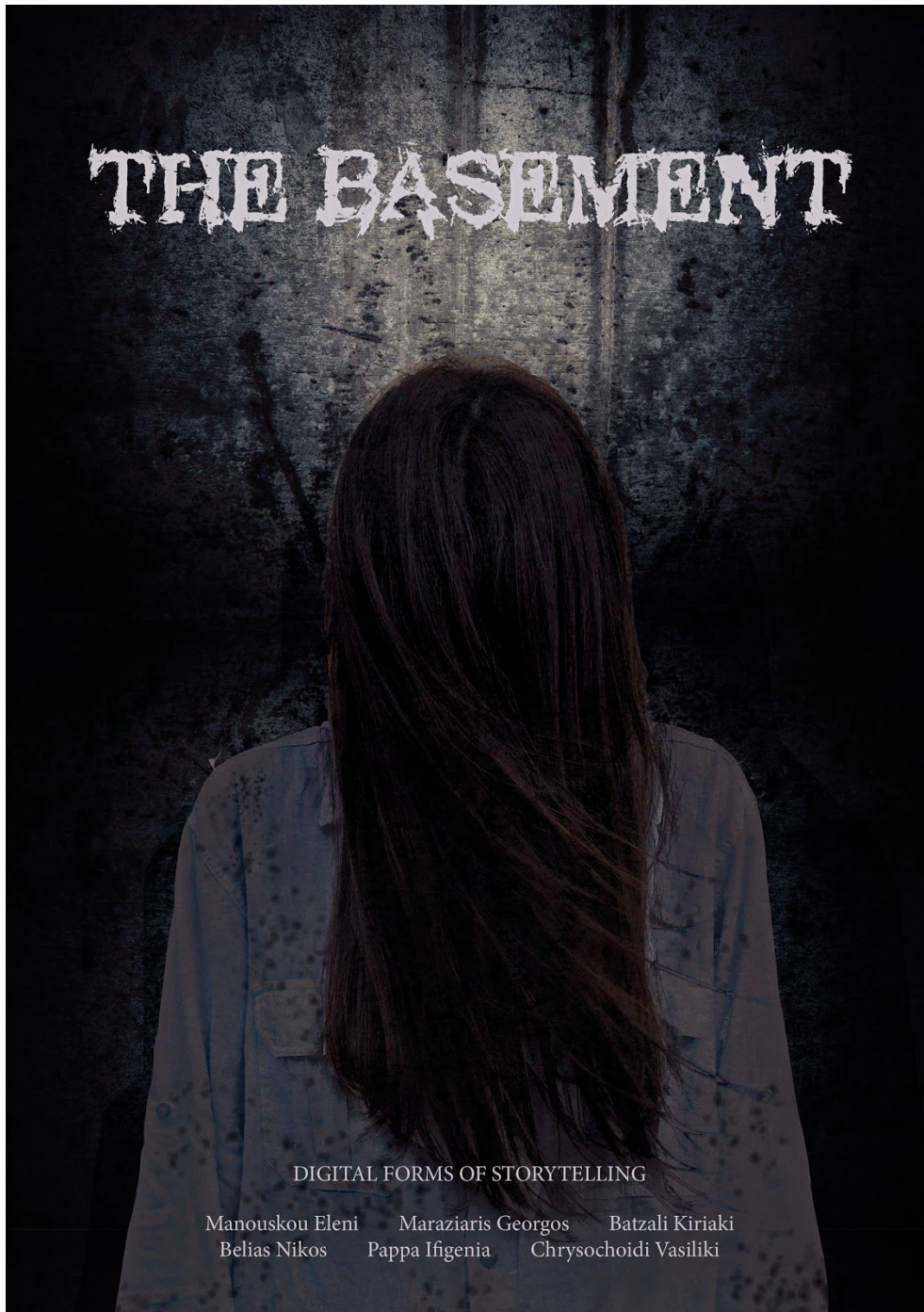


Ψηφιακές Μορφές Αφήγησης - Ομάδα 3



Μανούσκου Ελένη dpsd15061
Μαραζιάρης Γιώργος dpsd14057
Μπατζαλή Κυριακή dpsd15073
Μπελιάς Νίκος dpsd15074
Παππά Ιφιγένεια dpsd15095
Χρυσοχοΐδη Βασιλική dpsd15126

Movie Link:

https://www.youtube.com/watch?v=6yT7EdUSN5M&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0eNhaQQZqYyySG65qQI7vsRvsKdiX5xG_KXv44WXigUHhQzZyhqUbf-PQ

Περιεχόμενα

1. Υπόθεση και στόχος	3
2. Αφήγηση	3
2.1 Case	3
3. Worldbuilding - Κόσμος	3
4. Characters	4
5. Ακολουθία Σκηνών	4
6. Τοποθεσίες κινηματογράφησης / επιλογή χώρων	6
7. Aesthetics	6
8. Σκηνικά	7
8.1 Ενδυμασία / Χτενίσματα	7
8.2 Μουσική	7
9. Προϋπολογισμός παραγωγής και χρηματοδότηση	8
10. Προβολή / Περιβάλλον αλληλεπίδρασης	8
11. Απευθυνόμενο κοινό & Αγορά	8
11.1 Ελκυστικότητα για το προτεινόμενο κοινό-στόχο	8
11.2 Business model canvas	8
12. Εξοπλισμός	9
13. Χρονοδιάγραμμα	10
14. Μέσα διανομής	10
14.1 Ταινία μικρού μήκους	10
14.2. Escape Room Map	10
15. Casting	13
16. Λήψεις	13
17. Σκηνές	15
18. Evaluation	18
19. Πηγές	19

1. Υπόθεση και στόχος

Μια μετακόμιση είναι η αρχή μιας μυστηριώδους ιστορίας. Ανεξήγητα γεγονότα, αγωνία και μια παλιά ιστορία είναι αυτά που θα έρθει αντιμέτωπη η πρωταγωνίστρια.

Στην παρακάτω αναφορά περιγράφεται ένας κόσμος μέσω δύο διαφορετικών αφηγηματικών μέσων. Σκοπός αυτού του project είναι η δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους, καθώς και ενός συνοδευτικού χάρτη που θα χρησιμοποιηθεί από τους παίκτες ενός escape room, ο οποίος έχει ως στόχο την προώθηση της ταινίας και της γνωριμίας των θεατών με αυτή, πριν την κυκλοφορία της. Το έργο που θα δημιουργηθεί θα εντάσσεται στην κατηγορία των μικτών έργων, καθώς θα διαδραματίζεται σε πραγματικό χώρο και χρόνο, αλλά με φανταστικούς χαρακτήρες και γεγονότα. Βασικός σκοπός της ταινίας θα είναι να ψυχαγωγήσει και να αυξήσει την αγωνία και την αδρεναλίνη του κοινού που την παρακολουθεί.

2. Αφήγηση

Τα μέσα αφήγησης που χρησιμοποιήθηκαν έχουν ένα κοινό σημείο. Τόσο η ταινία μικρού μήκους όσο και ο χάρτης του escape room προσπαθούν να περάσουν την πλοκή και το συναίσθημα μέσα από την εικόνα και την φωτογραφία. Στην περίπτωση της ταινίας σκοπός είναι να αποδοθεί με ένα πιο ρεαλιστικό, άμεσο και παραστατικό τρόπο η αφήγηση, πετυχαίνοντας μια καλύτερη συνοχή στην πλοκή της και ταυτόχρονα προσφέροντας μια δυναμική οπτικοακουστική εμπειρία.

Ο χάρτης του escape room από την άλλη, επιτρέπει στον επισκέπτη του να χρησιμοποιήσει τη φαντασία του ώστε να συμπληρώσει λεπτομέρειες και κενά της αφήγησης και καθιστά δυνατή την δημιουργία ενός κόσμου με ένα λιγότερο δημιουργικά περιορισμένο τρόπο και ένα αποτέλεσμα του οποίου η αισθητική μπορεί να ταυτιστεί ευκολότερα με αυτή της ταινίας καθώς και του απευθυνόμενου κοινού.

2.1 Case

Μια νεαρή κοπέλα βρίσκεται σε αναζήτηση σπιτιού. Χωρίς να δυσκολευτεί πολύ, βρίσκει σύντομα ένα όμορφο διαμέρισμα και αποφασίζει να μείνει εκεί. Τον πρώτο καιρό της διαμονής της, όλα κυλάνε ομαλά. Απολαμβάνει το σπίτι όσο περισσότερο μπορεί. Αργότερα, όσο περνάει ο καιρός, διάφορα απρόοπτα αρχίζουν να συμβαίνουν, για τα οποία παραξενεύεται, αλλά δε δίνει πολύ σημασία. Με τον καιρό, τα απρόοπτα αυτά, γίνονται όλο και πιο συχνά. Η πρωταγωνίστρια αρχίζει να ανησυχεί και συνειδητοποιεί ότι κάτι δεν πάει καλά. Ένα απόγευμα τα φώτα σβήνουν απότομα. Αρπάζει έναν φακό και αρχίζει να ψάχνει το σπίτι. Οδηγείται στο δωμάτιο και εκεί αρχίζει να καταλαβαίνει.

3. Worldbuilding - Κόσμος

Η ταινία διαδραματίζεται σε πραγματικό χρόνο και χώρο, την άνοιξη του 2019, σε ένα διαμέρισμα της Ερμούπολης Σύρου. Είναι μίγμα ενός φανταστικού και πραγματικού κόσμου καθώς από τη μία μπορούμε να συναντήσουμε προκλήσεις που υπάρχουν σε έναν πραγματικό κόσμο, όπως ο φόβος και η περιέργεια, ενώ από την άλλη ο βασικός κίνδυνος της ιστορίας είναι μεταφυσικός. Η ιστορία του κόσμου που διαδραματίζεται το έργο, θα μπορούσε να υποστηρίξει σίκουελ.

4. Characters

Η ταινία μπορεί να υποστηρίξει κάποιο sequel. Η μεταφυσική δραστηριότητα που υπάρχει στο σπίτι, αποτελεί ένα είδος χαρακτήρα, ο οποίος παίζει το ρόλο του αντιπάλου.

Πρωταγωνίστρια: Διαθέτει τον πρωταγωνιστικό ρόλο στην ταινία. Είναι μια 22χρονη φοιτήτρια που μόλις μετακόμισε σε ένα σπίτι της Ερμούπολης και είναι έτοιμη να ζήσει τα φοιτητικά της χρόνια. Είναι ένας χαρακτήρας που έχει μεγάλη περιέργεια για τα πράγματα που συμβαίνουν γύρω του, ενώ δε διστάζει να έρθει κοντά σε κινδύνους.

Πνεύμα: Αποτελεί τον αντίπαλο της πρωταγωνίστριας, αφού είναι αυτό που την απειλεί και θέλει να τρέξει μακριά του. Το πνεύμα είναι ουσιαστικά μια γυναίκα η οποία ζούσε παλαιότερα στο σπίτι και εξαφανίστηκε στις 29 Νοεμβρίου του 1869. Μέχρι και σήμερα η υπόθεση δεν έχει κάποια εξέλιξη και η γυναίκα στοιχειώνει το σπίτι από τότε.

Οδηγός αυτοκινήτου: Ο οδηγός αποτελεί ρόλο κομπάρσου στην ταινία. Είναι αυτός που συμβάλλει σημαντικά στο φινάλε της ταινίας και αυτός που ανακουφίζει την πρωταγωνίστρια πριν το οριστικό τέλος.

5. Ακολουθία Σκηνών

Part 1

Σκηνή 1: Η πρωταγωνίστρια τακτοποιεί τις κούτες στο σπίτι.

Σκηνή 2: Μιλάει στο τηλέφωνο με τον φίλο της

Part 2

Σκηνή 1: Ξυπνάει

Σκηνή 2: Βάζει παντόφλες

Σκηνή 3: Ανοίγει τα στόρια

Σκηνή 4: Ακουμπάει την κούπα στον πάγκο

Σκηνή 5: Βάζει καφέ

Σκηνή 6: Παίρνει την τσάντα της

Σκηνή 7: Ανοίγει την πόρτα και φεύγει

Σκηνή 8: Το ίδιο βράδυ γυρνάει αγχωμένη από έξω

Σκηνή 9: Κλείνει την πόρτα και αφήνει τα κλειδιά

Σκηνή 10: Ανοίγει γρήγορα τα φώτα

Σκηνή 11: Κάθεται στον καναπέ

Σκηνή 12: Παίρνει τηλέφωνο τον φίλο της και δεν το σηκώνει

Σκηνή 13: Βγάζει τα παπούτσια της και ανοίγει την τηλεόραση

Σκηνή 14: Η ώρα περνάει και την παίρνει ο ύπνος στον καναπέ

Σκηνή 15: Το πνεύμα εμφανίζεται από πάνω της της ώρα που κοιμάται, αλλά δεν το καταλαβαίνει

Part 3

Σκηνή 1: Ξυπνάει

Σκηνή 2: Βάζει παντόφλες

Σκηνή 3: Ανοίγει τα στόρια

Σκηνή 4: Ακουμπάει την κούπα στον πάγκο

- Σκηνή 5: Βάζει καφέ
Σκηνή 6: Καθαρίζει τον καθρέφτη
Σκηνή 7: Χτυπάει ξαφνικά και τρομάζει
Σκηνή 8: Πάει προς την πόρτα και ανοίγει να δει ποιος είναι
Σκηνή 9: Δεν είναι κανείς και κλείνει ξανά την πόρτα
Σκηνή 10: Όταν είναι πλάτη, περνάει απ έξω το πνεύμα
Σκηνή 11: Έρχεται το βράδυ και κάθεται στο γραφείο να διαβάσει
Σκηνή 12: Η πόρτα του δωματίου ανοίγει μόνη της και γυρίζει τρομαγμένη
Σκηνή 13: Πάει προς το δωμάτιο και ανάβει τα φώτα
Σκηνή 14: Ένα βιβλίο που έχει στο ράφι κουνιέται μόνο του και πέφτει κάτω
Σκηνή 15: Πάει να το μαζέψει τρομαγμένη και φεύγει από το δωμάτιο
Σκηνή 16: Κάθεται στον καναπέ και τηλεφωνεί στον φίλο της
Σκηνή 17: Πάει για ύπνο

Part 4

- Σκηνή 1: Ξυπνάει
Σκηνή 2: Βάζει παντόφλες
Σκηνή 3: Ανοίγει τα στόρια
Σκηνή 4: Ακουμπάει την κούπα στον πάγκο
Σκηνή 5: Βάζει καφέ
Σκηνή 6: Πλένει το πρόσωπό της
Σκηνή 7: Η μέρα περνάει και έρχεται το βράδυ. Κάθεται στον καναπέ.
Σκηνή 8: Πάει στο δωμάτιο και τσιρίζει
Σκηνή 9: Τα φώτα σβήνουν
Σκηνή 10: Ψάχνει να βρει φακό
Σκηνή 11: Πάει ξανά στο δωμάτιο και βλέπει ανοιχτή την πόρτα του υπογείου
Σκηνή 12: Κατεβαίνει κάτω
Σκηνή 13: Βλέπει στο πάτωμα κάτι εφημερίδες και τις διαβάζει
Σκηνή 14: Κλείνει απότομα η πόρτα του υπογείου και τσιρίζει
Σκηνή 15: Βλέπει ξαφνικά το πνεύμα και τσιρίζει
Σκηνή 16: Τρέχει προς την έξοδο και προσπαθεί να ανοίξει την πόρτα
Σκηνή 17: Τρέχει έξω από το σπίτι
Σκηνή 18: Τρέχει στο δρόμο και σταματάει ένα περαστικό αμάξι
Σκηνή 19: Μπαίνει μέσα και λέει στον οδηγό να φύγει γρήγορα
Σκηνή 20: Το αυτοκίνητο ξεκινάει
Σκηνή 21: Πέφτει μαύρο και το αυτοκίνητο φρενάρει. Η πρωταγωνίστρια τσιρίζει
Σκηνή 22: Το πνεύμα εμφανίζεται μπροστά από το αυτοκίνητο.
Σκηνή 23: Τίτλοι τέλος

6. Τοποθεσίες κινηματογράφησης / επιλογή χώρων

Η κινηματογράφηση έλαβε χώρα στο νησί της Σύρου. Συγκεκριμένα, η τοποθεσίες στις οποίες πραγματοποιήθηκαν λήψεις είναι: ένα σπίτι της ερμούπολης, ο δρόμος έξω από το σπίτι και ένας σκοτεινός δρόμος στην Άνω Σύρο.

Το σπίτι στο οποίο πραγματοποιήθηκαν οι λήψεις είναι αυτό στο οποίο κατοικεί η πρωταγωνίστρια και η γυναίκα του. Ο χώρος αυτός επιλέχθηκε λόγω του ότι το περιβάλλον του σπιτιού σε συνδυασμό με αντικείμενα του, δημιουργεί ένα ψυχρό περιβάλλον, λόγω των χρωματισμών του. Ο φυσικός φωτισμός βοήθησε στα γυρίσματα και στα φυσικά πλάνα που αναδεικνύουν τους πρωταγωνιστές, όπως επίσης η διαρρύθμιση του σπιτιού βοηθάει και στα γυρίσματα πλάνων από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Ο σκοτεινός δρόμος στην Άνω Σύρο επιλέχθηκε για να μπορεί να επιτευχθεί η κορύφωση της ταινίας σε ένα άκρως ερημικό μέρος.

7. Aesthetics

Η αισθητική ακολουθεί κοστούμια και σκηνικά χωρίς έντονα χρώματα, ενώ το βίντεο ακολουθεί λιτή σύγχρονη αισθητική με ψυχρούς τόνους.



8. Σκηνικά

Για τα σκηνικά δε χρησιμοποιήθηκαν έξτρα αντικείμενα, παρά μόνο η εφημερίδα που η πρωταγωνίστρια βρήκε στο υπόγειο του σπιτιού.



8.1 Ενδυμασία / Χτενίσματα

Η ενδυμασία, τα χτενίσματα και το μακιγιάζ που επιλέχθηκαν για την ταινία μικρού μήκους βασίστηκαν στη μόδα και αισθητική της σημερινής εποχής.

8.2 Μουσική

Η ταινία μικρού μήκους δεν περιλαμβάνει διαλόγους, παρά μόνο η πρωταγωνίστρια που μιλάει μερικές φορές στο τηλέφωνο. Με τη χρήση ηχητικών εφέ, τονίζουμε μερικές κινήσεις της πρωταγωνίστριας, αλλά και ήχους των αντικειμένων που κινούνται στο χώρο. Το αίσθημα της αγωνίας ενώ εξελίσσονται τα γεγονότα, επιτυγχάνεται με τη χρήση μουσικής με μεγάλη ένταση, που χρησιμοποιείται σε ταινίες τρόμου.

9. Προϋπολογισμός παραγωγής και χρηματοδότηση

Για τη δημιουργία του έργου δεν δαπανήθηκαν αρκετά έξοδα καθώς όλα τα σκηνικά και τα ρούχα που χρησιμοποιήθηκαν προϋπήρχαν.

Η χρηματοδότηση του έργου θα μπορούσε να προέρχεται είτε από τοπικές χορηγίες είτε από τα ίδια τα μέλη της ομάδας καθώς όπως προαναφέρθηκε τα έξοδα είναι αμελητέα.

10. Προβολή / Περιβάλλον αλληλεπίδρασης

Η ταινία θα μπορούσε να προβάλλεται είτε στο cinema πριν την έναρξη ταινιών τρόμου, είτε σε online πλατφόρμες διαμοιρασμού video (youtube).

Ο χάρτης του escape room δεν εμπλουτίζει την ιστορία και δεν παρέχει πληροφορίες για να εμβαθύνει στην πλοκή, αλλά κάνει μια αναφορά στην ταινία προκειμένου να προσελκύσει το κοινό. Διατηρεί τα αρχικά χαρακτηριστικά του κόσμου της και ολοκληρώνει με έναν τρόπο το συνολικό project, καθώς σε συνδυασμό με την ταινία και το escape room δημιουργείται μια ολοκληρωμένη και ξεχωριστή εμπειρία. Ο χάρτης θα απεικονίζει την κάτοψη του σπιτιού, όπου διαδραματίζεται και η πλοκή της ταινίας.

11. Απευθυνόμενο κοινό & Αγορά

Το project είναι απευθύνεται σε άτομα ηλικίας άνω των 15 ετών, καθώς περιλαμβάνει σκηνές τρόμου και αγωνίας. Οι θεατές που προσελκύει αποτελούν viewers που τους προσελκύει η αίσθηση του φόβου, η αδρεναλίνη και ο τρόμος του αγνώστου, αφού η ταινία συγκαταλέγεται στην κατηγορία τρόμου και δράσης.

11.1 Ελκυστικότητα για το προτεινόμενο κοινό-στόχο

Το έργο συγκαταλέγεται στις ταινίες δραματικού, κινηματογραφικού περιεχομένου, με έντονο το στοιχείο της αγωνίας. Αν και δεν περιέχει σαν βάση μία καινοτόμα πλοκή συμπεριλαμβάνει τροπές και ενδιαφέροντες τρόπους αφήγησης. Η ιστορία λαμβάνει χώρα σε ένα σύγχρονο setting χωρίς να πλατειάζει και να κουράζει, η οποία θα έχει απήχηση σε ένα κοινό που απολαμβάνει τα ψυχολογικά θρίλερ.

11.2 Business model canvas

Key Partners	Key Activities	Key Resources	Value Propositions
Ηθοποιοί	Κατανομή ρόλων	Υποδομές	Big screen experience
Ηχολήπτης		Εξοπλισμός	Ψυχαγωγία
Διαφημιστές			
Επενδυτές			

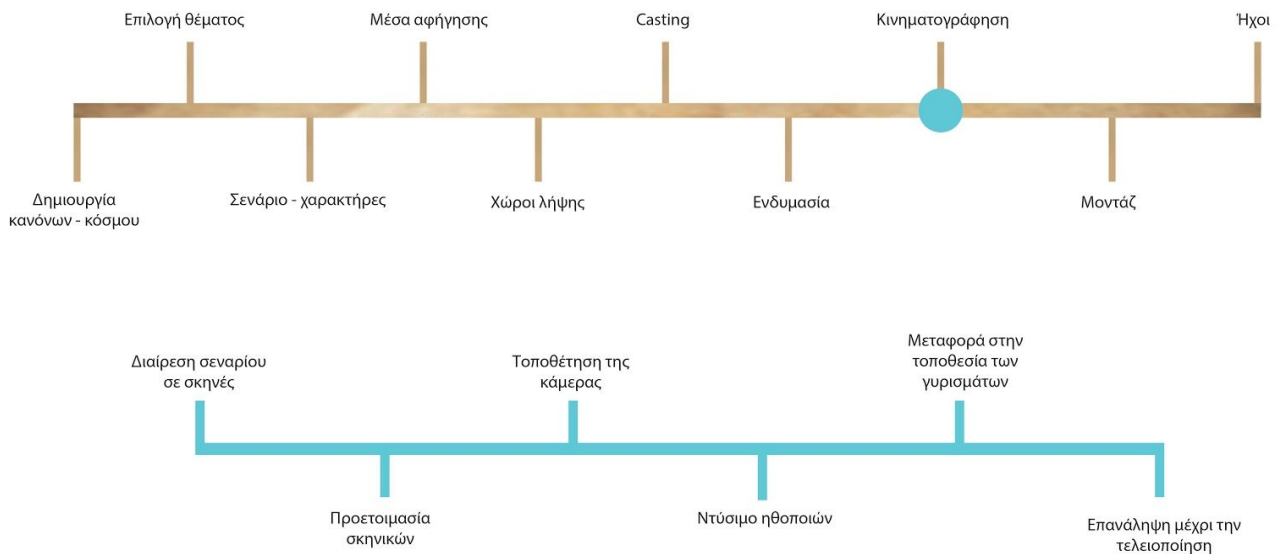
Customer Relationship	Channels	Customer Segments	Cost Structure	Revenue Streams
Εισιτήριο	Κινηματογράφος	Άνθρωποι - θεατές	Προσωπικό (ηθοποιοί)	Έσοδα από κινηματογράφο
	Τηλεόραση	Σινεμά	Υποδομές (ενοικίαση χώρων, εξοπλισμός)	Έσοδα από τηλεόραση
	Αφίσες	Κανάλια	Διαφήμιση	
	Netflix (συνδρομητικά κανάλια)		Πνευματικά δικαιώματα (μουσική)	

12. Εξοπλισμός

Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για τα γυρίσματα της ταινίας ήταν η ψηφιακή κάμερα GoPro Hero 6 η οποία χρησιμοποιήθηκε σε συνδυασμό με τρίποδο για ακόμα καλύτερη και σταθερότερη λήψη. Για την επιλογή της κάμερας έγιναν δοκιμές με διάφορα μοντέλα που είχαμε στη διάθεσή μας, μεταξύ άλλων κάμερες κινητού και dslr. Η GoPro είχε την καλύτερη απόδοση ενώ πρόσφερε και το ευρύ πλάνο που ήταν επιθυμητό. Μια από τις προκλήσεις που χρειάστηκε να αντιμετωπιστεί ήταν η διαθεσιμότητα μιας κάμερας GoPro και όχι δύο για το σύνολο των γυρισμάτων. Κάποιες σκηνές βασίζονται στην λεπτομέρεια και το άρτιο μοντάζ για την καλύτερη κατανόηση και συνέχεια των κρίσιμων σημείων, πράγμα που επιτυγχάνεται με την επακριβή επανάληψη των λήψεων από τις διαφορετικές γωνίες. Τέλος όλες οι λήψεις επιλέχθηκαν και εισήχθησαν στο Adobe Premiere όπου και έγινε το μοντάζ συνδυάζοντας την εικόνα με τον ήχο. Για την δημιουργία της ταινίας δεν απαιτήθηκαν εξειδικευμένα στούντιο. Με τη χρήση πιο απλών μέσων, εργαλείων και σκηνικών αποδόθηκε πλήρως το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα.

Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία του χάρτη ήταν ένας φορητός υπολογιστής με το πρόγραμμα Photoshop με το οποίο έγινε και ο σχεδιασμός του. Χρησιμοποιήθηκε αρχικά ένα sketchbook για τον ιδεασμό.

13. Χρονοδιάγραμμα



14. Μέσα διανομής

14.1 Ταινία μικρού μήκους

Η ταινία μικρού μήκους παρέχει αρκετή ένταση και μπορεί να γεννήσει με ευκολία συναισθήματα στο θεατή. Παρέχει, επίσης, εύκολη και γρήγορη παρουσίαση της ιστορίας με αποτέλεσμα ο θεατής να μπαίνει γρήγορα στο κλίμα της εποχής. Το σημαντικότερο στοιχείο της ταινίας μικρού μήκους είναι ότι κάνει πιο κατανοητό το περιβάλλον στο οποίο εξελίσσονται τα γεγονότα. Η ταινία μικρού μήκους αποτελεί το πρώτο μέσο διανομής καθώς θα περιγράψει γρήγορα και ευχάριστα το κλίμα της ιστορίας και του περιβάλλοντος, ενώ στο τέλος θα δημιουργήσει ορισμένες απορίες όπου μπορούν να καλυφθούν χάρη στην ύπαρξη της νουβέλας. Η ταινία είναι το πιο ταιριαστό μέσο αφήγησης, καθώς από τη στιγμή που η ιστορία διαδραματίζεται στο μέλλον, είναι σημαντικό να φανεί το περιβάλλον και η διαφορά του με το σήμερα.

Μια μετακόμιση είναι η αρχή μιας μυστηριώδους ιστορίας. Ανεξήγητα γεγονότα, αγωνία και μια παλιά ιστορία είναι αυτά που θα έρθει αντιμέτωπη η πρωταγωνίστρια. Την ταινία μπορείτε να την παρακολουθήσετε στο παρακάτω **link**:

https://www.youtube.com/watch?v=6yT7EdUSN5M&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0eNhaOQZqYyySG65qQI7vsRvsKdiX5xG_KXv44WXigUHhQzZyhqUbf-PQ

14.2.Escape Room Map

Ο χάρτης του escape room είναι ζωτικής σημασίας για την γνωριμία του κοινού με την ταινία, πριν την κυκλοφορία της. Έχει σκοπό να κινήσει την περιέργεια του θεατή, ώστε να παρακολουθήσει

αργότερα την ταινία. Δεν δημιουργεί καινούργιες ερωτήσεις στο κοινό, αλλά δίνει τη δυνατότητα να δημιουργηθούν στο μέλλον νέες επεκτάσεις.

Ο χάρτης βασίστηκε στην αισθητική της εποχής που ζούσε το πνεύμα. Αυτό, επιτεύχθηκε με προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, διαμορφώνοντας μια ιδιαίτερη αισθητική προσέγγιση με κοινή χρωματική παλέτα και κατεύθυνση που συνάδει με τη δεκαετία του 1860. Η τεχνοτροπία επιτρέπει την άμεση σύνδεση με τη ταινία.

Εκτός από τον χάρτη επιλέξαμε να δημιουργήσουμε μερικές συμπληρωματικές κάρτες τις οποίες θα χρησιμοποιούν οι παίκτες που θα πάρουν μέρος στο escape room.



Κατά από το χαλάκι της πέτρας θα βρεις
το κρατέ στείχαιο για να ξεκινήσει το
παχνίδι.

X

1.

Κείτα μέσα στον καθρέφτη οι Αυτανάκλασει
κρύβειν πελλά.

2.

Μαξιλαρια πολλα μαξιλαρια.

3.

Μητις το πλυνηριΟ
ρουχων θελει α[[]μα;

4.

Γι καφε
θα προτιμωυσε;

5.

Ανοιξε την τηλεραση
στο κανάλι 5.

6.

Πλησιαζει προς το
τελες, η φρουτιερα
ειναι γεματη φροΥτα
αλλα και οχι μονο.

7.

Ειναι ένας ατιός καθρεφτης
η και ντουλατι;

X

8.

15. Casting

Για εξοικονόμηση χρόνου επιλέξαμε να χρησιμοποιήσουμε δύο μέλη της ομάδας ως πρωταγωνιστές της ταινίας. Θεωρήσαμε ότι τα άτομα της ομάδας είχαν καλύτερη γνώση του χαρακτήρα και του ύφους της ταινίας, γεγονός που ήταν σημαντικό καθώς υπήρξε αρκετός αυτοσχεδιασμός κατά τα γυρίσματα των σκηνών.

16. Λήψεις

Μετά τη διαίρεση του σεναρίου σε σκηνές και μετά την προετοιμασία των σκηνικών ακολούθησαν για κάθε σκηνή διαφορετικές γωνίες λήψεις με σκοπό τον συνδυασμό των πλάνων και την ευελιξία κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας του βίντεο, για την επίτευξη του καλύτερου αποτελέσματος. Τα πλάνα εστιάζουν στον πρωταγωνιστή και οι λήψεις είναι σταθερές, χρησιμοποιώντας οπτική 3^{ου} προσώπου, ενώ σε μερικές περιπτώσεις 1^{ου} προσώπου, με σκοπό την αύξηση αγωνίας και έντασης.

Κατά την διάρκεια των γυρισμάτων της ταινίας υπήρξαν πολλές σκηνές αυτοσχεδιασμού, αφού ενώ ήταν καταγεγραμμένα τα λόγια και οι κινήσεις των πρωταγωνιστών, το σενάριο δεν τηρήθηκε πλήρως, καθώς κρίναμε απαραίτητες μερικές αλλαγές στο σενάριο, για την καλύτερη ροή της πλοκής.



17. Σκηνές

Ορισμένα πλάνα από τις διαφορετικές σκηνές της ταινίας μικρού μήκους.

Σκηνή 1ο τηλεφώνημα



Σκηνή ύπνος



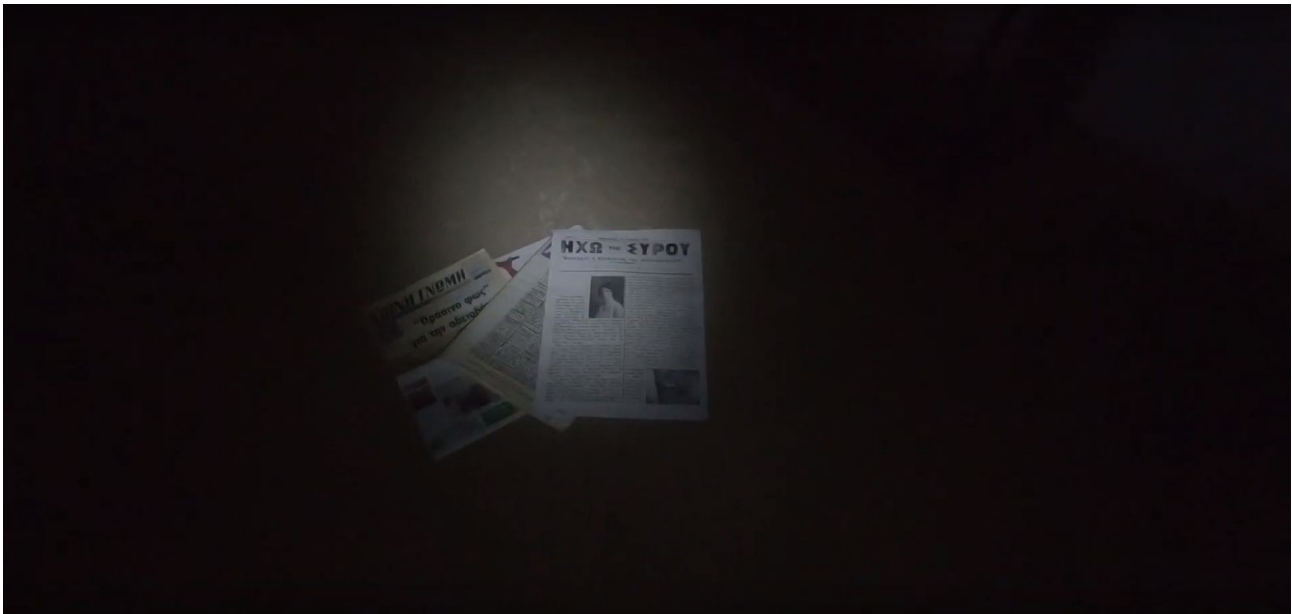
Σκηνή πόρτα που τρίζει



Σκηνή βιβλίο που πέφτει



Σκηνή υπόγειο - εφημερίδα



Σκηνή υπόγειο - πνεύμα



Σκηνή δρόμος



Σκηνή δρόμος - φινάλε



18. Evaluation

Αξιολογώντας τα δύο αφηγηματικά έργα, της ταινίας και του χάρτη θα μπορούσαν να υπάρξουν διάφορες εξελίξεις.

Όσον αφορά την ταινία, υπήρχαν μερικές ελλείψεις στα πλαίσια του εξοπλισμού. Η έλλειψη μικροφώνων είχε ως αποτέλεσμα την δημιουργία παρασίτων στον ήχο που δεν ήταν επιθυμητοί, πράγμα που μείωσε αισθητά την ποιότητα του ήχου. Επίσης, ένα ακόμη μέρος του εξοπλισμού που έλλειπε ήταν ακόμη μία κάμερα. Λόγω των γρήγορων εναλλαγών στις σκηνές, η κάμερα έπρεπε να ξαναστηθεί κάθε φορά από την αρχή. Επιπλέον, χωρίς τα χρήση των ηχητικών εφέ και της μουσικής, το έργο θα ήταν άψυχο, χωρίς ένταση και ενδιαφέρον, αφού οι ήχοι του περιβάλλοντος παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στις ταινίες θρίλερ. Ακόμη, λόγω του ότι το κάστινγκ αποτελούνταν από άτομα

χωρίς υποκριτικές ικανότητες, οι ρόλοι και οι εκφράσεις δεν μπορούσαν να αποδοθούν με το βέλτιστο τρόπο. Σε γενικά πλαίσια δεν θεωρούμε ότι το σενάριο επείγει βελτίωσης και αλλαγής, αλλά

Όσον αφορά το χάρτη, θα μπορούσαμε να αναπτύξουμε μια πιο ενδιαφέρουσα ροή οδηγιών για να χρησιμοποιηθεί από τους παίκτες του escape room.

19. Πηγές

1. <https://www.youtube.com/>
2. <https://www.onlinevideoconverter.com/el/mp3-converter>