

DIGITAL FORMS OF STORYTELLING

"THE BASEMENT"

TEAM 3

Manouskou Eleni dpsd15061

Maraziaris Georgios dpsd14057

Batzali Kiriaki dpsd15073

Belias Nikos dpsd15074

Pappa Ifigenia dpsd15095

Chrisohoidi Vasiliki dpsd15126

THE BASEMENT



DIGITAL FORMS OF STORYTELLING

Manouskou Eleni Maraziaris Georgos Batzali Kiriaki
Belias Nikos Pappa Ifigenia Chrysochoidi Vasiliki

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

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.

WORLDBUILDING

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.

CHARACTERS

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.

AESTHETICS



ΗΧΩ ΤΗΣ ΞΥΡΟΥ

Μυστήριο η Εξαφάνιση της Αθανασπούλου.

Τι έχει να πει η οικογένεια της

Εν τῷ προλαβόντι προνοήσαν τὴν ἐπιτελήσασαν ἀφορᾷ τὸ κεφάλαιον κατιστήσαμεν τοῖς συγγενεῖς οὐδέποτε περὶ τῆς ὑγείας ταύτης ὡς δημαρχος ἰατροῦ ἔλαχε ποτὲ τὴν ποικίαν κατὰστασιν ἐφ' ἣν ὑπάρχει ἐπιδημία τις καὶ ποσῶν, εἰς ἃς ὑπάρχουσιν δημοτικοὶ ἰατροὶ καὶ πόσοι καὶ εἴαν οὗτοι ἀκλήρωτοι ἐξυπηρετοῦν τὸ ἐκείνων καθήκον. Μετὰ τὴν συμπλήρωσιν ταύτης σχετικῶς πρὸς τὸ κεφάλαιον τῆς ὑγείας, ἐλθόμεν ἤδη ἐπὶ τὴν καθυστέρησιν, ἣτις μετὰ τὴν ἔχει σχέσιν πρὸς τὴν ὑγείαν τοῦ τόπου καὶ ἣτις ἐν Ἐρμούπολει ἐπιτελεῖται εἰσὶν, ὅπως πρὸ 1425 ἔσθ' ἐν Ἐ. αττία.



Πόθεν καὶ πῶς ὑπάρχουσιν τὸ κεφάλαιον ταῦτο; Ἐκ τῶν ὁδῶν; Ἄλλ' ὑπάρχουσιν τοιαῦτα ἐν Ἐρμούπολει; Ἐκ τῶν ὀχετῶν; ἄλλ' οἱ ἤδη ὑπάρχοντες δύο ἢ τρεῖς τοιαῦτοι εἰς τὰς κεντρικὰς ὁδοὺς, μάλιστα ἀποθήκη ἀκαθαρσιῶν δύνανται νὰ ὀνομασθῶσιν, ἢ ὀχετοί. Ἐπειδὴ ὁμοίως ἡ κατασκευὴ τῶν ὀχετῶν τοῦτων ἔχει σχέσιν πρὸς τὴν φάρμακον, ἣτις πολλὰκις οἱ ἄρχοντες τοῦ δήμου μας θέτουσιν εἰς ἐπιτέλειαν ἵνα ὑπάρξῃ κυκλοφορία τῶν φαρμάκων τοῦ δήμου, θέλομεν ἀρχίσαι ἐξ αὐτῶν.

Ἐν πρώτοις, ἐπειδὴ μ' ὄλην τὴν σοφίαν σας, κύριοι πατέρες τοῦ δήμου, καὶ μ' ὄλην τὴν δραστήριότητα ἢ προσπαθεῖτε νὰ ἀναπτύξητε εἰς τὰ ἔσχατα τῆς δημαρχίας σας, ἀγνοεῖτε, φαίνεται, τὸν σκοπὸν ἐξ ὃς οἱ ὀχετοὶ κατασκευάζονται καὶ διατάσσονται τὴν κατασκευὴν τοιαύτων ὀχετῶν, βλάβης μάλιστα πρὸς τὴν ἀντιώρρευσιν γίνεσθαι ἡμῖς θέλομεν

ὅπως εἴπαι πρὸς τὴν σκοπὸν οἱ ὀχετοὶ κατασκευάζονται καὶ πῶς κατασκευάζονται δύνανται νὰ ὄσιν χρήσιμοι. Διὰ ταῦτα τι κινεῖται τὸς συναιετισμοὺς τῶν πόλεων λέγει, ὅτι «Ἐἰς ἕκαστην κεντρικὴν ὁδὸν κατασκευάζονται ὀχετοὶ γινόμενοι εἰς ἕκαστην δὲ μικρὰν ὁδὸν ἢ στενωπὸν μικροὶ ὀχετοὶ ὅστινες συγκοινωνοῦσι πρὸς τοὺς κεντρικοὺς. Διὰ τῶν ὀχετῶν ταύτων διοχετεύονται τὰ ὄμβρα ὕδατα καὶ τὰ ὕδατα τῶν οἰκῶν, ἀσπιδόσθ' ἀπαγορεύεται νὰ ρίπταιν εἰς ἐν αὐτοῖς οἰκισθῶσι ἀκαθαρσίαι πολλὰ δὲ μάλιστα οἱ ἀπόκατοι. Οἱ ὀχετοὶ οὗτοι δύναν νὰ ἐκβάλλωσι εἰς τὴν θάλασσαν ἢ πρὸς ποταμὸν, ἡσταδίου μακρὰν τῆς πόλεως». Ἐξαιρετικῶς δὲ τὴν Σύρον, τὸ μὲν δὲ τὸ στενὸν τοῦ τόπου, τὸ δὲ διὰ τὴν μεγάλην κλίσιν ἢ τὸ ἕδαφος ἔχει, ἐπιτρέπη διὰ διατάγματος νὰ ρίπταιν οἱ ἀπόκατοι ἐντὸς τῶν ὀχετῶν. Ἡδὴ φέρεται ἵσχυρῶς εἰ ἀπὸ τῆς τινὰ τῶν κλιῶν ταύτων. Καὶ πρῶτον, ὅπου τὸ ἕδαφος ἔχει κλίσιν μεγάλην καὶ δυνατόν νὰ κατασκευασθῶσιν ὀχετοὶ χρήσιμοι, ἐκεῖ οὐδεὶς ὀχετὸς ὑπάρχει, ἐκεῖ δὲ ὅπου τὸ ἕδαφος εἶναι ἐπίπεδον διατάξτε τὴν κατασκευὴν ὀχετῶν, μὴ τρηθέντες κἄν τὸν κανόνα, ὅτι ἔκαστος νὰ ὄσιν ὑψηλότερος τῆς θαλάσσης ἐπομένως τῶν ὀχετῶν μὴ ἔχόντων τὴν παραμικρὰν κλίσιν, ἢ ποσῶν εἰ ἀκαθαρσίαι μένουσιν ἐν αὐτοῖς. Διήλθατε προχθὲς, κύριοι Παπαδάκ, νὰ ἰσθῆτε ὁ πρὸ τῆς ἀσπιδόσθ' ἀκαθαρσιῶν ὀχετῶν, ὅπως ἀκαθαρσίας περιεῖχεν, ἵνα δύναιτε σήμερον ἀπαντήσατε βεβαίως οὐχί, εἰσὶν θὰ ἐμείνατε εἰς τὴν ἐξοχὴν σας. Ἐρωτήσατε ποτὲ, τὸ προσβάλλουσι ἀγορᾷ; Βεβαίως, ἤθελατε καλέσατε ποταμὸν, εἰάν σ' καὶ αἱ ἐκ τοῦ μάλιστα δύναν τῶν πολιτῶν ἐπράττετε εὐπρόσως πρὸς τὴν θάλ.



SCENERY

ΗΧΩ ΤΗΣ ΞΥΡΟΥ

Μυστήριο η Εξαφάνιση της Αθανασπούλου.

Τι έχει να πει η οικογένεια της

SUBJECT

Το έργο συγκαταλέγεται στις ταινίες δραματικού, κινηματογραφικού περιεχομένου, με έντονο το στοιχείο της αγωνίας.

TARGET GROUP & MARKET

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.

EQUIPMENT

- Ψηφιακή κάμερα GoPro Hero 6
- Τρίποδο
- First Person ζώνη GoPro
- Adobe Premiere

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, όπως επίσης και για τα αρχικά storyboards.

ESCAPE ROOM MAP



ESCAPE ROOM CARDS

Κάτω από το χαλάκι της πόρτας θα βρεις
το πρώτο στοιχείο για να ξεκινήσει το
παιχνίδι.

X

Κοίτα μέσα στον καθρέφτη οι Αντανακλάσεις
κρύβουν πολλά.

Μαξιλαρία πολλά μαξιλαρία.

Μηπως το πλυντήριο
ρουχων θελει απλασμα;

Γι καφε
θα προτιμουσε;

Ανοιξε την τηλεοραση
στο κανάλι 5.

ESCAPE ROOM CARDS

Πλησιαζεις προς το
τελος, η φρουτιερα
ειναι γεματη φροϋτα
αλλα και οχι μονο.

Ειναι ενας απλος καθρεφτης
η και ντουλαπι;
X

VIDEO