->B).

Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΜΙΛΑΕΙ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ.

Ο ΑΝΤΡΑΣ ΕΙΝΑΙ ΦΟΡΤΩΜΕΝΟΣ ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΡΟ ΣΑΚΟΥΛΕΣ ΨΩΝΙΑ.

ΗΧΟΣ: ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

CLOSE-UP SHOT

Ο ΑΝΤΡΑΣ, ΦΑΝΕΡΑ ΣΤΡΕΣΑΡΙΣΜΕΝΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΒΑΡΟΣ ΤΩΝ ΨΩΝΙΩΝ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΠΟΥ ΤΟΥ ΓΑΒΓΙΖΕΙ, ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΤΗ ΓΥΝΑΙΚΑ.

ΗΧΟΣ: ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

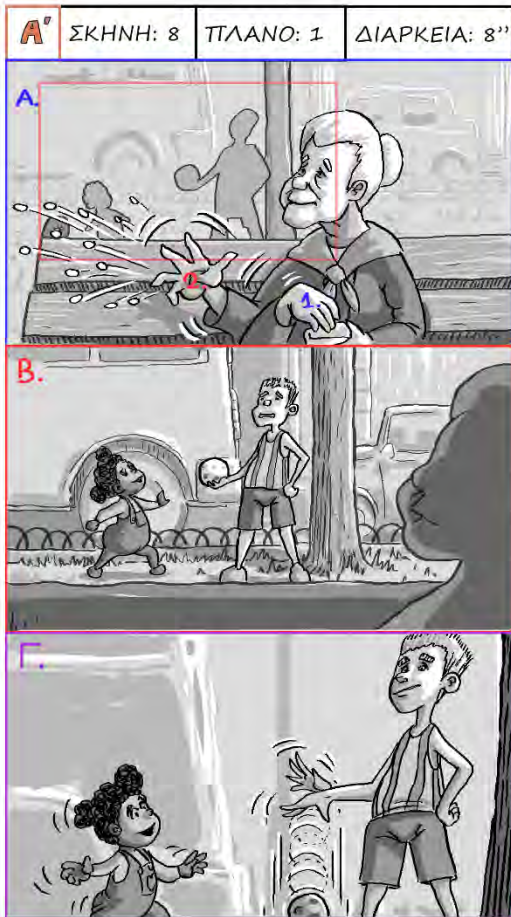
CLOSE-UP SHOT

Η ΓΥΝΑΙΚΑ, ΕΧΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΤΟ ΑΦΤΙ, ΤΟΝ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΑΔΙΑΦΟΡΑ.

ΗΧΟΣ: ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ-ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

MEDIUM->WIDE SHOT/RACK FOCUS

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΞΑΝΑ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ ΣΕ ΠΡΩΤΟ ΠΛΑΝΟ ΝΑ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΠΡΟΣ ΤΗ ΣΤΑΣΗ.

ΠΑΙΡΝΕΙ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ ΤΡΟΦΗ ΚΑΙ ΤΗ ΡΙΧΝΕΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΗΣ (1->2).

ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΕΥΓΥΧΙΣΜΕΝΑ ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΠΡΟΧΩΡΑΕΙ ΜΠΡΟΣΤΑ, ΝΕΤΑΡΟΝΤΑΣ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ, ΜΕΤΑΤΡΕΠΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΓΕΝΙΚΟ (A->B).

ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΚΟΡΜΟ ΤΟΥ ΔΕΝΤΡΟΥ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΔΥΟ ΜΙΚΡΑ ΠΑΙΔΑΚΙΑ, ΕΝΑ ΑΓΟΡΑΚΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ, 8 ΚΑΙ 3 ΕΤΩΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ (Γ).

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΝΑ ΤΡΙΜΠΛΑΡΕΙ ΕΝΑ ΤΟΤΤΙ.

ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ ΚΑΙ ΕΚΕΙΝΟ!

→ ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΤΟΤΤΙ

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

CLOSE-UP SHOT

ΤΟ ΑΓΟΡΑΚΙ ΣΤΑΜΑΤΑΕΙ ΤΗ ΝΤΡΙΜΠΛΑ ΚΑΙ ΤΕΙΝΕΙ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ, ΠΡΟΣΦΕΡΟΝΤΑΣ ΤΟ ΤΟΤΤΙ ΣΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ.

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ

-CUT-

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

.....CLOSE-UP SHOT.....

ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΛΙΓΟ ΑΔΕΞΙΑ (ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΤΗΣ), ΑΛΛΑ ΜΕ ΕΝΘΟΥΣΙΑΣΜΟ ΠΡΟΣ ΤΟ ΤΟΠΙ.

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

.....MEDIUM SHOT.....

ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΤΡΑΒΑΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΤΟ ΤΟΠΙ, ΦΕΡΝΟΝΤΑΣ, ΕΤΣΙ, ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ.

ΣΗΚΩΝΕΙ ΤΟ ΠΟΔΙ ΤΟΥ...

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

.....MEDIUM/CLOSE-UP SHOT.....

...ΚΑΙ ΤΟΥ ΒΑΖΕΙ ΤΡΙΚΛΟΤΤΟΔΙΑ!

ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΣΚΑΕΙ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ!

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΝΑ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ!

ΤΕΛΟΣ ΠΡΩΤΗΣ ΠΡΑΞΗΣ

.....ΗΧΟΣ: ΤΡΙΚΛΟΤΤΟΔΙΑ, ΣΩΜΑ ΠΟΥ ΠΕΦΤΕΙ.....

-CUT-

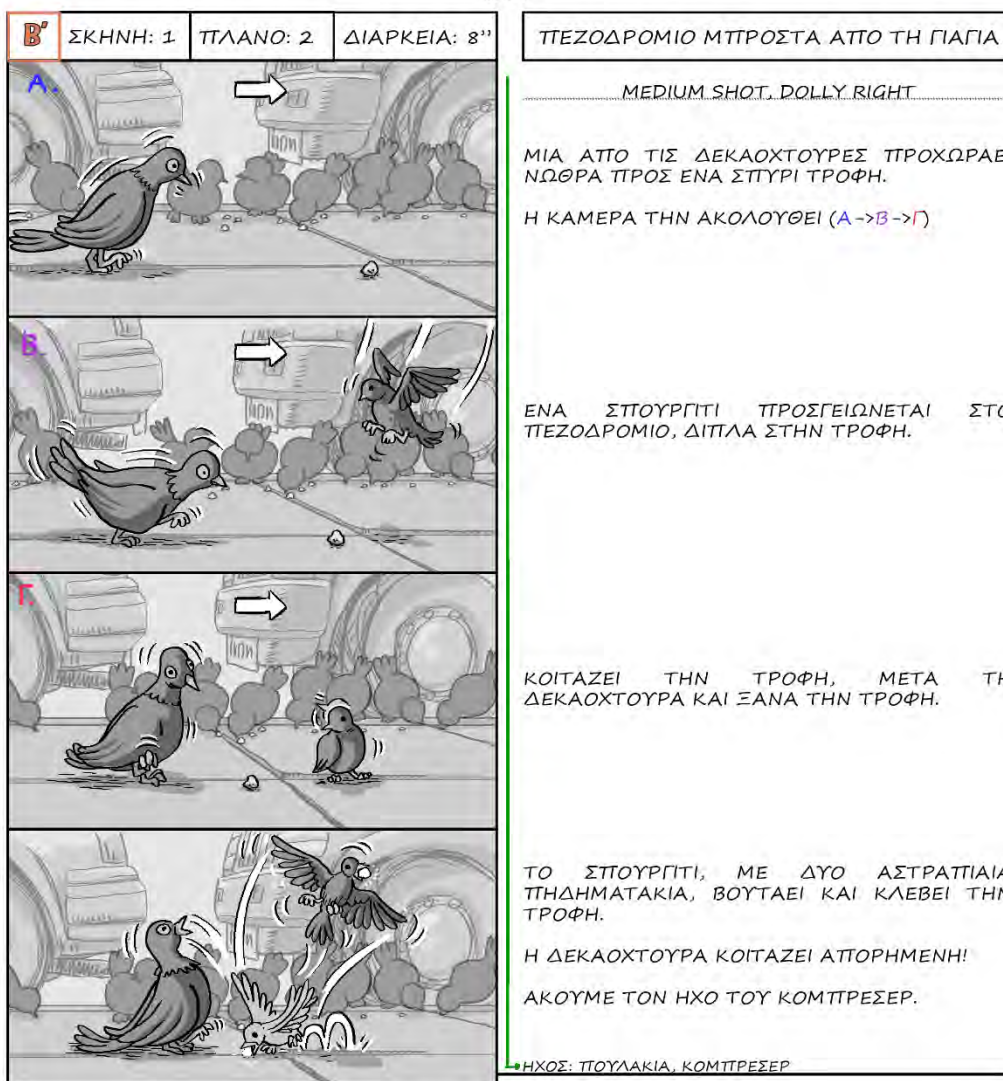
ΠΡΑΞΗ 2^η - ΣΚΗΝΕΣ: 65



CLOSE-UP SHOT, PAN RIGHT

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΤΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ ΤΡΟΦΗ ΠΕΦΤΕΙ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ. Η ΚΑΜΕΡΑ ΠΑΝΑΡΕΙ ΔΕΞΙΑ (A->B), ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΤΡΟΦΗ. ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΙΣ ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΕΣ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΑΝΕ ΚΑΤΑ ΠΛΑΝΩ -CUT-



MEDIUM SHOT, DOLLY RIGHT

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΕΣ ΠΡΟΧΩΡΑΕΙ ΝΩΘΡΑ ΠΡΟΣ ΕΝΑ ΣΠΥΡΙ ΤΡΟΦΗ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ (A->B->Γ)

ΕΝΑ ΣΠΟΥΡΓΙΤΙ ΠΡΟΣΓΕΙΩΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ, ΔΙΠΛΑ ΣΤΗΝ ΤΡΟΦΗ.

ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΤΗΝ ΤΡΟΦΗ, ΜΕΤΑ ΤΗ ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΑ ΚΑΙ ΞΑΝΑ ΤΗΝ ΤΡΟΦΗ.

ΤΟ ΣΠΟΥΡΓΙΤΙ, ΜΕ ΔΥΟ ΑΣΤΡΑΤΙΑΙΑ ΤΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ, ΒΟΥΤΑΕΙ ΚΑΙ ΚΛΕΒΕΙ ΤΗΝ ΤΡΟΦΗ.

Η ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΑ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΑΤΟΡΗΜΗΝΗ!

ΑΚΟΥΜΕ ΤΟΝ ΗΧΟ ΤΟΥ ΚΟΜΠΡΕΣΕΡ.

ΗΧΟΣ: ΠΟΥΛΑΚΙΑ, ΚΟΜΠΡΕΣΕΡ

-CUT-

page: 13

-CUT-



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ

MEDIUM SHOT/TRACK FORWARD/UP

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟΝ ΕΡΓΑΤΗ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΤΟ ΣΚΑΨΙΜΟ. ΕΧΕΙ ΒΥΘΙΣΤΕΙ ΩΣ ΤΑ ΓΟΝΑΤΑ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ (A->B).

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ ΤΡΕΙΣ, ΑΤΡΑΓΟΥΣ ΕΡΓΑΤΕΣ.

Ο ΕΝΑΣ ΕΞ ΑΥΤΩΝ ΕΞΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΝΑ ΥΠΟΔΕΙΚΝΥΕΙ ΣΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΠΟΥ ΝΑ ΣΚΑΨΕΙ.

ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΔΕΥΤΕΡΟ ΧΕΡΙ ΠΟΥ ΥΠΟΔΕΙΚΝΥΕΙ ΣΤΟΝ ΧΕΙΡΙΣΤΗ ΤΟΥ ΚΟΜΠΡΕΣΕΡ ΠΟΥ ΝΑ ΣΚΑΨΕΙ (Γ).

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΣΕΡ

-CUT-



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ

CLOSE-UP SHOT

ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΕΡΓΑΤΗ ΣΥΝΟΦΡΥΩΝΕΤΑΙ.

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΝΑ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ!!

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΣΕΡ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT, LOW ANGLE

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ ΝΑ ΡΙΧΝΕΙ ΤΡΟΦΗ. ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ.

ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ ΕΧΕΙ ΠΟΛΛΑ ΣΥΝΝΕΦΑ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

page: 14

-CUT-



ΔΡΟΜΟΣ-ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

MEDIUM SHOT

ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΚΑΝΟΥΝΕ ΔΙΑΔΟΧΙΚΑ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΤΙΚΕΣ, ΝΕΥΡΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΤΑ ΜΠΡΟΣ.

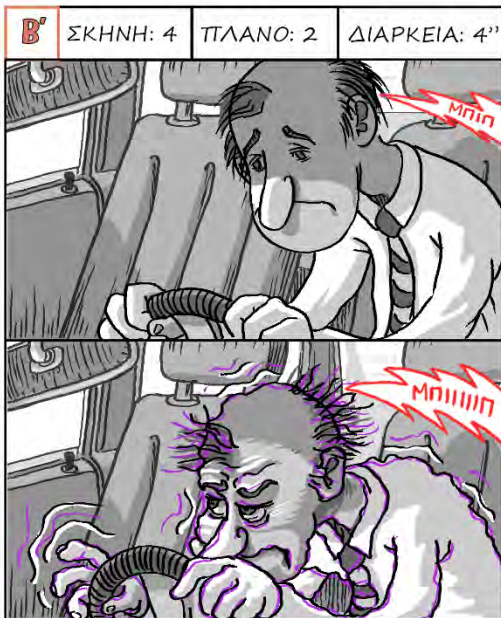
ΣΤΑΜΑΤΑ, ΞΕΚΙΝΑ, ΣΤΑΜΑΤΑ, ΞΕΚΙΝΑ...

ΣΙΓΑ-ΣΙΓΑ ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ Ο ΟΔΗΓΟΣ ΜΑΣ.

ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΤΟΥ ΑΚΙΝΗΤΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΑΠΟΤΟΜΑ.

ΗΧΟΣ: ΜΑΡΣΑΡΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ-ΟΔΗΓΟΣ

CLOSE-UP SHOT

ΤΟΝ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΚΑΤΣΟΥΦΙΑΣΜΕΝΟ ΣΤΟ ΤΙΜΟΝΙ.

ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΜΙΑ ΜΠΑΣΑ ΚΟΡΝΑ.

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΣΦΙΓΓΕΙ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ ΣΤΟ ΤΙΜΟΝΙ. ΚΑΜΠΤΟΥΡΙΑΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ. ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΤΟΝ ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΘΡΕΦΤΗ.

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΝΑ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ!!

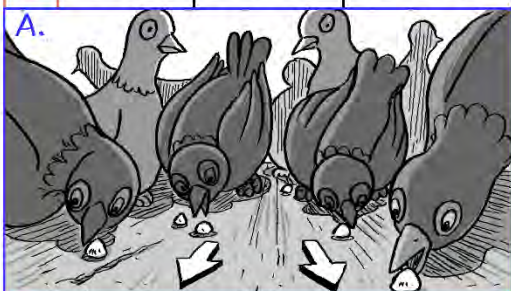
ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ, ΜΠΑΣΑ ΚΟΡΝΑ

-CUT-

page: 15

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 5 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3"

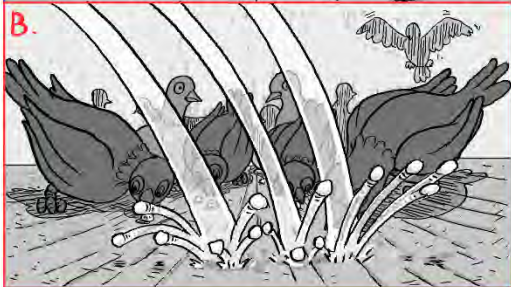


ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT/TRACK BACKWARD

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΠΟΥΛΙΑ ΝΑ ΤΡΩΝΕ.

ΚΑΘΩΣ Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΠΤΟΜΑΚΡΥΝΕΤΑΙ... (A->B)



...ΠΕΦΤΕΙ ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

ΗΧΟΣ: ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΤΡΟΦΗ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 6 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3"



ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ

MEDIUM SHOT

Ο ΥΠΕΡΦΙΑΛΟΣ ΑΝΤΡΑΣ ΕΧΕΙ "ΑΡΑΞΕΙ" ΣΤΟ ΑΤΜ.

Η ΚΟΠΕΛΑ ΤΟΝ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΜΕ ΑΠΟΡΙΑ.

ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ Ο ΗΧΟΣ ΠΟΥ ΣΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙ ΤΗ ΛΗΞΗ ΣΥΝΑΜΜΑΓΗΣ.

ΗΧΟΣ: ΗΧΟΙ ΑΤΜ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 6 ΠΛΑΝΟ: 2 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2"



ΑΤΜ

CLOSE-UP SHOT

Η ΚΑΡΤΑ ΒΓΑΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ.

Ο ΑΝΤΡΑΣ ΤΗΝ ΠΤΑΙΡΝΕΙ ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ.


ΗΧΟΣ: ΗΧΟΙ ΑΤΜ, ΚΑΡΤΑ ΠΟΥ ΒΓΑΙΝΕΙ

-CUT-

page: 16

-CUT-

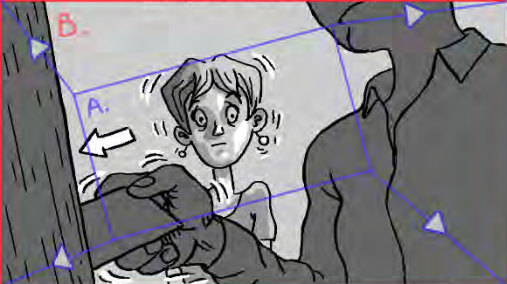
B'	ΣΚΗΝΗ: 6	ΠΛΑΝΟ: 3	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 5''	ΤΡΑΠΕΖΑ-ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ
-----------	----------	----------	---------------	----------------------------



A.

CLOSE-UP/TRACK BACK TO MEDIUM, LOW ANGLE


Η ΚΟΠΕΛΑ, ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΝΤΡΑ ΝΑ ΒΓΑΖΕΙ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ, ΑΝΑΣΤΕΝΑΖΕΙ ΑΝΑΚΟΥΦΙΣΜΕΝΗ.



B.

A.

ΕΚΕΙΝΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ, Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΕΤΑΙ ΑΠΟΤΟΜΑ (ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΓΕΡΝΕΙ), ΚΑΙ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟΝ ΑΝΤΡΑ ΝΑ ΒΑΖΕΙ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΣΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ (A->B)!



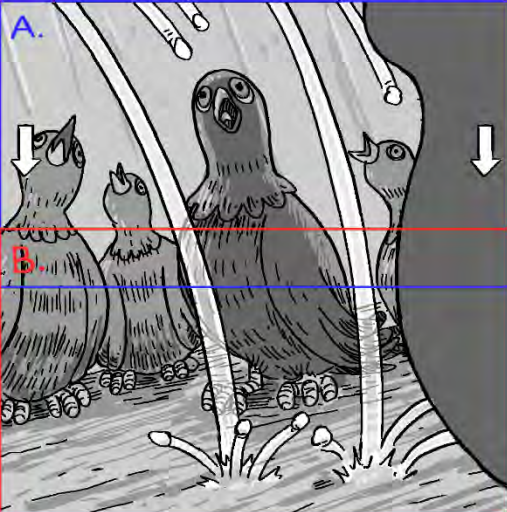
Η ΚΟΠΕΛΑ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΟΡΘΑΝΟΙΧΤΑ!

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΝΑ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ!

→ ΗΧΟΣ: ΑΝΑΣΤΕΝΑΓΜΟΣ, ΗΧΟΣ ΚΑΡΤΑΣ ΣΤΟ ΑΤΜ

-MATCH CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 7	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΤΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)
-----------	----------	----------	---------------	---------------------------------



A.

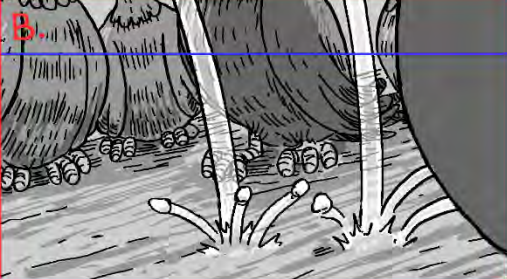
ΜΕΔΙΟΥΜ ΣΗΟΤ/ΠΑΝ ΔΩΝ, ΛΟΩ ΑΝΓΛΕ, ΤΙΛΤΕΔ

ΠΤΟΥΛΙΑ ΚΟΙΤΑΝΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ.

ΠΕΦΤΕΙ ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗΝ ΤΡΟΦΗ (A->B).

ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΚΡΟΥΣΗΣ ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ.



B.

→ ΗΧΟΣ: ΤΙΓΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΤΡΟΦΗ, ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

page: 17

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT

ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΓΑΒΓΙΖΕΙ ΜΑΝΙΑΣΜΕΝΑ ΣΤΟΝ ΑΝΤΡΑ, ΧΟΡΟΤΗΔΩΝΤΑΣ ΔΙΠΛΑ ΣΤΟ ΠΟΔΙ ΤΟΥ.

ΗΧΟΣ: ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ, ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT

ΕΚΕΙΝΟΣ ΜΑΖΕΥΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΙΣΩ, ΣΦΙΓΓΟΝΤΑΣ ΤΑ ΨΩΝΙΑ ΠΑΝΩ ΤΟΥ.

ΗΧΟΣ: ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ, ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ, ΘΡΟΪΣΜΑ ΣΑΚΟΥΛΩΝ

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

CLOSE-UP SHOT

ΣΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΣΤΑΖΕΙ ΙΔΡΩΤΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΓΡΑΦΕΤΑΙ ΑΓΩΝΙΑ.

ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΜΕ ΑΠΕΛΤΠΙΣΙΑ ΤΗ ΓΥΝΑΙΚΑ ΤΟΥ.

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

CLOSE-UP SHOT

ΕΚΕΙΝΗ ΤΟΝ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΠΡΩΤΑ ΜΕ ΑΔΙΑΦΟΡΙΑ ΚΑΙ, ΕΠΕΙΤΑ, ΑΠΟΣΤΡΕΦΕΙ ΤΟ ΒΛΕΜΜΑ ΤΗΣ ΜΕ ΠΕΡΙΦΡΟΝΗΣΗ!

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ ΗΧΟΙ

-CUT-

page: 18

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

CLOSE-UP SHOT/TRACK UP, LOW ANGLE

ΞΑΦΝΙΚΑ, ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΓΡΑΤΩΝΕΙ ΤΟΝ ΑΝΤΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΜΠΑΤΖΑΚΙ, ΓΡΥΛΙΖΟΝΤΑΣ!

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΝΑ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ!

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗΝ ΤΑΛΑΝΤΩΣΗ, Η ΟΠΟΙΑ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ, ΣΑΝ ΚΥΜΑ (A->B)!

ΗΧΟΣ: ΔΑΓΚΩΝΙΑ, ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ ΝΑ ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΡΟΦΗ ΑΠΟ ΤΟ ΣΑΚΟΥΛΑΚΙ...

ΗΧΟΣ: ΘΡΟΪΣΜΑ ΧΑΡΤΟΣΑΚΟΥΛΑΣ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT, LOW ANGLE

...ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΠΕΤΑΕΙ. ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ ΜΕ ΣΥΝΝΕΦΑ ΣΑΝ ΦΟΝΤΟ.

ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ.

ΗΧΟΣ: ΣΤΟΡΙΑ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 10	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4''	ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------



MEDIUM SHOT, TRACK LEFT

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΝΑ ΜΠΟΥΣΟΥΛΑΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΤΟΠΙ...

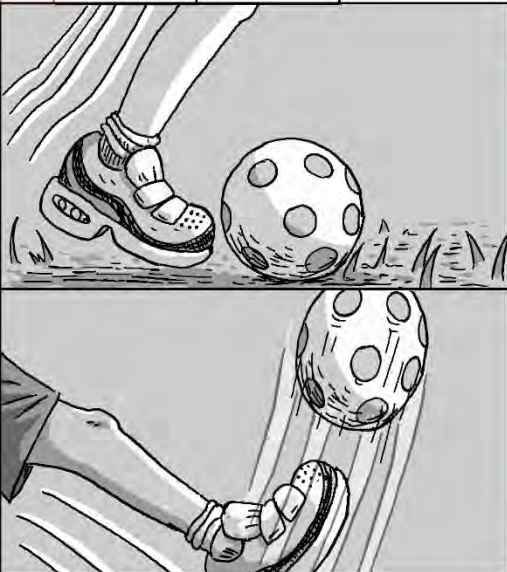
...ΚΑΙ ΝΑ ΤΕΝΤΩΝΕΙ ΤΟ ΧΕΡΑΚΙ ΤΗΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΠΙΑΣΕΙ.

ΛΙΓΟ ΠΡΙΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ...

• ΗΧΟΣ: ΘΡΟΪΣΜΑ ΧΟΡΤΑΡΙΟΥ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 10	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------



CLOSE-UP SHOT, TRACK UP

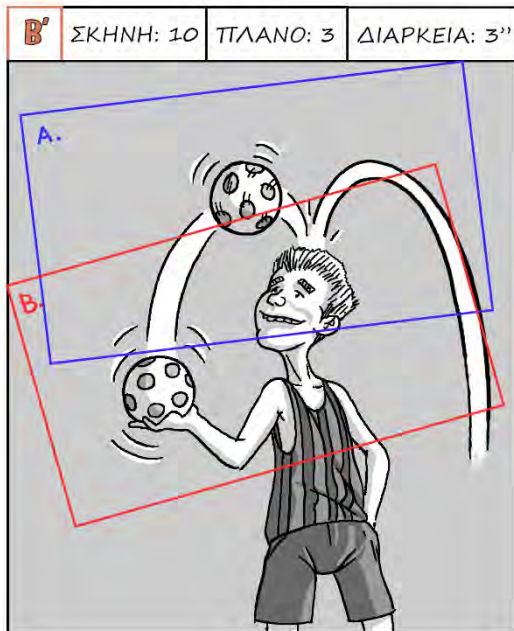
... ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΚΛΩΤΣΑΕΙ ΤΟ ΤΟΠΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ...

(Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗΝ ΤΡΟΧΙΑ ΤΟΥ ΠΟΔΙΟΥ)

• ΗΧΟΣ:

-CUT-

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

MEDIUM SHOT, TRACK DOWN, TILTED

...ΚΑΝΕΙ ΜΙΑ ΚΕΦΑΛΙΑ ΚΑΙ ΠΙΑΝΕΙ ΕΠΙΔΕΞΙΑ ΤΟ ΤΟΠΙ ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ.

(Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΤΗΣ ΜΠΑΛΛΑΣ (A->B))

ΗΧΟΣ: ΤΟΠΙ ΠΟΥ ΑΝΑΠΗΔΑΕΙ

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

MEDIUM SHOT, TILTED

ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΑΚΙΝΗΤΟ, ΕΧΟΝΤΑΣ ΑΚΟΜΑ ΤΟ ΧΕΡΑΚΙ ΤΟΥ ΠΡΟΤΕΤΑΜΕΝΟ.

ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΞΑΝΑ, ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΕΝΤΟΝΑ ΑΠΟ ΠΡΙΝ!

ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ.

ΗΧΟΣ: ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ

-MATCH CUT-



ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE, TILTED

ΜΙΑ ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΑ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ ΚΑΙ ΑΜΕΣΩΣ ΜΕΤΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΤΣΙΜΠΟΛΟΓΑΕΙ ΣΠΟΡΑΚΙΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΗΣ.

ΑΠΟ ΠΙΣΩ ΤΗΣ, ΠΕΦΤΕΙ ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

ΠΟΥΛΙΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΝΟΝΤΑΙ ΚΑΤΑ ΠΛΑΝΩ ΤΗΣ.

ΗΧΟΣ: ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΤΡΟΦΗ, ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

page: 21

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 12	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΙΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ
-----------	-----------	----------	---------------	------------------------



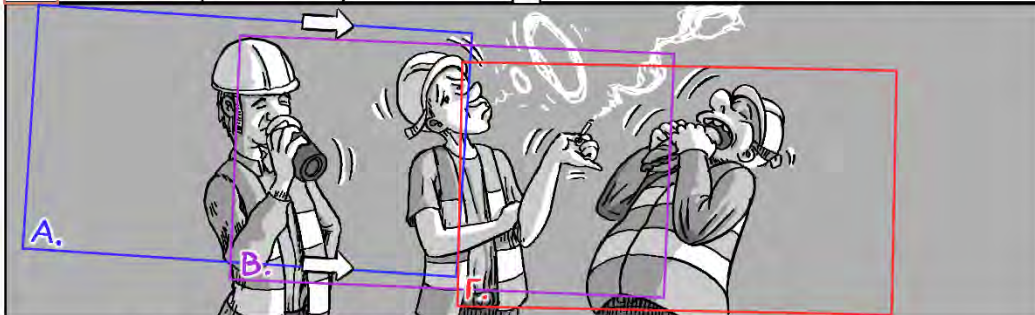
WIDE SHOT

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΕΡΓΑΤΕΣ ΕΞΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΝΑ ΣΤΕΚΟΝΤΑΙ ΑΠΡΑΓΟΙ.

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΞΕΡ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 12	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 5''	ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΙΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ
-----------	-----------	----------	---------------	------------------------



MEDIUM SHOT, PAN RIGHT

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΞΕΡ

Η ΚΑΜΕΡΑ ΠΑΝΑΡΕΙ ΑΠΟ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΣΤΑ ΔΕΞΙΑ (A->B->Γ). ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΕΡΓΑΤΕΣ: Ο ΕΝΑΣ ΠΙΝΕΙ ΚΑΦΕ, Ο ΑΛΛΟΣ ΚΑΤΗΝΙΖΕΙ ΚΑΙ Ο ΤΡΙΤΟΣ ΤΡΩΕΙ ΣΑΝΤΟΥΙΤΣ.

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 12	ΠΛΑΝΟ: 3	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4''	ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΙΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ
-----------	-----------	----------	---------------	------------------------



MEDIUM/TRACK FORWARD TO CLOSE-UP SHOT

ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥΣ, Ο ΕΡΓΑΤΗΣ ΠΟΥ ΣΚΑΒΕΙ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΙΑ ΩΣ ΤΗ ΜΕΣΗ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΛΑΚΚΟ.

ΤΟΝ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΚΑΤΣΟΥΦΙΑΣΜΕΝΟ, ΑΝΑΨΟΚΟΚΚΙΝΙΣΜΕΝΟ ΚΑΙ ΙΔΡΩΜΕΝΟ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ (A->B).

ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΤΡΙΑ ΧΕΡΙΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ, ΥΠΟΔΕΙΚΝΥΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΟΥ ΝΑ ΣΚΑΨΕΙ.

ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΞΑΝΑ, ΠΙΟ ΕΝΤΟΝΑ ΑΠΟ ΠΡΙΝ!

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΞΕΡ

-CUT-

page: 22

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 13 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

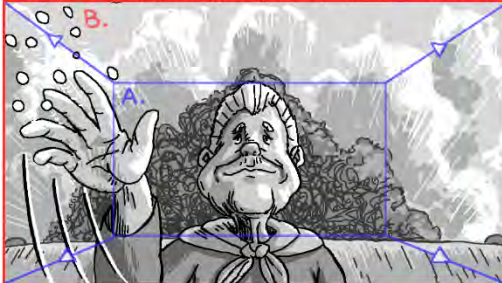
CLOSE-UP/MEDIUM SHOT, LOW ANGLE

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΗ ΓΙΑΓΙΑ ΝΑ ΧΑΜΟΓΕΛΛΕΙ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΕΤΑΙ ΚΑΘΩΣ ΡΙΧΝΕΙ
ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ ΤΡΟΦΗ (Α->Β).

ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ .

ΑΠΟ ΠΙΣΩ ΤΗΣ, ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ, ΚΑΙ
ΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ, ΜΕ ΣΥΝΝΕΦΑ ΠΟΥ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ
ΓΡΗΓΟΡΑ, ΥΠΟΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΟΥ
ΧΡΟΝΟΥ.



ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 14 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 6''



ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ-ΟΔΗΓΟΣ

CLOSE-UP SHOT

Ο ΟΔΗΓΟΣ, ΙΔΡΩΜΕΝΟΣ, ΧΑΛΑΡΩΝΕΙ ΤΗ
ΓΡΑΒΑΤΑ ΤΟΥ...



...ΚΑΙ ΞΕΦΥΣΑΕΙ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΕΚΕΙΝΗ...



...ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΕΠΙΜΟΝΕΣ
ΚΟΡΝΕΣ!

ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΣΥΝΟΦΡΥΩΝΕΤΑΙ ΑΚΟΜΑ
ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ, ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ ΒΥΘΙΖΕΤΑΙ
ΣΤΟΥΣ ΩΜΟΥΣ.

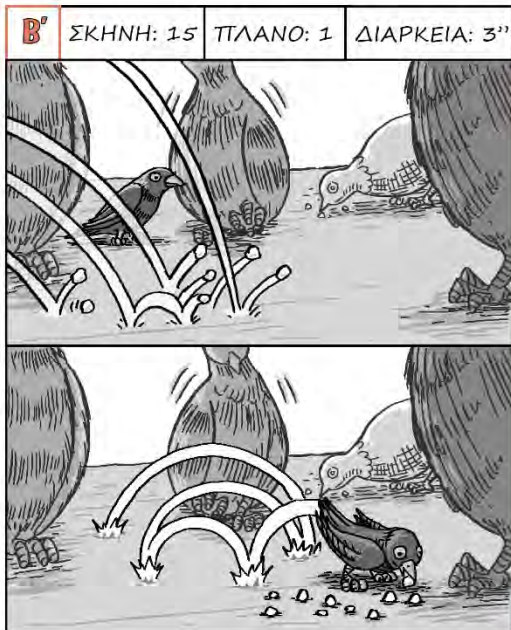
ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΠΟΛΥ
ΕΝΤΟΝΑ!

ΗΧΟΣ: ΚΟΡΝΑΡΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

page: 23

-CUT-



ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

MEDIUM SHOT

ΣΠΟΡΑΚΙΑ ΠΕΦΤΟΥΝ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

Ο ΣΠΟΥΡΓΙΤΗΣ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΜΕ ΑΣΤΡΑΠΙΑΙΑ ΤΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΕΣ ΚΑΙ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΣΤΗΝ ΤΡΟΦΗ.

▶ ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΤΡΑΠΕΖΑ-ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE, FISH EYE

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΜΕΡΑ ΤΟΥ ΑΤΜ.

Η ΚΑΡΤΑ ΒΓΑΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ.

Ο ΑΝΤΡΑΣ ΤΗΝ ΠΑΙΡΝΕΙ, ΕΝΩ Η ΚΟΠΕΛΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΤΟΝ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΜΕ ΑΓΩΝΙΑ.

ΕΝΩ ΕΚΕΙΝΟΣ ΒΑΖΕΙ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΣΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΤΟΥ, ΕΚΕΙΝΗ ΤΟΥ ΜΙΛΑ ΕΥΓΕΝΙΚΑ, ΜΑΛΛΟΝ ΔΕΙΛΑ.

▶ ΗΧΟΣ: ΑΤΜ, ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΟΜΙΛΙΕΣ

-CONTINUED-

page: 24

-CONTINUED-



ΤΡΑΠΕΖΑ-ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE, FISH EYE

Ο ΑΝΤΡΑΣ ΤΗΣ ΚΛΕΙΝΕΙ ΤΟ ΜΑΤΙ, ΕΝΩ ΒΓΑΖΕΙ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΚΑΡΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΤΟΥ...

... ΚΑΙ ΤΗ ΒΑΖΕΙ ΣΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ!

Η ΚΟΤΤΕΛΑ ΜΕΝΕΙ ΑΝΑΥΔΗ!

ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΠΟΛΥ ΕΝΤΟΝΑ!

ΗΧΟΣ: ΚΟΥΔΟΥΝΑΚΙ ΣΤΟ ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΤΟΥ ΜΑΤΙΟΥ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ ΝΑ ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΡΟΦΗ ΑΠΟ ΤΟ ΣΑΚΟΥΛΑΚΙ.

ΗΧΟΣ: ΘΡΟΪΣΜΑ ΧΑΡΤΟΣΑΚΟΥΛΑΣ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΤΡΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΤΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

MEDIUM SHOT, BIRD'S EYE

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΕΣ ΣΤΟ ΤΡΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

ΤΡΕΦΤΕΙ ΤΡΟΦΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΤΟΥΣ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

page: 25

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 18 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1,5"



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

CLOSE-UP SHOT

ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΤΡΑΒΟΛΟΓΑΕΙ ΤΟ ΜΠΑΤΖΑΚΙ ΤΟΥ ΑΝΤΡΑ ΓΡΥΛΙΖΟΝΤΑΣ ΜΑΝΙΑΣΜΕΝΑ.

ΗΧΟΣ: ΕΝΤΟΝΑ ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 18 ΠΛΑΝΟ: 2 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1,5"



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT

ΕΚΕΙΝΟΣ ΓΕΡΝΕΙ ΑΚΟΜΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΙΣΩ.

ΗΧΟΣ: ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ, ΣΑΚΟΥΛΕΣ ΨΩΝΙΩΝ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 18 ΠΛΑΝΟ: 3 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2"



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

CLOSE-UP SHOT

Η ΓΥΝΑΙΚΑ, ΕΝΤΕΛΩΣ ΑΔΙΑΦΟΡΗ, ΕΧΕΙ ΣΤΗΡΙΞΕΙ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΜΕ ΤΟΝ ΩΜΟ ΚΑΙ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΤΑ ΝΥΧΙΑ ΤΗΣ.

ΗΧΟΣ: ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ, ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΟΜΙΛΙΕΣ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 18 ΠΛΑΝΟ: 4 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2"



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT, TILTED

Ο ΑΝΤΡΑΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΘΕΙ ΤΙΝΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΟΔΙ ΤΟΥ.

ΗΧΟΣ: ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ, ΘΡΟΪΣΜΑ ΡΟΥΧΩΝ, ΨΩΝΙΑ

-CUT-

page: 26

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 18 ΠΛΑΝΟ: 5 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1,5"

ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ



CLOSE-UP SHOT

ΕΚΕΙΝΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ, ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΤΟΝ ΔΑΓΚΩΝΕΙ ΣΤΟΝ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟ!

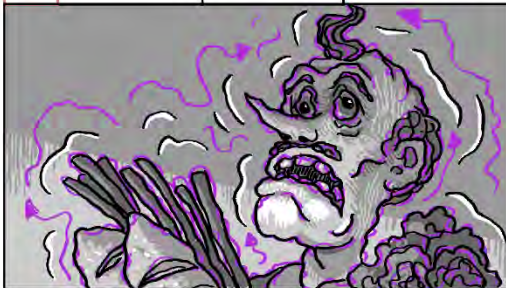
ΕΝΑ ΚΥΜΑ ΠΤΟΝΟΥ...

ΗΧΟΣ: ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ, ΔΑΓΚΩΜΑΤΙΑ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 18 ΠΛΑΝΟ: 6 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1,5"

ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ



CLOSE-UP SHOT

...ΔΙΑΤΡΕΧΕΙ ΤΟ ΚΟΡΜΙ ΤΟΥ.

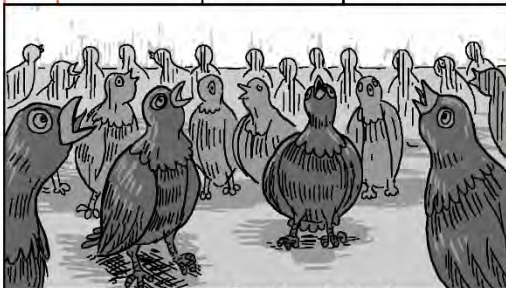
ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΠΟΛΥ ΕΝΤΟΝΑ!

ΗΧΟΣ: ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 19 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3"

ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΤΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)



MEDIUM SHOT

ΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ ΕΧΕΙ ΓΕΜΙΣΕΙ ΜΕ ΠΟΛΛΑ ΠΤΟΥΛΙΑ.



ΠΕΦΤΕΙ ΤΡΟΦΗ.

ΤΑ ΠΤΟΥΛΙΑ ΣΠΡΩΧΝΟΝΤΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ, ΚΡΩΖΟΝΤΑΣ.

ΗΧΟΣ: ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ-ΚΡΩΞΙΜΑΤΑ

-CUT-

page: 27

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 20	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------



CLOSE-UP SHOT

ΤΟ ΜΙΚΡΟ ΠΑΙΔΑΚΙ ΚΑΘΕΤΑΙ ΣΤΗ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΔΕΝΤΡΟΥ.

ΑΠΟ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΗΣ ΠΕΡΝΑΕΙ ΤΟ ΤΟΠΙ ΚΑΙ Η ΦΙΓΟΥΡΑ ΤΟΥ ΑΓΟΡΙΟΥ.

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΔΕΞΙΑ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΑΓΟΡΙΟΥ ΠΟΥ ΠΑΙΖΕΙ.

ΗΧΟΣ: ΤΟΠΙ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 20	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------




WIDE SHOT, POINT OF VIEW, TILTED

ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΑΠΟ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΚΟΡΙΤΣΙΟΥ ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΕΠΙΔΕΞΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΔΕΙΚΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΤΟΠΙ.

ΗΧΟΣ: ΤΟΠΙ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 20	ΠΛΑΝΟ: 3	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------



CLOSE-UP SHOT

ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΓΟΥΡΛΩΝΕΙ ΤΑ ΜΑΤΙΑ. ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΚΟ.

ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΣΕ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΣΧΕΔΟΝ ΔΙΑΛΥΕΤΑΙ!

ΗΧΟΣ: ΤΟΠΙ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 21	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1,5''	ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)
-----------	-----------	----------	-----------------	---------------------



CLOSE-UP SHOT, LOW ANGLE, TILTED

Η ΓΙΑΓΙΑ ΧΑΜΟΓΕΛΑΕΙ. ΤΟ ΧΑΜΟΓΕΛΟ ΤΗΣ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΑΡΔΟΝΙΟ.

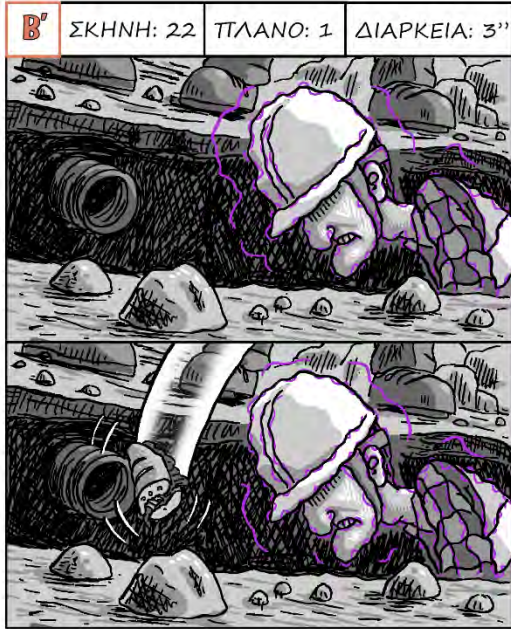
ΗΧΟΣ ΤΡΟΦΗΣ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ

-CUT-

page: 28

-CUT-



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ

MEDIUM SHOT, TILTED

Ο ΕΡΓΑΤΗΣ, ΧΩΜΕΝΟΣ ΩΣ ΤΟΝ ΛΑΙΜΟ ΣΤΟΝ ΛΑΚΚΟ, ΣΚΑΒΕΙ.

ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΔΙΑΡΚΩΣ

Ένας από τους αργόσχολους εργάτες πετάει το σάντουιτς στον λακκό (Πλάνο που προστέθηκε αργότερα)



Ο ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΣ ΤΟΥ ΠΕΤΑΕΙ ΤΟ ΜΙΣΟΦΑΓΩΜΕΝΟ ΣΑΝΤΟΥΙΤΣ ΣΤΟΝ ΛΑΚΚΟ.

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΞΕΡ

-CUT-



ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT, TILTED

ΠΕΦΤΕΙ ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ

-CUT-



ΟΔΗΓΟΣ-ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ-ΔΡΟΜΟΣ

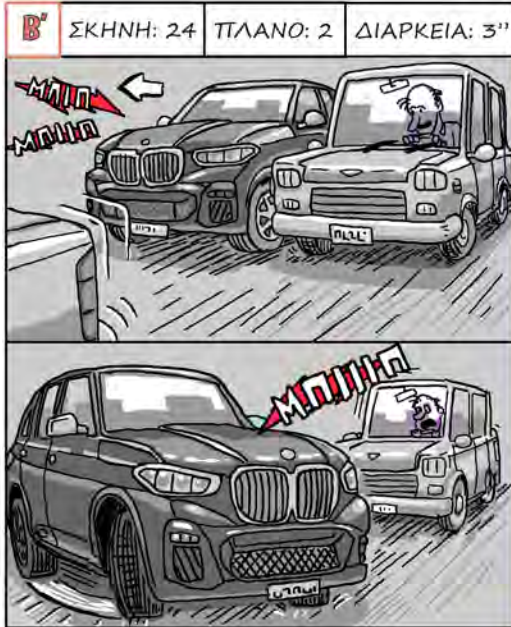
CLOSE-UP SHOT, OVER THE SHOULDER

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΒΛΕΠΤΕΙ ΟΤΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟΥ...

ΗΧΟΣ: ΜΑΡΣΑΡΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

-CUT-



ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ-ΔΡΟΜΟΣ

WIDE SHOT, TRACK BACKWARDS

...ΕΧΕΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ΑΝΟΙΓΜΑ.
ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΠΑΕΙ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΙ,...

...ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ SUV ΤΟΥ ΧΩΝΕΤΑΙ ΣΦΗΝΑ
ΑΠΟ ΤΑ ΔΕΞΙΑ, ΚΟΡΝΑΡΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ ΜΠΑΣΟ ΗΧΟ ΚΟΡΝΑΣ.

ΗΧΟΣ: ΜΑΡΣΑΡΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΟΔΗΓΟΣ-ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ-ΔΡΟΜΟΣ

CLOSE-UP SHOT, OVER THE SHOULDER

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΔΕΝ ΠΙΣΤΕΥΕΙ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ!
ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ
ΔΙΑΡΚΩΣ!

ΗΧΟΣ: ΜΑΡΣΑΡΙΣΜΑΤΑ, ΜΠΑΣΑ ΚΟΡΝΑ

-CUT-



ΠΤΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΤΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE UP SHOT, LOW ANGLE, TILTED

ΠΟΛΛΑ ΠΤΟΥΛΙΑ ΠΟΥ ΣΤΡΙΜΩΧΝΟΝΤΑΙ.
ΗΧΟΣ ΤΡΟΦΗΣ ΠΟΥ ΠΕΦΤΕΙ ΣΤΟ
ΠΤΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

ΗΧΟΣ: ΚΡΩΞΙΜΑΤΑ, ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

page: 30

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 26	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''	ΤΡΑΠΕΖΑ-ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------------------



MEDIUM SHOT, OVER THE SHOULDER

Ο «ΚΑΤΑΛΗΨΙΑΣ» ΒΓΑΖΕΙ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ ΒΑΖΕΙ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΣΤΟ ΑΤΜ.

Η ΚΟΠΕΛΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΜΕ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΑΝΟΙΧΤΟ.

ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΤΗΣ.

ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΔΙΑΡΚΩΣ

• ΗΧΟΣ: ΑΤΜ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 27	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''	ΤΡΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΤΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)
-----------	-----------	----------	---------------	----------------------------------



MEDIUM SHOT

ΗΧΟΣ ΤΡΟΦΗΣ.

ΜΙΑ ΔΕΚΑΟΧΤΟΥΡΑ ΠΑΕΙ ΝΑ ΤΣΙΜΠΗΣΕΙ ΤΡΟΦΗ.

Ο ΣΠΟΥΡΓΙΤΗΣ ΤΗΣ ΤΗΝ ΚΛΕΒΕΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΣΤΟΜΑ.

• ΗΧΟΣ: ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΚΡΩΞΙΜΑΤΑ

-CUT-

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT

Ο ΑΝΤΡΑΣ ΤΙΝΑΖΕΙ ΤΟ ΠΟΔΙ ΤΟΥ ΜΕ ΑΠΕΛΤΙΣΙΑ.

ΠΕΦΤΟΥΝ ΤΡΟΦΙΜΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΑΚΟΥΛΕΣ ΠΟΥ ΚΡΑΤΑΕΙ ΣΤΗΝ ΑΓΚΑΛΙΑ ΤΟΥ.

ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΛΑΝΤΩΝΕΤΑΙ ΔΙΑΡΚΩΣ.

ΗΧΟΣ: ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ, ΨΩΝΙΑ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT, LOW ANGLE

ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ ΡΙΧΝΕΙ ΤΡΟΦΗ.

ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ.

ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ ΤΑ ΣΥΝΝΕΦΑ ΕΧΟΥΝ ΤΡΥΚΝΩΣΕΙ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

WIDE SHOT, FISH EYE, LOW ANGLE

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΠΑΙΔΙ ΚΑΝΕΙ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΙΟ ΠΕΡΙΤΕΧΝΑ ΚΟΛΤΑ ΜΕ ΤΟ ΤΟΤΤΙ.

ΤΟ ΜΙΚΡΟ ΠΑΙΔΑΚΙ ΚΑΘΕΤΑΙ ΑΚΙΝΗΤΟ, ΑΛΛΑ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ «ΒΡΑΖΕΙ!».

ΗΧΟΣ: ΤΟΤΤΙ

-CUT-



ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΤΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT

ΠΤΟΥΛΙΑ ΤΣΙΜΠΤΟΛΟΓΑΝΕ ΜΑΝΙΑΣΜΕΝΑ.

ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΤΡΟΦΗ ΠΟΥ ΠΕΦΤΕΙ.

ΗΧΟΣ: ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ, ΤΡΟΦΗ

-CUT-

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 32	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1,5"
-----------	-----------	----------	----------------

Πλάνο που προστέθηκε αργότερα



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ

CLOSE-UP SHOT

Ένας από τους αργόσχολους εργάτες πετάει τον καφέ στον λάκκο (πλάνο που προστέθηκε αργότερα)

Ο ΕΡΓΑΤΗΣ ΣΚΑΒΕΙ. ΔΙΠΛΑ ΤΟΥ ΠΕΦΤΕΙ ΤΟ ΠΟΤΗΡΙ ΤΟΥ ΚΑΦΕ.

ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΞΕΡ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 33	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1"
-----------	-----------	----------	--------------



ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΤΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

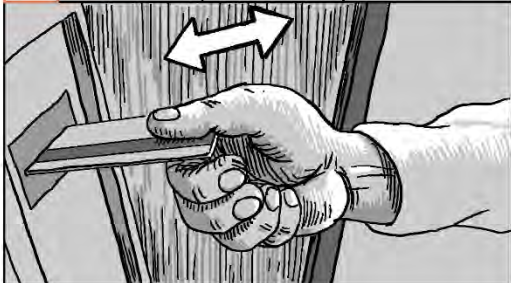
CLOSE-UP SHOT, TILTED

ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ

CUT

B'	ΣΚΗΝΗ: 34	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1,5"
-----------	-----------	----------	----------------



ΑΤΜ

CLOSE-UP SHOT

ΚΑΡΤΑ ΒΓΑΙΝΕΙ, ΚΑΡΤΑ ΜΠΑΙΝΕΙ.

ΗΧΟΣ: ΑΤΜ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 35	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1"
-----------	-----------	----------	--------------



ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ-ΠΤΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT, LOW ANGLE, TITLED

ΕΝΑ ΠΤΟΥΛΙ ΚΡΩΖΕΙ ΦΤΕΡΟΥΓΙΖΟΝΤΑΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ.

ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΤΡΟΦΗ ΠΟΥ ΠΕΦΤΕΙ.

ΗΧΟΣ: ΚΡΩΞΙΜΑΤΑ

-CUT-

page: 33

-CUT-



ΟΔΗΓΟΣ, ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ, ΔΡΟΜΟΣ

MEDIUM SHOT, TILTED

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΓΡΟΝΘΟΚΟΠΕΙ ΤΗΝ ΚΟΡΝΑ (ΑΛΛΟΣ ΗΧΟΣ, ΠΙΟ ΛΕΠΤΟΣ).

ΗΧΟΣ: ΚΟΡΝΑΡΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ, ΠΟΥΛΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE, FISH EYE

ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ. ΠΛΗΘΟΣ ΠΟΥΛΙΩΝ ΤΡΙΓΥΡΩ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ, ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT, TILTED

Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΦΩΝΑΖΕΙ ΣΤΟΝ ΑΝΤΡΑ ΠΟΥ ΤΟΥ ΕΠΕΣΑΝ ΤΑ ΤΡΟΦΙΜΑ.

ΕΚΕΙΝΟΣ ΕΧΕΙ «ΔΙΠΛΩΣΕΙ» ΕΝΤΕΛΩΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΡΓΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΠΟΓΝΩΣΗ!

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΚΑΤΣΑΔΕΣ, ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

CLOSE-UP SHOT, LOW ANGLE

ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ ΡΙΧΝΕΙ ΤΡΟΦΗ.

ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΠΟΛΛΑ ΣΥΝΝΕΦΑ ΚΑΙ ΠΟΥΛΙΑ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ, ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

page: 34

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 40	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''	ΤΡΑΠΕΖΑ-ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------------------

CLOSE-UP SHOT, OVER THE SHOULDER, PAN UP

ΗΧΟΣ ΑΤΜ- ΚΑΡΤΑΣ ΠΟΥ ΜΠΑΙΝΟΒΓΑΙΝΕΙ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ (Α->Β) ΚΑΙ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟΝ ΑΝΔΡΑ ΑΡΑΧΤΟ...

...ΝΑ ΡΙΧΝΕΙ ΕΝΑ ΦΙΛΑΚΙ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΚΟΤΤΕΛΑ!

ΑΠΟ ΠΙΣΩ ΤΗΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ Η ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΟΥΡΑ!

ΗΧΟΣ: ΑΤΜ, ΦΙΛΑΚΙ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 41	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)
-----------	-----------	----------	---------------	---------------------

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE

Η ΓΙΑΓΙΑ ΚΟΥΝΑΕΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑΡΙΚΑ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΗΣ. ΓΥΡΩ ΤΗΣ ΠΟΥΛΙΑ ΠΑΝΤΟΥ!

ΠΕΦΤΕΙ ΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 42	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''	ΕΡΓΑ ΟΔΟΠΟΙΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ
-----------	-----------	----------	---------------	------------------------

Πλάνο που προστέθηκε αργότερα

CLOSE-UP SHOT, TILTED

Ένας από τους αργόσχολους εργάτες πετάει το τσιγάρο στον λάκκο (πλάνο που προστέθηκε αργότερα)

Ο ΕΡΓΑΤΗΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΙΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ.

ΣΤΟ ΚΡΑΝΟΣ ΤΟΥ ΠΕΦΤΕΙ Η ΓΟΤΠΑ ΤΟΥ ΤΣΙΓΑΡΟΥ!


ΗΧΟΣ: ΚΟΜΠΡΕΣΕΡ

-CUT-

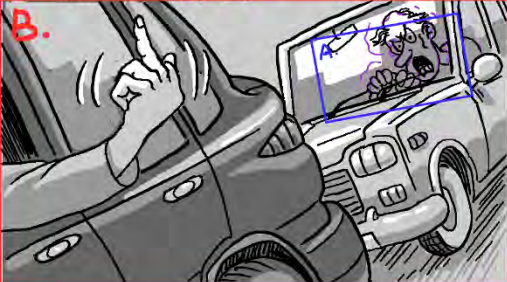
-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 43	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''	ΟΔΗΓΟΣ-ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ-ΔΡΟΜΟΣ
-----------	-----------	----------	---------------	--------------------------

A.



B.




Ο ΟΔΗΓΟΣ ΔΕΝ ΠΙΣΤΕΥΕΙ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ!
ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΤΟΥ SUV, ΒΓΑΙΝΕΙ ΕΝΑ ΧΕΡΙ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΑΝΕΙ ΚΩΛΟΔΑΧΤΥΛΟ!
ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΑΠΟ ΚΟΝΤΙΝΟ ΚΑΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕΣΑΙΟ. (A->B)

ΗΧΟΣ: ΜΑΡΣΑΡΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 44	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1''	ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------



ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΚΛΟΤΣΑΕΙ ΤΟ ΤΟΤΠΙ...

ΗΧΟΣ: ΚΛΟΤΣΙΑ ΜΠΑΛΑΣ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 44	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4''	ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ
-----------	-----------	----------	---------------	----------------



...ΚΑΙ ΧΤΥΠΑΕΙ ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ!
ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΣΕ ΑΡΓΗ ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΝ ΠΡΟΣΚΡΟΥΣΗ!

ΗΧΟΣ: ΓΔΟΥΤΟΣ

-CUT-

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 45	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3"
-----------	-----------	----------	--------------



ΓΙΑΓΙΑ (ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΗ)

EXTREME CLOSE-UP SHOT

Η ΓΙΑΓΙΑ ΧΑΜΟΓΕΛΑΕΙ. ΤΟ ΧΑΜΟΓΕΛΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΣΑΡΔΟΝΙΟ.

ΗΧΟΣ: ΑΠΟΛΥΤΗ ΗΣΥΧΙΑ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 46	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4"
-----------	-----------	----------	--------------



ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ/ΜΟΝΟΠΛΑΝΟ ΤΡΕΖΟΔΡΟΜΙΟ

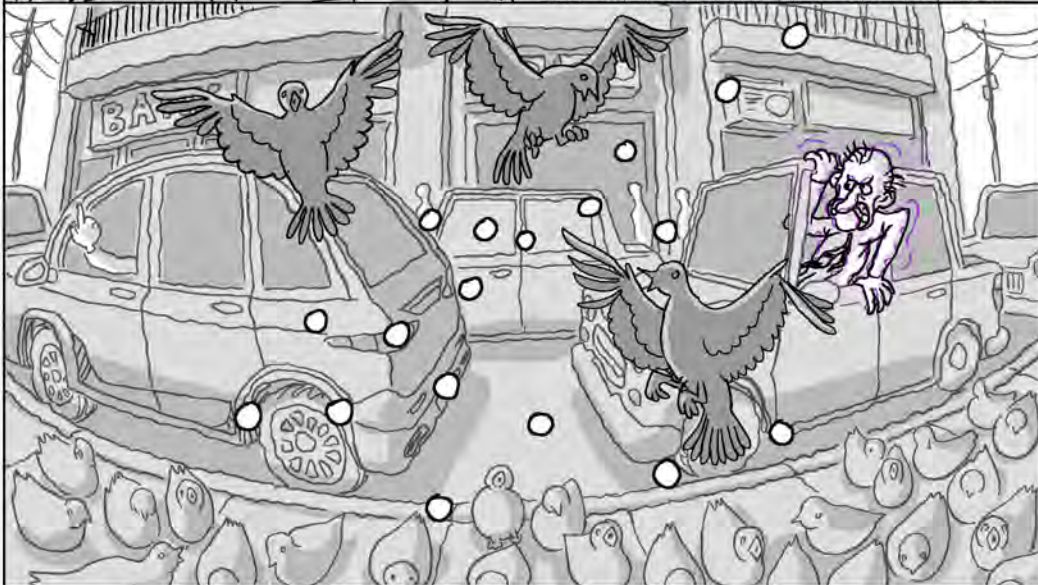
FLY THROUGH SHOTS WITH DRONE, FISH EYE

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΣΕ SLOW-MOTION.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗ ΣΕΚΑΝΣ ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ POINT OF VIEW ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ:

- Η ΓΙΑΓΙΑ ΒΓΑΖΕΙ ΤΡΟΦΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΤΕΑΕΙ.

ΗΧΟΣ: ΠΑΡΑΜΟΡΦΩΜΕΝΟΙ, ΥΠΟΚΩΦΟΙ ΗΧΟΙ, ΤΡΟΦΗ



WIDE SHOT, FISH EYE, DRONE

ΗΧΟΣ: ΠΑΡΑΜΟΡΦΩΜΕΝΑ ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ

Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗΝ ΤΡΟΦΗ. ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΑΝΟΙΓΕΙ ΚΑΙ Ο ΧΡΟΝΟΣ ΔΙΑΣΤΕΛΛΕΤΑΙ. ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΤΙΑ ΣΧΕΔΟΝ ΚΑΤΕΣΤΡΑΜΕΝΑ.

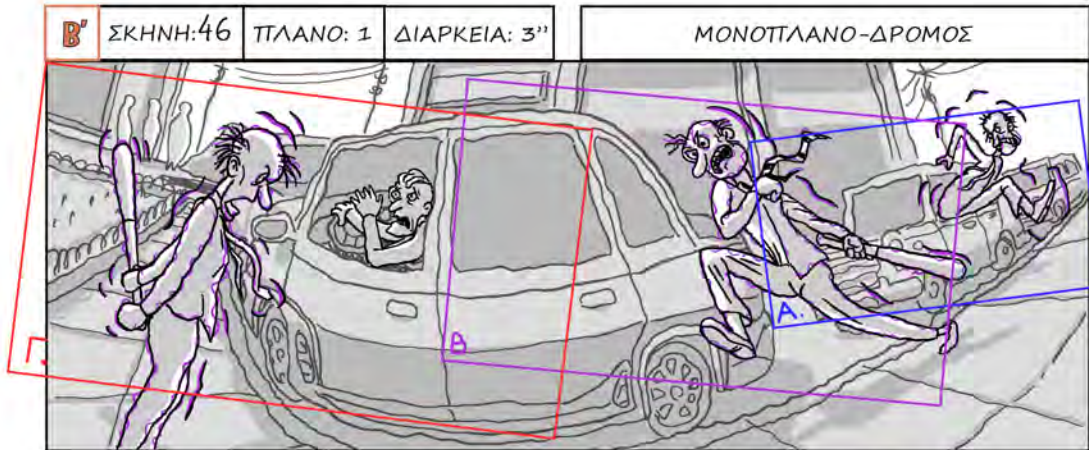
ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΠΤΟΥΛΙΑ ΠΑΓΩΜΕΝΑ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ ΚΑΙ ΑΠΟ ΠΙΣΩ ΤΟΝ ΔΡΟΜΟ ΚΑΙ ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ.

- Ο ΟΔΗΓΟΣ ΒΓΑΙΝΕΙ ΕΞΑΛΛΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΤΟΥ ΟΧΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ...

-CONTINUED-

page: 37

-CONTINUED-

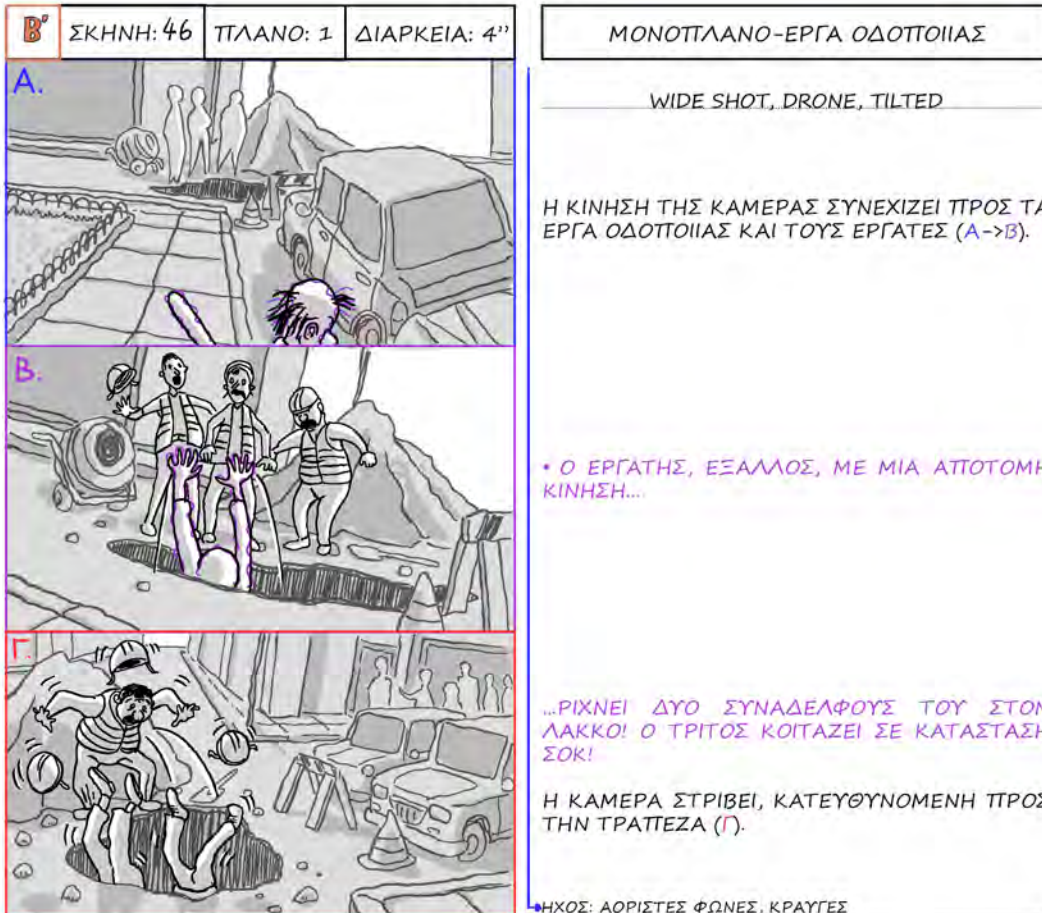


WIDE/MEDIUM SHOT, DRONE, TILTED

ΗΧΟΣ: ΒΑΒΟΥΡΑ, ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΒΡΙΣΙΕΣ

...ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΡΟΤΑΛΟ ΤΟΥΥ BASEBALL ΜΕ ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ ΔΡΑΣΚΕΛΙΕΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΣΥΝ ΕΝΩ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΒΡΙΖΕΙ. Ο ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ ΣΥΝ ΜΑΖΕΥΕΤΑΙ ΣΤΟ ΚΑΘΙΣΜΑ ΤΟΥ (Α->Β->Γ).

-CONTINUED-



WIDE SHOT, DRONE, TILTED

Η ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΕΡΓΑΤΕΣ (Α->Β).

* Ο ΕΡΓΑΤΗΣ, ΕΞΑΛΛΟΣ, ΜΕ ΜΙΑ ΑΠΟΤΟΜΗ ΚΙΝΗΣΗ...

...ΡΙΧΝΕΙ ΔΥΟ ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΥΣ ΤΟΥ ΣΤΟΝ ΛΑΚΚΟ! Ο ΤΡΙΤΟΣ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΣΕ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΟΚ!

Η ΚΑΜΕΡΑ ΣΤΡΙΒΕΙ, ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΗ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΤΡΑΠΕΖΑ (Γ).

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΦΩΝΕΣ, ΚΡΑΥΓΕΣ

-CONTINUED-

-CONTINUED-

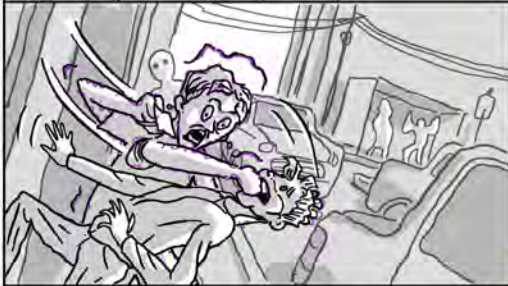
B' ΣΚΗΝΗ: 46 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 6"

ΜΟΝΟΠΛΑΝΟ-ΑΤΜ

WIDE/MEDIUM SHOT, DRONE, TILTED



• Η ΚΟΤΤΕΛΑ ΑΡΤΑΖΕΙ ΤΟΝ ΑΝΤΡΑ ΑΠΟ ΤΑ ΜΑΛΛΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ...



...ΚΑΙ ΤΟΥ ΤΗ ΧΩΝΕΙ ΣΤΟ ΣΤΟΜΑ.

ΑΠΟ ΠΙΣΩ ΤΟΥΣ, ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΗ ΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΛΕΩΦΩΡΕΙΟΥ.

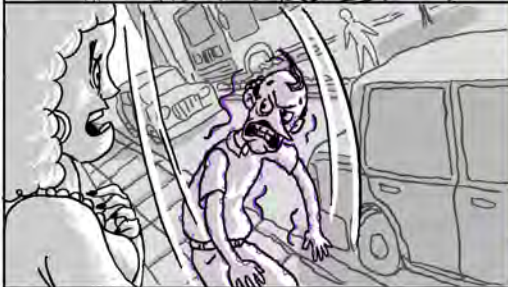
• ΗΧΟΣ: ΒΑΒΟΥΡΑ, ΔΟΡΙΣΤΕΣ ΦΩΝΕΣ, ΗΧΟΣ ΑΤΜ

ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΩΡΕΙΟΥ

WIDE/MEDIUM SHOT, DRONE, TILTED



• Ο ΣΥΖΥΓΟΣ, ΟΥΡΛΙΑΖΟΝΤΑΣ, ΠΕΤΑΕΙ ΜΕ ΛΥΣΣΑ ΤΑ ΨΩΝΙΑ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ.



Η ΚΑΜΕΡΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΓΥΡΟ ΚΑΙ ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΠΑΡΚΟ.

• ΗΧΟΣ: ΒΑΒΟΥΡΑ, ΔΟΡΙΣΤΑ ΟΥΡΛΙΑΧΤΑ, ΣΚΑΣΙΜΟ ΨΩΝΙΩΝ



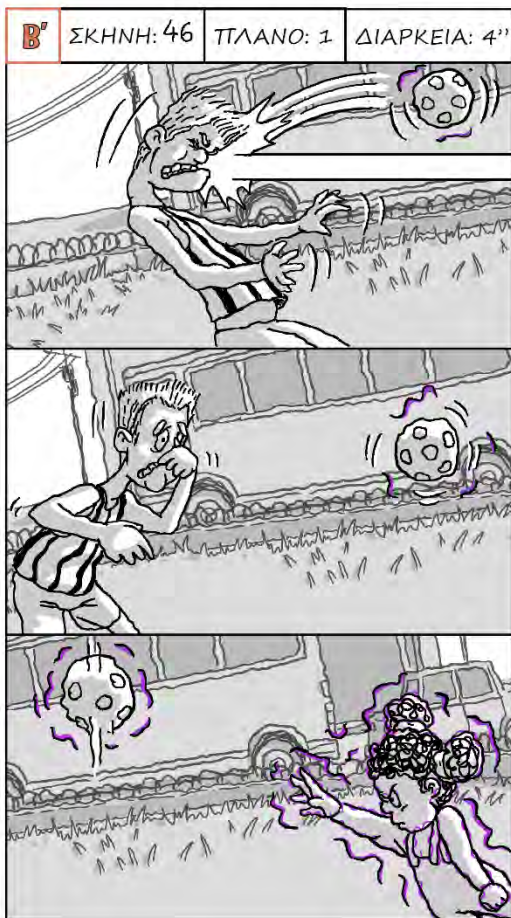
ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΤΟΥ ΑΓΟΡΙΟΥ. ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΑΚΙΝΗΤΟ.

• ΗΧΟΣ: SFX WHOOSH

-CONTINUED-

page: 39

-CONTINUED-



ΜΟΝΟΠΛΑΝΟ-ΠΑΡΚΟ

MEDIUM SHOT, PAN RIGHT, TILTED

• ΤΟ ΤΟΠΙ ΧΤΥΠΑΕΙ ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΣΤΗ ΜΥΤΗ.

ΕΚΕΙΝΟ ΤΟ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΜΕ ΑΠΟΡΙΑ ΚΑΘΩΣ ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΑΙΩΡΟΥΜΕΝΟ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟΥ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΠΑΝΑΡΕΙ ΔΕΞΙΑ ΚΑΙ ΜΑΣ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΝΑ ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΟΡΘΙΟ ΕΠΙΒΛΗΤΙΚΑ!

ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΗΣ ΕΛΕΓΧΕΙ ΤΗΛΕΚΙΝΗΤΙΚΑ ΤΟ ΤΟΠΙ.

ΗΧΟΣ: ΤΟΠΙ, ΣFX ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ

MEDIUM SHOT

ΜΙΑ ΤΟΥΦΑ ΑΠΟ ΤΑ ΜΑΛΛΙΑ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ ΕΧΕΙ ΛΥΘΕΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΤΣΟ.

ΡΙΧΝΕΙ ΤΡΟΦΗ. ΟΙ ΚΡΑΥΓΕΣ ΤΩΝ ΠΟΥΛΙΩΝ ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΣΑΝ ΣΚΟΥΞΙΜΑΤΑ!

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΣΚΟΥΞΙΜΑΤΑ

-CUT-

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 48 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

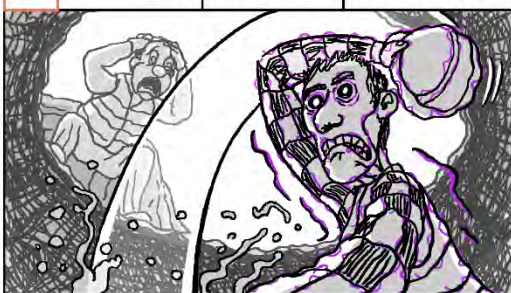
MEDIUM SHOT, TILTED

Ο ΣΥΖΥΓΟΣ ΑΡΤΤΑΖΕΙ ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΑΠΟ ΤΟ ΣΒΕΡΚΟ, ΟΥΡΛΙΑΖΟΝΤΑΣ ΣΤΗ ΓΥΝΑΙΚΑ ΤΟΥ.

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΑ ΟΥΡΛΙΑΧΤΑ, ΛΥΓΜΟΣ ΣΚΥΛΟΥ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 49 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE, TILTED

Ο ΕΡΓΑΤΗΣ ΚΤΥΠΑΕΙ ΜΕ ΛΥΣΣΑ ΤΟΥΣ ΔΥΟ ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΥΣ ΤΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΛΑΚΚΟ ΜΕ ΤΟ ΚΡΑΝΟΣ!

Ο ΤΡΙΤΟΣ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΕΝΤΡΟΜΟΣ ΑΠΟ ΠΑΝΩ!

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΦΩΝΕΣ, ΙΚΕΣΙΕΣ, ΧΤΥΤΗΜΑΤΑ, ΣΠΛΑΤΕΡ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 50 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΑΤΜ

MEDIUM SHOT, OVER THE SHOULDER, TILTED

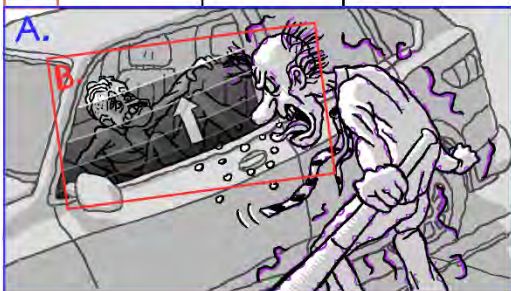
Η ΚΟΤΤΕΛΑ «ΤΑΪΖΕΙ» ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΤΟΝ «ΚΑΤΑΛΗΨΙΑ».

ΑΠΟ ΠΙΣΩ, ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΕΠΙΚΡΟΤΟΥΝ!

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΣΤΡΙΓΚΛΙΕΣ, ΧΤΥΤΗΜΑΤΑ, ΑΤΜ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 51 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''



ΔΡΟΜΟΣ

MEDIUM/CLOSE-UP SHOT, OTS, TILTED

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΕΧΕΙ ΚΟΛΛΗΣΕΙ ΠΑΝΩ ΣΤΟ SUV ΚΑΙ ΟΥΡΛΙΑΖΕΙ. ΣΑΛΙΑ ΠΕΤΑΓΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΤΟΥ.

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ SUV, ΕΝΤΡΟΜΟΣ, ΑΝΕΒΑΖΕΙ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ (A->B).

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΦΩΝΕΣ, ΠΙΤΣΙΛΙΕΣ, ΗΛ. ΠΑΡΑΘΥΡΟ

-CUT-

page: 41

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 52	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''
-----------	-----------	----------	---------------

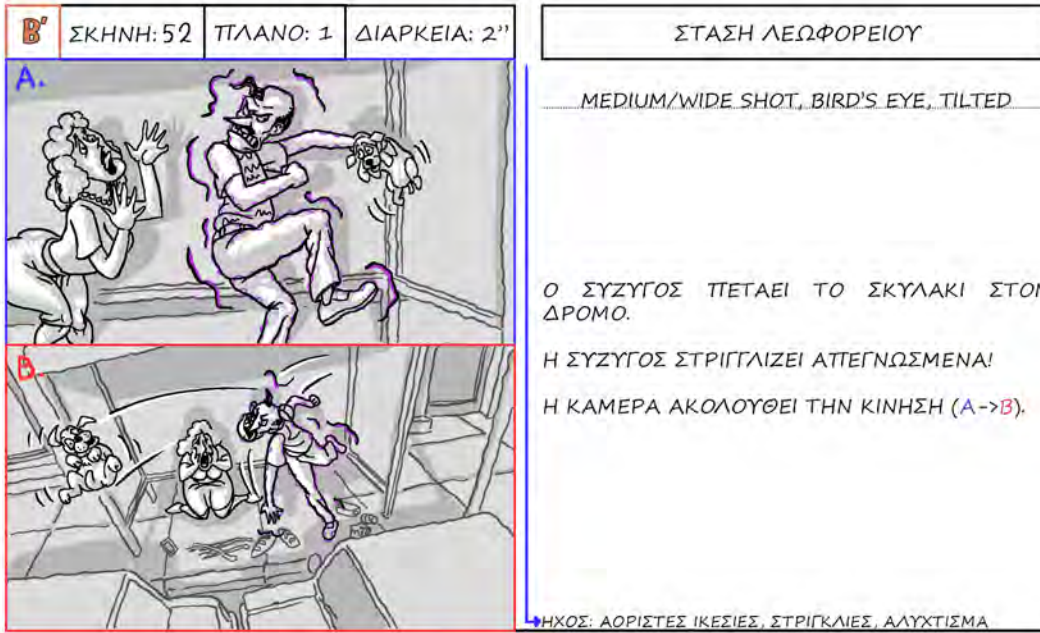
ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM/WIDE SHOT, BIRD'S EYE, TILTED

Α. Ο ΣΥΖΥΓΟΣ ΠΕΤΑΕΙ ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΣΤΟΝ ΔΡΟΜΟ.

Β. Η ΣΥΖΥΓΟΣ ΣΤΡΙΓΓΛΙΖΕΙ ΑΠΕΓΝΩΣΜΕΝΑ!
Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ (Α->Β).

↓ ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΙΚΕΣΙΕΣ, ΣΤΡΙΓΚΛΙΕΣ, ΑΛΥΧΤΙΣΜΑ



-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 53	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''
-----------	-----------	----------	---------------

ΠΑΡΚΟ

CLOSE-UP SHOT, TILTED

Α. ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΚΑΝΕΙ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ (Α->Β).

Β.


↓ ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ



-CUT-

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ:53	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ:1'5"	ΠΑΡΚΟ
-----------	----------	----------	---------------	-------



CLOSE-UP SHOT, TILTED

ΤΟ ΑΓΟΡΙ, ΠΑΝΙΚΟΒΛΗΤΟ, ΑΡΧΙΖΕΙ...

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΑ ΕΠΙΦΩΝΗΜΑΤΑ, ΣFX ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ:53	ΠΛΑΝΟ: 3	ΔΙΑΡΚΕΙΑ:1,5"	ΠΑΡΚΟ
-----------	----------	----------	---------------	-------



MEDIUM SHOT, TILTED

...ΝΑ ΑΙΩΡΕΙΤΑΙ!

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΑ ΕΠΙΦΩΝΗΜΑΤΑ, ΣFX ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ:53	ΠΛΑΝΟ: 4	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2"	ΠΑΡΚΟ
-----------	----------	----------	--------------	-------



WIDE SHOT, TILTED

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΑ ΕΠΙΦΩΝΗΜΑΤΑ, ΣFX ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ

Η ΚΑΜΕΡΑ ΜΑΣ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΗ ΔΡΑΣΗ ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ ΤΗΣ. ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΟΤΙ ΚΑΙ ΤΟ ΤΟΤΤΙ ΑΙΩΡΕΙΤΑΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΔΥΟ ΠΑΙΔΙΑ!

-CUT-

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ

MEDIUM SHOT, TILTED

Η ΓΙΑΓΙΑ ΣΚΟΡΤΙΖΕΙ ΠΕΡΙΧΑΡΗΣ ΤΡΟΦΗ ΔΕΞΙΑ...

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ

MEDIUM SHOT, TILTED

...ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ...

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE

... ΤΙΝΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ!

ΠΟΛΛΕΣ ΤΟΥΦΕΣ ΑΠΟ ΜΑΛΛΙΑ ΕΙΝΑΙ ΛΥΜΕΝΕΣ.

ΗΧΟΣ: ΤΡΟΦΗ, ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ

-CUT-



ΓΙΑΓΙΑ

WIDE SHOT, LOW ANGLE, FISH EYE

ΑΠΟ ΠΑΝΩ, ΟΥΡΑΝΟΣ ΜΕ ΣΥΝΝΕΦΑ ΠΟΥ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ, ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ.

ΗΧΟΣ: ΚΡΩΣΙΜΑΤΑ

-CUT-

page: 44

-CUT-



ΔΡΟΜΟΣ

MEDIUM SHOT, TRACK RIGHT, TILTED

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΑΡΧΙΖΕΙ ΚΑΙ ΒΑΡΑΕΙ ΤΟ SUV ΜΕ ΤΟ ΡΟΤΑΛΟ (A->B).

ΗΧΟΣ: ΡΟΤΑΛΙΕΣ, ΣΤΠΑΣΜΕΝΑ ΤΖΑΜΙΑ, ΚΟΡΝΕΣ

-CUT-



ΑΤΜ

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE, FISH EYE

Η ΚΟΠΠΕΛΑ ΒΑΡΑΕΙ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ «ΚΑΤΑΛΗΨΙΑ» ΣΤΟ ΑΤΜ.

ΗΧΟΣ: ΓΔΟΥΤΤΟΙ, ΣΤΠΑΣΜΕΝΟ ΠΑΛΙ, ΚΡΑΥΓΕΣ

-CUT-



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ

CLOSE UP/MEDIUM SHOT, TRACK UP, OTS, TILTED

Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΕΡΓΑΤΗΣ, ΣΕΡΝΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ ΤΟΥ ΠΑΝΙΚΟΒΛΗΤΟΣ, ΠΡΟΣΠΑΘΟΝΤΑΣ ΝΑ ΑΠΤΟΜΑΚΡΥΝΘΕΙ ΑΠΤΟ ΤΟΝ ΛΑΚΚΟ.

Ο ΕΡΓΑΤΗΣ ΒΓΑΙΝΕΙ ΑΠΤΟ ΤΟΝ ΛΑΚΚΟ....

ΗΧΟΣ: ΣΩΜΑ ΠΤΟΥ ΣΕΡΝΕΤΑΙ ΣΕ ΧΩΜΑ ΚΑΙ ΧΑΛΙΚΙ

-CUT-

page: 45

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 57 ΠΛΑΝΟ: 2 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ

WIDE SHOT, LOW ANGLE, TILTED

...ΚΑΙ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΧΤΥΠΗΣΕΙ ΤΟΝ
ΕΝΤΡΟΜΟ ΣΥΝΑΔΕΛΦΟ ΤΟΥ ΜΕ ΕΝΑ ΦΤΥΑΡΙ.

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΙΚΕΣΙΕΣ, ΧΑΛΙΚΙ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 58 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΩΡΙΟΥ

MEDIUM SHOT

Ο ΣΥΖΥΓΟΣ, ΣΕ ΜΑΝΙΑ, ΑΡΤΤΑΖΕΙ ΒΙΑΙΑ ΤΗ
ΓΥΝΑΙΚΑ ΤΟΥ ΑΠΟ ΤΑ ΣΤΗΘΗ.

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΟΙ ΛΥΓΜΟΙ, ΓΡΥΛΙΣΜΑΤΑ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 59 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΠΑΡΚΟ

MEDIUM SHOT, HIGH ANGLE

ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΣΦΙΓΓΕΙ ΤΗ ΓΡΟΘΙΑ
ΤΟΥ.

ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 59 ΠΛΑΝΟ: 2 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΠΑΡΚΟ

MEDIUM SHOT, LOW ANGLE

ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΠΝΙΓΕΤΑΙ.

ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ, ΣΤΡΑΒΟΚΑΤΑΤΗΜΑ

-CUT-

page: 46

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 60 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΔΡΟΜΟΣ

WIDE SHOT, TILTED

STILL FRAME (ΤΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΑΛΑΝΤΩ-
ΝΟΝΤΑΙ).

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΩ ΣΤΟ SUV. ΤΟ ΕΧΕΙ
ΔΙΑΛΥΣΕΙ. ΟΥΡΛΙΑΖΕΙ.

ΗΧΟΣ: ΟΥΡΛΙΑΧΤΟ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 61 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ

WIDE SHOT, TILTED

STILL FRAME (ΤΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΑΛΑΝΤΩ-
ΝΟΝΤΑΙ).

Ο ΕΡΓΑΤΗΣ ΑΔΕΙΑΖΕΙ ΤΣΙΜΕΝΤΟ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ
ΛΑΚΚΟ.

ΗΧΟΣ: ΟΥΡΛΙΑΧΤΟ + ΜΠΕΤΟΝΙΕΡΑ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 62 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΑΤΜ

WIDE SHOT, LOW ANGLE TILTED

STILL FRAME (ΤΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΑΛΑΝΤΩ-
ΝΟΝΤΑΙ).

Η ΚΟΤΤΕΛΑ ΤΣΙΡΙΖΕΙ ΜΕ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΓΕΜΑΤΑ
ΑΙΜΑΤΑ.

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΟΙ ΗΧΟΙ + ΤΣΙΡΙΓΜΑ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ: 63 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2''



ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT, TILTED

STILL FRAME (ΤΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΑΛΑΝΤΩ-
ΝΟΝΤΑΙ).



Ο ΣΥΖΥΓΟΣ ΒΙΑΖΕΙ ΤΗ ΓΥΝΑΙΚΑ ΤΟΥ ΣΤΟ
ΕΔΑΦΟΣ.

ΗΧΟΣ: ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΙ + ΚΛΑΜΑΤΑ

-CUT-

page: 47

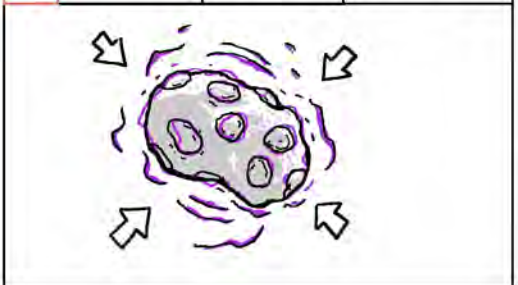
-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 64	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3"	ΠΑΡΚΟ
				CLOSE-UP/EXTREME CLOSE-UP SHOT
				ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΗ ΓΡΟΘΙΑ ΤΟΥ ΚΟΡΙΤΣΙΟΥ ΝΑ ΣΦΙΓΓΕΙ ΕΝΤΕΛΩΣ. Η ΚΑΜΕΡΑ ΕΣΤΙΑΖΕΙ ΣΤΗ ΓΡΟΘΙΑ ΠΟΥ ΣΦΙΓΓΕΙ (A->B). ↓ ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ, ΤΡΙΞΙΜΟ

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 64	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2"	ΠΑΡΚΟ
				MEDIUM SHOT, LOW ANGLE, TILTED
ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΠΤΑΙΔΙ ΤΤΝΙΓΕΤΑΙ. ↓ ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ, ΤΤΝΙΓΜΟΣ, ΚΡΟΤΑΛΙΣΜΑ				

-MATCH CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ: 64	ΠΛΑΝΟ: 3	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 2"	ΠΑΡΚΟ
				MEDIUM SHOT, TILTED
ΤΟ ΤΟΤΤΙ ΕΠΙΣΗΣ ΑΡΧΙΖΕΙ ΝΑ ΣΥΜΤΤΙΕΖΕΤΑΙ! ↓ ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ, ΤΤΡΙΞΙΜΟ ΛΑΣΤΙΧΟΥ				

-CUT-

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ:64 ΠΛΑΝΟ: 4 ΔΙΑΡΚΕΙΑ:1,5"



ΠΑΡΚΟ

CLOSE-UP SHOT, LOW ANGLE, TILTED

ΤΑ ΠΛΑΝΑ ΕΝΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥ ΑΓΟΡΙΟΥ...

ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ, ΠΝΙΓΜΟΣ, ΚΡΟΤΑΛΙΣΜΑ

-MATCH CUT-

B' ΣΚΗΝΗ:64 ΠΛΑΝΟ: 5 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 1"



ΠΑΡΚΟ

CLOSE-UP SHOT, TILTED

...ΚΑΙ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΠΟΥ ΣΥΜΠΙΕΖΕΤΑΙ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ.

ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ, ΤΡΙΞΙΜΟ ΛΑΣΤΙΧΟΥ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ:64 ΠΛΑΝΟ: 6 ΔΙΑΡΚΕΙΑ:0,5"



ΠΑΡΚΟ

EXTREME CLOSE-UP SHOT

ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΑΣΦΥΚΤΙΑ!

ΗΧΟΣ: ΗΧΟΣ: ΣΦΧ ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΗΣ, ΠΝΙΓΜΟΣ, ΚΡΟΤΑΛΙΣΜΑ

-CUT-

B' ΣΚΗΝΗ:64 ΠΛΑΝΟ: 7 ΔΙΑΡΚΕΙΑ:0,5"



ΠΑΡΚΟ

MEDIUM SHOT

ΞΑΦΝΙΚΑ, Η ΜΠΑΛΑ ΣΚΑΕΙ!

ΗΧΟΣ: ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΣΚΑΕΙ

-CUT-

page: 49

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ:65	ΠΛΑΝΟ: 1	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3''	ΓΙΑΓΙΑ-ΠΤΕΖΟΔΡΟΜΙΟ
-----------	----------	----------	---------------	--------------------



WIDE SHOT, LOW ANGLE, FISH EYE

ΗΧΟΣ: ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΤΟΥΛΙΑ ΠΕΤΑΝΕ ΤΡΟΜΑΓΜΕΝΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ! ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΤΑΝΕΡΧΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΚΟ ΤΟΥΣ.

-CUT-

B'	ΣΚΗΝΗ:65	ΠΛΑΝΟ: 2	ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 6''
-----------	----------	----------	---------------

ΓΙΑΓΙΑ



MEDIUM SHOT

Η ΓΙΑΓΙΑ, ΞΑΦΝΙΑΣΜΕΝΗ ΚΑΙ ΑΥΤΗ,...

...ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΚΑΙ ΒΛΕΠΕΙ ΟΤΙ ΤΗΣ ΕΧΕΙ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ Η ΤΡΟΦΗ.

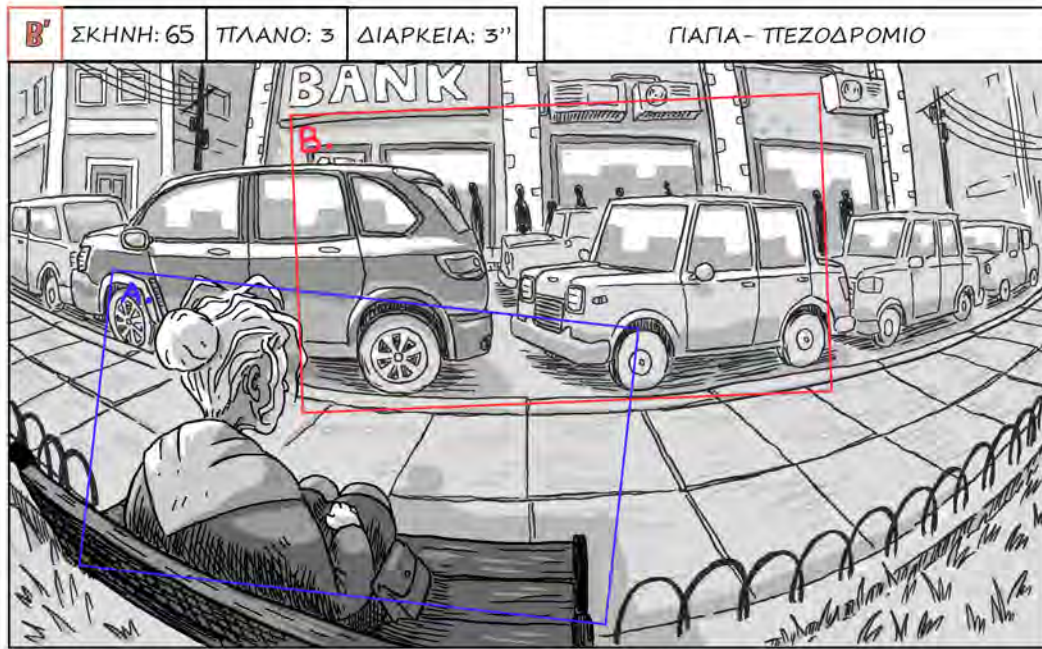
ΤΑ ΜΑΛΛΙΑ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΚΑΤΩΜΕΝΑ!
ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΜΠΡΟΣΤΑ.

ΗΧΟΣ: ΗΣΥΧΙΑ

-CUT-

page: 50

-CUT-



MEDIUM/WIDE SHOT, OTS, FISH EYE

ΗΧΟΣ: ΗΧΟΙ ΠΟΛΗΣ

ΤΟ ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ ΕΙΝΑΙ ΑΔΕΙΟ. ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΣΤΟΝ ΔΡΟΜΟ (Α->Β).
ΕΠΤΑΝΕΡΧΟΝΤΑΙ ΟΙ ΗΧΟΙ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ.

-CUT-

ΠΡΑΞΗ 3^η - ΣΚΗΝΕΣ: 6



MEDIUM SHOT

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΑΜΑΞΙ ΤΟΥ,
ΚΟΛΛΗΜΕΝΟΣ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ.

ΑΝΑΣΤΕΝΑΖΕΙ.

ΗΧΟΣ: ΡΕΛΑΝΤΙ, ΑΝΑΣΤΕΝΑΓΜΟΣ

-CUT-

page: 51

-CUT-

Γ ΣΚΗΝΗ: 2 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4"

ΕΡΓΑ ΟΔΟΤΟΠΙΑΣ-ΕΡΓΑΤΕΣ



MEDIUM/WIDE SHOT, TRACK DOWN

ΟΙ ΕΡΓΑΤΕΣ ΚΑΘΟΝΤΑΙ ΑΠΡΑΓΟΙ.

Ο ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΣ ΤΟΥΣ ΕΞΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΝΑ ΣΚΑΒΕΙ.

Η ΚΑΜΕΡΑ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΑΠ' ΕΞΩ ΚΑΙ ΜΤΑΙΝΕΙ ΣΤΟΝ ΛΑΚΚΟ (A->B)

ΗΧΟΣ: ΑΟΡΙΣΤΕΣ ΟΜΙΛΙΕΣ, ΚΟΜΠΡΕΞΕΡ

-CUT-

Γ ΣΚΗΝΗ: 3 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4"

ΤΡΑΠΕΖΑ-ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ



MEDIUM/WIDE SHOT, OTS

Ο «ΚΑΤΑΛΗΨΙΑΣ» ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΤΟΥ...



...ΚΑΙ ΦΕΥΓΕΙ.



Η ΚΟΠΕΛΑ ΤΟΝ ΚΟΙΤΑΕΙ ΝΑ ΑΠΤΟΜΑΚΡΥΝΕΤΑΙ ΔΙΧΩΣ ΝΑ ΑΝΤΙΔΡΑ.

ΗΧΟΣ: ΑΤΜ, ΒΗΜΑΤΑ

-CUT-

page: 52

-CUT-



ΤΡΑΠΕΖΑ, ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΤΜ

WIDE SHOT

ΤΕΛΙΚΑ, ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ.
ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΕΝΑ ΓΑΒΓΙΣΜΑ.

ΗΧΟΣ: ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ, ΓΑΒΓΙΣΜΑ

-CUT-



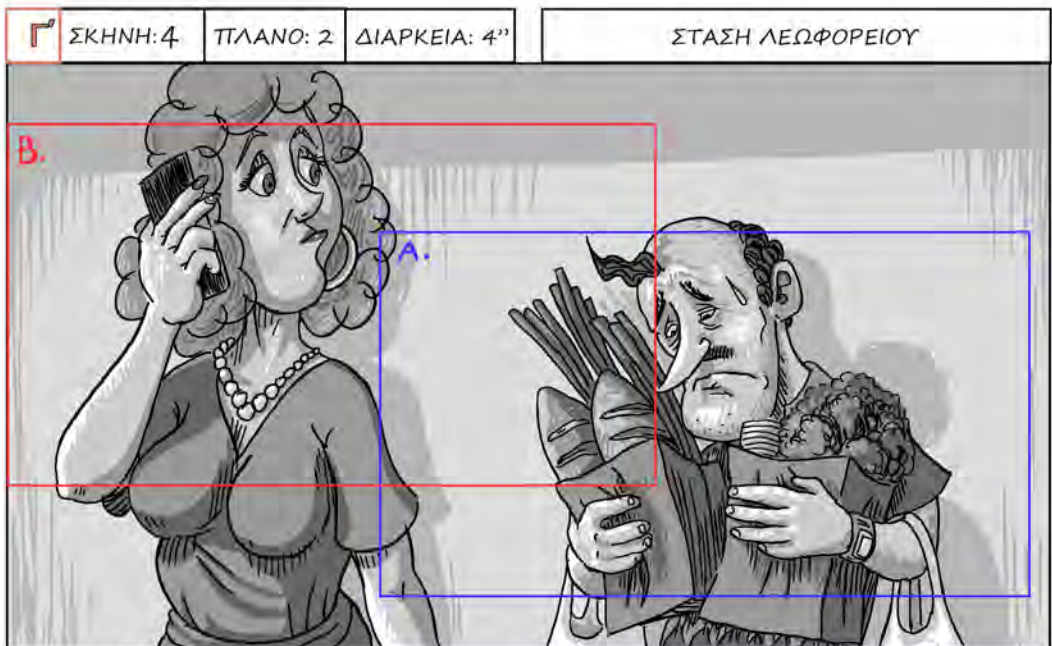
ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

MEDIUM SHOT

ΤΟ ΣΚΥΛΑΚΙ ΓΑΒΓΙΖΕΙ ΧΑΡΟΥΜΕΝΑ ΣΤΟΝ
ΑΝΤΡΑ, ΚΟΥΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΟΥΡΑ ΤΟΥ.

ΗΧΟΣ: ΧΑΡΟΥΜΕΝΟ ΓΑΒΓΙΣΜΑ

-CUT-



MEDIUM SHOT, TRACK LEFT

ΗΧΟΣ: ΧΑΡΟΥΜΕΝΑ ΓΑΒΓΙΣΜΑΤΑ

ΕΚΕΙΝΟΣ ΤΟ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΤΑΛΑΙΠΩΡΗΜΕΝΑ, ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ ΤΑ ΨΩΝΙΑ. Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΤΟΥ ΤΟΝ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΑΔΙΑΦΟΡΑ (A->B).

-CUT-

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

WIDE SHOT, OVER THE SHOULDER

ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΚΑΘΕΤΑΙ ΣΤΟ ΓΡΑΣΙΔΙ, ΣΤΗ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΔΕΝΤΡΟΥ, ΚΑΙ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΜΕ ΤΟ ΤΟΠΙ.

ΗΧΟΣ: ΤΟΠΙ, ΒΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΓΡΑΣΙΔΙ

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

MEDIUM SHOT

ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΛΙΓΕΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ, ΤΟ ΑΓΟΡΙ ΣΤΑΜΑΤΑΕΙ,...

ΗΧΟΣ: ΤΟΠΙ, ΒΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΓΡΑΣΙΔΙ

-CUT-



ΠΑΡΚΟ-ΠΑΙΔΑΚΙΑ

WIDE SHOT

...ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ ΤΟ ΜΙΚΡΟ ΠΑΙΔΑΚΙ ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ ΤΟΠΙ.

ΗΧΟΣ: ΒΗΜΑΤΑ ΣΕ ΓΡΑΣΙΔΙ, ΘΡΟΙΣΜΑ ΦΥΛΛΩΝ

-CUT-

ΣΚΗΝΗ: 6 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 6"

ΓΙΑΓΙΑ



MEDIUM SHOT, TRACK LEFT, PAN RIGHT, PUSH FORWARD

Η ΓΙΑΓΙΑ ΠΑΙΡΝΕΙ ΜΙΑ ΒΑΘΙΑ ΑΝΑΣΑ, ...

ΑΠΟ ΠΙΣΩ ΤΑ ΠΑΙΔΑΚΙΑ ΠΑΙΖΟΥΝΕ ΜΕ ΤΟ ΤΟΠΙ.



...ΦΤΙΑΧΝΕΙ ΤΑ ΜΑΛΛΙΑ ΤΗΣ...



...ΚΑΙ ΧΑΜΟΓΕΛΛΕΙ.



ΞΑΦΝΙΚΑ, ΜΙΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΚΟΥΤΣΟΥΛΙΑ ΠΕΦΤΕΙ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΗΣ!



ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΚΑΘΕΤΑΙ ΑΚΙΝΗΤΗ ΚΑΙ ΑΝΕΚΦΡΑΣΤΗ.

↓ ΗΧΟΣ: ΠΑΙΔΙΑΚΙΑ ΧΑΡΟΥΜΕΝΑ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΑΝΑΣΤΕΝΑΓΜΟΣ, ΚΟΥΤΣΟΥΛΙΑ

-CONTINUED-

-CONTINUED-

ΣΚΗΝΗ: 6 ΠΛΑΝΟ: 1 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 3"

ΓΙΑΓΙΑ



MEDIUM/EXTREME CLOSE-UP SHOT, TRACK FORWARD

ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΗΝ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΝΑ ΘΥΜΩΝΕΙ ΚΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΝΑ ΔΙΑΛΥΕΤΑΙ!!



Η ΚΑΜΕΡΑ «ΣΚΡΟΛΑΡΕΙ» ΚΑΤΑ ΠΛΑΝΩ ΤΗΣ ΤΗΝ ΩΡΑ ΠΟΥ ΠΑΕΙ ΝΑ ΟΥΡΛΙΑΞΕΙ!

ΗΧΟΣ: ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ, ΜΟΥΤΚΡΗΤΟ

-CUT-

ΣΚΗΝΗ: 6 ΠΛΑΝΟ: 2 ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 5"

ΠΛΑΤΕΙΑ-ΓΕΙΤΟΝΙΑ-ΟΥΡΑΝΟΣ



WIDE/EXTREME SHOT, TRACK UP,
LOW ANGLE, FISH EYE

ΚΟΒΟΥΜΕ ΣΕ ΠΑΝΟΡΑΜΙΚΟ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ ΜΕ ΘΕΜΑ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ.

ΠΟΛΛΑ ΠΟΥΛΙΑ ΞΕΠΤΕΤΑΓΟΝΤΑΙ ΤΑΡΑΓΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΦΥΛΛΩΣΙΕΣ

ΗΧΟΣ: ΑΠΟΚΟΣΜΟ ΟΥΡΛΙΑΧΤΟ, ΣΜΗΝΟΣ ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΩΝ



Η ΚΑΜΕΡΑ ΤΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΑΝΕΒΑΙΝΟΝΤΑΣ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΓΑΛΑΝΟ ΟΥΡΑΝΟ.

ΗΧΟΣ: ΦΤΕΡΟΥΓΙΣΜΑΤΑ, ΤΙΤΙΒΙΣΜΑΤΑ



ΤΕΛΟΣ ΤΡΙΤΗΣ ΠΡΑΞΗΣ

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ.

ΗΧΟΣ: ΗΣΥΧΙΑ

-THE END-

page: 56

2.8. Animatic

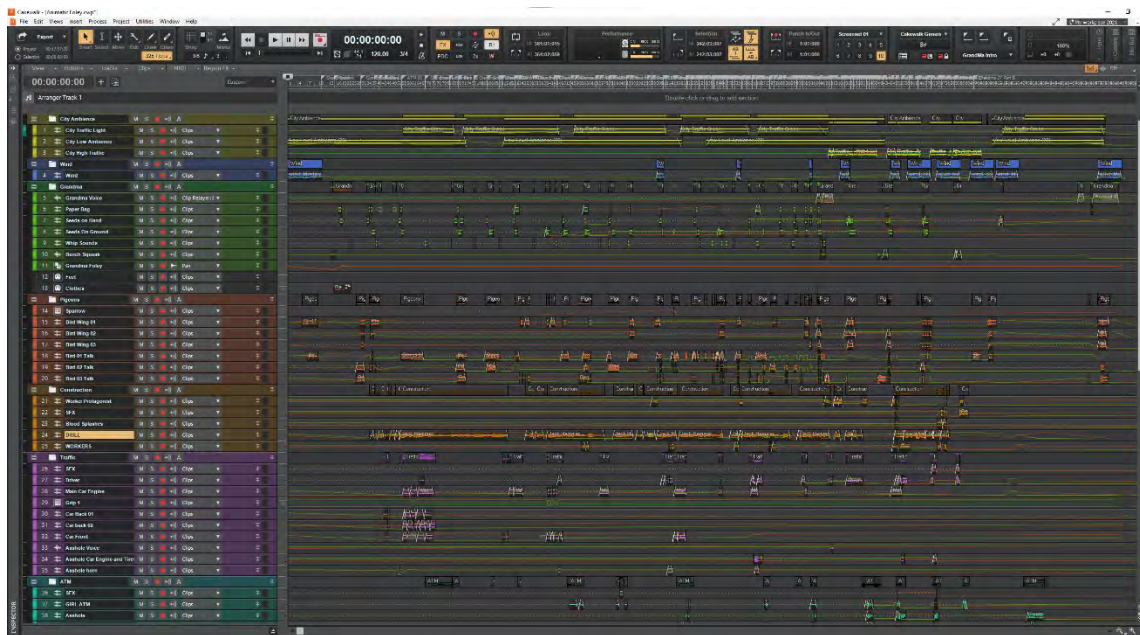
Το animatic είναι το τελευταίο λειτουργικό στάδιο της προπαραγωγής και το πιο καθοριστικό μέσο επικοινωνίας της ιδέας προς όλους τους συντελεστές που θα αναλάβουν την μετέπειτα παραγωγή. Σε αυτό θα αποδοθεί η κίνηση της κάμερας, των χαρακτήρων και των αντικειμένων, θα γίνουν οι μεταβάσεις από σκηνή σε σκηνή, και θα προσδιοριστεί ακριβώς η διάρκεια κάθε πλάνου, γεγονός απολύτως απαραίτητο για τον υπολογισμό χρόνου και κόστους της παραγωγής, καθώς στο animation δεν υπάρχει η «πολυτέλεια» της εικονοληψίας πολλαπλών πλάνων και η μετέπειτα επιλογή-επεξεργασία τους στο στάδιο του μοντάζ. Κάθε καρτέ πρέπει να δημιουργηθεί εκ του μηδενός, με το ανάλογο χρονικό κόστος.

Για το συγκεκριμένο animatic χρησιμοποιήθηκαν τα σχέδια του storyboard. Κάθε εικόνα χωρίστηκε σε φόντο και χαρακτήρες οι οποίοι, τις περισσότερες φορές, επιμερίστηκαν σε πολλαπλές εικόνες κατά ανατομικό μέλος. Δημιουργήθηκε folder structure ανά πράξη/σκηνή/πλάνο και έγιναν export οι εικόνες σε μορφή PNG με διαφάνεια σε αυτούς τους φακέλους. Μετέπειτα, εντός του After Effects δημιουργήθηκε project με αντίστοιχο folder structure στο οποίο εισήχθησαν όλες οι εικόνες για να ενταχθούν σε ξεχωριστά compositions, ένα για κάθε πλάνο. Φόντο και χαρακτήρες ανασυντέθηκαν στην αρχική τους μορφή για να τους δοθεί κίνηση με τη χρήση του «Puppet Pin Tool» και του addon «Duik Angela¹³». Κάθε πλάνο, αφού ολοκληρώθηκε, εντάχθηκε σε ένα κεντρικό composition, συνθέτοντας έτσι το τελικό αποτέλεσμα της ταινίας. Στο timeline αυτού του κεντρικού composition αποφασίστηκε αν «λειτουργούσε» η διάρκεια κάθε πλάνου/σκηνής και έγιναν οι απαραίτητες τροποποιήσεις όπου κρίθηκε απαραίτητο. Ορισμένες σκηνές χρειάστηκε να αντιστραφούν στον οριζόντιο άξονα για καλύτερη οπτική συνέχεια, ενώ σε άλλες προστέθηκαν επιπλέον πλάνα για να λειτουργήσει καλύτερα η δράση. Με την παραπάνω προσέγγιση, μετά την ολοκλήρωση της δημιουργίας όλων των πλάνων είχε επιτευχθεί και το μοντάζ, σχεδόν στην τελική του μορφή.

¹³ <https://rxlaboratory.org/tools/duik-angela/> (2024).

2.8.1. Foley

Αφού ολοκληρώθηκαν όλα τα πλάνα, έγινε export της ταινίας για να της προστεθούν ηχητικά εφέ (foley). Έγιναν ηχογραφήσεις σε εσωτερικό και εξωτερικό χώρο με προσωπικό εξοπλισμό¹⁴, αλλά ο κύριος όγκος των foley για το ηχοτοπίο πάρθηκε από το freesound.org από ηχογραφήσεις χρηστών¹⁵ που υπάρχουν στο Creative Commons license. Η επεξεργασία των ήχων και το μιζάζ έγινε στο Digital Audio Workstation Cakewalk (εικ. 34).



εικ. 34 Cakewalk - Πολλαπλά κανάλια με ήχους foley

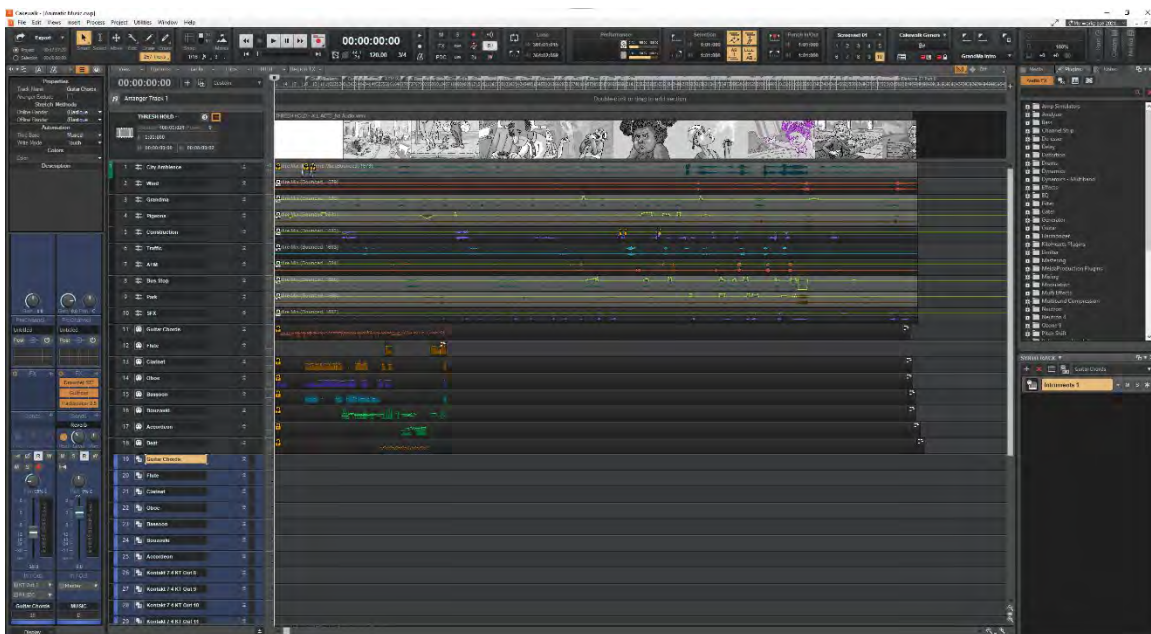
2.8.2. Μουσική

Έγιναν πειραματισμοί με διάφορα μουσικά θέματα και στιλ για να αποφασιστεί εάν η ύπαρξη μουσικής βοηθάει την εξιστόρηση ή όχι. Τελικά, η ύπαρξη ενός κεντρικού μουσικού θέματος σε μέτρο $\frac{3}{4}$ με μικρές παραλλαγές και η σταδιακή προσθήκη καινούριων, ετερόκλητων μεταξύ τους μουσικών οργάνων, κρίθηκε ότι συμβάλει στην αίσθηση της γνωριμίας με τους διαφορετικούς χαρακτήρες στην πρώτη πράξη,

¹⁴ (Σ.τ.Σ.) Χρησιμοποιήθηκαν το Sony PCM-M10 field recorder field recorder και το AGK Perception 120.

¹⁵ (Σ.τ.Σ.) Τα user names των χρηστών αναφέρονται στο παράρτημα.

ενισχύοντας, ίσως, και το κωμικό στοιχείο της ταινίας. Το κυκλικής¹⁶ μορφής μέτρο τριών τετάρτων συμβολίζει την αέναη επανάληψη της καθημερινότητας και εισάγει την ιδέα του σπирάλ κακοτοπιών που θα ακολουθήσουν. Τα ετερόκλητα μουσικά όργανα ενορχηστρώνουν την εικόνα των διαφορετικών ανθρώπων στον σκηνικό καμβά της πόλης. Στην δεύτερη πράξη η μουσική απουσιάζει, καθώς το ίδιο το ηχοτοπίο μετατρέπεται σιγά-σιγά σε μουσική θορύβου (noise music¹⁷). Στην τρίτη πράξη, μουσική και ηχοτοπίο ενώνονται σε ένα παραμορφωμένο σχήμα που χαρακτηρίζει και ρυθμοδοτεί τις αποτρόπαιες πράξεις. Η μουσική είναι πρωτότυπη και η σύνθεση και η μίξη της με τα foley έγινε επίσης με το «Cakewalk»¹⁸, χρησιμοποιώντας διάφορες βιβλιοθήκες μουσικών οργάνων και εφέ μουσικής παραγωγής (εικ. 35).



εικ. 35 Cakewalk – Διαφορετικά κανάλια οργάνων σε συνδυασμό με το ηχοτοπίο

Με την προσθήκη των foley και της μουσικής ολοκληρώνεται το animatic και προκύπτει η τελική διάρκεια της ταινίας. Αυτούσιο, λοιπόν, το περιεχόμενο του storyboard, με τις προσθήκες των έξτρα πλάνων (δίχως τίτλους αρχής και τέλους), στην μορφή του animatic έχει διάρκεια 8':03''.

¹⁶ (Σ.τ.Σ.) Το μέτρο $\frac{3}{4}$ ή, γενικά, μέτρα με χρόνους που έχουν πολλαπλάσιο το 3, διευθύνονται με κινήσεις που θυμίζουν κύκλο.

¹⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Noise_music (2024).

¹⁸ <https://www.bandlab.com/products/cakewalk?lang=en> (2024).

3. ΈΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΣΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ POST PRODUCTION

3.1. Λογισμικό και τεχνικός εξοπλισμός

Η δημιουργία του φακέλου παραγωγής, όπως έχει ήδη αναφερθεί, έγινε κατά τη διάρκεια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Animation, εντός του πλαισίου προγράμματος σπουδών των αντίστοιχων μαθημάτων (Αρχές Σεναρίου και κινηματογραφικής αφήγησης, Μεθοδολογία της Οργάνωσης και της Ανάπτυξης Οπτικοακουστικής παραγωγής, Post production για animation). Έτσι, η προπαραγωγή ολοκληρώθηκε με τη χρήση ενός μόνο workstation PC και άδειες προγραμμάτων που καλύπτονται από τον σπουδαστικό θάκο.

Η περαιτέρω ανάπτυξη της ταινίας στα στάδια της παραγωγής και post production, όπως έχει ήδη αποτυπωθεί στο χρονοδιάγραμμα και στην κοστολόγηση, απαιτεί την ύπαρξη πολλών υπολογιστών και των αντίστοιχων λογισμικών για να περατωθεί. Εκτιμήθηκε ότι θα χρησιμοποιηθούν έξι υπολογιστές και θα χρειαστούν άδειες χρήσης τουλάχιστον για τα «Adobe Photoshop»¹⁹ και «After Effects»²⁰. Ο κύριος όγκος δουλειάς, όμως, μπορεί να γίνει με λογισμικό ανοιχτού κώδικα (open source) όπως τα «Blender»²¹, «Krita»,²² «Gimp»²³, ή και την δωρεάν εκδοχή όπως το «DaVinci Resolve»²⁴ και το προαναφερθέν Cakewalk. Επίσης, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερες μορφές δημιουργίας εικόνων με τεχνητή νοημοσύνη, όπως το «Stable Diffusion»²⁵, είτε μέσω περιηγητή internet είτε με τη μορφή plugin εντός των Blender, Phostoshop και Krita.

Φυσικά, κατά τη διάρκεια της παραγωγής είναι δυνατό να αποκτηθούν περαιτέρω λογισμικά ή addons που να διευκολύνουν στην ταχύτερη ανάπτυξη των στοιχείων που πρέπει να δημιουργηθούν.

¹⁹ <https://www.adobe.com/products/photoshop.html> (2024).

²⁰ <https://www.adobe.com/products/aftereffects.html> (2024).

²¹ <https://www.blender.org/> (2024).

²² <https://krita.org/en/> (2024).

²³ <https://www.gimp.org/> (2024).

²⁴ <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve> (2024).

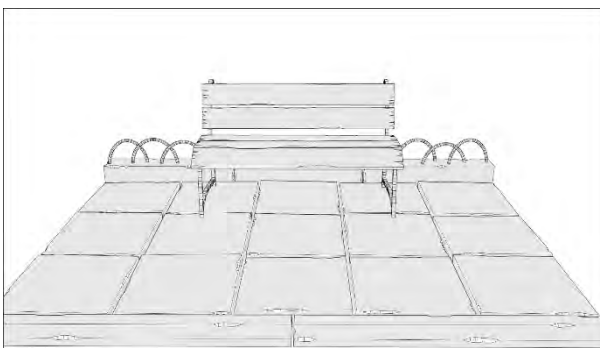
²⁵ <https://stability.ai/news/stable-diffusion-public-release> (2024).

3.2. Η αναγκαιότητα για 3D Workflow

Από το στάδιο του layout στο οποίο αποτυπώθηκε ο περιβάλλον χώρος, σε συνδυασμό με το animatic, κατέστη σαφές ότι οποιαδήποτε δραστική κίνηση της κάμερας θα επωφεληθεί από την ύπαρξη τρισδιάστατων μοντέλων για τα κτίρια και τα αντικείμενα, καθώς η μεταβολή στην παράλλαξη θα είναι πολύ δύσκολο να αποδοθεί με δισδιάστατες επιφάνειες. Ειδικότερα, και όχι μόνο, το πρώτο εισαγωγικό πλάνο της ταινίας, καθώς και η πρώτη σεκάνς της τρίτης πράξης είναι πρακτικά αδύνατο να δημιουργηθούν σε δισδιάστατο περιβάλλον, διότι είναι μονοπλάνα με μεγάλη κίνηση στον χώρο που έχουν ταυτόχρονα ευρείες μεταβολές στην γωνία λήψης. Αυτού του είδους η τεχνική πρόκληση κρίνεται απαραίτητο ότι πρέπει να αντιμετωπιστεί με τη χρήση τρισδιάστατων μοντέλων για τα αντικείμενα και το περιβάλλον, σε συνδυασμό με δισδιάστατα σχέδια για την αναπαράσταση των χαρακτήρων.

3.2.1. 3D Modeling

Για τη δημιουργία όλων των τρισδιάστατων στοιχείων, προτείνεται να χρησιμοποιηθεί η ανοιχτού κώδικα σουίτα δημιουργίας 3D, Blender. Το συγκεκριμένο λογισμικό συγκεντρώνει πλειάδα δυνατοτήτων δημιουργίας τρισδιάστατων μοντέλων, είναι εύκολα επεκτάσιμο με επιπρόσθετες λειτουργίες, είτε εμπορικές είτε δωρεάν και έχει συγκριτικά πλεονεκτήματα με άλλα αντίστοιχα προγράμματα που θα φανούν στην πορεία της παραγωγής.



εικ. 36 Πεζοδρόμιο και παγκάκι - Τρισδιάστατο μοντέλο.

Αρχικά, θα πρέπει να επιμεριστούν αρμοδιότητες για την παράλληλη κατασκευή των τρισδιάστατων μοντέλων στην ομάδα παραγωγής 3D modeling (εικ. 36). Προτείνεται ο διαχωρισμός των μοντέλων σε κατηγορίες ανά κλίμακα από τα πιο

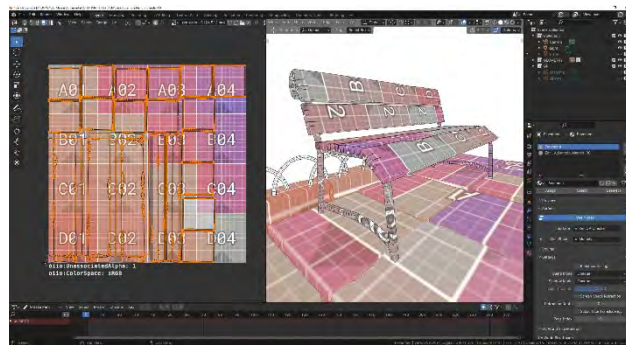
μεγάλα στα πιο μικρά, αλλά και σε προτεραιότητα με βάση το οπτικό περιεχόμενο:

- Κτίρια που βρίσκονται στο φόντο της πόλης.
- Δρόμοι και ευρύτερο ρυμοτομικό layout της γειτονιάς.
- Κτίρια που εμφανίζονται σε πρώτο πλάνο.
- Το δέντρο που βρίσκεται στο πάρκο
- Οχήματα που βρίσκονται στο φόντο.
- Οχήματα που εμφανίζονται σε πρώτο πλάνο.
- Τα οχήματα των οδηγών που έχουν πρωταγωνιστικό ρόλο, στα οποία φαίνεται ο εσωτερικός τους χώρος και έχουν κινούμενα μέρη.

Όλα τα παραπάνω θα πρέπει να δημιουργηθούν παράλληλα και σε σωστή κλίμακα μεταξύ τους, λαμβάνοντας υπόψιν πρώτον, τον εικαστικό στόχο της ταινίας και δεύτερον, τον αριθμό πολυγώνων που θα πρέπει να διατηρηθεί σε διαχειρίσιμα επίπεδα, δεδομένου της κλίμακας των σκηνών που παρουσιάζονται στην ταινία.

3.2.2. UV Unwrapping

Κάθε μοντέλο που ολοκληρώνεται θα περνάει στην επόμενη ομάδα παραγωγής που θα έχει την ευθύνη του UV Unwrapping²⁶. Στο στάδιο αυτό, το πλέγμα της επιφάνειας των τρισδιάστατων μοντέλων



εικ. 37 Πεζοδρόμιο και παγκάκι – UV Unwrapping.

μαρκάρεται με τέτοιο τρόπο που είναι σαν να «ξεδιπλώνονται» και να «χαρτογραφούνται» σε δύο διαστάσεις (εικ. 37). Με τον τρόπο αυτό, είναι πολύ πιο εύκολο και αποτελεσματικό να τους αποδοθούν υφές, με χειροποίητο ή και με παραμετρικό τρόπο. Η διαδικασία αυτή μπορεί να γίνει είτε με τα εγγενή εργαλεία του Blender είτε με τη χρήση εμπορικών addons, όπως τα «Zen UV»²⁷ και «Unpackmaster»²⁸.

²⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/UV_mapping (2024).

²⁷ <https://blendermarket.com/products/zen-uv> (2024).

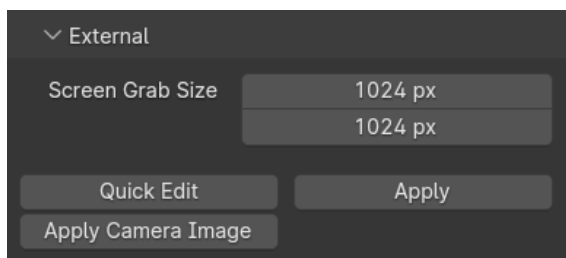
²⁸ <https://unpackmaster.com/> (2024).

3.2.3. Texturing



εικ. 38 Πεζοδρόμιο και παγκάκι – Χρωματισμός (texturing).

Κάθε ένα από τα μοντέλα που θα είναι πλήρως «χαρτογραφημένο» (unwrapped), θα προωθείται στην υπεύθυνη ομάδα για τον χρωματισμό (εικ. 38). Βασιζόμενοι στο υλικό που δημιουργήθηκε στο στάδιο του Layout: Concept Art & Character Design, θα πρέπει να αποδοθούν υφές που να προσομοιάζουν σε υδατογραφίες. Ο χρωματισμός μπορεί να επιτευχθεί με συνδυασμό των εγγενών εργαλείων texturing του Blender, αφού πρώτα δημιουργηθούν ή αγοραστούν custom brushes, όπως το «CR brush pack»²⁹, καθώς και εξωτερικά προγράμματα ζωγραφικής, όπως το Krita, μέσω της λειτουργίας «Quick Edit» (εικ. 39).



εικ. 39 μενού «Quick Edit».

Περαιτέρω δυνατότητες ζωγραφικής ελευθερίας μπορούν να προστεθούν με τη χρήση addons που δίνουν τη δυνατότητα ύπαρξης layers εντός του Blender, κάτι που, ως τη στιγμή που συντάσσεται αυτό το κείμενο, δεν υποστηρίζεται δίχως πολύπλοκα δίκτυα με nodes και shader trees. Ενδεικτικά αναφέρονται τα «PSD-Layers»³⁰ και «Ucupaint»³¹.

3.2.4. Shading

Όπως προαναφέρθηκε στην ενότητα του storyboard, η τονική διαβάθμιση των χαρακτήρων θα είναι περιορισμένη. Προτείνεται η χρήση τριών τονικών διαβαθμίσεων που θα προστίθενται στο εκάστοτε βασικό χρώμα: μία για την άμεση έκθεση σε φωτεινή πηγή (direct light) και δύο για τις σκιές (ambient & hard shadows). Η ίδια λογική θα πρέπει

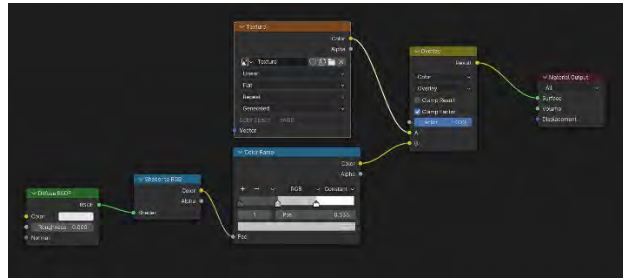
²⁹ <https://craftreaper.lemonsqueezy.com/> (2024)

³⁰ <https://psd-layers.com/> (2024)

³¹ <https://github.com/ucupumar/ucupaint> (2024)

να ακολουθηθεί στην αναπαράσταση του τοπίου και των αντικειμένων που είναι τρισδιάστατα.

Πάνω στο βασικό τους χρώμα (base texture) θα πρέπει να προστεθούν αντίστοιχες τονικές διαβαθμίσεις. Για να επιτευχθεί αυτό το αποτέλεσμα, προτείνεται η τεχνική του «cel shading»³² που εφαρμόζεται κυρίως σε ταινίες anime που ενώ έχουν δημιουργηθεί με τρισδιάστατο τρόπο, στοχεύουν στο να αναπαραστήσουν την δισδιάστατη αισθητική των manga κόμικ.



εικ. 40 Shader Editor – Basic Cell shading node tree.

Η διαδικασία προϋποθέτει τη χρήση του «EEVEE render engine»³³ και το shader node «Shader to RGB». Σε συνδυασμό με κάποιον «Diffuse» shader για την διάδραση με τις πηγές φωτισμού, το «Color Ramp» node για τον περιορισμό των τονικών διαβαθμίσεων και ένα «Color MIX» node για την επικάλυψη αυτών πάνω στο βασικό χρωματισμό, μπορεί να επιτευχθεί ένα βασικό cel shading setup (εικ. 40). Επιπλέον, μπορούν να προστεθούν παραμετρικά nodes στα materials των τρισδιάστατων αντικειμένων, τα οποία θα προσδώσουν την αίσθηση της γραμμοσκίασης (εικ. 41).



εικ. 41 Πεζοδρόμιο και παγκάκι – Χρωματισμός (texturing).

³² https://en.wikipedia.org/wiki/Cel_shading (2024).

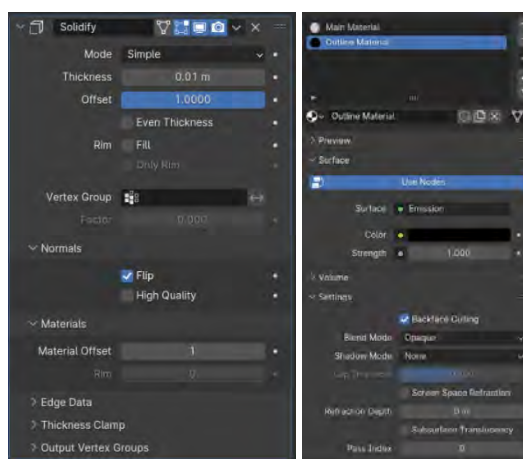
³³ <https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/eevee/introduction.html> (2024).

3.2.5. Περιγράμματα τρισδιάστατων μοντέλων

Για την επίτευξη του τελικού αποτελέσματος, σε όλα τα τρισδιάστατα στοιχεία θα πρέπει να προστεθεί κάποιου είδους περίγραμμα που να ενισχύει περαιτέρω τη δισδιάστατη αίσθηση, προσδίδοντας ακόμα περισσότερη ομοιογένεια με τους δισδιάστατους χαρακτήρες που θα σχεδιαστούν και θα ενταχθούν αργότερα στο τρισδιάστατο περιβάλλον. Αυτό το ζητούμενο είναι πολύπλοκο σε τεχνικό επίπεδο, καθώς η «ζωγραφική γραμμή» ενός σχεδίου «ζωντανεύει» από τις επιλογές του καλλιτέχνη ως προς τη θέση της, το πάχος της, ακόμα και τις ατέλειές της. Επιπλέον, οι αλλαγές στην οπτική γωνία των αντικειμένων, λόγω της κίνησης της κάμερας, θα πρέπει να γίνονται σεβαστές από τα περιγράμματα, ακολουθώντας, αναλόγως, τυχόν καμπυλότητες και οξείες γωνίες, γεγονός που δημιουργεί επιπρόσθετες τεχνικές προκλήσεις! Το Blender έχει αρκετά εργαλεία που μπορούν να προσεγγίσουν το επιθυμητό αποτέλεσμα, το καθένα εξ αυτών με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά του. Ενδεικτικά, θα αναφερθούν τα παρακάτω:

- **Freestyle:** Αυτή η λειτουργία παρότι είναι κάπως «κρυμμένη» στις ρυθμίσεις του Blender έχει πάρα πολλές στιλιστικές δυνατότητες, άλλα είναι πολύπλοκη και χρονοβόρα. Το βασικότερο μειονέκτημά της είναι ότι δεν υπάρχουν διαθέσιμα πολλά παραδείγματα από τα οποία να αντληθούν πληροφορίες ως προς την πρακτική εφαρμογή της στο συγκεκριμένο έργο.

- **Συνδυασμός «Solidify» modifier με material Offset και «Emission» material:** Με την προσθήκη του modifier «Solidify» σε οποιοδήποτε τρισδιάστατο μοντέλο, μπορεί να δημιουργηθεί ένα «κέλυφος» γύρω από το μοντέλο, στο οποίο να δοθεί ξεχωριστό material με χαρακτηριστικά «Emission» για να

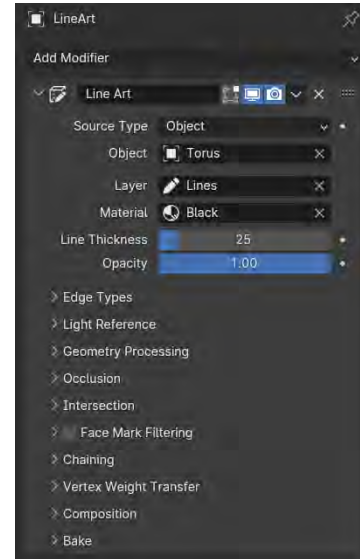


εικ. 42 Solidify Modifier - Emission material

μην επηρεάζεται από τα φώτα της σκηνής (εικ. 42). Αυτή η προσέγγιση προσφέρει μεν ένα ενιαίο περίγραμμα, αλλά έχει αρκετές αδυναμίες. Καταρχάς, διπλασιάζει

τον αριθμό πολυγώνων ανά αντικείμενο. Επιπλέον, τα περιγράμματα των αντικειμένων δεν αλληλεπιδρούν μεταξύ τους (intersections) με αποτέλεσμα να μην δημιουργούνται γραμμές σε σημεία που ένας σχεδιαστής θα σημείωνε με περιγράμματα.

- **Grease Pencil - Line Art Modifier:** Με την προσθήκη ενός αντικειμένου στο οποίο τοποθετείται το «Line Art» modifier, μπορούν να δημιουργηθούν περιγράμματα από ένα μοντέλο έως όλα τα τρισδιάστατα μοντέλα που βρίσκονται εντός της σκηνής (εικ. 43). Αυτή η προσέγγιση έχει πολλά πλεονεκτήματα. Είναι γρήγορη στο setup, στη διάδραση και στο rendering. Επίσης, με επιπρόσθετα modifiers μπορούν να επιτευχθούν δυναμικές διαφοροποιήσεις στο πάχος, στη διαφάνεια και στο σχήμα των γραμμών, κάτι που



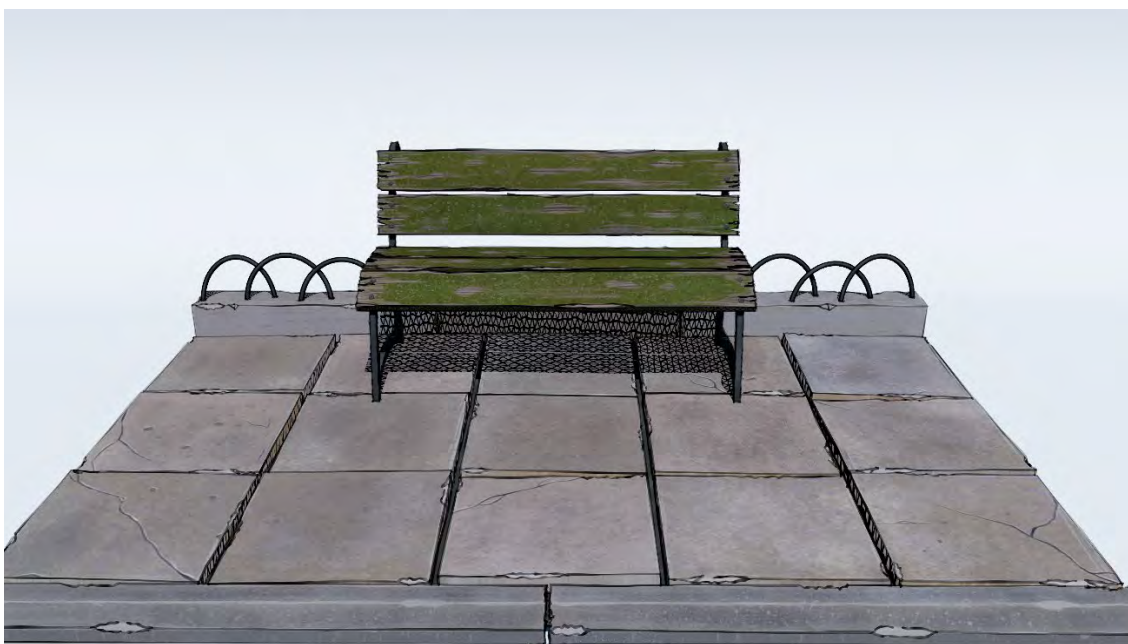
εικ. 43 Grease Pencil- Line Art.

είναι βασικό ζητούμενο στην ιστορία, αφού στην τρίτη πράξη του έργου τα περιγράμματα του περιβάλλοντος «σπάνε» και κινούνται σπασμωδικά. Στα μειονεκτήματα της συγκεκριμένης μεθόδου πρέπει να αναφερθούν ότι στη γεωμετρία που δημιουργείται για την απόδοση των γραμμών δεν υπολογίζεται το εστιακό βάθος, με αποτέλεσμα να είναι όλες οι γραμμές in focus, καθώς και το ότι οι γραμμές αυτές έχουν σημείο αναφοράς την εκάστοτε εν ενεργεία κάμερα της σκηνής, με αποτέλεσμα οποιαδήποτε διαφορετική γωνία θέασης να απεικονίζει ακατάληπτες μουτζούρες, κάτι που δυσκολεύει την εργασία με τη χρήση πολλαπλών viewport.

- **Geometry Nodes:** Με την προσθήκη του συστήματος «Geometry Nodes» στην έκδοση του 2.92, άνοιξε ένας νέος κόσμος δυνατοτήτων δημιουργίας εντός του Blender. Αυτό το σύστημα, όπως υπονοεί το όνομά του, δημιουργεί κάθε λογής γεωμετρικό (και όχι μόνο) στερεό, με τη χρήση κόμβων (nodes), που με διαδοχικές μαθηματικές, παραμετρικές εντολές, συνθέτουν πολύπλοκα δυναμικά σχήματα που είναι πρακτικά αδύνατο να δημιουργηθούν με άλλον τρόπο. Υπάρχουν εμπορικά συστήματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την δημιουργία περιγραμμάτων

που προσφέρουν αντίστοιχες δυνατότητες με τη μέθοδο του Line Art Modifier, όπως το «Line Art Curve Modifier»³⁴ του Blender «γκουρού» Alan Wyatt. Το μειονέκτημα αυτής της προσέγγισης είναι η δυσκολία και η πολυπλοκότητα του συστήματος να δημιουργηθεί εκ του μηδενός, καθώς και η μορφοποίησή του στην περίπτωση που χρησιμοποιηθεί κάποια εμπορική πρόταση.

Γενικά, θα χρειαστεί περαιτέρω έρευνα και ανάπτυξη των μεθόδων που θα ακολουθηθούν και θα εφαρμοστούν στα στάδια του χρωματισμού, σκίασης και γραμμοσκίασης των τρισδιάστατων μοντέλων, καθώς είναι καθοριστικής σημασίας το τελικό αποτέλεσμα να συλλαμβάνει και να αποδίδει το ύφος της ακουαρέλας, ενώ, ταυτόχρονα, θα πρέπει να είναι διαχειρίσιμα ως προς τον αριθμό πολυγώνων και δυναμικά στη διάδρασή τους με τον φωτισμό και τις αλλαγές στον τρόπο απεικόνισης κατά την εξέλιξη της οπτικής αφήγησης. Πιθανόν να χρειαστεί συνδυασμός διαφορετικών τεχνικών για την επίτευξη των παραπάνω (εικ. 43).



εικ. 44 Πεζοδρόμιο και παγκάκι – Περιγράμματα με συνδυασμό Line Art και Solidify Modifier.

³⁴ <https://tradigital.gumroad.com/l/yriflm> (2024)

3.3. 2D Animation & Staging & Camera movement

Όλοι οι χαρακτήρες (άνθρωποι, σκυλάκι, πουλιά), καθώς και τα αντικείμενα με τα οποία αλληλεπιδρούν άμεσα (χαρτοσακούλα, κομπρεσέρ, χρωστική κάρτα, σακούλες με ψώνια, μπάλα), θα είναι δισδιάστατα σχέδια που θα δημιουργηθούν με τη χρήση γραφίδας (digitizer pen ή και pen displays). Ο καρικατουρίστικος σχεδιασμός των χαρακτήρων, καθώς και κάποιες από τις δυναμικές κινήσεις που θα πράξουν, είναι πολύ δύσκολο να μεταφερθούν και να αποδοθούν με τρισδιάστατα μοντέλα. Ο σχεδιασμός τους σε όλα τα στάδια, καθώς και η κίνησή τους, θα γίνει στο Blender με το «Grease Pencil».

Από τη στιγμή που ο περιβάλλον χώρος θα έχει ολοκληρωθεί, θα ξεκινήσει ο σχεδιασμός των κεντρικών χαρακτήρων ανά πλάνο και σκηνή. Με οδηγό το animatic, ως προς το καδράρισμα και τους χρόνους, θα δημιουργηθούν και θα τοποθετηθούν για κάθε πλάνο κάμερες με το αντίστοιχο «εικονικό» φακό και εστιακό βάθος, στις οποίες θα δοθεί κίνηση όπου αυτό προβλέπεται από την ιστορία. Έπειτα, για κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά, θα δημιουργηθεί Grease Pencil object το οποίο θα τοποθετηθεί στο εκάστοτε σημείο δράσης και που θα περιέχει όλα τα σχέδια που θα προσδώσουν την κίνηση.

3.3.1. Grease Pencil

Το συγκεκριμένο εργαλείο επιτρέπει τη δημιουργία δισδιάστατων σχεδίων εντός του τρισδιάστατου περιβάλλοντος του Blender. Πρώτα δημιουργείται/νται ένα ή περισσότερα αντικείμενα Grease Pencil που είναι σε θέση να περιέχουν αυτόνομη ιεραρχία με layer, αντίστοιχη με αυτή που συναντάμε σε προγράμματα όπως το Photoshop, καθώς και χρωματική παλέτα με ξεχωριστά materials. Τα αντικείμενα αυτά μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιοδήποτε σημείο του τρισδιάστατου χώρου και, υπό προϋποθέσεις, να επηρεάζονται από τις φωτεινές πηγές της σκηνής. Για να δοθεί κίνηση στα σχέδια χρησιμοποιούνται keyframes πάνω σε εξειδικευμένο timeline που συμβαδίζει με το κεντρικό timeline των υπόλοιπων, τρισδιάστατων αντικειμένων. Υποστηρίζεται η

δυνατότητα Onion Skin³⁵ και Out of Pegs³⁶ τα οποία βοηθούν στην διατήρηση των όγκων με ομαλή συνέχεια και στον σωστό χρονισμό των σχεδίων (timing). Η διαδικασία μοιάζει με αυτή που ακολουθείται σε άλλα προγράμματα διδιάστατου animation, όπως τα Adobe Animate και Toon Boom Harmony, καθώς οι γραμμές και οι φόρμες που δημιουργούνται προσεγγίζουν περισσότερο τη λογική του vector based image παρά bitmap (raster) image που απαντάται σε προγράμματα όπως το TVPaint Animation. Υπάρχουν δωρεάν και εμπορικά addons όπως τα «GP Onion Tool», «Grease Pencil Tools» και «GP Animations Desk³⁷» που επεκτείνουν ή και επιταχύνουν την χρήση του Grease Pencil.

3.3.2. Roughs, Clean up, Color, Light & Shadow passes

Η διαδικασία σχεδιασμού, κίνησης, χρωματισμού και φωτοσκίασης των χαρακτήρων θα χωριστεί σε στάδια που είναι τυπικά για το 2D animation:

- Πρώτα θα σχεδιαστούν γρήγορα σχέδια για κάθε key και breakdown poses των χαρακτήρων (rough pass). Με τον τρόπο αυτό θα επιτευχθεί το σωστό timing στην κίνηση και θα μπουν οι βάσεις για την σωστή διατήρηση των όγκων κατά τη διάρκεια της μετακίνησης των χαρακτήρων στον χώρο (εικ. 45).
- Θα δημιουργηθεί καινούριο layer πάνω από το rough στο οποίο οι χαρακτήρες θα σχεδιαστούν με μεγαλύτερη ακρίβεια και λεπτομέρεια (refine pass), δίχως όμως να είναι ζητούμενο οι «καθαρές» γραμμές (εικ. 46). Σε αυτό το στάδιο θα ενταχθούν τα anticipation και exaggeration frames καθώς και ορισμένα από τα in-between frames.



εικ. 45 Grease Pencil - Rough pass 1.



εικ. 46 Grease Pencil- Refine 2.

³⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Onion_skinning (2024).

³⁶ (Σ.τ.Σ.) Η δυνατότητα να μεταφερθούν στον χώρο σχέδια από προηγούμενα ή/και επόμενα καρέ, έτσι ώστε να αποτελέσουν πατράν για το καρέ που σχεδιάζεται εκείνη τη στιγμή.

³⁷ <https://blendermarket.com/products/gp-animator-desk> (2024).

- Μετά την ολοκλήρωση των προηγούμενων βημάτων θα σχεδιαστεί το περίγραμμα των χαρακτήρων σε καινούριο layer (line art, εικ. 47). Μπορούν να δημιουργηθούν πολλά, διαφορετικά layers στα οποία να επιμεριστούν τα μέλη του χαρακτήρα. Για παράδειγμα, το κεφάλι να βρίσκεται σε άλλο layer από το σώμα. Αυτό, σε αρκετές περιπτώσεις, εξυπηρετεί στην εξοικονόμηση χρόνου όταν κάποια κίνηση βρίσκεται σε τμήμα του χαρακτήρα, π.χ. στο κεφάλι και όχι στο υπόλοιπο σώμα. Έτσι,



εικ. 47 Grease Pencil- Line art.

σχεδιάζονται μόνο τα frames του κεφαλιού στο αντίστοιχο layer, ενώ, όσο το σώμα δεν κινείται παραμένει το ίδιο σχέδιο. Αυτό το στάδιο έχει ιδιαίτερες προκλήσεις, καθώς κατά την μεταφορά από τα rough σχέδια στα περιγράμματα με καθαρές γραμμές, είναι πολύ εύκολο να χαθεί μέρος από τον αυθορμητισμό και τη ζωντάνια του σχεδίου. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικά materials για κάθε σημείο του περιγράμματος, για παράδειγμα, οι γραμμές που θα περιγράφουν τα ρούχα να έχουν άλλο χρώμα από αυτές που θα περιγράφουν την επιδερμίδα.

- Μετά την ολοκλήρωση του σταδίου line art, θα δημιουργηθούν (αντίστοιχα σε αριθμό) layers που θα φιλοξενήσουν τη βασική χρωματική παλέτα του κάθε χαρακτήρα (base color pass, εικ. 48). Αυτή θα βασιστεί στο στάδιο του Layout: Character Design. Για κάθε ένα από τα διαφορετικά χρώματα θα δημιουργηθεί αντίστοιχο material το οποίο θα έχει ενεργοποιημένη τη ρύθμιση «fill». Το Blender παρέχει αρκετές λειτουργίες που διευκολύνουν τη διαδικασία χρωματισμού, όπως τη



εικ. 48 Grease Pencil- Base color.

«multiframe (bucket) fill». Παρόλα αυτά, το στάδιο του χρωματισμού είναι εξαιρετικά χρονοβόρο και κουραστικό λόγω της επαναληπτικότητάς του.

- Τέλος, το παραπάνω color pass θα οριστεί ως layer mask τριών επιπλέον layers, τα οποία θα φιλοξενήσουν τις τονικές αποχρώσεις (εικ. 49). Θα δημιουργηθούν καινούρια materials με θερμά και ψυχρά χρώματα που θα αντιστοιχούν σε φως και σκιά. Το layer που θα περιέχει τις φόρμες που περιγράφουν την φωτεινή πηγή θα μπει σε blend mode «Add», ενώ τα άλλα δύο που θα περιέχουν τις σκιές σε «Multiply». Αυξομειώνοντας το επίπεδο διαφάνειας (opacity) αυτών των layer, θα επιτευχθεί το τελικό αποτέλεσμα της φωτοσκίασης. Το εργαλείο «Fill» (bucket) σε συνδυασμό με τη λειτουργία «Boundary Strokes» μπορούν να βοηθήσουν στον σχεδιασμό των φορμών που θα έχουν οι φωτοσκιάσεις.



εικ. 49 Grease Pencil- Shading Pass.

Όλα αυτά μαζί, σε συνδυασμό με τις τεχνικές περιγραμμάτων και γραμμοσκίασης στα τρισδιάστατα μοντέλα, θα συνθέσουν ένα ζωγραφικό πλάνο που, εν δυνάμει, θα έχει μεταβλητά περιγράμματα (εικ. 50).



εικ. 50 Η γιαγιά στο παγκάκι – Σύγκριση με κανονικά και ταραγμένα περιγράμματα.

3.4. Lights

Για την επίτευξη δυναμικών φωτοσκιάσεων στο περιβάλλον που θα απαρτίζεται από τα τρισδιάστατα μοντέλα, θα δημιουργηθούν φωτεινές πηγές «Light Objects».

Η κύρια φωτεινή πηγή (main light) θα είναι τύπου «Sun Light» καθότι το συγκεκριμένο είδος δεν ακολουθεί το φαινόμενο $\text{inverse square law}$ ³⁸ και, άρα, η ένταση της φωτεινότητας δεν αλλάζει με την απόσταση, ενώ, ταυτόχρονα, ρίχνει παράλληλες σκιές, εξομοιώνοντας τις πραγματικές συνθήκες φωτοσκίασης μίας φωτεινής πηγής που βρίσκεται, πρακτικά, στο άπειρο.

Επιπροσθέτως, θα δημιουργηθεί υψηλού δυναμικού εύρους (HDR) image texture που θα χρησιμοποιηθεί ως «Environment Map»³⁹, για την απόδοση του φωτισμού εξ αντανάκλασεως (Ambient lighting⁴⁰).

Τέλος, μπορούν να χρησιμοποιηθούν επιπλέον δευτερεύουσες και τριτεύουσες εστίες φωτός, οι οποίες να τοποθετούνται ανά πλάνο σε σημεία που θα αναδεικνύουν καλύτερα το θέμα ή και θα συμβάλουν στην συνολική ατμοσφαιρικότητα της εικόνας, πρακτική που στον χώρο της φωτογραφίας χρησιμοποιείται πολύ συχνά (three point lighting⁴¹).

3.5. Environment

Το προαναφερθέν environment map image texture θα καλύψει τη μεγαλύτερη έκταση των αναγκών ως προς το περιεχόμενο φόντου (περίχωρα πόλης, βουνοπλαγιές, βουνοκορφές και ουρανό). Θα χρειαστεί να δημιουργηθούν επιπλέον τα σύννεφα που σε αρκετά σημεία της ιστορίας έχουν αφηγηματικό ρόλο, καθώς με την κίνηση και την διαδοχικά αυξανόμενη πυκνότητά τους, απεικονίζουν το πέρασμα του χρόνου και την «θύελλα» που θα ξεσπάσει από την αλλοφροσύνη των πρωταγωνιστών.

³⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Inverse-square_law (2024).

³⁹ https://docs.blender.org/manual/en/2.79/render/blender_render/textures/types/environment.html (2024).

⁴⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_graphics_lighting (2024).

⁴¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Three-point_lighting (2024).

Τα σύννεφα, όταν δεν έχουν κεντρικό ρόλο ή μεταβαλλόμενο σχήμα, μπορούν να είναι απλές ζωγραφιές πάνω σε επιφάνειες με διαφάνεια (image planes), που θα τοποθετούνται σε κατάλληλη απόσταση και γωνία θέασης από την κάμερα, χρησιμοποιώντας ένα material με Emission στο οποίο να έχει απενεργοποιηθεί η δυνατότητα ρίψης σκιών.

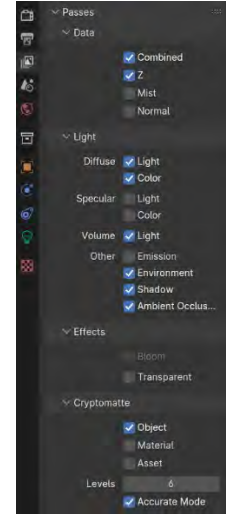
Οι σκηνές στις οποίες τα σύννεφα διαδραματίζουν κεντρικό αφηγηματικό ρόλο, θα πρέπει να έχουν με δυναμικές μεταβολές, οι οποίες να μπορούν να επιτευχθούν είτε με προσχεδιασμένα image sequences (που πάλι θα εισαχθούν ως image planes με διαφάνεια), είτε με παραμετρικό τρόπο με τη χρήση γεωμετρικών στερεών στα οποία έχει προστεθεί material που χρησιμοποιεί τη λειτουργία «Volumetric Scattering»⁴².

3.6. Rendering passes & OpenEXR Multilayer export

Κάθε πλάνο – σκηνή στην οποία θα έχουν ολοκληρωθεί η κίνηση της κάμερας, το animation και χρωματισμός/φωτοσκίαση των χαρακτήρων, καθώς και ο φωτισμός και οι μεταβολές των αντικειμένων και του περιβάλλοντα χώρου, θα περνάει στην τελική διαδικασία του rendering. Όπως έχει προαναφερθεί, θα χρησιμοποιηθεί το rendering engine EEVEE, καθώς υποστηρίζει το απαραίτητο shader node «Shader to RGB». Το συγκεκριμένο renderer προσφέρει δυνατότητες απεικόνισης σε πραγματικό χρόνο, σε βάρος του απόλυτου ρεαλισμού. Από τη στιγμή που το εικαστικό ύφος της ταινίας προσεγγίζει περισσότερο το ζωγραφικό αποτέλεσμα και όχι το φωτορεαλιστικό, το πλεονέκτημα της ταχύτητας στη δημιουργία των καρτέ ερχεται σαν παράπλευρο όφελος.

⁴² https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/eevee/render_settings/volumetrics.html (2024)

Για την μεγαλύτερη δυνατή ευελιξία στο στάδιο του postproduction, προτείνεται να χρησιμοποιηθούν ξεχωριστά render passes για: Z-Depth, Diffuse Light & Color, Volume Light, Environment, Shadow, Ambient Occlusion και Cryptomatte Object. Όλα αυτά μαζί μπορούν να σωθούν ανά καρτέ σε ένα αρχείο «OpenEXR Multilayer» στα 32-bit color και, αργότερα, να απομονωθούν κατά το δοκούν στο στάδιο του post production. Με τη χρήση του συγκεκριμένου format θα αποφευχθεί η παραγωγή ξεχωριστών αρχείων για όλα τα καρτέ, για καθένα από τα παραπάνω περάσματα.



εικ. 51 Render Passes.

Οι χαρακτήρες που έχουν δημιουργηθεί με Grease Pencil Objects καθώς και τα περιγράμματα των τρισδιάστατων μοντέλων, στην περίπτωση που χρησιμοποιηθεί η μέθοδος GP Line Art, θα πρέπει να γίνουν render ξεχωριστά, καθώς η ως τώρα υλοποίησή τους στο Blender δεν υπολογίζει σωστά το εστιακό βάθος και τη σειρά εμφάνισής τους σε σχέση με την κάμερα (Focal depth/Z-Depth order). Η ορθή επανένταξή τους στο τελικό πλάνο θα γίνει επίσης στο post production.

3.7. Post Production

Στο σημείο αυτό η ταινία θα βρίσκεται στα τελευταία στάδια παραγωγής. Το Blender παρέχει ξεχωριστές λειτουργίες για post production και compositing, όμως είναι αρκετά σύνθετες στη χρήση και ίσως πιο απαιτητικές σε χρόνο απόκρισης από άλλα λογισμικά που εξειδικεύονται σε αυτό. Για το λόγο αυτό, προτείνεται η χρήση του προγράμματος After Effects.

3.7.1. Compositing

Τα αρχεία OpenEXR Multilayer που έχουν γίνει render από κάθε ολοκληρωμένη σκηνή, θα εισαχθούν στο After Effects ως image sequences και θα οργανωθούν ανάλογα

με το περιεχόμενό τους σε αντίστοιχο file/folder. Θα δημιουργηθούν ξεχωριστά compositions ανά πλάνο και σκηνή (καθώς και για τους τίτλους αρχής και τέλους), στα οποία θα τοποθετηθούν τα εν λόγω sequences ως layers. Με τη χρήση του plugin «EXtractoR» θα απομονωθούν και θα ξεχωριστούν όλα τα προαναφερθέντα passes, ανά layer. Με τη χρήση διαφόρων blending modes, με μάσκες όπου χρειάζονται, καθώς και διάφορα εφέ, όπως της παραμετροποίησης χρωμάτων και φωτεινότητας, θα επιτευχθεί το τελικό οπτικό αποτέλεσμα/σύνθεση για κάθε πλάνο.

Η παραπάνω διαδικασία θα επαναληφθεί για όλα τα πλάνα ξεχωριστά. Μετά από την ολοκλήρωση κάθε πλάνου, θα γίνεται render/export με το Adobe Media Encoder, σε format με μικρές απώλειες συμπίεσης, όπως το «Apple ProRes». Θα χρειαστεί άφθονος αποθηκευτικός χώρος στο στάδιο αυτό, καθώς τα αρχεία βίντεο αυτού του τύπου είναι πολύ μεγάλα σε όγκο δεδομένων.

3.7.2. Dialogue, Sound and Music mixing & mastering

Όλα τα αρχεία θα εισαχθούν σε κάποιο πρόγραμμα μοντάζ όπως το Adobe Premiere ή το δωρεάν DaVinci Resolve. Θα γίνει το αρχικό μοντάζ το οποίο θα εξαχθεί προσωρινά προκειμένου να χρησιμοποιηθεί στη διαδικασία της δημιουργίας και προσθήκης του τελικού ηχητικού περιεχομένου. Πάνω σε αυτό θα «πατήσουν» και θα δημιουργηθούν εκ νέου οι τελικής μορφής «διάλογοι» και ήχοι foley, που θα πρέπει να ηχογραφηθούν σε κάποιο στούντιο ήχου. Μετά θα προστεθεί το ηχοτόπιο, που με τη σειρά του θα ηχογραφηθεί σε εξωτερική μονάδα ηχογράφησης ή/και θα χρησιμοποιηθούν ήχοι από βιβλιοθήκες ήχων foley, όπως η πλατφόρμα Soundly⁴³. Όλοι οι ήχοι θα επεξεργαστούν ή θα τροποποιηθούν στο στάδιο του sound design και θα προστεθεί η μουσική υπόκρουση, η οποία και αυτή θα γραφτεί πάλι από την αρχή, με πλουσιότερη ενορχήστρωση. Τέλος, όλο το ηχητικό και μουσικό περιεχόμενο, θα μιξαριστεί σε στερεοφωνικό ή και 5.1 surround περιβάλλον, με ιδιαίτερη προσοχή στην σωστή τοποθέτηση των ήχων ως προς τη θέση τους στο στερεοφωνικό (ή 5.1 surround) πεδίο.

⁴³ <https://getsoundly.com/> (2024)

3.8. Τελικό μοντάζ – Final Rendering/Export

Αφού ολοκληρωθεί το στάδιο του ήχου, τα αρχεία (στερεοφωνικά ή/και 5.1 surround) θα εισαχθούν εκ νέου στο πρόγραμμα μοντάζ. Θα γίνουν οι τελικές βελτιώσεις στην ομοιογένεια των πλάνων όπου και αν αυτό κριθεί απαραίτητο (color correction) και θα γίνει το τελικό export της ταινίας σε format Apple ProRes (για αρχειακούς λόγους) και MP4.

3.9. Χρονοδιάγραμμα

Στο ίδιο διάστημα με την συγγραφή του σεναρίου και τον σχεδιασμό του storyboard, στο πλαίσιο του μαθήματος «Μεθοδολογία της Οργάνωσης και της Ανάπτυξης Οπτικοακουστικής παραγωγής», δημιουργήθηκε χρονοδιάγραμμα Gantt⁴⁴ για όλα τα στάδια παραγωγής της ταινίας. Ελήφθησαν υπόψη όλοι οι τομείς που θα κληθούν να απασχοληθούν, είτε διαδοχικά είτε με επικαλυπτόμενο επιμερισμό εργασίας μεταξύ τους.

⁴⁴ (Σ.τ.Σ.) Βασισμένο σε παράδειγμα από την ύλη του μαθήματος.

Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζεται η διάρκεια κάθε σταδίου, όλων των τομέων σε μήνες, με τη συνολική διάρκεια παραγωγής να προσδιορίζεται στους 18 μήνες:

PRODUCTION STAGES	DURATION in MONTHS - - - >																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PRE - PRODUCTION																		
SCRIPT	■	■	■															
STORYBOARD		■	■	■	■													
SOUNDTRACK				■	■	■										■		
ANIMATIC					■	■	■											
PRODUCTION BIBLE					■	■	■	■										
SOFTWARE – HARWARE RESEARCH			■	■	■	■	■											
FUNDING – MARETING – DISTRIBUTING RESEARCH															■	■	■	■
PRODUCTION																		
PRODUCER	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
DIRECTOR – TECHNICAL DIRECTOR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CHARACTER DESIGN				■	■	■	■											
LAYOUT DESIGN					■	■	■	■	■									
3D MODELING						■	■	■	■	■								
UNWRAPPING - TEXTURING							■	■	■	■	■							
2D KEY ANIMATION (DRAFT)							■	■	■	■								
2D INBETWEEN ANIMATION (DRAFT)								■	■	■	■							
2D KEY ANIMATION (CLEAN)									■	■	■	■						
2D INBETWEEN ANIMATION (CLEAN)											■	■	■	■	■	■	■	■
2D COLORING - SHADING												■	■	■	■	■	■	■
3D CAMERA & OTHER ELEMENTS ANIMATION														■	■	■	■	■
RENDERING																■	■	■
POST - PRODUCTION																		
COMPOSITING																	■	■
MONTAGE																	■	■
FOLEY - SOUND DESIGN – MUSIC & SOUND MIXING																	■	■
EXPORTING VARIOUS FORMATS – AUTHORIZING - LEGAL																		■

Bible Delivery

All Scenes Completed

Κάθε χρωματιστό κελί αντιπροσωπεύει την διάρκεια συμμετοχής των εκάστοτε συντελεστών παραγωγής (τομέα) και το σημείο στο οποίο αναλαμβάνουν/παραδίδουν το έργο που τους αντιστοιχεί.

3.10. Κοστολόγηση

Βάσει του χρονοδιαγράμματος παραγωγής και όλων των τομέων που θα χρειαστεί να απασχοληθούν, εκτιμήθηκαν οι θέσεις εργασίας που θα χρειαστούν επάνδρωση ανά τμήμα, ο εξοπλισμός και το λογισμικό που θα χρειαστεί να ενοικιαστεί, καθώς και οι νομικές, διαφημιστικές, ταξιδιωτικές δαπάνες, με στόχο τον υπολογισμό του κόστους παραγωγής της ταινίας. Για τον προσδιορισμό του ύψους των αμοιβών των εργαζόμενων στα καλλιτεχνικά και τεχνικά μέρη της παραγωγής, έγινε έρευνα στο internet και συμψηφισμός των ευρημάτων με το αμοιβολόγιο που προτείνει η «Ένωση Τεχνικών Ελληνικού Κινηματογράφου & Τηλεόρασης Οπτικοακουστικός Τομέας⁴⁵». Ακολουθήθηκε η μέθοδος υπολογισμού που παρουσιάστηκε στο μάθημα Παραγωγής, στην οποία οι αμοιβές του σεναριογράφου, του σκηνοθέτη και του παραγωγού κεφαλαιοποιούνται και υπολογίζονται επί του αρχικού κόστους παραγωγής (3%, 9%, 8% αντίστοιχα), αφού πρώτα προστεθεί και ένα 7% διαχειριστικών και λειτουργικών εξόδων (Overhead Allowance). Στην περίπτωση της συγκεκριμένης κοστολόγησης, επιλέχθηκε να κεφαλαιοποιηθεί και η αμοιβή του μουσικοσυνθέτη με ποσοστό 2%.

Τελικά, όπως αποτυπώνεται στον παρακάτω πίνακα, το συνολικό κόστος παραγωγής ανέρχεται στις 85.104€.

45

<https://www.etekt.gr/index.php/el/%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AC/%CE%B1%CE%BC%CE%BF%CE%B9%CE%B2%CE%BF%CE%BB%CF%8C%CE%B3%CE%B9%CE%BF>
(2024).

	CATEGORY / DEVELOPMENT STAGE	COST / FEES	UNIT / PERSON NUMBER	DURATION in months	COST per CATEGORY	COST Per DEV. STAGE	TOTAL COST €
1.	RIGHTS	-	-	-	-	-	
2.	PRE - PRODUCTION					5.700	
	2.1 -STORYBOARD ARTIST	900	1	3	2.700		
	2.2 -ANIMATOR for ANIMATIC	900	1	2	1.800		
	2.3 –PRODUCTION BIBLE CREATION	600	1	2	1.200		
3.	PRODUCTION					33.700	
	3.1 -CHARACTER DESIGNER	900	1	3	2.700		
	3.2 -LAYOUT DESIGNER	900	1	3	2.700		
	3.3 -3D MODELER	900	1	4	3.600		
	3.4 -3D TEXTURER	900	1	4	3.600		
	3.5 -KEY ANIMATOR	1.100	1	5	5.500		
	3.6 -ANIMATOR ASSISTANT	900	1	5	4.500		
	3.7 -INBETWEENERS & COLORING	700	2	6	8.400		
	3.8 -3D ANIMATOR	900	1	3	2.700		
4.	POST - PRODUCTION					6.700	
	4.1 -COMPOSITOR	1.000	1	2	2.000		
	4.2 -MONTER	1.000	1	2	2.000		
	4.3 -SOUND DESIGNER – ENGINEER	900	1	3	2.700		
5.	EQUIPMENT - SOFTWARE					14.300	
	5.1 -SOFTWARE	25	2	6	300		
	5.2 -WORCSTATION PCs	200	6	12	14.000		
6.	OTHER					4.200	
	6.1 -RESEARCH – MARKETING – TRAVELING	300	1	6	1.800		
	6.2 -LEGAL	150	8	1	1.200		
	6.3 -CHARTERED ACCOUNTANT	1.200	1	1	1.200		
7.	COST WITHOUT OVERHEAD ALLOWANCE					64.600	
8.	OVERHEAD ALLOWANCE	7%				4.522	
9.	COST BEFORE CAPITALIZED FEES					69.122	
10.	CAPITALIZED FEES					9.678	
	10.1 -COMPOSER	2%			1.383		
	10.2 -SCREENWRITER	3%			2.074		
	10.3 -DIRECTOR	9%			6.221		
11.	PRODUCTION COST (without producer's fee)					78.800	
12.	PRODUCER'S FEE	8%			6.304		
13.	TOTAL PRODUCTION COST						85104 €

3.11. Χρηματοδότηση

Στην περίπτωση που μελλοντικά η ταινία αποφασιστεί να συνεχιστεί σε επίπεδο παραγωγής, προτείνεται το κόστος της να επιμεριστεί σε τρεις φορές χρηματοδότησης: το 22% θα προέλθει από τις κεφαλαιοποιημένες αμοιβές των συντελεστών παραγωγής (συνθέτη, σεναριογράφος, σκηνοθέτη και παραγωγό) και το υπόλοιπο ποσοστό θα μοιραστεί ισόποσα μεταξύ του Εθνικού Κέντρου Οπτικοακουσικών Μέσων & Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ)⁴⁶ και του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου⁴⁷, σε ποσοστό 39%.

ΦΟΡΕΑΣ	ΠΟΣΟΣΤΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ	ΠΟΣΟ
Κεφαλαιοποιημένες αμοιβές (Συνθέτης, Σεναριογράφος, Σκηνοθέτης, Παραγωγός)	22%	~18,722 €
ΕΚΟΜΕ (μέσω της εταιρίας παραγωγής)	39% (μέχρι 40% του συνολικού κόστους)	~33191 €
Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου	39% (μέχρι 35.000€)	~33191 €
		~85104 €

⁴⁶ <https://www.ekome.media/el/ependyontas-stin-optikoakoustiki-paragogi/> (2024).

⁴⁷ <https://gfc.gr/funding-program/%ce%bc%ce%b9%ce%ba%cf%81%ce%bf%cf%8d-%ce%bc%ce%ae%ce%ba%ce%bf%cf%85%cf%82/> (2024).

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ & ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας animation, ακόμα και μικρού μήκους όπως η συγκεκριμένη, είναι πολυσύνθετη, χρονοβόρα και, τελικά, πολύ ακριβή. Απαιτούνται διαδοχικά στάδια προετοιμασίας και οργάνωσης των εργασιών που θα εκτελεστούν σε μεγάλο βάθος χρόνου. Επιπροσθέτως, τα στάδια παραγωγής μπορούν να είναι επικαλυπτόμενα ή και διαδοχικά και, έτσι, εάν δεν ολοκληρωθεί κάποιο ή αν κάτι δεν λειτουργήσει σωστά, όλο το εγχείρημα μπορεί να καθυστερήσει σημαντικά. Κατά τη διαδικασία δημιουργίας του παρόντος φακέλου παραγωγής, ως μέρος της προπαραγωγής της ταινίας «THRESHOLD», παρουσιάστηκαν αρκετές δυσκολίες, οι οποίες κρίθηκε σκόπιμο να μην καταγραφούν στο μεθοδολογικό σκέλος της εργασίας για λόγους ροής των πληροφοριών. Θα αναφερθούν στο κεφάλαιο αυτό, μαζί με κάποιους ευρύτερους προβληματισμούς και σκέψεις που προέκυψαν στο διάστημα των τριών εξαμήνων που διήρκησε το Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Animation.

- Αρχικά, υπήρξε πολύ μεγάλη απόκλιση μεταξύ της εκτιμώμενης περιόδου που χρειάζεται για την εκπόνηση κάθε σταδίου προπαραγωγής, και του πραγματικού χρονικού διαστήματος που, τελικά, απαιτήθηκε. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα την ενασχόληση σε περιόδους διακοπών και την υιοθέτηση αντισυμβατικών και πολύωρων ωραρίων εργασίας. Φυσικά, εάν οι προκείμενες προκλήσεις απευθύνονταν σε εξειδικευμένα άτομα στα οποία θα ήταν η κύρια ενασχόληση, τα χρονοδιαγράμματα θα ήταν διαφορετικά. Όμως, εάν λάβουμε υπόψη τις μαρτυρίες που έρχονται από εργαζόμενους σε στούντιο παραγωγής από όλο τον κόσμο⁴⁸, η υπερπροσπάθεια και η εξαντλητική αφοσίωση για την επίτευξη της ολοκλήρωσης των ταινιών εντός των καταληκτικών ημερομηνιών που προβλέπουν τα συμβόλαια παραγωγής, έχει οδηγήσει σε δραματική υποβάθμιση του επιπέδου ζωής τους, λόγω των ανθυγιεινών συνθηκών εργασίας και υπερκόπωσης. Εδώ ίσως τίθεται το ερώτημα που αφορά στη σχέση μεταξύ Ψυχαγωγίας (υπό την έννοια του «άγεται η

⁴⁸ https://uniglobalunion.org/wp-content/uploads/uniglobal_behindthescenes_en_final.pdf (2024), <https://medium.com/@patrickmacias/how-outsourcing-and-overwork-have-put-the-anime-industry-in-crisis-24c2528b442a> (2024), <https://www.nytimes.com/2021/02/24/business/japan-anime.html> (2024), <https://www.youtube.com/watch?v=VYwHpGITac0> (2024), an Anime Culture Corner essay

ψυχή») και της εμπορευματοποίησης των οπτικοακουστικών τεχνών, με απώτερο στόχο το ανώτατο μετοχικό κέρδος των εταιριών παραγωγής. Από τη μία, αυτή η εμπορευματοποίηση έχει σίγουρα συντελέσει στη ραγδαία ανάπτυξη και προσβασιμότητα των εργαλείων που χρησιμοποιούνται στον χώρο του animation, εκδημοκρατικοποιώντας (κατά κάποιον τρόπο) τις προϋποθέσεις για δημιουργία και έκφραση μέσα από αυτό. Από την άλλη, έχει δημιουργηθεί ένα περιβάλλον υπερκορεσμού στην παραγωγή ταινιών, καθιστώντας, ίσως, τις παραπάνω συνθήκες εργασίας αυτονόητες.

- Η πίεση χρόνου κατά τη διάρκεια προπαραγωγής είχε ως αποτέλεσμα την περιορισμένη έρευνα στο στάδιο των καλλιτεχνικών επιρροών, καθώς και στον πειραματισμό στο στάδιο του layout: concept art & character design. Ιδανικά, θα γινόντουσαν περισσότερες προτάσεις και στους δύο τομείς, εξελίσσοντας, ίσως, το εικαστικό αποτέλεσμα της ταινίας.
- Αντίστοιχο ζήτημα έχει και το ηχητικό σκέλος που εμπεριέχεται στο animatic. Όλα τα foley και η μουσική προσαρμόστηκαν και δημιουργήθηκαν σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα και, όπως προαναφέρθηκε στην ενότητα 3.7.2, θα χρειαστεί να ξαναδημιουργηθούν από την αρχή με ιδιαίτερη σχολαστικότητα.
- Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού του storyboard, δεν προνοήθηκε σε τεχνικό επίπεδο η μετέπειτα διαδικασία του animatic, με αποτέλεσμα να χρειαστεί πολύ μεγάλη επεξεργασία στο αρχείο που περιείχε τα σχέδια του storyboard, έτσι ώστε να γίνουν export σε μορφή που θα εξυπηρετεί την κίνησή τους στο After Effects. Θα έπρεπε εξαρχής να είχαν σχεδιαστεί οι χαρακτήρες με τα μέλη στα οποία επρόκειτο να δοθεί κίνηση ενταγμένα σε διαφορετικά layers, και, αντίστοιχα όλα τα επίπεδα του φόντου διαχωρισμένα.

- Με αφορμή την παραπάνω αστοχία στην οργάνωση παραγωγής, καθίσταται σαφής ο προβληματισμός ως προς την αναγκαιότητα ύπαρξης ενός ή περισσότερων εξειδικευμένων ατόμων με γνώσεις πάνω στη διαχείριση τεχνικών ζητημάτων (technical direction), ειδικά στο στάδιο της παραγωγής που είναι, εκ των πραγμάτων, πολύ σύνθετο. Πιο συγκεκριμένα, θα πρέπει:
 - Να εξεταστεί το ενδεχόμενο δημιουργίας data base με asset libraries σε 3D μοντέλα και materials, καθώς και το απαραίτητο file structure και remote access storage για τον διαμοιρασμό και την επεξεργασία αυτών από την ομάδα παραγωγής.
 - Να γίνει έρευνα πάνω στο scene management του Blender και να αποφασιστεί εάν θα δημιουργηθεί ένα κεντρικό αρχείο που θα περιέχει ολόκληρο τον «κόσμο» της ταινίας, ή αν θα δημιουργηθούν πολλαπλά αρχεία ανά σκηνή/σεκάνς/πράξη. Στην πρώτη περίπτωση θα πρέπει να ληφθούν υπόψιν ο αριθμός των πολυγώνων, ενώ στη δεύτερη η εξασφάλιση της συνέχειας μεταξύ των σκηνών που θα βρίσκονται σε διαφορετικά αρχεία.
 - Να προταθούν λύσεις με προοπτική τη δημιουργία μοντέλων, όπως τα σύννεφα, τα κτίρια και τα αυτοκίνητα στο φόντο, το γρασίδι και το δέντρο στο πάρκο με παραμετρικό τρόπο, καθώς επίσης και των δευτερευόντων χαρακτήρων όπως το πλήθος των πουλιών. Μάλλον θα απαιτηθεί η ευελιξία που προσφέρει το σύστημα Geometry Nodes, το οποίο, όπως έχει ήδη προαναφερθεί, είναι πολύ σύνθετο στην λειτουργία του.
 - Να δημιουργηθεί ίσως εκ του μηδενός ένα σύστημα που θα παράγει τα περιγράμματα στα τρισδιάστατα μοντέλα, το οποίο να παρέχει τη δυνατότητα παραμετροποίησης του σχήματος και της θέσης των γραμμών, ενώ ταυτόχρονα να μην έχει τα μειονεκτήματα των συστημάτων που προαναφέρθηκαν στον ενότητα 3.2.5.
- Τέλος, κρίνεται αναγκαίο να αναφερθεί το γεγονός ότι η έρευνα που αφορά τις αμοιβές των ειδικοτήτων στους τομείς που συνεργάζονται για τη δημιουργία μιας ταινίας animation, ιδιαίτερα στην Ελλάδα, δεν είναι καταληκτική, καθώς όσα

στοιχεία υπάρχουν είναι είτε δυσεύρετα είτε εντελώς παρωχημένα. Φαίνεται να μην υφίσταται κάποιο στάνταρ που να καθορίζει το ύψος των αμοιβών, αντ' αυτού, παρουσιάζονται εύρη τιμών που σχετίζονται περισσότερο με το είδος και τη διάρκεια του τελικού animation, δίχως όμως να γίνεται αναφορά στις επιμέρους ειδικότητες.

Ολοκληρώνοντας την εργασία αυτή, δεν θα μπορούσε να μην καταγραφεί το πόσο σημαντική είναι η δυνατότητα στη βιοματική έκθεση της διαδικασίας παραγωγής στο Animation που προφέρεται μέσω του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών. Είναι ανεκτίμητης σημασίας για όσους αγαπάνε το μέσο και θέλουν να το γνωρίσουν καλύτερα ή και να εμβαθύνουν σε αυτό.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Attributions

Freesound.org

Bruceosonhadordeverdade, Nakhas , Glaneur de sons , kevnp888, leonseptavaux, klankbeeld, simonjohnroberts, LG, theplax, Jickle.

Βιβλιογραφία – Παραπομπές

Online articles (με σειρά εμφάνισης)

Wikipedia. Ουδός:

<https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%BF%CF%85%CE%B4%CF%8C%CF%82> (2024)

Wikipedia. Threshold Potential: https://en.wikipedia.org/wiki/Threshold_potential (2024)

Wikipedia. Intrusive thought: https://en.wikipedia.org/wiki/Intrusive_thought (2024).

Wikipedia. Id, ego and superego:

https://en.wikipedia.org/wiki/Id,_ego_and_superego#Superego (2024)

Wikipedia. Ελεύθερος συνειρμός:

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BB%CE%B5%CF%8D%CE%B8%CE%B5%CF%81%CE%BF%CF%82_%CF%83%CF%85%CE%BD%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%BC%CF%8C%CF%82 (2024)

Wikipedia. Screenplay (book): [https://en.wikipedia.org/wiki/Screenplay_\(book\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Screenplay_(book)) (2024)

Wikipedia. Hero's Journey: https://en.wikipedia.org/wiki/Hero%27s_journey (2024)

Wikipedia. Noise music: https://en.wikipedia.org/wiki/Noise_music (2024)

Wikipedia. UV mapping: https://en.wikipedia.org/wiki/UV_mapping (2024)

Wikipedia. Cel shading: https://en.wikipedia.org/wiki/Cel_shading (2024)

Blender manual. EEVEE/Introduction:

<https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/eevee/introduction.html> (2024)

Wikipedia. Onion skinning: https://en.wikipedia.org/wiki/Onion_skinning (2024)

Wikipedia. Inverse-square law: https://en.wikipedia.org/wiki/Inverse-square_law (2024)

Blender manual. Environment Maps:

https://docs.blender.org/manual/en/2.79/render/blender_render/textures/types/environment.html (2024)

Wikipedia. Computer graphics lighting:

https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_graphics_lighting (2024)

Wikipedia. Three-point lighting: https://en.wikipedia.org/wiki/Three-point_lighting (2024)

Blender manual. Volumetrics:

https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/eevee/render_settings/volumetrics.html (2024).

E.T.E.K.T.O.T. Αμοιβολόγιο:

<https://www.etekt.gr/index.php/el/%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AC/%CE%B1%CE%BC%CE%BF%CE%B9%CE%B2%CE%BF%CE%BB%CF%8C%CE%B3%CE%B9%CE%BF> (2024)

E.K.O.M.E. Επενδύοντας στην οπτικοακουστική παραγωγή:

<https://www.ekome.media/el/ependyontas-stin-optikoakoustiki-paragogi/> (2024)

E.K.K. Χρηματοδοτικό Πρόγραμμα: [https://gfc.gr/funding-](https://gfc.gr/funding-program/%ce%bc%ce%b9%ce%ba%cf%81%ce%bf%cf%8d-%ce%bc%ce%ae%ce%ba%ce%bf%cf%85%cf%82/)

[program/%ce%bc%ce%b9%ce%ba%cf%81%ce%bf%cf%8d-%ce%bc%ce%ae%ce%ba%ce%bf%cf%85%cf%82/](https://gfc.gr/funding-program/%ce%bc%ce%b9%ce%ba%cf%81%ce%bf%cf%8d-%ce%bc%ce%ae%ce%ba%ce%bf%cf%85%cf%82/) (2024)

UNI Global Union, (2021). Demanding Dignity Behind the Scenes. Ελβετία: UNI Global Union

Macias, P. (2019). How Outsourcing and Overwork Have Put the Anime Industry in Crisis. Medium.com

Dooley, B., Hida, H. (2023). Anime Is Booming. So Why Are Animators Living in Poverty? The New York Times

Anime Culture Corner (2021). The Sad Truth of Being A Japanese Animator. YouTube

Ελληνόγλωσση

Κωστάλας, Α. (2020). Ελεύθεροι Συνειρμοί. Αθήνα: ΒΗΤΑ Ιατρικές Εκδόσεις

Μούρη Ε., Σιάκας Σ. (2023). Το animation ως μέσο πολυσύνθετης επικοινωνίας. Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις Κάλλιπος.

Ξενόγλωσση

Campbell, J. (1990). The Hero's Journey. Νέα Υόρκη: HarperCollins

Field, S. (1979). Screenplay: The Foundations of Screenwriting. Νέα Υόρκη: Dell Publishing Company

Φιλμογραφία (με αναφορική σειρά)

«Grave of the Fireflies» (1988) του Isao Takahata:

https://www.imdb.com/title/tt0095327/?ref=fn_al_tt_2 (2024)

«Persepolis» (2007) των Marjane Satrapi και Vincent Paronnaud:

https://www.imdb.com/title/tt0808417/?ref=fn_al_tt_1 (2024)

«Perfect Blue» (1997) του Satoshi Kon:

https://www.imdb.com/title/tt0156887/?ref=fn_al_tt_1 (2024)

«Waltz with Bashir» (2008) του Ari Folman:

https://www.imdb.com/title/tt1185616/?ref=fn_al_tt_1 (2024)

«Pinocchio» (1940) των Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson για την Walt Disney: https://www.imdb.com/title/tt0032910/?ref=fn_al_tt_3 (2024)

«The Village» (1993) του Mark Baker:

[https://www.imdb.com/title/tt0108494/?ref=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_The%2520Village%25C2%25BB%2520\(1993\)](https://www.imdb.com/title/tt0108494/?ref=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_The%2520Village%25C2%25BB%2520(1993)) (2024)

«The Big Snit» (1985) του Richard Condie:

[https://www.imdb.com/title/tt0088805/?ref=nv_sr_srg_0_tt_2_nm_0_q_The%2520Big%2520Snit%25C2%25BB%2520\(1985\)%2520](https://www.imdb.com/title/tt0088805/?ref=nv_sr_srg_0_tt_2_nm_0_q_The%2520Big%2520Snit%25C2%25BB%2520(1985)%2520) (2024)

«Balance» (1989) των Christoph και Wolfgang Lauenstein:

https://www.imdb.com/title/tt0096880/?ref=nv_sr_srg_6_tt_8_nm_0_q_balance (2024)

«Happiness» (2017) του Steve Cutts:

[https://www.imdb.com/title/tt7704920/?ref=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_%25E2%2580%25A2%2509Happiness%25C2%25BB%2520\(2017\)](https://www.imdb.com/title/tt7704920/?ref=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_%25E2%2580%25A2%2509Happiness%25C2%25BB%2520(2017)) (2024)

«El empleo» (2017) των Santiago Bou Grasso και Patricio Plaza:

https://www.imdb.com/title/tt1247184/?ref=fn_al_tt_1 (2024)