



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο)

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας:

Δημιουργία μικρού μήκους ταινία
“Shadow of minor”

Συγγραφέας:

Γεωργίου Ηρακλής Ραφαήλ

AM:20674249

Επιβλέπουσα:

Δρ.Λαμπρινή Τριβέλλα

Αθήνα, Φεβρουάριος 2024



UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL
COMMUNICATION
TITLE OF POSTGRADUATE PROGRAM (MScMBA)
Master of Arts, IN 2D and 3D ANIMATION

Diploma Thesis

Title:

Create a short film
"Shadow of minor"

Student:

Ηρακλής Ραφαήλ Γεωργίου

AM20674249

Supervisor:

Dr.Lamprini Trivella

Athens, February 2024

Τίτλος εργασίας
Δημιουργία μικρού μήκους ταινία
“Shadow of minor”

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι

Εξεταστική Επιτροπή:

A / α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	Λαμπρινή Τριβέλλα	Επιστημονική Συνεργάτης	
2	Σπύρος Σιάκας	Αναπληρωτής καθηγητής	
3	Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Ηρακλής Ραφαήλ Γεωργίου του Σταύρου, με αριθμό μητρώου AM20674249 φοιτητής/τρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Animation (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο) του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

**Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή.*

Ο/Η Δηλών/ούσα

Ηρακλής Ραφαήλ Γεωργίου

(Υπογραφή)



*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα**

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

*** Εάν κάποιος επιθυμεί απαγόρευση πρόσβασης στην εργασία για χρονικό διάστημα 6-12 μηνών (embargo), θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ουσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6):**

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους του καθηγητές μου και ειδικά τον Φωκίωνα Ξένο για την όλη την γνώση και την πολύτιμη βοήθεια. Επιπλέον, σημαντική στάθηκε η αρωγή της κ. Λαμπρινής Τριβέλλας και του κ. Σπύρου Σιάκα για την ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας. Ευχαριστώ τους συμφοιτητές για τις συζητήσεις, τις ανταλλαγές απόψεων και την συντροφιά σε αυτό το ταξίδι των μεταπτυχιακών χρόνων. Τον Αλέξανδρο Μαθιουδάκη για την αμέριστη συμπαράσταση και στήριξη. Ιδιαίτερες ευχαριστίες στην οικογένεια μου και στους φίλους μου που με στηρίζουν όλα αυτά τα χρόνια αποτελώντας τις πολύτιμες μελωδίες στο ρεπερτόριο της ζωής μου.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	8
Abstract.....	8
Σκοπός και ερευνητικοί στόχοι	9
Target Group	9
Αναγκαιότητα της έρευνας.....	9
Ερευνητικά ερωτήματα	10
Μεθοδολογία Έρευνας	10
Α.ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ.....	10
Β.ΕΜΠΕΙΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ANIMATION	10
1. Εισαγωγή	11
1.1 Αστική λαϊκή μουσική και ο κόσμος του ρεμπέτικου	11
1.2 Ο χορός του Ζεϊμπέκικου.....	13
1.3 Το ρεμπέτικο σήμερα.....	14
1.4 Ρεμπέτικο και Οπτικοακουστικά μέσα.....	14
1.5 Τρισδιάστατος σχεδιασμός (3d animation)	15
1.6 Οπτική αφήγηση και animation.....	15
2. Η περίπτωση Shadow of minor	16
2.1 Shadow of minor.....	16
2.1.1 Γιατί αυτό το θέμα	16
2.1.2 Η ιδέα.....	16
2.1.3 Γιατί animation.....	16
2.2. Συνοπτικά τα στάδια δημιουργίας του teaser.....	17
2.3. Pre production	17
2.3.1 Logline	17
2.3.2 Κεντρική Ιδέα.....	17
2.3.3 Σύνοψη ιστορίας.....	17
2.3.4 Δομή πλοκής.....	18
2.3.5 The treatment.....	18
2.3.6 Πρωταγωνιστής.....	19
2.3.7 Ο Αετός	20
2.3.8 Moodboard	21
2.3.9 Concept Art.....	23

2.3.10 Storyboard.....	24
2.3.11 Animatic	26
2.4. Production	27
2.4.1 Blender.....	27
2.4.2 Modelling.....	27
2.4.3 Rigging.....	28
2.4.4 Lighting	29
2.4.5 UV mapping, Texturing	30
2.4.6 Rendering.....	33
2.4.7 Animation	34
2.5 Post-Production	36
2.5.1 Editing	36
2.5.2 Compositing	37
2.5.3 Μουσική , "Νύχτωσε Χωρίς Φεγγάρι"	38
3. Συμπεράσματα.....	38
4. Προοπτικές χρηματοδότησης	39
4.1 Timeline	39
4.2 Budget	40
4.3 Χρηματοδότηση	41
4. Στρατηγικές προώθησης	41
5. Βιβλιογραφία	42
5.1 Φιλμογραφία	42
5.2 Ιστογραφία	43
5.3 Λογισμικά.....	43

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών (Π.Μ.Σ.) “ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο)” του τμήματος Γραφιστική και Οπτικής Επικοινωνίας της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Διερευνάται η αφηγηματική προσέγγιση και η χρήση οπτικών τεχνικών αφήγησης στην απόδοση μιας ιστορίας animation ενός μεταφορικού νοήματος.

Λέξεις κλειδιά :

Animation, 3d, ρεμπέτικο, αφήγηση, πλοκή, pipeline¹, teaser

Abstract

This thesis was prepared in the framework of the Master's Program (M.S.) "ANIMATION (2D and 3D Animation)" of the Department of Graphic Design and Visual Communication of the School of Applied Arts and Culture of the University of Western Attica. The narrative approach and the use of visual storytelling techniques in the performance of an animation story metaphorical performance of a meaning is explored.

Keywords:

Animation, 3d, teaser, narrative, plot, pipeline, protagonist, eagle, symbols

¹ <https://dreamfarmstudios.com/blog/3d-animation-pipeline/>

Σκοπός και ερευνητικοί στόχοι

Ο σκοπός της έρευνας είναι να διερευνηθεί ο τρόπος animation απόδοσης της έννοιας της ελευθερίας με βάση το αφηγηματικό περιεχόμενο ενός ρεμπέτικου τραγουδιού.

Ερευνητικοί στόχοι.

- Απόδοση εννοιών όπως η ελευθερία με εκφραστικά μέσα του animation.
- Αξιοποίηση αφηγηματικών τεχνικών animation σε αντίστιξη με τεχνικές αφήγησης.
- Προσδιορισμός δημιουργικής μεθοδολογίας προσαρμοσμένη στις ανάγκες αυτής της δημιουργίας.

Target Group

Ηλικιακά το group μας κινείται από 16 χρονών και πάνω, ανεξαρτήτως φύλου. Όσον αφορά σε ποιοτικά χαρακτηριστικά του target group, η ταινία απευθύνεται σε λάτρεις των μουσικών ακουσμάτων των ρεμπέτικων τραγουδιών.

Αναγκαιότητα της έρευνας

Η ακαδημαϊκή έρευνα γύρω από το animation εστιάζει σε μια πληθώρα πραγμάτων γύρω από αυτό που αφορά την τεχνική² του καθώς και την θεωρία των θεμάτων³ που αναπαριστά. Η δυναμη του animation στηρίζεται στο ολοένα και αυξανόμενο ενδιαφέρον του κοινού για το ίδιο το μέσο και τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια κίνηση στην εγχώρια ελληνική παραγωγή ταινιών αλλά και σε επίπεδο ακαδημαϊκού ενδιαφέροντος. Πλέον το animation κατέχει μείζονα ρόλο στην βιομηχανία του θεάματος, στην διαφήμιση καθώς ακόμα και στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σε σχέση με τις προηγούμενες κινηματογραφικές προσπάθειες απόδοσης μιας ιστορίας σχετιζόμενη με το ρεμπέτικο⁴, η παρούσα εργασία στρέφεται στην τεχνική του 3d

² Φλωράκης Ηλίας, Εφαρμογή εργαλείων επαυξημένης πραγματικότητας (AR) σε stop motion τεχνικές. (2022), Αθήνα: ΠΑΔΑ

³ Ελευθέριος Πρωτονοτάριος-Ελευθερίου, «Anime: το ιαπωνικό animation, καταβολές, αναδρομή και η μεταφορά τους στον κινηματογράφο» (2023), Αθήνα: Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών Κοινό Διαπανεπιστημιακό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών στη Δημιουργική Γραφή

⁴ Thomas Kunsler. Rebetiko(2011), Den les kouventa(2015), Τεχνική Stop-motion.

animation που στόχο έχει να συνδυάσει θεματικά το ρεμπέτικο και το χορό του ζεϊμπέκικου σε μια αφηγηματική ροή.

Ερευνητικά ερωτήματα

- Με ποιον τρόπο μεταφορικά μπορεί το animation να αποτελέσει εργαλείο και τρόπο απόδοσης εννοιών;
- Ποιες τεχνικές animation χρησιμοποιούνται κατάλληλα για την οπτικοακουστική υλοποίηση της ιστορίας και γιατί;
- Με ποιον τρόπο η μουσική και το sound design συμβάλουν στην αφηγηματική ροή;

Μεθοδολογία Έρευνας

A.ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ

- **Βιβλιογραφική αναζήτηση** της ιστορικής περιόδου του 20'-30' για την αστική λαϊκή μουσική. Αληθινές ιστορίες και αφηγήσεις, μουσικά ακούσματα, στίχοι τραγουδιών, δοκίμια καθώς και μελέτες λαογράφων είναι πηγές άντλησης πληροφοριών.
- **Φιλμογραφική επισκόπηση** που αφορά την συσχέτιση της ρεμπέτικης μουσικής και ταινιών animation, με αναφορά στην δύναμη της αφήγησης και σύμβολα που ευνοούν την συσχέτιση των δύο εννοιών.
- **Αναζήτηση** λογισμικών οπτικοακουστικής αναπαράστασης καθώς και τεχνικών οι οποίες θα ενισχύσουν την οπτική αφήγηση.

B.ΕΜΠΕΙΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ANIMATION

Η δημιουργική διαδικασία του animation στηρίχθηκε σε έναν συνδυασμό πρακτικών και μεθόδων δημιουργίας οπτικοακουστικών και πολυμεσικών εφαρμογών με πρακτικές διαμορφωτικής αξιολόγησης που χρησιμοποιούνται στην κινηματογραφική βιομηχανία, όπως η πρώτη προβολή ταινίας για κοινό-κριτικό θεατή.

Σε αυτό το πλαίσιο, η περιγραφή της μεθόδου δημιουργίας αυτού του project θα μπορούσε να συνοψιστεί στην παρακάτω φράση:

Σπειροειδής διαδικασία δημιουργίας με συνεχείς ανατροφοδοτήσεις και αντίστοιχες διαμορφώσεις.

1. Εισαγωγή

1.1 Αστική λαϊκή μουσική και ο κόσμος του ρεμπέτικου

Το ρεμπέτικο είναι ένα πλούσιο και ζωντανό μουσικό είδος από την δεκαετία του 20' που αντανακλά το κοινωνικό και πολιτιστικό τοπίο της εποχής του. Ο όρος επικράτησε έναντι άλλων (καρίπικα, μάγκικα, μόρτικα κ.λ.π.) και εισήχθη αργότερα. Πρώτη φορά χρησιμοποιήθηκε σε ετικέτες δίσκων για να περιγράψει τραγούδια αρκετά διαφορετικά μεταξύ τους. Ακόμη και στα τραγούδια που σήμερα ονομάζουμε ρεμπέτικα οι λέξεις ρεμπέτης και ρεμπέτικα εμφανίζονται για πρώτη φορά περίπου το 1935. Η λαογραφική κατάταξη του μουσικού είδους υπήρξε επίσης αιτία διαφωνίας για τους αρθρογράφους-ερευνητές. Δημοτικό, αστικό λαϊκό, αστικό δημοτικό. Οι ίδιοι στίχοι ηχογραφούνται αργότερα ως "ρεμπέτικοι". Ο Ηλίας Πετρόπουλος, ένας από τους μεγαλύτερους μελετητές του ρεμπέτικου, χωρίζει την ιστορία του ρεμπέτικου σε τρεις περιόδους:⁵

1922-1932 - Η εποχή που κυριαρχούν τα στοιχεία από τη μουσική της Σμύρνης.

1932-1942 - Η κλασική περίοδος.

1942-1952 - Η εποχή της ευρείας διάδοσης και αποδοχής.

1ή Περίοδος 1922-1932

Με τις ρίζες του στα αστικά κέντρα της Αθήνας και του Πειραιά, το Ρεμπέτικο αναδείχθηκε ως η φωνή των περιθωριοποιημένων και καταπιεσμένων, εκφράζοντας τους αγώνες, τις χαρές και τις λύπες τους μέσα από τους συγκινητικούς στίχους και τις ψυχομενες μελωδίες του. Κατά τη διάρκεια του Μεσοπολέμου της δεκαετίας του 1920 και του 1930, το Ρεμπέτικο άκμασε στις ταβέρνες, τα καφενεία και τα υπόγεια μαγαζιά της αστικής Ελλάδας, παρέχοντας μια διέξοδο έκφρασης στις εργατικές κοινότητες, τους πρόσφυγες και τους μετανάστες που συρρέουν στις πόλεις αναζητώντας καλύτερη ζωή.⁶ Η μουσική άντλησε έμπνευση από διάφορες επιρροές, συμπεριλαμβανομένης της παραδοσιακής ελληνικής λαϊκής μουσικής, της μουσικής της Ανατολίας που έφεραν Έλληνες πρόσφυγες από τη Μικρά Ασία και στοιχεία της αστικής λαϊκής μουσικής από την Ευρώπη και τη Μέση Ανατολή. Τα βασικά θέματα στους στίχους του Ρεμπέτικου περιλάμβαναν την αγάπη, την απώλεια, την εξορία, τη φτώχεια και τους αγώνες της καθημερινότητας.

«Η τετράς η ξακουστή του Πειραιώς»(Εικ. 1.1), ήταν η πρώτη ρεμπέτικη κομπανία που συστάθηκε στην Ελλάδα, το καλοκαίρι του 1934. Το σχήμα αποτελούνταν από τον Μάρκο Βαμβακάρη, τον Γιώργο Μπάτη, τον Στράτο Παγιουμτζή και τον Ανέστη Δελιά.

⁵ Πετρόπουλος Ηλίας (2011) Ρεμπέτικα Τραγουδια, Κέδρος

⁶ Κωνσταντινίδου Μαρία (1994) Κοινωνιολογική Ιστορία του Ρεμπέτικου,

ΟΡΕΣ ΜΕ ΘΡΕΦΕΙ Ο ΛΟΥΛΑΣ, ΟΡΕΣ ΑΔΥΝΑΤΩ, ΟΡΕΣ ΜΕ ΡΙΧΝΕΙ
ΣΤΟ ΝΤΑΛΚΑ ΚΙ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΔΕ ΜΙΛΑΩ...



Εικ. 1.1, Τετράς η ξακουστή του Πειραιώς(2020), Γιώργος Σκαμπαρδώνης.

[https://www.mikrosiros.gr/i-tetras-tou-](https://www.mikrosiros.gr/i-tetras-tou-peiraiws?fbclid=IwAR1cxX43IFsu2uuWO3RqvdnzhLjAWXqdMAgJL6zDGp2x1G0ix_RT-RsiJmA)

[peiraiws?fbclid=IwAR1cxX43IFsu2uuWO3RqvdnzhLjAWXqdMAgJL6zDGp2x1G0ix_RT-RsiJmA](https://www.mikrosiros.gr/i-tetras-tou-peiraiws?fbclid=IwAR1cxX43IFsu2uuWO3RqvdnzhLjAWXqdMAgJL6zDGp2x1G0ix_RT-RsiJmA) ημερ.
Av26/02/2024.

2ή Περίοδος 1932-1942

Το 1936 ξεκινάει η δικτατορία του Μεταξά και επιβάλλεται λογοκρισία. Παρά τη λογοκρισία και τη δίωξη από τις αρχές που έβλεπαν το Ρεμπτέτικο ως ανατρεπτικό ή ηθικά διεφθαρμένο, η μουσική άντεξε και εξελίχθηκε κατά τη διάρκεια των δεκαετιών, επηρεάζοντας τις επόμενες γενιές Ελλήνων μουσικών και καλλιτεχνών. Αναγκαστικά η δισκογραφία προσαρμόζεται και πολλές λέξεις που ήταν απαγορευμένες από το καθεστώς εκλείπουν από τις ηχογραφήσεις.

3ή Περίοδος 1942-1952

Ήταν η περίοδος όπου το ρεμπτέτικο απέκτησε μορφή μαζικής λαϊκής αποδοχής και διασκέδασης. Σημαντικοί μουσικοί και συνθέτες αυτής της εποχής είναι ο Βασίλης Τσιτσάνης και η Σωτηρία Μπέλλου, οι συνεισφορές των οποίων στο είδος έχουν αφήσει ανεξίτηλο το στίγμα τους στην ελληνική μουσική ιστορία.

Έχει ειδική μνεία για την ιστορία του τραγουδιού όταν το 1949, στο «Θέατρο Τέχνης» του Κάρολου Κουν, ο συνθέτης Μάνος Χατζιδάκις δίνει διάλεξη για το ρεμπτέτικο τραγούδι. Με τη διάλεξή του ο Μάνος Χατζιδάκις επαναπροσδιορίζει τη θέση του ρεμπτέτικου. Εκείνη την περίοδο, το ρεμπτέτικο τραγούδι εξαπλωνόταν στις λαϊκές γειτονιές και σταδιακά σπάει τα όρια τους. Ο ίδιος αναφερόμενος στο ρεμπτέτικο είπε: "Ένας ανικανοποίητος μα έντονος ερωτισμός που ακριβώς η ένταση του αυτή του προσδίδει έναν πανανθρώπινο χαρακτήρα, και μια επιτακτική διάθεση φυγής από την

πραγματικότητα με οποιοδήποτε τεχνικό μέσον, που η χρησιμοποίησή του δείχνει την παθητικότητα της τάξης που το μεταχειρίζεται.⁷

1.2 Ο χορός του Ζεϊμπέκικου

Σημαντικό κομμάτι του ρεμπέτικου αποτελεί και ο ρυθμός του ζεϊμπέκικου. Ο ρυθμός 9/8, ή αλλιώς ζεϊμπέκικο, είναι ένας χαρακτηριστικός μετρητής στην ελληνική μουσική που χαρακτηρίζεται από την ασύμμετρη χρονική υπογραφή και τη συγχρονισμένη αίσθηση. Μέσα στο ζεϊμπέκικο, ο μουσικός ή ο χορευτής έχει την ελευθερία να αυτοσχεδιάσει και να εκφράσει μια μεγάλη γκάμα συναισθημάτων, από τη μελαγχολία μέχρι την περιφρόνηση. Στο πλαίσιο του ζεϊμπέκικου ρυθμού, ο αετός έχει βαθιά συμβολική σημασία. Ο Θωμάς Κοροβίνης⁸ τονίζει ότι ο ρυθμός του ζεϊμπέκικου είναι κάτι περισσότερο από μια απλή μουσική μορφή, χρησιμεύει ως πολιτιστική έκφραση και μέσο αφήγησης. Ο ίδιος προτείνει ότι ο αετός αντιπροσωπεύει ένα μεταφορικό ταξίδι ή αναζήτηση πνευματικής και συναισθηματικής απελευθέρωσης. Όπως ο χορευτής του ζεϊμπέκικου ανοίγει τα χέρια του και αφήνεται πάνω στην έκσταση των συναισθημάτων του προκαλώντας την υπέρβαση, έτσι και ο αετός πετάει πάνω από καθετί που μπορεί να τον κρατήσει φυλακισμένο στα γήινα και αγγίζει δική του ελευθερία.⁹



Εικ.1.2, Από την ταινία *Ευδοκία* (1971) του Αλέξιου Δαμιανού

<https://mikropragmata.lifo.gr/aksechasta/i-istoria-tou-zeimpekikou-tis-evdokias-pou-o-1>

⁷ Χατζηδάκης Μάνος,(1989) Ο καθρέφτης και το μαχαίρι, Ίκαρος

⁸ Έλληνας συγγραφέας.

⁹ Θωμάς Κοροβίνης (2011) Οι Ζεϊμπέκοι της Μικράς Ασίας.

1.3 Το ρεμπέτικο σήμερα

Σήμερα, το Ρεμπέτικο παραμένει ένα αγαπημένο κομμάτι της πολιτιστικής κληρονομιάς της Ελλάδας, που φημίζεται για την αυθεντικότητα, την ανθεκτικότητά του και τη διαχρονική του απήχηση. Μέσα από τις υποβλητικές μελωδίες και τους ποιητικούς του στίχους, συνεχίζει να αντηχεί στο κοινό σε όλο τον κόσμο. Τα τραγούδια τους αντανakλούν συχνά τις σκληρές πραγματικότητες της αστικής ζωής, εξερευνώντας θέματα αγάπης, απώλειας, εξορίας και επιβίωσης με ωμή ειλικρίνεια και συναισθηματικό βάθος. Η μουσική έκφραση του Ρεμπέτη χαρακτηρίζεται από τον αυτοσχεδιαστικό χαρακτήρα, και τα παθιασμένα φωνητικά, που αντηχούσαν βαθιά στο κοινό και αιχμαλώτισαν την ουσία της ανθρώπινης εμπειρίας. Η μουσική παράδοση του ρεμπέτικου εντάχθηκε στον αντιπροσωπευτικό κατάλογο της UNESCO¹⁰ για την "Αύλη Πολιτιστική κληρονομιά της Ανθρωπότητας".

1.4 Ρεμπέτικο και Οπτικοακουστικά μέσα

Η αναφορά του ρεμπέτικου στον χώρο των οπτικοακουστικών αρχίζει εδώ και δεκαετίες. Το 1962 ο Πάνος Κουτρομπούσης γυρίσει το «Από Μπουζούκια σε Μπουζούκια». Μεγάλη ώθηση στο ρεμπέτικο έδωσε και η ταινία του Κώστα Φερρή "Ρεμπέτικο" (1983), καθώς και η σειρά της ΕΡΤ "Το μινόρε της αυγής" (1983) του σκηνοθέτη Φώτη Μεσθεναίο. Στις μέρες μας ειδική αναφορά στον χώρο του animation έχει ο δημιουργός Thomas Kunstler. Ο οποίος μέσα από τις ταινίες του *Den les kouventa* (2011), *Rempetiko* (2015) αναφέρθηκε στο είδος και την κουλτούρα της μουσικής. Χρησιμοποιεί την τεχνική του *stop motion puppet animation* για να διηγηθεί τις ιστορίες του, όπου σε αντίθεση με τα παραδοσιακά 2D ή 3D κινούμενα σχέδια υπολογιστή τα οποία βασίζονται σε ψηφιακές τεχνικές, το *stop motion animation* περιλαμβάνει φυσική κίνηση και τοποθέτηση αντικειμένων ή χαρακτήρων μπροστά από μια κάμερα.



Εικ.1.3, Από την *stop motion animation* "Den les kouventa" (2011), Thomas Kunstler. https://www.thomaskunstler.com/portfolio_page/de-les-kouventa/ ημερ. Av26/02/2024.

¹⁰ <https://ich.unesco.org/en/RL/rebetiko-01291>

1.5 Τρισδιάστατος σχεδιασμός (3d animation)

Από την απαρχές την κινηματογραφικής παραγωγής έχει αξιοποιηθεί ο τρισδιάστατος σχεδιασμός και το animation τόσο στην προπαραγωγή, στο τμήμα δημιουργίας σκηνικών, όσο και στην παραγωγή ως ειδικά οπτικά εφέ (vfx).

Οι εξελίξεις στην τεχνολογία οδήγησαν στην ανακάλυψη νέων τρόπων και μέσων οπτικοποίησης. Η καινοτομία του 3d animation συνίσταται ότι μέσω του υπολογιστή μπορεί να έχει κάποιος όλες τις δυνατότητες ενός πλήρες στούντιο όπως, τις ανέσεις της κάμερας, την κίνηση στον χώρο, τους φωτισμούς, διάπλαση του ντεκόρ, υφή των χαρακτήρων.¹¹ Η πρώτη εξ'ολοκλήρου ταινία 3d ήταν το "Toy Story" που βγήκε στις κινηματογραφικές αίθουσες το 1995. Άλλες αξιοσημείωτες ταινίες αυτής της εποχής περιλαμβάνουν το "Shrek" (2001), το "Finding Nemo" (2003) και το "The Matrix" (1999), οι οποίες ανέδειξαν τις δυνατότητες του 3d animation.

1.6 Οπτική αφήγηση και animation

Από τις αρχαίες σπηλαιογραφίες και τις προφορικές παραδόσεις μέχρι τη σύγχρονη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο, η αφήγηση χρησιμεύει ως όχημα για την εξερεύνηση παγκόσμιων θεμάτων όπως η αγάπη, η απώλεια, η ταυτότητα και η ανθρώπινη κατάσταση. Οι αφηγήσεις παρέχουν ένα πλαίσιο για την κατανόηση πολύπλοκων εννοιών, την ενασχόληση με ηθικά διλήμματα και την ενσυναίσθηση με χαρακτήρες που αντανακλούν ελπίδες, φόβους και φιλοδοξίες.¹²

Στη σύγχρονη εποχή, η αφήγηση έχει εξελιχθεί παράλληλα με την πρόοδο της τεχνολογίας και των μέσων ενημέρωσης, με την εμφάνιση της λογοτεχνίας, του θεάτρου, του κινηματογράφου, της τηλεόρασης και των ψηφιακών μέσων που επεκτείνουν την εμβέλεια και τον αντίκτυπο των αφηγήσεων σε παγκόσμια κλίμακα. Τα κινούμενα σχέδια παρέχουν στην οπτική αφήγηση μεγάλες δυνατότητες σε σχέση με το live action. Τα κινούμενα σχέδια είναι ιδανικά για αφηρημένες ή φουτουριστικές έννοιες, τα σκηνικά και οι κινήσεις των χαρακτήρων κινούνται πέρα από τα φυσικά όρια των ηθοποιών και του κόσμου που τους περιβάλλει. Επιπλέον, οι ταινίες κινουμένων σχεδίων έχουν διακριτικά χαρακτηριστικά όσον αφορά την υπερβολική μοντελοποίηση, την αφήγηση χωρίς μοντάζ και τον ακουστικό σχεδιασμό, τα οποία συμβάλλουν στην εξιδανίκευση του μέσου.

¹¹ Βασιλειάδης Γιάννης,(2006) Ανιματιον:Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Αιγόκερως

¹² Campbell Joseph,(2001). Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα.

2. Η περίπτωση Shadow of minor

2.1 Shadow of minor

2.1.1 Γιατί αυτό το θέμα

Η ιδέα ενασχόλησης με το θέμα του ρεμπέτικου προέκυψε μετά από μακροχρόνια πρακτική τριβή με το μουσικό αντικείμενο της παραδοσιακής μουσικής καθώς και από αναγνώσεις για την ιστορική του μορφή σε επίπεδο πολιτισμικής και κοινωνικής πλευράς.

2.1.2 Η ιδέα

Η ιδέα για το θέμα και την ιστορική μορφή του χορού του ζεϊμπέκικου ήρθε μέσα από την αγάπη για την μουσική, τις αναγνώσεις των στίχων.

2.1.3 Γιατί animation

Το Animation παρέχει απεριόριστη δημιουργική ελευθερία στην απεικόνιση φανταστικών στοιχείων, τοπίων και χαρακτήρων. Στην ιστορία, όπου ο χαρακτήρας μεταμορφώνεται σε αετό, το animation επιτρέπει την απρόσκοπτη ενσωμάτωση αυτού του μαγικού ρεαλισμού χωρίς τους περιορισμούς της ζωντανής δράσης. Το κινούμενο σχέδιο επιτρέπει την πιο λεπτή και συμβολική αφήγηση. Μέσα από οπτικές μεταφορές, χρωματικούς συμβολισμούς και στυλιζαρισμένες εικόνες, μπορεί να μεταφέρει βαθύτερα στρώματα νοήματος και συναισθημάτων, ενισχύοντας τη θεματική απήχηση της ιστορίας. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για μια αφήγηση που διερευνά θέματα αδικίας, μετασχηματισμού και πολιτιστικής ταυτότητας. Με τα κινούμενα σχέδια, υπάρχει καλύτερος έλεγχος από τον δημιουργό σε κάθε πτυχή του οπτικού στυλ και των κινήσεων αυτό είναι κρίσιμο για τη διατήρηση της ακεραιότητας των θεματικών στοιχείων και της καλλιτεχνικής έκφρασης, ειδικά όταν υπάρχουν σύνθετες αφηγήσεις και μεταφορική αφήγηση.

2.2. Συνοπτικά τα στάδια δημιουργίας του teaser

1. Σύλληψη αρχικής ιδέας
2. Αναζήτηση πηγών για την στήριξη της
3. Σύνταξη σεναρίου και πλοκής
5. Δημιουργία ανιματικ
6. Μοντελοποίηση αντικειμένων
 - 6.1. Animation (Εμφύχωση)
 - 6.2. Δημιουργία φωτισμού
 - 6.3. Δημιουργία υφών
 - 6.4. Render
7. Σύθεση χώρου (Composition)
8. Μοντάζ
9. Οπτικά Εφέ
12. Διορθώσεις Χρωμάτων (color correction)
13. Μουσική & Sound design
14. Τίτλοι αρχής και τέλους

2.3. Pre production

2.3.1 Logline

Σε μια ιστορία αδικίας και λύτρωσης ένας φυλακισμένος ανακαλύπτει τη δύναμη του ανθρώπινου πνεύματος και αγκαλιάζει την απόλυτη απελευθέρωσή του.

2.3.2 Κεντρική Ιδέα

Η κεντρική ιδέα περιστρέφεται γύρω από την ικανότητα του ανθρώπινου πνεύματος να ξεπεράσει την καταπίεση, τα δεσμά της εξουσίας και να απελευθερωθεί μέσω της δύναμης της μουσικής.

2.3.3 Σύνοψη ιστορίας

Σε έναν κόσμο όπου κυριαρχεί η αδικία και η καταπίεση, ένας φυλακισμένος παρά τα όρια του κελιού του, ανακαλύπτει παρηγοριά και πόθο στη μουσική του, πυροδοτώντας ένα ταξίδι αυτοανακάλυψης και περιφρόνησης. Λίγο πριν το οριστικό του τέλος και την εκτέλεση του, ξεπερνά τους φυσικούς περιορισμούς της φυλακίσης του και τελικά επιτυγχάνει την απελευθέρωση. Καθώς απελευθερώνεται από τις

αλυσίδες του, υφίσταται μια συμβολική μεταμόρφωση σε ένα μεγαλοπρεπές πουλί, που υψώνεται πάνω από τα όρια της προηγούμενης ζωής του και αγκαλιάζει την ελευθερία του.

2.3.4 Δομή πλοκής

Το σενάριο ακολουθεί μια κλασική δομή τριών πράξεων, που αποτελείται από τη ρύθμιση, την αντιπαράθεση και την ανάλυση. Το ταξίδι του πρωταγωνιστή από τη φυλάκιση στην απελευθέρωση αποτελεί τη ραχοκοκαλιά της αφήγησης, με κάθε πράξη να παρουσιάζει κλιμακούμενες προκλήσεις και εμπόδια που πρέπει να ξεπεραστούν. Από μια αριστοτελική προοπτική, η ιστορία ακολουθεί τις αρχές της ενότητας, της συνοχής και της κάθαρσης. Η αφηγηματική δομή ακολουθεί μια σαφή τροχιά, με αρχή, μέση και τέλος που είναι λογικά συνδεδεμένα και θεματικά συνεκτικά. Το ταξίδι του πρωταγωνιστή προκαλεί μια αίσθηση κάθαρσης ή συναισθηματικής απελευθέρωσης στο κοινό, καθώς μαρτυρούν τον θρίαμβο του ανθρώπινου πνεύματος και την εκπλήρωση της αναζήτησης ελευθερίας και αυτοπραγμάτωσης του πρωταγωνιστή. Αγαπά την μουσική η οποία αποτελεί σημαντικό αρωγό για τον ίδιο σε ένα ταξίδι μακριά από την αντίληψη του ανθρώπινου νου.

Εξερεύνηση θέματος: Το σενάριο εμβαθύνει σε καθολικά θέματα όπως η αδικία και η ελευθερία, απηχώντας το κοινό σε διαφορετικούς πολιτισμούς και χρονικές περιόδους. Μέσα από το ταξίδι του πρωταγωνιστή, το σενάριο διερευνά τις πολυπλοκότητες της ανθρώπινης κατάστασης και την έμφυτη επιθυμία για δικαιοσύνη και απελευθέρωση.

2.3.5 The treatment

Ο Ανέστης, ο πρωταγωνιστής, βρίσκεται άδικα φυλακισμένος μέσα σε έναν χώρο κελιού όπου και επρόκειτο να εκτελεστεί. Το κελί είναι γεμάτο με πεσιμιστικούς στίχους τραγουδιών καθώς και ο ίδιος ο ήρωας βιώνει την απελπισία και την θλίψη. Ο φύλακας τον συμπαθεί και τον παροτρύνει να πει ποιος φταίει για το έγκλημα προκειμένου ο Ανέστης να σωθεί. Ο ίδιος αρνείται να μεταδώσει τον υπεύθυνο παραμένοντας στην ίδια δυσχερή θέση. Στην συνέχεια της ιστορίας λαμβάνει μέρος ένα όνειρο μέσα από το οποίο εμφανίζεται πρώτη φορά ένας αετός, σύμβολο που θα τον σηματοδέψει. Ο Ανέστης θα ξυπνήσει εμφανώς διαφορετικός. Ο φύλακας θα του φέρει δώρο μαζί με το τελευταίο του γεύμα και έναν μπαγλαμά. Ο πρωταγωνιστής θα πετάξει πίσω το γεύμα στον φύλακα και θα αρχίζει να παίζει τον μπαγλαμά. Έπειτα, μια σκιά θα αυτονομηθεί από το σώμα του και θα αρχίζει να χορεύει ενώ ταυτόχρονα έρχονται οι φύλακες να τον πάρουν. Σε μια μεταφυσική εξέλιξη των πραγμάτων, θα γίνει ένα είδος σύμφυσης ανάμεσα στην σκιά του Ανέστη και το όραμα του αετού. Η

σκιά θα μεταμορφωθεί σε αετό και θα πετάξει έξω από το παράθυρο ενώ ο Ανέστης πηγαίνει προς εκτέλεση. Τελευταία σκηνή ο Ανέστης βρίσκεται έξω από μια ταβέρνα με τον αετό.

Σχήμα γραμμικής αναπαράστασης των τριών πράξεων του teaser

Ακολουθώντας την τρίπρακτη δομή έτσι όπως ορίστηκε από τον Syd Field¹³, αναλύουμε την δομή του σεναρίου.

Πράξη Πρώτη: Ο Ανέστης στην φυλακή...πέφτει να κοιμηθεί.

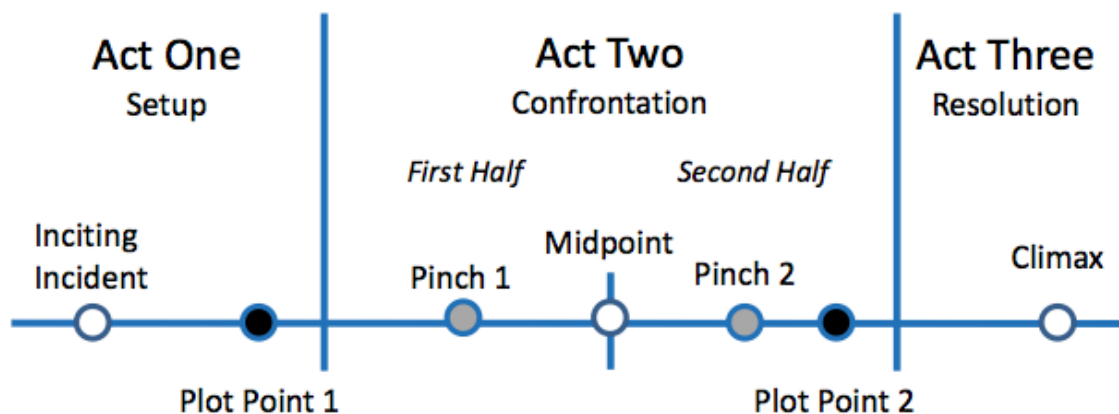
Inciting Incident: Ο πρωταγωνιστής βρίσκεται σε μεγάλη απελπισία λόγω της μελλοντικής του εκτέλεσης.

Πράξη Δεύτερη: Ο Ανέστης ξυπνάει...αρχίζει και παίζει μπαγλαμά.

Midpoint: Πετάει το φαγητό πίσω στον φύλακα.

Πράξη Τρίτη: Η σκιά αυτονομείται...ο πρωταγωνιστής βρίσκεται στην ταβέρνα με τον αετό.

Climax: Η σκιά γίνεται αετός και φεύγει έξω από το κελί.



Εικ.2.3 <https://ibtheatre201416.weebly.com/syd-fields-the-paradigm.html>

2.3.6 Πρωταγωνιστής

¹³ Field Syd,(1986). Το σενάριο: Η τέχνη και η τεχνική (Βάσεις σεναριογραφίας)

Ο πρωταγωνιστής ενσαρκώνει το αρχέτυπο του ήρωα, φέροντας εις πέρας ένα μετασχηματιστικό ταξίδι από μια κατάσταση καταπίεσης σε μια κατάσταση απελευθέρωσης. Επιδεικνύει ανθεκτικότητα και περιφρόνηση μπροστά στις αντιξοότητες. Παρά το γεγονός ότι αντιμετωπίζει άδικη φυλάκιση, διατηρεί ένα πνεύμα περιφρόνησης και αρνείται να "σπάσει" μπροστά στην εκτέλεση του. Αντ' αυτού, βρίσκει δύναμη στην εσωτερική του ανθεκτικότητα και αποφασιστικότητα να ανακτήσει την ελευθερία του. Ο χαρακτήρας συμβολίζει την απελευθέρωση από τους κοινωνικούς περιορισμούς, ενθαρρύνοντας τον ίδιο να αγκαλιάσει την υπέρβαση της ζωής.

2.3.7 Ο Αετός

Ο αετός είναι ένα ισχυρό σύμβολο ελευθερίας και απελευθέρωσης, που συχνά απεικονίζεται να πετάει ψηλά πάνω από τη γη με απλωμένα φτερά. Σε πολλούς πολιτισμούς και μυθολογίες, ο αετός είναι σεβαστός ως ένα μεγαλειώδες και ισχυρό πλάσμα που ενσαρκώνει το πνεύμα της ανεξαρτησίας και της κυριαρχίας. Στην ελληνική μυθολογία και λαογραφία, ο αετός απεικονίζεται συχνά ως σύμβολο ηρωισμού και αρχοντίας. Συχνά συνδέεται με θεούς και ήρωες, όπως ο Δίας, ο βασιλιάς των θεών, που μερικές φορές απεικονίζεται ως αετός.

Στο πλαίσιο της αφήγησής, η μεταμόρφωση του χαρακτήρα σε αετό συμβολίζει την τελική απελευθέρωσή του από τα όρια της φυλάκισης και της αδικίας. Ο χαρακτήρας ξεπερνά τους γήινους περιορισμούς και επιτυγχάνει μια αίσθηση πνευματικής και υπαρξιακής ελευθερίας. Όπως ο αετός, έχουν μια έμφυτη ικανότητα να υπερβαίνουν τις περιστάσεις τους και να αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις τους με θάρρος και σθένος. Η απαρχές του ρεμπέτικου συνδέονται με τα τραγούδια των φυλακών. Η πρώτη αναφορά στα τραγούδια των φυλακών εντοπίζεται στα μέσα του 19ου αιώνα. Στα 1850 ο Γάλλος ευγενής Αμππέρ επισκέφτηκε την Ελλάδα για να μελετήσει το πρόβλημα των οθωμανικών φυλακών και αναφέρθηκε και στα τραγούδια που ακούγονταν σ' αυτές. Στα τραγούδια των φυλακών αναφέρθηκαν και άλλοι όπως ο Παπαδιαμάντης, ο Δάφνης και ο Καρκαβίτσας ο οποίος επισκέπτεται το Μοριά το 1890 και καταγράφει το 1891 στο περιοδικό "Εστία" (περιοδικό που εξέδιδε ο Γ. Δροσίνης) αρκετά από αυτά.¹⁴ Ο αετός συμβολίζει την ανθεκτικότητα και την πείσμα των περιθωριοποιημένων ατόμων, όπως οι ρεμπέτες, που βρέθηκαν στο περιθώριο της κοινωνίας. Όπως ο αετός που πετάει ψηλά, οι ρεμπέτες ενσωματώνουν το πνεύμα της ελευθερίας και της ανεξαρτησίας, αρνούμενοι να δεσμευτούν από κοινωνικούς περιορισμούς ή την καταπίεση.

¹⁴ <https://www.mousikes-diadromes.gr/photos/item/180-i-istoria-tou-rempetikou-tragoudiou/180-i-istoria-tou-rempetikou-tragoudiou>

2.3.8 Moodboard

Το moodboard αποτελείται από μια συλλογή εικόνων από διάφορες πηγές, όπως φωτογραφίες, πίνακες ζωγραφικής, εικονογραφήσεις και εικόνες ταινιών. Η συλλογή βοηθά στην δημιουργία ιδεών για την οπτική κατεύθυνση του έργου. Το moodboard της εικ.2.4 περιλαμβάνει εικόνες που δείχνουν την γενικότερη προσέγγιση ως προς την θεματολογία, την σχεδίαση του περιβάλλοντα χώρου και τον φωτισμό. Στις εικ. 2.5 και 2.6 είναι πιο εμφανές η προσέγγιση ως προς τον σχεδιασμό και τον χαρακτήρα του πρωταγωνιστή.



Εικ.2.4, Moodboard



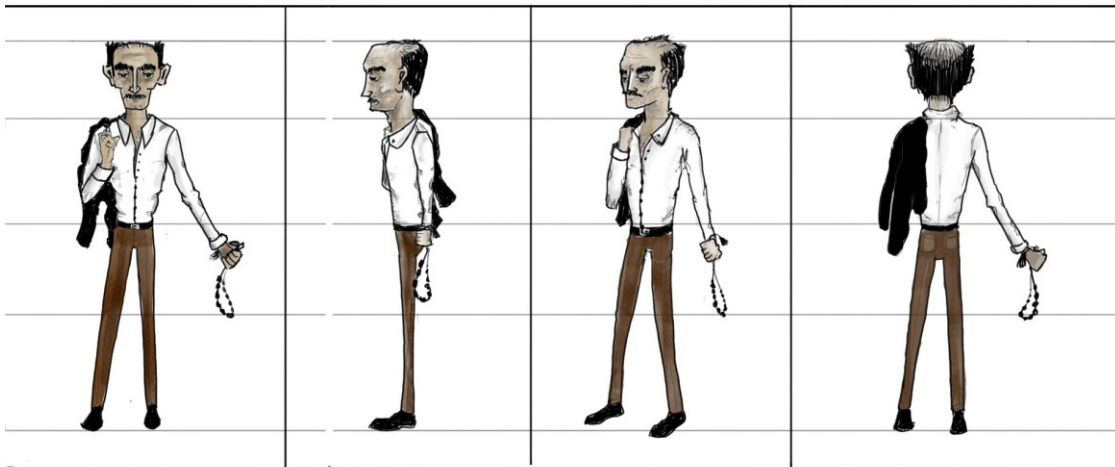
Εικ.2.5, Ο Γιάννης Παπαϊωάννου, <https://www.news247.gr/politismos/mousiki/giannis-papaioannou-enas-dikaios-kai-asimvivastos-magkas-tou-rempetikou/>



Εικ.2.6, Πεμπέτης χορεύει, <https://www.crimetimes.gr/swsto-oi-anaparastaseis-tou-egklimat/>

2.3.9 Concept Art

Το concept art της ταινίας έγινε προκειμένου να οπτικοποιηθούν οι χαρακτήρες αλλά και το περιβάλλον. Στην εικ.2.8 δημιουργήθηκε το μοντέλο του πρωταγωνιστή για να μελετηθεί η 2d εικόνα του πριν γίνει τρισδιάστατη. Επίσης, έγινε μελέτη πάνω στην ενδυμασία του. Στην εικ.2.9 αποτυπώθηκε ο χαρακτήρας με το περιβάλλον του σε διάφορες στάσεις. Στην εικ. 2.10 όπου συνυπάρχουν ο χαρακτήρας με την σκιά του να χορεύει, έγινε μελέτη του κάδρου και της σύνθεσης.



Εικ. 2.7 Ο πρωταγωνιστής

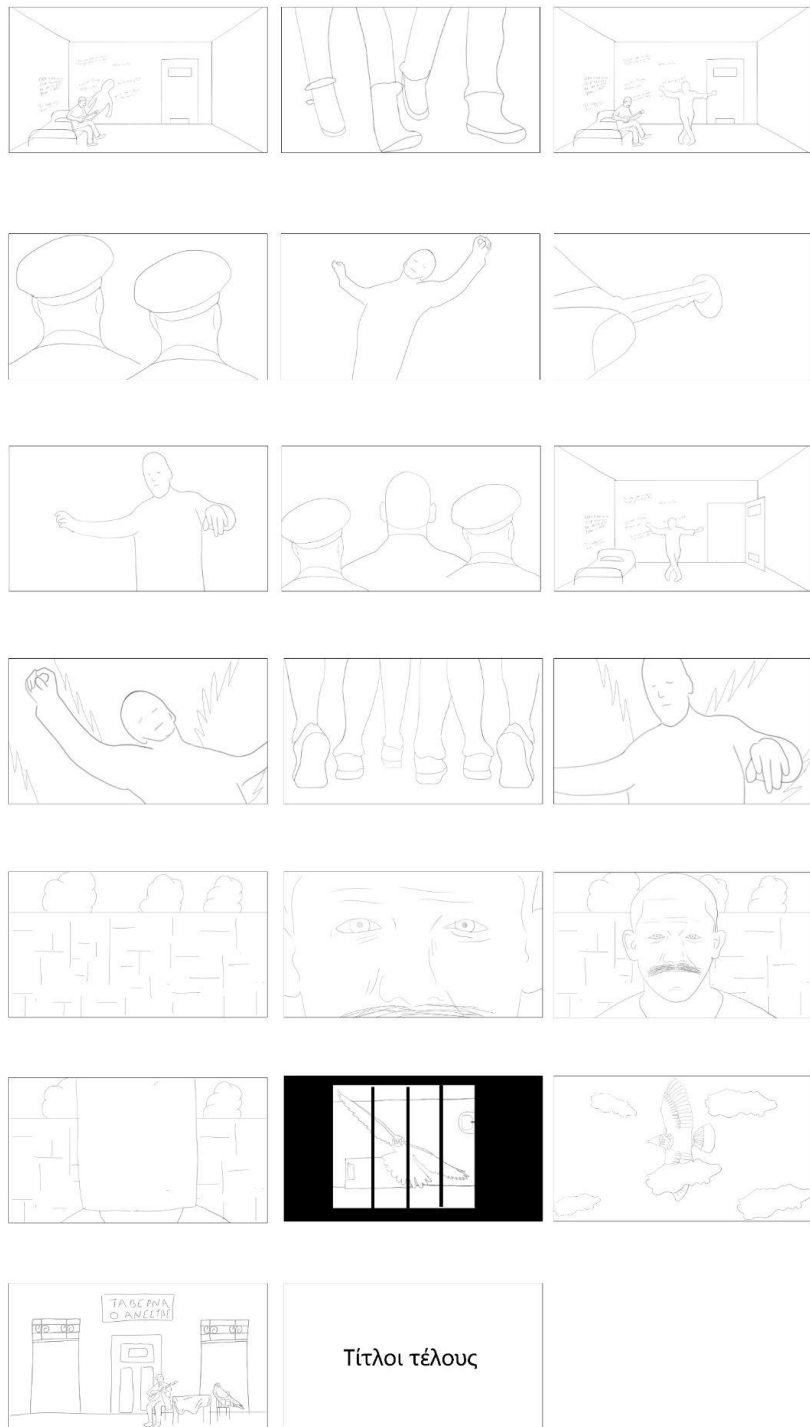


Εικ. 2.8 Ο πρωταγωνιστής σε διάφορες στάσεις



Εικ. 2.9 Ο πρωταγωνιστής και η σκιά

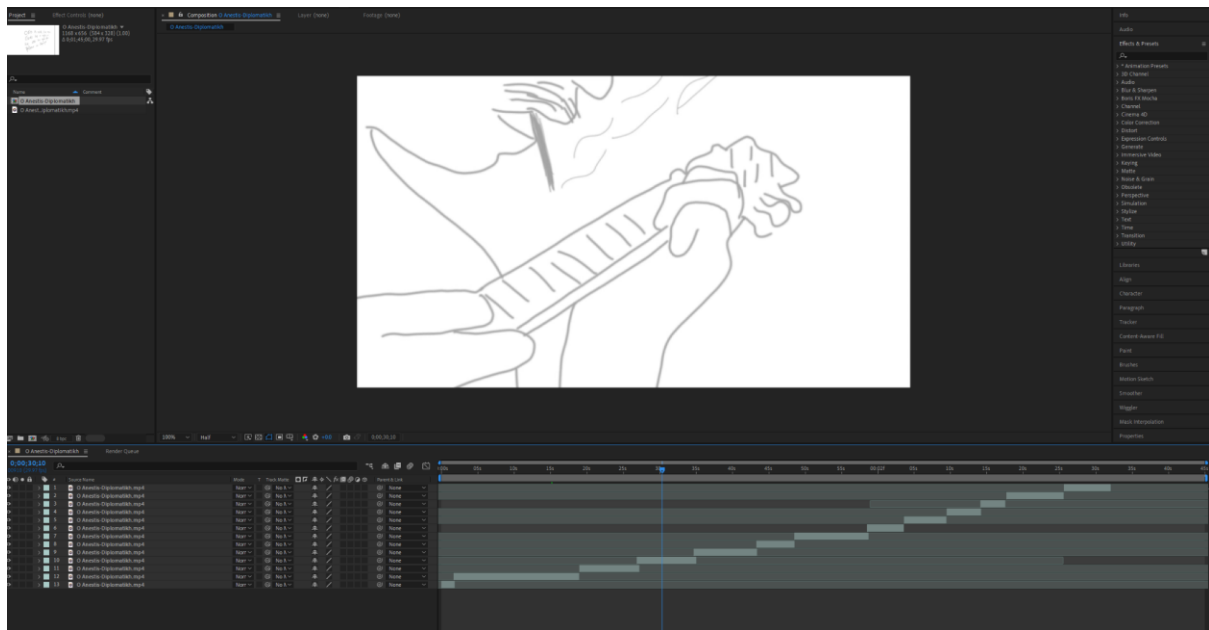
Εικ. 2.10 Storyboard 1



Εικ. 2.11 Storyboard 2

2.3.11 Animatic

Το Animatic είναι ένα «φιλομογραφημένο» storyboard που προβάλλεται σε συγχρονισμό με το ηχητικό περιβάλλον (soundtrack). Ο σκηνοθέτης είναι σε θέση πλέον να έχει μια γενική αντίληψη της ταινίας εξετάζοντας τον ρυθμό και την αφηγηματική ροή.



Εικ.2.10, Screenshot από after effects

2.4. Production

2.4.1 Blender

Για την διαδικασία της δημιουργίας των αντικειμένων και του χώρου χρησιμοποιήθηκε το Blender. Το πρόγραμμα σχεδίασης τρισδιάστατων γραφικών Blender είναι εύχρηστο και οι λειτουργίες του προσφέρουν πληθώρα επιλογών σε τομείς όπως το modelling, texturing, lighting για αυτό και επιλέχθηκε.

2.4.2 Modelling

Η δημιουργία του χώρου, των αντικειμένων αλλά και του rendering έγινε με την χρήση του Blender 3d. Το Blender προσφέρει ένα ευρύ φάσμα εργαλείων μοντελοποίησης για τη δημιουργία τρισδιάστατων αντικειμένων, συμπεριλαμβανομένων και πινέλων γλυπτικής. Αυτά τα εργαλεία δίνουν τη δυνατότητα στους καλλιτέχνες να κατασκευάζουν πολυπλοκές γεωμετρίες και να εφαρμόζουν παραμορφώσεις. Ο βασικός σκελετός του χαρακτήρα έγινε στο make human και έπειτα έγινε χρήση των ψηφιακών εργαλείων γλυπτικής του Blender, προκειμένου να έρθει η μορφή στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Η λειτουργία γλυπτικής του Blender παρέχει ισχυρά εργαλεία ψηφιακής γλυπτικής για τη διαμόρφωση και τη λεπτομέρεια των μορφών. Τα 3d μοντέλα του αετού και του αστυνομικού αγοράστηκαν από διαδικτυακές πλατφόρμες μοντέλων.



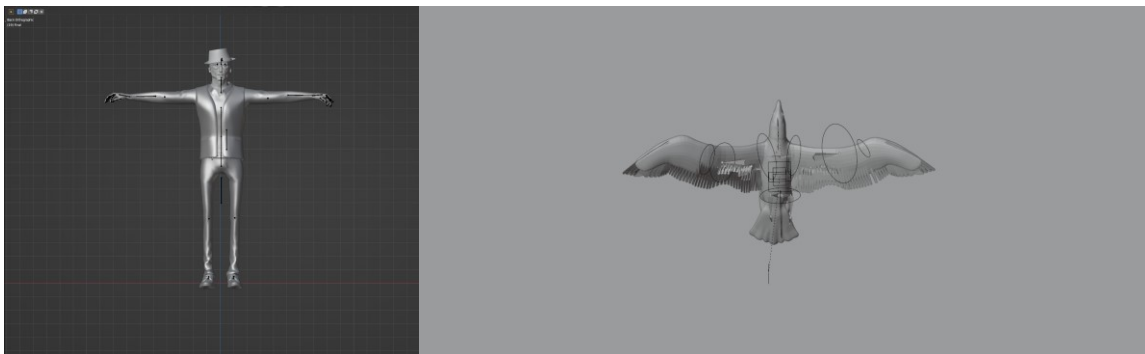
Εικ.2.11, Screenshot από Blender



Εικ.2.12, Screenshot από Blender

2.4.3 Rigging

Με την δυνατότητα του meta rig που παρέχει το Blender, κάνοντας χρήση των shape layers για τους μορφασμούς του ήρωα και ρυθμίζοντας controllers, ακολουθήθηκε μια διαδικασία που επιτρέπει στον χαρακτήρα να κινείται ρεαλιστικά κατά τη διάρκεια της κινούμενης εικόνας, συμπεριλαμβανομένων των εκφράσεων του προσώπου, των κινήσεων του σώματος και των χειρονομιών. Επίσης έγινε rigging και στο μοντέλο του αετού χρησιμοποιώντας τα bones και την ρύθμιση των parents.



Εικ.2.13, Screenshot από Blender

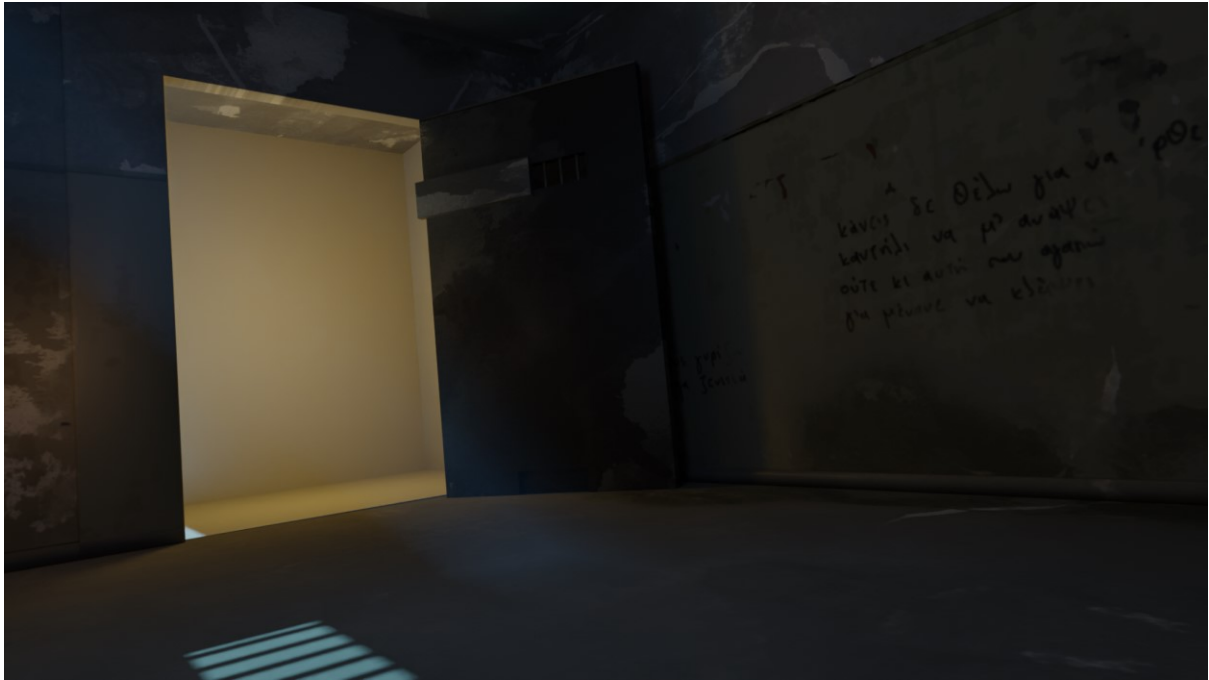
2.4.4 Lighting

Χρησιμοποιήθηκαν φωτισμοί του Blender όπως το sun και το point area για να φωτίζουν τον εσωτερικό χώρο της φυλακής και το εξωτερικό φως που εισέρχεται μέσω του παραθύρου. Συνδυάζοντας τα μπλε και κίτρινα στοιχεία φωτισμού μέσα στη σκηνή, δημιουργήθηκε μια σύνθεση προκειμένου να μεταφέρει τα πολύπλοκα συναισθήματα και τα θέματα της αφήγησης. Η αλληλεπίδραση ψυχρών και ζεστών τόνων έγινε για να προσθέσει βάθος και πολυπλοκότητα στη σχεδίαση φωτισμού, ενισχύοντας το συνολικό οπτικό αντίκτυπο και την αποτελεσματικότητα της αφήγησης του animation.



Εικ.2.14, Screenshot από Blender

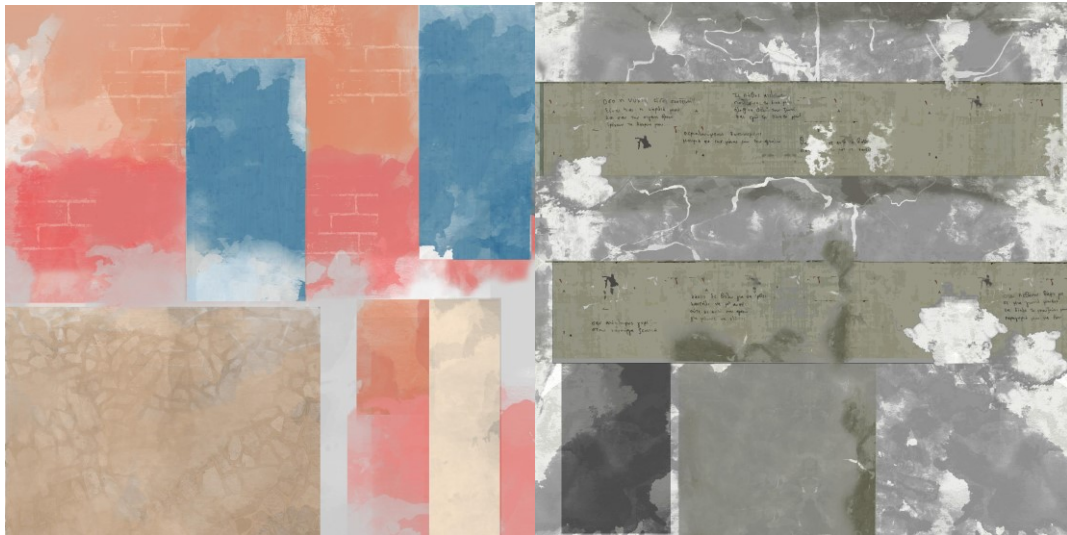
Το μπλε και το κίτρινο είναι συμπληρωματικά χρώματα, αυτός ο συνδυασμός χρωμάτων δημιουργεί μια δυναμική οπτική αντίθεση που τραβά την προσοχή και δημιουργεί μια αίσθηση ισορροπίας και αρμονίας στη σύνθεση. Στο πλαίσιο του teaser, η χρήση μπλε και κίτρινου φωτισμού έγινε προκειμένου να προκαλέσει μια αίσθηση αντίθεσης και έντασης, αντανακλώντας τα αντικρουόμενα συναισθήματα και τα θέματα της αφήγησης. Για παράδειγμα, οι ψυχροί μπλε τόνοι του περιβάλλοντος της φυλακής μπορεί να συμβολίζουν τον περιορισμό, την απόγνωση και την απομόνωση, ενώ η ζεστή κίτρινη λάμψη των κεριών αντιπροσωπεύει την ελπίδα, την ανθεκτικότητα και την ανυποληψία απέναντι στις αντιξοότητες. Συνοπτικά, η χρήση τεχνικών φωτισμού στο Blender, όπως η προσομοίωση ενός νυχτερινού ουρανού και το άναμμα κεριών σε περιβάλλον φυλακής, παίζει καθοριστικό ρόλο στη ρύθμιση της διάθεσης, της ατμόσφαιρας και του συναισθηματικού τόνου του κινούμενου σχεδίου.



Εικ.2.15, Screenshot από Blender

2.4.5 UV mapping, Texturing

Πριν από την εφαρμογή του texture, το μοντέλο 3D υφίσταται “ξετύλιγμα” για να ισοπεδώσει τη γεωμετρία της επιφάνειάς του σε συντεταγμένες 2D. Αυτή η διαδικασία επιτρέπει να ζωγραφιστούν οι υφές απευθείας στο μοντέλο σε εξωτερικό λογισμικό όπως το Photoshop. Μετά την διαδικασία του UV mapping το texturing έγινε με την βοήθεια του προγράμματος της Adobe Photoshop. Με ειδικά brushes σχεδιάστηκαν οι υφές των αντικειμένων και η ενδυμασία του πρωταγωνιστή πάνω στις 2d επιφάνειες. Παράδειγμα ενδυματολογικής ενδυμασίας της εποχής εικ. 2.20.



Εικ.2.16, jpeg των αρχείων

Εικ.2.17, jpeg των αρχείων

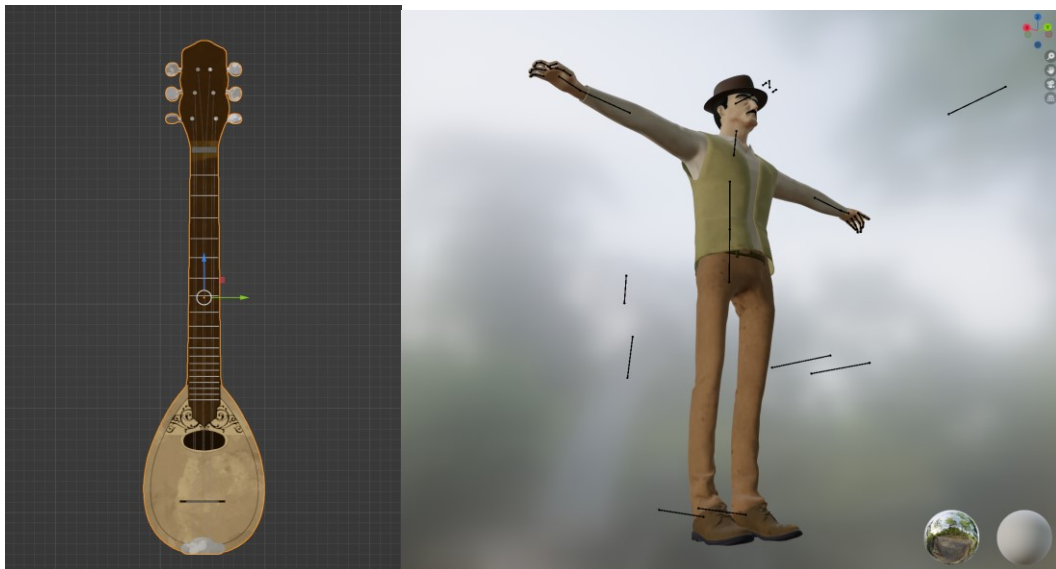


Εικ.2.18, Screenshot από Blender

Εικ.2.19, jpg Roughness



Εικ.2.20, Φωτογραφία από το εξώφυλλο “Ρεμπετολογία”, Ηλίας πετρόπουλος.



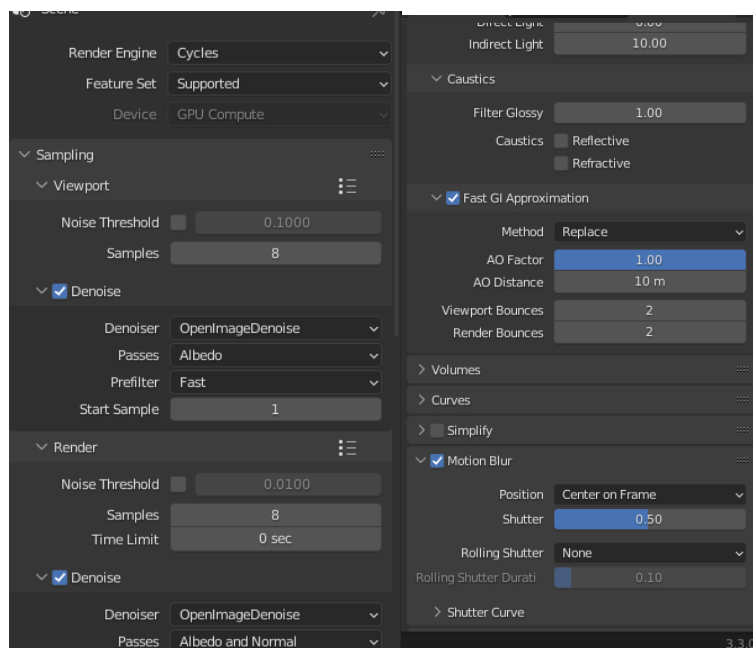
Εικ.2.21, 2.22, Screenshot από Blender



Εικ.2.23, Screenshot από Blender

2.4.6 Rendering

Το rendering ονομάζεται η διαδικασία ρεαλιστικής απόδοσης των μοντέλων και περιβαλλόντων, με τη χρήση χρωμάτων, υφών, φωτισμού και σκιάσεων. Η διαδικασία του render επιτρέπει την εξαγωγή της εικόνας στην επιθυμητή μορφή αρχείου, στην παρούσα περίπτωση έγινε export σε OpenEXR, διότι αυτός ο τύπος αρχείου επιτρέπει την αποθήκευση σε 16 color bit και δημιουργεί συνθήκες καλύτερης επεξεργασίας στο compositing.



Εικ.2.24, Settings για rendering, Screenshot από Blender



Εικ.2.25, Rendering image

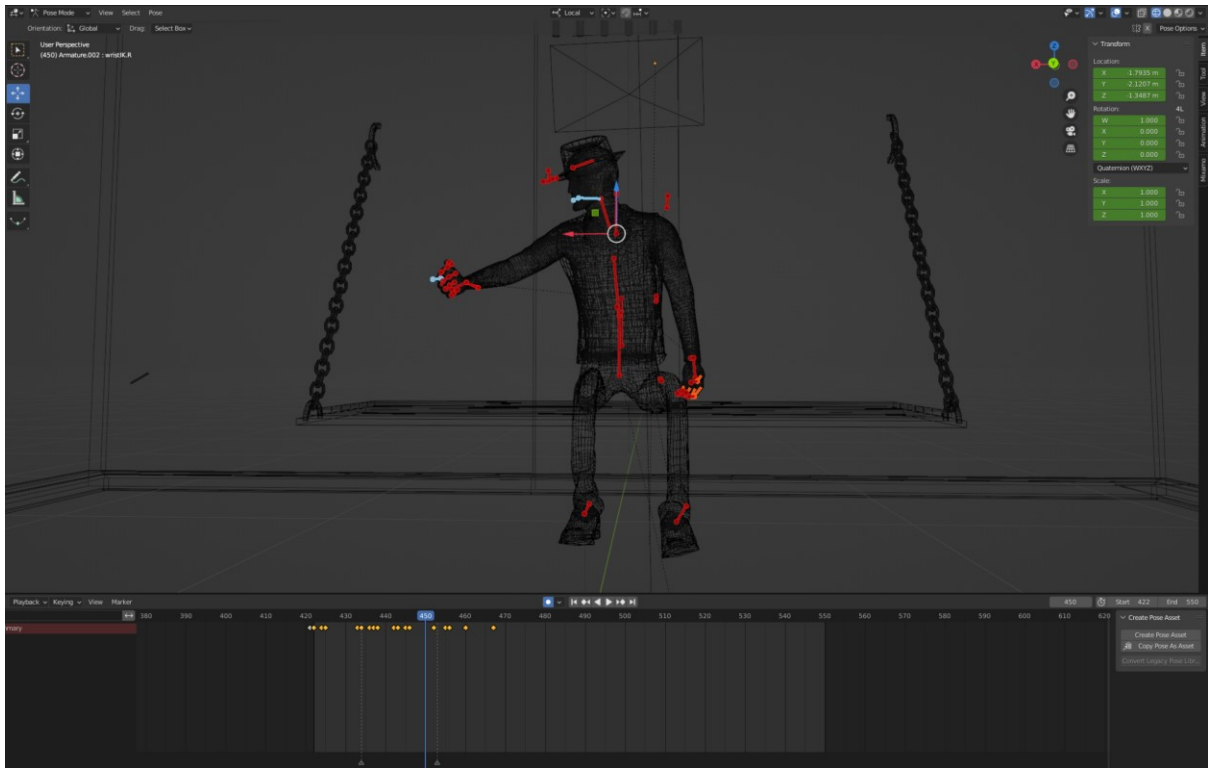


Εικ.2.26, Rendering image

2.4.7 Animation

Animation Keyframing: Χρησιμοποιώντας το timeline του Blender, αποτυπώθηκαν τα καρέ για τις κινήσεις και τις ενέργειες του χαρακτήρα. Αυτό περιλαμβάνει τον

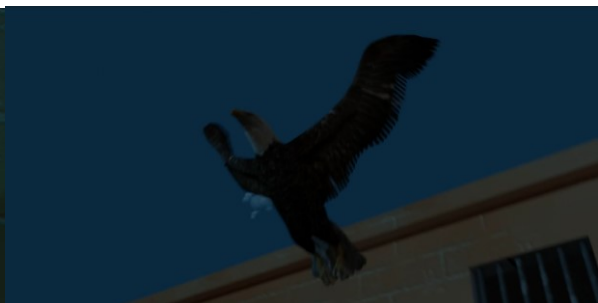
καθορισμό βασικών στάσεων και οι κινήσεις του χαρακτήρα με την πάροδο του χρόνου, συμπεριλαμβανομένου του περπατήματος, του τρεξίματος, του χορού ή οποιωνδήποτε άλλων σχετικών ενεργειών που απαιτούνται από την αφήγηση. Για τους μορφασμούς του προσώπου χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο shapes keys. Επιπλέον για την δημιουργία της σκιάς που χορεύει έγινε χρήση του προγράμματος Adobe Photoshop. Ακολουθήθηκε η διαδικασία animated frame by frame προκειμένου να σχεδιαστεί η κίνηση και η χορογραφία.



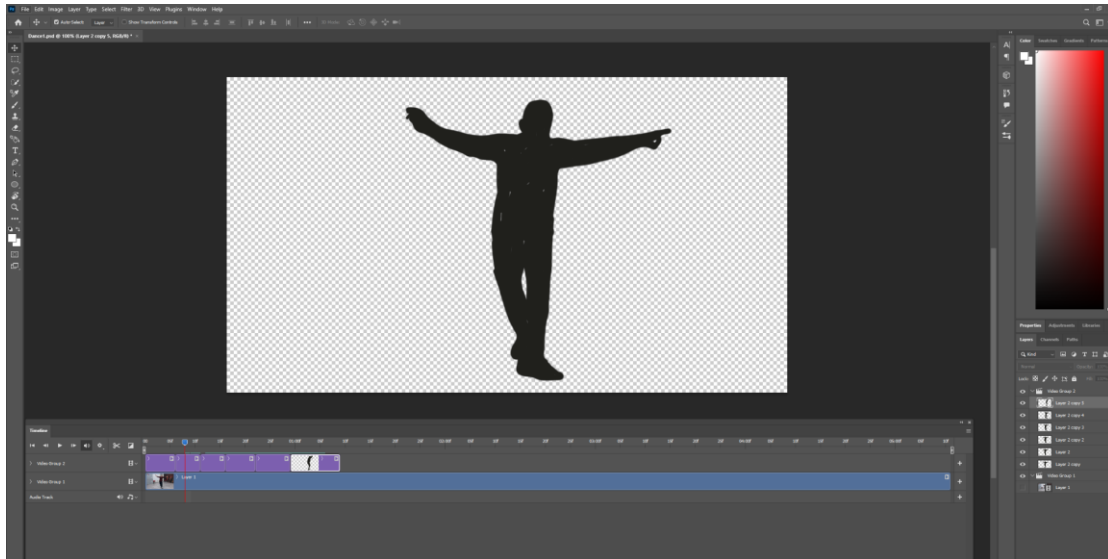
Εικ.2.27, Screenshot από Blender



Εικ.2.28, Rendering image



Εικ.2.29, Rendering image



Εικ.2.30, Χορός της σκιάς, Screenshot από photoshop

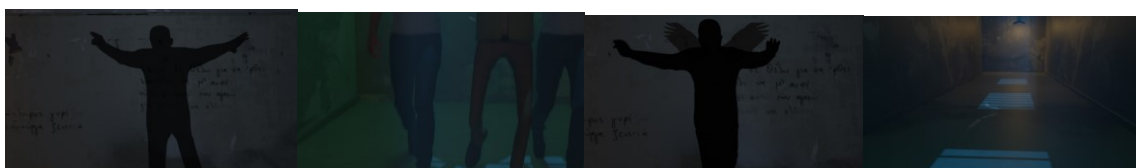
2.5 Post-Production

2.5.1 Editing

Μετά την εξαγωγή των εικόνων από το Blender χρησιμοποιήθηκε το Adobe Premiere για το τελικό editing, το “κόψε ράψε” των πλάνων και την εξαγωγή του τελικού βίντεου. Η διαδικασία επεξεργασίας περιλαμβάνει επίσης και την προσθήκη του ήχου που αφορά τόσο την μουσική όσο και των sounds effects. Η οπτικοακουστική επεξεργασία που βασίζεται στο timeline του Premiere προσφέρει ευελιξία και ακρίβεια στον χειρισμό κομματιών ήχου και βίντεο, επιτρέποντας την απρόσκοπτη ενσωμάτωση οπτικών και ακουστικών στοιχείων.

Τα ηχητικά εφέ αντλήθηκαν δωρεάν από βιβλιοθήκες του διαδικτύου. Οι ηχογραφήσεις του λογου έγιναν από τον Γιώργο Παπαδόπουλο και ενσωματώθηκαν στο teaser animation για να ενισχύσουν το storytelling και τη ποιότητά της ταινίας.

Στο παράλληλο μοντάζ, εναλλάσσονται δύο δράσεις, που σχετίζονται μεταξύ τους και γίνονται τον ίδιο χρόνο σε διαφορετικούς τόπους.¹⁵ Η χρήση του παράλληλου μοντάζ σε συνάρτηση με την μουσική υπόκρουση χρησιμοποιήθηκε για να υπερτονίσει την σκηνή της μεταμόρφωσης και να δώσει στην επιθυμία για ελευθερία έναν τόνο συγκρουσιακό με την εκτέλεση του πρωταγωνιστή.

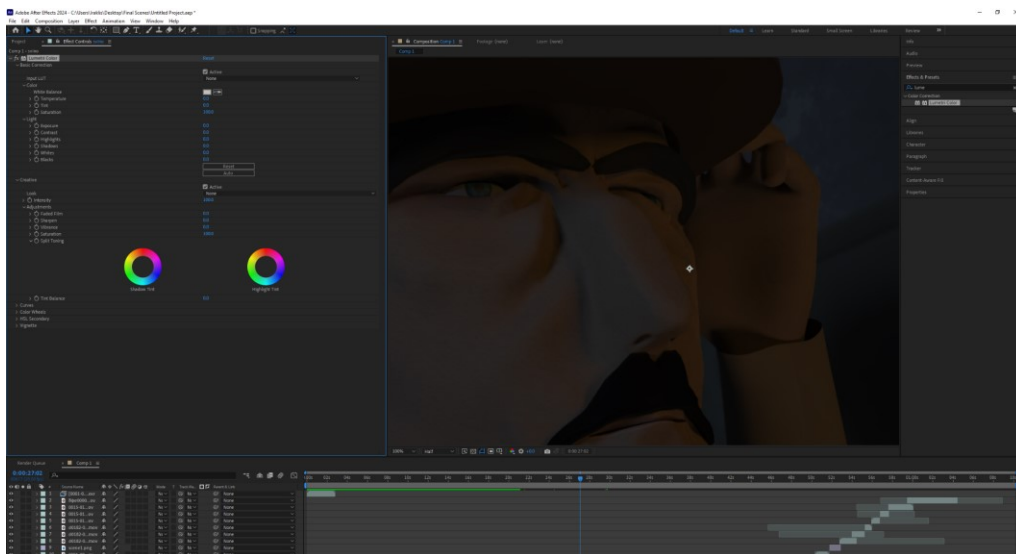


Εικ.31

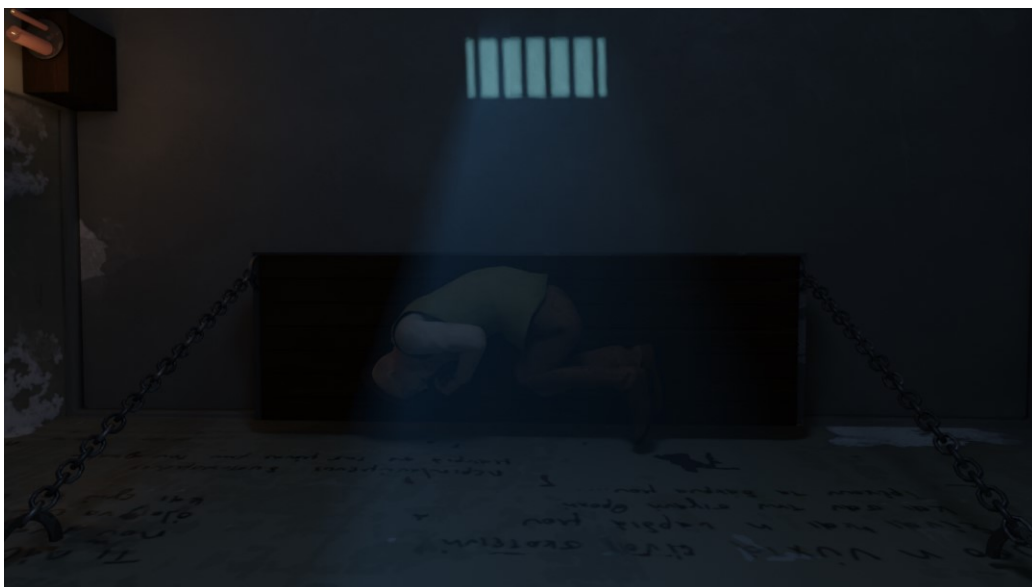
¹⁵ Εικ.31 Παράλληλο μοντάζ από το Shadow of minor.

2.5.2 Compositing

Η σύνθεση(composition) και τα VFX έγιναν στο After Effects όπου και χρησιμοποιήθηκε για τη βελτίωση των οπτικών εφέ, την προσθήκη ατμοσφαιρικών στοιχείων, τη βελτίωση της συνολικής εμφάνισης του animation και την προσθήκη τίτλων τέλους και αρχής. Πιο συγκεκριμένα, έγινε προσθήκη Volumetrics Lights, color correction μέσω του Lumetri Effect, προσθήκη μασκών, τεχνικές αποφυγής flickering της εικόνας.



Εικ.2.32, Color Corection, Screenshot από after effects



Εικ.2.32, Volumetrics, Screenshot από after effects

2.5.3 Μουσική , "Νύχτωσε Χωρίς Φεγγάρι"

Κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 1947 με τη φωνή της Στέλλας Χασκίλ. Το τραγούδι γράφτηκε με αφορμή τις συλλήψεις αριστερών κατά τον Εμφύλιο και ο συνθέτης Απόστολος Καλδάρας το εμπνεύστηκε κοιτώντας τις φυλακές του Γεντί Κουλέ στη Θεσσαλονίκη, όπου οδηγούνταν κάποιοι από τους συλληφθέντες. Τόσο το τραγούδι όσο και η ταινία σας εξερευνούν θέματα μοναξιάς και λαχτάρας. Στο τραγούδι, η απουσία του φεγγαριού συμβολίζει το κενό και τη θλίψη που νιώθεις απουσία αγάπης. Ομοίως, στην ταινία η απεικονίζει έναν χαρακτήρα που φυλακίζεται άδικα και αντιμετωπίζει την προοπτική της εκτέλεσης, βιώνει βαθιά συναισθήματα απομόνωσης και λαχτάρα για ελευθερία και δικαιοσύνη. Το σκοτάδι της νύχτας χωρίς το φεγγάρι, η ερήμωση του κελιού της φυλακής και το βλέμμα με λαχτάρα προς τον ουρανό μπορούν όλα να απεικονιστούν κινηματογραφικά για να ενισχύσουν τον συναισθηματικό αντίκτυπο της ιστορίας. Τόσο το τραγούδι όσο και το θέμα της αφήγησης έχουν τις ρίζες τους στην ελληνική κουλτούρα και κληρονομιά.

Το τραγούδι αντλήθηκε από την πηγή:
<https://www.youtube.com/watch?v=FVFHRKeYdR8>

3. Συμπεράσματα

Συμπεράσματα σε σχέση με την διαδικασία δημιουργίας και αφηγηματικής απόδοσης με animation.

Συνοψίζοντας, παρουσιάστηκε η μεταφορά μιας ιστορίας με θέμα την έννοια της επιθυμίας και ανάγκης για ελευθερία μέσω της αφηγηματικής ροής του animation. Τεχνικές όπως το παράλληλο μοντάζ καθώς και αφηγηματικές και εικαστικές προσεγγίσεις μέσα από τον συμβολισμό βοήθησαν έτσι ώστε να παρουσιαστεί η έννοια αυτή σε οπτικοακουστική μορφή.

Οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται στην τρισδιάστατη μοντελοποίηση, τη γλυπτική και την δημιουργία υφών αποτελούν αναπόσπαστα στοιχεία της παραγωγής κινούμενων εικόνων. Η εργασία αναδεικνύει τη δύναμη του animation ως μέσο αφήγησης, ικανό να μεταφέρει σύνθετα θέματα και συναισθήματα όσον αφορά την οπτική μεταφορά και τον συμβολισμό καθώς βοηθά σε μεγαλύτερη καλλιτεχνική ελευθερία και ευελιξία μέσω τρισδιάστατων κινούμενων σχεδίων. Είτε απεικονίζει δυναμικές ακολουθίες δράσης, περίπλοκες αλληλεπιδράσεις χαρακτήρων ή εφέ ατμοσφαιρικού φωτισμού, η τρισδιάστατη κίνηση επιτρέπει τον ακριβή έλεγχο κάθε πτυχής της οπτικής σύνθεσης. Η μουσική και ο ήχος μπορούν να δημιουργήσουν τη διάθεση και την ατμόσφαιρα μιας σκηνής, μπορεί να υπογραμμίσει τους αγώνες του χαρακτήρα και την αδικία που αντιμετωπίζει, ενώ τα σασπένς ή δραματικά ηχητικά εφέ μπορούν να αυξήσουν την ένταση σε κομβικές στιγμές της πλοκής. Ακόμα, η μουσική και ο ήχος μπορούν επίσης να συμβάλουν στην ανάπτυξη των χαρακτήρων και της δυναμικής μεταβολής τους σε όλη την ιστορία. Θέματα ή μοτίβα που σχετίζονται με συγκεκριμένους χαρακτήρες

μπορούν να βοηθήσουν στην καθιέρωση της ταυτότητας και του συναισθηματικού τους ταξιδιού.

Συμπεράσματα σε σχέση με την μεθοδολογική προσέγγιση που σχεδιάστηκε αποκλειστικά για αυτήν την έρευνα.

Απαιτείται αυστηρότητα και συνέπεια στις συνθήκες ανατροφοδοτήσεις και σε όλη την σπироειδή διαδικασία. Επιπλέον, είναι αναγκαία η διασφάλιση σταθερών συμπερασμάτων για την συνεχή πρόοδο της εργασίας. Προϋπόθεση για την σωστή λειτουργία αυτής της προσέγγισης η κριτική “ανάγνωση” και διασταύρωση των αξιολογήσεων από τον δημιουργό.

4. Προοπτικές χρηματοδότησης

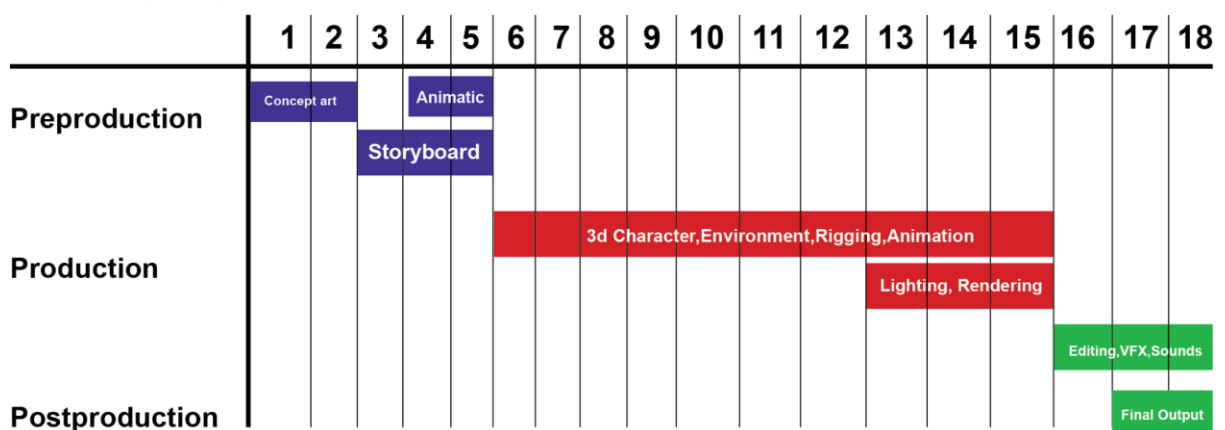
4.1 Timeline

Pre-production
10/2024 - 2/2024

Production
3/2024-12/2025

PostProduction
1/2025-3/2025

Timeline(18m)



4.2 Budget

Pre production

Concept artist 1.400 €

Storyboard 1.500 €

Animatic 400 €

Translation & consultation 600 €

1 υποσύνολο 3.700 €

Production

3d Character,environment 3.000 €

Texturing 2.000 €

Rigging 800 €

Animation 4.000 €

Lighting, rendering artist 1.400 €

Software License 900 €

2 υποσύνολο 12.100 €

Post Production

Editing, VFX 1.200 €

Coloring 800 €

Promotion 2.000 €

Festival Participation budget 1.000 €

Subtitles 300 €

DCP 500 €

Accountant 1500 €

Sound studio 1000 €

3 υποσύνολο 9.300 €

Σύνολο

Σύνολο 25.100 €

Σκηνοθέτης (9% επί του συνόλου) = 2.259 €

Σεναριογράφος (3% επί του συνόλου) = 753 €

Music (2% επί του συνόλου) = 502 €

Απρόβλεπτα (7% επί του συνόλου) = 1.757 €

Συνολικό κόστος παραγωγής: 30,371 €

Overhead (8% of total) 2,429 €

Τελικό σύνολο: 32,800 €

4.3 Χρηματοδότηση

Ελλάδα:

EKK (Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου)= 20.000 €

EPT Μικροφίλμ= 5.000 €

Cosmote TV = 2.000

Nova

DISFF (Drama International Short Film Festival)

Onassis foundation

Stavros Niarchos =2.800

Crowd funding:

Kickstarter=3.000

Indiegogo

4. Στρατηγικές προώθησης

Για την προώθηση του έργου και την αναγκαιότητα γνωστοποίησης του έχει κατατεθεί στην ομάδα το ακόλουθο πλάνο συμμετοχών:

Κατάλογος Φεστιβάλ Animation στην Ελλάδα και το Εξωτερικό:

- AnimaSyros
- Annecy
- Animafest Zagreb
- Stuttgart Festival of Animated Film
- Animac
- TAF (Thessaloniki Animation Festival)
- Chaniartoon
- Corfu Animation Festival
- Animafest

5. Βιβλιογραφία

Ernst Hans Josef Gombrich, (2011). “Το χρονικό της τέχνης”. Μτφρ. Κασδάγλη Λίνα, Αθήνα MIET.

Field Syd,(1986). “Το σενάριο: "Η τέχνη και η τεχνική (Βάσεις σεναριογραφίας)”. Μτφρ. Πολύκαρπος Πολυκάρπου, Αθήνα: Κάλβος.

Χαριτόπουλος Διονύσης (2020). “Ο μοναχικός θρήνος”, Λευκωσία: Αιγαίον.

Κοροβίνης Θωμάς (2011). “Οι Ζεϊμπέκοι της Μικράς Ασίας”, Αθήνα: Άγρα.

Μαρία Κωνσταντινίδου (1994). “Κοινωνιολογική Ιστορία του Ρεμπέτικου”, Αθήνα: Σέλας.

Σιάκας Σπύρος (2023). “Τρισδιάστατη κίνηση σε υπολογιστή - 3D computer animation” Από το stop motion στην τρισδιάστατη σχεδίαση στο Blender, Αθήνα: Φαίδιμος.

Βασιλειάδης Γιάννης (2006). “Ανιματιον - Ιστορία και αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου”, Αθήνα: Αιγόκερως.

Σιδέρης Νίκος (2019). “Η ιστορία του ρεμπέτικου τραγουδιού”, Αθήνα: Επτάλοφος.

Βαλούκος Στάθης (2006). “Το σενάριο, Η δομή και τεχνικής της συγγραφής του”, Αθήνα: Αιγόκερως.

Campell Joseph (2001). “Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα”, Μτφρ. Σιαφαρίκας Θεόδωρος, Αθήνα: Ιάμβλιχος.

Γεωργιάδης Νέαρχος (2009). “Ρεμπέτικο και πολιτική”, Αθήνα: Σύγχρονη Εποχή.

Πετρόπουλος Ηλίας (2011) Ρεμπέτικα Τραγούδια, Αθήνα: Κέδρος.

Πετρόπουλος Ηλίας (1900) “ Ρεμπετολογία”, Αθήνα: Κέδρος.

Χατζηδάκης Μάνος,(1989) “Ο καθρέφτης και το μαχαίρι”, Αθήνα: Ίκαρος

Vincent Pinel,(2013) “Το μοντάζ”, Μτφρ. Αναστασία Μπάλτα, Αθήνα: Πατάκη

5.1 Φιλμογραφία

Το μινορε της αυγης (1983), Φώτης Μεσθεναίος.

Το ρεμπέτικο (1982), Κώστας Φερρής.

Rebetiko (2011), Thomas Künstler.

Den les kouventa (2015), Thomas Künstler.

«Λαϊκοί Βάρδοι - Στιγμές από τη ζωή τους και τη ζωή μας (2023), Θανός Κουτσανδρέας.

5.2 Ιστογραφία

3d Αετός, <https://www.turbosquid.com/3d-models/eagle-rigged-3d-1657756>

“Νύχτωσε χωρίς φεγγάρι” (1947), Απόστολος Καλδάρας.
https://www.youtube.com/watch?v=FVFHRKeYdR8&ab_channel=MajorAxisProductions

3d Αστυνομικός, <https://www.cgtrader.com/3d-models/police>

<https://freesound.org/>

5.3 Λογισμικά

Blender (2024), GNU General Public License.

After Effects (2024), Adobe Inc.

Premiere (2024), Adobe Inc.

Photoshop (2024), Adobe Inc.

Mixamo (2024), Adobe Systems.