



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

Πτυχιακή Εργασία

Τίτλος εργασίας:

Revenge

Συγγραφέας

Παναγιώτης Τριτσίνης

AM: 16081

Επιβλέπουσα:

Ελένη Μούρη

Αθήνα, Ιούλιος 2024



UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ART & CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN
AND VISUAL COMMUNICATION

Diploma Thesis

Title : Revenge

Student name and surname :

Panagiotis Tritsinis

Registration Number:

16081

Supervisor :

Eleni Mouri

Athens , July 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ

Τίτλος εργασίας: Revenge

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

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

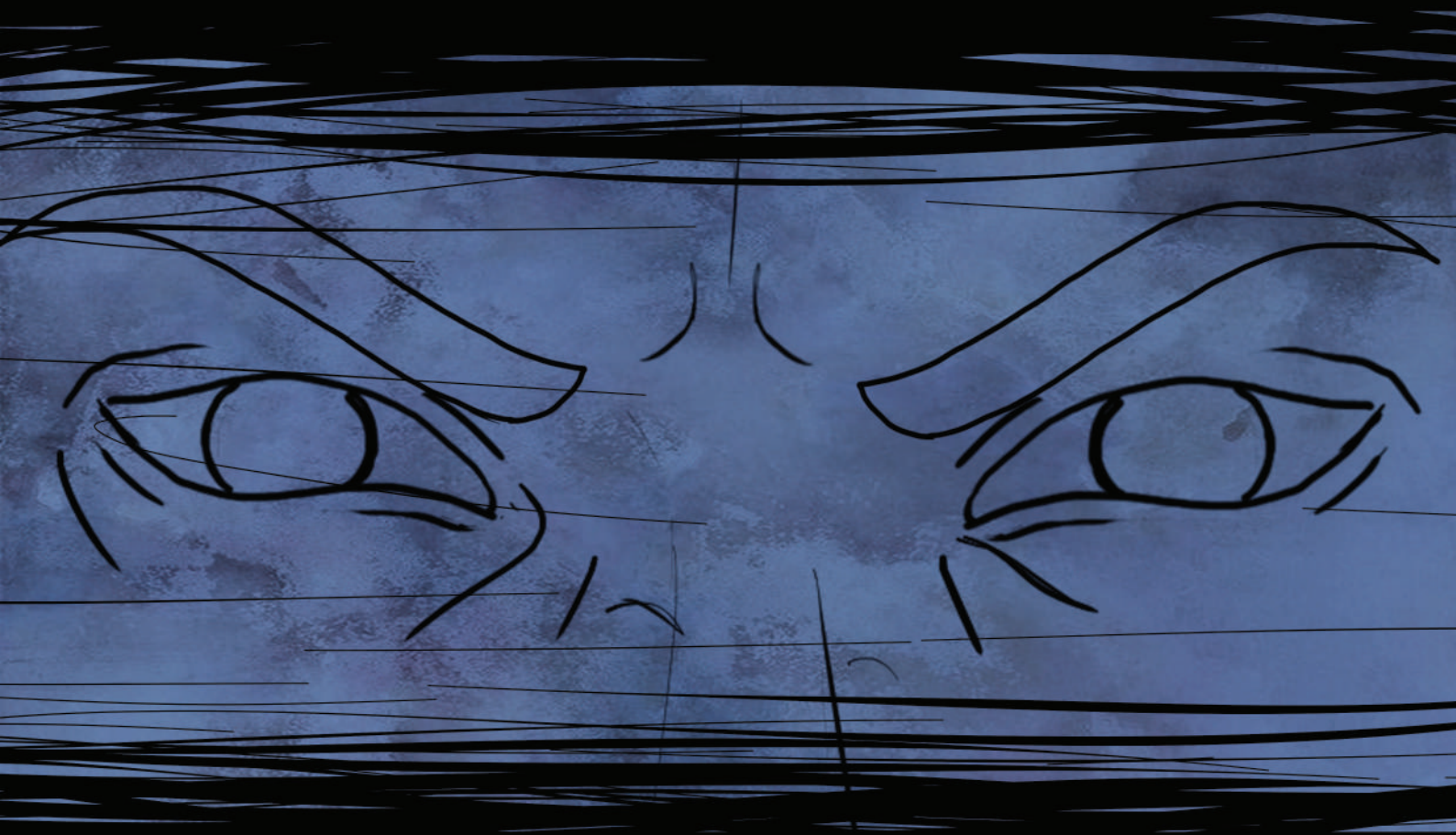
A/a	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	Δρ. Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	
2	Δρ. Σπυρίδων Σιάκας	Αναπληρωτής Καθηγητής	
3	Δρ. Λαμπρινή Τριβέλλα	Ακαδημαϊκός Υπότροφος	

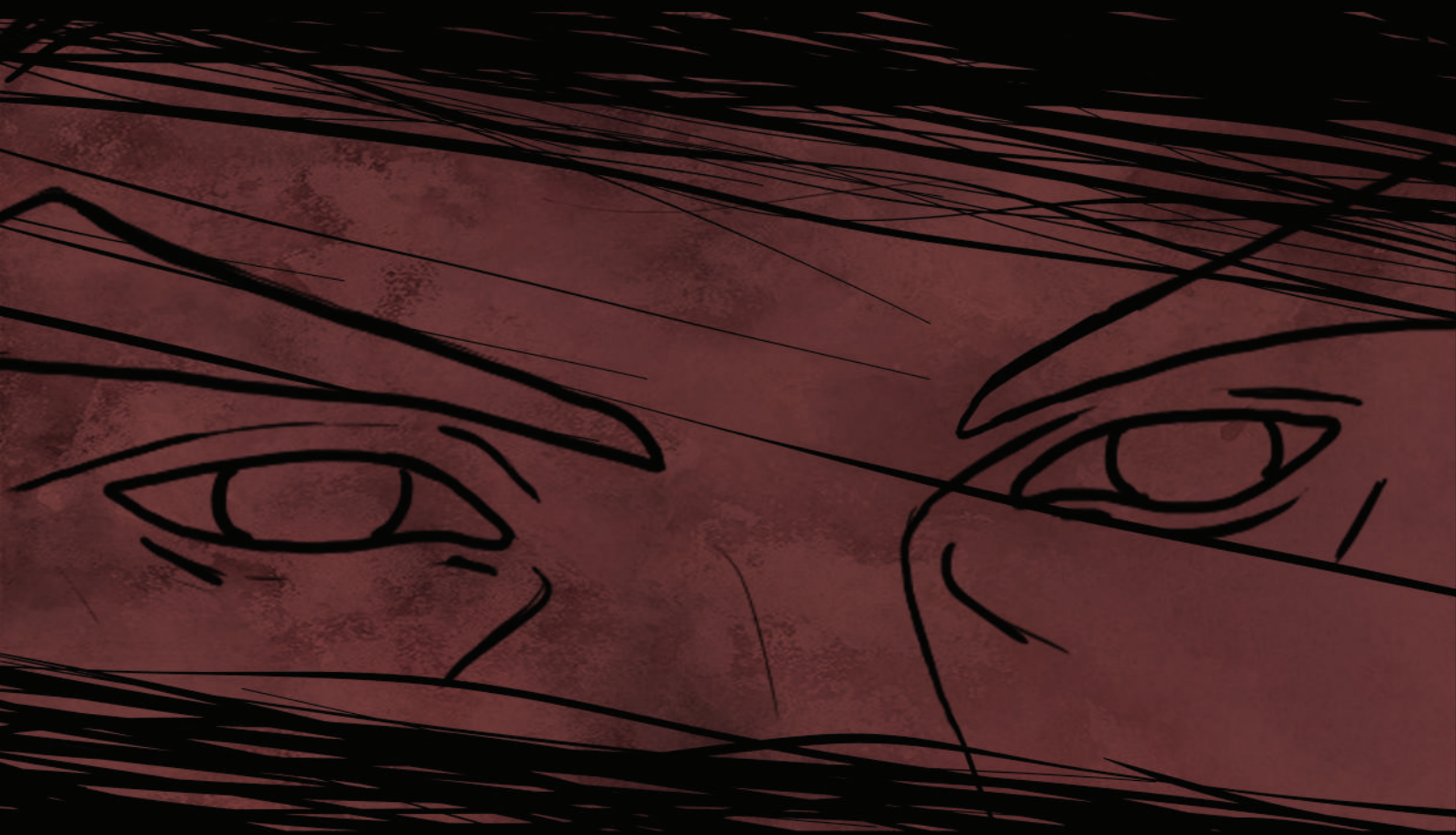
ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Παναγιώτης Τριτσίνης του Αγγέλου, με αριθμό μητρώου 16081 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι: «Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής 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
Παναγιώτης Τριτσίνης









Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	9
Σύνοψη/ Target Group/ Κεντρική ιδέα.....	11
Έμπνευση σεναρίου.....	12
Ανάλυση σεναρίου.....	14
Επηρροές και Moodboard.....	15
Σχεδιασμός Χαρακτήρων.....	16
Σχεδιασμός Background.....	18
Storyboard.....	23
Animation.....	30
Montage.....	35
Μουσική και Ήχος.....	37
Λογότυπο.....	38
Εφαρμογές.....	39
Πηγές.....	41

Εισαγωγή

Σκέψεις πίσω από το σενάριο

Η εκδίκηση είναι μια έννοια που υπάρχει στην ιστορία της ανθρωπότητας από την αρχαιότητα. Μια πράξη που πηγάζει από την ανάγκη διεξαγωγής δικαιοσύνης κατά εκείνων που μας έβλαψαν. Υπάρχουν όμως δύο όψεις σε αυτή την έννοια.

Η μία είναι πως η αναζήτηση και τέλεση εκδίκησης είναι μια πράξη δίκαιη, μια πράξη εξιλέωσης και ανάκτηση μιας πληγωμένης τιμής. Ακόμα και ένα μέσο εκμάθησης για να μην επαναληφθεί ξανά το αδίκημα. Η εκδίκηση έχει θεωρηθεί ακόμα και ως θείο έργο. Η άλλη οπτική ωστόσο μιλά για τη ματαιότητα της. Μιλά για το πως δε προσφέρει τίποτα ουσιώδες σε εκείνον που την αναζητά καθώς μπορεί κάποιος εύκολα να αναλωθεί σε αυτή. Η ανάγκη για εκδίκηση πηγάζει από σκληρά συναισθήματα μίσους και απέχθειας που εν καιρώ προκαλούν φθορά στο χαρακτήρα. Ακόμα και αν παρθεί, η ικανοποίηση είναι στιγμιαία, ρηχή και κενή. Είναι πολύ εύκολο επίσης να ξεκινήσει ένας φαύλος κύκλος μίσους γνωστός ως βεντέτα.

Ανά τους αιώνες ιστορίες εκδίκησης έχουν καταγραφεί σε κάθε γωνιά της Γης. Οι κυνηγοί μαζί στην Ευρώπη που αναζητούσαν τους εγκληματίες πολέμου που ξέφυγαν μετά το δεύτερο παγκόσμιο. Ο Φρανκ Ίτον στην Άγρια Δύση το 1800 που αναζήτησε και σκότωσε τους δολοφόνους του πατέρα του. Και μια κλασική και αγαπημένη, η Ιστορία των 47 Ρονιν (Σαμουράι χωρίς Δάσκαλο/Αφέντη) που σκότωσαν όσους ευθύνονταν για το θάνατο του αφέντη τους. Οι ιστορίες εκδίκησης είναι πραγματικά ενδιαφέρουσες. Δράση, συναίσθημα, βία και λύτρωση (ή καταδίκη ανάλογα με την οπτική). Πληρούν κάθε προϋπόθεση για ένα σενάριο. Πράγματι υπάρχουν πολυάριθμες νοητές ιστορίες εκδίκησης που έχουν γίνει ταινίες, βιβλία κόμικς και ακόμα και κινούμενα σχέδια.

Προσωπικά η έννοια της εκδίκησης και η διπλότητα της πάντα με ενθουσίαζε. Σε συνεπαγωγή με τη λατρεία μου για τα κινούμενα σχέδια και την Ιαπωνική κουλτούρα (Μια κουλτούρα που κάποτε είχε την έννοια της τιμής και άρα τη τέλεση εκδίκησης τόσο ψηλά που θεωρούταν βασικό ανθρώπινο δικαίωμα, με ώθησαν να φτιάξω αυτό το σενάριο.

Κεντρική Ιδέα

Παρόλο που η εκδίκηση φαντάζει σαν θεία πρόνοια σε αυτόν που την αναζητά, είναι πεζή, ψυχρή και ανούσια.

Σύνοψη

Η εκδίκηση μετά από χρόνια για τον θάνατο του πατέρα

Εκτεταμένη περίληψη

Στην Ιαπωνία του 17ού αιώνα, ένας Ρόνιν αναζητά το δολοφόνο του πατέρα του για να ανακτήσει τη τιμή του. Καθώς περπατά σε ένα δάσος τον αντικρίζει, τον αναγνωρίζει και αναπολεί τη νύχτα της σφαγής. Έπειτα τον προκαλεί σε μονομαχία και εκείνος αποδέχεται. Έχοντας λάβει θέσεις μάχης, ο πρωταγωνιστής αντιλαμβάνεται την ανατολή του ηλίου και χρησιμοποιεί την αντανάκλαση του φωτός μέσω της λεπίδας του για να τυφλώσει και να πληγώσει θανάσιμα τον αντίπαλο του. Αφού απομακρύνεται από αυτόν και τον βλέπει να πεθαίνει, κάνει μεταβολή και επιστρέφει από όπου ήλθε.

Target Group

Νεαροί ενήλικες και ενήλικες (18-40).



Έμπνευση Σεναρίου

Από μικρή ηλικία μου κινούσαν σε πολύ μεγάλο βαθμό το ενδιαφέρον τα κινούμενα σχέδια τα κόμικς και τα βιντεοπαιχνίδια. Συγκεκριμένα τα Ιαπωνικά κινούμενα σχέδια (Anime) όπως το Bleach (εικ. 1), Naruto (εικ. 2), Rurouni Kenshin (εικ. 3), Samurai Champloo (εικ. 4) και κόμικς (manga) όπως το Berserk (εικ. 5), Vagabond (εικ. 6) καθώς και Βιντεοπαιχνίδια Ιαπωνικών εταιριών όπως το Devil may cry series της εταιρίας Capcom (εικ. 7).

Σε όλα αυτά τα media παρατηρούμε είτε σε παραδοσιακή, είτε σε πιο εκσυγχρονισμένη ή και φανταστική μορφή, χαρακτήρες οι οποίοι είναι ξιφομάχοι γνωστοί και ως Samurai/Bushi (εικ. 8) με το χαρακτηριστικό όπλο, το Ιαπωνικό σπαθί/katana (εικ.9). Πέρα από την ιαπωνική κουλτούρα μου άρεσαν από πάντα έννοιες που απορρέαν διττότητα. Από τις αγαπημένες μου προφανώς είναι η εκδίκηση.

Η αναζήτηση της, για το πόσο λυτρωτική αλλά ταυτόχρονα ανούσια είναι, με σαγήνευε. Ιστορικά έργα όπως η τραγωδία Ορέστεια (εικ.10), ο οποίος σκότωσε τη μάνα του για να εκδικηθεί το θάνατο του πατέρα του, αλλά μετά τον κυνηγούσαν οι ερινύες, η ιστορία των 47 Ρόνιν (εικ.11) που προανέφερα καθώς και σχετικά πιο σύγχρονα έργα όπως το 'The Princess Bride' με τον συναγωνιστικό χαρακτήρα του Inigo Montoya (εικ.12) με τη χαρακτηριστική ατάκα:

'Hello. My name is Inigo Montoya. You killed my father. Prepare to die.'



Εικ. 1



Εικ. 2



Εικ. 3



Εικ. 4



EIK. 5



EIK. 6



EIK. 7



EIK. 8



EIK. 10



EIK. 9



EIK. 11



EIK. 12

Ανάλυση Σεναρίου

Η ταινία ξεκινά με μαύρο φόντο όπου ακούγεται μονάχα ο άνεμος. Γίνεται fade in και αρχίζουμε να ακούμε φύλλα και πουλιά καθώς βλέπουμε πως διαδραματίζεται σε ένα δάσος με ένα μονοπάτι στην αρχαία Ιαπωνία το οποίο καταλαβαίνουμε από το είδος δέντρων αλλά και από τα διάφορα πέτρινα παραδοσιακά μνήματα που υπάρχουν αραιά στο χώρο. Στη συνέχεια εμφανίζεται από το βάθος του μονοπατιού μια μπλε φιγούρα η οποία είναι ο πρωταγωνιστής.

Μεταφερόμαστε σε διαφορετικό σημείο του δάσους, ψιλά στα δέντρα, όπου αρχίζει και κατεβαίνει η κάμερα και καθώς αποκαλύπτει τον ανταγωνιστή της ιστορίας, μια κόκκινη φιγούρα να κάθεται οκλαδόν και να κρατά ένα κατάνα.

Επιστρέφουμε στο προηγούμενο σημείο του δάσους αλλά βλέπουμε αυτή τη φορά πολύ πιο ξεκάθαρα τη φιγούρα του πρωταγωνιστή να περπατά προς το μέρος μας κρατώντας και αυτός ένα κατάνα.

Εναλλαγή στο πρόσωπο του ανταγωνιστή να συνεχίζει να κάθεται ακριβώς στην ίδια πόζα.

Λίγο πιο μπροστά του, βλέπουμε τα πόδια του πρωταγωνιστή να σταματούν. Έχει φτάσει το προορισμό του. Ο ανταγωνιστής σηκώνει το βλέμμα του και αντικρίζει τον πρωταγωνιστή ο οποίος βλέποντας τον παίρνει μια έκφραση οργής και αναπολεί τη νύχτα όπου αυτός ο άνδρας μπροστά του σκότωσε τον πατέρα του σε μια ξιφομαχία μέσα στο ίδιο του το σπίτι. Ο πατέρας του πέφτει στο πάτωμα νεκρός, η μητέρα του ούρλιαζε και ο ίδιος κοιτούσε τον νεκρό του πατέρα και τον ανταγωνιστή με ένα βλέμμα που πνιγόταν όλο και περισσότερο στο πρόσωπο.

Οι σκέψεις του επιστρέφουν στο παρόν έχοντας εμπεδώσει ότι μπροστά του βρίσκεται ο δολοφόνος του πατέρα του. Κοιτάζει τον ανταγωνιστή αποφασισμένος πως θα πάρει επιτέλους την εκδίκηση του. Τραβάει το σπαθί του και τον προκαλεί σε μονομαχία, ακριβώς όπως είχε κάνει εκείνος στον πατέρα του πριν τόσα χρόνια. Ο ίδιος δέχεται τη πρόκληση και σηκώνεται καθώς ετοιμάζεται να λάβει θέση μάχης.

Ακολουθεί μια σειρά εναλλασσόμενων κινήσεων και βλεμμάτων που οδεύουν προς την αναμέτρηση. Ο πρωταγωνιστής έχοντας ήδη τραβήξει το σπαθί του παίρνει θέση έτοιμος και ανυπόμονος να χτυπήσει ενώ ο ανταγωνιστής ακουμπάει ήρεμα και σίγουρα τη λαβή του σπαθιού του. Κοιτάζονται στα μάτια. Βλέπουμε την οργή στο βλέμμα του πρωταγωνιστή σε αντίθεση με την ηρεμία στο βλέμμα του ανταγωνιστή. Καθώς είναι θέμα χρόνου ποιος θα κάνει το πρώτο χτύπημα ξαφνικά το τοπίο αρχίζει να γίνεται πιο φωτεινό.

Ο πρωταγωνιστής παρατηρεί πως ο ήλιος ο οποίος ανατέλλει βρίσκεται αντίθετα από αυτόν. Δε πρόκειται να αφήσει αυτή την ευκαιρία της φαινομενικά θείας πρόνοιας να φύγει και χρησιμοποιεί την αντανάκλαση του ηλίου μέσω της λεπίδας του για να τυφλώσει τον ανταγωνιστή. Πετυχαίνει και ορμά κατευθείαν. Μαχαιρώνει θανάσιμα στο διάφραγμα τον ανταγωνιστή.

Κάθονται για λίγα δευτερόλεπτα ακίνητοι καθώς επεξεργάζονται ακόμα το τι μόλις έγινε. Ο πρωταγωνιστής τραβά το σπαθί του από το σώμα του ανταγωνιστή και κάνει αρκετά βήματα πίσω καθώς εκείνος πέφτει στα γόνατα. Τον κοιτάζει ανέκφραστα και ψυχρά. κάνει μεταβολή 180 μοιρών και τινάζει το αίμα από το σπαθί του. Έπειτα γυρνάει το κεφάλι του για να σιγουρευτεί πως ο αντίπαλος του είναι πράγματι νεκρός. Εκείνος σωριάζεται στο χώμα και το αίμα του κυλάει. Το ίδιο ψυχρά παίρνει το βλέμμα του από αυτόν και αρχίζει να περπατάει πίσω από όπου ήλθε σαν να μην άλλαξε τίποτα. Σαν να μην έγινε ποτέ όλο αυτό.

Η κάμερα ανεβαίνει προς τον ουρανό και εμφανίζεται με Ιαπωνικά γράμματα η λέξη 'εκδίκηση'. Η οθόνη μαυρίζει και τα γράμματα γίνονται κόκκινα καθώς το μόνο που ακούγεται πάλι είναι ο ψυχρός και ανέκφραστος αέρας.

Επηρροές και Moodboard

Η τεχνική που αποφάσισα να χρησιμοποιήσω για τη παραγωγή της ταινίας είναι το rotoscoping. Είναι μια τεχνική σχεδιασμού 2D στην οποία η γραμμή ακολουθεί μια βάση βιντεοσκοπημένου live-action υλικού frame-by-frame. Αυτό, παρόλο που είναι χρονοβόρο, προσφέρει μια πιο ρεαλιστική κίνηση στις φιγούρες ή το περιβάλλον. Ήρθα σε επαφή με αυτή τη τεχνική και επηρεάστηκα από έργα όπως το *Waking life* του Linklater (εικ. 13), τον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* του 1978 (εικ. 14), το *Fire and ice* 1983 (εικ.15) και το *Flowers of Evil* (εικ. 16)



Εικόνα 13



Εικόνα 14



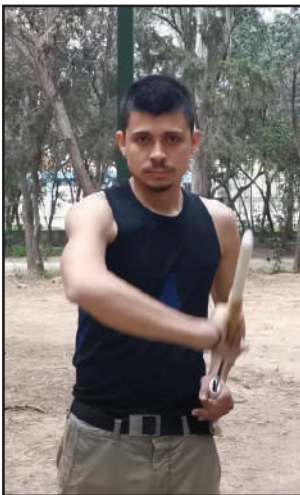
Εικόνα 15



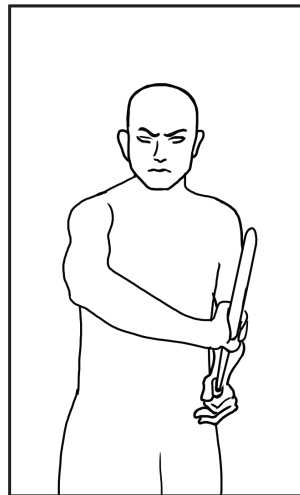
Εικόνα 16

Σχεδιασμός Χαρακτήρων

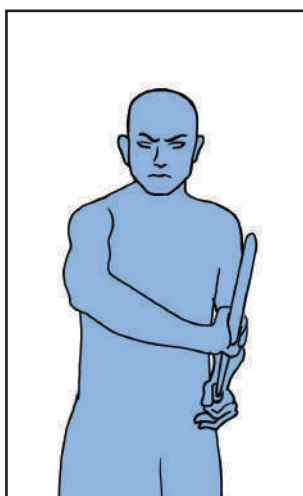
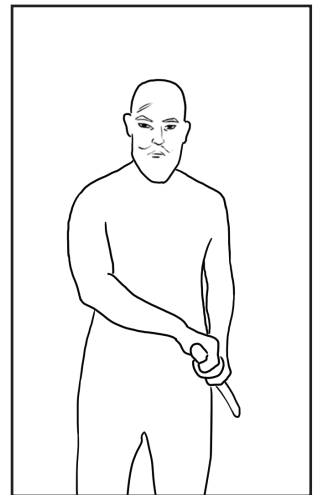
Από τη στιγμή που οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι όλες rotoscoped, οι φιγούρες των χαρακτήρων βασίζονται στο υλικό live-action (εικ. 17) video που το περίγραμμα τους με μαύρη λεπτή γραμμή (εικ. 18). Έπειτα επέλεξα να κρατήσω τις φιγούρες μου αρκετά απλές καθώς θα χαρακτηρίζονταν και διαφοροποιούνταν η μια από την άλλη με βάση το χρώμα τους. Η φιγούρα του πρωταγωνιστή είναι μπλε και η φιγούρα του ανταγωνιστή κόκκινη (εικ.19). Η συγκεκριμένη επιλογή χρωμάτων βασίζεται στη πασίγνωστη χρήση της αντίθεσης του μπλε/κόκκινου στο κινηματογράφο/βιντεοπαιχνίδια. Η τελική πινελιά για την ολοκλήρωση των χαρακτήρων (εικ. 20) μου είναι η πρόσθεση μιας ματιέρας (εικ. 21) που θα πρόσθετε υφή και οπτικό ενδιαφέρον στους χαρακτήρες καθώς δεν ήθελα να ήταν στολισμένοι με ένα flat χρώμα. Στερεοτυπικά το μπλε/πράσινο είναι το καλό χρώμα ενώ το κόκκινο το κακό (εικ. 22, 23, 24). Ακόμα και αυτά τα χρώματα εκτός από τους συμβολισμούς καλού/κακού είναι και αδιαμφισβήτητη η επιλογή τους για να δοθεί η αντίθεση μεταξύ των δυο χαρακτήρων που λειτουργούν εννοιολογικά και συμβολικά. Για τους συμπληρωματικούς χαρακτήρες, τη μητέρα τον πατέρα και το παιδί (εικ.25) είχα διαφορετική προσέγγιση. Οι γονείς θα είχαν γκρι χρώμα (εικ. 26) καθώς είναι δευτερεύοντες χαρακτήρες. Η μητέρα και το παιδί επίσης σχεδιάστηκαν χωρίς rotoscoping καθώς ήταν απλά ένα still frame.



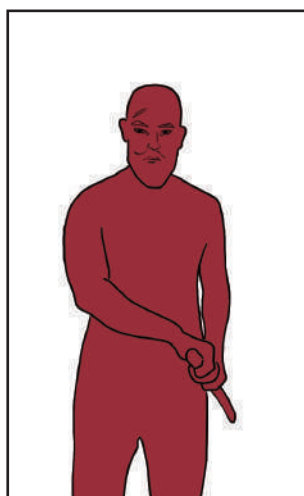
Εικόνα 17



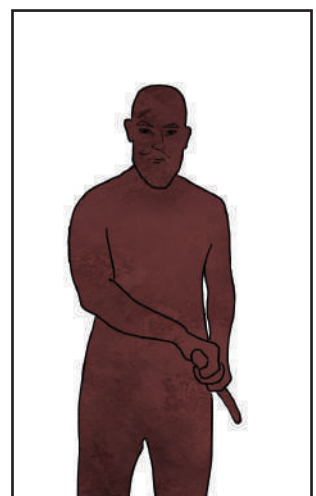
Εικόνα 18



Εικόνα 19

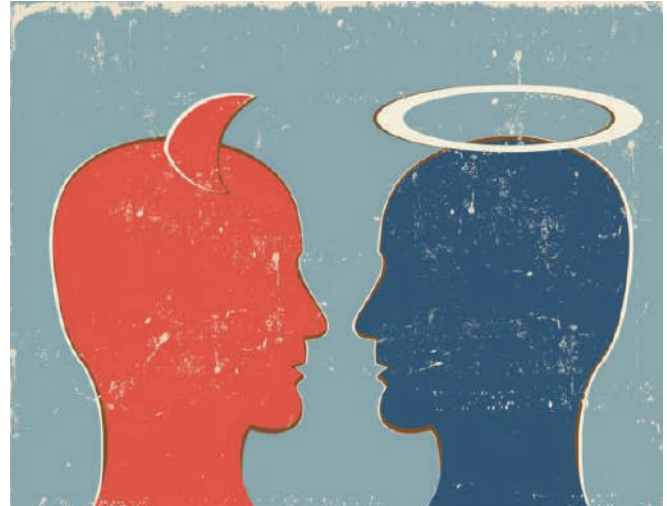


Εικόνα 20





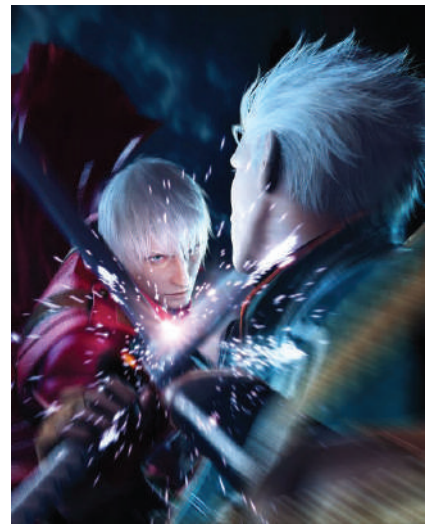
Εικόνα 21



Εικόνα 22



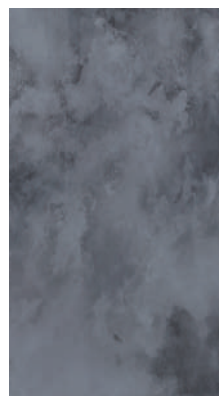
Εικόνα 23



Εικόνα 24



Εικόνα 25



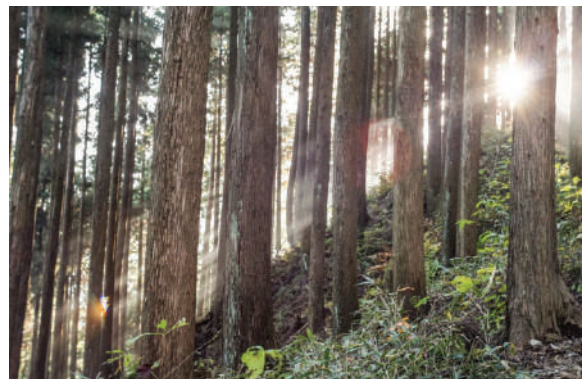
Εικόνα 26

Σχεδιασμός *Background*

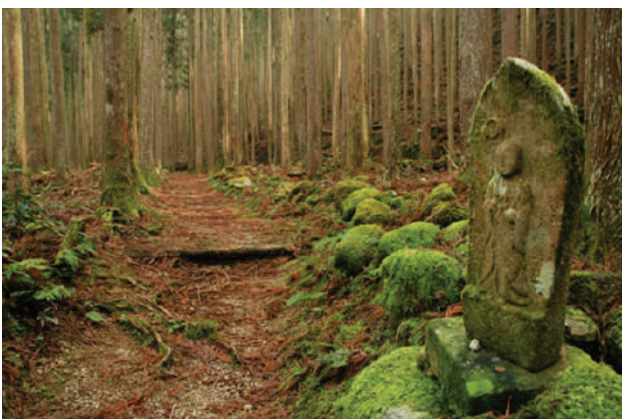
Για το background έπρεπε να ψάξω διαφορετικές αναφορές καθώς τα βίντεο για το rotoscoping γυρίστηκαν σε ένα άλσος στην Αθήνα και όχι σε κάποιο πυκνό δάσος της Ιαπωνίας όπου διαδραματίζεται η ιστορία. Οι επιρροές μου ήταν εικόνες από πυκνά δάση της Ιαπωνίας γεμάτα με ψιλά δέντρα με ίσιους και χοντρούς κορμούς τα Sugi (εικ. 27, 28). Καθώς δεν βρισκότουσαν εικόνες που μπορούσαν να γίνουν traced λόγω της διαφορετικής οπτικής γωνίας που ήθελα να χρησιμοποιήσω, αναγκάστηκα να δημιουργήσω δικές μου συνθέσεις με βάση αυτά. Τέλος προκειμένου να δοθεί επιπλέον πληροφορία όσον αφορά τη χώρα και που λαμβάνει μέρος η ιστορία αλλά και η Ιαπωνική αισθητική, τοποθέτησα στο δάσος σε ορισμένα πλάνα μικρά αγάλματα, γλυπτά και σύμβολα (εικ. 29, 30) Η ταινία ξεκινάει με το φόντο του δάσους και στα κάτω αριστερά ένα μνήμα με ιαπωνική γραφή. Η λύτρωση βρίσκεται στο τέλος του μονοπατιού (εικ. 31) λειτουργώντας σαν εισαγωγή και προ οικονομία. Τέλος για τα φόντα στις σκηνές της αναδρομής χρησιμοποίησα αναφορές από Ιαπωνικά στενά (εικ. 32) και παραδοσιακά εσωτερικά σπιτιών (εικ. 33).



Εικόνα 27



Εικόνα 28



Εικόνα 29



Εικόνα 30



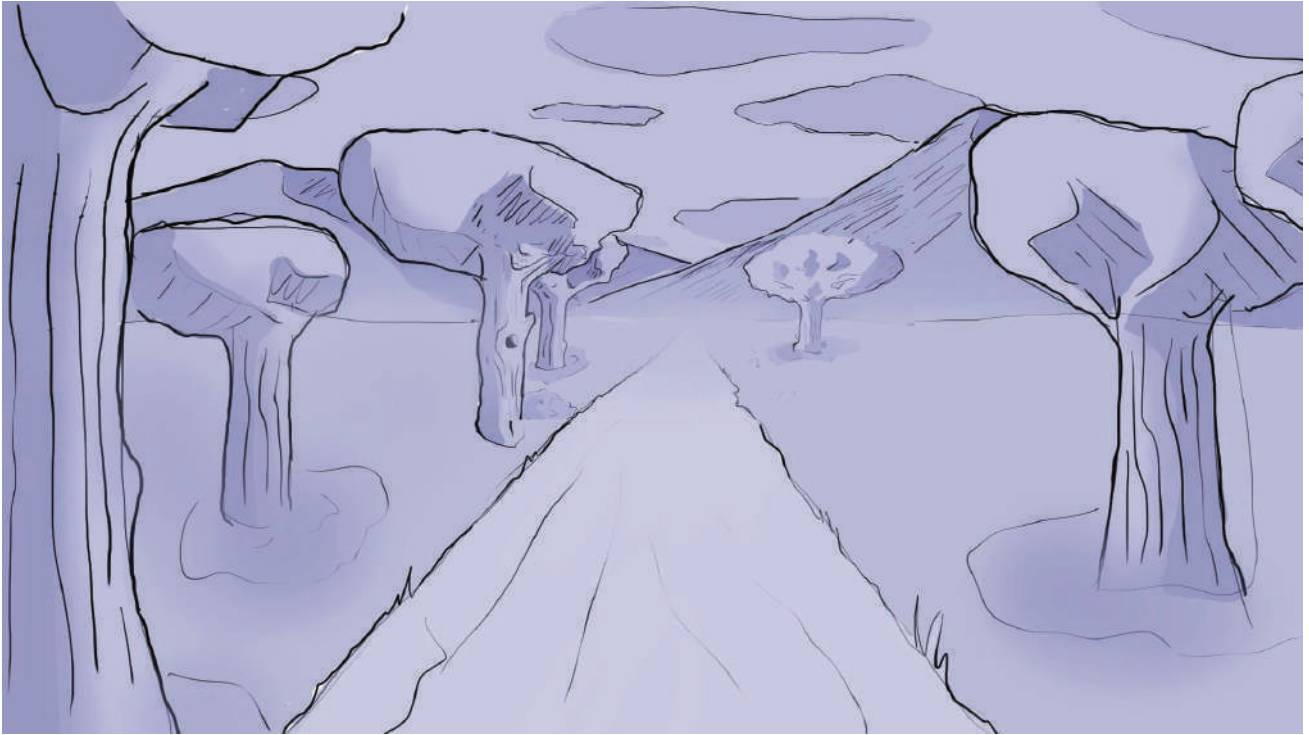
Εικόνα 31



Εικόνα 32



Εικόνα 33



Εικόνα 34 (αρχικό προσχέδιο για αισθητική background)



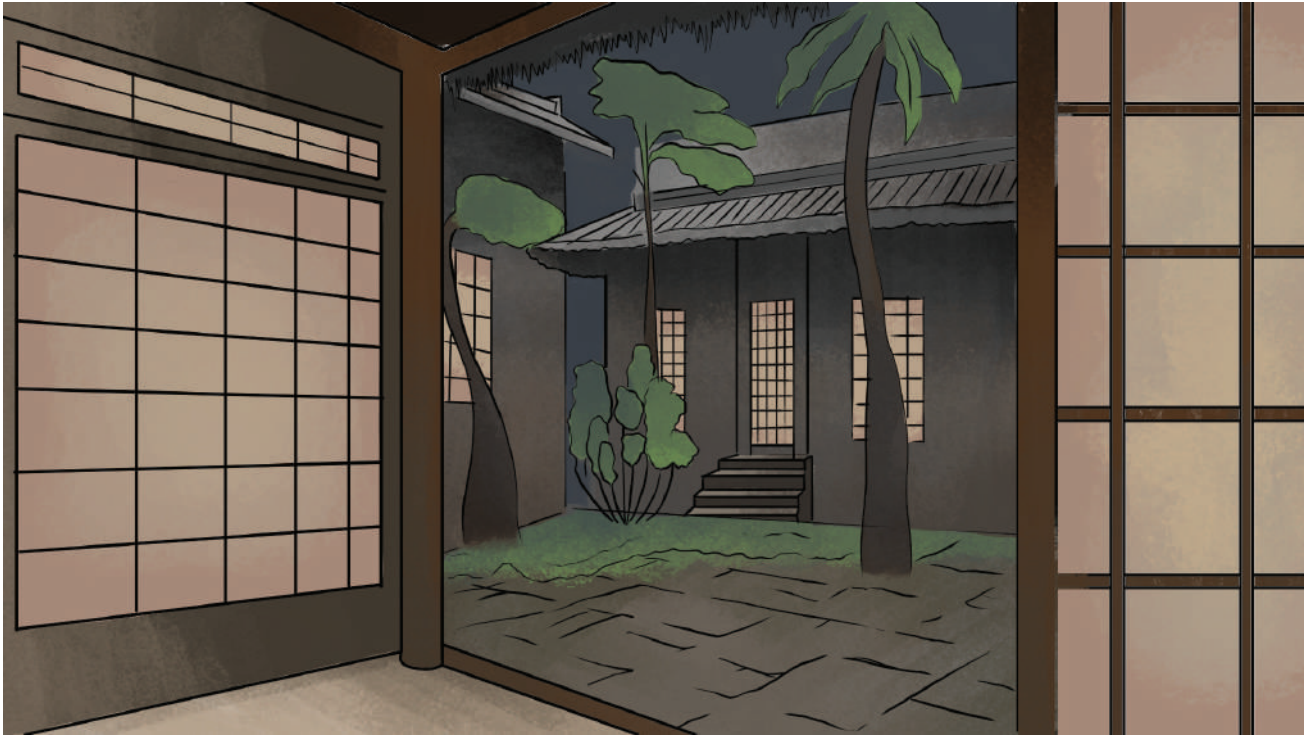
Εικόνα 35 (δεύτερη εκδοχή για αισθητική background)



Εικόνα 36 (τρίτη εκδοχή για αισθητική background)



Εικόνα 37 (τελική αισθητική background)



Εικόνα 38 (flashback background στη πόρτα του σπιτιού)



Εικόνα 39 (flashback background στο εσωτερικό του σπιτιού)

Storyboard



Σκηνή 1 Πλάνο 1
Μαύρο εισαγωγικό πλάνο.



Σκηνή 1 Πλάνο 2
Fade in σε τοπίο δάσους στην Ιαπωνία



Σκηνή 1 Πλάνο 2
Εμφανίζεται από το βάθος η μπλε φιγούρα του πρωταγωνιστή.



Σκηνή 2 Πλάνο 1
Cut σε διαφορετική πλάγια οπτική γωνία βλέποντας το πάνω μέρος των κορμών των δέντρων



Σκηνή 2 Πλάνο 1
Traveling στο έδαφος όπου βλέπουμε για πρώτη φορά τον ανταγωνιστή να κάθεται



Σκηνή 2 Πλάνο 2
Cut στον πρωταγωνιστή να πλησιάζει τη κάμερα.



Σκηνή 2 Πλάνο 3
Cut σε ζουμαρισμένο πλάνο του ανταγωνιστή που κάθεται στην ίδια ακριβώς στάση αναμένοντας.



Σκηνή 2 Πλάνο 4
Cut σε ζουμαρισμένο πλάνο εδάφους και ποδιών του πρωταγωνιστή ο οποίος έχει φτάσει στο προορισμό του.



Σκηνή 2 Πλάνο 4

Travelling στο άνω σώμα του πρωταγωνιστή



Σκηνή 2 Πλάνο 5

Cut Κοντινό στον ανταγωνιστή ο οποίος σηκώνει το κεφάλι αντικρίζονται για πρώτη φορά τον πρωταγωνιστή



Σκηνή 2 Πλάνο 6

Cut στον πρωταγωνιστή ο οποίος αντικρίζοντας τον ανταγωνιστή παίρνει μια θυμωμένη έκφραση.



Σκηνή 2 Πλάνο 7

Cut στον ανταγωνιστή από την οπτική του πρωταγωνιστή.



Σκηνή 2 Πλάνο 7

Flashback με fade to white.



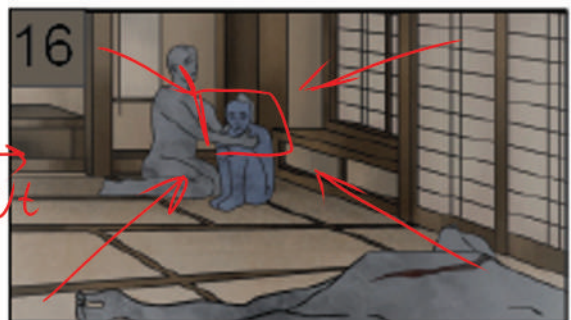
Σκηνή 3 Πλάνο 1

Fade in στο παρελθοντικό περιβάλλον όπου ο ανταγωνιστής σκοτώνει τον πατέρα του πρωταγωνιστή.



Σκηνή 3 Πλάνο 2

Cut στο κοντινό πλάνο του χεριού του πατέρα ο οποίος έχει πέσει νεκρός στο πάτωμα.



Σκηνή 3 Πλάνο 3

Cut στο σπίτι του πρωταγωνιστή με αυτόν να κάθεται έντρομος ενώ αυτός και η μητέρα του αντικρίζουν το πτώμα του πατέρα.



Σκηνή 3 Πλάνο 4

Cut σε κοντινό στο πρόσωπο του πρωταγωνιστή όπου η έκφραση του προσώπου του αλλάζει σε όλο και πιο έντρομη.



Σκηνή 3 Πλάνο 5

Fade to white



Σκηνή 4 Πλάνο 1

Flash forward σε κοντινό στο πρόσωπο του πρωταγωνιστή στον παροντικό χρόνο να κοιτά με οργή τον ανταγωνιστή.



Σκηνή 4 Πλάνο 2

Cut σε πλάγια οπτική στο σπαθί του πρωταγωνιστή καθώς το βγάζει από τη θήκη του.



Σκηνή 4 Πλάνο 3

Cut στο πρωταγωνιστή να έχει τραβήξει το σπαθί του.



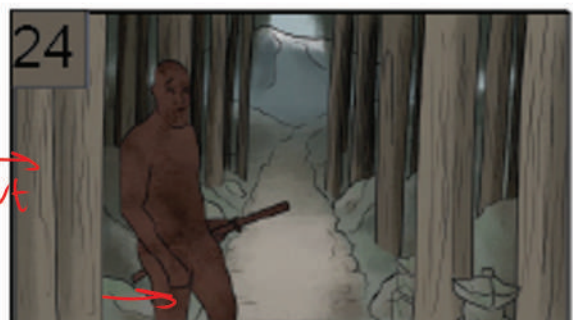
Σκηνή 4 Πλάνο 4

Cut σε πλάγια οπτική πίσω από τον ανταγωνιστή που αντικρίζει τον πρωταγωνιστή.



Σκηνή 4 Πλάνο 4

Ο ανταγωνιστής σηκώνεται.



Σκηνή 4 Πλάνο 5

Ο ανταγωνιστής περπατά και ετοιμάζεται να λάβει θέση μάχης.



Σκηνή 4 Πλάνο 5

Ο ανταγωνιστής έχει λάβει θέση μάχης.



Σκηνή 4 Πλάνο 6

Cut σε πλάγια οπτική το πρωταγωνιστή



Σκηνή 4 Πλάνο 6

Ο πρωταγωνιστής παίρνει θέση μάχης



Σκηνή 4 Πλάνο 7

Cut σε πλάγια οπτική του ανταγωνιστή.



Σκηνή 4 Πλάνο 7

Ο ανταγωνιστής αναμένει.



Σκηνή 4 Πλάνο 8

Cut στα πόδια του πρωταγωνιστή καθώς ετοιμάζεται.



Σκηνή 4 Πλάνο 9

Cut στα πόδια του ανταγωνιστή καθώς ετοιμάζεται



Σκηνή 4 Πλάνο 10

Cut σε κοντινό των ματιών του πρωταγωνιστή.



Σκηνή 4 Πλάνο 11
Cut σε κοντινό στα μάτια του ανταγωνιστή.



Σκηνή 4 Πλάνο 12
Cut σε πλάγια ευρεία οπτική όπου αντικρίζει ο ένας τον άλλο καθώς η φωτεινότητα ανεβαίνει.



Σκηνή 4 Πλάνο 13
Cut σε κοντινό στα μάτια του πρωταγωνιστή που η προσοχή του εστιάζει αλλού.



Σκηνή 4 Πλάνο 14
Cut στον ήλιο που ανατέλλει από τα βουνά



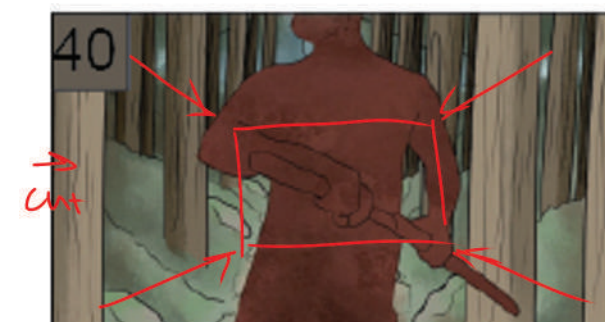
Σκηνή 4 Πλάνο 15
Cut στον πρωταγωνιστή που χρησιμοποιεί την αντανάκλαση του φωτός για να τυφλώσει τον ανταγωνιστή.



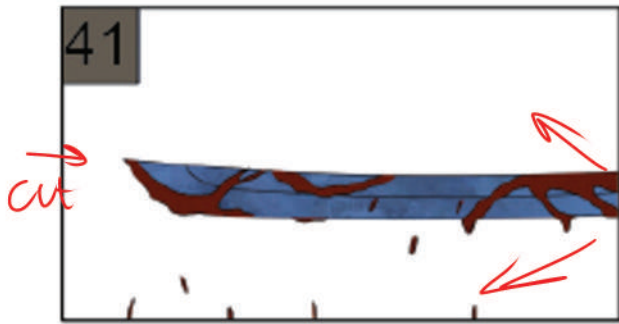
Σκηνή 4 Πλάνο 16
Cut στον ανταγωνιστή που τυφλώνεται



Σκηνή 4 Πλάνο 17
Cut στον πρωταγωνιστή που ορμάει



Σκηνή 4 Πλάνο 18
Cut και zoom in στον ανταγωνιστή



Σκηνή 4 Πλάνο 19

Cut σε λευκό φόντο και το σπαθί να μαχαιρώνει τον ανταγωνιστή.



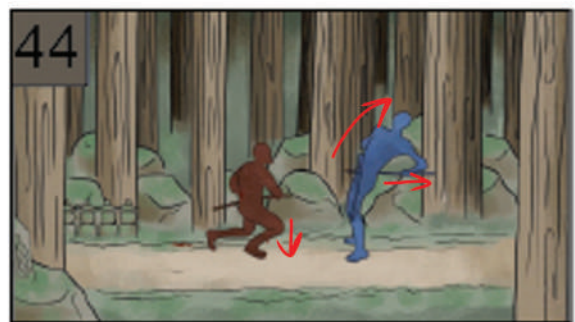
Σκηνή 4 Πλάνο 19

Το λευκό φόντο κάνει fade out.



Σκηνή 4 Πλάνο 20

Cut στο αποτέλεσμα της επίθεσης



Σκηνή 4 Πλάνο 20

Ο πρωταγωνιστής τραβά το σπαθί του από το σώμα του ανταγωνιστή και οπισθοχωρεί.



Σκηνή 4 Πλάνο 21

Cut στον πρωταγωνιστή που κοιτάζει το αποτέλεσμα



Σκηνή 4 Πλάνο 21

Ο πρωταγωνιστής γυρνάει τη πλάτη του στη κάμερα και τινάζει το σπαθί του.



Σκηνή 4 Πλάνο 21

Ο πρωταγωνιστής κοιτάζει μια τελευταία φορά πίσω.



Σκηνή 4 Πλάνο 22

Cut στον αιμόφυρτο και ετοιμοθάνατο ανταγωνιστή.



Σκηνή 4 Πλάνο 22
Ο ανταγωνιστής πέφτει νεκρός στο έδαφος.



Σκηνή 4 Πλάνο 23
Cut στον πρωταγωνιστή.



Σκηνή 4 Πλάνο 23
Ο πρωταγωνιστής γυρίζει το κεφάλι και παίρνει το βλέμμα του από τον ανταγωνιστή.



Σκηνή 4 Πλάνο 23
Ο πρωταγωνιστής προχωρά και επιστρέφει από όπου προήλθε.



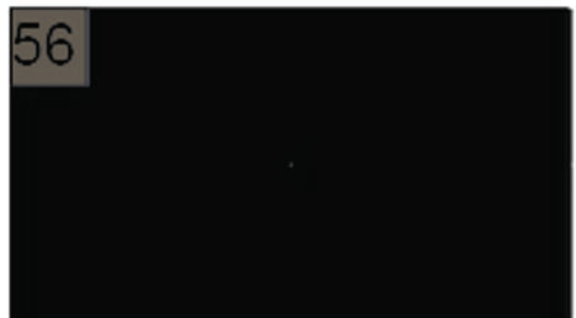
Σκηνή 4 Πλάνο 23
Travelling προς τις κορυφές των δέντρων και τον ουρανό



Σκηνή 4 Πλάνο 23
Εμφανίζεται ο τίτλος στα Ιαπωνικά.



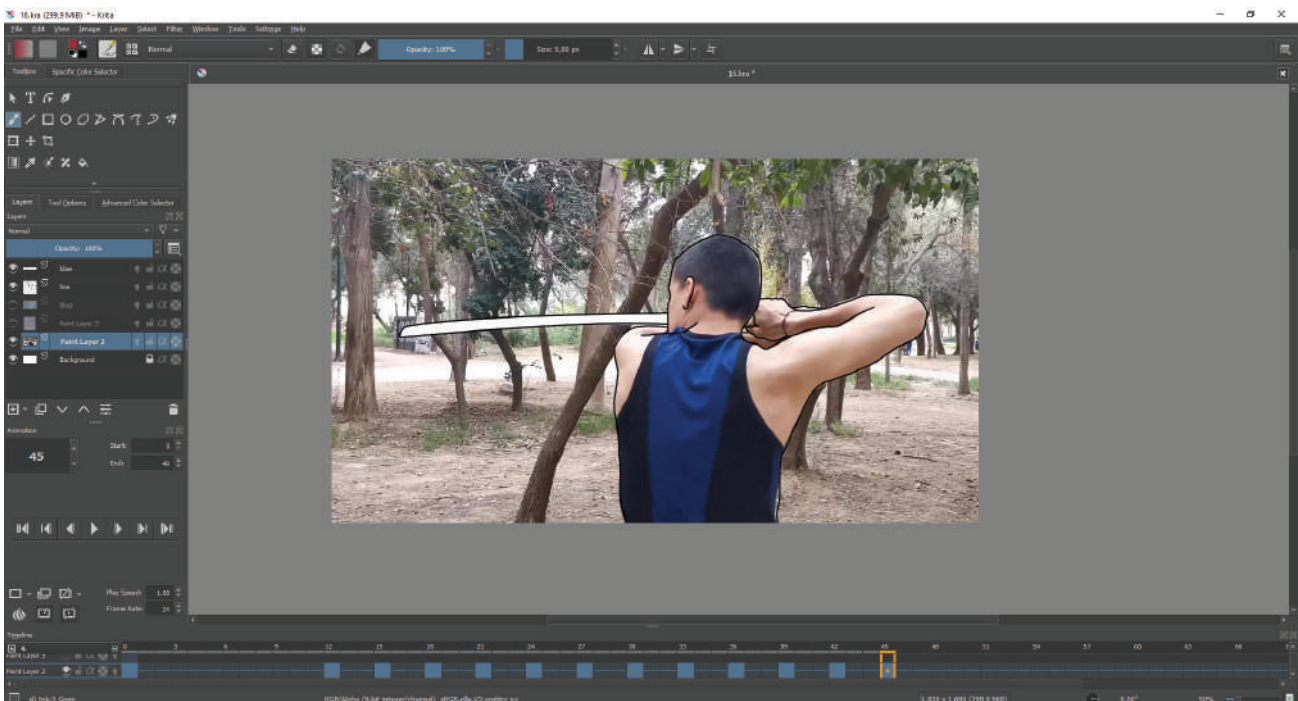
Σκηνή 4 Πλάνο 24
Απότομο μαύρο και εναλλαγή χρώματος των γραμμάτων για δραματικό εφέ.



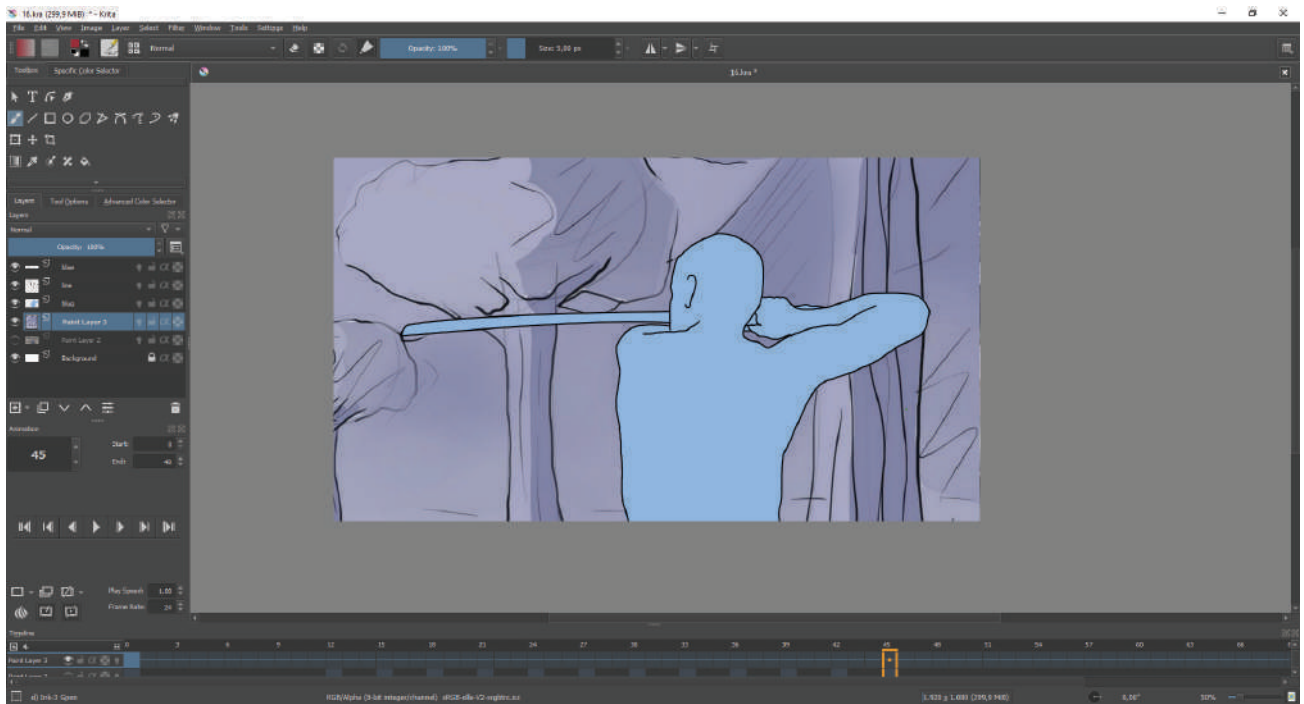
Σκηνή 4 Πλάνο 24
Fade to black.

Animation

Όπως προανέφερα το animation της ταινίας έγινε με την τεχνική rotoscoping, frame by frame σε 24 fps. Αυτό σημαίνει πως για κάθε πλάνο της ταινίας έπρεπε να βιντεοσκοπηθεί αντίστοιχα η κάθε κίνηση. Μετά τη βιντεοσκόπηση όλων των πλάνων επεξεργάστηκα τα βίντεο στο πρόγραμμα After effects προκειμένου να κόψω μόνο τις χρήσιμες στιγμές. Το επόμενο βήμα ήταν να κάνω extract τα frames προκειμένου να τα εισάγω στο πρόγραμμα animation krita, όπου και θα ξεκινούσα το trace σε κάθε δεύτερο frame (εικ 40). Κατόπιν πρόσθεσα σε κάθε φιγούρα το αντίστοιχο πλακάτο της χρώμα. Μπλε για τον πρωταγωνιστή και κόκκινο για τον ανταγωνιστή.(εικ 41). Τέλος χρησιμοποιώντας μάσκες τοποθέτησα τις υφές σε κάθε σκηνή, κάθε πλάνο και κάθε frame που βρισκόταν η μια ή και οι δυο φιγούρες. (εικ 42) Η camera woman για τη λήψη των βίντεο είναι η Κατερίνα Παλλικάρη ενώ στο ρόλο του πρωταγωνιστή είναι ο Παναγιώτης Βουνισέας και σε αυτό του ανταγωνιστή ο Κωνσταντίνος Σκέρλος. Στο ρόλο του πατέρα βιντεοσκόπησα τον εαυτό μου (εικ 43). Υπήρξαν ελάχιστες σκηνές που δε χρησιμοποιήθηκε rotoscoping. Η σκηνή της ανατολής του ηλίου (εικ.44) και της αντανάκλασης του φωτός στη λεπίδα (εικ. 45) έγιναν παίρνοντας μια λευκή φόρμα και σβήνοντας τα περιγράμματα της προκειμένου να δοθεί η εντύπωση της θολούρας. Οι εκφράσεις τρόμου του παιδιού(εικ. 46) και κάθε σημείο που υπάρχει αίμα (εικ. 47) έγιναν με free hand animation το οποίο το έκανα εντελώς δισαιθητικά.



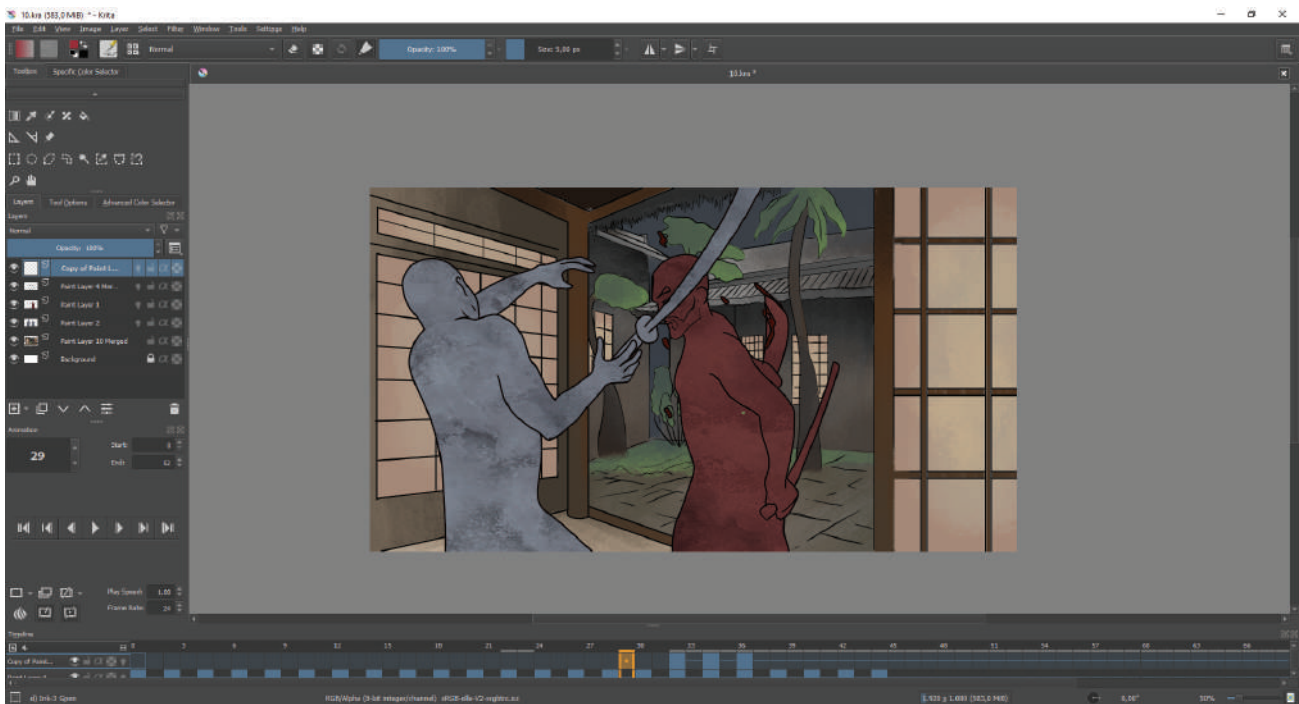
Εικόνα 40



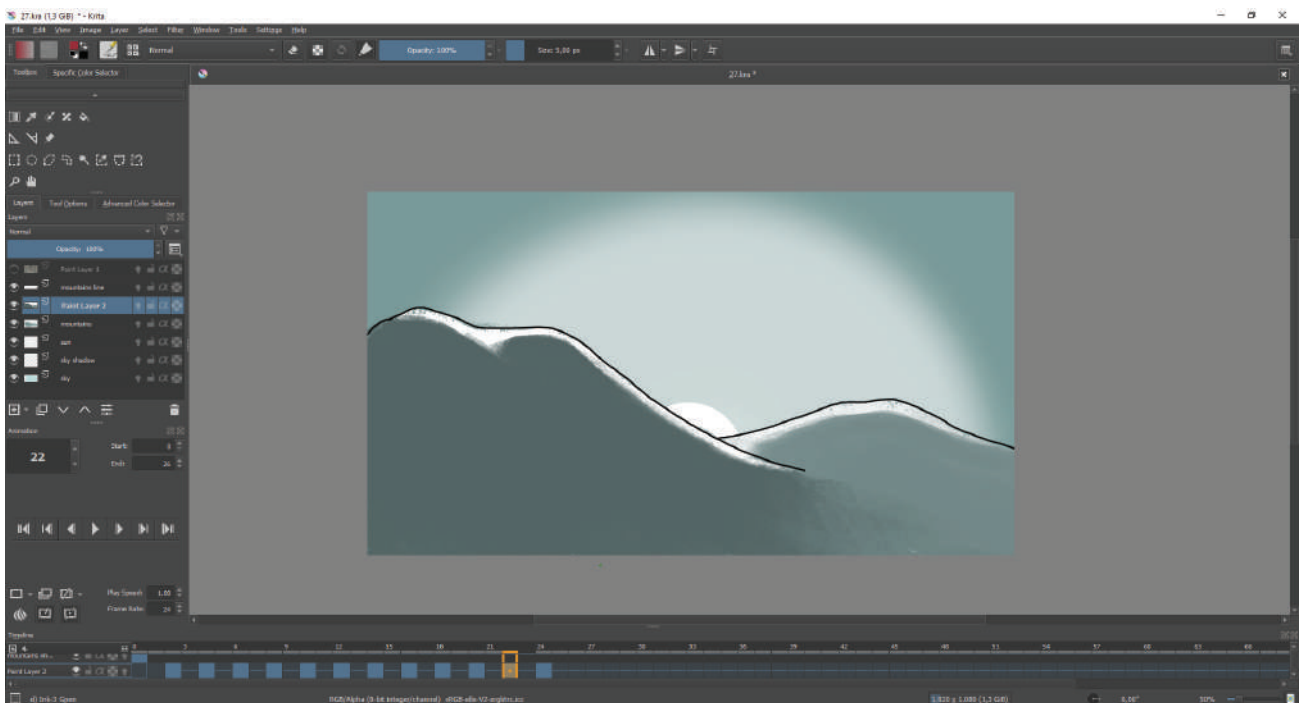
Εικόνα 41



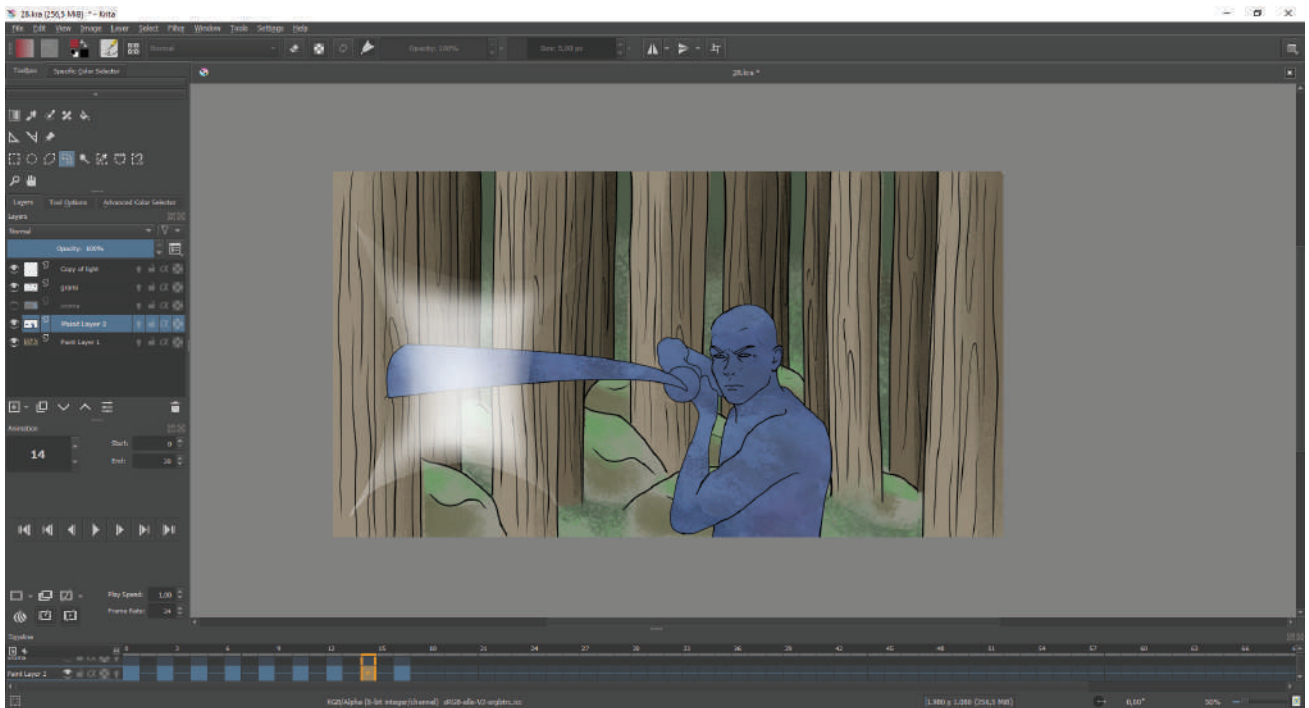
Εικόνα 42



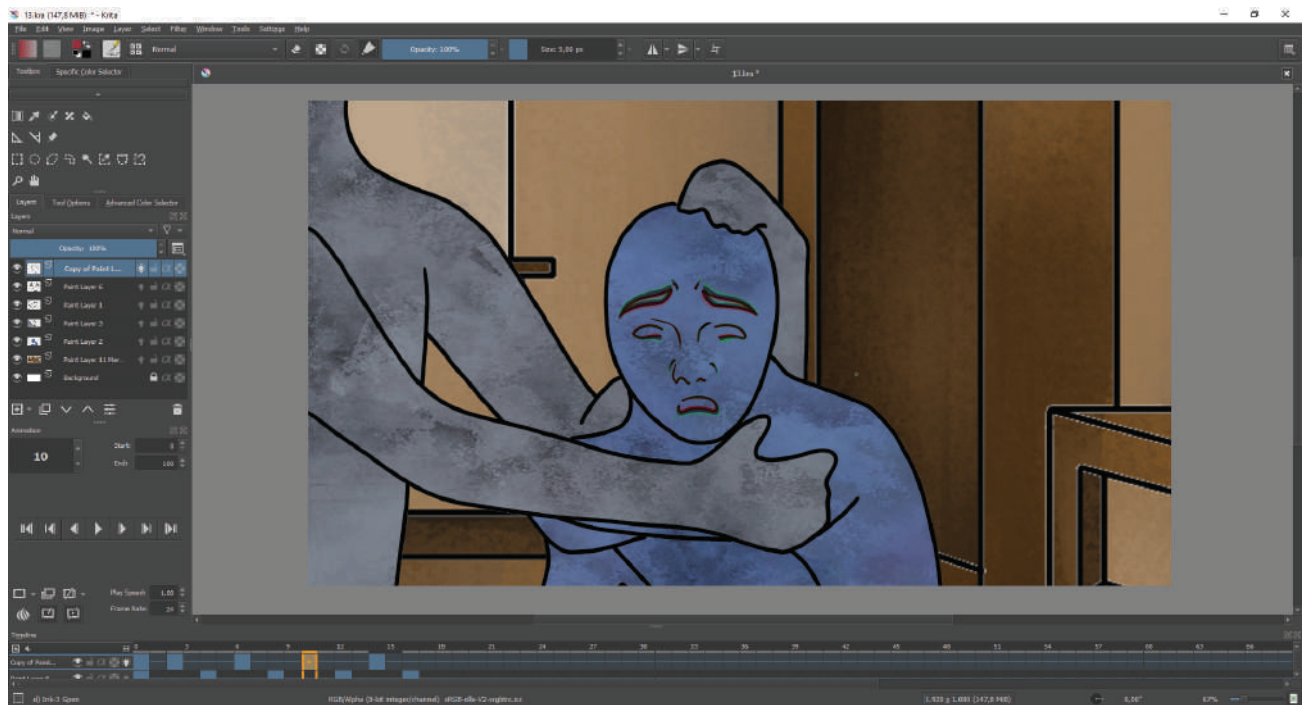
Εικόνα 43



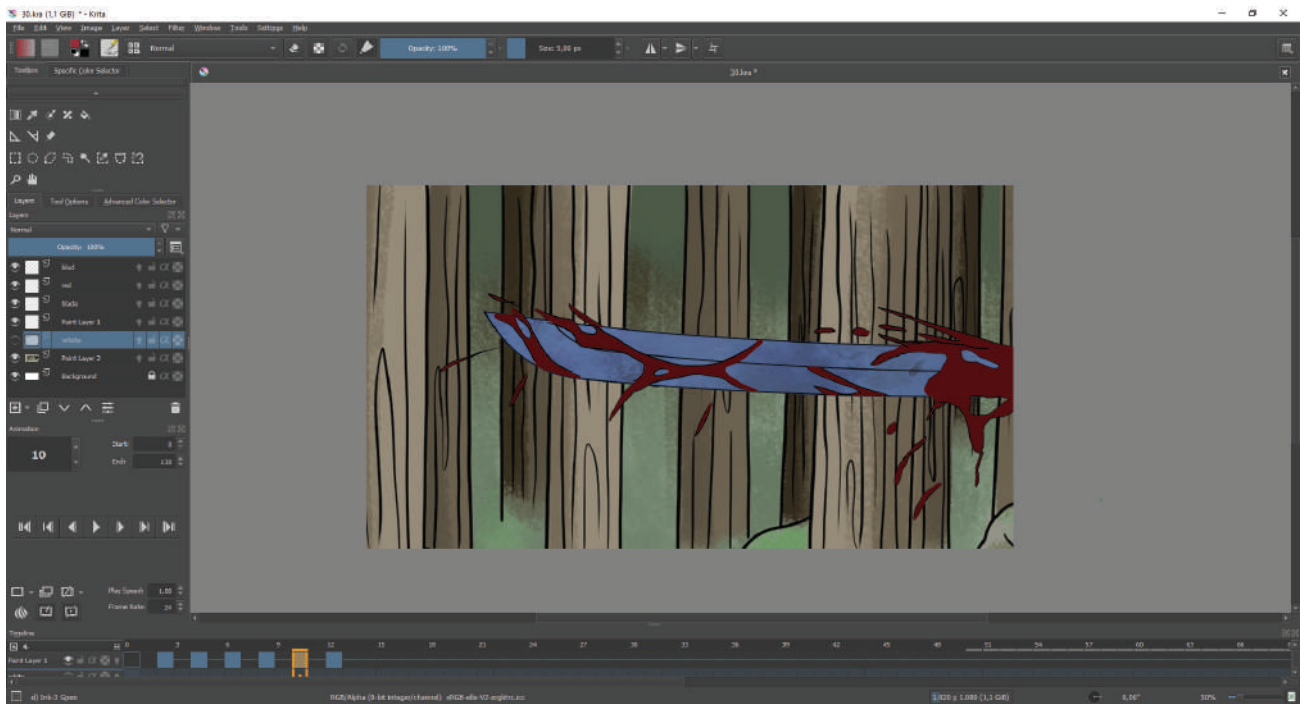
Εικόνα 44



Εικόνα 45



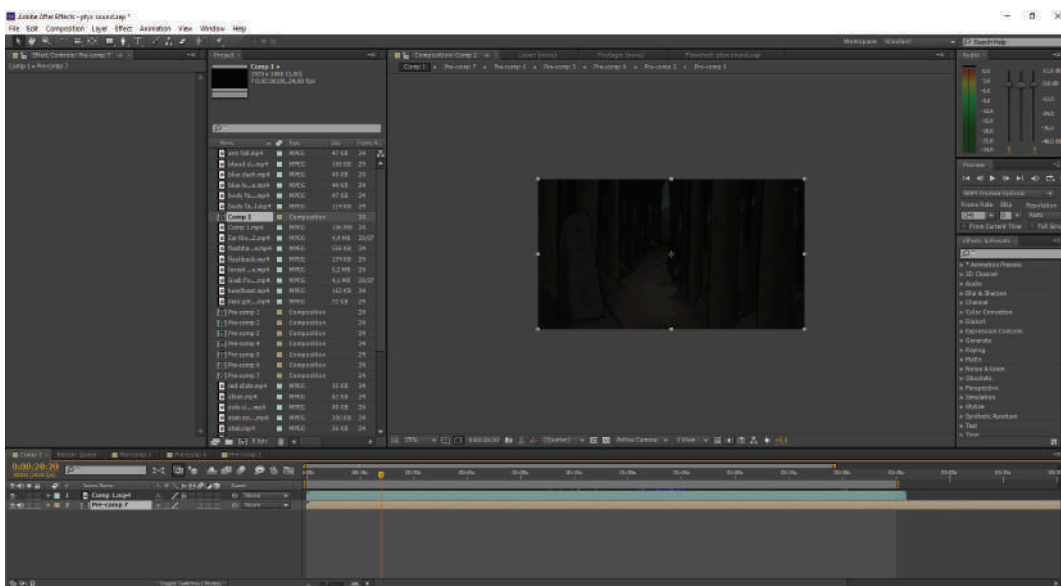
Εικόνα 46



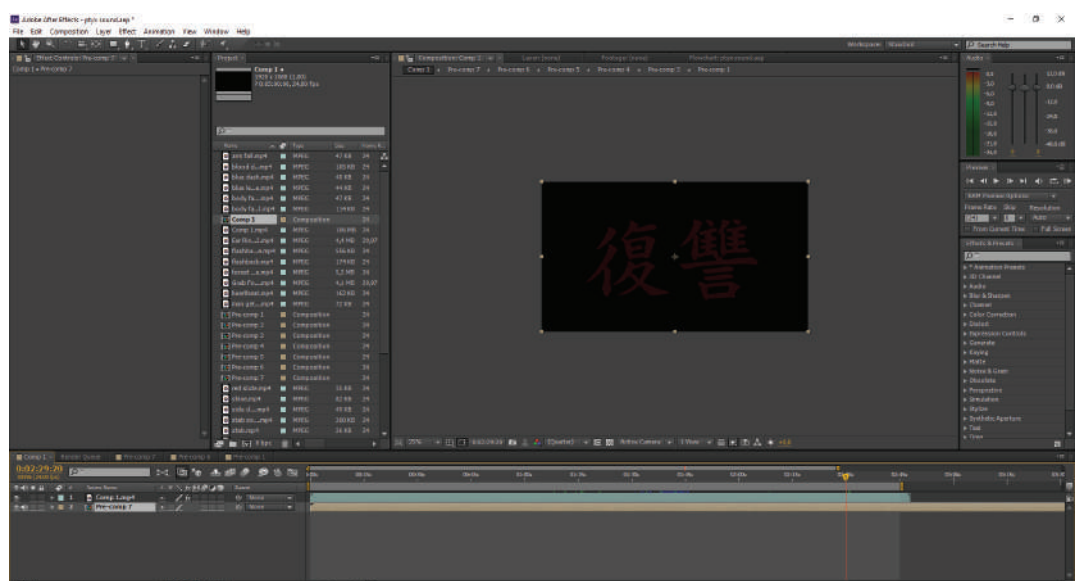
Εικόνα 47

Montage

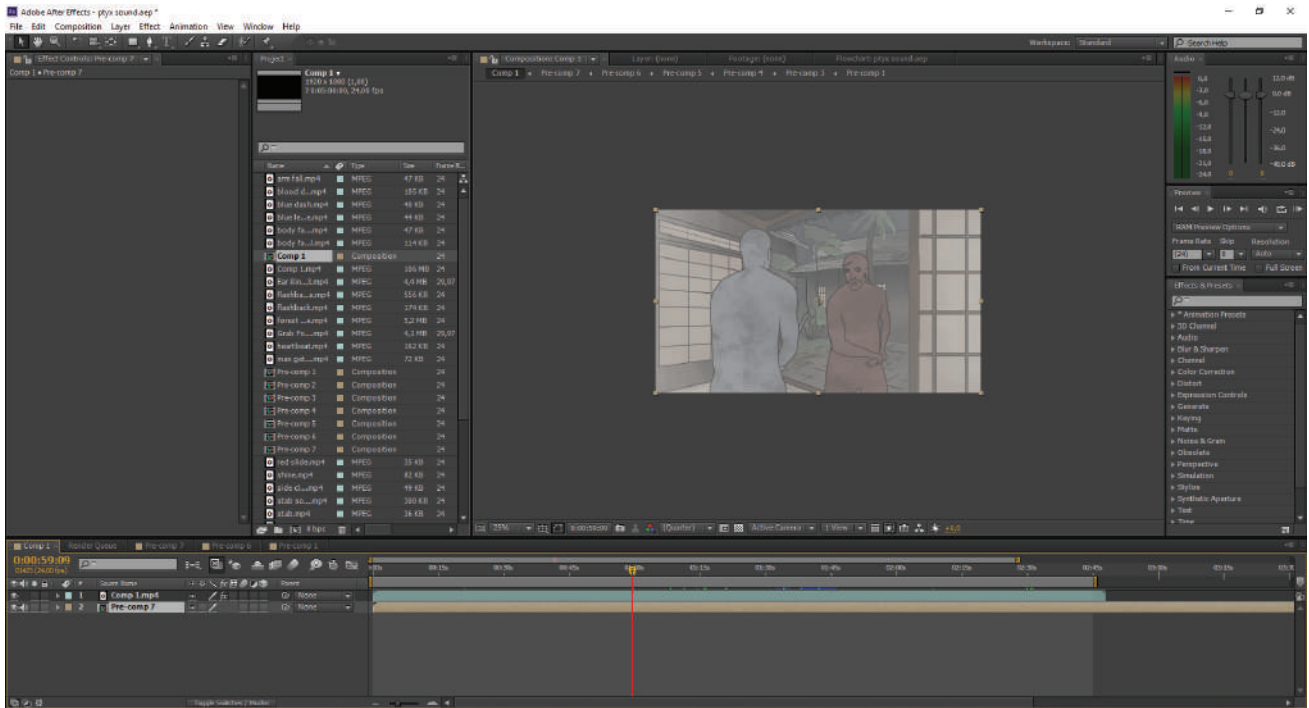
Τα αρχεία krita έγιναν exported ως mp4. Αργότερα τα τοποθέτησα με τη σειρά τους στο after effects. Εκεί έγινε και το τελικό μοντάζ. Χρησιμοποίησα τεχνικές fade in για την εισαγωγή (εικ 47.) και fade out για το τέλος (εικ. 48) Οι γραμματοσειρές που χρησιμοποιήθηκαν στους τίτλους αρχής και τέλους είναι Arial ενώ για τον τίτλο της ταινίας είναι η γραμματοσειρά ιαπωνικής αισθητικής Bento. Για το flashback χρησιμοποιήθηκε η τεχνική fade to white για την αναδρομή στο παρελθόν και την επιστροφή στο παρόν (εικ. 49) Για να δοθεί ατμόσφαιρα καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας χρησιμοποίησα φίλτρα όπως grain και χαμηλό κορεσμό και φωτεινότητα. Ωστόσο στη από τη σκηνή της ανατολής του ηλίου και μετά (εικ.50) η φωτεινότητα, ο κορεσμός και το κοντράστ ανεβαίνουν.



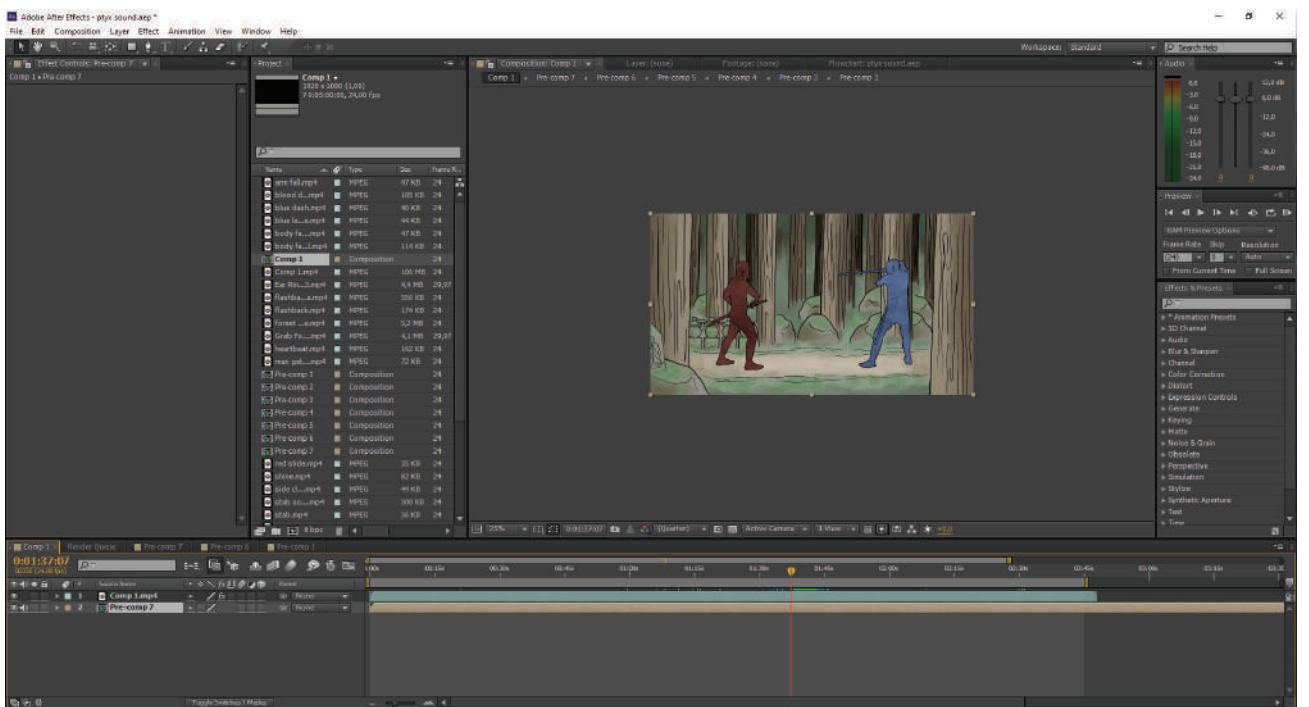
Εικόνα 47



Εικόνα 48



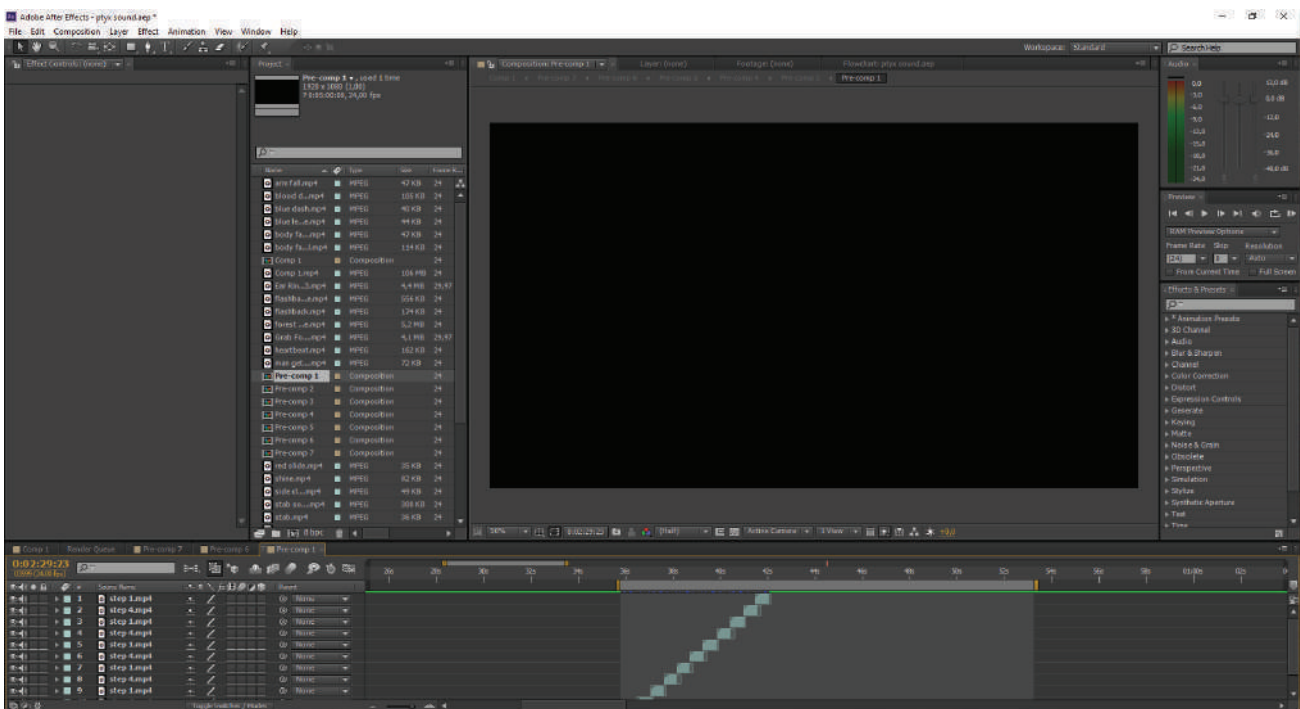
Εικόνα 49



Εικόνα 50

Μουσική και Ήχος

Η ταινία εσκεμμένα δε χρησιμοποιεί καθόλου μουσική. Το πεζό, απλό και μάταιο ύφος της δίνεται με τον ξερό άνεμο να ηχεί κατά την εισαγωγή. Το κύριο ηχητικό εφέ που ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας είναι ήχος πουλιών, ανέμου και φύλλων από δέντρα, με μοναδική διακοπή στο flashback όπου ακούγεται ambient ήχος από εσωτερικού παλιού σπιτιού. Τα άλλα διάφορα ηχητικά εφέ όπως βήματα σε χώμα, πτώμα που πέφτει, γυναίκεια κραυγή, αίμα που πέφτει, σπαθί που διαπερνά ή τεμαχίζει σάρκα, σπαθί που μπαίνει/βγαίνει από τη θήκη του και που πέφτει στο πάτωμα. Όλα αυτά τα εφέ τα πήρα από κανάλια στο YouTube χωρίς copyright και ελεύθερα προς το κοινό για χρήση. Το μοντάζ ήχου έγινε και αυτό στο after effects (εικ. 51).



εικόνα 51

Λογότυπο

Το λογότυπο της ταινίας είναι ο τίτλος της σε Ιαπωνικού στυλ γραμματοσειρά (Bento) και με την ίδια λέξη με Ιαπωνικά ιδεογράμματα από πάνω λειτουργώντας ως σύμβολο. Το χρώμα τους είναι έντονο κόκκινο που συμβαδίζει με την ένταση της λέξης που αναγράφεται (εικ. 52) Μια δεύτερη εκδοχή του λογότυπου είναι τα μάτια των χαρακτήρων να κοιτάζονται κόντρα (πάνω ο πρωταγωνιστής και κάτω ο ανταγωνιστής) και να τα διαχωρίζει ένας οριζόντιος άξονας όπου θα αναγράφεται ο τίτλος.(εικ 53)



Εικόνα 52



Εικόνα 53

Εφαρμογές



Εικόνα 54 (προωθητική αφίσα σε σταθμό μετρό)



Εικόνα 55 (προωθητικό περιτύλιγμα συσκευασίας ποπ κορν)



Εικόνα 56 (προωθητική αφίσα σε εξωτερικό χώρο)



Εικόνα 57 (προωθητικές μπλούζες)

Πηγές

Bleach panel από τον Tite Kubo (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/3799980929315161/>

Στιγμιότυπο από τη σειρά Naruto από το ν Masasi Kishimoto του studio Pierrot. Αναρτήθηκε από https://naruto.fandom.com/wiki/Uchiha_Clan_Downfall?file=Uchiha_Clan_Massacre.png

Στιγμιότυπο από τη ταινία Rurouni Kenshin: Trust and Betrayal του Nobuhiro Watsuki και studio Deen (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/722194490250705383/>

Εξώφ υλλο της σειράς Samurai Champloo του Sinichiro Watanabe και studio Manglobe (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/69454019245787560/>

Manga panel από το Berzerk του Kentaro Miura (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/7177680650462139/>

Manga panel από το Vagabond του Takehiko Inoue (δημοσίευση του pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/901353312912462486/>

Screenshot από στιγμιότυπο του βιντεοπαιχνιδιού Devil may Cry 3: Dante's Awakening του studio Capcom

Σαμουράι με παραδοσιακή στολή (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/14144186324487585/>

Πίνακας του Ορέστη από τον William Adolph Bouguereau (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/7107311903544320/>

Ιαπωνικό σπαθί/Katana (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/979603356438990881/>

47 Ronin, ταινία του Kenzi Mizoguchi (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/329114685249048311/>

Στιγμιότυπο από τη ταινία Princess Bride του Rob Reiner (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/187814246954743932/>

Στιγμιότυπο της ταινίας Waking Life του Richard Linklater (δημοσίευση youtube) αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=uk2DeTet98o>

Στιγμιότυπο της ταινίας Lord of the rings του Ralph Bakshi (δημοσίευση youtube) αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=5KCLdHpObBE>

Στιγμιότυπο της ταινίας Fire and Ice του Ralph Bakshi (δημοσίευση youtube) αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=Q7wjqtTnegE>

Στιγμιότυπο της σειράς Flowers of evil του Shuzo Oshimi (δημοσίευση youtube) αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=Toc9x19Cmkg>

Στιγμιότυπο της ταινίας Staw Wars: A new Hope του George Lucas (δημοσίευση pinterest) Αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/371054456815278416/>

Πρωθητικός πίνακας για το βιντεοπαιχνίδι Devil may Cry 3: Dante's Awakening (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/799459371332306866/>

Εικόνα Ιαπωνικού δάσους. Αναρτήθηκε από <https://www.mitsui.com/jp/en/sustainability/forest/about/index.html>

Εικόνα Ιαπωνικού δάσους. Αναρτήθηκε από https://notesofnomads.com/shinrin_yoku-forest-bathing-japan/

Εικόνα Ιαπωνικού γλυπτού. Αναρτήθηκε από https://sacredland.org/category/sacred_site-reports/japan/

Εικόνα Ιαπωνικού γλυπτού. Αναρτήθηκε από https://sacredland.org/category/sacred_site-reports/japan/

Εικόνα Ιαπωνικού γλυπτού. Αναρτήθηκε από https://www.yelp.com/biz_photos/%E9%87%91%E5%89%9B%E5%B3%AF%E5%AF%BA-%E7%9C%8C%E4%BC%8A%E9%83%BD%E9%83%A1?select=uJrinq2c8hh945X-sgMmxw

Εικόνα εξωτερικού σπιτιού (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/1266706139370524/>

Εικόνα εσωτερικού σπιτιού (δημοσίευση pinterest) αναρτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/62557882317625101/>

Mockup design αφίσας. Αναρτήθηκε από https://www.freepik.com/free_psd/urban-billboard-mockup_5654505.htm#query=poster%20mockup&position=28&from_view=keyword&track=ais_user&uuid=6a4d4b97_3eb6-4828-8c7f-5d537d08fe8e

Mockup design αφίσας. Αναρτήθηκε από https://www.freepik.com/free_psd/bright-billboard-mockup-underground_6650624.htm#query=poster%20mockup&position=33&from_view=keyword&track=ais_user&uuid=6a4d4b97_3eb6-4828-8c7f-5d537d08fe8e

Mockup design συσκευασίας popcorn. Αναρτήθηκε από https://www.freepik.com/free-psd/popcorn-box-mockup_10145381.htm#fromView=search&page=1&position=16&uuid=096729f2-b6f9-4d5d-831e-f8b11a10bf4c

Mockup design μπλούζας. Αναρτήθηκε από https://www.freepik.com/free-psd/mockup-black-hoodie-pack-front-back_44626031.htm#fromView=search&page=1&position=31&uuid=b122faf9-3502-45a8-a03a-2ae7c4abf9f4

Sound design χτυπήματος στο πάτωμα (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=hcS-DAvsgyk>

Sound design νερού που χύνεται (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=0fH48E-QKjM&t=164s>

Sound design από βουητό (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=rHTinEcgLn0>

Sound design flashback (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από https://www.youtube.com/watch?v=l6_FITcHUek

Sound design βήματα στο δάσος (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=nKfsYzuvlww>

Sound design ανέμου (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=ZD47Mhzm-CU>

Sound design σπαθιού που πέφτει στο πάτωμα (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=-ucyekBYX7I>

Sound design σπαθιού που βγαίνει από τη θήκη του (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=U34MegCHlig>

Sound design σπαθιού να σκίζει τον αέρα και να χτυπάει κάποιον (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=4bJI-e28kFg>

Sound design γυναίκας να ουρλιάζει (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από https://www.youtube.com/watch?v=Dv-XnR_mBVY

Sound design λάμπης (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από
<https://www.youtube.com/watch?v=11bFrnwmEYc>

Sound design γραπώματος (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από
<https://www.youtube.com/watch?v=53ELiudHYF8>

Sound design δάσους (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από
<https://www.youtube.com/watch?v=xNN7iTA57jM&t=7229s>

Sound design καρδιάς που χτυπά (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από
https://www.youtube.com/watch?v=TNVcN_-f9FhQ

Sound design πτώματος να πέφτει στο πάτωμα (δημοσίευση youtube) Αναρτήθηκε από
<https://www.youtube.com/watch?v=tDYkBERIG5E>