



TheAnimators - Design Document

Ονοματεπώνυμό	Αριθμός Μητρώου	GitHub
Γλέζος Γεώργιος	5112018023	G. Glezos
Δάνης Γεώργιος	5112016028	Danis Georgios
Μανώλης Άγγελος	5112017064	ggelosman
Μπελιάς Προκόπης	5112017073	Prokopisbelias
Στριλιγκάς Εμμανουήλ	5112018108	dpsd18108
Φυλακτός Άγγελος	5112018128	aggelosFyl

1. ΥΠΟΘΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ

Το σενάριο μας παρουσιάζει μια ιστορία 5 φίλων που πάνε σε ένα κυνήγι θησαυρού. Τα αγόρια πέφτουν πάνω σε έναν παλιό χάρτη που οδηγεί σε έναν θρυλικό κρυμμένο θησαυρό και έτσι οι 5 φίλοι αποφασίζουν να ξεκινήσουν ένα κυνήγι θησαυρού γεμάτο περιπέτεια και γέλιο.

Η ομάδα θα έρθει αντιμέτωπη με γρίφους, παγίδες και άλλες δυσκολίες που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του ταξιδιού και αντιμετωπίζουν άλλους κυνηγούς θησαυρών.

Η ομάδα θα βρεθεί αντιμέτωπη με δυσκολίες και αναποδιές που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους.

Ο σκοπός της ταινίας είναι να διασκεδάσει τον θεατή και παραλληλα να αναδείξει όμορφα σημεία του νησιού.

2. ΜΕΣΑ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Μέσα από τα μέσα αφήγησης που χρησιμοποιήσαμε θέλαμε να καταφέρουμε τη καλύτερη σύνδεση του θεατή με τους πρωταγωνιστές με τη χρήση σκίτσων, έτσι ώστε να μπορούν να δουν πράγματα τα οποία μπορεί να μην είχαν παρατηρήσει κατά την διάρκεια της ταινίας

3. CASE

Η υπόθεση της ταινίας είναι σχετικά με μία παρέα που πηγαίνει για διακοπές στο νησί της Σύρου. Μετά από μία διασκεδαστική μέρα στην παραλία του γαλησσά η παρέα πέφτει πάνω σε ένα μπουκάλι που περιέχει ένα χάρτη θησαυρού και αυτό είναι το σημείο που ξεκινάει η περιπέτεια. Ψάχνοντας για στοιχεία αφότου έχουν χρησιμοποιήσει τις πληροφορίες του χάρτη καταφέρνουν να βρουν μέσα σε μία μικρή τρύπα το πρώτο του στοιχείο το οποίο με την σειρά του τους οδηγεί στην δεύτερη τους τοποθεσία. Η δεύτερη τοποθεσία που θα βρεθεί η παρέα είναι το βιομηχανικό μουσείο στην Ερμούπολη όπου θα προσπαθήσουν να λύσουν τον γρίφο χρησιμοποιώντας την λογική και ψάχνοντας παντού τριγύρω στην περιοχή για το επόμενο στοιχείο. Στην συνέχεια βλέπουμε την παρέα να βρίσκει και το δεύτερο στοιχείο που τόσο πολύ χρειαζόντουσαν, φτάνοντας όλο και πιο κοντά στον θησαυρό. Μετά από το βιομηχανικό μουσείο η φοιτητοπαρέα θα χρειαστεί να πάει σε ένα κρυφό πηγάδι κοντά στην Ανω Σύρο για να βρουν το τρίτο στοιχείο. Εκεί έρχονται αντιμέτωποι με τον πιο δύσκολο κομμάτι της περιπέτειας έως τώρα αφού η πληροφορία που έχουν μαζέψει τους βγάζουν σε αδιέξοδο. Για καλή τους τύχη όμως την τελευταία στιγμή πριν χαθούν όλες τους οι ελπίδες τους εμφανίζεται μπροστα στα μάτια τους ένα σημάδι που είχε αφήσει ο άνθρωπος που έφτιαξε αυτό το κυνήγι και τους βοηθάει να αποκτήσουν το τρίτο στοιχείο που σε συνδυασμό με τα προηγούμενα δείχνει που είναι κρυμμένος τόσα χρόνια ο θησαυρός. Η παρέα ενθουσιασμένη που τα έχει καταφέρει πηγαίνει κατευθείαν χωρίς να σπαταλήσει χρόνο για να βρει τον θησαυρό. Ο θησαυρός φαίνεται να είναι κρυμμένος κοντά σε μια απόμακρη παραλία που δεν πηγαίνει πολύ κόσμος καθώς ο δρόμος δεν είναι καλός και πολύ εύκολα μπορεί κάποιος να χτυπήσει. Αυτό όμως δεν σταματάει την παρέα από το να προσπαθήσει μέχρι το τέλος παρόλο τους κινδύνους της διαδρομής. Τελος μετά από πολύ κόπο η παρέα βρήκε τον κρυμμένο θησαυρό όπου και συνηδητοποιεί ότι δεν ήταν πραγματικός θησαυρός αλλά τα τελευταία λόγια του (πειρατή) όπου και τους δίνει να καταλάβουν ότι δεν έχουν σημασία τα πλούτια αλλά οι άνθρωποι οιστιγμές και οι εμπειρίες που αποκτάς κατά την διάρκεια ενός ταξιδιού.

4. WORLDBUILDING

Η ταινία διαδραματίζεται σε πραγματικό χρόνο στο χώρο της Ερμούπολης το καλοκαίρι του 2023.

5. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Είναι μια παρέα πέντε ατόμων με διαφορετικές προσωπικότητες, αυτοί είναι οι πρωταγωνιστές της ταινίας (Τομ, Τζερι, Μπομπ, Ντέιβ, Σπύρος)

6. ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ ΣΚΗΝΩΝ

Σκηνή 1: Επίσκεψη παραλίας. Εξερεύνηση και βρίσκουν το μπουκάλι.

Αρχίζουν κατευθειαν να αναλυσουν το χάρτι και αναλαμβάνουν την πρόκληση ΤΩΡΑ!

Σκηνή 2: Οι φίλοι ψάχνουν για ένα κρυμμένο στοιχείο όπου είναι μια πέτρα με ένα σήμα όπου συμπληρώνει το παζλ , ενώ συναντούν κωμικά εμπόδια, καθώς ψάχνουν όλες τις πέτρες στην παραλία .

Σκηνή 3: Βρίσκουν το στοιχείο και ετοιμάζονται να κατευθυνθούν στον δεύτερο προορισμό.

Σκηνή 4: βλέπουμε την παρέα να φτάνει στον βιομηχανικό μουσείο .Στην συνέχεια η παρέα ψάχνει και συζητάει που μπορεί να είναι το κρυμμένο το επόμενο στοιχείο.

Σκηνή 5 : Βρίσκουν το στοιχείο και αμέσως κατευθύνονται στην τρίτη τοποθεσία.

Σκηνή 6: Η παρέα φαίνεται να πηγαίνει στον τρίτο προορισμό που είναι ο Άγιος Αθανάσιος .Στην συνέχεια φαίνονται να ψάχνουν για το τρίτο και τελευταίο στοιχείο.Η ομάδα φαίνεται να ήρθε σε αδιέξοδο καθώς δεν μπορούν εδώ και ώρα να χρησιμοποιήσουν σωστά τις πληροφορίες για να εξακριβώσουν την τοποθεσία του στοιχείου.Απελπισία .Κατα λάθος φαίνεται να έπεσαν πάνω σε ένα σημάδι που τους δείχνει προς τα που είναι το στοιχείο όπου πηγαίνουν και το βρίσκουν.

Σκηνή 6 : Οι πρωταγωνιστες μας προσπαθουν να συνδέσουν τα στοιχεία που θα το οδηγήσουν στον θησαυρό ,όπου μετα απο μερικες αποτυχημένες προσπάθειες εν τέλει τα καταφέρουν και ξεκινάνε να φύγουν να τον βρουν.

Σκηνή 7 : Φαίνεται η παρέα να κατευθύνεται προς τον θησαυρό όπου είναι κρυμμένος κοντα σε μια κρυφή παραλία κοντά στα βαπόρια (Άγιο Νικόλαο) με δύσβατο δρόμο .

Σκηνή 8 : Συνεχίζουν να περπατάνε και να ψάχνουν για κάτι που μπορεί να περιέχει τον πολύτιμο τους θησαυρό αλλα στο τέλος βρίσκονται για ακόμη μια φορά σε αδιέξοδο.

Σκηνή 9 : Ο Ντέιβ φαίνεται να κρατάει στα χέρια του ένα πιθάρι γεμάτο με χώμα και λουλούδια και παιζει και να το χτυπάει σαν τουμπερλέκη όπου και κατά λάθος ανακαλύπτει ότι αυτο το πιθάρι έχει μέσα ένα σημείωμα απο τον πειρατή .

Σκηνή 10: Η παρέα ανακαλύπτει πως ο θησαυρός τελικα δεν είναι κανονικός θυσαυρος αλλα ένα σημειώμα που έχει γράψει ο πειράτης όπου και δείχνει στην παρεά ότι σημασία δεν έχει ο πλούτος αλλα η περιπέτεια ,οι εμπειρίες και τα άτομα που έχει γύρω σου .

Σκηνή 11: Βλεπουμε την παρέα να καταλαβαίνει το νοήμα που ήθελε να τους περάσει ο πειρατής και τέλος δείχνει το πλάνο την παρέα να είναι ήρεμοι και να κουφισμένοι χαζεύοντας την πανέμορφη τοποθεσία που βρίσκονται.

7. ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Οι περιοχές που έγιναν τα γυρίσματα ήταν η παραλία του Γαλησσάς, το βιομηχανικό μουσείο της Ερμούπολης και η εκκλησία του αγίου Αθανασίου στην Άνω Σύρο, απομονωμένο μέρος κοντά σε μια παραλία. Η παραλία του Γαλησσά επιλέχθηκε επειδή ήταν το ιδανικό σημείο να αρχίσει η ιστορία του χαμένου θησαυρού ενός πειρατή. Το βιομηχανικό μουσείο της Ερμούπολης επιλέχθηκε επειδή στο πίσω μέρος του υπάρχει ένας τροχός απο ατμόπλοιο και έτσι το σημείο αυτό ταίριαζε με την ιστορία μας και τοποθετήσαμε εκεί το ένα από τα 3 σημάδια. Η εκκλησία του αγίου Αθανασίου επιλέχθηκε με σκοπό να αναδείξουμε αυτό το όμορφο σημείο της Σύρου. Τέλος το απομονωμένο μέρος επιλέχθηκε για να φανεί ο δύσκολος δρόμος που ακολούθησαν οι πρωταγωνιστές για να μπορέσουν να φτάσουν στο τελικό στόχο που είναι ο χαμένος θησαυρός.

8. Αισθητική

Τα ρούχα των πρωταγωνιστών παραπέμπουν σε καλοκαιρινές διακοπές και στα πλάνο υπάρχει το φυσικό φως της μέρας .

9. ΣΚΗΝΙΚΑ

9.1 PROPS

Στη ταινία χρησιμοποιήθηκαν τρεις χαραγμένες πέτρες ένα μεγάλο ξύλο, ένα πιθάρι, ένα μπουκάλι και ένας αυτοσχέδιος χάρτης

9.2 ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ/ ΧΤΕΝΙΣΜΑΤΑ

Για ενδυμασία χρησιμοποιήθηκαν καλοκαιρινά ρούχα .

9.3 ΜΟΥΣΙΚΗ

9.4 ΑΦΗΓΗΣΗ

10. ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ

Για τη δημιουργία του έργου δεν υπήρξαν έξοδα καθώς όλα τα props που χρησιμοποιήθηκαν προϋπήρχαν, όπως επίσης και τα ρούχα.

11. ΠΡΟΒΟΛΗ/ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

Η ταινία θα προβάλλεται αποκλειστικά στο youtube

12. ΑΠΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ & ΑΓΟΡΑ

Η ταινία απευθύνεται σε άτομα όλων των ηλικιών.

12.1 ΕΛΚΥΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ-ΣΤΟΧΟ

Η ταινία είναι ελκυστική για το κοινό επειδή τους αρέσουν οι ιστορίες μυστηρίου και η ευχάριστη ατμόσφαιρα που θα προσφέρουμε.

12.2 BUSINESS MODEL CANVAS

Η ταινία έγινε στο πλαίσιο μιας εργασίας για την σχολή και δεν υπάρχουν πλάνα για να βγάλουμε κέρδος.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Χρήση κινητού για την βιντεοσκόπηση

μπουκάλι

αυτοσχέδιος χάρτης

Selfie stick

Premiere

14. ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ

Επιλογή θέματος

Δημιουργία σεναρίου

Μέσα αφήγησης

Χώροι λήψεις

Ενδυμασία

Κινηματογράφηση

Μοντάζ

Ηχοι

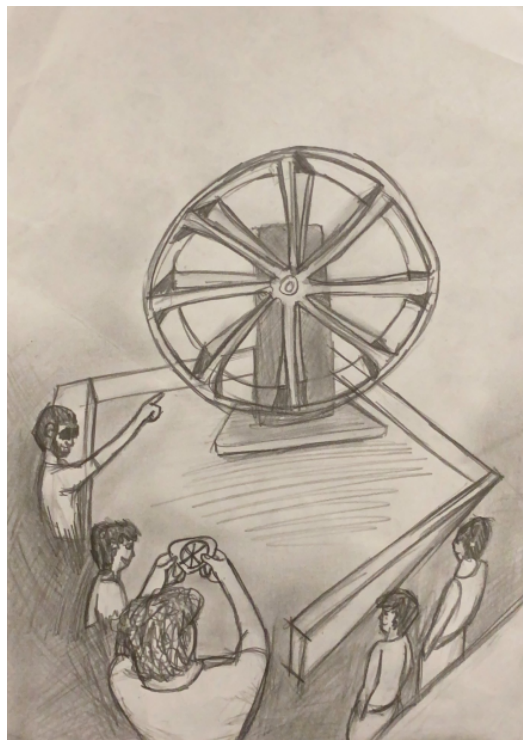
15. ΜΕΣΑ ΔΙΑΝΟΜΗΣ

15.1 ΤΑΙΝΙΑ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

Θέλει να δείξει την αλληλεπίδραση μεταξύ των πέντε απόμων της παρέας και τον τρόπο που αντιδρά ο καθένας σε διάφορα γεγονότα που γίνονται και ο θεατής μπορεί να ταυτιστεί περισσότερο με όποιον απο αυτούς επιλέξει. Είναι το πρώτο

μέσο αφήγησης καθώς ο χρήστης καταλαβαίνει το χώρο και το χρόνο που εκτυλίσσεται η ιστορία .

Σκίτσα





16. CASTING

Τα άτομα που συμμετέχουν στην ταινία είναι τα άτομα της ομάδας καθώς το σενάριο φτιάχτηκε έτσι ώστε να μας εξυπηρετεί χωρίς να χρειαστούμε περαιτέρω ηθοποιούς.

17. ΛΗΨΕΙΣ

19. EVALUATION

Θα αλλάζαμε το background noise καθώς ο αέρας δεν βοηθούσε και επηρεάζει το τελικό αποτέλεσμα.

20. ΠΗΓΕΣ

<https://www.youtube.com/>

<https://onlinevideoconverter.com/el/mp3-converter>