



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Πτυχιακή Εργασία

Τίτλος Διπλωματικής Εργασίας: #no_hope

Συγγραφέας: ΠΕΤΣΕΛΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

ΑΜ: 17031

Επιβλέπουσα: Δρ. ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ

ΑΘΗΝΑ, Οκτώμβριος 2024



UNIVERSITY OF WEST ATTICA

SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE

DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION

Diploma Thesis

Title: #no_hope

Student name and surname: PETSELIS DIMITRIOS

Registration Number: 17031

Supervisor name and surname: Dr. ELENI MOURI

Athens, October 2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

#no_hope

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική

Επιτροπή:

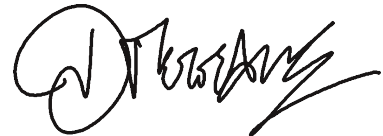
Α/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΜΟΥΡΗ ΕΛΕΝΗ	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ	
	ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
	ΛΑΜΠΡΙΝΗ ΤΡΙΒΕΛΛΑ	ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΥΠΟΤΡΟΦΟΣ	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος Πετσέλης Δημήτριος του Ματθαίου, με αριθμό μητρώου 17031 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/Η Δηλών/ούσα
Πετσέλης Δημήτριος



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η διπλωματική αυτή εργασία αφορά την δημιουργία μιας μικρού μήκους ταινίας με την μέθοδο του 2D Animation. Αντλεί έμπνευση από το κλασικό παραμύθι “Το κοριτσάκι με τα σπίρτα” του Δανού ποιητή και συγγραφέα Χανς Κρίστιαν Άντερσεν αλλά και την καθημερινότητα μου, και αφορά τα όνειρα και την ελπίδα ενός ετοιμοθάνατου άστεγου ο οποίος προσπαθεί να επιβεβαιώσει έναν χειμώνα στο κέντρο της Αθήνας.

Το ερευνητικό κείμενο που συνοδεύει την ταινία είναι πολύ σημαντικό, γιατί καλύπτει όλα τα βασικά στάδια της δημιουργίας της. Περιλαμβάνει κεφάλαια για την τέχνη του Animation, αναφορές για την ιστορία του Άντερσεν, την αρχική ιδέα της ταινίας, τη συγγραφή του σεναρίου, τη δημιουργία των εικόνων (concept art), των χαρακτήρων, το storyboard, την εμφύχωση και την τελική επεξεργασία (postproduction). Μέσα από αυτά, εξηγεί βήμα-βήμα πώς δημιουργήθηκε η ταινία, από την πρώτη ιδέα μέχρι την ολοκλήρωση. Έτσι, βοηθά να καταλάβουμε καλύτερα πώς όλα τα στάδια δουλεύουν μαζί για να φτάσουμε σε ένα ολοκληρωμένο και εντυπωσιακό αποτέλεσμα.

ABSTRACT

This thesis project involves the creation of a short film using the 2D animation technique. It draws inspiration from the classic fairy tale “The Little Match Girl” by Danish poet and author Hans Christian Andersen and revolves around the dreams and hopes of a moribund homeless man who is trying to survive a harsh winter in the center of Athens.

The accompanying research paper is crucial as it covers all the key stages of the film’s creation. It includes chapters on the art of animation, Andersen’s classic tale, the initial concept for the film, the scriptwriting process, the creation of the visual content (concept art), the characters, the storyboard, the animation, and the final postproduction. Through these chapters, it explains step by step how the film was made, from the initial idea to its completion. This helps to better understand how all the stages work together to achieve a finished and impressive result.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
• Σκοπός της εργασίας	8
• Μεθοδολογία	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ANIMATION	9
1.1 Ορισμός Animation	10
1.2 Κατηγορίες animation	10
1.2.1 Η βάση του 2d animation	10
1.2.2 Η βάση του 3d animation	11
1.2.3 Computer animation	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ΙΣΤΟΡΙΑ “ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΜΕ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ” ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ	12
2.1 Ανάλυση πρωτότυπου κειμένου	12
2.1.1 Πλοκή ιστορίας	12
2.1.2 Χαρακτήρες και Συμβολισμοί	12
2.1.3 Κοινωνικά μηνύματα	13
2.2 Σύγκριση των κοινωνικών συνθηκών της εποχής του Άντερσεν με τη σημερινή εποχή στην Ελλάδα	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ	15
3.1 Οι σκέψης πίσω από το σενάριο	15
3.2 Κεντρική ιδέα και Logline	15
3.3 Περίληψη	15
3.4 Εκτεταμένη Περίληψη	15
3.5 Ανάπτυξη των Χαρακτήρων και Συμβόλων	16
3.6 Δομή Σεναρίου με Τρεις Πράξεις	17
3.7 Concept art	18
3.7.1 Χαρακτήρες	18
3.7.2 Περιβάλλοντα	21
3.8 Storyboard - Animatic	23
3.8.1 Storyboard	21
3.8.2 Animatic	27
3.9 Εμφύχωση - Post Production	28
3.9.1 Εμφύχωση	29
3.9.2 Post Production	29
3.10 Ήχος	30
3.10.1 Sound Design	31
3.10.2 Μουσική	31
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	32
• Συνολική αξιολόγηση της εργασίας και της ταινίας	32
• Κοινωνικά και πολιτιστικά μηνύματα	32
Βιβλιογραφία	33
Εικόνες	33

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ιστορία της ταινίας εκτυλίσσεται στην Αθήνα του σήμερα και έχει ως κεντρικό ήρωα έναν άστεγο, ο οποίος προσπαθεί να επιβιώσει έναν δύσκολο χειμώνα, πουλώντας σπίρτα. Μέσα από αυτήν την ιστορία, θέλησα να περάσω το μήνυμα της ενσυναίσθησης, ελπίζοντας να ευαισθητοποιήσω το κοινό για τα προβλήματα των ανθρώπων που ζουν στο περιθώριο.

Η ταινία εξερευνά θέματα όπως η ελπίδα, η αλληλεγγύη, αλλά και η σκληρή πραγματικότητα της αποξένωσης. Εμπνεύστηκα όχι μόνο από το έργο του Άντερσεν, αλλά και από όσα βλέπω καθημερινά γύρω μου, στους δρόμους της Αθήνας. Η αδιαφορία που δείχνει ο κόσμος ο ένας προς τον άλλον, ειδικά απέναντι στους πιο αδύναμους, είναι κάτι που παρατηρείται παντού.

Σκοπός της εργασίας

Η ταινία αυτή είναι το αποτέλεσμα πολλών μηνών σκληρής δουλειάς και δημιουργικής προσπάθειας. Εμπνεύστηκα από το κλασικό παραμύθι του Hans Christian Andersen, “Το κοριτσάκι με τα σπίρτα”, και ήθελα να το προσαρμόσω σε μια πιο σύγχρονη εκδοχή. Στόχος μου πέρα της προσωπικής μου εξέλιξης, ήταν να δείξω πώς η αδιαφορία των ανθρώπων και η αποξένωση είναι διαχρονικά προβλήματα, που συνεχίζουν να υπάρχουν και στη σημερινή μας κοινωνία.

Μεθοδολογία

Τα στάδια της δημιουργίας της ταινίας ήταν:

- Η συγγραφή του σεναρίου βασισμένο στην ιστορία “Το Κοριτσάκι με τα Σπίρτα”
- Η δημιουργία του εικαστικού περιεχομένου (concept art),
- Η δημιουργία των χαρακτήρων, η
- Η δημιουργία του storyboard
- Μετάβαση του storyboard σε Animatic
- Η ανάπτυξη της κίνησης (εμπύχωση - rough animation)
- Η δημιουργία ήχου της ταινίας sound design και μουσική
- Η ολοκλήρωση της κίνησης (εμπύχωση - clean ups)
- Το τελικό post production του οπτικοακουστικού έργου

Πρώτα πραγματοποιήθηκε η συγγραφή του σεναρίου, η έρευνα σε τεχνικό αλλά και θεωρητικό υπόβαθρο καθώς και η αποτύπωση των σκέψεων πίσω από το σενάριο για να δοθεί μια ξεκάθαρη κατεύθυνση για το ύφος της ταινίας αλλά και για να δημιουργηθούν οι στόχοι και οι ανάγκες οι οποίες θα πρέπει να πραγματοποιηθούν για την υλοποίησή της. Στην συνέχεια έγινε ο σχεδιασμός των χαρακτήρων και των βασικών περιβαλλόντων της για να δοθεί η πρώτη αποτύπωση της αισθητικής της ταινίας. Ακολούθησε το storyboard ως βασικός σκελετός της ταινίας έτσι ώστε μετά να μπορέσει να προχωρήσει σε animatic όπου και να καθοριστεί η διάρκεια των πλάνων και ο ρυθμός. Αφού πλέον ο στόχος ήταν καθορισμένος πραγματοποιήθηκε και εμπύχωση των χαρακτήρων μέσω του προγράμματος Adobe Animate και αφού πραγματοποιήθηκε και το ακουστικό κομμάτι της ταινίας έγινε το post production με την χρήση του After Effects.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ANIMATION

Οι απαρχές των προσπαθειών της δημιουργίας μιας μορφής animation παρατηρείται από την εποχή της προϊστορίας, μέσω της αποτύπωσης σχεδίων σε σπήλαια. Οι προϊστορικοί άνθρωποι προσπάθησαν να αποδώσουν την κίνηση στις ζωγραφιές τους με την τοποθέτηση περισσότερων ποδιών στις χαραγμένες μορφές ζώων ή τοποθετώντας περισσότερα περιγράμματα σε αντικείμενα. Το γεγονός αυτό αποδεικνύει ότι το ανθρώπινο είδος από την πρώτα χρόνια της εμφάνισης του αναζητούσε τρόπους για απεικόνιση της κίνησης. Ένα από τα παλαιότερα ευρήματα είναι ένα πήλινο αγγείο (βλ. εικόνα 1) που βρέθηκε στη Σαχρί-Σόκτα, στο Ιράν και χρονολογείται 5.200 ετών. Στο αγγείο αυτό έχει σχεδιαστεί πέντε φορές διαδοχικά η μορφή μιας κασίκας, με στόχο να αποδώσει την αίσθηση της κίνησης της (Βασιλείου, 2007). Όπως παρατηρείται την περίοδο εκείνη και έως τον 19ο αιώνα, οι τρόποι απόδοσης της κίνησης μέσα από έργα τέχνης παρουσιαζόταν μέσω κωδικοποιημένης κίνησης, χωρίς να δημιουργείται η οπτική ψευδαίσθηση (Τσαούσης, 2017).



Εικόνα 1: Πήλινο Αγγείο- Πρώτες προσπάθειες απόδοσης της κίνησης

Σημαντικό σταθμό στην εξέλιξη του animation αποτέλεσε ο κινηματογράφος. Όπως οι παραπάνω εφευρέσεις, παρόμοια και στον κινηματογράφο, πρόκειται για μια τεχνική δημιουργίας ψευδαίσθησης της κίνησης, εκμεταλλευόμενη το φαινόμενο του μεταισθήματος. Σε διαφορά με τις παραπάνω εφευρέσεις, ο κινηματογράφος πραγματοποιεί την ψευδαίσθηση μέσω της εναλλαγής εικόνων στον παρατηρητή με ρυθμό 24 εικόνες το δευτερόλεπτο. Οι ταχύτητα της εναλλαγής κάθε εικόνας συμβαίνει έτσι ώστε να μην χάνεται η εντύπωση της προηγούμενης εικόνας όταν θα προβληθεί η επόμενη (Βασιλειάδης, 2006).

Η αφετηρία της δημιουργίας του animation film, πραγματοποιήθηκε το 1889 από τον Emile Reynaud ο οποίος θεωρείται έως και σήμερα ο πατέρας του Ευρωπαϊκού animation. Ένας ακόμα πρωτοπόρος δημιουργός στο χώρο animation, είναι ο George Jean Melies (1861-1938) ο οποίος με τη χρήση διαφορετικών σκηνοθετικών και αφηγηματικών τεχνικών εισήγαγε ένα νέο είδος στη χρήση εφέ για την παρουσίαση μιας ιστορίας. Χρησιμοποιώντας ποικίλες τεχνικές, όπως οι πολλαπλές εκθέσεις σκηνών σε συνδυασμό με την κίνηση αντικειμένων, παρουσιάζει μια αρχική μορφή του stop motion.

Η εξέλιξη του animation από το 1914 έως και το 1928, όπου παρουσιάζεται η πρώτη ταινία animation με ήχο, συνεχίζεται ραγδαία με την συνεχή ανακάλυψη νέων μορφών δημιουργίας (Μανίκας, 2014).

Κατά τον 20ό αιώνα, το animation παρουσίασε ταχύτερη εξέλιξη, καθώς και πολλοί καλλιτέχνες διέκριναν τις δυνατότητες αυτού του νέου μέσου και το χρησιμοποίησαν ως ένα εργαλείο καλλιτεχνικής έκφρασης. Οι πρωτοπόροι του χώρου ανέπτυξαν νέες και καινοτόμες τεχνικές που έδωσαν νέα διάσταση στο animation, αξιοποιώντας τις

δυνατότητες που τους πρόσφερε η συνεχής και εντυπωσιακή ανάπτυξη της τεχνολογίας.

Η τεχνολογική πρόοδος αποτέλεσε καθοριστικό παράγοντα, η οποία διευκόλυνε τη δημιουργία νέων τρόπων αφήγησης και εικαστικής απεικόνισης μέσα από το animation (Gombrich, 2018).

Το animation αποτελεί πλέον μια μορφή τέχνης και το 1964, έπειτα από την απόδοση του τίτλου από τον κριτικό κινηματογράφου Claude Beylie, αναγνωρίζεται ως η 9η τέχνη. Χαρακτηριστικό που ξεχωρίζει το animation από τις υπόλοιπες τέχνες είναι η ικανότητα του δημιουργού να συνδυάσει και να εφαρμόσει μια ποικιλία μορφών τέχνης καθώς και να προσθέσει το στοιχείο της κίνησης στα δημιουργήματα του (Μανίκας, 2014)..

Στη σημερινή εποχή, το animation κατέχει καθοριστικό ρόλο στα πολυμέσα, καθώς και μπορεί να είναι το κυρίαρχο δομικό ή συμπληρωματικό στοιχείο, αυτό επιτυγχάνεται λόγω της ικανότητας του να συνδέει ρεαλιστικά τα διάφορα μέρη μιας πολυμεσικής εφαρμογής. Πιο συγκεκριμένα, είναι ευρέως γνωστή η χρήση του στα μέσα ψυχαγωγίας και στα videogames, ενώ αποτελεί εργαλείο μάθησης σε επαγγελματίες μέσα από τη χρήση animation για προσομοιώσεις διαδικασιών. Ταυτόχρονα, χρησιμοποιείται σε διαφημίσεις με τη μορφή κινούμενων λογότυπων ή χαρακτήρων (Κουλουμπή, 2016).

Στο animation, το συναίσθημα είναι ένα στοιχείο το οποίο μεταφέρει μηνύματα και αισθήσεις που εκφράζονται μέσα από την κίνηση. Η γλωσσολογία της κίνησης και η χρήση της ως μέσου έκφρασης παρατηρείται από το αρχικό στάδιο του character animation, των πειραματικών ταινιών και του avant-garde σινεμά (Dick, 2005).

1.1 Ορισμός Animation

Ως animation ορίζεται η καταγραφή μιας εικόνας η οποία μεταβάλλεται σταδιακά. Αναλυτικότερα, αφορά την προβολή μιας σειράς στατικών εικόνων, οι οποίες έχουν ελάχιστες διαφορές αναμεταξύ τους και κυλούν σε διαδοχική σειρά με μεγάλη ταχύτητα. Μέσω αυτού του τρόπου γίνεται δυνατή η δημιουργία μιας οφθαλμαπάτης, όπου δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης στο σχέδιο (Μανίκας, 2014)..

Η δημιουργία αυτής της οπτικής ψευδαίσθησης προέρχεται από την ανακάλυψη του φαινομένου της μεταίσθηματος. Κατά τον 11ο αιώνα ανακαλύφθηκε ότι το ανθρώπινο μάτι είναι ικανό να διατηρήσει μια εικόνα επί 1/12 του δευτερολέπτου, αυτό προκαλούσε την εντύπωση ότι η προηγούμενη εικόνα αναμειγνύεται με την επόμενη και ότι κινείται. Το φαινόμενο αυτό ονομάστηκε “μεταίσθημα” ή “μετείκασμα” (Τσαούσης, 2017). Με τον όρο animation έχει αποδοθεί στην Ελληνική γλώσσα η “Κινούμενη εικόνα” ή η “Απόδοση κίνησης στην εικόνα”. Οι ρίζες του όρου προέρχονται από την λατινική γλώσσα και βασίζεται στην λέξη “anima”, που μεταφράζεται ως ψυχή, ενώ στα αγγλικά γίνεται η χρήση του ρήματος “animate” το οποίο μεταφράζεται ως εμψυχώνω ή ζωογονώ (Βασιλείου, 2007).

1.2 Κατηγορίες animation

1.2.1 Η βάση του 2d animation

Το animation χρησιμοποιεί τη προβολή διαδοχικών εικόνων με ελάχιστες διαφορές από την προηγούμενη με την επόμενη, με στόχο να δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης. Οι εικόνες αυτές αποτυπώνονται στις κυψέλες, που αποτελούνται από διαφάνειες

εκτύπωσης. Οι διαφάνειες γεμίζονται με χρώματα από την πίσω πλευρά του σχεδίου, αναλόγως την εικόνα που αποτυπώνουν. Οι ολοκληρωμένες διαφάνειες φωτογραφίζονται μια προς μια, μπροστά από ένα ζωγραφισμένο φόντο. Τη σημερινή εποχή η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται σπάνια, καθώς και έχει απλοποιηθεί με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών (Dick, 2005).

1.2.2 Η βάση του 3d animation

Το stop motion αποτελεί μια τεχνική στην οποία η κίνηση παράγεται μέσω της κίνησης των αντικειμένων στο επίπεδο ή στο χώρο, την σύλληψη αντίστοιχων στατικών εικόνων και των συνδυασμών τους έτσι ώστε να παρουσιάζεται μια εικόνα με κίνηση. Πλέον, έχουν δημιουργηθεί ποικίλα προγράμματα που έχουν τη δυνατότητα να αναπαράγουν κίνηση μέσα από την ακολουθία φωτογραφιών (Gombrich, 2018).

1.2.3 Computer animation

Το computer animation παρουσιάζεται ως μια διαδικασία κατά την οποία η κίνηση αποδίδεται μέσω μιας στατικής εικόνας. Η κίνηση είναι καθαρά τεχνητή και η δημιουργία στη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, ως εργαλείο. Οι εικόνες που παρουσιάζονται στο computer animation μπορούν να απεικονίζουν κίνηση είτε στο επίπεδο είτε στο χώρο. Με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών μπορούν να επιτευχθούν 2 κατηγορίες animation, αναλόγως με τον εάν η προβολή τους γίνεται στο επίπεδο ή το χώρο, δυο (2d) και τριών (3d) διαστάσεων. Το 2d περιγράφονται οι εικόνες ή τα αντικείμενα που υπάρχουν σε ένα δισδιάστατο χώρο και μπορούν να αναπαρασταθούν μόνο με το πλάτος και το μήκος τους. Οι εικόνες 2d δημιουργούνται και μέσω σχεδίου με το χέρι αλλά και με τη χρήση ψηφιακού λογισμικού. Σε αντίθεση με το 2d, το 3d δεν διαθέτει μόνο πλάτος και μήκος αλλά και ύψος και βάθος. Ωστόσο τα τρισδιάστατα σχέδια δεν μπορούν να δημιουργηθούν

χωρίς τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή, έτσι ώστε να γίνεται η χρήση των σωστών εργαλείων που θα αποδώσουν μια ρεαλιστική εικόνα. Τα περισσότερα 3d εφέ χρησιμοποιούνται στη δημιουργία ταινιών και videogames (Dick, 2005).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: “ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΜΕ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ” ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ

“Το κοριτσάκι με τα σπίρτα” (Den Lille Pige med Svovlstikkerne) αποτελεί ένα από τα πιο γνωστά παραμύθια του συγγραφέα Hans Christian Andersen και δημοσιεύτηκε το 1845 στη Δανία. Εκείνη την εποχή η Ευρώπη διάνυε μια περίοδο κοινωνικών και οικονομικών αλλαγών, καθώς και η Βιομηχανική Επανάσταση είχε επηρεάσει την κοινωνικοοικονομική δομή των περισσότερων χωρών της Ευρώπης. Οι αλλαγές στην οικονομική κατάσταση της Ευρώπης είχε ως αποτέλεσμα τις αλλαγές στις κοινωνικές συνθήκες, καθώς και μεγάλες πόλεις γέμιζαν με φτωχούς εργάτες που προσπαθούσαν να εργαστούν και να επιβιώσουν, ενώ παράλληλα οι πλούσιοι πολίτες απολάμβαναν τα οφέλη από την άνοδο της βιομηχανικής παραγωγής (Mulvey, 1991).

Η ιστορία δημοσιεύτηκε αρχικά ως μέρος μιας συλλογής παραμυθιών, ωστόσο είχε μια σημαντική διαφορά με τα υπόλοιπα καθώς και δεν έχει αίσιο τέλος. Ο θάνατος του κοριτσιού που παρουσιάζεται ως φινάλε στην ιστορία έγινε λόγος για την συζήτηση των κοινωνικών θεμάτων που προβάλλονται μέσα από αυτή. Έτσι, εκτός από παραμύθι για τα παιδιά λειτουργεί ταυτόχρονα ως μέσω μετάδοσης κοινωνικών μηνυμάτων προς τους ενήλικες (Tatar, 2008).

2.1 Ανάλυση πρωτότυπου κειμένου

2.1.1 Πλοκή ιστορίας

Στο παραμύθι “Το κοριτσάκι με τα σπίρτα” η κεντρική ηρωίδα είναι ένα φτωχό κοριτσάκι που περπατά τους παγωμένους δρόμους την παραμονή της Πρωτοχρονιάς, προσπαθώντας να πουλήσει σπίρτα για να κερδίσει χρήματα. Το κοριτσάκι παρουσιάζεται με πολύ απλή εμφάνιση, περπατά τους χιονισμένους δρόμους ξυπόλυτη αλλά κανένας τριγύρω της δεν ενδιαφέρεται για αυτή. Όταν το κοριτσάκι συνειδητοποίησε ότι δεν θα τη βοηθήσει κανείς ανάβει μερικά από τα σπίρτα που πουλάει, σκεπτόμενη ότι η φλόγα από το σπίρτο θα την κρατήσει ζεστή. Σε κάθε σπίρτο που ανάβει φαντάζεται μέσα ότι μέσα στη φλόγα δημιουργείται μια μαγική εικόνα μπροστά της, στο πρώτο σπίρτο είδε μια ζεστή σόμπα, στο δεύτερο είδε ένα γιορτινό τραπέζι γεμάτο με φαγητό, στο τρίτο είδε ένα χριστουγεννιάτικο δέντρο και στο τέταρτο και τελευταίο σπίρτο είδε τη γιαγιά της να εμφανίζεται και να την προσκαλεί να φύγουν μαζί.

Το επόμενο πρωί το κοριτσάκι βρίσκεται νεκρό στους χιονισμένους δρόμους, ενώ παράλληλα περνάνε περαστικοί αδιαφορώντας για το άψυχο της σώμα.

2.1.2 Χαρακτήρες και Συμβολισμοί

- Το κοριτσάκι

Η κεντρική ηρωίδα της ιστορίας είναι το κοριτσάκι, μέσα από τα στοιχεία του χαρακτήρα ο συγγραφέας ήθελε να συμβολίσει την παιδική αθωότητα και αδυναμία μπροστά στην άδικη κοινωνία. Μέσα από την ιστορία της ο αναγνώστης υπενθυμίζεται για την σκληρή πραγματικότητα που βιώνουν τα άτομα που αντιμετωπίζουν οικονομικά προβλήματα, ιδιαιτέρως τα παιδιά, σε μια κοινωνία που αδιαφορεί για τον συνάνθρωπό της. Το κοριτσάκι παρουσιάζεται μόνο και καταδικασμένο από τη μοίρα του, ενώ παράλληλα κανένας δεν

της παρέχει καμία προστασία ή βοήθεια.

- Τα σπίρτα

Τα σπίρτα που προσπαθεί να πουλήσει το κοριτσάκι αποτελούν ένα ακόμα βασικό χαρακτήρα της ιστορίας, καθώς και έχουν συμβολική σημασία. Στη στιγμή που νιώθει μόνη και αβοήθητη, καταδικασμένη από το κρύο, τα σπίρτα της παρέχουν προσωρινή ζεστασιά αλλά και μια στιγμή απόδρασης από την σκληρή πραγματικότητα. Τα σπίρτα γίνονται σύμβολα ελπίδας και χαράς, έστω και μέσα από τη φαντασία.

- Το κρύο και η Πείνα

Το κρύο και η πείνα ως χαρακτήρες της ιστορίας λειτουργούν ως σύμβολο για την αδιαφορία της κοινωνίας. Όπως αυτά τα δυο στοιχεία απειλούν την επιβίωση της, τόσο σημαντικό ρόλο έχει η κοινωνία σε αυτή. Οι άνθρωποι στο παραμύθι παρουσιάζονται συναισθηματικά “κρύοι”, χωρίς καμία συμπόνια προς τα προβλήματα των άλλων.

- Τα οράματα

Μέσα από τα οράματα που φαντάζεται το κοριτσάκι σε κάθε σπίρτο που ανάβει, προβάλλονται οι μεγαλύτερες της επιθυμίες και ανάγκες της. Κάθε σπίρτο αποδεικνύει την ανάγκη της για ζεστασιά, φαγητό, ασφάλεια και αγάπη. Τα οράματα παρουσιάζουν την αντίθεση στην καθημερινή ζωή που βιώνει το κοριτσάκι και τον φανταστικό της κόσμο, που δεν θα μπορέσει να αποκτήσει.

- Η γιαγιά

Η γιαγιά του κοριτσιού, που παρουσιάζεται ως τελευταίο όραμα είναι ένα σύμβολο ασφάλειας και αγάπης. Αντιπροσωπεύει τη μοναδική αληθινή αγάπη που έχει γνωρίσει ποτέ το κοριτσάκι και λειτουργεί ως ο άγγελος που τη συνοδεύει από τη ζωή προς το θάνατο.

- Ο θάνατος

Αν και τραγικό συμβάν στην ιστορία, ο θάνατος διαθέτει λυτρωτικό χαρακτήρα. Το κοριτσάκι πεθαίνει μέσα σε μια στιγμή ευτυχίας, παρά την τραγική καθημερινότητα της. Στο παραμύθι ο θάνατος παρουσιάζεται ως μέσω απελευθέρωσης καθώς και είναι ένας τρόπος διαφυγής από τις δυσκολίες του κόσμου.

2.2.3 Κοινωνικά μηνύματα

Το κεντρικό μήνυμα της ιστορίας είναι η κριτική του συγγραφέα απέναντι στην αδιαφορία της κοινωνίας απέναντι στους άπορους. Αυτή η αδιαφορία αντικατοπτρίζει την καθημερινότητα που βίωναν πολλοί άνθρωποι κατά τον 19ο αιώνα, χωρίς να έχουν υποστήριξη από το κράτος ή την κοινωνική πρόνοια (Davis, 2006).

Το μήνυμα που περνά η ιστορία είναι ότι η κοινωνία πρέπει να μεριμνά και να ευαισθητοποιηθεί απέναντι στις αδύναμες ομάδες και να τους παρέχει την κατάλληλη υποστήριξη. Μέσα από το σκληρό τέλος του παραμυθιού, ο Άντερσεν θίγει το ζήτημα της απουσίας της κοινωνικής και ανθρώπινης αλληλεγγύης (Tatar, 2008).

Η ιστορία παρουσιάζει έντονες αντιθέσεις ανάμεσα στην σκληρή πραγματικότητα και στην ικανότητα της ηρωίδας να δημιουργεί στιγμές ελπίδας και παρηγοριάς. Παρά τις κοινωνικές ανισότητες και προσωπικές αδικίες που έχει βιώσει, ως άπορη και παιδί, η ανθρώπινη ανάγκη για ελπίδα ακόμα και στις πιο δύσκολες καταστάσεις επικρατεί στο τέλος (Zipes, 2005).

2.2 Σύγκριση των κοινωνικών συνθηκών της εποχής του Άντερσεν με τη σημερινή εποχή στην Ελλάδα

Στην ευρώπη του 19ου αιώνα, την εποχή που διαδραματίζεται η ιστορία του Άντερσεν επικρατούσαν η φτώχεια και η κοινωνική ανισότητα. Η ύπαρξη της κρατικής πρόνοιας και κοινωνικής ασφάλισης ήταν μηδενική, ενώ τα παιδιά θεωρούνταν η πιο ευάλωτη κοινωνική ομάδα καθώς και συχνά έμεναν ορφανά και αβοήθητα. Ως αποτέλεσμα, η παιδική εργασία ήταν καθημερινό φαινόμενο, με το κοριτσάκι της ιστορίας να αποτελεί ένα απλό παράδειγμα της εποχής (davis, 2006).

Η αδιαφορία της κοινωνίας απέναντι στους άπορους ήταν αισθητή και οι πλούσιοι απολάμβαναν τις πολυτέλειες τους, χωρίς να συλλογίζονται τους συνανθρώπους τους. Υπήρχε έντονος διαχωρισμός ανάμεσα στα κοινωνικά στρώματα και δεν υπήρχαν κρατικοί μηχανισμοί που να προστατεύουν όσους βρίσκονται σε μειονεκτική θέση. Η επιβίωση της αδύναμης κοινωνικής ομάδας βασιζόταν συχνά σε φιλανθρωπίες των πλουσίων, οι οποίες δεν ήταν ποτέ αρκετές για να καλύψουν τις ευρύτερες ανάγκες της κοινωνίας.

Η Ελλάδα στην εποχή του σήμερα σε σύγκριση με την ευρώπη του 19ου αιώνα, αντιμετωπίζει παρόμοιες προκλήσεις όσο αφορά την κοινωνική ανισότητα και τις οικονομικές δυσκολίες. Η οικονομική κρίση που ξεκίνησε το 2009 είχε μεγάλο αντίκτυπο σε πολλούς ανθρώπους, οι οποίοι κατέληξαν σε οικονομική δυσπραγία, με αποτέλεσμα αυξήθηκαν τα ποσοστά ανεργίας και η φτώχεια.

Οι βασικές ομοιότητες μεταξύ της εποχής του Άντερσεν και της σημερινής Ελλάδας αφορούν τα κοινωνικά προβλήματα. Παρά την πρόοδο που έχει σημειωθεί στους κρατικούς φορείς και την ευαισθητοποίηση του πληθυσμού, οι αδύναμες ομάδες αντιμετωπίζουν ακόμα πολλές δυσκολίες και τις περισσότερες φορές αδυνατούν να καλύψουν τις καθημερινές ανάγκες.

Η Ελλάδα, πλέον, διαθέτει μηχανισμούς κοινωνικής ασφάλισης, προστασίας των παιδιών και πρόνοιας κάτι το οποίο ήταν ανύπαρκτο στην εποχή του Άντερσεν. Επιπλέον, έχουν θεσμοθετηθεί νόμοι για την προστασία των παιδιών και έχουν καθιερωθεί δικαιώματα των πολιτών με στόχο την ευαισθητοποίηση του πολιτισμού για τα κοινωνικά ζητήματα.

Η κοινωνία του 19ου αιώνα σε σύγκριση με την Ελλάδα του 21ου αιώνα αποκαλύπτει πως ενώ έχουν γίνει σημαντικά βήματα προς την κοινωνική πρόοδο, άλλα κύρια θέματα όπως οι οικονομικές δυσκολίες, οι κοινωνικές ανισότητες και η περιθωριοποίηση των αδύναμων ομάδων παραμένουν ίδια. Ωστόσο, τη σημερινή εποχή υπάρχουν μέτρα προστασίας προς τους αδύναμους και παρέχονται επαγγελματικές και κοινωνικές ευκαιρίες, η σύγχρονη Ελλάδα εξακολουθεί να αντιμετωπίζει προκλήσεις που απαιτούν τη συνεχή προσπάθεια της κοινωνίας για μείωση των κοινωνικών ανισοτήτων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ

3.1 Σκέψεις πίσω από το Σενάριο

Η ταινία αφορά μια ιστορία ενσυναίσθησης εμπνευσμένη από το κλασικό παραμύθι «Το κοριτσάκι με τα σπίρτα», σε μια παραλλαγή της στη Ελλάδα του σήμερα. Σκοπός της ταινίας είναι να αναδείξει την αδιαφορία και την υποκριτική κοινωνία καθώς και τον ταξικό ρατσισμό ο οποίος υπάρχει ακόμα στις μέρες μας. Πρόκειται για ένα κάλεσμα αλλαγής της νοοτροπίας μας και του τρόπου σκέψης μέσω της επίκλησης στο συναίσθημα αλλά και του χιούμορ. Μέσω κωμικοτραγικών γεγονότων υπογραμμίζονται καταστάσεις και προκαταλήψεις οι οποίες αφορούν την σημερινή κοινωνία σε φαινομενικά μικρά και καθημερινά γεγονότα που όμως έχουν μεγάλο αντίκτυπο στην κοινωνία μας. Η νοοτροπία του Έλληνα να βάζει τον εαυτό του πάνω από όλους κι όλα σε βαθμό όπου δεν σέβεται τον συνάνθρωπό του, φαίνεται δυστυχώς καθημερινά στους δρόμους της Αθήνας και αυτό έχει αντίκτυπο στις ζωές όλων μας. Η ιστορία αποτελεί ένα ακραίο παράδειγμα σε αυτό το φαινόμενο σε μια προσπάθεια στοχοποίησης και προβληματισμού αυτού του ζητήματος.

3.2 Κεντρική Ιδέα και Logline

- Κεντρική ιδέα: Κοινωνική ενσυναίσθηση.
- Logline: Σε μια πόλη όπου κανείς δεν νοιάζεται για τον συνάνθρωπο του, ο μόνος γενεόδωρος είναι ένας άστεγος.

3.3 Περίληψη

Ένας άστεγος που ζει στην Αθήνα, προσπαθεί να επιβιώσει τον χειμώνα πουλώντας σπίρτα και το βράδυ βρίσκει καταφύγιο σε μια στάση λεωφορείου. Από αυτή τη στάση παίρνει καθημερινά ένας άνθρωπος το λεωφορείο ο οποίος δεν διστάζει να δείξει την δυσανασχέτηση του απέναντι στον άστεγο. Μια γυναίκα που παίρνει το λεωφορείο από την στάση βλέπει καθημερινά την κακή μεταχείριση που δέχεται ο άστεγος αλλά μένει αμέτοχη. Παρά την κακή μεταχείριση μια μέρα που σταματάει να λειτουργεί ο αναπτήρας του άντρα, ο άστεγος του προσφέρει ένα πακέτο σπίρτα δωρεάν. Το ίδιο βράδυ ο άστεγος ονειρεύεται πως η γυναίκα του ζητάει συγγνώμη για την συμπεριφορά του όλων αυτών το καιρό και του δίνει τα λεφτά για το πακέτο με τα σπίρτα που του χάρισε. Όμως η επόμενη μέρα δεν ξημερώνει για τον άστεγο.

3.4 Εκτεταμένη Περίληψη

Ένας άστεγος μαζεύει από το πάτωμα ένα πακέτο σπίρτα. Περιπλανιέται τον χειμώνα στην Αθήνα προσπαθώντας να τα πουλήσει χωρίς κάποιο αποτέλεσμα και καταλήγει την νύχτα απογοητευμένος σε μια στάση λεωφορείου όπου και κοιμάται. Το πρωί ένας νευριασμένος άντρας τον ξυπνάει για να κάτσει στην στάση του λεωφορείου αφού κάθεται προσπαθεί να ανάψει ένα τσιγάρο με έναν μισοτελειωμένο αναπτήρα ο άστεγος αγουροξυπνημένος του κάνει σήμα να του δώσει σπίρτα αλλά απορρίπτεται. Ένα κορίτσι είναι απορροφημένο με το κινητό της και αγνοεί πλήρως την όλη κατάσταση μασώντας τσίκλα. Τελικά ο αναπτήρας του άντρα ανάβει όμως το λεωφορείο έρχεται αμέσως, νευριασμένος που δεν κάπνισε πετάει το τσιγάρο και μπαίνει στο λεωφορείο. Ο άστεγος ξεκινάει πάλι την ίδια διαδρομή για να πουλήσει σπίρτα όμως τα αποτελέσματα είναι τα ίδια και καταλήγει πάλι στην ίδια στάση για να κοιμηθεί. Το πρωί ξανά εμφανίζεται ο ενοχλημένος άντρας και η ιστορία επαναλαμβάνεται. Κάθε βράδυ ο άστεγος κοιμάται στην στάση και το πρωί

ξυπνάει από τον αγενή άντρα. Ο χειμώνας γίνεται όλο και πιο βαρύς. Μια μέρα όμως ο άστεγος του πετάει το πακέτο σπίρτα τότε ο άντρας τον κοιτάει με απέχθεια και ο άστεγος φεύγει. Ο άντρας θα μαζέψει τα σπίρτα, θα ανάψει το τσιγάρο του και αυτήν τη φορά θα καταφέρει να το καπνίσει πριν έρθει το λεωφορείο. Εκείνο το βράδυ χιονίζει και ο άστεγος ονειρεύεται το σκηνικό όπως αυτός θα ήθελε να γίνει πραγματικά. Στο όνειρό του βλέπει πως το πρωί που έρχεται ο άντρας να τον ξυπνήσει, η γυναίκα αφήνει το κινητό της και βγάζει νοκ-άουτ τον αγενή άντρα με μια κλοτσιά. Στην συνέχεια φαντάζεστε την γυναίκα υπερβολικά ευγενική απέναντί του και του πηγαίνει κάρτες, σοκολατάκια και λουλούδια για συγγνώμη αλλά ο άστεγος το παίζει δύσκολος. Τέλος η γυναίκα του κάνει πρόταση γάμου, το κουτί όμως μέσα αντί για δαχτυλίδι έχει ένα κέρμα, μόλις το βλέπει ο άστεγος τα συγχωρεί όλα. Έχει όμως πλέον ξημερώσει και ένα ασθενοφόρο έχει έρθει να μαζέψει τον άστεγο ο οποίος δεν κατάφερε να βγάλει και αυτήν την νύχτα. Το κορίτσι φωτογραφίζει την κατάσταση τότε με το κινητό της και αναρτά την φωτογραφία στα social media με μια δήθεν στενάχωρη δημοσίευση. Ο αγενής άντρας έρχεται βλέπει πως δεν κάθεται κανείς στο παγκάκι και χαρούμενος αράζει πιάνοντας όλη την θέση και απολαμβάνοντας το τσιγάρο του.

3.5 Ανάπτυξη των Χαρακτήρων και Συμβόλων

- Ο Άστεγος (Κεντρικός Χαρακτήρας):

Εμφανίζεται ως ένας ταλαιπωρημένος κοντός ρακένδυτος μεσήλικας. Η φιγούρα αυτή αντανακλά το αποτέλεσμα της περιθωριοποίησης ενός ανθρώπου όπου κανένας δεν νοιάζεται. Η ταλαιπωρία και τα ρακένδυτα ρούχα υποδεικνύουν την κατάσταση του ανθρώπου αυτού δηλαδή ότι ζει στους δρόμους χωρίς τις βασικές ανάγκες. Το βλέμμα του είναι νεκρό και κουρασμένο καθώς έχει χάσει κάθε ελπίδα για το μέλλον του. Η μορφή του ενισχύει την αίσθηση της συμπόνιας απέναντι στο πρόσωπο του έτσι ώστε να αναδειχθεί το μήνυμα τις ταινίας δηλαδή η κοινωνική ενσυναίσθηση. Τα σπίρτα απ' τα οποία προσπαθεί να επιβιώσει συμβολίζουν την ελπίδα που δεν καταφέρνει να πραγματοποιηθεί καθώς η ιδιότητα τους είναι πως μπορούν να φωτίζουν μονάχα όμως για λίγο.

- Ο Αγενής Άντρας (Ανταγωνιστής):

Απεικονίζεται ψηλός, δυνατός, έχει μουστάκι, είναι φανατικός καπνιστής και διαβάζει εφημερίδα. Πρόκειται για έναν λαϊκό τύπο, άμυαλο ανίκανο κρητικής σκέψης και ανάλυσης, ο οποίος αδυνατεί να κατανοήσει της διαφορές που έχουν οι γύρω του. Δεν νοιάζεται παρά μόνο για τον εαυτό του τα χαρακτηριστικά του ότι είναι ψηλός γεροδεμένος, δυναμώνουν τα στερεότυπα του άντρα και την υπεροπτική του στάση και εμφάνιση απέναντι στον άστεγο. Η συμπεριφορά του είναι κτητική και το ύφος του αυστηρό και νευριασμένο, χαρακτηριστικά που αναδεικνύουν το αντρικό στερεοτυπικό πρότυπο της αντρικής φιγούρας στην κοινωνία μας. Το γεγονός ότι κάθε φορά που ανάβει το τσιγάρο του το λεωφορείο έρχεται και δεν προλαβαίνει να καπνίσει συμβαίνει για να προβάλλει μια μίζερη πλευρά ενός φαινομενικά δυνατού χαρακτήρα. Το γεγονός αυτό σταματά να επαναλαμβάνεται μόνο όταν ο άστεγος φιλοτιμηθεί να προσφέρει ένα πακέτο σπίρτα σε αυτόν τον άξεστο άνθρωπο. Έτσι λοιπόν η υπεροχή του άστεγου και ευγένεια του παρά όσων έχει τραβήξει μας δείχνει πως μέσα από μικρές καθημερινές πράξεις μπορούν να επηρεάσουν τις ζωές και α φτιάξουν η αντίστοιχα να χαλάσουν την μέρα ενός ανθρώπου.

- Η Γυναίκα (Δευτερεύων Χαρακτήρας):

Είναι υπερβολικά περιποιημένη και προκλητική με την εμφάνιση της. Ως σημείο των καιρών είναι ένας άνθρωπος που ζει μέσα στο κινητό του και δεν αντιλαμβάνεται το κόσμο

γύρω του. Παραμένει αμέτοχη και επιφανειακή και για αυτό φαίνεται πως ασχολείται μόνο με την εμφάνισή της και το κινητό της. Μόνο όταν ο άστεγος φύγει από την ζωή η γυναίκα συμμετέχει στην τραγωδία με έναν καθωσπρεπισμό που αρμόζει σε έναν μικροαστό. Η υποτιθέμενη ευαισθητοποίηση και η δήθεν συμπονετική στάση της απέναντι στον χαμό του άστεγου, δείχνει την υποκριτική κοινωνία όπου κανείς δεν νοιάζεται για τον διπλανό του. Η εμφάνιση της περιποιημένης σέξι γυναίκας η οποία ασχολείται υπερβολικά πολύ με την εμφάνισή της έρχεται να δώσει και εδώ ένα στερεοτυπικό μοντέλο της σύγχρονης γυναίκας.

3.6 Δομή Σεναρίου με Τρεις Πράξεις

ΑΡΧΗ - πρώτη πράξη - δέση. Ο άστεγος περιπλανάται τον χειμώνα στην Αθήνα σε μια μάταιη προσπάθεια να πουλήσει σπίρτα. Το βράδυ καταλήγει στην στάση λεωφορείου για να κοιμηθεί. Το πρωί ένας αγενής άντρας ξυπνάει τον άστεγο για να κάτσει και προσπαθεί να ανάψει το τσιγάρο του με έναν μισό χαλασμένο αναπτήρα. Μια γυναίκα είναι στην στάση βλέπει το συμβάν όμως είναι απορροφημένη στο κινητό της. Ο άστεγος προσπαθεί να πουλήσει ένα πακέτο σπίρτα στον άντρα με τον μισό τελειωμένο αναπτήρα και απορρίπτεται καταφέρνει να ανάψει το τσιγάρο όμως το λεωφορείο έρχεται αμέσως πετάει το τσιγάρο και φεύγει.

ΜΕΣΗ - δεύτερη πράξη - σύγκρουση. Ο άστεγος προσπαθεί να πουλήσει σπίρτα στην Αθήνα απορρίπτεται γυρνά το βράδυ να κοιμηθεί στην στάση. Το πρωί ο νευριασμένος άντρας ξανά ξυπνά τον άστεγο για να κάτσει στην στάση του λεωφορείου. Ο άντρας προσπαθεί να ανάψει το τσιγάρο του με τον μισοχαλασμένο αναπτήρα. Ο άστεγος προσπαθεί να του πουλήσει σπίρτα. Η γυναίκα μασουλάει έντονα την τσίκλα της και ασχολείται με το κινητό της. Ο άντρας καταφέρνει να ανάψει τον αναπτήρα το λεωφορείο έρχεται. Νευριασμένος πετάει το τσιγάρο μπαίνει μέσα. και επαναλαμβάνεται ξανά και ξανά μέχρι που η γυναίκα κάνει μια φούσκα με την τσίκλα της και σκάει. Ο άστεγος του δίνει ένα πακέτο σπίρτα, τότε ο άντρας τον κοιτάει με απέχθεια και ο άστεγος φεύγει. Ο νευριασμένος άντρας πετάει τον αναπτήρα του επειδή δεν δουλεύει και ανάβει το τσιγάρο του με τα σπίρτα. Ο άντρας απολαμβάνει όλο το τσιγάρο του και αφού το σβήσει έρχεται το λεωφορείο. Το βράδυ ο άστεγος γυρνάει στην στάση στην λεωφορείου κοιμάται και ονειρεύεται την μέρα του όπως θα ήθελε να είναι πραγματικά. Φαντάζει πως η γυναίκα σταματάει να είναι αμέτοχη και βγάζει νοκ-άουτ τον αγενή άντρα με μια κλοτσιά και μετά του πηγαίνει κάρτες, σοκολατάκια και λουλούδια για συγγνώμη αλλά ο άστεγος το παίζει δύσκολος. Τέλος η γυναίκα του κάνει πρόταση γάμου, βγάζει από το τσαντάκι της ένα κουτί όμως μέσα αντί για δαχτυλίδι έχει ένα κέρμα, μόλις το βλέπει ο άστεγος τα συγχωρεί όλα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ - τρίτη πράξη - λύση, έξοδος. Έχει ξημερώσει, ένα ασθενοφόρο έχει έρθει να μαζέψει τον άστεγο ο οποίος πάγωσε και δεν κατάφερε να βγάλει και αυτήν την νύχτα. Το κορίτσι φωτογραφίζει την κατάσταση τότε με το κινητό της και αναρτά την φωτογραφία στα social media με μια δήθεν στενάχωρη δημοσίευση. Ο αγενής άντρας έρχεται βλέπει πως δεν κάθεται κανείς στο παγκάκι και χαρούμενος αράζει πιάνοντας όλη την θέση και απολαμβάνει το τσιγάρο του με την άνεση του.

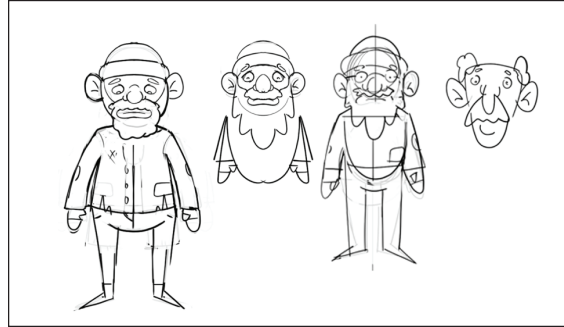
3.7 Concept art

3.7.1 Χαρακτήρες

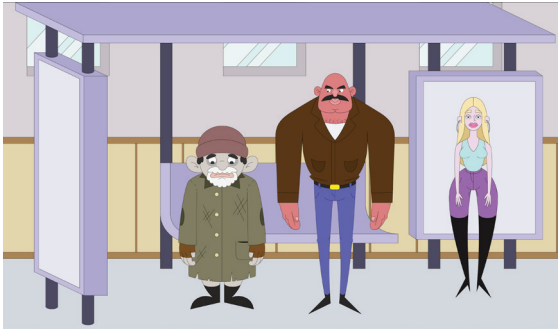
Για τον σχεδιασμό των κεντρικών χαρακτήρων, αρχικά πραγματοποιήθηκαν δοκιμές τόσο σε χαρτί όσο και ψηφιακά μέσω του Photoshop και του Illustrator. Στην αρχή, σχεδιάστηκαν αρκετές ιδέες με τη μορφή σκίτσων. Αφού μελετήθηκαν οι διάφορες μορφές, οι ιδέες μεταφέρθηκαν σε ψηφιακή μορφή, όπου ξεκίνησε ο πειραματισμός με την χρωματική παλέτα.



Εικόνα 2. Σκίτσα σε χαρτί



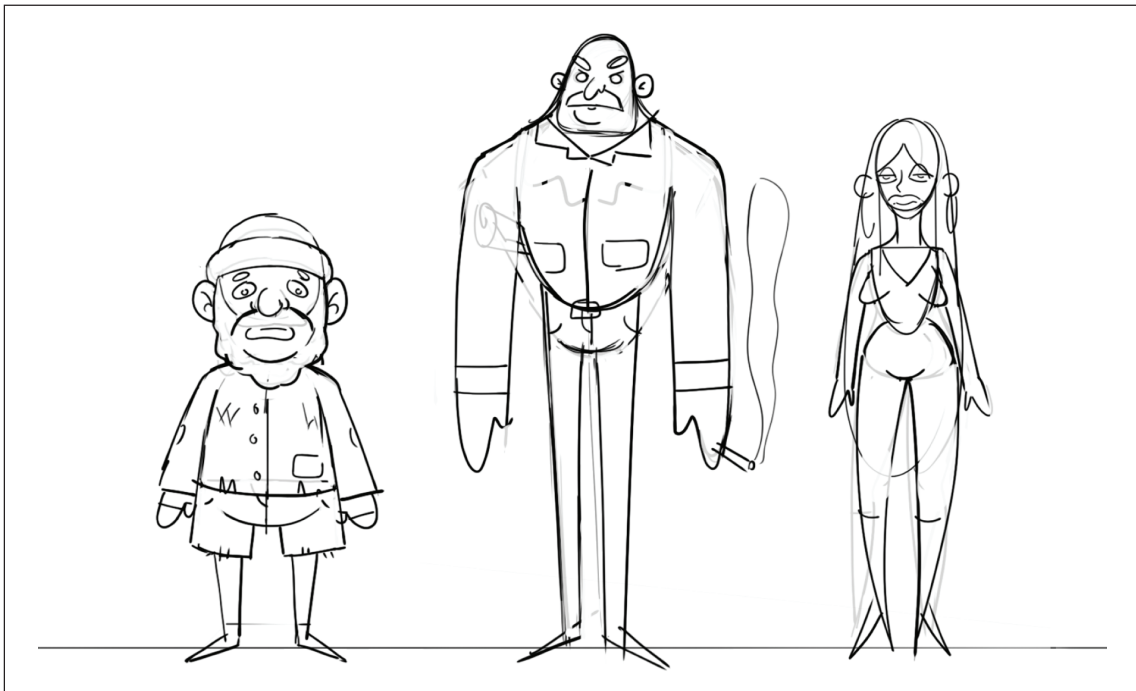
Εικόνα 3. Σκίτσα στο Photoshop



Εικόνα 4. Κεντρικοί χαρακτήρες σε style αμερικάνικου cartoon στο Illustrator

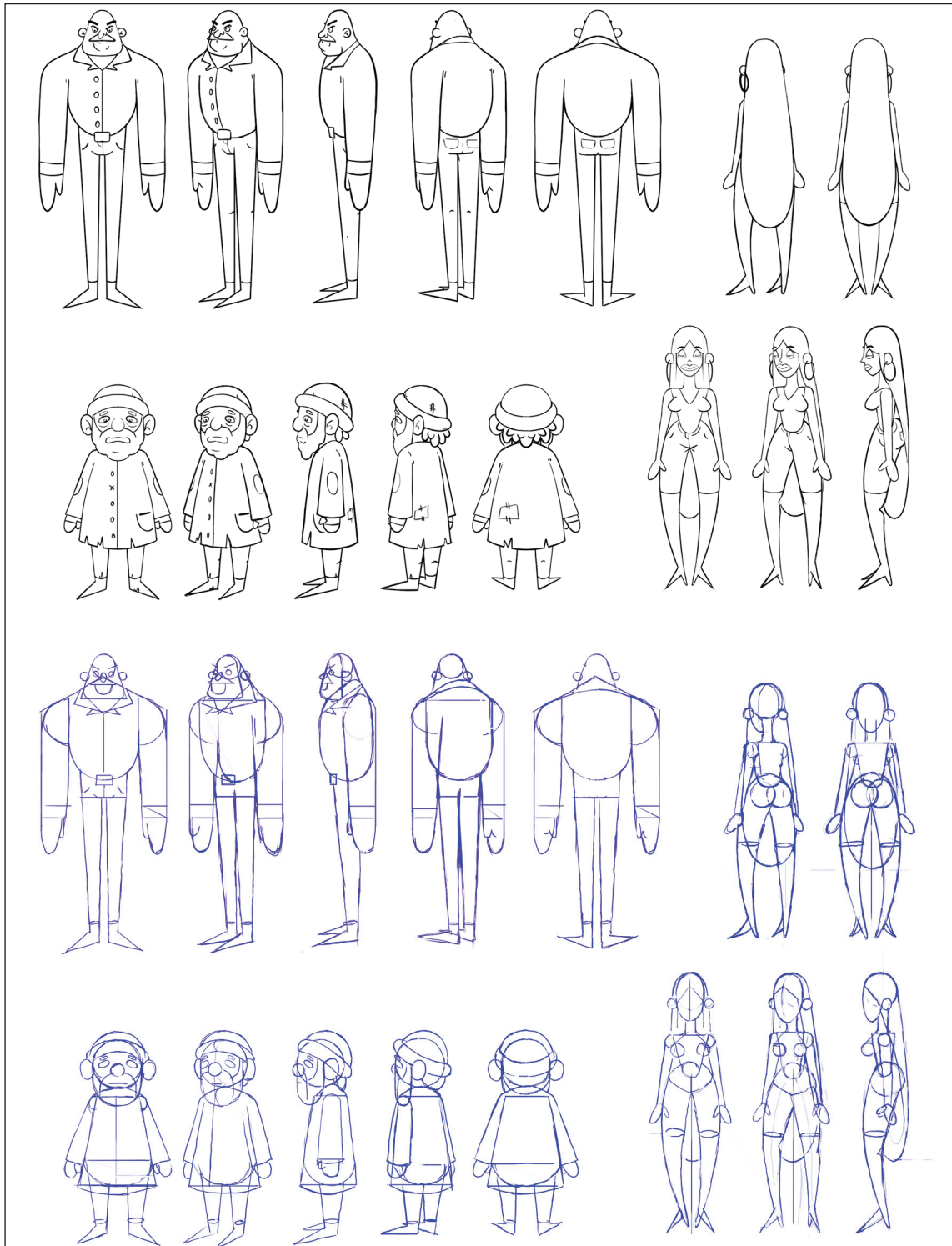


Εικόνα 5. Στυλιζαρισμένη προσέγγιση της Εικόνας 4



Εικόνα 6. Σκίτσο τελικών χαρακτήρων

Έπειτα από πολλές δοκιμές, επιλέχθηκε ένα σκίτσο, το οποίο αποτέλεσε τη βάση για την τελική μορφή των κεντρικών χαρακτήρων. Με την κεντρική ιδέα στο χέρι, μελετήθηκε σε βάθος η εικόνα των χαρακτήρων, λαμβάνοντας υπόψη τόσο το αισθητικό αποτέλεσμα και την αρμονία των χαρακτηριστικών τους με την προσωπικότητά τους και την πλοκή της ιστορίας, όσο και την πρακτικότητα του animation. Συγκεκριμένα, ο σχεδιασμός των κεντρικών χαρακτήρων βασίστηκε σε απλά γεωμετρικά σχήματα, ώστε να διασφαλιστεί η ευκολία στην επανάληψη σε κάθε frame. Μετά από πολλές δοκιμές, προέκυψαν τα τελικά σχέδια, για τα οποία δημιουργήθηκε ένα turnaround σε lineart και ένα breakdown σε απλά γεωμετρικά σχήματα για κάθε έναν από τους βασικούς χαρακτήρες.



Εικόνα 7. Μελέτη τελικών χαρακτήρων (turn around)

Αφού καθορίστηκαν όλα τα βασικά στοιχεία, έγινε και η επιλογή της χρωματικής παλέτας, με την οποία επιλέχθηκε και η εικαστική προσέγγιση, βασισμένη στην εξοικονόμηση χρόνου. Για κάθε αντικείμενο ή μέρος του σώματος επιλέχθηκε ένας βασικός χρωματικός τόνος, χωρίς περιγράμματα. Αντί αυτού χρησιμοποιήθηκαν γραμμές σε πιο σκούρους τόνους του ίδιου χρώματος, στα σημεία όπου τα χρώματα ήταν κοινά, ώστε να αναδειχθούν τα σημεία που έπρεπε να ξεχωρίσουν, όπως τα δάχτυλα ή τα χέρια όταν τοποθετούνται σε διαφορετικά επίπεδα από τα ρούχα. Για παράδειγμα, χρησιμοποιήθηκε αυτή η τεχνική για να διαχωριστεί το χέρι ή το μανίκι από το υπόλοιπο σώμα, ή το πόδι που βρίσκεται μπροστά από το άλλο.



Εικόνα 8. Απορριφθείσα χρωματική παλέτα



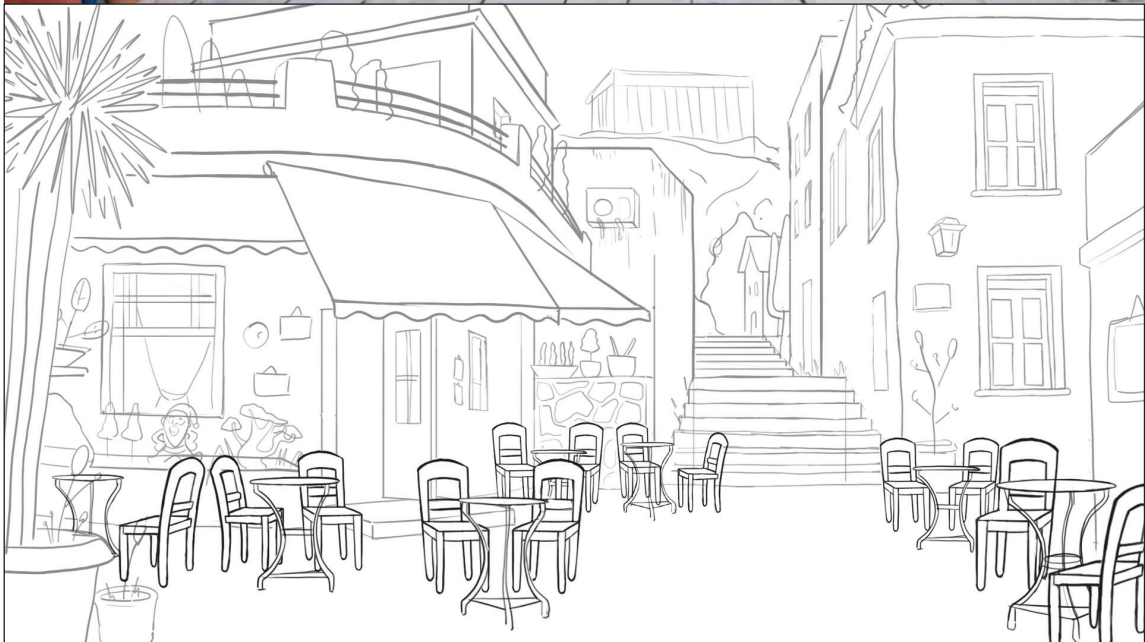
Εικόνα 9. Τελική χρωματική παλέτα

3.7.2 Περιβάλλοντα

Η δημιουργία των περιβαλλόντων ξεκίνησε με απλά σκίτσα, τα οποία ενσωματώθηκαν στο storyboard και το animatic για να αξιολογηθεί η σύνθεσή τους και να προσδιοριστούν οι συνολικές ανάγκες της ταινίας. Τα σκίτσα εξετάστηκαν και ολοκληρώθηκαν με τη βοήθεια του Photoshop.

Για ορισμένα περιβάλλοντα, χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες ως βάση, με στόχο την απόδοση της ατμόσφαιρας της Αθήνας. Χαρακτηριστικά, χρησιμοποιήθηκε μια φωτογραφία από την περιοχή τα Αναφιώτικα. Πέρα από τα πινέλα του Photoshop, προστέθηκαν υφές από φωτογραφίες και εφαρμόστηκαν φίλτρα για βάθος και σκιές, με στόχο ένα ολοκληρωμένο αισθητικό αποτέλεσμα.

Το περιβάλλον που σχεδιάστηκε για την δεύτερη σκηνή απεικονίζει την Πλάκα, το οποίο περιλαμβάνει όλες τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στην απόδοση των περιβαλλόντων και των οχημάτων. Πρόκειται για ένα από τα πιο σύνθετα και απαιτητικά σχέδια, με πολλά επίπεδα, που εμφανίζεται τόσο σε γενικά όσο και σε κοντινά πλάνα, απαιτώντας ιδιαίτερη προσοχή σε πολλές λεπτομέρειες ταυτόχρονα.



Εικόνα 10. Φωτογραφία από την Πλάκα- Σκίτσο για το περιβάλλον 2ης σκηνής



Εικόνα 11. Σταδιακή εξέλιξη του περιβάλλοντος Photoshop

3.8 Storyboard - Animatic

Το storyboard αποτελεί κομβικό σημείο για την ταινία, λειτουργώντας ως οδηγός για την εξέλιξη και την παραγωγική διαδικασία του τελικού οπτικοακουστικού αποτελέσματος. Στην περίπτωση αυτής της ταινίας, ο σχεδιασμός του storyboard ξεκίνησε σε πολύ πρώιμο στάδιο, με την επίγνωση ότι πολλά πράγματα θα άλλαζαν στην πορεία. Βασικός παράγοντας για αυτή την εξέλιξη ήταν η επαναληπτικότητα των σκηνών της ταινίας και η έλλειψη εμπειρίας από την πλευρά μου.

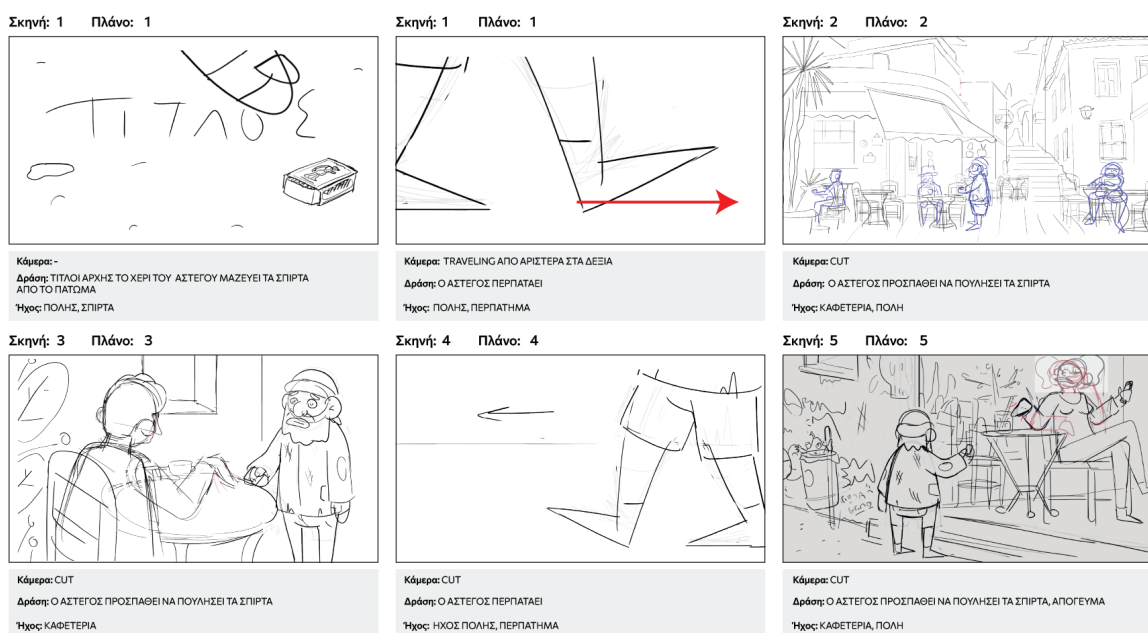
Η πρόκληση ήταν να αποδοθούν οι ίδιες σκηνές με έναν μη βαρετό τρόπο, διατηρώντας το ενδιαφέρον και αυξάνοντας την ένταση με την επαναληψιμότητα. Αυτό ήταν κάτι που δεν μπορούσα να επιτύχω εξ ολοκλήρου με το storyboard. Έτσι, το storyboard δημιουργήθηκε με πολύ γρήγορα σκίτσα, τα οποία έδωσαν μια αρχική δομή των σκηνών και καθόρισαν πόσοι χώροι θα χρειαστούν για τις σκηνές, καθώς και τη βασική πλοκή της ταινίας.

3.8.1 Storyboard

Για τη δημιουργία του storyboard, αρχικά σχεδιάστηκαν γρήγορα σκίτσα στο Photoshop, τα οποία στη συνέχεια μεταφέρθηκαν στο Illustrator για την προσθήκη κειμένου και την οργάνωση του layout. Με το σενάριο ήδη γραμμένο, δημιούργησα ένα σκίτσο για κάθε σκηνή, ενώ όπου κρίθηκε απαραίτητο, πρόσθεσα επιπλέον σκίτσα για να αποδοθεί πληρέστερα η πλοκή. Η διαδικασία αυτή πραγματοποιήθηκε χωρίς εκτεταμένη επεξεργασία ιδεών σε αυτό το στάδιο, εστιάζοντας κυρίως στην απεικόνιση της βασικής δομής των σκηνών.

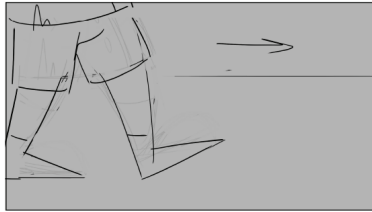
Ο στόχος μου ήταν η γρήγορη μετάβαση στο στάδιο του animatic, προκειμένου να κατανοήσω καλύτερα τον ρυθμό της ταινίας και να εμπλουτίσω τις ιδέες μου, έχοντας πλέον μια πιο ξεκάθαρη αίσθηση του χρόνου και της ροής. Επιπλέον, επιδίωξα να καταγράψω τις βασικές σκηνές και τα κύρια πλάνα που ήταν ζωτικής σημασίας για την αναπαράσταση του σεναρίου. Έτσι, μέσα από τη διαδικασία του storyboard, εντόπισα τρόπους με τους οποίους τα πλάνα θα μπορούσαν να γίνουν πιο ενδιαφέροντα και αποδοτικά.

Συνοψίζοντας, το storyboard αποτέλεσε ένα βασικό προσχέδιο, το οποίο αν και δεν αποτύπωνε πλήρως το τελικό αποτέλεσμα, λειτούργησε ως θεμελιώδες εργαλείο για την καθοδήγηση της δημιουργικής και παραγωγικής διαδικασίας της ταινίας.



Εικόνα 12. Storyboard (1)

Σκηνή: 6 Πλάνο: 6



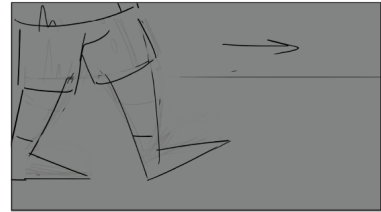
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ, ΑΠΟΓΕΥΜΑ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 7 Πλάνο: 7



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΠΟΥΗΣΕΙ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ, ΤΟΥ ΚΛΕΙΝΟΥΝ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ, ΒΡΑΔΥ
Ήχος: ΜΠΑΡ, ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΠΟΡΤΑΣ

Σκηνή: 8 Πλάνο: 8



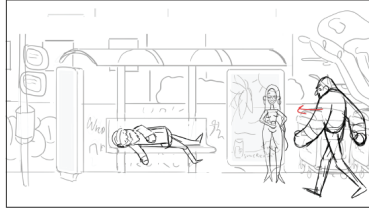
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ, ΒΡΑΔΥ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 109 Πλάνο: 9



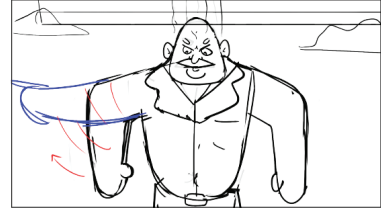
Κάμερα: CUT
Δράση: ΒΡΑΔΥ, Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΝΑ ΞΑΠΛΩΣΕΙ ΣΤΗΝ ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 10



Κάμερα: DISSOLVE
Δράση: ΑΣΤΕΓΟΣ ΚΟΙΜΑΤΑΙ, ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ, ΓΥΝΑΙΚΑ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 11



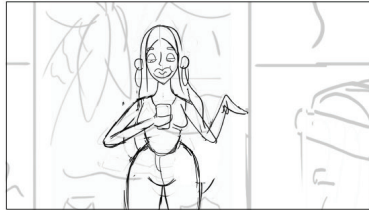
Κάμερα: CUT
Δράση: ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΤΟΥ ΔΙΧΝΕΙ ΝΑ ΦΥΓΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΜΟΥΓΚΡΙΤΑ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 12



Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΚΟΙΤΑΕΙ ΤΟ ΠΕΡΙΣΤΑΤΙΚΟ, Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΣΗΚΩΝΕΤΑΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 13



Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΑΓΝΩΣΤΗ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΗΧΟΣ ΚΙΝΗΤΟΥ ΙΔΙΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 14



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΑΝΑΨΕΙ ΤΣΙΓΑΡΟ, Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΠΟΥΗΣΕΙ ΣΠΙΡΤΑ, Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΒΓΑΖΕΙ SELPHY
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΑΝΑΨΤΥΡΑΣ, ΣΠΙΡΤΑ, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Σκηνή: 10 Πλάνο:



Κάμερα:-
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΑΠΟΡΗΨΤΕΙ-ΔΙΩΚΝΕΙ ΤΟΝ ΑΣΤΕΓΟ, Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΧΑΡΟΥΜΕΝΗ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΜΟΥΓΚΡΙΤΑ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 15



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΚΑΤΑΦΕΡΝΕΙ ΝΑ ΑΝΑΨΕΙ ΤΣΙΓΑΡΟ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΓΕΛΙΟ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 15



Κάμερα:-
Δράση: ΞΑΦΝΙΑΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 15



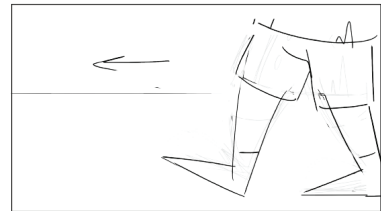
Κάμερα:-
Δράση: ΝΕΥΡΙΑΖΕΙ, ΣΗΚΩΝΕΤΑΙ ΟΡΘΙΟΣ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ

Σκηνή: 10 Πλάνο: 16



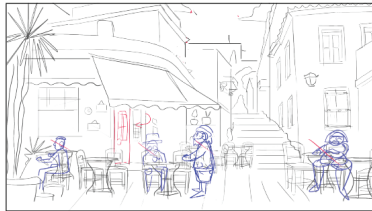
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΦΕΥΓΕΙ, Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΠΕΤΑΕΙ ΤΟ ΤΣΙΓΑΡΟ, ΜΠΑΝΟΥΝ ΣΤΟ ΛΕΩΦΕΡΙΟ ΜΕ ΤΗΝ ΓΥΝΑΙΚΑ ΚΑΙ ΦΕΥΓΟΥΝ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 11 Πλάνο: 17



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 12 Πλάνο: 18



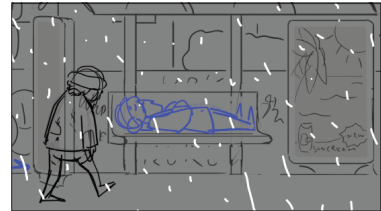
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΠΟΥΗΣΕΙ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ
Ήχος: ΚΑΦΕΤΕΡΙΑ, ΠΟΛΗ

Σκηνή: 13 Πλάνο: 19



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

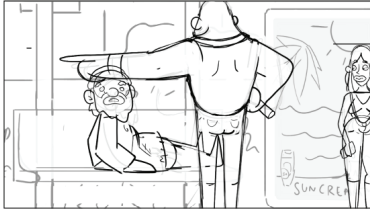
Σκηνή: 14 Πλάνο: 20



Κάμερα: CUT
Δράση: ΒΡΑΔΥ, Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΝΑ ΞΑΠΛΩΣΕΙ ΣΤΗΝ ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ, ΒΡΟΧΗ

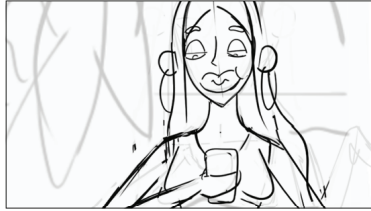
Εικόνα 13. Storyboard (2)

Σκηνή: 15 Πλάνο: 21



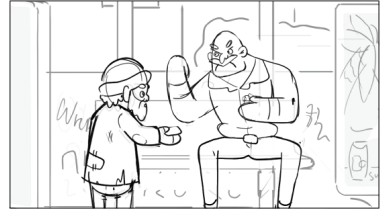
Κάμερα: CUT
Δράση: ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΤΟΥ ΔΙΚΝΕΙ ΝΑ ΦΥΓΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΜΟΥΓΚΡΙΤΑ

Σκηνή: 15 Πλάνο: 22



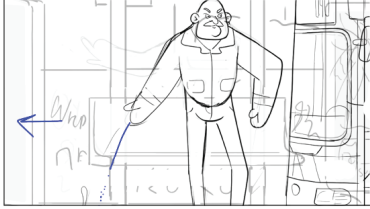
Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ ΚΑΙ ΜΑΣΑΕΙ ΤΣΙΧΛΑ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΠΟΥΛΙΑ, ΗΧΟΣ ΚΙΝΗΤΟΥ ΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Σκηνή: 15 Πλάνο: 23



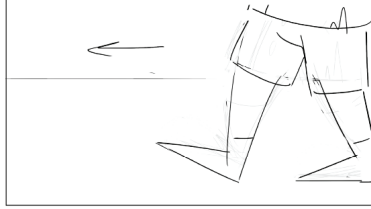
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΑΠΟΡΗΠΤΕΙ-ΔΙΩΧΝΕΙ ΤΟΝ ΑΣΤΕΓΟ, Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΡΟΥΜΝΗ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΜΟΥΓΚΡΙΤΑ

Σκηνή: 15 Πλάνο: 23



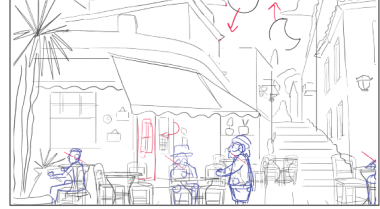
Κάμερα: -
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΠΕΤΑΕΙ ΤΟ ΤΣΙΓΑΡΟ, ΜΠΑΝΟΥΝ ΣΤΟ ΛΕΦΩΡΕΙΟ ΚΑΙ ΦΕΥΓΟΥΝ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΙΠΑΤΗΜΑ, ΛΕΦΩΡΕΙΟ

Σκηνή: 16 Πλάνο: 24



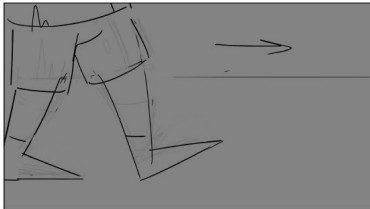
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΡΙΠΑΤΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΙΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 17 Πλάνο: 25



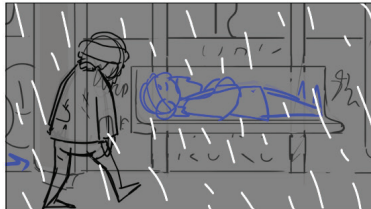
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΠΟΥΛΗΣΕΙ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ
Ήχος: ΚΑΦΕΤΕΡΙΑ, ΠΟΛΗ

Σκηνή: 18 Πλάνο: 26



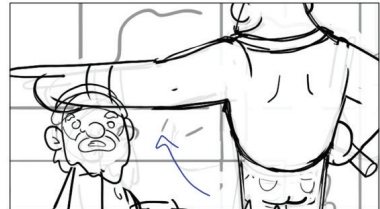
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΡΙΠΑΤΕΙ, ΒΡΑΔΥ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΙΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 19 Πλάνο: 27



Κάμερα: CUT
Δράση: ΒΡΑΔΥ, Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΝΑ ΞΑΠΛΩΣΕΙ ΣΤΗΝ ΣΤΑΣΗ ΛΕΦΩΡΕΙΟΥ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΙΠΑΤΗΜΑ, ΒΡΟΧΗ

Σκηνή: 20 Πλάνο: 28



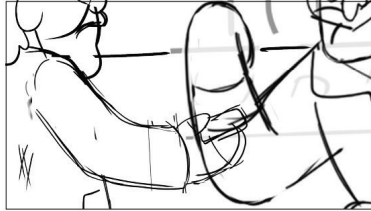
Κάμερα: CUT
Δράση: ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΤΟΥ ΔΙΚΝΕΙ ΝΑ ΦΥΓΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΜΟΥΓΚΡΙΤΑ

Σκηνή: 20 Πλάνο: 29



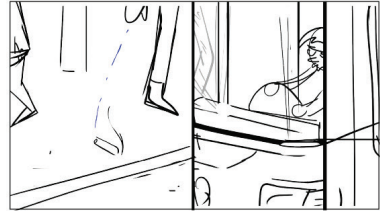
Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ ΚΑΙ ΜΑΣΑΕΙ ΤΣΙΧΛΑ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΠΟΥΛΙΑ, ΗΧΟΣ ΚΙΝΗΤΟΥ ΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Σκηνή: 20 Πλάνο: 30



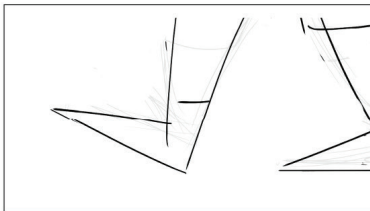
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΑΠΟΡΗΠΤΕΙ-ΔΙΩΧΝΕΙ ΤΟΝ ΑΣΤΕΓΟ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΜΟΥΓΚΡΙΤΑ

Σκηνή: 20 Πλάνο: 31



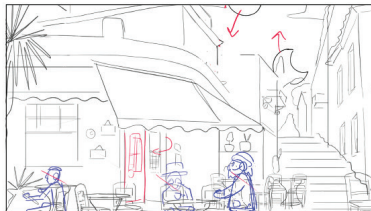
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΠΕΤΕΙ ΤΟ ΤΣΙΓΑΡΟ, ΜΠΑΝΕΙ ΣΤΟ ΛΕΦΩΡΕΙΟ, Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΦΕΥΓΕΙ ΠΕΡΙΠΑΤΩΝΤΑΣ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΙΠΑΤΗΜΑ, ΛΕΦΩΡΕΙΟ

Σκηνή: 21 Πλάνο: 32



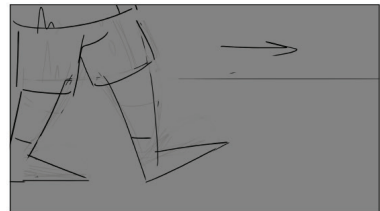
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΡΙΠΑΤΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΙΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 22 Πλάνο: 33



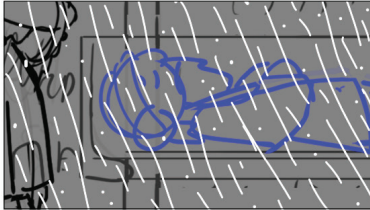
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΠΟΥΛΗΣΕΙ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ
Ήχος: ΚΑΦΕΤΕΡΙΑ, ΠΟΛΗ

Σκηνή: 23 Πλάνο: 34



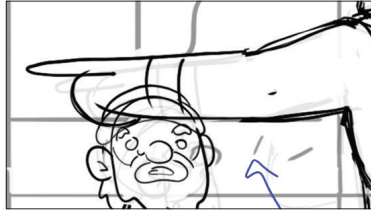
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΡΙΠΑΤΕΙ, ΒΡΑΔΥ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΙΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 24 Πλάνο: 35



Κάμερα: CUT
Δράση: ΒΡΑΔΥ, Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΝΑ ΞΑΠΛΩΣΕΙ ΣΤΗΝ ΣΤΑΣΗ ΛΕΦΩΡΕΙΟΥ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΙΠΑΤΗΜΑ, ΒΡΟΧΗ

Σκηνή: 25 Πλάνο: 36



Κάμερα: CUT
Δράση: ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΤΟΥ ΔΙΚΝΕΙ ΝΑ ΦΥΓΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΜΟΥΓΚΡΙΤΑ

Σκηνή: 26 Πλάνο: 37



Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΚΑΝΕΙ ΦΟΥΣΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΣΙΧΛΑ ΚΑΙ ΣΚΑΕΙ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΤΣΙΧΛΑ, ΦΟΥΣΚΑ

Σκηνή: 27 Πλάνο: 38



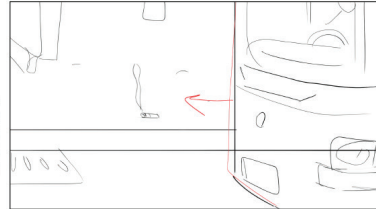
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΕΤΑΕΙ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ ΣΤΟ ΤΡΑΜΠΟΥΚΟ, ΑΥΤΟΣ ΑΓΡΕΙΕΙ, Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΡΟΦΗΜΗΝΗ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΜΟΥΓΚΡΙΤΟ, ΣΠΙΡΤΑ

Σκηνή: 27 Πλάνο: 39



Κάμερα: -
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΦΕΥΓΕΙ, Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ, Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΡΟΦΗΜΗΝΗ ΣΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 27 Πλάνο: 40



Κάμερα: CUT
Δράση: ΤΕΛΕΙΩΜΕΝΟ ΤΣΙΓΑΡΟ ΚΑΠΝΙΖΕΙ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ, ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΗ

Σκηνή: 28 Πλάνο: 41



Κάμερα: CUT
Δράση: ΧΙΟΝΙΖΕΙ Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΚΟΙΜΑΤΑΙ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΑΕΡΑΣ ΧΙΟΝΙ

Σκηνή: 28 Πλάνο: 42



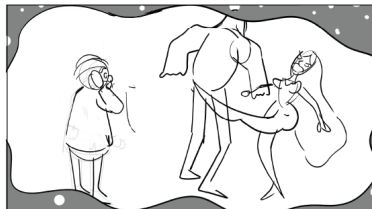
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΚΟΙΜΑΤΑΙ ΚΑΙ ΧΑΜΟΓΕΛΑΕΙ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΑΕΡΑΣ, ΧΙΟΝΙ

Σκηνή: 29 Πλάνο: 43



Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΣΚΟΥΝΤΑΕΙ ΤΟΝ ΤΡΑΜΠΟΥΚΟ
Ήχος: ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ

Σκηνή: 29 Πλάνο: 43



Κάμερα: -
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΝΕΥΡΙΑΖΕΙ, Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΤΟΥ ΡΙΧΝΕΙ ΚΛΩΤΣΙΑ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΠΟΥΛΙΑ, ΚΛΩΤΣΙΑ, ΑΟΥΤΣ ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ

Σκηνή: 29 Πλάνο: 43



Κάμερα: -
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΠΕΦΤΕΙ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ, Η ΓΥΝΑΙΚΑΚΑΙ ΠΕΡΠΑΤΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΑΣΤΕΓΟ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΠΟΥΛΙΑ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 29 Πλάνο: 44



Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΤΟΥ ΖΗΤΑΕΙ ΣΥΓΝΩΜΗ ΜΕ ΔΩΡΑ ΚΑΙ ΚΑΡΤΑ ΣΥΓΝΩΜΗΣ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ

Σκηνή: 29 Πλάνο: 45



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΝΤΡΟΠΑΛΟ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΠΟΥΛΙΑ

Σκηνή: 29 Πλάνο: 46



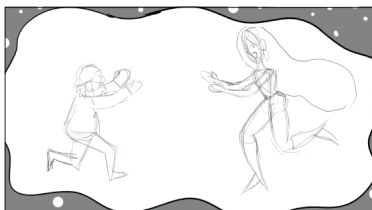
Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΚΑΝΕΙ ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΑΜΟΥ ΜΕ ΕΝΑ ΚΕΡΜΑ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΠΟΥΛΙΑ, ΑΡΠΑ

Σκηνή: 29 Πλάνο: 47



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΕΚΠΛΗΣΣΕΤΑΙ
Ήχος: ΠΟΛΗ, ΠΟΥΛΙΑ, ΘΑΥΜΑΣΜΟΣ

Σκηνή: 29 Πλάνο: 48



Κάμερα: CUT
Δράση: ΤΡΕΧΕΙ Ο ΕΝΑΣ ΣΤΟΝ ΑΛΛΟΝ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΑΣΘΕΝΟΦΟΡΟ

Σκηνή: 30 Πλάνο: 49



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΑΣΤΕΓΟΣ ΠΑΓΩΜΕΝΟΣ ΣΕ ΦΟΡΕΙΟ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΑΣΘΕΝΟΦΟΡΟ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

Σκηνή: 30 Πλάνο: 50



Κάμερα: CUT
Δράση: ΤΟΝ ΒΑΖΟΥΝ ΜΕΣΑ ΣΕ ΑΣΘΕΝΟΦΟΡΟ, Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΒΓΑΖΕΙ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟ ΣΥΜΒΑΝ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΟΥΛΙΑ, ΑΣΘΕΝΟΦΟΡΟ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ, ΦΛΑΣ

Σκηνή: 30 Πλάνο: 51



Κάμερα: CUT
Δράση: Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΒΓΑΖΕΙ SELPHY ΣΤΕΝΑΧΩΡΗΜΕΝΗ, Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΠΕΡΠΑΤΕΙ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΣΤΑΣΗ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ, ΦΛΑΣ, ΚΛΑΜΑ

Σκηνή: 30 Πλάνο: 52



Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΧΑΙΡΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΑΔΙΑ ΣΤΑΣΗ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΧΑΡΑ

Σκηνή: 30 Πλάνο: 53



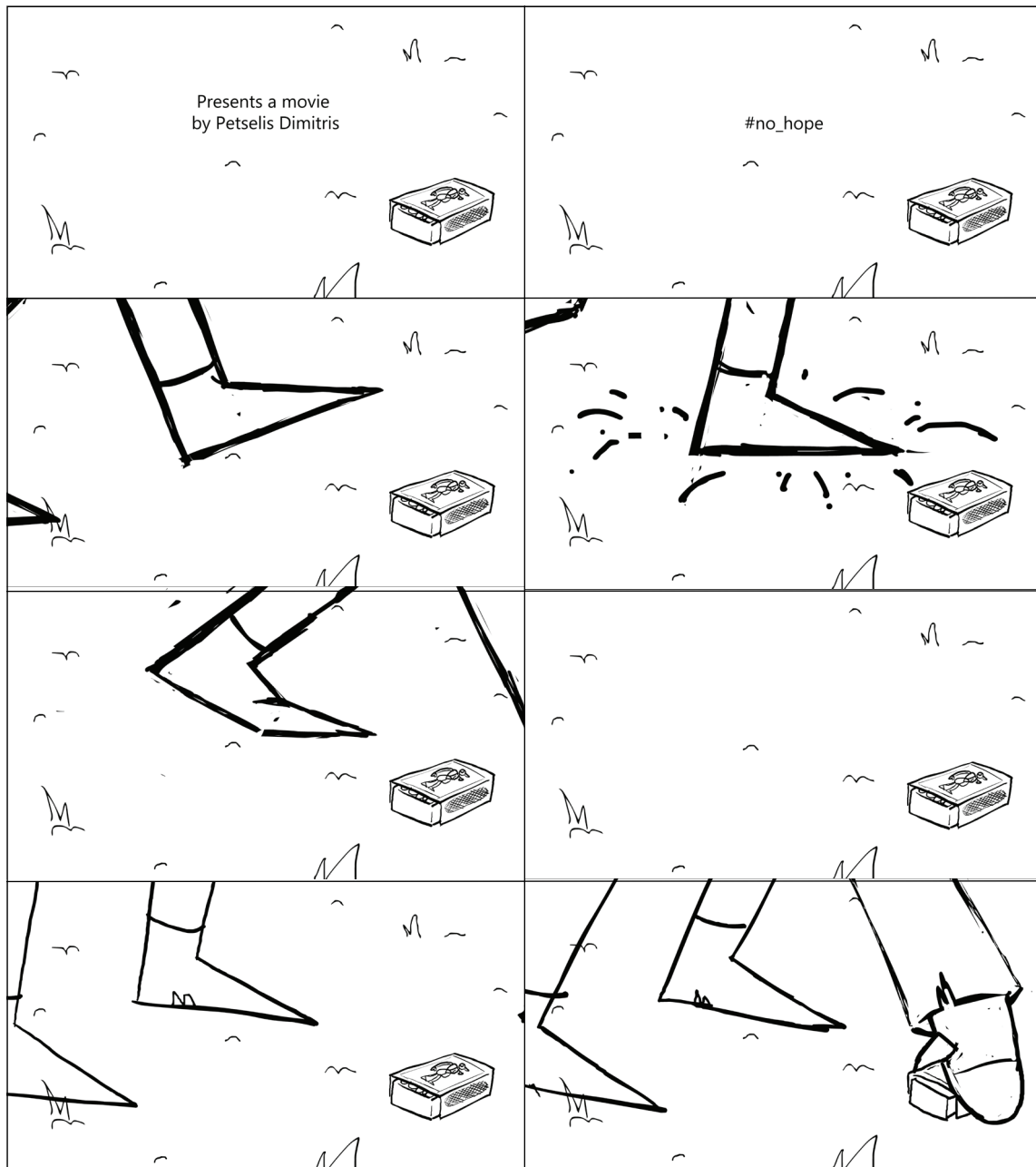
Κάμερα: CUT
Δράση: Ο ΤΡΑΜΠΟΥΚΟΣ ΚΑΘΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΚΑΠΝΙΖΕΙ Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ ΚΑΙ ΜΑΣΑΕΙ ΤΣΙΣΑΛΑ
Ήχος: ΗΧΟΣ ΠΟΛΗΣ, ΚΑΠΝΟΣ-ΤΣΙΓΑΡΟ

Εικόνα 15. Storyboard (4)

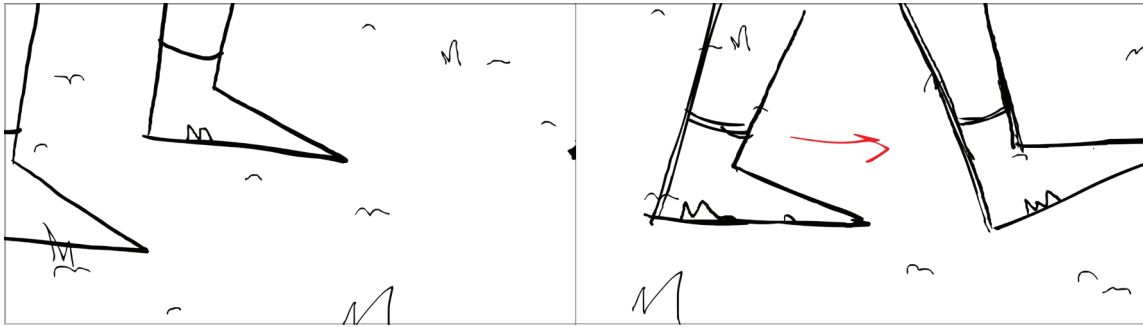
3.8.2 Animatic

Έχοντας ολοκληρώσει το storyboard, προχώρησα στην παραγωγή του animatic, εμπλουτίζοντας κάθε σκηνή με επιπλέον σκίτσα για να αρχίσει να δημιουργείται η αίσθηση της κίνησης. Στη διάρκεια αυτής της διαδικασίας, δόθηκε μεγαλύτερη έμφαση στην απόδοση των σκίτσων, χωρίς όμως να δαπανηθεί υπερβολικός χρόνος για την άρτια και χωρίς λάθη απεικόνιση της εικόνας.

Στο animatic προστέθηκαν τίτλοι αρχής και υλοποιήθηκαν ιδέες, όπως το πόδι που πατάει τον τίτλο της ταινίας, εισάγοντας έτσι τον θεατή στην πραγματική ροή της πλοκής και του συμβολισμού της ματαιότητας και της αδιαφορίας. Σε αυτό το στάδιο, έγινε και μια ενδεικτική χρήση ήχων για να εμβαθύνω την κατανόηση της αίσθησης κάθε σκηνής, αν και κανένας από αυτούς τους ήχους δεν χρησιμοποιήθηκε στο τελικό αποτέλεσμα.









Εικόνα 16. Απόσπασμα απο Animatic (1)



Εικόνα 16. Απόσπασμα απο Animatic (2)

Για να αποφευχθεί η αίσθηση της πλήξης από τις επαναλαμβανόμενες σκηνές, χρησιμοποιήθηκε ένας μετρονόμος. Έτσι, πέρασα όλα τα σκίτσα και τους ήχους στο After Effects, προσθέτοντας σταδιακά αυξανόμενους ρυθμούς. Ξεκίνησα με μια ολόκληρη νότα (1/4), που αντιπροσώπευε τη φυσιολογική ροή των πλάνων πριν επαναληφθεί η καθημερινότητα του άστεγου. Με κάθε επανάληψη, η ένταση διπλασιαζόταν: τη δεύτερη φορά, η νότα έγινε μισή (1/2), την τρίτη τέταρτα (1/4), την τέταρτη όγδοα, και στη συνέχεια δέκατα έκτα, καταλήγοντας τελικά σε τριακοστό δεύτερο (1/32), όπου “σκάει” η φούσκα και επανερχόμαστε στη φυσιολογική ροή μιας ολόκληρης νότας (1/4).

Με κάθε πέρασμα της επανάληψης, τα πλάνα γίνονταν όλο και πιο κοντινά και λιγότερα σε αριθμό, με την κορύφωση του ρυθμού να αποδίδεται κυρίως μέσα από μια μόνο εικόνα. Η έλλειψη χρονικής διαδοχής προσέδιδε την αίσθηση της έντασης και του χάους.

	Ολόκληρο	→	1 επανάληψη	
	Μισό	→	2 επανάληψη	
	Τέταρτο	→	3 επανάληψη	
	Όγδοο	→	4 επανάληψη	
	Δέκατο έκτο	→	διαδοχικές σκηνές	

Εικόνα 17. Αντιμετώπιση επαναληψιμότητας της κάθε σκηνής

3.9 Εμπύχωση- Post Production

Για την δημιουργία της ταινίας έγινε η εμπύχωση στο πρόγραμμα Animate γνωστό και ως Flash. Αρχικά δημιουργήθηκαν όλοι οι χαρακτήρες ως τελικά προσχέδια για την απόδοση της κίνησης και την τους οριστικούς χρόνους κάθε σκηνής (rough animation). Αφού ολοκληρώθηκε αυτό το στάδιο έγινε ένα κομμάτι του post production για να δοθεί η αίσθηση των φώτων, των σκιών, του κορεσμού των χρωμάτων και και ιδικών

εφέ όπως λάμψης χιόνι βροχή Για κάποια από τα εφέ έγιναν μικρά animation με την χρήση του Photoshop η με το Animate όπως το χιόνι ο καπνός και η βροχή τα οποία μετά επεξεργαστήκαν στο After Effect. Στη συνέχεια ακολούθησε το στάδιο των clean ups οπου ολοκληρώθηκαν και αυτά με τη χρήση του προγράμματος Animate. Τέλος όλο το οπτικό υλικό της ταινίας μονταρίστηκε και επεξεργάστηκε ξανά στο After Effect.

3.9.1 Εμφύχωση

Για την εμφύχωση, περάστηκαν όλα τα τελικά περιβάλλοντα και οι χαρακτήρες ως αναφορά για τη σύγκριση των αναλογιών τους, και ξεκίνησε η διαδικασία της εμφύχωσης. Οι σκηνές ομαδοποιήθηκαν, με κάθε μία να επεξεργάζεται ξεχωριστά. Οι επαναλαμβανόμενες σκηνές της καθημερινότητας χωρίστηκαν σε δύο μέρη:

1. Στο πρώτο μέρος περιλήφθηκε η πρώτη επανάληψη της καθημερινότητας.
2. Στο δεύτερο μέρος εντάχθηκε η τρίτη επανάληψη, μαζί με την κλιμάκωση των εναλλασσόμενων γρήγορων σκηνών μέχρι τη στιγμή που “σκάει” η φούσκα.

Πρώτα ολοκληρώθηκε το στάδιο του rough animation, ακολούθησε το στάδιο των clean ups, και τέλος προστέθηκαν κάποιες σκιές και φώτα πάνω στους χαρακτήρες. Αυτά τα στοιχεία χρησιμοποιήθηκαν ώστε να δεθούν οι χαρακτήρες περισσότερο με το περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται, προσφέροντας έτσι μια πιο φυσική αίσθηση στην τελική παραγωγή.



Εικόνα 18. Τα στάδια της παραγωγής ενός καρέ κατά την διαδικασία της εμφύχωσης

3.9.2 Post production

Μετά την ολοκλήρωση της εμφύχωσης, ακολούθησε το στάδιο του μοντάζ και της τελικής επεξεργασίας (post production), το οποίο πραγματοποιήθηκε με τη βοήθεια του After Effects. Μέχρι εκείνη τη στιγμή, τα χρώματα, ο κορεσμός και ο φωτισμός ήταν ομοιόμορφα σε όλη την ταινία. Έτσι, αρχικά έγινε μείωση του κορεσμού των χρωμάτων για να δοθεί η αίσθηση ενός μουντού, συννεφιασμένου χειμώνα. Εξαίρεση αποτέλεσε η σκηνή όπου ο άστεγος ονειρεύεται, στην οποία έγινε το ακριβώς αντίθετο, με ενίσχυση των χρωμάτων για να δημιουργηθεί μια πιο φωτεινή και ζωντανή ατμόσφαιρα.

Με τη χρήση του After Effects, προστέθηκαν μάσκες και σκιές όπου ήταν απαραίτητο να τονιστεί το σκοτάδι, ενώ σε άλλα σημεία ενσωματώθηκαν φώτα και λάμψεις για να προσδώσουν περισσότερο βάθος στις σκηνές. Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, για τη δημιουργία κάποιων ειδικών εφέ (special effects), χρησιμοποιήθηκαν πολλαπλά προγράμματα για την καλύτερη απόδοση τους.

Για παράδειγμα, το χιόνι και η βροχή δημιουργήθηκαν με τη χρήση των Animate, Photoshop και After Effects. Συγκεκριμένα:

- Σε ξεχωριστό αρχείο έγινε κλασικό δισδιάστατο κινούμενο σχέδιο (καρέ-καρέ animation) για τα μεγαλύτερα ή κοντινά στοιχεία, όπως οι μεγάλες νιφάδες χιονιού.
- Με τη χρήση του Photoshop, σχεδιάστηκαν στοιχεία με μικρή κίνηση και υφή, όπως το χιόνι και το νερό που είχε συγκεντρωθεί στην οροφή της στάσης και έπεφτε στο έδαφος.
- Τέλος, με τη χρήση του After Effects, προστέθηκαν μικρότερα και μακρινότερα, θολά στοιχεία, ενώ όλες οι τεχνικές συνδυάστηκαν για να δημιουργηθεί μια πιο βαθιά αίσθηση του περιβάλλοντος.

Για να επιτευχθεί ένα πιο ρεαλιστικό αποτέλεσμα, εφαρμόστηκαν επιπλέον φίλτρα στο After Effects καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Αυτά περιλάμβαναν μια ελαφριά αντανάκλαση φωτός έξω από τα περιγράμματα κάθε σιλουέτας, καθώς και το κλασικό φίλτρο grain, που προστέθηκε για να δώσει μια πιο πλούσια χρωματική αίσθηση και να συνδεθεί με το συναίσθημα που έπρεπε να εμπνεύσει το τελικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα.



Εικόνα 19. Τα στάδια της παραγωγής ενός καρέ κατά την διαδικασία του post-production

3.10 Ήχος

Στην παραγωγή του ήχου για την ταινία, θα ήθελα αρχικά να εκφράσω τις ευχαριστίες μου σε δύο ανθρώπους που έπαιξαν καθοριστικό ρόλο σε αυτό το κομμάτι: τον Κυριάκο Γκαλανάκη για το sound design και τον Γιώργο Ζωγράφο για τη μουσική. Η συμβολή τους ήταν εξαιρετικά σημαντική, καθώς χωρίς την υποστήριξή τους ο ήχος της ταινίας θα απείχε πολύ από το τελικό αποτέλεσμα. Και οι δύο βοήθησαν στο να αναβαθμιστεί η ταινία σε αισθητό βαθμό, προσφέροντας καθένας ξεχωριστά τις γνώσεις και τις δεξιότητές του.

3.10.1 Sound Designh

Το sound design της ταινίας έγινε με τη χρήση ηχητικών εφέ που προέρχονται από την πλατφόρμα Envato Elements, ενώ η επεξεργασία και η μίξη πραγματοποιήθηκαν με το πρόγραμμα DaVinci Resolve. Επιπλέον, ηχογράφησα τη δική μου φωνή για να δημιουργήσω τη χαρακτηριστική μουρμούρα των χαρακτήρων, δίνοντας μια υποτυπώδη αίσθηση ομιλίας. Όλοι οι ήχοι υποβλήθηκαν σε επεξεργασία και μίξη ώστε να ακούγονται διαφοροποιημένοι και ταυτόχρονα ομογενοποιημένοι για ένα πιο φυσικό αποτέλεσμα.

Για να αποδοθούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε χαρακτήρα, χρησιμοποιήθηκαν διάφορες τεχνικές επεξεργασίας: για παράδειγμα, στους πιο απειλητικούς χαρακτήρες, όπως ο τραμπούκος, ανέβηκαν οι χαμηλές συχνότητες, ενώ για πιο ευγενείς χαρακτήρες, όπως η γυναίκα, ανέβηκαν οι υψηλές. Επιπλέον, η τοποθέτηση των ήχων σε κάθε σκηνή έγινε με προσοχή στη διαμόρφωση της απόστασης και του βάθους. Αυτό επέτρεψε να «ζωντανέψει» η εικόνα και να ενισχυθεί η αίσθηση της πραγματικότητας. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα οπτικοακουστικό σύνολο που ενσωματώνει αρμονικά τους ήχους με την εικόνα.

3.10.2 Μουσική

Η μουσική της ταινίας δημιουργήθηκε με τη χρήση ηλεκτρονικού αρμονίου και του προγράμματος Ableton Live, υπό την επιμέλεια του Γιώργου Ζωγράφου (Apronoli). Για να εξυπηρετηθεί καλύτερα η ροή της ταινίας, οι σκηνές ομαδοποιήθηκαν και κάθε μέρος της ταινίας συνδέθηκε με ένα ξεχωριστό μουσικό κομμάτι. Κατά τη δημιουργία της μουσικής, ο Γιώργος παρακολουθούσε την ταινία και ταυτόχρονα συνόδευε τις σκηνές με μελωδίες από το αρμόνιο, προσαρμόζοντας την ταχύτητα και το ύφος της μουσικής στην ένταση των πλάνων.

Αφού κατέληξε στις βασικές μελωδίες για κάθε σκηνή, προχώρησε στη διαδικασία ενορχήστρωσης, εμπλουτίζοντας τα κομμάτια με επιπλέον όργανα, όπου κρίθηκε απαραίτητο, για να επιτευχθεί ένα πιο ολοκληρωμένο ηχητικό αποτέλεσμα. Κάθε μελωδία μιξαρίστηκε ξεχωριστά και στη συνέχεια η μουσική προστέθηκε στο DaVinci Resolve, όπου συνδυάστηκε με τους υπόλοιπους ήχους της ταινίας, επιτυγχάνοντας μια ολοκληρωμένη, αρμονική ένωση εικόνας και ήχου.

Με τη μουσική και τον ήχο να συνεργάζονται άψογα, το τελικό αποτέλεσμα καταφέρνει να υποστηρίξει και να ενισχύσει το συναίσθημα και την ατμόσφαιρα της ταινίας. Το sound design, μαζί με τη μουσική, αποτελούν δύο βασικά στοιχεία που συμβάλλουν καθοριστικά στη δραματουργία και την ένταση του οπτικοακουστικού έργου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

4.1 Συνολική αξιολόγηση της εργασίας και ταινίας

Η παρούσα εργασία, μέσα από τη δημιουργία ενός σεναρίου για 2D animation, επιχειρεί να αναδείξει κοινωνικά και πολιτιστικά ζητήματα, εστιάζοντας στη θεματική της αδιαφορίας της κοινωνίας απέναντι στους περιθωριοποιημένους ανθρώπους. Το σενάριο, δομημένο σε τρεις πράξεις, ακολουθεί τον άστεγο πρωταγωνιστή, του οποίου η μοίρα αντανάκλα τις καθημερινές δυσκολίες και τις παγίδες της ζωής στους δρόμους μιας μεγάλης πόλης, όπως η Αθήνα. Η ιστορία εμβαθύνει στην αδυσώπητη επανάληψη της καθημερινότητας, με τα μοτίβα να παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ψυχολογία των χαρακτήρων και τον τελικό αντίκτυπο της ταινίας.

Αξιολογώντας τη δομή και το σενάριο, μπορούμε να δούμε πως έχει καταφέρει να αποδώσει με ακρίβεια τη σύγκρουση και την ειρωνεία της ανθρώπινης κατάστασης. Η χρήση της επανάληψης ως δραματικού εργαλείου ενισχύει τη συνολική αφήγηση και την αίσθηση αδιεξόδου που βιώνει ο πρωταγωνιστής. Ο κύκλος της αποτυχίας και της απόρριψης καθρεφτίζει την πραγματικότητα πολλών ατόμων που ζουν στο περιθώριο.

4.2 Κοινωνικά και πολιτιστικά μηνύματα

Η ταινία αυτή καταφέρνει να μεταφέρει σημαντικά κοινωνικά και πολιτιστικά μηνύματα, με τρόπο απλό αλλά και δυναμικό. Η κεντρική θεματική της αδιαφορίας της κοινωνίας για τα προβλήματα των αστέγων και των περιθωριοποιημένων ανθρώπων είναι εμφανής σε κάθε πτυχή της ιστορίας. Ο άστεγος αντιπροσωπεύει όλους όσους αγωνίζονται να επιβιώσουν, αλλά παραμένουν αόρατοι μπροστά στα μάτια των άλλων. Ταυτόχρονα, η αδιαφορία της γυναίκας που είναι κολλημένη στο κινητό, συμβολίζει την υποκριτική κοινωνία και την σύγχρονη απασχόληση με τον ψηφιακό κόσμο, όπου οι πραγματικοί άνθρωποι και τα προβλήματά τους συχνά παραβλέπονται.

Συμπερασματικά, η εργασία και η ταινία που την συνοδεύει επιτυγχάνουν να μεταφέρουν δυνατά κοινωνικά μηνύματα με έναν αφαιρετικό αλλά και βαθιά συναισθηματικό τρόπο. Το σενάριο αποτελεί μια σκληρή κριτική στην αδιαφορία της κοινωνίας για τους αδύναμους, ενώ ταυτόχρονα αναδεικνύει τη συμβολική αξία των καθημερινών αντικειμένων και πράξεων. Η αλληγορία των σπέρτων και η ειρωνεία της κατάληξης τονίζουν την ανάγκη για συνειδητοποίηση και δράση, ενώ η ιστορία παραμένει μια διαχρονική υπενθύμιση των προβλημάτων που εξακολουθούν να ταλανίζουν την κοινωνία.

Βιβλιογραφία

- Βασιλειάδης, Γ. (2006). Animation Ιστορία και αισθητική του κινουμένου σχεδίου. Αθήνα: Αιγόκερως
- Βασιλείου, Σ. (2007) Η Τέχνη του Animation: Ιστορία, τεχνικές και σύγχρονες προοπτικές. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Davis, J., E. (2006) The Pathos of Poverty: Social Critique in Andersen's The Little Match Girl. Journal of Children's Literature Studies, vol. 3, pp. 2.
- Dick, B., (2005). Η ανατομία του κινηματογράφου. Αθήνα: Πατάκη.
- Gombrich, E., (2018). Τέχνη και ψευδαίσθηση. Αθήνα: Πατάκη.
- Κουλουμπή, Μ. (2016) Η Τέχνη του Ψηφιακού Animation: Δημιουργία και τεχνολογία. Αθήνα: Εκδόσεις Γνώση.
- Μανίκας, Κ. (2014) Εισαγωγή στην Ιστορία και την Αισθητική του Animation. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Επίκεντρο.
- Mulvey, L. (1991) Narrative and Social Structures in Andersen's The Little Match Girl. Children's Literature in Education, vol. 22, p. 3.
- Tatar, M. (2008) The Annotated Hans Christian Andersen. New York: W.W. Norton & Company.
- Τσαούσης, Β. (2012) Κινούμενα σχέδια: Θεωρία και πράξη. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.
- Zipes, J. (2005) Hans Christian Andersen: The Misunderstood Storyteller. New York: Routledge.

Εικόνες

- εικόνα (1) https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Vase_animation.svg
- εικόνα (10) <https://assist-ant.com/10-best-restaurants-in-athens-greece/>

