

ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

“Starlit Whiskers”

Αδαμαντία Γκλοβάνου TX2018010

Επιβλέπων Καθηγητής: Τηλιγάδης Κωνσταντίνος

Μέλη Τριμελής Επιτροπής

Μαρία Κρίγκα

Φώτιος Ραφτόπουλος

Κέρκυρα

2023-2024

ABSTRACT	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ	6
Α.ΚΑΚΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΚΟΠΟΙΗΣΗ ΖΩΩΝ	6
1.ΠΑΡΑΜΕΛΗΣΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΩΣ ΜΟΡΦΕΣ ΒΙΑΣ ΚΑΤΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ	7
Β. ΑΝΘΡΩΠΟΜΟΡΦΙΣΜΟΣ	8
Γ.ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ	9
Δ.ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΑΙΝΙΑΣ	11
Α.ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ	11
Β.ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ	12
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ	13
Α.ΓΕΝΗΣΣΗ ΙΔΕΑΣ	13
Β.ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	13
Γ. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ	15
Γ.ΡΟΖ ΕΞΩΓΗΙΝΟΣ	16
Δ. ΜΠΛΕ ΕΞΩΓΗΙΝΟΣ	17
Δ.ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	19
Ε.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ STORYBOARD	20
ΣΤ.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ANIMATIK	21
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ	21
Α.MODELING	21
Γ.ANIMATION	23
Γ1.Walk-Cycles	23
Γ2.Key-Scenes Animation	24
Δ.SHADING	27
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ (BACKGROUNDS)	28
Α.CONCEPT	28
Β.MODELING	30
Γ.SHADERS ΚΑΙ LINEART	31
Δ.Χώροι	32
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ	35

Α. Εικόνα	35
Β. ΗΧΟΣ	36
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	37
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	41

ABSTRACT

Το "Starlit Whiskers" είναι μια ταινία κινουμένων σχεδίων που εξερευνά θέματα κακοποίησης ζώων, εκμετάλλευσης και ενσυναίσθησης μέσα από το ταξίδι μιας αδέσποτης γάτας και ενός εξωγήινου. Η ταινία ξεκινά με ένα UFO, εμφανώς κατεστραμμένο από ανθρώπινη επίθεση, που πέφτει στη Γη. Παράλληλα, μια αδέσποτη γάτα περιηγείται σε μια πολυκατοικημένη πόλη, αναζητώντας τροφή, οδηγώντας την σε μια συνάντηση με τον εξωγήινο. Το ταξίδι τους που ακολουθεί αναδεικνύει τους κοινούς αγώνες και την περιθωριοποίηση που αντιμετωπίζουν και οι δύο χαρακτήρες, καλλιεργώντας έναν δεσμό που ξεπερνά τα όρια των ειδών.

Η παρούσα διπλωματική εργασία παρέχει μια εις βάθος ανάλυση της αφηγηματικής δομής της ταινίας, της εξέλιξης των χαρακτήρων και των θεματικών στοιχείων που την αποτελούν. Η ιστορία χρησιμοποιεί ένα κλασικό αφηγηματικό τόξο, που ξεκινά με ένα περιστατικό που ωθεί τη γάτα και τον εξωγήινο σε μια αναζήτηση επιβίωσης.

Αυτή η εργασία συζητά ακόμα τη διαδικασία παραγωγής, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης τεχνικών 3D stop motion και δημιουργικών αποφάσεων που διαμόρφωσαν το τελικό animation. Διερευνά επίσης τη συμβολική αναπαράσταση των συναισθηματικών και σωματικών "ταξιδιών" των χαρακτήρων, υπογραμμίζοντας τη συμβολή της ταινίας στις συζητήσεις σωστής μεταχείρισης των περιθωριοποιημένων όντων.

Τελικά, το «Starlit Whiskers» επιδιώκει να εμπνεύσει και να δημιουργήσει προβληματισμό σχετικά με τη σημασία της συμπόνιας και της κατανόησης και τον ρόλο των δύο αυτών ορισμών στην αντιμετώπιση κοινωνικών ζητημάτων.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Μεγαλώνοντας στην Αθήνα, τη μεγαλύτερη πόλη και πρωτεύουσα της Ελλάδας, ήμουν πάντα περικυκλωμένη από τη φασαρία της πόλης. Η μεγάλη μητρόπολη, γνωστή για την πλούσια ιστορία και την πολιτιστική της κληρονομιά, έρχεται σε αντίθεση με τους κρυφούς αγώνες της, ιδιαίτερα με το πρόβλημα των αδέσποτων ζώων και της κακοποίησης και εκμετάλλευσης τους. Από μικρή, είχα πλήρη επίγνωση της δυστυχίας των αδέσποτων ζώων που τριγυρνούσαν στους δρόμους της Αθήνας, λόγω της γιαγιάς μου, που απ'όταν θυμάμαι τον εαυτό μου, θυμάμαι εκείνη να τρέχει καθημερινά από γειτονιά σε γειτονιά και να ταΐζει όλα τα αδέσποτα που συχνά αντιμετωπίζουν την παραμέληση, τη σκληρότητα και την αδιαφορία της κοινωνίας γύρω τους.

Οι πρώτες συναντήσεις μου με αυτά τα ευάλωτα πλάσματα ήταν και πάλι με τη γιαγιά μου και τις 23 γάτες που είχε στον κήπο του σπιτιού της και αυτές στη συνέχεια διαμόρφωσαν την προοπτική μου για τη συμπόνια και την ενσυναίσθηση. Θυμάμαι έντονα ότι έβλεπα αδέσποτες γάτες και σκύλους να ψάχνουν για φαγητό, με τα μάτια τους να αντανακλούν ένα μείγμα φόβου και ελπίδας. Ή κάθε φορά που τάζαμε μια γάτα ή ένα σκύλο που πραγματικά το είχε ανάγκη έβλεπα στα μάτια τους την ευγνωμοσύνη που έδειχναν. Ακόμα μια από τις δικές μου γάτες, μου έδειξαν τι μπορεί να κάνει λίγη συμπόνια και πόση αγάπη μπορείς να πάρεις πίσω από αυτά τα πλάσματα. Η Luna το ανάπηρο γατάκι μου, που βρήκαμε να κλαίει κάτω από έναν σκουπιδοτενεκέ την πρωτοχρονιά του 2018. Όταν βρέθηκε ήταν παράλυτη, χτυπημένη από αμάξι και παρατημένη στη δική της μοίρα, μετά όμως από πολύ φροντίδα και πολύ αγάπη, η Luna έγινε μέλος της οικογένειάς μας και αν με 3 ποδαράκια, μπορεί και ζει μια γεμάτη ζωή. Αυτές οι εμπειρίες μου άφησαν μια ανάγκη από τότε μέχρι και σήμερα, ένα βαθύ αίσθημα ευθύνης απέναντι στα άφωνα όντα που μοιράζονται τις πόλεις με εμάς. Καθώς μεγάλωνα, αυτή η κατανόηση του προβλήματος, εξελίχθηκε σε μια βαθύτερη κατανόηση των ευρύτερων κοινωνικών ζητημάτων που συμβάλλουν σε τέτοια παραμέληση και εκμετάλλευση.

Μέσα από αυτές τις προσωπικές εμπειρίες προέκυψε και η ταινία μου «Starlit Whiskers». Αφηγείται την ιστορία μιας αδέσποτης γάτας και ενός εξωγήινου, και οι δύο

ξένοι από μόνοι τους, που βρίσκουν συντροφιά ο ένας στον άλλον μέσα στο χαοτικό σκηνικό μιας μεγαλούπολης. Η αφήγηση όχι μόνο διερευνά τον αγώνα του καθενός ξεχωριστά για επιβίωση, αλλά χρησιμεύει επίσης ως αλληγορία για την ανάγκη ύπαρξης ενσυναίσθησης και κατανόησης σε έναν κόσμο που συχνά περιθωριοποιεί τους ευάλωτους.

Μέσα από το 3D stop motion animation, η ταινία εμβαθύνει σε θέματα κακοποίησης ζώων, εκμετάλλευσης και τονίζει τη δύναμη της συμπόνιας. Η ταινία χρησιμοποιεί το σκηνικό μιας μεγαλούπολης για να αναδείξει τις σκληρές πραγματικότητες που αντιμετωπίζουν εκείνοι που συχνά παραβλέπονται από την κοινωνία.

Τελικά, το «Starlit Whiskers» είναι κάτι περισσότερο από μια απλή ιστορία για μια γάτα και έναν εξωγήινο. Είναι μια αντανάκλαση του δικού μου ταξιδιού και των κοινωνικών ζητημάτων που έχω δει και αντιληφθεί, και σκοπός μου είναι να επηρεάσω τους θεατές να επανεξετάσουν τη στάση τους απέναντι στους περιθωριοποιημένους και να αναγνωρίσουν τη δύναμη της ενσυναίσθησης και την δημιουργία ενός πιο συμπονετικού κόσμου. Μέσω αυτής της ανάλυσης, ελπίζω να ρίξω φως στα βαθύτερα νοήματα της ταινίας και στη σύνδεση της με τα σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Κατά τη διερεύνηση των θεματικών θεμελίων του «Starlit Whiskers», είναι απαραίτητο να εμβαθύνουμε στην πλούσια παράδοση των ταινιών κινουμένων σχεδίων αλλά και άλλων μέσων όπως είναι τα βιβλία που αντιμετωπίζουν κοινωνικά ζητήματα μέσω του ανθρωπομορφισμού και της συμβολικής αφήγησης. Αυτή η ανασκόπηση της βιβλιογραφίας εξετάζει τα θεωρητικά πλαίσια και τα σημαντικά έργα που έχουν δημιουργηθεί ανά τα χρόνια, τα οποία απεικονίζουν με τον δικό τους τρόπο, την κακοποίηση ζώων, την εκμετάλλευση, αλλά και την σημασία της ενσυναίσθησης. Ξεκινώντας ως αναλύσουμε τον ορισμό της κακοποίησης και πιο συγκεκριμένα της κακοποίησης ζώων.

Α.ΚΑΚΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΚΟΠΟΙΗΣΗ ΖΩΩΝ

Η κακοποίηση, με την ευρεία έννοια, αναφέρεται σε ενέργειες που προκαλούν σκόπιμα βλάβη ή τραυματισμό σε άλλο ον. Μπορεί να εκδηλωθεί με διάφορες μορφές,

συμπεριλαμβανομένης της σωματικής, συναισθηματικής, σεξουαλικής και αμελούς κακοποίησης. Η κακοποίηση ζώων, συγκεκριμένα, περιλαμβάνει την κακομεταχείριση των ζώων μέσω ενεργειών όπως ξυλοδαρμός, πείνα, εγκλεισμός ή άλλες μορφές σκληρότητας. Σύμφωνα με τον Ascione (1993), η κακοποίηση ζώων συνδέεται συχνά με ευρύτερα κοινωνικά ζητήματα, συμπεριλαμβανομένης της βίας και της επιθετικότητας στις ανθρώπινες σχέσεις.¹

1.ΠΑΡΑΜΕΛΗΣΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΩΣ ΜΟΡΦΕΣ ΒΙΑΣ ΚΑΤΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

Η περιθωριοποίηση των ζώων πρόκειται ακόμα για μια υποκατηγορία της κακοποίησης και συμβαίνει όταν αυτά απομακρύνονται από το κοινωνικό πλαίσιο και αντιμετωπίζονται ως ασήμαντα και αγνοούνται. Τα αδέσποτα ζώα, για παράδειγμα, συχνά αντιμετωπίζουν αδιαφορία και παραμέληση από την κοινωνία, ζώντας χωρίς φροντίδα και προστασία². Η περιθωριοποίηση μπορεί να οδηγήσει σε συνθήκες όπου τα ζώα δεν έχουν πρόσβαση στις απαραίτητες ανάγκες τους, όπως τροφή, νερό και ιατρική φροντίδα.

Η παραμέληση είναι μια πιο άμεση μορφή κακοποίησης που περιλαμβάνει την έλλειψη παροχής βασικών αναγκών όπως τροφή, νερό, στέγη και ιατρική φροντίδα. Τα ζώα που παραμελούνται μπορεί να υποφέρουν από υποσιτισμό, ασθένειες και τραυματισμούς, και μπορεί να ζουν σε ακατάλληλες συνθήκες που υπονομεύουν την υγεία και την ευημερία τους³

Και οι δύο αυτές πρακτικές συμβάλλουν στη γενικότερη κακομεταχείριση και κακοποίηση των ζώων, υποβαθμίζοντας την ποιότητα ζωής τους και προκαλώντας τους πόνο και δυστυχία.

Ιστορικά, η απεικόνιση των ζώων στα μέσα ενημέρωσης έχει εξελιχθεί από απλή ψυχαγωγία σε πιο σοβαρούς προβληματισμούς για τις σχέσεις ανθρώπου-ζώου. Τα πρώτα κινούμενα σχέδια συχνά απεικόνιζαν ζώα σε χιουμοριστικούς ρόλους, αλλά οι σύγχρονες

¹ Ascione, F. R. (1993). Children who are cruel to animals: A review of research and implications for developmental psychopathology. *Anthrozoos*, 6(4), 226-247.

² Ascione, F. R. (1993). Children who are cruel to animals: A review of research and implications for developmental psychopathology. *Anthrozoos*, 6(4), 226-247.

³ Leavens, C. R., & Diamond, S. J. (2016). The impact of superstition on animal welfare: Black cat adoption rates in the United States. *Journal of Applied Animal Welfare Science*, 19(3), 267-278. <https://doi.org/10.1080/10888705.2016.1153026>

αφηγήσεις επικεντρώνονται όλο και περισσότερο στα δικαιώματα και την ευημερία των ζώων. Ταινίες όπως το "Babe"¹ και το "Charlotte's Web"² δίνουν έμφαση στην καλούςνη προς τα ζώα, δείχνοντας έτσι μια αυξανόμενη κοινωνική ανησυχία για την καλή διαβίωση των ζώων. Το «Starlit Whiskers» συνεχίζει αυτή την παράδοση, χρησιμοποιώντας την αφήγησή του για να αναδείξει την άσχημη κατάσταση των αδέσποτων ζώων και τις επιπτώσεις της κακοποίησης των ζώων. Παρακάτω θα ερευνηθούν κάποιες από τις τεχνικές animation που χρησιμοποιήθηκαν για να συμπληρώσουν τα θεματικά θεμέλια της ταινίας μου "Starlit Whiskers".

B. ΑΝΘΡΩΠΟΜΟΡΦΙΣΜΟΣ

Ο ανθρωπομορφισμός, δηλαδή η απόδοση ανθρώπινων χαρακτηριστικών σε ζώα ή άψυχα αντικείμενα, είναι μια πολυχρησιμοποιημένη αφηγηματική τεχνική στα κινούμενα σχέδια που συμβάλλει στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ ανθρώπων θεατών και μη ανθρώπινων χαρακτήρων.³

Ο Wells (1998) υποστηρίζει ότι ο ανθρωπομορφισμός στα κινούμενα σχέδια επιτρέπει την εξερεύνηση πολύπλοκων ανθρώπινων συναισθημάτων και κοινωνικών θεμάτων με έναν πιο προσιτό τρόπο.⁴Ταινίες όπως το "The Secret of NIMH"⁵ και το "Finding Nemo"⁶ χρησιμοποιούν ανθρωπόμορφα ζώα για να αντιμετωπίσουν θέματα επιβίωσης και οικογένειας, δημιουργώντας μια συναισθηματική σύνδεση με το κοινό.

Η «Φάρμα των Ζώων» του Τζορτζ Όργουελ⁷ χρησιμεύει ως βασικό παράδειγμα του πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο ανθρωπομορφισμός για τον σχολιασμό κοινωνικών ζητημάτων. Το βιβλίο αφηγείται την εξέγερση των ζώων μιας φάρμας εναντίον του αγρότη τους, μόνο για να δει τα γουρούνια, που ηγούνται της εξέγερσης, να γίνονται εξίσου καταπιεστικά με τα πρώην ανθρώπινα αφεντικά τους. Η επιλογή των ζώων φάρμας από τον Όργουελ ως πρωταγωνιστές τονίζει το θέμα της εκμετάλλευσης και της

¹ Noonan, C. (Director). (1995). *Babe* [Film]. Universal Pictures.

² Winick, G. (Director). (2006). *Charlotte's Web* [Film]. Paramount Pictures.

³ Varga, D. (2020). Becoming the animal: Political discourse in animation through anthropomorphic characters. Academia.edu. Retrieved from https://www.academia.edu/61404876/Becoming_the_Animal_Political_Discourse_in_Animation_through_Anthropomorphic_Characters

⁴ Wells, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.

⁵ Bluth, Don (Director). *The Secret of NIMH*. United States: Aurora Productions, 1982.

⁶ Stanton, Andrew (Director). *Finding Nemo*. United States: Pixar Animation Studios, 2003.

⁷ Orwell, George. *Animal Farm*. New York: Harcourt, Brace and Company, 1946.

κακοποίησης. Τα ζώα αρχικά θέλουν να δημιουργήσουν μια κοινωνία με ισότητα, δείχνοντας την επιθυμία τους για ελευθερία και δικαιοσύνη. Ωστόσο, αποκαλύπτεται γρήγορα πώς αναδύονται νέες μορφές εκμετάλλευσης, που υποδηλώνει την ευκολία με την οποία η εξουσία μπορεί να διαφθείρει.

Στη δική μου ταινία «Starlit Whiskers», η αδέσποτη γάτα αντιπροσωπεύει τους αγώνες των κακοποιημένων και παραμελημένων ζώων, ενώ ο εξωγήινος αντιπροσωπεύει τους παρεξηγημένους και τους εκμεταλλευόμενους, που και οι δύο ζωντανεύουν μέσα από ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά. Αυτή η τεχνική διευκολύνει τους θεατές να κατανοήσουν τις δυσκολίες των χαρακτήρων.

Ο Smith (2015) υποστηρίζει ακόμα, ότι ο ανθρωπομορφισμός όχι μόνο διευκολύνει τη δέσμευση του κοινού, αλλά επιτρέπει επίσης λεπτές συζητήσεις για κοινωνικά ζητήματα που μπορεί να είναι δύσκολο να αντιμετωπιστούν απευθείας σε ταινίες ζωντανής δράσης.¹ Παρουσιάζοντας οικεία ανθρώπινα προβλήματα μέσω μη ανθρώπινων χαρακτήρων, οι ταινίες κινουμένων σχεδίων μπορούν να ξεπεράσουν τα πολιτιστικά εμπόδια, απευθυνόμενα σε πολλά διαφορετικά κοινά.

Γ.ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ

Η παρουσίαση κοινωνικών θεμάτων μέσω μη ανθρώπινων χαρακτήρων είναι μια ακόμα καθιερωμένη αφηγηματική τεχνική σε ταινίες κινουμένων σχεδίων που συνδέεται με τον ανθρωπομορφισμό. Όπως σημειώνεται από τον Giroux (2001),² τα κινούμενα σχέδια έχουν τη μοναδική ικανότητα να παρουσιάζουν σοβαρά θέματα με τέτοιο τρόπο που είναι τόσο ελκυστικό όσο και δημιουργούν προβληματισμό στους θεατές, “αγγίζοντας” συχνά ένα ευρύτερο κοινό από ότι κάνουν τα παραδοσιακά μέσα. Ταινίες όπως το “Zootopia”³ και το “Wall-E”⁴ αντιμετωπίζουν ζητήματα όπως η προκατάληψη, η υποβάθμιση του περιβάλλοντος και ο ρατσισμός μέσω των σκηνικών και χαρακτήρων τους. Το «Zootopia» αντιμετωπίζει τον ρατσισμό και τα στερεότυπα μέσα από έναν κόσμο που κατοικείται από ανθρωπόμορφα ζώα, επιτρέποντας έτσι μια λεπτή συζήτηση

¹ Smith, A. (2015). "The Cognitive Bases of Anthropomorphism: From Relatedness to Empathy."

² Giroux, H. A. (2001). *Theory and resistance in education: Towards a pedagogy for the opposition*. Greenwood Publishing Group.

³ Howard, Byron (Director). Zootopia. United States: Walt Disney Pictures, 2016.

⁴ Stanton, Andrew (Director). Wall-E. United States: Pixar Animation Studios, 2008.

για αυτά τα πολύπλοκα θέματα, μέσω όχι τόσο πολύπλοκων ιστοριών. Το "Wall-E" διερευνά την περιβαλλοντική παραμέληση και τις συνέπειες του υπερκαταναλωτισμού δείχνοντας μια μελλοντική Γη που “κολυμπάει” στα απόβλητα, με τον “Wall-E” τον πρωταγωνιστή-ρομπότ να λειτουργεί ως μια συνεχή υπενθύμιση του πιθανού μέλλοντος που περιμένει τους ανθρώπους αν δεν συμμορφωθούν.

. Ομοίως, η ταινία μου «Starlit Whiskers» χρησιμοποιεί το ταξίδι μιας αδέσποτης γάτας και ενός εξωγήινου για να αναδείξει θέματα κακοποίησης ζώων, εκμετάλλευσης και τη σημασία της ενσυναίσθησης και της συμπόνιας ιδίως σε περιθωριοποιημένα όντα. Ο αγώνας της γάτας για επιβίωση σε ένα πολυκατοικημένο από ανθρώπους περιβάλλον δείχνει τις δυσκολίες των αμέτρητων ζώων που αντιμετωπίζουν την παραμέληση και τη σκληρότητα της πόλης. Ο εξωγήινος, παρεξηγημένος από τους ανθρώπους, χρησιμεύει ως “άλληγορία” για το πως αντιμετωπίζονται οι περιθωριοποιημένες ομάδες της κοινωνίας.

Δ.ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ

Η ενσυναίσθηση παίζει κεντρικό ρόλο στις αφηγήσεις κινουμένων σχεδίων, βοηθώντας στην συναισθηματική συνδέση που ενώνει τον ή τους χαρακτήρες με τους θεατές. Περιλαμβάνει την ικανότητα κατανόησης και κοινής χρήσης των συναισθημάτων των άλλων, είτε είναι άνθρωποι είτε ανθρωπομορφωμένοι χαρακτήρες. Ο Nussbaum (2001) υποστηρίζει ότι οι αφηγήσεις που προκαλούν ενσυναίσθηση μπορούν να οδηγήσουν σε μεγαλύτερη κατανόηση των εμπειριών των άλλων, καλλιεργώντας μια αίσθηση κοινής ανθρωπιάς.¹

Παρουσιάζοντας τον εξωγήινο ως έναν «άλλο» που κυνηγιέται, η ταινία ενθαρρύνει τους θεατές να μπουν στη θέση του και να σκεφτούν τη δική τους στάση απέναντι σε αυτούς που είναι διαφορετικοί ή περιθωριοποιημένοι. Ακόμα, η εξελισσόμενη σχέση μεταξύ της γάτας και του εξωγήινου υπογραμμίζει τη δυνατότητα της ενσυναίσθησης που υπερβαίνει τις διαφορές μεταξύ των όντων.

¹ Nussbaum, M. C. (2001). Upheavals of thought: The intelligence of emotions. Cambridge University Press.

¹ Wells, P. (2002). *Animation: Genre and authorship*. Wallflower Press.

εξωγήινους αποτελεί ένα σχόλιο για την κατάσταση της ανθρώπινης κοινωνίας και τη μεταχείριση των ζώων. Αυτή η αναχώρηση συμβολίζει την απόρριψη της παραμέλησης, της κακοποίησης και της έλλειψης ενσυναίσθησης που βίωσε η γάτα στη Γη. Επιλέγοντας να φύγει με τους εξωγήινους, η γάτα αναζητά μια καλύτερη ζωή σε ένα πιο συμπονετικό περιβάλλον, δίνοντας έμφαση στην αποτυχία της ανθρώπινης κοινωνίας να προσφέρει ασφάλεια και καλοσύνη στα πλάσματα που την αποτελούν. Αυτή η αφηγηματική απόφαση λειτουργεί ως έκκληση για δράση προς τους θεατές, ώστε να αναλογιστούν τη συμπεριφορά τους προς τα ζώα και να αγωνιστούν για έναν πιο ανθρώπινο.

Β.ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ

Η ανάπτυξη των χαρακτήρων στην ταινία είναι αρκετά διακριτική. Η γάτα ξεκινά ως ένα προσεκτικό πλάσμα, που κύριως καθοδηγείται από το ένστικτο της επιβίωσης, δηλαδή η εύρεση τροφής. Είναι εμφανές πως ο φόβος και η δυσπιστία της για τους ανθρώπους είναι βασικά στοιχεία της που ταυτόχρονα λειτουργούν ως ενδείξεις των εμπειριών που έχει με τους ανθρώπους και την κακοποίηση που πιθανώς να έχει δεχθεί. Ο εξωγήινος, από την άλλη, αναδεικνυεί την αθωότητα και την περιέργεια, παρόλο που είναι εγκλωβισμένος σε έναν ξένο πλανήτη. Η φιλική του συμπεριφορά προς τη γάτα και η προθυμία του να μοιραστεί φαγητό με αυτή γρήγορα τον καθιέρωσαν ως έναν συμπαθητικό χαρακτήρα στην ιστορία.

Καθώς η αφήγηση αναπτύσσεται και η ιστορία προχωρά, το ίδιο και οι χαρακτήρες αναπτύσσονται συμβαδίζοντας με την ιστορία. Η αλλαγή της γάτας από ένα μοναχικό, δύσπιστο ζώο σε μια προστατευτική γάτα, δίνει βάση στην εμπιστοσύνη και την ενσυναίσθηση που ανθίζει μέσα της. Ταυτόχρονα, το ταξίδι του εξωγήινου από μια αφελή ύπαρξη που ταξιδεύει ανέμελα από πλανήτη σε πλανήτη, σε μια πιο συνειδητοποιημένη και μερικές φορές πιο προσεκτική οντότητα, δείχνει την επιρροή της γάτας πάνω του. Ακόμα η αμοιβαία αυτή ανάπτυξη των χαρακτήρων, γίνεται ορατή και μέσω τη χρήση των λαμπερών κεράτων του εξωγήινου, τα οποία αλλάζουν χρώμα για να αντανακλούν τα συναισθήματα του.

Τέλος, η λαμπερή ουρά στο τέλος του "Starlit Whiskers" συμβολίζει τη

μεταμόρφωση και την ελπίδα. Αυτή η φωτεινή αλλαγή σηματοδοτεί το ταξίδι της γάτας από μια ζωή κακουχιών και παραμέλησης στη Γη σε μια ζωή αποδοχής και συμμετοχής στους εξωγήινους. Η λαμπερή ουρά αντιπροσωπεύει τη νέα «ταυτότητα» της γάτα. Λειτουργεί επίσης ως φάρος ελπίδας, υποδηλώνοντας ότι ακόμη και στις πιο σκοτεινές συνθήκες, υπάρχει δυνατότητα για θετική αλλαγή και ανανέωση. Αυτή η μεταμόρφωση υπογραμμίζει το μήνυμα της ταινίας για τη δύναμη της συμπόνιας και τη σημασία της δημιουργίας ενός κόσμου όπου κάθε ον εκτιμάται και φροντίζεται.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

Α.ΓΕΝΗΣΗ ΙΔΕΑΣ

Η αρχική ιδέα για την ταινία «Starlit Whiskers» προέκυψε από τις προσωπικές μου εμπειρίες αφού και εγώ μεγάλωσα σε μια “μεγαλούπολη”. Ζώντας στην πρωτεύουσα, ήμουν συνεχώς εκτεθειμένη στη πραγματικότητα της ζωής στη πόλη, όπου η κακοποίηση και η εκμετάλλευση ζώων δεν είναι ένα ασυνήθιστο αξιοθέατο. Από μικρή, παρατηρούσα αδέσποτα ζώα να περιφέρονται στους δρόμους, συχνά παραμελημένα, κακομεταχειριζόμενα ή χρησιμοποιούμενα για διάφορες μορφές εργασίας και διασκέδασης, όπως για παράδειγμα ζώα που δουλεύουν σε τσίρκο, χωρίς να λαμβάνουμε υπόψη την ευημερία τους. Αυτές οι παρατηρήσεις χτίσανε ένα αντίκτυπο πάνω μου, καλλιεργώντας μια βαθιά αγάπη για αυτά τα ευάλωτα πλάσματα. Η έμπνευση για την ταινία αντλείται επίσης από ευρύτερα κοινωνικά ζητήματα που σχετίζονται με τα δικαιώματα και την ευημερία των ζώων. Μέσω των ακαδημαϊκών σπουδών και της έρευνάς μου, συνειδητοποίησα πως υπάρχουν όλο και περισσότερο διαφορετικά είδη εκμετάλλευσης ζώων σε διαφορετικούς πολιτισμούς και περιβάλλοντα. Αυτή η συνειδητοποίηση, σε συνδυασμό με τις προσωπικές μου παρατηρήσεις, με παρακίνησαν να δημιουργήσω μια μικρή ταινία που θα μπορούσε να αναδείξει αυτά τα ζητήματα που απασχολούν τόσο εμένα και θα έπρεπε να απασχολήσουν περισσότερο την κοινωνία μας.

Β.ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Επόμενο βήμα ήταν η δημιουργία του προγράμματος παραγωγής για το “Starlit Whiskers”. Το χρονοδιάγραμμα παραγωγής της ταινίας δημιουργήθηκε για να μπορέσω να κινηθώ μέσα στο περιορισμένο χρόνο που είχα με το καλύτερο δυνατό τρόπο. Το χρονοδιάγραμμα χωρίστηκε σε 3 βασικές πτυχές την προπαραγωγή, τη παραγωγή και την

μεταπαραγωγή της ταινίας, κάθε μια από τις οποίες αποτελείται από πολλά διαφορετικά tasks, το καθένα με συγκεκριμένες προθεσμίες για να διατηρήσει το έργο σε τροχιά. Ως η μοναδική δημιουργός της ταινίας, η αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου ήταν αν όχι το σημαντικότερο ένα από τα σημαντικότερα κομμάτια της πτυχιακής μου εργασίας. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, αντιμετώπισα διάφορες προκλήσεις, όπως τεχνικά προβλήματα και απρόβλεπτες καθυστερήσεις. Έπρεπε να προσαρμόσω το χρονοδιάγραμμα αρκετές φορές για να ξεπεράσω αυτά τα εμπόδια και να παραμείνω εντός προθεσμιών.

Η εμπειρία της δημιουργίας του προγράμματος και της διαχείρισης του έργου μόνη μου ήταν ιδιαίτερα διδακτική. Έμαθα τη σημασία του λεπτομερούς προγραμματισμού αλλά και της ευελιξίας.

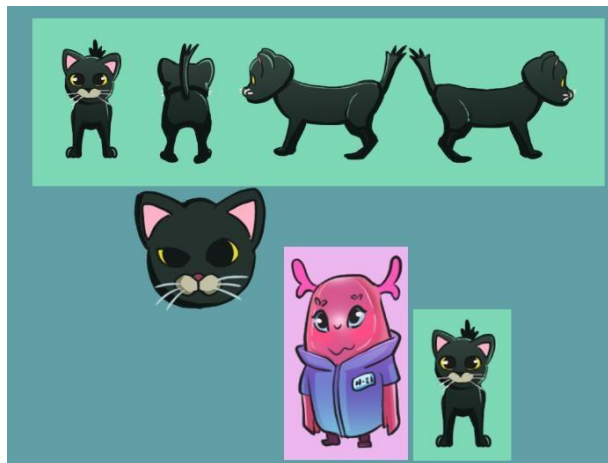
Παρακάτω ακολουθεί ο ακριβής πίνακας που ακολούθησα για την παραγωγή της ταινίας, με κάθε βήμα και τις ακριβείς ημερομηνίες.

PHASE	TASKS	TIMELINE
ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ		1-21 Ιανουαρίου
	Ολοκλήρωση σεναρίου	1-7 Ιανουαρίου
	Ολοκλήρωση Storyboard/Animatic	9-14 Ιανουαρίου
	Σχέδια χαρακτήρων και σκηνικών	15-21 Ιανουαρίου
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ		29 Ιανουαρίου- 15 Ιουνίου
	Δημιουργία backgrounds	29 Ιανουαρίου-12 Φεβρουαρίου
	Δημιουργία χαρακτήρων	13 Φεβρουαρίου-20 Φεβρουαρίου
	Retopology χαρακτήρων	21-29 Φεβρουαρίου
	Rigging χαρακτήρων	29 Φεβρουαρίου -10 Μαρτίου
	Walkcycles 3 χαρακτήρων	10-20 Μαρτίου
	Key Scenes Animation	21 Μαρτίου-11 Απριλίου
	Επαναδημιουργία προηγούμενων σκηνών από Ατομική Εργασία	12 -25 Απριλίου
	Filling Scenes Animation	26-12 Μαΐου
	Φωτισμός, σύνθεση σκηνών και κίνηση κάμερας	13-26 Μαΐου
	Rendering τελικών σκηνών	27 Μαΐου-9 Ιουνίου

	Τελικές διορθώσεις σε λάθη Rendering	10-15 Ιουνίου
ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ		16-28 Ιουνίου
	Εισαγωγή σκηνών σε After Effects και cuts	16-18 Ιουνίου
	Color Correction και δημιουργία Effects	19-22 Ιουνίου
	Δημιουργία Ήχου και Mixing	23-27 Ιουνίου
	Τελικές αλλαγές και διορθώσεις	28 Ιουνίου

Γ. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Η γάτα γέννημα θρέμα του δρόμου, μεγαλωμένη μέσα στις κακονχίες και στις δυσκολίες της ζωής στον δρόμο, κατάφερε με τον καιρό να μάθει τον τρόπο για να επιβιώσει έξω στον σκληρό κόσμο μιας μεγαλούπολης και να κρατάει τις αποστάσεις της από τους ανθρώπους. Η γάτα ποτέ δεν είχε όνομα ή ταυτότητα, ήταν από μικρή μόνη στη ζωή και μοναχική, προσπαθώντας να βγάλει κάθε μέρα που περνάει.



Εικόνα 1 "Character Sheet - Cat"

Το μοντέλο της γάτας αποτελείται από 11 διαφορετικά κομμάτια. Την ουρά, το σώμα, το κεφάλι, τα 2 αυτιά, τα 2 μάτια, τις 2 κόρες των ματιών, την μουσούδα και την μύτη της. Αποτελείται από τόσα διαφορετικά κομμάτια με σκοπό να αναδείξει τη φύση του stop-motion animation που ακολουθεί η μικρή αυτή ταινία. Εμπνευσμένη από

χαρακτήρες stop-motion animation ταινιών, όπως του Shaun από το Shaun The Sheep ¹ και του Gormit από την ταινία Wallace and Gormit².

Η δημιουργία του χαρακτήρα της γάτας για το "Starlit Whiskers" άντλησε έμπνευση από την Mittens στην ταινία "Bolt"³. Όπως η Mittens, η γάτα, ενσαρκώνει ένα σκληρό εξωτερικό που κρύβει ένα πιο περίπλοκο συναισθηματικό κόσμο. Η γάτα έχει χαρακτηριστικά που δείχνουν την κακοποίηση πάνω της, όπως είναι η κομμένη της ουρά.

Η γάτα έχει μαύρο χρώμα με σκοπό να ενταχθεί ακόμα περισσότερο στην μειονότητα, αφού υπάρχουν ερευνες που αποδεικνύουν ότι ακόμα και σήμερα πολλοί άνθρωποι πιστεύουν ότι οι μαύρες γάτες φέρνουν κακή τύχη και πολλές φορές απαξιώνονται περισσότερο από άλλες γάτες.⁴ Ακόμα η σιλουέτα της είναι λεπτή και “κοκαλιάρικη” με σκοπό να φαίνεται πως πρόκειται για μια αδέσποτη γάτα.

Γ.ΡΟΖ ΕΞΩΓΗΝΟΣ

Προερχόμενος από μια μακρινή γωνιά του γαλαξία, ο ροζ εξωγήινος ξεκίνησε μια αποστολή εξερεύνησης του διαστήματος διασχίζοντας το σύμπαν με την βοήθεια της προηγμένης τεχνολογίας του πλανήτη του. Ωστόσο, η μοίρα είχε άλλα σχέδια όταν ο εξωγήινος πέρασε πάνω από την Γη και οι άνθρωποι του επιτέθηκαν με σκοπό να τον αιχμαλωτίσουν, συντρίβοντας έτσι στη Γη. Βρίσκοντας ξαφνικά τον εαυτό του εγκλωβισμένο σε έναν εξωγήινο κόσμο για εκείνον, ο περίεργος εξωγήινος οδηγήθηκε σε έναν κόσμο χάους, κάτι πολύ διαφορετικό από τον δικό του ειρηνικό κόσμο.

¹ *Shaun the Sheep Movie*. Directed by Richard Starzek and Mark Burton, Universal Pictures, 2015.

² *Wallace & Gormit the Curse of the Were-Rabbit*. Directed by Nick Park and Steve Box, DreamWorks Pictures, 2005.

³ Howard, B., & Williams, C. (Directors). (2008). *Bolt* [Film]. Walt Disney Animation Studios.

⁴ Leavens, C. R., & Diamond, S. J. (2016). The impact of superstition on animal welfare: Black cat adoption rates in the United States. *Journal of Applied Animal Welfare Science*, 19(3), 267-278. <https://doi.org/10.1080/10888705.2016.1153026>



Εικόνα 2 “Character Sheet –Ροζ Εξωγήινος”

Ο συγκεκριμένος χαρακτήρας αποτελείται από 12 διαφορετικά κομμάτια, το κεφάλι του, τα 2 κέρατα στο κεφάλι του, τα 2 μάτια του, τις 2 κόρες των ματιών του, το ρούχο του, τα 2 χέρια και τα 2 πόδια του.

Η διαδικασία σχεδιασμού επηρεάστηκε σημαντικά από την κλασική λογοτεχνία και ταινίες επιστημονικής φαντασίας, όπως η τανία E.T. τον Εξωγήινο¹, το οποίο απεικόνιζε τα εξωγήινα όντα ως φιλικά και παρεξηγημένα παρά εχθρικά. Αυτή η ιδέα ήταν καθοριστική για τη διαμόρφωση της συναισθηματικής φύσης του χαρακτήρα. Για την οπτική διαμόρφωση του εξωγήινου επηρεάστηκα από τους χαρακτήρες της ταινίας “Despicable Me”,² τα Minions με το στρογγυλό απλό σχεδιασμό τους και την απλή τους χρωματική παλέτα.

. Οι χρωματικές επιλογές για τους χαρακτήρες χρησιμεύουν για να τονίσουν τις μοναδικές ταυτότητες και τους ρόλους τους μέσα στην αφήγηση. Ο εξωγήινος είναι σχεδιασμένος με πολύ φωτεινά και saturated χρώματα, που συμβολίζουν την απόκοσμη καταγωγή και τη ζωντανή, περίεργη φύση του. Αυτές οι ζωηρές αποχρώσεις κάνουν τον εξωγήινο να ξεχωρίζει στο αστικό σκηνικό μιας μεγαλούπολης, τονίζοντας τον ρόλο το ως “αουτσάιντερ”.

Δ. ΜΠΛΕ ΕΞΩΓΗΙΝΟΣ

Ο μπλε εξωγήινος προέρχεται από τον ίδιο πλανήτη με τον μικρό εξωγήινο και είναι υπεύθυνος για τις αποστολές εξερεύνησης του πλανήτη του καθώς και για τους

¹ Spielberg, S. (Director). (1982). E.T. the extra-terrestrial [Film]. Universal Pictures.

² Coffin, P., & Renaud, C. (Directors). (2010). Despicable me [Film]. Illumination Entertainment.

πιλότους των οχημάτων. Όταν το σήμα του ροζ εξωγήινου χάθηκε, ο ίδιος κατάλαβε αμέσως ότι κάτι είχε πάει στραβά και πως ο ροζ εξωγήινος είχε εγκλωβιστεί σε κάποιον πλανήτη. Εντοπίζοντας το σήμα του, ο μπλε εξωγήινος κατευθύνθηκε στον πλανήτη Γη, όπου το ραντάρ στη στολή του άρχισε να χτυπάει, επιβεβαιώνοντας την παρουσία του.



Εικόνα 3 “Character Sheet –Μπλε Εξωγήινος”

Πρόκειται για έναν χαρακτήρα με βαρύ ύφος, που έρχεται σε αντίθεση με τον χαρακτήρα του ροζ εξωγήινου, και δείχνει να βαριέται που βρίσκεται στην Γη για να διασώσει τον ροζ εξωγήινο. Δεν είναι πολύ κοινωνικός και προτιμά να παραμένει μόνος του. Μάλιστα, αποφεύγει οποιαδήποτε σωματική επαφή, καθώς σέβεται ιδιαίτερα τον προσωπικό του χώρο. Η απόμακρη και εσωστρεφής φύση του τον κάνει να φαίνεται ψυχρός και αδιάφορος, αλλά η αφοσίωσή του στην αποστολή και στους συντρόφους του δείχνει το αντίθετο.

Η έμπνευση για τον μπλε εξωγήινο ήρθε ύστερα από την δημιουργία του ροζ εξωγήινου. Εμφανισιακά, αλλά και συναισθηματικά ο μπλε εξωγήινος είναι το ακριβές αντίθετο από τον ροζ εξωγήινο, ο ροζ εξωγήινος είναι κοντός και λίγο έυσωμος, ενώ ο μπλε εξωγήινος, είναι ψηλός και λεπτός. Ακόμα, όσο πρόσχαρος και ευχάριστος είναι ο ροζ εξωγήινος, άλλο τόσο μονόχρωτος και βαριεστημένος είναι ο μπλε εξωγήινος. Η σκόπιμη αντίθεσή τους δημιουργήθηκε για να μεταφέρει ένα βαθύ μήνυμα: ότι οι εξωτερικές διαφορές δεν παίζουν κανένα ρόλο στην κοινή τους ταυτότητα ως εξωγήινοι από τον ίδιο πλανήτη, ενωμένοι στην αμοιβαία βοήθεια και κατανόηση.

Δ.ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το σενάριο για το animation μου ακολουθεί μια απλή δομή τριών πράξεων, η οποία παρέχει ένα σαφές πλάνο για την εξέλιξη της αφήγησης και την ανάπτυξη των χαρακτήρων.

Πράξη Πρώτη: Αυτή η πράξη παρουσιάζει τους κύριους χαρακτήρες, μια αδέσποτη γάτα και έναν ροζ εξωγήινο. Η αδέσποτη γάτα απεικονίζεται να περιπλανιέται στους δρόμους της πόλης. Ο ροζ εξωγήινος, έχοντας πρόσφατα φτάσει στη Γη, παρουσιάζεται ως ένα περίεργο και συμπονετικό ον, που δεν είναι εξοικειωμένο με τη συμπεριφορά της ανθρώπινης κοινωνίας προς τα ζώα. Η πράξη ολοκληρώνεται με την πρώτη τους συνάντηση.

Πράξη δεύτερη: Η δεύτερη πράξη διερευνά την βαθύτερη σχέση μεταξύ της γάτας και του ροζ εξωγήινου καθώς αντιμετωπίζουν διάφορες προκλήσεις. Οι βασικές σκηνές περιλαμβάνουν την αδέσποτη γάτα που δείχνει στον ροζ εξωγήινο τις σκληρές πραγματικότητες της ζωής στην πόλη για τα εγκαταλελειμμένα ζώα μέσω μιας σειράς φωτογραφιών που αναδεικνύονται.

Πράξη Τρίτη: Η τελική πράξη φτάνει στο αποκορύφωμά της με την αδέσποτη γάτα και τον ροζ εξωγήινο να αντιμετωπίζουν μια απ'ότι φαίνεται απειλή, μια μύυρη σκιά εμφανίζεται πίσω τους. Ξαφνικά η σκιά φαίνεται πως είναι ένας ακόμα εξωγήινος, κάτι που οδηγεί σε ένα ελπιδοφόρο τέλος. Οι τελευταίες σκηνές απεικονίζουν την γάτα να βρίσκει την αίσθηση του ανήκειν και την γάτα να αποφασίζει να φύγει μακριά από την Γη μαζί με τον ροζ εξωγήινο, αφού δεν μπορεί να αλλάξει τους ανθρώπους ή τις συμπεριφορές προς εκείνη.

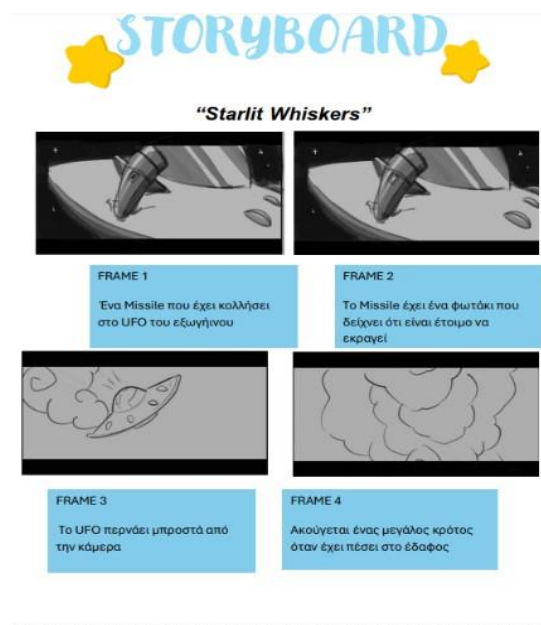
Η διαδικασία συγγραφής του σεναρίου περιλάμβανε πολλά προσχέδια για να τελειοποιήσει την ιστορία με πολλά διαφορετικά συμβάντα και διαφορετικά τέλη, ώσπου να καταλήξω στη τελική διαμόρφωση του. Η ανατροφοδότηση από τους καθηγητές έπαιξαν σημαντικό ρόλο για τη διαμόρφωση της τελικής έκδοσης, διασφαλίζοντας ένα σενάριο που κρατάει το μήνυμα που θέλω να μεταδώσω και ταυτόχρονα είναι κάτι λειτουργικό και κάτι που βρίσκεται μέσα στα πλαίσια της λογικής, ως προς την εκτέλεση του μέσω 3D, αφού υπήρχε περιορισμένος χρόνος και μόνο ένα άτομο.

Ε.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ STORYBOARD

Επόμενο βήμα ήταν αυτό της δημιουργίας του Storyboard της ταινίας, το βήμα αυτό είναι σημαντικό και ξεκινάει να ζωντανεύει την αρχική ιδέα μου.

Η φάση του storyboarding ξεκίνησε με μια σειρά από πρόχειρα σκίτσα με στόχο την οπτικοποίηση του σεναρίου. Αυτά τα αρχικά σκίτσα μπορεί να έγιναν σε ένα μικρό τετράδιο με ένα απλό στυλό αλλά έπαιξαν σημαντικό ρόλο ως τη “μετάφραση” της γραπτής αφήγησης σε εικόνες. Κάθε πάνελ δημιουργήθηκε για να αποτυπώνει την ουσία των βασικών σκηνών, εστιάζοντας στη θέση των χαρακτήρων και τις κύριες ενέργειες κάθε πάνελ.

Σε κάθε σκίτσο έχουν αποδοθεί διαφορετικοί τόνοι, για να δείξουν πως θα πρέπει να είναι το τελικό πλάνο, δηλαδή που θα πρέπει να υπάρχει φως και που όχι. Γενικότερα θα παρατηρηθεί ότι οι χαρακτήρες πάντα βρίσκονται κάτω από φως ή πάντοτε θα υπάρχει κάποια πηγή φωτός που θα πέφτει πάνω τους. Αυτή η τεχνική είναι πολύ συνηθισμένη σε ταινίες και illustrations, αφού έτσι καθοδηγείς τους θεατές να κοιτάζουν και να παρακολουθήσουν αυτό που πραγματικά έχει σημασία στη σκηνή.



Εικόνα 4 "Storyboard "

ΣΤ.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ANIMATIK

Ως μέρος της φάσης της προπαραγωγής, ήταν η δημιουργία ενός animatic για την οπτικοποίηση του "Starlit Whiskers" πριν ξεκινήσει η πραγματική διαδικασία του animation. Το animatic, είναι ουσιαστικά ένα προσχέδιο του τελικού animation, το οποίο με βοήθησε να κατανοήσω τον ρυθμό, το χρονοδιάγραμμα και την γενικότερη ροή της ταινίας. Το animatic ήταν επίσης χρήσιμο για την εύρεση πιθανών προβλημάτων από νωρίς, όπως σκηνές που μπορεί να είναι πολύ μεγάλες ή μεταβάσεις που μπορεί να μην είναι τόσο ομαλές όσο θα ήθελα. Συγκεντρώνοντας μια σειρά από εικόνες από το storyboard και προσθέτοντας προσωρινά ηχητικά εφέ, έφτιαξα μια πρόιμη έκδοση της ταινίας που έδινε μια αίσθηση για το πώς θα εξελισσόταν το τελικό animation.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ

A.MODELING

Η ταινία μικρού μήκους αποτελείται από 2 πρωταγωνιστές και έναν συμπρωταγωνιστή. Μια μικρή αδέσποτη μαύρη γάτα, έναν εξωγήινο που τριγυρνάει χαμένος στην πόλη και έναν ακόμα εξωγήινο που έρχεται για να διασώσει τον φίλο του από την Γη.

Η δημιουργία των χαρακτήρων για το "Starlit Whiskers" περιλαμβάνει μια διαδικασία πολλαπλών σταδίων. Η παραγωγή ξεκίνησε με τη γλυπτική κάθε χαρακτήρα σε 3D. Χρησιμοποιώντας εργαλεία γλυπτικής του Blender, διαμόρφωσα τους χαρακτήρες με υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας και πολυγώνων, εστιάζοντας στην αποτύπωση των προσωπικοτήτων τους

Μόλις ολοκληρώθηκαν τα γλυπτά, το επόμενο βήμα ήταν η ρετοπολογία. Αυτή η διαδικασία ήταν απαραίτητη για τη βελτιστοποίηση των χαρακτήρων για την χρήση τους στο animation. Η ρετοπολογία περιλαμβάνει τη δημιουργία ενός νέου πλέγματος χαμηλότερης ανάλυσης που ακολουθεί τα περιγράμματα του γλυπτού υψηλής ανάλυσης, αλλά με μια απλοποιημένη γεωμετρία που είναι πιο εύκολο να προσαρμοστεί και να ζωντανέψει. Αυτό το βήμα βοήθησε στη μείωση του υπολογιστικού φόρτου, καθιστώντας τη διαδικασία του animation και του rendering για τον ίδιο τον υπολογιστή.

B.RIGGING

Το επόμενο βήμα που μας φέρνει ακόμα πιο κοντά στο στάδιο του animation είναι το Rigging των χαρακτήρων. Το rigging έγινε με τη χρήση του Blender. Η διαδικασία ξεκίνησε με τη δημιουργία του “σκελετού” των χαρακτήρων που ακολουθεί την ανατομία όσο πιο πιστά γίνεται. Αυτό περιλαμβάνει την προσθήκη ενός Armature και την τοποθέτηση των “bones” που ταιριάζουν με την ανατομία του χαρακτήρα - bones για τη σπονδυλική στήλη, τα άκρα, το λαιμό, το κεφάλι και ακόμα και τα κέρατα των εξωγήινων, γενικότερα οποιοδήποτε μέρος των χαρακτήρων θα χρειαστεί να έχω έλεγχο κατά την διάρκεια του animation.

Επόμενο βήμα ήταν η επεξεργασία του προσανατολισμού κάθε bone, γνωστό ως bone roll, γύρισα τα bones με τρόπο τέτοιο που να ταιριάζει με το πως θέλω να λυγίζουν τα άκρα τους οι χαρακτήρες μου, δηλαδή για έναν σωστό έλεγχο περιστροφής κατά τη διάρκεια της κίνησης. Τέλος οργάνωσα όλα τα κόκκαλα του amature, με σκοπό το Blender να μπορεί να τα αναγνωρίσει και να λειτουργήσει η αυτοματοποίηση του προγράμματος, κατά την οποία κάνει μικρές αλλαγές ή διορθώνει μικρά λάθη που μπορεί να έχει κάνει ο χρήστης. Για την οργάνωση των bones χρησιμοποιούνται συγκεκριμένες ετικέτες όπως spine, arm.L, and leg.R κ.λ.π. Αφού έχει φτιαχτεί το armature των χαρακτήρων, ήρθε η ώρα του parenting του mesh του χαρακτήρα και του amature. Αυτό δημιουργεί μια “ιεραρχική” σχέση όπου τα bones του amature ελέγχουν την παραμόρφωση του mesh. Πλέον τα bones έχουν δικά τους controllers τα οποία μπορώ να κινήσω και να παραμορφώσω το mesh, δίνοντας στους χαρακτήρες μου διαφορετικές πόζες και κινήσεις.

Τελικό βήμα, ήταν οι δοκιμές των “Rigs”, για την σωστή τους λειτουργία. Οι δοκιμές έγιναν πολλές φορές για καθένα από τα “rigs” και κάθε φορά έκανα αλλαγές στα bones και στα amature,ώσπου ο χαρακτήρας να κινείται φυσικά και να μην υπάρχουν τεχνικά προβλήματα κατά την διάρκεια του animation.

Το Rigging ήταν το δυσκολότερο βήμα κατά την παραγωγή της ταινίας μου και το βήμα στο οποίο έδωσα αρκετά παραπάνω χρόνο απ’ότι είχε σχεδιαστεί αρχικά. Αυτό συνέβη λόγω της έλλειψης γνώσεων για το συγκεκριμένο κομμάτι της παραγωγής, και έτσι χρειάστηκε να πειραματιστώ αρκετά και να ξοδέψω αρκετό χρόνο διαβάζοντας και βλέποντας ειδικά προσαρμοσμένα βίντεο για να καταφέρω να δημιουργήσω τα πρώτα σωστά rigs μετά από δεκάδες αποτυχημένα άλλα. Ήταν ένα μεγάλο ταξίδι, με πολλά

σκαμπανευάσματα για εμένα, μέσα από το οποίο όμως έμαθα πολλά και μπορώ να χρησιμοποιήσω αυτές τις γνώσεις μου για να δημιουργήσω νέες ταινίες και 3D έργα στο μέλλον.

Γ.ANIMATION

Επηρεασμένη από ταινίες όπως το “*Spider-Man: Into the Spider-Verse*”¹, “*Nimona*” και “*Kubo and the Two Strings*” το animation έγινε κυρίως σε 4άρια, δηλαδή υπάρχει ένα keyframe ανά 4 frames με σκοπό να δοθεί η αίσθηση του stop-motion animation. Σκοπός είναι να κάνει το animation πιο ξεχωριστό δίνοντας του “χαρακτήρα”, ώστε να διαφέρει από τα συνιθισμένα 3D animation και να αποδοθεί μια πιο παραδοσιακή βλέψη στην ταινία σαν σύνολο.

Το πρώτο βήμα του animation ήταν το layout και το blocking. Αυτή η φάση περιλαμβάνει την τοποθέτηση των χαρακτήρων και των αντικειμένων στη σκηνή σύμφωνα με το storyboard και τη δημιουργία πρόχειρων κινούμενων εικόνων για τον καθορισμό των πρωταρχικών κινήσεων. Το layout βοήθησε στον καθορισμό του χρόνου και του ρυθμού κάθε σκηνής

Μόλις ολοκληρώθηκε το blocking, ξεκίνησε το πιο λεπτομερές animation. Αυτό το στάδιο περιελάμβανε την τελειοποίηση των πρωταρχικών κινούμενων εικόνων, προσθήκη δευτερευουσών κινήσεων και προσθεσα τις εκφράσεις του προσώπου. Τέλος, το Graph Editor χρησιμοποιήθηκε για να τελειοποιήσουν τις κινήσεις των χαρακτήρων, με την επίτευξη πιο ομαλών κινήσεων.

Γ1.Walk-Cycles

Αρχίζοντας το μεγάλο βήμα του animation της ταινίας, ξεκίνησα με την δημιουργία των τριών Walk-Cycles των χαρακτήρων μου. Αρχικά, έκανα τα walk-cycles για να συμπληρωθεί ο χαρακτήρων των τριών πρωταγωνιστών, αφού μέσω του βηματισμού τους, αναδεικνύουν τον χαρακτήρα τους και την συναισθηματική φύση τους ως έναν βαθμό, επιπλέον τα walk-cycles είναι κάτι που θα χρησιμοποιούσα καθ’όλη τη διάρκεια της ταινίας, σε πολλές διαφορετικές σκηνές.

¹ Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (Directors). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Film]. Columbia Pictures.

Έχοντας μια πρώτη εικόνα του animation και του τρόπου δημιουργίας walk-cycles από τα μαθήματα κατά τη διάρκεια των σπουδών μου, καθώς και των έτοιμων 3D χαρακτήρων μου, ξεκίνησε η δημιουργία των walk cycles. Για τους δύο εξωγήινους χαρακτήρες, η διαδικασία ήταν σχετικά απλή, δεδομένου ότι ήταν δίποδοι. Στον ροζ εξωγήινο έδωσα έναν χαρούμενο και πηδηχτό βηματισμό, όπου σε κάθε βήμα το σώμα του ταρακουνιέται, θυμίζοντας ζελέ. Αντίθετα, στον μπλε εξωγήινο έδωσα έναν αργό και χαλαρό βηματισμό που αποπνέει τον "cool" χαρακτήρα του.

Για τον βηματισμό της γάτας, η διαδικασία δυσκόλεψε αρκετά. Η γάτα πρόκειται για ένα τετράποδο χαρακτήρα με έναν ιδιαίτερο βηματισμό που διαφέρει απ' όλα τα τετράποδα ζώα. Πιο συγκεκριμένα, ο βηματισμός των αιλουροειδών είναι πιο περίπλοκος και βοηθάει στη απίστευτη κινητικότητα και ταυτόχρονα ισοροπία που διαθέτουν. Κάνοντας έρευνα για τον βηματισμό της γάτας, υπήρχε ελάχιστο υλικό για την δημιουργία ενός walk-cycle σε 3D περιβάλλον, έτσι για να λύσω αυτό το πρόβλημα αποφάσισα να παρατηρήσω και να βιντεοσκοπήσω τις δικές μου γάτες και να μελετήσω τον τρόπο που περπατάνε.

Μετά από αρκετές ώρες παρατήρησης και αρκετές βιντεοσκοπήσεις, καθώς και 4 αποτυχημένες προσπάθειες δημιουργίας walk-cycles για τον χαρακτήρα της γάτας, κατέληξα στο τελικό walk-cycle στο οποίο προσέθεσα και μερικά στοιχεία, όπως ένα πιο γοργό βάδισμα, για να αναδείξει τον φόβο της γάτας στο γύρω της περιβάλλον, αφού σχεδόν πάντα περπατά λίγο πιο γρήγορα από τους υπόλοιπους χαρακτήρες.

Γ2.Key-Scenes Animation

Οι βασικές σκηνές της ταινίας μου ήταν επτά: 1) η σκηνή του UFO που πέφτει από τον ουρανό, 2) η σκηνή της γάτας που περπατά μπροστά από το Diner, 3) η γάτα που τρέχει να κρυφτεί από τους ανθρώπους, 4) η συνάντηση της γάτας με τον ροζ εξωγήινο, 5) η συνάντηση με τον μπλε εξωγήινο, 6) η απόφαση της γάτας να φύγει με τον εξωγήινο, και 7) η λάμψη της ουράς της γάτας καθώς φεύγει. Κάθε μία από αυτές τις σκηνές διαδραματίζεται σε διαφορετικά περιβάλλοντα, οπότε αποτελούν επτά διαφορετικά αρχεία Blender. Ξεκινώντας κάθε σκηνή, εφαρμόζω τον κανόνα του layout και του blocking.

Για τη σκηνή του UFO που συντρίβεται, χρησιμοποίησα keyframes για να δημιουργήσω την κίνηση του διαστημόπλοιου από τη μία άκρη της

οθόνης στην άλλη. Στην συνέχεια, προστέθηκε ο καπνός του UFO, με την χρήση του εργαλείου mball που προσφέρει το Blender σε συνδυασμό με το particle system του Blender. Τέλος αντέγραψα τα keyframes του διαστημόπλοιου στον καπνό, ώστε να φαίνεται πως ο καπνός βγαίνει από το πίσω μέρος του UFO.

Για την επόμενη σκηνή χρησιμοποίησα το ήδη έτοιμο walk-cycle της γάτας, στο οποίο προσέθεσα μερικά νέα keyframes, κατά τα οποία η γάτα σταματά απότομα με την χρήση της τεχνικής του anticipation και κοιτά το φαγητό από την βιτρίνα.

Η σκηνή της γάτας που τρέχει μακριά από τις σκιές των ανθρώπων είναι η πιο διαφορετική σκηνή που υπάρχει στην ταινία μου, καθώς ακολουθεί την εξέλιξη της ταινίας μέσα από την ματιά της ίδιας της γάτας. Πρόκειται για μια POV βλέψη μέσα στην ταινία και για να δημιουργήσω αυτή την ψευδαίσθηση, έκανα animate την ίδια την κάμερα. Με την χρήση των keyframes κούνησα την κάμερα, με τέτοιο τρόπο που ακολουθεί τον βηματισμό της γάτας και για να γίνει ακόμα πιο ρεαλιστικό επεξεργάστηκα το γράφημα των keyframes, όπου και πρόσθεσα ένα modifier που δίνει ένα μικρό κούνημα στην κάμερα καθόλη τη διάρκεια της σκηνής, δίνοντας έμφαση έτσι στην κίνηση της γάτας.

Η συνάντηση της γάτας και του εξωγήινου πρόκειται στην πραγματικότητα για 2 σκηνές και για την ακρίβεια δύο διαφορετικές προοπτικές της κάμερας. Για την πρώτη σκηνή χρησιμοποίησα τον εξωγήινο που αρχικά πόζαρα να κρατάει ένα κομμάτι πίτσα , η γάτα κοιτά τον εξωγήινο μένοντας ακίνητη και η πίτσα του εξωγήινου διπλώνεται. Για το δίπλωμα της πίτσας χρησιμοποίησα τα shape keys του Blender που δίνουν τη δυνατότητα αποθήκευσης πολλών διαφορετικών ποζών είτε αντικειμένων είτε χαρακτήρων και να χρήση αυτών σε διαφορετικές σκηνές.

Έτσι αποθήκευσα την αρχική “πόζα” της πίτσα που στέκεται όρθια και στην συνέχεια αποθήκευσα την νέα πόζα της πίτσας, όπου διπλώνεται. Με την χρήση 2 keyframes η πίτσα εναλλάσσεται από την μια πόζα στην άλλη. Επιλέον το ίδιο σύστημα ακολούθησα και για τα μάτια του ροζ εξωγήινου που ανοιγοκλείνουν, αποθηκεύοντας μια πόζα του εξωγήινου με ανοιχτά μάτια και μια ακόμα με κλειστά, εναλλάσσοντας σε αυτές με την χρήση keyframes. Η επόμενη σκηνή, περιέχει και πάλι την τεχνική του anticipation, όπου η γάτα έχει συνειδητοποιήσει τι βλέπει μπροστά της και σοκαρισμένη βρίσκεται και πάλι και στα 4 πόδια της.

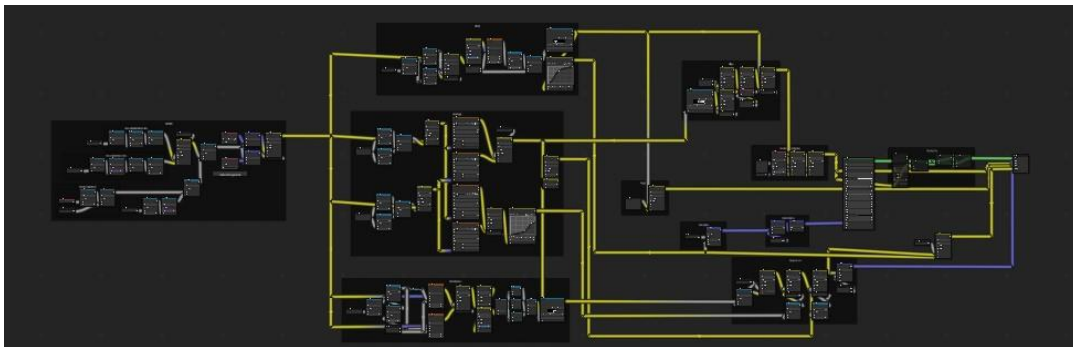
Η συνάντηση με τον μπλε εξωγήινο ήταν μία από τις πιο περίπλοκες σκηνές, κάνοντας τον εξωγήινο να γυρίσει 180 μοίρες και να κοιτάξει προς την σκιά. Με την χρήση των controls του amature, αρχικά γύρισα τον εξωγήινο 180 μοίρες προς την σκιά και τον πόζαρα με τον τρόπο που ήθελα να μοιάζει όταν θα έβλεπε την σκιά, στην συνέχεια πόζαρα τον εξωγήινο από την μεριά όπου η πλάτη του είναι προς την σκιά. Στην συνέχεια, έφτιαξα τα in-between keyframes που φτιάχνει αυτόματα το πρόγραμμα, διορθώνοντας κάποιες από τις πόζες για να γίνει η κίνηση πιο ομαλή. Τέλος, η σκηνή της γάτας στην οποία η ουρά της λάμπει, αν και πρόκειται για μια φαινομενικά απλή σκηνή. Είχε μια ιδιαίτερη δυσκολία στο animation του shader, για να κάνει την ουρά να λάμπει, κάτι που θα αναφερθεί παρακάτω στο κομμάτι του shading. Το animation της σκηνής ακολούθησε την τεχνική του blocking και αφού οι χαρακτήρες είχαν πάρει τις βασικές τους πόζες τους, πρόσθεσα τα in-betweens, στο τέλος επεξεργάστηκα το γράφημα, ώστε να κάνω το κεφάλι του εξωγήινου να ξεκινά απ'οτομα και να σταματά πιο αργά όταν γυρίσει να κοιτάξει τη γάτα. Αφού οι βασικές σκηνές έχουν γίνει animate, τότε άρχισε το επόμενο μέρος, κατά το οποίο έφτιαξα τις “συνδετικές” σκηνές της ταινίας. Δεν είναι τόσο σημαντικές σκηνές όσο οι πρωταρχικές, αλλά προσθέτουν στην ταινία μια αίσθηση χιούμορ και βοηθάνε στην ομαλή κίνηση από την μια σκηνή στην επόμενη.

Μετά από την τελειοποίηση του animation κάθε σκηνής ήταν η ώρα της μετατροπής τους σε stop-motion δηλαδή ο χαρακτήρας να κινείται ανά 4 frames. Στο ταξίδι αυτό της μετατροπής, βρέθηκαν πολλά εμπόδια μπροστά μου. Ξεκινώντας την μετατροπή, αποφάσισα να ακολουθήσω την διαδρομή κατά την οποία κάνω bake το τελικό animation κάθε σκηνής και στην συνέχεια μειώνω τα keyframes στο 1/4 του αριθμού τους. Αρχίζοντας να κάνω bake τα animation μου, ανακάλυψα ότι η συγκεκριμένη διαδικασία δεν είναι αξιόπιστη και πολλές φορές δημιουργεί λάθη στο αρχικό μου animation. Ψάχνοντας το πρόγραμμα και κοιτώντας τις δυνατότητες που δίνει ανακάλυψα ένα modifier στο Graph Editor του προγράμματος που ονομάζεται Stepped Interpolation Modifier το οποίο δίνει στην καμπύλη έναν βηματισμό, κάνοντας την εικόνα να φαίνεται σαν stop-motion. Έτσι τελικά ακολούθησα αυτή τη διαδρομή κατά την οποία χρησιμοποιούσα αυτό το modifier σε κάθε σκηνή.

Δ.SHADING

Για το shading όλων των χαρακτήρων χρησιμοποιήθηκε ένα clay shader που δίνει την μορφή πηλού στους χαρακτήρες. Το συγκεκριμένο shader χρησιμοποιήθηκε σε όλα τα κομμάτια των χαρακτήρων ακόμα στα μάτια και τα ρούχα. Πρόκειται για ένα περίπλοκο shader που αποτελείται από αρκετά nodes όπως φαίνεται και παρακάτω στην εικόνα.

Η ιδέα πίσω από τη χρήση ενός shader από πηλό ήταν να δώσει στους χαρακτήρες μια μοναδική, χειροποίητη αίσθηση που θα ξεχώριζε οπτικά.. Οι πρωταρχικοί στόχοι ήταν να δημιουργηθεί ένα shader που μιμείται την εμφάνιση του πηλού, με ρεαλιστική υφή και αποκρίσεις φωτισμού, αλλά και να διατηρεί μια πιο stylized μορφή, ταιριάζοντας έτσι το stylized background με τους χαρακτήρες και να επιτευχθεί μια ισορροπία μεταξύ στυλιζαρισμένου και ρεαλιστικού shading.



Εικόνα 5 “Clay Shader-Nodes”



Εικόνα 6 “Clay Shader”

Για την τελευταία σκηνή που η ουρά της γάτας χρειάστηκε να αλλάξει χρώμα και να λάμπει, έγινε αλλαγή στον shader της ουράς. Αρχικά προσπάθησα να προσθέσω στα

nodes του shader ένα emission table, κάτι που διέλυε την λειτουργικότητα του αρχικού shader πυλός, έτσι χρειάστηκε να αυτοσχεδιάσω και να αλλάξω για μερικά καρέ το shader στην ουρά της γάτας σε ένα απλό μαύρο shader που σχεδόν αμέσως αλλάζει και αρχίζει να λάμπει.

Τελικά, έγινε ένα πρώτο render της ουράς της γάτας με το shader πηλό και στα καρέ που η ουρά αλλάζει χρησιμοποιήθηκε ένα διαφορετικό render όπου αν και δεν είναι εμφανές το shader στην ουρά της είναι διαφορετικό.

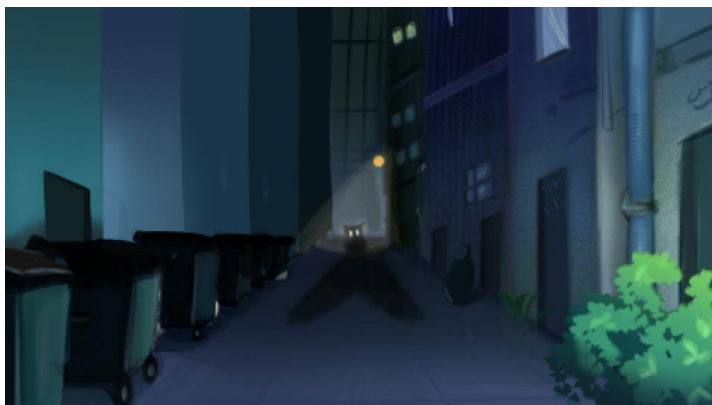
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ (BACKGROUNDS)

A.CONCEPT

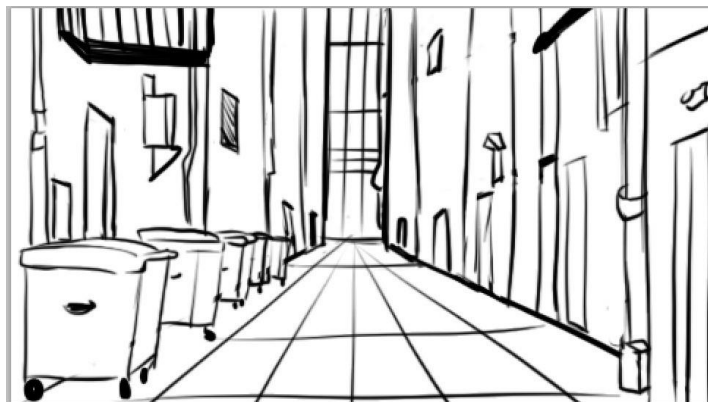
Η δημιουργία των περιβαλλόντων ξεκίνησε με αρχικές σκέψεις και σκίτσα που αποτύπωναν το πώς οραματιζόμουν τους χώρους, τα φώτα και τα αντικείμενα των σκηνών. Η ιστορία εκτυλίσσεται σε μια πολυκατοικημένη μεγαλούπολη, με έμφαση στα στενά της σοκάκια, τα οποία χαρακτηρίζονται από πυκνή δόμηση.

Για να αποδοθεί αυτή η αστική πυκνότητα, πραγματοποιήθηκε έρευνα, με ιδιαίτερη έμφαση σε επιρροές από τη Νέα Υόρκη. Αυτή η διαδικασία έρευνας περιλάμβανε την ανάλυση αρχιτεκτονικών χαρακτηριστικών των κτιρίων, καθώς και της ατμόσφαιρας που κυριαρχεί σε τέτοιες μητροπόλεις.

Αποτέλεσμα αυτής της έρευνας ήταν η δημιουργία ενός πρώτου concept art σκίτσου, το οποίο συνέλαβε την κεντρική ιδέα και την αισθητική των σκηνών της ταινίας. Το συγκεκριμένο concept art σκίτσο (βλ. Εικόνα 3 & 4) αποτέλεσε την κύρια έμπνευση για τη μετέπειτα ανάπτυξη των σκηνικών.

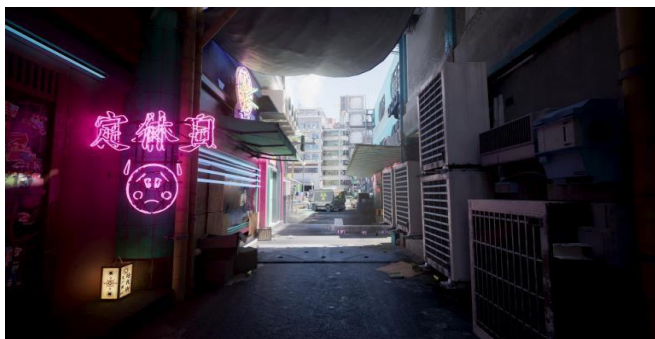


Εικόνα 7 “Concept Art Χώρων”



Εικόνα 8 “Sketch Στενού”

Η κύρια επιρροή για τη δημιουργία των χώρων ήταν το ηλεκτρονικό παιχνίδι “Cyberpunk 2077”¹ και η σειρά κινουμένων σχεδίων που βασίζεται στο ίδιο παιχνίδι, “Cyberpunk: Edgerunners”.² Ιδιαίτερη σημασία δόθηκε στα στοιχεία της χρήσης έντονων φωσφορίζοντων χρωμάτων στις πινακίδες που υπάρχουν στις σκηνές, καθώς και στην έντονη και υπερφορτωμένη εικόνα από αντικείμενα που γεμίζουν τους χώρους. Οι σχεδιαστικές αυτές επιλογές στόχευαν στη δημιουργία μιας ατμόσφαιρας που αναδεικνύει τον χαοτικό και φουτουριστικό χαρακτήρα του κόσμου του Cyberpunk, προάγοντας παράλληλα την αισθητική της υπερβολή.



Εικόνα 9 “Cyberpunk:2077 Videogame ”

¹ CD Projekt Red. (2020). Cyberpunk [Video game series]. Warsaw, Poland: CD Projekt.

² CD Projekt Red. (2022). Cyberpunk: Edgerunners [Television series]. Netflix.

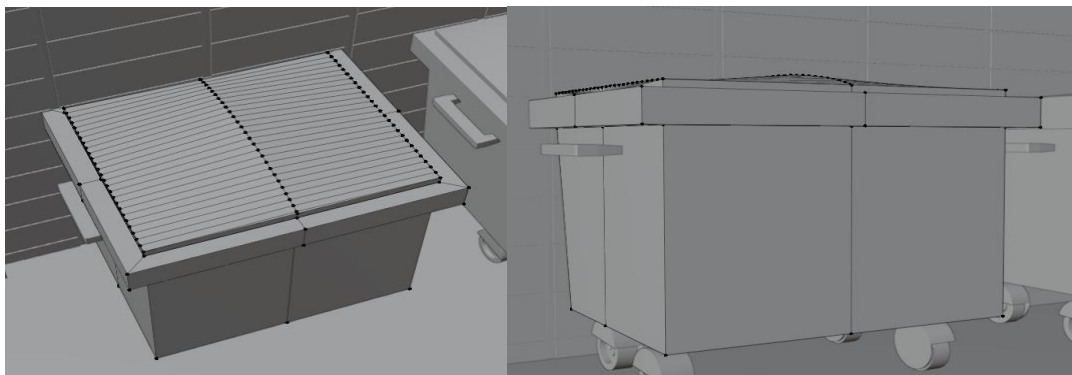


Εικόνα 11 “Cyberpunk:2077 Σειρά ”

B.MODELING

Το Modeling έγινε και πάλι στο “Blender”. Κατά τη μοντελοποίηση των περιβαλλόντων χρησιμοποιήθηκαν ποικίλες τεχνικές για την επίτευξη του τελικού αποτελέσματος. Η πολυγωνική μοντελοποίηση και η μοντελοποίηση με χρήση subdivisions ήταν οι κύριες μέθοδοι που χρησιμοποιήθηκαν, επιτρέποντας τον ακριβή έλεγχο της γεωμετρίας των αντικειμένων και διευκολύνοντας τη δημιουργία λεπτομερειών. Για παράδειγμα, τα κτίρια και οι δρόμοι της πόλης κατασκευάστηκαν χρησιμοποιώντας πολυγωνική μοντελοποίηση.

Εκτός από την πολυγωνική μοντελοποίηση, εφαρμόστηκαν τεχνικές array για τη δημιουργία επαναλαμβανόμενων στοιχείων, όπως τα τούβλα στους τοίχους. Η γλυπτική χρησιμοποιήθηκε επίσης για πιο οργανικές μορφές, όπως σε φυτά και δέντρα που χρησιμοποιήθηκαν στις σκηνές, για να δώσει μια φυσική, χειροποίητη αίσθηση στο περιβάλλον.



Εικόνα 12 “Παράδειγμα πολυγωνικής μοντελοποίησης”

Γ.SHADERS KAI LINEART

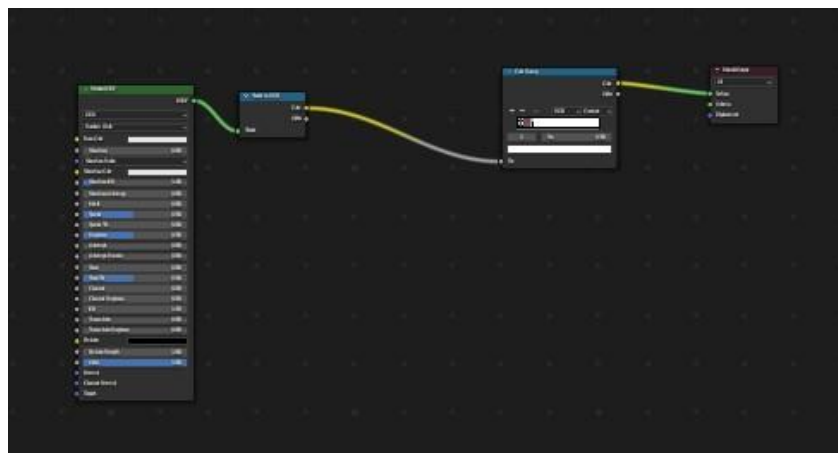
Μια ακόμη σημαντική στυλιστική επιλογή ήταν η χρήση 2D backgrounds, τα οποία, παρόλο που δημιουργήθηκαν σε 3D πρόγραμμα, το shading τους έγινε με τέτοιο τρόπο ώστε να δίνουν την αίσθηση ενός ζωγραφισμένου περιβάλλοντος. Αυτό επιτεύχθηκε μέσω της εφαρμογής τεχνικών shading που μιμούνται την παραδοσιακή 2D αισθητική.

Για να ενισχυθεί αυτή η 2D αίσθηση, προστέθηκε lineart σε όλα τα αντικείμενα. Οι γραμμές γύρω από τις φόρμες των αντικειμένων βοηθούν στο να τονιστεί η "ζωγραφιστή" εμφάνισή τους. Η τεχνική αυτή προσφέρει μια συνύπαρξη του τρισδιάστατου χώρου με δισδιάστατες τεχνικές, προσδίδοντας βάθος και προσωπικότητα στις σκηνές.

Στη συνέχεια, θα παρουσιαστεί ένα παράδειγμα της διαδικασίας δημιουργίας ενός cel shader για ένα από τα αντικείμενα της σκηνής. Το cel shader εφαρμόζεται ώστε να προσδίδει μια επίπεδη, γραμμική εμφάνιση με έντονες χρωματικές αντιθέσεις και καθαρές γραμμές.



Εικόνα 13 “Missile-UFO Scene”

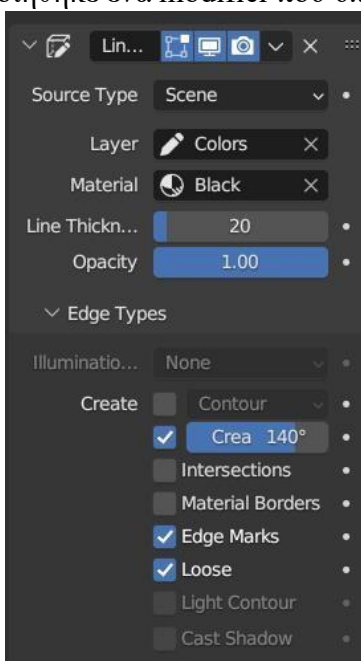


Εικόνα 14 “ Missile Cel/Toon Shader”

Στις παραπάνω εικόνες παρουσιάζεται η διαδικασία δημιουργίας ενός από τα cel shaders για τον πύραυλο στη σκηνή με το UFO. Το κυριότερο στοιχείο αυτού του shader είναι το “Color Ramp,” το οποίο χρησιμοποιεί μια σταθερά “Constant” για να διαχωρίζει κάθε χρώμα που προστίθεται στο Ramp, δίνοντας έτσι τη χαρακτηριστική εμφάνιση του cel shading, όπως στα 2D animations.

Το συγκεκριμένο shader έχει εφαρμοστεί σε όλα τα αντικείμενα των σκηνικών, συμπεριλαμβανομένων των κτιρίων και των επιμέρους αντικειμένων που συνιστούν το χώρο.

Για το lineart, χρησιμοποιήθηκε ένα modifier που υπάρχει μέσα στο Blender.



Εικόνα 15 “Lineart-Modifier”

Όπως φαίνεται στο παράθυρο “Source Type” έχει την επιλογή “Scene”, αυτό σημαίνει ότι το lineart θα μπει σε όλα τα αντικείμενα της σκηνής. Παρακάτω υπάρχει επιλογή του χρώματος που θα έχει το lineart και το πάχος της γραμμής, καθώς και την αδιαφάνεια. Σε όλες τις διαφορετικές σκηνές χρησιμοποιήθηκε το Lineart Modifier με τις ίδιες ρυθμίσεις, ώστε να υπάρχει ομοιομορφία καθ’ όλη τη διάρκεια της ταινίας.

Δ.Χώροι

Οι βασικοί χώροι/σκηνές στους οποίους υπάρχουν οι χαρακτήρες είναι 5. Το μικρό στενό όπου οι 2 χαρακτήρες συναντιούνται, το Diner από το οποίο περνάει μπροστά η γάτα στην αρχή της ιστορίας, ένα διαφορετικό στενό στο οποίο συναντάνε τον μπλε εξωγήινο, το εγκαταλελειμμένο εργοστάσιο που βρίσκεται το UFO και το εσωτερικό του UFO.

Η ιστορία διαδραματίζεται τη νύχτα, με όλους τους χώρους να παραμένουν σκοτεινοί. Η τοποθέτηση φωτιστικών στοιχείων έγινε με στρατηγικό τρόπο, με φώτα κοντά ή πάνω από τους χαρακτήρες, για να δοθεί έμφαση σε αυτούς κατά τη διάρκεια της κίνησης. Αυτή η τεχνική επιτρέπει στους χαρακτήρες να ξεχωρίζουν στο περιβάλλον.

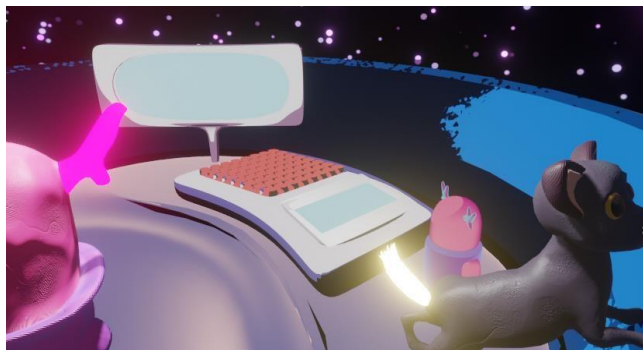
Η επιλογή των χρωμάτων εμπνεύστηκε και πάλι από το βιντεοπαιχνίδι "Cyberpunk 2077", με στόχο να δημιουργηθεί μια φουτουριστική όψη της πόλης. Για να επιτευχθεί αυτό, χρησιμοποιήθηκαν αναλογικοί συνδυασμοί χρωμάτων, όπως μπλε και ροζ, καθώς και οι λάμπες από τα φώτα των πινακίδων των καταστημάτων της πόλης. Αυτοί οι χρωματικοί συνδυασμοί ενισχύουν την αισθητική του cyberpunk που ακολουθούν τα 2D backgrounds.



Εικόνα 16 “Στενό πόλης”



Εικόνα 17 “Diner”



Εικόνα 18 “UFO”



Εικόνα 19 “DINER”

Μερικά επιπλέον περιβάλλοντα δημιουργήθηκαν για τις σκηνές που ακολουθούν στην ταινία, όπως το πάρκο και το βραδινό camp. Και τα δύο αυτά περιβάλλοντα ακολουθούν την ίδια αισθητική με τα προηγούμενα, αλλά με λιγότερα ή και καθόλου φουτουριστικά στοιχεία.

Η απουσία αυτών των στοιχείων συμβάλλει στο να τονιστεί η αλλαγή του σκηνικού, δείχνοντας ότι οι χαρακτήρες δεν βρίσκονται πλέον μέσα στη χαώδη πόλη, αλλά έχουν καταφύγει σε μέρη πιο φιλικά και γαλήνια για τους ίδιους. Τα νέα αυτά περιβάλλοντα προσφέρουν μια αντίθεση με την πολυπλοκότητα και την ένταση του αστικού τοπίου, αναδεικνύοντας έτσι την αίσθηση της ηρεμίας και της ανακούφισης που νιώθουν οι χαρακτήρες. Τα φυσικά στοιχεία, οι απαλότεροι φωτισμοί και οι χαλαροί χρωματικοί συνδυασμοί, ενισχύουν την αίσθηση της ηρεμίας και της ασφάλειας που χαρακτηρίζουν τα νέα αυτά σκηνικά.



Εικόνα 20 “Park Scene”



Εικόνα 21 “Camp”

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ

Α. Εικόνα

Για την μεταπαραγωγή της ταινίας χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα της “Adobe After Effects 2023”. Σε αυτό έγινε το Edit της ταινίας, τα clip μπήκαν σε μια σειρά και μερικά ακόμα κόπηκαν. Στην συνέχεια, έγινε βελτίωση των χρωμάτων με την χρήση του effect “*Lumetric Color*” σε κάθε κλιπ ξεχωριστά καθώς πρόσθεσα και ένα φίλτρο “noise” για να δώσει μια πιο χειροποίητη αισθητική στην ταινία. Στην σκηνή όπου εμφανίζεται ο σκουπιδοτενκός που κοιτά η γάτα, πρόσθεσα μερικές μύγες με την χρήση κυκλικών σχημάτων, στα οποία προστέθηκε ένα wiggle expression για να τους δώσει κίνηση. Τέλος στην πρώτη σκηνή όπου το UFO πέφτει, κατά την πρόσκρουση τη προστέθηκε ένα φίλτρο “flare” το οποίο δίνει την αίσθηση της έκρηξης στην σκηνή.

Ακόμα, στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, δημιούργησα εξ ολοκλήρου το edit των φωτογραφιών που εμφανίζονται και εξαφανίζονται με stop motion κίνηση. Αφού έκανα render τις σκηνές των φωτογραφιών στο blender, έφτιαξα το πλαίσιο της φωτογραφίας στο “Photoshop” και οι εικόνες από τα renders αλλά και το πλαίσιο της φωτογραφίας περάστηκαν στο After Effects όπου και επεξεργάστηκα. Για την stop-motion κίνηση, αφού έφτιαξα την κίνηση των φωτογραφιών μέσα στην σκηνή και εκτός χρησιμοποίησα το effect “Posterize” το οποίο δίνει την δυνατότητα να μειώσω τα frames της σκηνής και να δώσει την εντύπωση πως οι φωτογραφίες κινούνται σε 4 frames.

B.ΗΧΟΣ

Για την ηχητική επένδυση χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα “Reaper” για να γίνει η επεξεργασία των ηχητικών κλιπ που χρησιμοποιήθηκαν στην εργασία. Η πλειοψηφία των sound effects της ταινίας είναι δικές μου ηχογραφήσεις που στην συνέχεια επεξεργάστηκα στο πρόγραμμα Reaper.

Για την ηχητική επένδυση του βίντεο χρησιμοποιήθηκαν ήχοι που ηχογραφήθηκαν στον χώρο μου με τη βοήθεια του μικροφώνου “SHURE SM58” και της κάρτας ήχου Focusrite καθώς και μερικοί royalty free ήχοι οι οποίοι θα αναλυθούν και παρακάτω. Αφού το τελικό βίντεο της ταινίας μου μελετήθηκε, καταγράφηκαν οι ήχοι που θα χρειάζονταν για την παραγωγή της ηχητικής επένδυσης και στην συνέχεια έγιναν δοκιμές με πολλά διαφορετικά αντικείμενα και έπιπλα που είχα στην διάθεση μου με σκοπό να δημιουργηθούν αυτοί οι ήχοι. Η μέθοδος που ακολουθήθηκε είναι αυτή του Foley.

Όλοι οι ήχοι έχουν υποστεί επεξεργασία μέσω του προγραμμάτος ανεξαιρέτως αν έχουν προέρθει από το site ή από εμένα την ίδια, με σκοπό να ταιριάζουν τόσο με το timing όσο και με τους χώρους που εκτυλίσσεται η κάθε σκηνή.

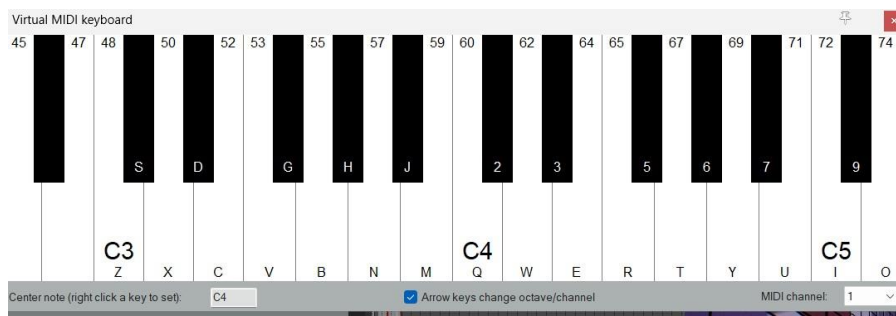
Τα βήματα των χαρακτήρων ηχογραφήθηκαν χρησιμοποιώντας διαφορετικά ζευγάρια παντόφλες σε επιφάνειες όπως ξύλο και μάρμαρο. Οι ήχοι των κεράτων των εξωγήινων που αλλάζουν χρώμα προέρχονται από κρυστάλλινα ποτήρια που τα χτυπούσα απαλά με ένα δαχτυλίδι. Ο ήχος των χεριών του εξωγήινου και της γάτας στις φωτογραφίες, είναι η ηχογράφηση του χεριού μου που τσαλακώνει ένα χαρτί καθώς και άλλοι ήχοι για τις μικρές κινήσεις των χεριών των χαρακτήρων, ηχογραφήθηκαν διάφορα υφάσματα που τρίβονταν μεταξύ τους ή και πλαστικά που τρίβονταν. Άλλοι ήχοι που ηχογραφήθηκαν ήταν αυτοί του νιαουρίσματος

της γάτας μου για την φωνή της γάτας σε μερικές σκηνές. Ακόμα, για μερικούς από τους χιουμοριστικούς ήχους όπως τα μάτια που ανοιγοκλείνουν, η πίτσα που διπλώνει και οι απότομες κινήσεις των εξωγήινων, χρησιμοποιήθηκαν τα πλήκτρα του Reaper και έτσι ηχογραφήθηκαν οι ήχοι χρησιμοποιώντας διαφορετικά όργανα που δίνει ως επιλογή το Reaper όπως ήταν το φλαούτο, το κλασικό πιάνο και η τρομπέτα.

Επιπλέον, υπήρξαν εξωτερικές ηχογραφήσεις όπως αυτές της πόλης, για την χρήση ambient ήχου, καθώς και η ηχογράφιση του αέρα.

Με την ηχογράφιση των ήχων ακολούθησε η επεξεργασία τους, κατά την οποία τα βασικά φίλτρα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν το EQ (Audio Equalizer) με την χρήση του οποίου μπορεί να κοπούν ψηλές και χαμηλές συχνότητες, το Reverb με το οποίο έδινα ηχώ σε ορισμένους ήχους που το χρειάζονταν και το Pitch με το οποίο άλλαζα τις οκτάβες των ήχων, κάνοντας τους έτσι πιο ψιλούς ή πιο χοντρούς.

Δυστυχώς ο περιορισμένος χρόνος δεν επέτρεψε την δημιουργία μικρών τραγουδιών για την ταινία, έτσι χρειάστηκε να χρησιμοποιήσω 2 royalty free τραγούδια, καθώς και 3 ήχους, που δεν κατάφερα να ηχογραφήσω, όπως είναι οι φωνές μέσα σε ένα εστιατόριο/diner και ο ήχος από μύγες που πετάνε, τα οποία βρίσκονται παρατεθειμένα κάτω από την βιβλιογραφία.



Εικόνα 22 "MIDI KEYBOARD"

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συμπερασματικά, το "Starlit Whiskers" αντιπροσωπεύει ένα σημαντικό προσωπικό και ακαδημαϊκό επίτευγμα για μένα, και αποτελεί ένα ταξίδι δημιουργικής εξερεύνησης και ταυτόχρονα τεχνικής εξερεύνησης. Αυτή η ταινία μικρού μήκους

κινουμένων σχεδίων συνδυάζει τις ζωές μιας εγκαταλελειμμένης γάτας και ενός εξωγήινου, εξετάζοντας θέματα κακοποίησης ζώων και εκμετάλλευσης, ενώ ταυτόχρονα τονίζει την δύναμη της ενσυναίσθησης μέσα από μια αν και απλή αφήγηση, χιουμοριστική και ελπιδοφόρα. Η δημιουργία αυτής της διατριβής ήταν μια υπέροχη εμπειρία, από την αρχή της σύλληψη της ιδέας μέχρι την τελική παραγωγή, κάθε βήμα της ήταν μια ευκαιρία μάθησης.

Ο δεσμός που σχηματίστηκε μεταξύ του εξωγήινου και της αδέσποτης γάτας έγινε κεντρικό θέμα, συμβολίζοντας την δυνατότητα της ενσυναίσθησης να κοιτά πέρα από τα όρια των ειδών. Αυτός ήταν και ο σκοπός του έργου, θυμίζοντάς μου συνεχώς τη δύναμη της συντροφικότητας και της φιλίας.

Αναλογιζόμενη αυτό το ταξίδι, γεμίζω με μια αίσθηση ολοκλήρωσης και ευγνωμοσύνης. Το "Starlit Whiskers" είναι κάτι περισσότερο από μια απλή ταινία. Είναι μια αντανάκλαση της ανάπτυξής μου μέσα από τη σχολή μας. Και ελπίζω πως στέκεται ως απόδειξη της δύναμης της δημιουργικότητας στην αντιμετώπιση κοινωνικών ζητημάτων.

Συνοψίζοντας, το "Starlit Whiskers" ήταν μια δουλειά που έγινε με αγάπη και ένα σημαντικό ορόσημο στην ακαδημαϊκή, αλλά και προσωπική μου εξέλιξη. Μέσα από αυτό το έργο, έμαθα όχι μόνο τις τεχνικές δεξιότητες του animation αλλά και τον βαθύ αντίκτυπο που μπορεί να έχει η αφήγηση στην προώθηση μιας κοινωνίας που να περιλαμβάνει.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ascione, F. R. (1993). Children who are cruel to animals: A review of research and implications for developmental psychopathology. *Anthrozoos*, 6(4), 226-247.

Blake, Y. M. (2020, August 21). *The truth about black cats*. BCARL. <https://www.bcarl.net/post/the-truth-about-black-cats#:~:text=While%20it%20is%20a%20myth,than%20animals%20of%20other%20colors>.

Blender Studio. (n.d.). *Phil Sprite fright*. <https://studio.blender.org/films/sprite-fright/>

Bluth, Don (Director). *The Secret of NIMH*. United States: Aurora Productions, 1982.

Coffin, P., & Renaud, C. (Directors). (2010). *Despicable me* [Film]. Illumination Entertainment.

Giroux, H. A. (2001). *Theory and resistance in education: Towards a pedagogy for the opposition*. Greenwood Publishing Group.

Gordon, M. M. (1964). *Assimilation in American Life: The Role of Race, Religion, and National Origins*. Oxford University Press.

Howard, B., & Williams, C. (Directors). (2008). *Bolt* [Film]. Walt Disney Animation Studios.

Howard, B (2016). *Zootopia*. United States: Walt Disney Pictures.

Leavens, C. R., & Diamond, S. J. (2016). The impact of superstition on animal welfare: Black cat adoption rates in the United States. *Journal of Applied Animal Welfare Science*, 19(3), 267-278. <https://doi.org/10.1080/10888705.2016.1153026>

Mescudi, S., & Barris, K. (2022, September 30). *Watch entergalactic: Netflix official site*. Watch Entergalactic | Netflix Official Site. <https://www.netflix.com/title/81053303>

Noonan, C. (Director). (1995). *Babe* [Film]. Universal Pictures.

Nussbaum, M. C. (2001). *Upheavals of thought: The intelligence of emotions*. Cambridge University Press.

Orwell, George. *Animal Farm*. New York: Harcourt, Brace and Company, 1946.

Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (Directors). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Film]. Columbia Pictures.

Spielberg, S. (Director). (1982). *E.T. the extra-terrestrial* [Film]. Universal Pictures.

Stanton, A. (Director). (2008). *Wall-E*. United States: Pixar Animation Studios.

Varga, D. (2020). *Becoming the animal: Political discourse in animation through anthropomorphic characters*. Academia.edu.

Wells, P. (2002). *Animation: Genre and authorship*. Wallflower Press.

Winick, G. (Director). (2006). *Charlotte's Web* [Film]. Paramount Pictures.

HXOI ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ

<https://elements.envato.com/flies-buzzing-23XCV25>

<https://elements.envato.com/cartoon-falling-TCE5D9U>

<https://elements.envato.com/magical-sprinkle-chimes-A2LFESC>

<https://elements.envato.com/restaurant-ambience-busy-BTALDGW>

<https://elements.envato.com/happy-ending-SY234ZK>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

STORYBOARD

STORYBOARD

“Starlit Whiskers”



FRAME 1
Ένα Missile που έχει κολλήσει στο UFO του εξωγήινου



FRAME 2
Το Missile έχει ένα φωτάκι που δείχνει ότι είναι έτοιμο να εκραγεί



FRAME 3
Το UFO περνάει μπροστά από την κάμερα



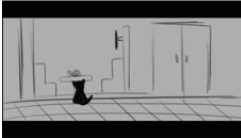
FRAME 4
Ακούγεται ένας μεγάλος κρότος όταν έχει πέσει στο έδαφος



FRAME 5
Πέφτει ~~μύθος~~ πλάνο



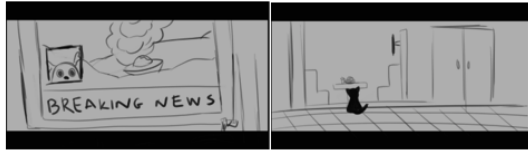
FRAME 6
Στατικό πλάνο όσο η γάτα περνάει μπροστά από DINER



FRAME 7
Η γάτα ~~κοιτάζει~~ το φαγητό στο τραπέζι



FRAME 8
Κοντινό πλάνο στο φαγητό ενώ η κάμερα κάνει rotate πάνω της '

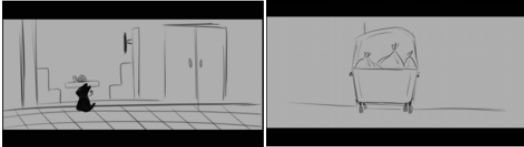


FRAME 7

Το πλάνο γίνεται στατικό όταν εμφανίζεται η ηλέσραση

FRAME 8

Το πλάνο ξαναγυρίζει σε wide shot όσο η γάτα κοιτάζει πίσω από το τζάμι.

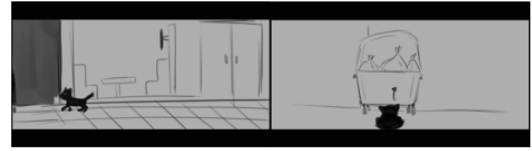


FRAME 9

Ο ήχος της κοιλιάς της γάτας ακούγεται και γυρίζει το κεφάλι να δει για φαγητό

FRAME 10

Μεσαίο πλάνο στον σκουπιδοτενεκέ που βρίσκει η γάτα



FRAME 11

Η γάτα κατευθύνεται προς τον κάδο κ' η κάμερα ακολουθεί

FRAME 12

Η κάμερα αλλάζει και πλέον βλέπουμε την γάτα από πίσω έτοιμη να περνήξει /

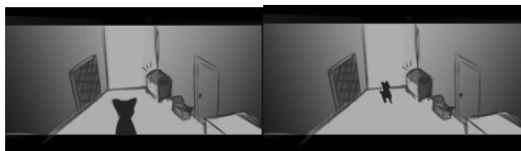


FRAME 13

Η γάτα μυρίζει κάτι καλύτερο από τα σκουπίδια, γυρίζει και ξαναμυρίζει για να καταλάβει απλό που έρχεται η μυρωδιά

FRAME 14

Η κάμερα βρίσκεται ανάμεσα σε δύο κάδους. Ακολουθεί την γάτα κάνοντας roiate όσο αυτή περνάει από μπροστά

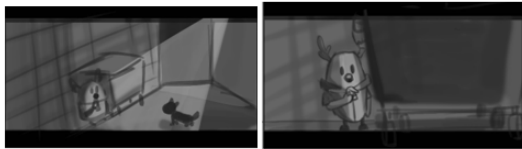


FRAME 15

Η κάμερα είναι πλέον σε 3^ο πρόσωπο και παραμένει στατική όσο η γάτα ακολουθεί την μυρωδιά

FRAME 16

Η γάτα έχει φτάσει στην μυρωδιά και πλέον έρρει τι είναι και από που έρχεται



FRAME 17

Πίσω από τον κάδο βρίσκεται ο εξωγήινός έτοιμος να φάει ένα κομμάτι πίτσα

FRAME 18

Ενα Wide πλάνο για να δείξει την εικόνα της κατάστασης, δηλαδή ο εξωγήινός και η γάτα έχουν πλέον δει ο ένας τον άλλον



FRAME 19

Κοντινό πλάνο (POV του εξωγήινου) της γάτας στο οποίο η γάτα κοιτάει την πίτσα και έπειτα τον εξωγήινο



FRAME 20

Πέφτει μαύρο πλάνο



FRAME 21

Η γάτα έχει πάρει την πίτσα του εξωγήινου



FRAME 22

Η γάτα γυρίζει και κοιτάει τον εξωγήινο που κάθεται λίγο πιο μακριά



FRAME 23

Η γάτα πηγαίνει δίπλα στον εξωγήινο και τον κοιτάει σε ένα Medium shot.



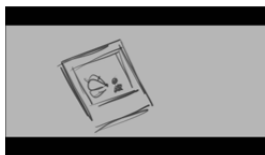
FRAME 24

Η γάτα και ο εξωγήινος κοιτάχνει μαζί πάνω συνεχίζοντας το Medium Shot.



FRAME 25

Η κάμερα ανεβαίνει προς τα πάνω ώσπου να φανεί ο ουρανός, όπου και κοιτάνε οι δύο χαρακτήρες



FRAME 26

Ακολουθεί ένα Edit με φωτογραφίες των περιπετειών των δύο χαρακτήρων



FRAME 27

Μετά το Edit ανοίγει ένα νέο πλάνο με τους δύο χαρακτήρες να περπατάνε μαζί.



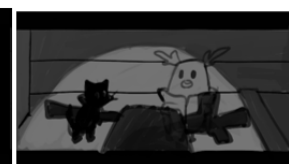
FRAME 28

Οι πρωταγωνιστές ακούνε κάτι γυρίζουν και μια ανθρώπινη σκιά εμφανίζεται πίσω τους.



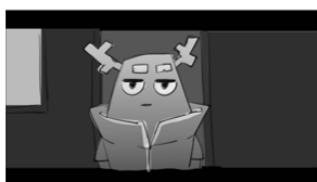
FRAME 29

Πέφτει μαύρη οθόνη



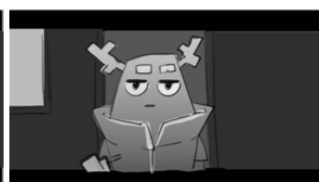
FRAME 30

Ο εξωγήινος έχει γυρίσει προς την σκιά



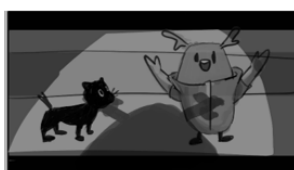
FRAME 31

Ο μπλε εξωγήινος ήταν αυτός πίσω από τη σκιά



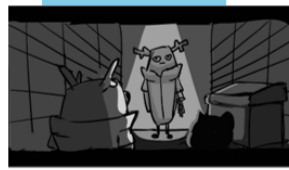
FRAME 32

Χαιρετά τον ροζ εξωγήινο και τη γάτα



FRAME 33

Η γάτα είναι μπερδεμένη και ο εξωγήινος ενθουσιασμένος



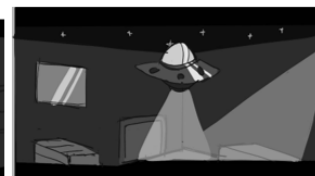
FRAME 34

Ο μπλε τους δείχνει ένα ζευγάρι κλειδιά.



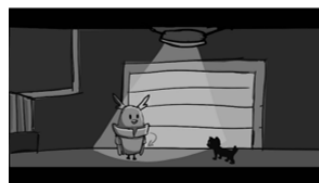
FRAME 35

Ο μπλε εξωγήινος τους καθοδηγεί προς το UFO



FRAME 36

Οι 3 τους έχουν βρεθεί σε ένα εγκαταλελειμμένο μέρος και ο μπλε εξωγήινος έχει μπει στο UFO του



FRAME 37

Ο ροζ εξωγήινος βρίσκεται κάτω από το UFO αλλά η γάτα είναι διστακτική

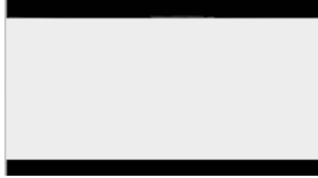


FRAME 38

Το UFO αρχίζει να ρουφά τον ροζ εξωγήινο αλλά η γάτα δεν έχει αποφασίσει ακόμα αν θα ακολουθήσει



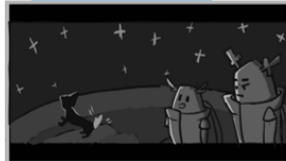
FRAME 39
Η γάτα πηδά μαζί με τον ροζ
εξωνήνο.



FRAME 40
Πέφτει λευκό πλάνο



FRAME 41
Η ουρά της γάτας αρχίζει να
λάμπει και ο ροζ εξωνήνος
την κοιτά



FRAME 42
Ο ροζ εξωνήνος κοιτά τον
μπλε εξωνήνο.



FRAME 43
Και οι δύο κοιτάνε την
λαμπερή ουρά της γάτας

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

ΣΕΝΑΡΙΟ

https://drive.google.com/file/d/1rV7JTy9L17uwL_tbcyru9Zl2xvOIEOTi/view?usp=drive_link

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3

ΑΝΙΜΑΤΙΚ

https://drive.google.com/file/d/17siqxPhLjF_f-n8aK88_Wj8LBwW1KLzO/view?usp=drive_link