



UNIVERSITY OF THE AEGEAN

ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ



Ομάδα

Κυριακή Κυριακίδου dpsd20056
Ευαγγελία-Τριανταφυλλιά Χατζηχριστοφή dpsd20131

Movie link: <https://www.youtube.com/watch?v=osTQKIYznfU>
Podcast Link: <https://www.youtube.com/watch?v=AGKaAa6APro&t=18s>

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1.	Υποθεση και στόχος	2
2.	Αφηγηση.....	3
3.	Case.....	3
4.	Worldbuilding - Κοσμος.....	4
5.	Characters.....	4
6.	Ακολουθια Σκηνών.....	4
7.	Τοποθεσιες κινηματογράφησης / επιλογή χώρων.....	5
8.	Aesthetics.....	5
9.	Σκηνικα	11
9.1	props.....	11
9.2	Ενδυμασια / Χτενίσματα.....	11
9.3	Μουσικη	11
9.4	Αφήγηση.....	12
10.	Προυπολογισμός παραγωγής και χρηματοδότησή.....	12
11.	Προβολη / Περιβάλλον αλληλεπίδρασης.....	12
12.	Απευθυνομενο κοινό & Αγορά.....	12
12.1	Ελκυστικοτητα για το προτεινόμενο κοινό-στόχο.....	13
12.2	Business model canvas	13
13.	Εξοπλισμός.....	13
14.	Χρονοδιαγραμμα.....	13

15.	Μεσα διανομήζ.....	14
15.1	Ταινία μικρού μήκους.....	14
15.2.	Podcast	15
16.	Casting.....	16
17.	Ληψεις.....	16
18.	Σκηνεζ.....	16
19.	Evaluation	18
20.	Πηγες.....	18

1. ΥΠΟΘΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ

Υπόθεση

Η ιστορία αφορά μια νεαρή ζωγράφο που αντιμετωπίζει προβλήματα με την καριέρα της. Το άγχος και πίεση αρχίζει να την καταβάλει καθώς τα στενά χρονικά όρια, η προσμονή και οι προσδοκίες του κόσμου για το καινούργιο της έργο πλησιάζουν όλο και περισσότερο. Από αυτή την μικρού μήκους ταινία ο θεατής λαμβάνει / καταλαβαίνει τις ανησυχίες της πρωταγωνίστριας μέσω των σκέψεων και διαφόρων οπτικοακουστικών ερεθισμάτων που εμφανίζονται με την μορφή ενός εφιάλτη. Όσο ο χρόνος περνάει η παλύρροια της πίεσης γίνεται πιο έντονη με αποτέλεσμα η νεαρή ζωγράφος να βυθίζεται όλο και περισσότερο. Ωστόσο τελικά, θα καταφέρει να νικήσει το ρεμα και να θυμηθεί τι πραγματικά σημαίνει η τέχνη για εκείνη.

Στόχος

Η ψυχή της ιστορίας είναι να μοιραστεί τις ανησυχίες και τους προβληματισμούς που μπορεί να αποκτήσει ένας ζωγράφος που έχει ξεχάσει την σημασία και την ευχαρίστηση της τέχνης λογο αυτοκριτικής αλλά και της φημης καθώς πλέον υπάρχουν προσδοκίες και απο άλλους. Αναδύεται στο προσκήνιο και απαντά στο ερωτημα "What is art to you ?" αφηνοντας ταυτοχρονα περιθωριο στον θεατη να διαμορφωση την δικη του απαντηση.

2. ΜΕΣΑ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Το πρότζεκτ αυτό είναι μια μίξη αναμεσα σε φαντασία και πραγματικότητα καθώς παρουσιάζονται αληθινα καθημερινα προβλήματα που απεικονίζονται μεσω φανταστικων στοιχειων.Ο βασικός σκοπος της ταινίας είναι να αναδείξει τα προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσει ένας ζωγράφος. Ωστόσο αυτο επιτυγχανεται μεσω απο αισθητικα ομορφες σκηνες και συμβολισμους για την διασκέδαση του θεατη. Επιπλέον εντάσσεται μια κύρια συμβουλή για το τρόπο πως μπορεί να το αντιμετωπίσει. Με την χρήση λοιπον αυτού του μέσου επιτυγχάνεται μια συνοχή στην πλοκή και η οπτικοακουστική εμπειρία βοηθά τον θεατή να ταυτιστεί.

Η μια έκταση που δόθηκε στην μικρού μήκους ταινία είναι η δημιουργία ενός επεισοδίου της εκπομπής απο ραδιοφωνικο σταθμο που υπάρχει στην ιστορία και εμπλουτίζει την ιστορία καθώς δείχνει ένα μέρος από τη ζωή της πρωταγωνιστριας που δεν έχει αναφερθεί στο βίντεο.

3. CASE

Μια νεαρή ζωγράφος που βρίσκεται στο σπίτι της κάθεται να ζωγραφίσει. Μετα απο λίγη ώρα προσπάθειας σταματά και καταλαβαίνει πως δεν έχει ιδέες. Περνούν πολλές ώρες χωρίς καμια επιτυχία μέχρι που αποφασίζει να πάρει το κινητό στα χέρια της και να εξερευνήσει στο διαδίκτυο άλλους ζωγράφους. Βλέποντάς πως όλοι είναι τόσο ενεργοι έχοντας πολλές ιδέες αρχίζει να νιώθει άσχημα για τον εαυτό της ως που ενα μήνυμα χτυπά από την φίλη της. Ξεκινά μια συζήτηση μεταξύ τους. Η κοπέλα εξομολογείται στη φίλη της πως δεν έχει ιδέες και έχει κολλήσει. Ετσι η φίλη της προτείνει να ξεκουραστεί ακουγοντας τον αγαπημένο ραδιοφωνικό σταθμό της. Η κοπέλα συμφωνεί και περπατώντας προς το υπνοδωμάτιο βάζει τα ακουστικά της και ξαπλώνει ακούγοντας το σταθμό ως που την περνει ο υπνος.

Η κοπέλα ξυπνά αλλα δεν είναι στην πραγματική ζωή, αντίθετος βρίσκεται υποσυνείδητα στο ονειρο της. Στέκεται στο κρεβάτι σκεπτόμενη για το τι θα κάνει οσο μετα απο λίγο περπατά προς το δωμάτιό ζωγραφικής. Κάθετε στο τραπέζι θυμωμένη με την κατάσταση που βρίσκεται και ξεκινά να ζωγραφίσει. Σταματα απότομα καθώς ακούει ενα γέλιο, μπερδεμένη περιμένει ως που αυτη η φωνη και πολλές ακόμα με τα άσχημα λόγια και την κοροϊδία τους την τρελαίνουν ως που σπάει το πινέλο που κρατούσε. Ξεκάνει να μουτζουρώνει με μανία τον πίνακα κρατώντας ακόμα το σπασμένο πινέλο ως που καταλαβαίνει ότι έχει κοπεί από αυτο. Η κοπέλα φτάνει στο τέλος και ξεπερνά τα όρια της υπομονής και λογικής, κοιτάει δίπλα της ένα κοπίδι και αρχίζει να σκίζει το πινακα, πετάει όλα τα πράγματα στο πάτωμα και ξεκινά να κλαίει σκυμμένη στο τραπέζι. Μια τελευταία φορά θυμωμένη πετά το τελευταίο αντικείμενο ζωγραφικής από το τραπέζι στο πάτωμα και πληγωμένη πέφτει και εκείνη στο πάτωμα. Μετα απο λίγη ώρα σηκώνεται και κοιτά το χάμω γύρο της, ένα χέρι την ακουμπάει της ψιθυρίζει και ξυπνάει απότομα απο τον βαθύ ύπνο της.

Αφου ησυχάσει απο όλο αυτό το ονειρο καθετα πλέον ηρεμη ξανά στο τραπέζι για να ζωγραφίσει. Θυμάται το ψίθυρο απο το χέρι που την ακούμπησε στο ονειρο και καταλαβαίνει την έννοια του. Αυτη τη φορά έχει ιδέα και τελος επιτέλους καταφέρνει να τελειώσει το έργο της.

4. WORLDBUILDING

Ο κόσμος μέσα στην ιστορία εστιάζει στο προσωπικό χώρο της καλλιτέχνη. Παρουσιάζετε είτε μέσω της πραγματικότητας είτε μέσω του ονείρου της. Η επιλογή αυτού του χώρου έγινε σκόπιμα καθώς με αυτό το τρόπο αποδίδεται η εντονη αίσθηση πίεσης που νιώθει η χαρακτήρας. Το project είναι ένα μείγμα και των δύο (ρεαλισμός-υπερφυσικό). Ο κόσμος είναι ρεαλιστικός αλλά υπάρχουν συνέπειες υπερφυσικών φαινομένων, καθώς ένα κομμάτι της ταινίας διεξάγεται μέσα στο όνειρο της πρωταγωνίστριας (Μαγικός ρεαλισμός). Μια σημαντική λεπτομέρεια είναι ότι ο κόσμος απεικονίζεται διαφορετικά με βάση την συναισθηματική κατάσταση της πρωταγωνίστριας.

5. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Η πρωταγωνίστρια

Είναι μια νεαρή καλλιτέχνης γύρω στα 20. Είναι πιο καλλιτεχνικά ενεργή καθώς αυτό αναδεικνύεται και μέσα από τα ρούχα της και το χώρο γύρω της

Ο υποστηρικτής

Είναι η φυλή που στρέφεται η πρωταγωνίστρια καθώς αναζητά παρηγοριά.

Μαρία από το ραδιοφωνικό σταθμό SundayRose

Η χαρακτήρας που διευθύνει την εκπομπή και βάζει μουσική για τους διάφορους καλλιτέχνες στο κόσμο.

Φωνές

Η προσωποποίηση του άγχους, της αγωνίας και των μαύρων σκέψεων που έχουν δημιουργηθεί τόσο από την ίδια την πρωταγωνίστρια όσο και από άλλους ανθρώπους.

Συνείδηση

Έρχεται σαν μια μικρότερη ηλικία στο όνειρο της πρωταγωνίστριας και φέρνει στο προσκήνιο την βασική ερώτηση " What is art to you ".

6. ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ ΣΚΗΝΩΝ

part 1: Εισαγωγή:

- Η σκηνή ανοίγει και το πλάνο είναι εστιασμένο σε έναν πίνακα καθώς σιγά σιγά σύρεται φανερώνοντας και άλλους. Η πρωταγωνίστρια ετοιμάζει τον χώρο για να ξεκινήσει να ζωγραφίζει, η κάμερα κάνει κοντινά πλάνα στα είδη ζωγραφικής και τις κινήσεις. Η κάμερα δείχνει από κοντά σιγά σιγά όλα τα είδη ζωγραφικής με κυκλική κίνηση και ύστερα απομακρύνετε ανοίγοντας έτσι το πλάνο. Όταν φαίνονται όλα τα εργαλεία εμφανίζεται ο τίτλος ο οποίος εξαφανίζεται με το χέρι της πρωταγωνίστριας που αφήνει την κούπα στο τραπέζι. Η πρωταγωνίστρια κάθεται, πάει να ζωγραφίσει αλλά σταματά, δεν μπορεί, προσπαθεί ξανά χωρίς μεγάλη επιτυχία. Έπειτα υπάρχει ένα fast forward της πρωταγωνίστριας να δοκιμάζει να ξεκινήσει και να μην τα καταφέρει για ακόμα μια φορά.

Τελικά πιάνει το κινητό της, αφού περιπλανηθεί λίγο, έρχεται ένα μήνυμα από την φίλη της, αφού της πει το πρόβλημα της για έλλειψη έμπνευσης η φίλη της την προτρέπει να ξεκουραστεί. Η πρωταγωνίστρια σηκώνεται και πηγαίνει στο κρεβάτι της, βάζει τα ακουστικά της και ακούει το αγαπημένο της podcast καθώς σιγά σιγά την παίρνει ο ύπνος.

part 2:

- Ανοίγει τα μάτια της (είναι πλέον στον εφιάλτη χωρίς να το γνωρίζει) πηγαίνει στο χώρο εργασίας για να συνεχίσει την δουλεία της, με το που πάει να ακουμπήσει το πινέλο στο πίνακα ακούγεται ένα περίεργο γέλιο σαν ήχο. Φωνές αρχίζουν να την κοροϊδεύουν και να της υπενθυμίζουν τις αμφιβολίες και το άγχος της καθώς την παρακινούν να τα παρατήσει. Η μουσική και οι φωνές αρχίζουν να μπλέκονται και να δυναμώνουν, ξαφνικά σταματούν και ακούγεται μια τελευταία φωνή να λέει (Why don't you relax a little?), η κάμερα είναι εστιασμένη στα χείλια που κάνουν την φωνή.

Η πρωταγωνίστρια σοκαρίζεται σπάει το πινέλο και αρχίζει να ζωγραφίζει με έντονες κινήσεις καθώς αίμα πέφτει από το χέρι της αφού έχει κοπεί από το σπάσιμο του πινέλου. Αφήνει το πινέλο και εστιάζει την όραση της στο κοπίδι που βρίσκεται δίπλα της. Το πιάνει και αρχίζει να κόβει τον πίνακα, πετά το κοπίδι και ύστερα όλα τα πράγματα πάνω στο τραπέζι. Πέφτει στο πάτωμα και αρχίζει και κλαίει, ύστερα σηκώνεται και βλέπει την καταστροφή που προκάλεσε. Τότε ένα χέρι ακουμπά τον ώμο της μια παιδική φωνή την ρωτάει What is art to you? Και καθώς γυρίζει να κοιτάξει τον ομιλητή ξυπνάει.

part 3:

- Σηκώνεται και καθώς ηρεμήσει λιγάκι βγάζει τα ακουστικά και πηγαίνει πίσω στο χώρο εργασίας επεξεργάζεται τον πίνακα μπροστά της και ξεκινά να ζωγραφίζει. Με την πρώτη πινελιά στον καμβά πέφτουν τα credits όπου η πρωταγωνίστρια συνεχίζει να ζωγραφίζει και φαίνονται τα διάφορα είδη ζωγραφικής. Αφού τελειώσουν τα credits η πρωταγωνίστρια τελειώνει τον πίνακα και πηγαίνει προς το παράθυρο τον τοποθετεί εκεί και η κάμερα δείχνει για πρώτη φορά καθαρά ολόκληρο το πρόσωπο της να χαμογέλα. Τέλος το πλάνο δείχνει τον πίνακα στο παράθυρο.

7. ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Το γυρισμα έγινε εξ ολοκληρου στη Σύρο, αλλά παρουσιάζεται σε ενα σπιτι που δεν φερει πολλα χαρακτηριστικά καθώς ο σκοπός επίτευξης είναι ο καθενας απο τους θεατες να μπορεί να ταυτιστεί με βάση τη δική του πραγματικότητα.

8. ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

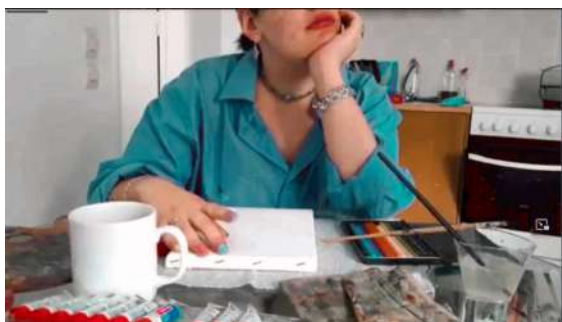
Για την αισθητική αρχικά αποφασίστηκε να δοκιμαστούν διαφορετικά φίλτρα σε στιγμιότυπα από την ταινία ώστε να βρεθούν τα ιδανικά. Χωρίζεται σε τρία στάδια,

1. Την αρχή που η σκηνή θα είναι μουντή καθώς η χαρακτήρας δεν αισθάνεται καλά
2. Την μέση που η σκηνή (του εφιάλτη) θα είναι σκοτεινή και ασπρόμαυρη
3. Το τέλος που η σκηνή θα είναι ανοιχτόχρωμη δίνοντας μια ξέγνοιαστη αίσθηση

Παρακατω υπάρχουν αυτές τις διαφορές στις δοκιμές που πραγματοποιήθηκαν και έπειτα θα υπάρξουν τα τελικά φίλτρα

Δοκιμές Φίλτρων

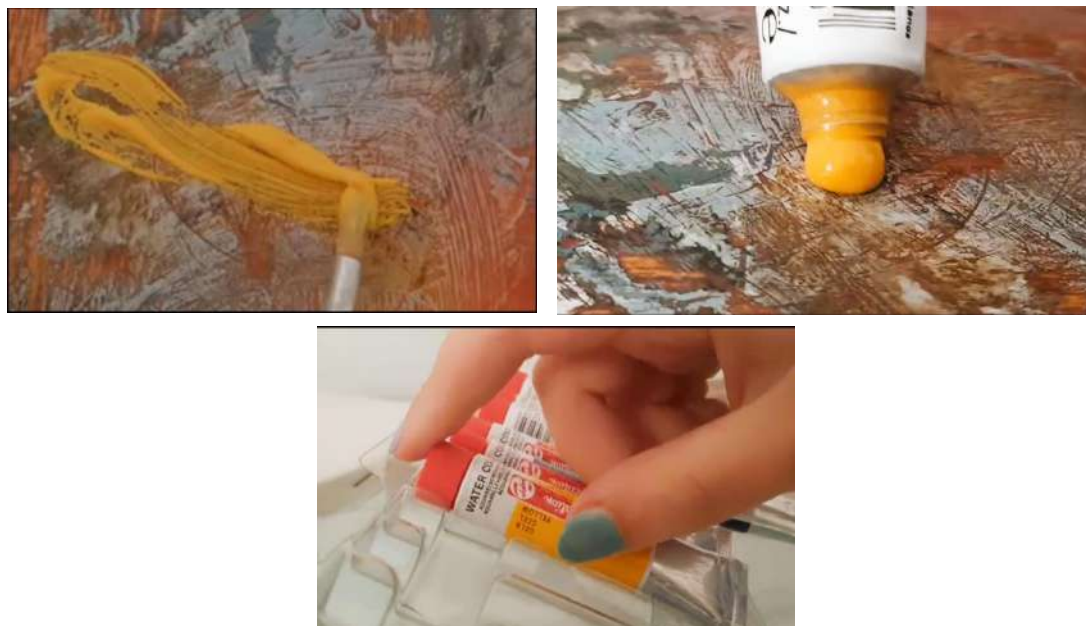
Αρχη



Μεση

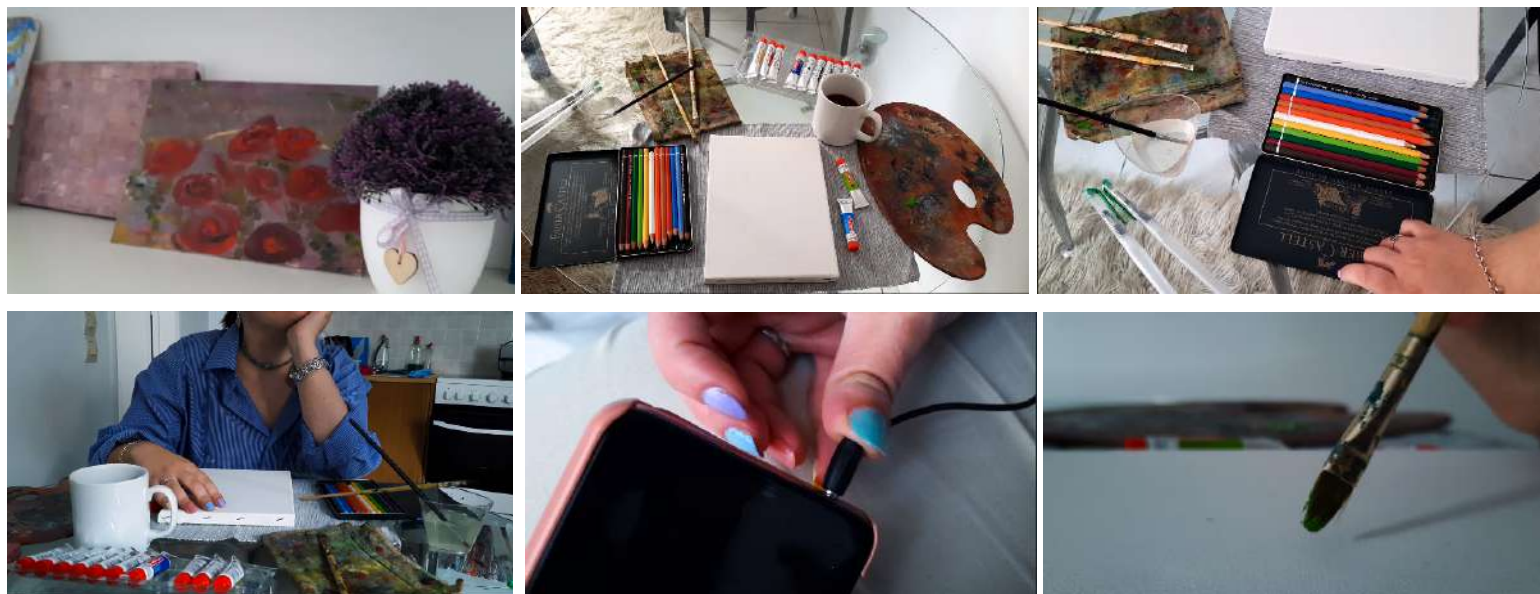


Τέλος

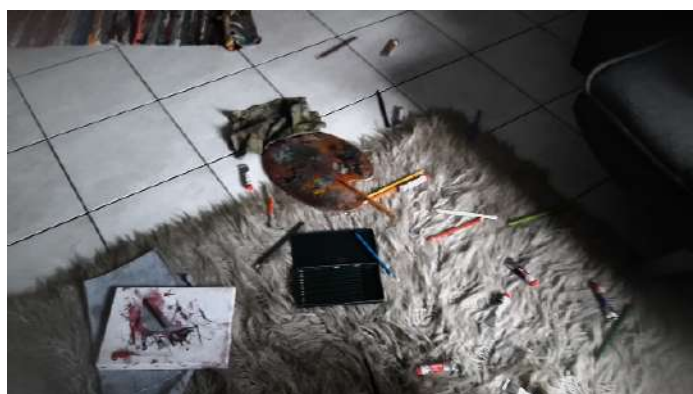
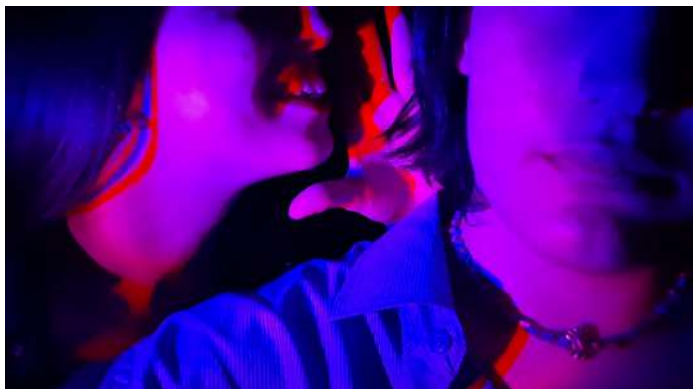


Τελικά Φίλτρα

Αρχη



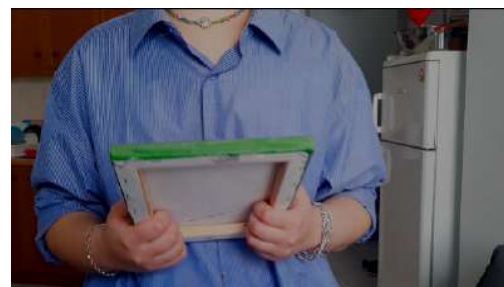
Μεση



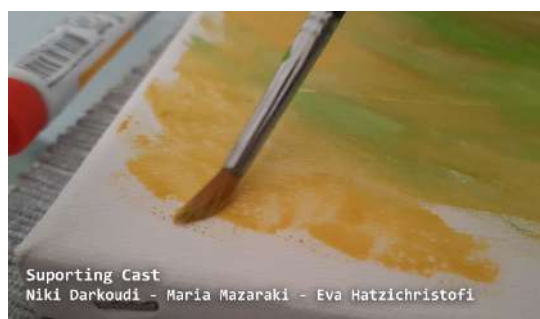
Τελος

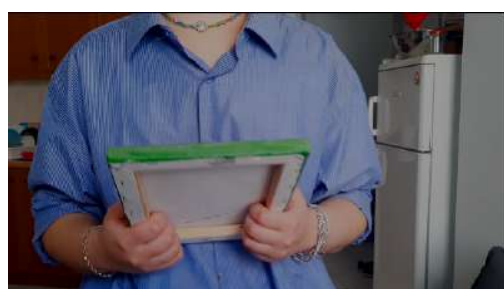
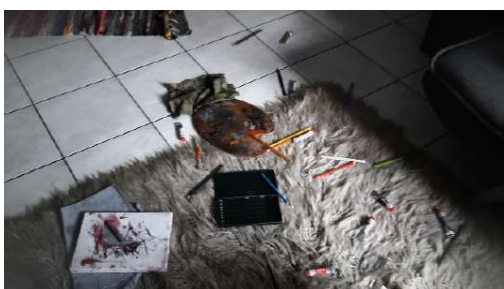


Supporting Cast
Niki Darkoudi - Maria Mazaraki - Eva Hatzichristofi



Συγκρίσεις αρχικών σκηνών χωρίς φίλτρα (αριστερα) με τελικές σκηνές (δεξια) :





9. ΣΚΗΝΙΚΑ

9.1 PROPS

Τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται είναι όλα προσωπικής χρήσης που βοήθησαν στην δημιουργία των σκηνικών

- Πινέλα
- Ακρυλικά
- Παλέτα
- Πανάκι
- Κουπτα
- Ποτήρι
- Κοπιδι
- Κ.λ.π.

9.2 ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ/ ΧΤΕΝΙΣΜΑΤΑ

Η ενδυμασία και το make up των ηθοποιών έγιναν με ρούχα και καλλυντικά από τη πραγματική ζωή της ίδιας της πρωταγωνίστριας που χρησιμοποιούσε, απλά προστεθηκαν κάποια αξεσουάρ για να ανοίξουν και άλλο τον χαρακτήρα της.

9.3 ΜΟΥΣΙΚΗ

Η μουσική που χρησιμοποιήθηκε ήταν από ένα σάιτ με ελεύθερα πνευματικά δικαιώματα εκτός από ένα από τα κομμάτια. Επιπλέον έχουν προστεθεί και αρκετά Sound Effects ωστόσο θα αναφερθούν μόνο μερικά παρακάτω

28 days later - biometrix

Fortitude - warble

And we walk after- trevor kowalski

Billie Eilish- listen before i go

Από την σελίδα :

Broken

Another day

Calm cinematic piano

Dark ambience

Deafening whispers

Inspirational drama

Real soft crying

Skewed sanity

Έχει παίξει ένα πολύ σημαντικό κομμάτι καθώς η ταινία δεν έχει λόγια. Έτσι έχει επιλέγει με τέτοιο τρόπο που θα συμπληρώνει την ιστορία και θα δημιουργήσει τα κατάλληλα και απαραίτητα συναισθήματα στον θεατή. Έχουν γίνει πολλές και διαφορετικές παραλλαγές κατά τη διάρκεια της ιστορίας στη μουσική ανάλογα με την στιγμή αλλά και την θεωρητική ψυχολογική κατάσταση της χαρακτήρα δίνοντας διαφορετικά αποτελέσματα στο ύφος

9.4 ΑΦΗΓΗΣΗ

Στην μικρου μήκους ταινία δεν υπάρχει καποιος που να αφηγείται την υποθεση. Αφηγηση θα μπορούσε να θεωρηθει οτι υπάρχει στο podcast με την πρωταγωνιστρια να αφηγητε την ιδέα πίσω απο τον πινακα της αλλα και τα γεγονότα που εκτυλίσσονται στην ταινία.

10. ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ

Για τη δημιουργία της ταινίας δεν υπήρξε κάποια χρηματοδότηση αντιθέτως όλα τα υλικά και οτιδήποτε υπήρξε ήταν από προσωπική συμπλήρωση.

11. ΠΡΟΒΟΛΗ/ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

Το προτζεκτ περιλαμβάνει την μικρού μήκους live-action ταινία και ένα βίντεο με την μορφή ραδιοφωνικού σταθμού. Για την προβολη της μικρού μήκους ταινία, ανάλογα με τη διανομή, απαιτεί οποιαδήποτε συσκευή με πρόσβαση σε πλατφόρμες ροής όπως το Youtube. Για το ραδιοφωνικό σταθμό θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν πλατφορμες ήχου όπως Spotify. Η επιλογή κάθε πλατφόρμας, επιτρέπει σε ένα ευρύτερο κοινό να έχουν πρόσβαση στο έργο, καθιστώντας τους πολύ πιο εύκολο να το μοιραστούν. Ο νυρ βιώνει τον κόσμο του πρότζεκτ μέσα από την ζωή και τα όνειρα της πρωταγωνιστριας. Έτσι η εμπειρία γίνεται στο τρίτο πρόσωπο. Είναι απλώς ένας παρατηρητής, που παρακολουθεί τον κόσμο να χτίζεται γύρω από την πρωταγωνιστρια τα συναισθήματα της αλλά και τα συμβάντα γύρω στη ζωή της. Ο θεατής δεν έχει κάποια εμπλοκή στην υπόθεση της ταινίας. Πέρα από το γεγονός πως του δίνετε η ευκαιρία να φανταστεί ποιά θα ήταν η κατάληξη της πρωταγωνίστριας όσο και να απαντήσει στην βασική ερώτηση που γίνεται με τον δικό του τροπο.

12. ΑΠΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ & ΑΓΟΡΑ

Η ταινία απευθύνεται σε καλλιτέχνες καθε ειδους, κυρίως όμως αυτούς που δημοσιεύουν την δουλειά τους. Εκείνοι μπορούν να συμμεριστούν πιθανά πιο έντονα το άγχος των προσδοκιών των άλλων εκτός απο τους εαυτούς τους καθώς και την απογοήτευση για το ταλέντο τους.

12.1 ΕΛΚΥΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ-ΣΤΟΧΟ

Η ελκυστικότητα κρυβεται στην ταυτιση, οι καλλιτεχνες βλέπουν να ξεδιπλώνεται μπροστα τους κατι το οποίο και οι ίδιοι έχουν βιώσει ή βιώνουν τώρα ή στο παρελθον και το να βλέπουν την πρωταγωνιστρια να έχει ευτυχισμενο τελος τους παρηγορεί και τους προτρεπει να συνεχίσουν . Τους βοηθά λοιπον να ξαναθυμηθούν την σημασια που έχει η τεχνη στην ζωή τους και πιθανόν μεσω της ταύτισης, να δοθεί θάρρος να αντιμετωπίσουν τις δυσκολίες και την πίεση που οι ίδιοι μπορεί να νιωθούν. Καταφεροντας να το ξεπεράσουν όπως και η πρωταγωνιστρια.

12.2 BUSINESS MODEL CANVAS

Δεν υπάρχει busisness model, καθώς αυτό το έργο έγινε για μια πανεπιστημιακή εργασία. Θεωρητικά, είχε διανεμηθεί μέσω διαδικτυακών υπηρεσιών, τα έσοδά θα υπήρχαν μέσω των διαφημίσεων.

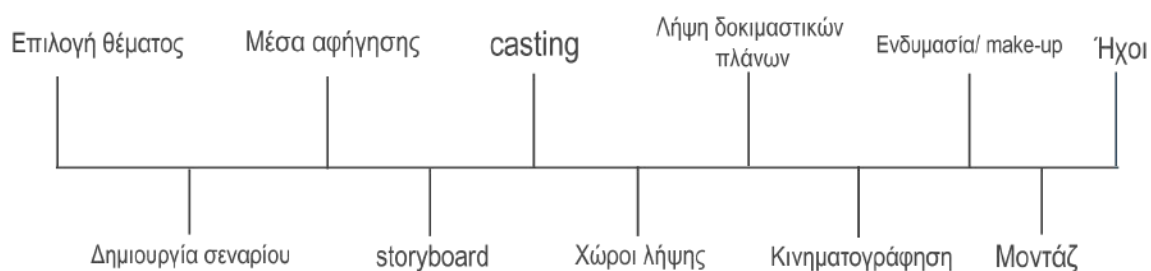
13. ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

- Κινητό (Samsung Galaxy A51)
- Κάρτα SD
- Υπολογιστής
- Μικρόφωνο (Blue)
- Φακοί (Κόκκινο, Μπλε)
- Εξωτερική κάρτα ήχου
- Photoshop
- Premier

14. ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ

Αρχικά φτιάχτηκαν τα σενάρια μετά το στοριμποαρντ και έπειτα μαζεύτηκε το υλικό για να ξεκινήσουν τα γυρίσματα. Για τα γυρίσματα αρχικά βγήκαν τα δοκιμαστικά πλάνα και ύστερα γυρίστηκαν τα τελικά πλάνα. Ύστερα έγινε το editing με πρώτο βήμα απλά την ομαδοποίηση των σκηνών ύστερα προσθήκη φίλτρων, του ήχου για αυτό και προηγήθηκε το voice acting για να είναι εφικτή η προσθήκη του στην ταινία μαζί με την μουσική Τέλος μπήκαν οι τίτλοι και φτιάχτηκε ο πίνακας για τις τελευταίες σκηνες.

Κάθε μέρα έπαιρνε περίπου δυο εβδομάδες (για να βγουν και οι δοκιμές αρχικά και ύστερα τα τελικά σκηνικά) η ενοποίηση, το editing και κάποιες έξτρα σκηνές 3-6 ημέρες επί 3-4 εβδομάδες ανάλογα με την ποσότητα δουλειάς και του ελεύθερου χρόνου.

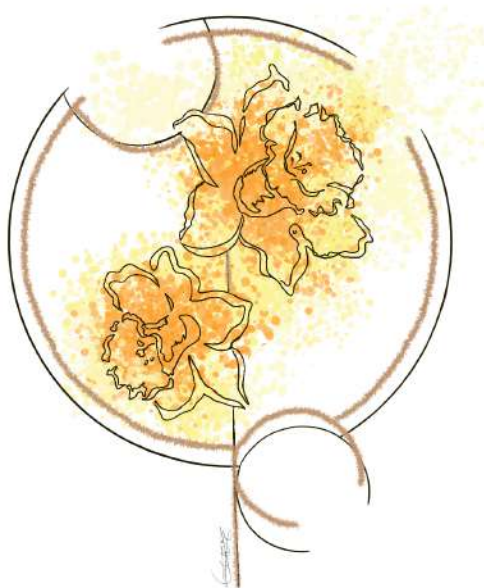


15. ΜΕΣΑ ΔΙΑΝΟΜΗΣ

Η μικρού μήκους ταινία, ανάλογα με τη διανομή, απαιτεί οποιαδήποτε συσκευή με πρόσβαση σε πλατφόρμες ροής όπως το Youtube ή Netflix. Για το ραδιοφωνικό σταθμό θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν πλατφορμες ήχου όπως Spotify. Η επιλογή κάθε πλατφόρμας, επιτρέπει σε ένα ευρύτερο κοινό να έχουν πρόσβαση στο έργο, καθιστώντας τους πολύ πιο εύκολο να το μοιραστούν

15.1 ΤΑΙΝΙΑ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

Πινακες που δημιουργηθηκαν για τα σκηνικα:





Link: <https://www.youtube.com/watch?v=osTQKIYznfU>

15.2 PODCAST

Ιδεασμός logo:



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=AGKaAa6APro&t=18s>

16. CASTING

Μικρου μηκους ταινιας**ηθοποιοι :**

- πρωταγωνιστρια/ζωγραφος: Κυριακή Κυριακίδου
- φωνες: Νίκη Δαρκούδη
- συνειδηση: Ευαγγελία-Τριανταφυλλιά Χατζηχριστοφή

voice actors :

- φωνες, συνειδηση: Κυριακή Κυριακίδου
- Μαρια/ραδιοφωνικη φωνη: Μαρία Μαζαράκη

ραδιοφωνο**voice actors :**

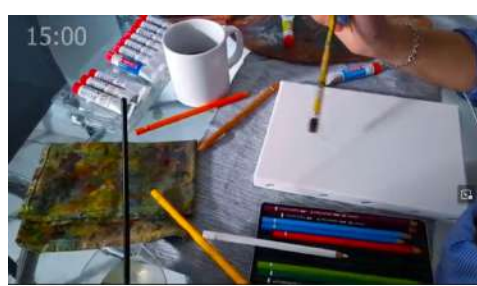
- Κυριακή Κυριακίδου
- Χαρης Μουζουκης
- Μαρία Μαζαρακη

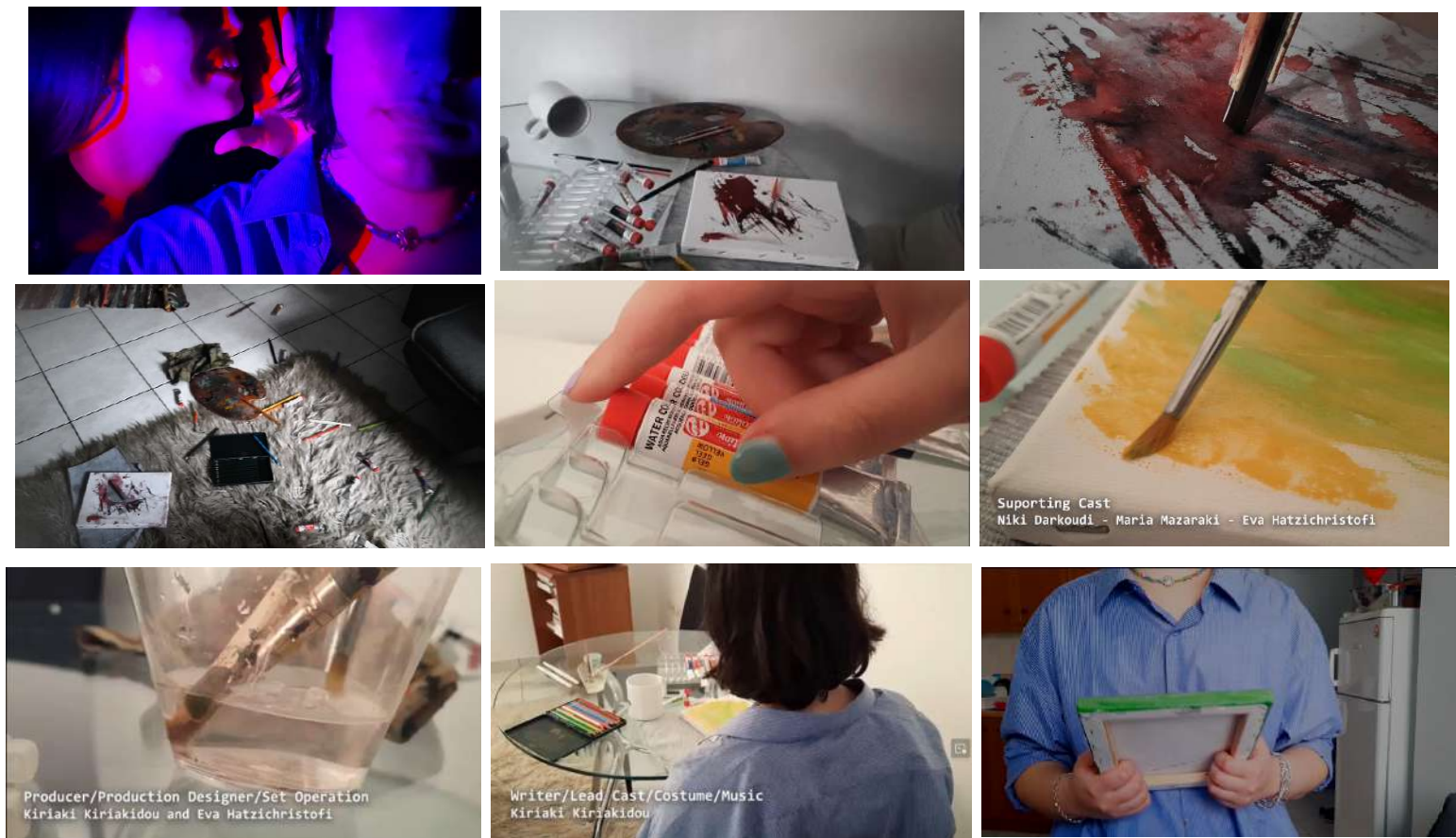
17. ΛΗΨΕΙΣ

Αρχικά χωρίστηκαν τις σκηνές σε τρία μέρη (act) ξεκίνησε με την λήψη κάποιων δοκιμαστικών πλάνων για να ξεχωρίσουν διαφορές εκδοχές και ύστερα να προχωρήσουν στην τελική εκδοχή. Ωστόσο εδώ αξίζει να αναφερθεί πως έγιναν αρκετές βελτιώσεις και αλλαγές κατά την διάρκεια της λήψης των τελικών πλάνων είτε με την κίνηση της κάμερας είτε με διαφορεικό φωτισμό κ.α. Κάποιες σκηνές ακλουθούσαν βήμα προς βήμα το σενάριο και το στορυμποαρντ ενώ κάποιες άλλες ήταν πιο ανοιχτές στον αυτοσχεδιασμό.

18. ΣΚΗΝΕΣ

Storyboard και φωτογραφίες





19. EVALUATION

Αν θα μπορούσε να αλλάξει κάτι στην ταινία σίγουρα θα ήταν η χρήση καλύτερου εξοπλισμού κυρίως της κάμερας, κάτι το οποίο ήταν αρκετά δύσκολο. Αν υπήρχε περισσότερος χρόνος θα προσθέτονταν περισσότερες σκηνές αλλά και θα βελτιωνόντουσαν κάποιες άλλες. Τέλος παρόμοια λογική θα ακολουθούσε στην βελτίωση των ηχητικών εφέ, μουσικής, voice acting και γενικά του ήχου της ταινίας. Ωστόσο για τα δεδομένα που υπήρχαν και με γνώση ότι αυτή ήταν η πρώτη μας ταινία το αποτέλεσμα που βγήκε ήταν όσο ικανοποιητικό χρειάζεται.

20. ΠΗΓΕΣ

Εμπνευση για μερικά απο τα σκηνικά ειχαμε απο το girl from nowhere (Σειρά)
<https://pixabay.com/music/search/>