



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ

ΚΟΡΚΟΝΤΖΗΛΑΣ ΑΝΤΩΝΙΟΣ (ΑΜ 913)
(πρώην Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ, ΤΕΙ ΔΥΤ. ΕΛΛΑΔΑΣ)

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΟΥΤΡΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ

ΠΑΤΡΑ 2021

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΗ 1

ΚΟΡΚΟΝΤΖΗΛΑΣ ΑΝΤΩΝΙΟΣ

ΑΜ

15801

ΥΠΟΓΡΑΦΗ



ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω αρχικά τους συντελεστές της ταινίας, Κώστα και Αρετή όπως επίσης και τα παιδιά και τους γονείς που βοήθησαν στο να έρθει εις πέρας αυτή η εργασία. Επιπλέον, θα ήθελα να ευχαριστήσω το πρώην Τμήμα Πληροφορικής και ΜΜΕ για την παροχή γνώσεων και εμπειριών. Τέλος, ευχαριστώ τον εποπτεύοντα καθηγητή για την υπομονή του.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα εργασία αποτελεί ένα εγχειρίδιο παρουσίασης ολόκληρης της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου μικρού μήκους. Χωρισμένη σε τρία κεφάλαια (Προ Παραγωγή, Παραγωγή, Μετα Παραγωγή) παρουσιάζει όλα αυτά τα βήματα που ακολουθήθηκαν ώστε να ολοκληρωθεί αυτό το έργο.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η συγκεκριμένη πτυχιακή εστιάζει στα στάδια της δημιουργίας οπτικοακουστικού έργου και πιο συγκεκριμένα μιας μικρού μήκους ταινίας διάρκειας οχτώ λεπτών και έξι δευτερολέπτων (8'06'') με τίτλο «Ματιές που Ακούνε». Τα γυρίσματα πραγματοποιήθηκαν τον Νοέμβριο του 2018 στην πόλη της Πάτρας με την συμμετοχή παιδιών κάτω των 18 ετών. Η γραπτή εργασία χωρίζεται σε τρία κεφάλαια ως εξής:

1. Προ- Παραγωγή (Pre-Production)
2. Παραγωγή (Production)
3. Μετά-Παραγωγή (Post-Production)

Το Κεφάλαιο Ένα αφορά τον σχεδιασμό της παραγωγής του οπτικοακουστικού έργου όπου θα αναλυθούν όλοι αυτοί οι τρόποι που αφορούν την οργάνωση των γυρισμάτων, την συγγραφή του σεναρίου καθώς και όλων αυτών των απαραίτητων διαδικασιών οι οποίες θα παραδώσουν το τελικό προϊόν. Στο Κεφάλαιο Δύο θα παρουσιαστεί η διαδικασία των γυρισμάτων της ταινίας. Ενώ στο Κεφάλαιο Τρία θα γίνει η αναλυτική αναφορά και περιγραφή της ψηφιακής επεξεργασίας του πολυμεσικού υλικού ως προς τα τεχνικά χαρακτηριστικά και τον τρόπο υλοποίησης.

ABSTRACT

This dissertation focuses on the phases of creating a short film of eight minutes and six seconds (8'06 ") entitled "Listening Eyes". The shooting took place in November 2018 in the city of Patras with the participation of children under 18 years old. The written work is divided into three chapters as follows in above.

Chapter One concerns the planning of the production of the audiovisual work where all these ways concerning the organization of the shooting, the writing of the script as well as all these necessary procedures that will deliver the final product will be analyzed. Chapter Two will present the process of shooting the film. While in Chapter Three there will be a detailed report and description of the digital processing of multimedia material in terms of technical characteristics and implementation.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Προ παραγωγή, Παραγωγή, Μεταπαραγωγή, Ταινία

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	vi
ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	viii
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	x
ABSTRACT	x
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ.....	x
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	xii
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	xii
1. ΠΡΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗ.....	x
2. ΠΑΡΑΓΩΓΗ.....	x
3. ΜΕΤΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗ.....	x
4. ΔΙΑΝΟΜΗ - ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	x
1. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	x

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο κινηματογράφος ξεκινά κάπου στα 1877 σαν ένα στοίχημα είκοσι πέντε χιλιάδων δολαρίων. Ο Edward Muybridge λοιπόν στοιχημάτισε ότι ένα άλογο που καλπάζει, σε κάποιο χρονικό σημείο, έχει σηκωμένα και τα τέσσερα πόδια του. Για να επαληθεύσει τον ισχυρισμό του προσέλαβε έναν φωτογράφο και τοποθέτησε είκοσι τέσσερις φωτογραφικές κάμερες κατά μήκος μιας διαδρομής για να φωτογραφίσει ένα άλογο καθώς περνούσε μπροστά από κάθε μια κάμερα. Όταν εμφανίστηκαν οι φωτογραφίες επαληθεύτηκε ο ισχυρισμός του και κέρδισε το στοίχημα. Παρατήρησαν όμως ότι μια γρήγορη εναλλαγή των φωτογραφιών δημιουργούσε την ψευδαίσθηση της κίνησης. Η πρώτη κινηματογραφική ταινία είχε γεννηθεί! Αυτό που βοήθησε στην ανάπτυξη του κινηματογράφου ήταν η δημιουργία του διάφανου υλικού αποτύπωσης το 1889 από τον Hannibal Goodwin. Και στη συνέχεια η κατασκευή ταινιών από το υλικό αυτό όπου μπορούσε να αποτυπωθεί μια ακολουθία από φωτογραφίες. Σαν πατέρες όμως του σύγχρονου κινηματογράφου θεωρούνται οι αδερφοί Lumière. Εργαζόταν σε ένα εργοστάσιο στη Lyon (Γαλλία) όπου κατασκευαζόταν φωτογραφικός εξοπλισμός. Επηρεασμένοι από τη δουλειά του Edison κατασκεύασαν την πρώτη συσκευή η οποία ήταν σε θέση να κάνει προβολή, λήψη και εκτύπωση. Ήταν φορητή και μπορούσε να προβάλλει κινούμενες εικόνες σε πολλούς θεατές. Την ονόμασαν Cinematographe. Χρησιμοποιούσε film των 35mm και είχε ταχύτητα εγγραφής 16 frame/sec. Η ταχύτητα εγγραφής άλλαξε σε 24 frame/sec με την εφεύρεση του ομιλούντα κινηματογράφου το 1920, η οποία παραμένει μέχρι σήμερα. Η δημιουργία ενός κινηματογραφικού φιλμ στηρίζεται στη συνεργασία μιας ομάδας ανθρώπων. Η τέχνη από μόνη της είναι μια μορφή επικοινωνίας που χρησιμοποιεί εικόνες, κίνηση, χρώματα, ήχους, μουσική και προφορικό λόγο για να μεταφέρει μηνύματα. Ο κινηματογράφος είναι μια μορφή τέχνης η οποία συνδυάζει όλα τα προηγούμενα για να μεταφέρει μηνύματα στο θεατή. Για χρόνια η διαδικασία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών παραμένει αμετάβλητη. Έχει αναπτυχθεί τέτοια μεθοδολογία η οποία δεν χρειάζεται ιδιαίτερες αλλαγές. Βέβαια οι διαδικασίες και τα μέσα που χρησιμοποιούνται με το πέρασμα του χρόνου βελτιώνονται, παρ' όλα αυτά τα βασικά βήματα που πρέπει να κάνει κάποιος για να ολοκληρώσει μια κινηματογραφική ταινία παραμένουν ίδια και είναι:

- Προ παραγωγή (Preproduction)
- Παραγωγή (Production)
- Μετά παραγωγή (Postproduction)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΠΡΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Ο όρος «προ-παραγωγή» αναφέρεται σε όλες τις εργασίες που πρέπει να έχουν ολοκληρωθεί πριν από τα γυρίσματα. Σε αυτό το στάδιο της προετοιμασίας γίνεται κατ' αρχήν η επιλογή των βασικών διοικητικών και καλλιτεχνικών συντελεστών: διευθυντή παραγωγής, Α' βοηθού σκηνοθέτη, διευθυντή φωτογραφίας, σκηνογράφου, ενδυματολόγου, φροντιστή, σχεδιαστή ήχου – ηχολήπτη, μουσικού, μακιγιέρ, μοντέρ κ.ά.

1.1. ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το κεφάλαιο αυτό αφορά στην συγγραφή του σεναρίου. Το σενάριο είναι η ιστορία (ο μύθος) που πρόκειται να μας αφηγηθεί ο σκηνοθέτης της ταινίας. Το σενάριο εστιάζεται σ' ένα συγκεκριμένο θέμα και περιέχει μια κεντρική ιδέα. Στο σενάριο αναγράφονται απλώς οι σκηνές από την πρώτη μέχρι την τελευταία. Κάθε ταινία μυθοπλασίας ξεκινά, προφανώς, με τη συγγραφή του σεναρίου. Στην αρχική της φάση, η δημιουργική αυτή διαδικασία αποτελεί αντικείμενο του σεναριογράφου – η μόνη ίσως δραστηριότητα στην κατασκευή της ταινίας που μπορεί να είναι εντελώς μοναχική και απαλλαγμένη από πιεστικά χρονοδιαγράμματα. Είναι πιθανό ένα σενάριο να ολοκληρωθεί χωρίς να υπάρχει άμεση και συγκεκριμένη προοπτική υλοποίησης της ταινίας (όπως μαρτυρούν πλείστα όσα έτοιμα σενάρια παρέμειναν για χρόνια στα συρτάρια των συγγραφέων τους πριν δουν το φως του γραφείου παραγωγής). Ένα ολοκληρωμένο σενάριο, βέβαια, δεν έχει αυτοτελή αξία αν δεν μπει στη διαδικασία της μετουσίωσής του σε κινηματογραφικό έργο. Σημειώστε ότι, αν ο σκηνοθέτης δεν συμμετέχει εξ αρχής στη συγγραφή του σεναρίου, η δημιουργική εμπλοκή του αργότερα θα επιφέρει, κατά κανόνα, μικρές ή μεγάλες αλλαγές που ανακλούν το προσωπικό του ύφος. Θα παρατηρήσετε ότι συχνά ο σκηνοθέτης εμφανίζεται και ως συν-σεναριογράφος, συνυπογράφοντας την τελική σεναριακή γραφή. Με αυτήν ως βάση, θα αρχίσει να σχηματίζει την εικόνα της ταινίας που θα γυριστεί.

Παρακάτω παρουσιάζεται το σενάριο της ταινίας:

Σκηνή 1:

- α) Παιδιά παίζουν στην πλατεία (γενικό)
- β) Παιδιά χαιρετούνται και παίζουν στην παιδική χαρά (τύχες fortnight) (κοντινό)

Σκηνή 2:

Σπίτι κωφού παιδιού (εσωτερικό): Το παιδί κοιτάει από το παράθυρο τα παιδιά που παίζουν στην παιδική χαρά. Η μητέρα του κάνει δουλειές (π.χ. πλένει πιάτα) έπειτα κοιτάει το παιδί και το φωνάζει κοντά της.

- Γιατί δεν πας κι εσύ να παίζεις με τα παιδιά;
- (κουνάει κεφάλι) όχι

- Πήγαινε που σου λέω, θα σε κοιτάω από το παράθυρο.
- (σκέφτεται) [κοντινό στα μάτια]
- (μητέρα κοιτάει την μπάλα) Πάρε την μπάλα σου και πήγαινε να παίξεις!

Το παιδί παίρνει την μπάλα και βγαίνει.

Σκηνή 3:

Το κωφό παιδί περπατά προς την πλατεία, κάθεται πιο πέρα από τα άλλα παιδιά, τα κοιτά κλεφτά, παίζει μόνο του με την μπάλα του. Τα άλλα παιδιά το βλέπουν με την μπάλα και συζητούν να του πουν να παίξουν όλοι μαζί. Στέλνουν το μικρότερο να το φωνάξει. Εκείνο πηγαίνει, στέκεται λίγο πιο μακριά το και το φωνάζει:

- Έεεε... έεε φίλε να παίξουμε μαζί; παιδάκιι....
- (πάει κοντά, το σκουντάει)
- Σε φωνάζουμε... κουφός είσαι;
- Ναι!
-καλά, πάμε να παίξουμε τώρα; (δείχνοντας μπάλα)
(περπατούν προς τα άλλα παιδιά)
- Πώς σε λένε;
- Μάριο (δείχνει τον εαυτό του)
(λέει κι αυτό το όνομά του δείχνοντας τον εαυτό του)

Ξεκινάει το παιχνίδι, τα παιδιά χαιρετιούνται και φεύγουν.

Σκηνή 4:

Σπίτι ακούοντος παιδιού: Η μητέρα του ασχολείται μαζί του και το παιδί ξεκινά διάλογο:

- Μαμά έχω να σου πω ένα νέο...
- Τι αγόρι μου;
- Έπαιξα με τον Μάριο σήμερα.
(η μητέρα του σταματά αυτό που κάνει και το συνεχίζει ταυτόχρονα με την επόμενη ερώτηση)
- Α... πέρασες καλά;
- Ναι, πολύ! Στην αρχή δεν καταλάβαινα τι μου λέει, αλλά λίγο – λίγο τώρα τον καταλαβαίνω. Θα παίξω κι αύριο μαζί του!

Επόμενη μέρα

Σκηνή 5:

Σπίτι κωφού παιδιού: Ο Μάριος ετοιμάζεται γρήγορα, παίρνει και τις δικιές του τύχες μαζί του και κατεβαίνει στην πλατεία.

Σκηνή 6:

Ο Μάριος φτάνει στην πλατεία και συναντά τα παιδιά. Χαιρετιούνται και μπαίνει κι ο Μάριος στο παιχνίδι. Όσο περνά η ώρα τα παιδιά φεύγουν.

Επόμενη μέρα

Σκηνή 7:

Παίζουν όλα μαζί (π.χ.) κρυφτό, ο Μάριος βρίσκει παιδί εύκολά από λεπτομέρεια που τα άλλα δεν έχουν προσέξει. Κάποια στιγμή που είναι όλα συγκεντρωμένα περνούν απ' έξω κωφοί φίλοι του Μάριου (Αποστόλης, Φώτης, Κωνσταντίνος) κι ο Μάριος τους καλεί (εεε & κούνημα χεριών) λέγοντας στα άλλα παιδιά «Φίλοι μου».

Τα παιδιά έχουν μαζί τους παιχνίδι UNO, το παρουσιάζουν και ξεκινούν να παίζουν όλοι μαζί. (φαίνεται διαφορά στα αντανακλαστικά κωφών - ακουόντων).

Σκηνή 8:

Ένα παιδί (π.χ. Σπύρος → κωφός) ανακοινώνει ότι θα πάει να κάνει λίγο κούνια. Τον ακολουθεί κι ένα ακούον παιδί και κάνουν μαζί κούνια.
[υποκειμενικά πλάνα με διαφορά στην αντίληψη ήχου].

Σκηνή 9:

Ο Μάριος μπαίνει στην πλατεία κρατώντας την μπάλα του και ξεκινούν το παιχνίδι με τα παιδιά.
[γενικό και κοντινά σε πόδια πρόσωπα].
Ξαφνικά η μπάλα φεύγει και βγαίνει στον δρόμο. Ο φίλος του Μάριου τρέχει να φτάσει χωρίς να υπολογίζει τον κίνδυνο. Ο Μάριος «βλέπει» τι πρόκειται να συμβεί [κοντινό μάτια Μάριου και σκηνή με ατύχημα], επιστροφή στην πραγματικότητα, ο Μάριος τρέχει βάζει το χέρι του μπροστά και τον σώζει από το ατύχημα.

1.2. ΡΕΠΕΡΑΖ

Αφού ολοκληρωθεί το σενάριο και πριν το γύρισμα μιας ταινίας ακολουθούν δυο ενέργειες που έχουν περίεργα γαλλικά ονόματα, το ρεπεράζ και το ντεκουπάζ. Ρεπεράζ είναι η έρευνα για τον εντοπισμό των κατάλληλων χώρων για τα γυρίσματα. Ντεκουπάζ είναι η τελική φάση επεξεργασίας του σεναρίου πριν πάμε στο γύρισμα. Χωρίζουμε τις σκηνές μας σε πλάνα.

1.3. ΕΠΙΛΟΓΗ ΗΘΟΠΟΙΩΝ (CASTING)

Στην ταινία αυτή, οι περισσότεροι ρόλοι αφορούν παιδιά ηλικία 10 περίπου ετών. Σε συνεργασία με τοπική σχολική κοινότητα επιλέχθησαν τα περισσότερα παιδιά καθώς και οι μητέρες τους και οι δασκάλες τους για τους συμπληρωματικούς ρόλους.

1.4. ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Κινηματογραφικές Ειδικότητες:

1. Σεναριογράφος

Γράφει το σενάριο και συνεργάζεται με το σκηνοθέτη για όποιες μετατροπές χρειάζονται.

2. Σκηνοθέτης

Ο Σκηνοθέτης είναι ο σημαντικότερος καλλιτεχνικός παράγοντας στη διαδικασία ολοκλήρωσης μιας κινηματογραφικής ή τηλεοπτικής παραγωγής.

Συγκεκριμένα είναι υπεύθυνος:

i) για την μετατροπή του σεναρίου, της ιδέας ή της είδησης σε εικόνες και ήχους, ούτως ώστε να επιτυγχάνεται το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

ii) συνεργάζεται με το Διευθυντή Παραγωγής και συμμετέχει στο προπαρασκευαστικό στάδιο της παραγωγής, όπου δίνει τις εντολές και κατευθύνσεις για την καλύτερη προετοιμασία του γυρίσματος.

iii) κατευθύνει στο γύρισμα όλους τους συντελεστές (καλλιτέχνες και τεχνικούς) και προϊστάται όλων των διαδικασιών που απαιτούνται για την ολοκλήρωση ενός άρτια τεχνικά και καλλιτεχνικά γυρίσματος.

iv) συμμετέχει στην διαδικασία του μοντάζ και προβαίνει σε όλες τις τεχνικές επεξεργασίες που απαιτούνται και έχει το τελευταίο λόγο και την ευθύνη για το τεχνικό και καλλιτεχνικό αποτέλεσμα.

3. Βοηθός σκηνοθέτη

Ο Βοηθός Σκηνοθέτη στο στάδιο της προεργασίας της κινηματογραφικής ταινίας ή του τηλεοπτικού προγράμματος:

i) συνεργάζεται με τον Σκηνοθέτη στην τελική επεξεργασία του σεναρίου, στο χωρισμό των σκηνών σε πλάνα, στην επιλογή ηθοποιών και κομπάρσων, στις πρόβες με τους ηθοποιούς, στην ανεύρεση χώρων (Reperage).

ii) αναλύει το σενάριο (Break Down) και καταρτίζει το πρόγραμμα λήψης σκηνών σε συνεργασία με τον Σκηνοθέτη και τον Διευθυντή Παραγωγής.

Στο στάδιο της λήψης:

i) Συντάσσει το ημερήσιο πρόγραμμα λήψης σκηνών (Ordino).

ii) Είναι υπεύθυνος για την ενημέρωση των ηθοποιών και των κομπάρσων για το ημερήσιο πρόγραμμα και συνεργάζεται με τον Σκηνοθέτη στο συντονισμό του τεχνικού και καλλιτεχνικού προσωπικού την ώρα του γυρίσματος.

4. Γραμματέας Λήψεων (Σκριπτ)

Ο Γραμματέας Λήψεων (Σκριπτ) κατά τη διάρκεια του γυρίσματος είναι υπεύθυνος:

i) για την κινηματογραφική συνέπεια μεταξύ χώρου, χρόνου, αντικειμένων, θέσεων και κινήσεων προσώπων, αντικειμένων και μηχανής λήψης, ανάμεσα στα πλάνα των σκηνών του σεναρίου.

ii) για το χειρισμό της κλακέτας και του χρονομέτρου.

iii) για τη σύνταξη του δελτίου λήψης και το ημερολόγιό γυρίσματος.

5. Παραγωγός

Ο παραγωγός επεξεργάζεται τα σχέδια ενός κινηματογραφικού έργου μέσα από τη διαδικασία συγγραφής του σεναρίου ή την εξασφάλιση των δικαιωμάτων του βιβλίου στην περίπτωση της διασκευής, εξασφαλίζει οικονομική στήριξη και φροντίζει για το προσωπικό που θα εργαστεί στην ταινία. Στα γυρίσματα λειτουργεί ως μεσολαβητής μεταξύ σκηνοθέτη, σεναριογράφου και εταιρείας παραγωγής. Αφού ολοκληρωθεί η ταινία αναλαμβάνει τη διανομή και την προώθηση της.

6. Διευθυντής Παραγωγής

Ο Διευθυντής Παραγωγής είναι ο βασικός οργανωτικός και διοικητικός συνεργάτης του Σκηνοθέτη και της Παραγωγής εν γένει, από την έναρξη της προετοιμασίας ως την ολοκλήρωση της κινηματογραφικής ή τηλεοπτικής παραγωγής.

Είναι υπεύθυνος και έχει τη μέριμνα κυρίως:

α. για την κατάρτιση και εκτέλεση του προϋπολογισμού σύμφωνα με το σενάριο,

β. για την έγκαιρη λήψη κάθε είδους διοικητικών ή άλλων αδειών και διευκολύνσεων.

γ. για την έγκαιρη παρουσία των εργαζομένων ή των μηχανημάτων στους χώρους εργασίας.

δ. για την επίλυση προβλημάτων ή άλλων δυσκολιών που προκύπτουν στο γύρισμα.

7. Βοηθός Παραγωγής

Ο Βοηθός Παραγωγής επικουρεί τον Διευθυντή Παραγωγής στο έργο του και εκτελεί τα καθήκοντα τα οποία του αναθέτει ο τελευταίος, Ιδιαίτερα είναι συνυπεύθυνος για την τήρηση του ημερήσιου προγράμματος (ordino).

8. Διευθυντής Φωτογραφίας

Ο Διευθυντής Φωτογραφίας αναλαμβάνει την φωτογραφική τεχνική και την καλλιτεχνική ποιότητα των λήψεων (εσωτερικών και εξωτερικών). Είναι υπεύθυνος για το φωτισμό του φυσικού ή τεχνητού διάκοσμου, το καδράρισμα ή τη σύνθεση των πλάνων, τη φωτογραφική απόδοση του πνεύματος του έργου, σύμφωνα με τις οδηγίες του Σκηνοθέτη και την επίβλεψη της εμφάνισης και εκτύπωσης του φιλμ μέχρι και του πρώτου (στάνταρντ) εμπορικού αντίτυπου. Μπορεί να χειρίζεται ο ίδιος την κινηματογραφική ή τηλεοπτική μηχανή λήψης.

9. Οπερατέρ/ Cameraman

Ο Χειριστής Κινηματογραφικής Μηχανής Λήψης (CAMERAMAN) χειρίζεται την κινηματογραφική μηχανή λήψης σύμφωνα με τις οδηγίες του Σκηνοθέτη και του Διευθυντή Φωτογραφίας.

10. Βοηθός κάμερας

Ο Βοηθός Χειριστή Κινηματογραφικής Μηχανής Λήψης (Βοηθός CAMERAMAN) βοηθά τον Διευθυντή Φωτογραφίας και τον Χειριστή Κινηματογραφικής Μηχανής Λήψης στο έργο τους και αναλαμβάνει την μεταφορά των μηχανών και των σχετικών εξαρτημάτων από θέση σε θέση κατά τη διάρκεια του γυρίσματος, τη συντήρηση και την καλή λειτουργία τους, καθώς επίσης τη μεταφορά του υλικού λήψης, ιδιαίτερα όταν το γύρισμα γίνεται στο ύπαιθρο. Δίνει ιδιαίτερη βάση στη σωστή αποθήκευση και ταξινόμηση του υλικού λήψης.

11. Gaffer- Α Ηλεκτρολόγος

Ο Α΄ Ηλεκτρολόγος (Χειριστής Φωτιστικών Σωμάτων) είναι υπεύθυνος για την τοποθέτηση και το χειρισμό των φωτιστικών σωμάτων στους χώρους λήψης, καθώς και για την καλή λειτουργία τους. Είναι επίσης υπεύθυνος για την τροφοδοσία των φωτιστικών σωμάτων και για τη διανομή του ηλεκτρικού ρεύματος.

12. Grip-Best Boy- Β Ηλεκτρολόγος

Ο Β΄ Ηλεκτρολόγος (Βοηθός Χειριστή Φωτιστικών Σωμάτων) εκτελεί τα καθήκοντα που του αναθέτει ο Α΄ Ηλεκτρολόγος. Επιμελείται την παραλαβή των φωτιστικών σωμάτων και των εξαρτημάτων τους, τη μεταφορά τους στους χώρους λήψης και τη μετακίνησή τους κατά τις λήψεις σε κλειστό ή ανοιχτό χώρο.

13. Σκηνογράφος - Ενδυματολόγος

Ο Σκηνογράφος–Ενδυματολόγος συνεργάζεται με τον Σκηνοθέτη. Είναι υπεύθυνος για το τελικό αισθητικό αποτέλεσμα, την καλλιτεχνική συνέπεια των χώρων, τα έπιπλα, την επιλογή ή το σχεδιασμό των ενδυμάτων των ηθοποιών και τα υπόλοιπα αντικείμενα σύμφωνα με την ατμόσφαιρα και το κλίμα της εποχής και του τόπου που επιθυμεί ο Σκηνοθέτης και την αληθοφάνεια.

14. Βοηθός Σκηνογράφου - Ενδυματολόγου

Ο Βοηθός Σκηνογράφου– Ενδυματολόγου είναι υπεύθυνος για τη σωστή κατασκευή των σκηνικών και των ενδυμάτων σύμφωνα με τα σχέδια (μακέτες), τις οδηγίες και το πνεύμα του Σκηνογράφου.

15. Φροντιστής

Ο Φροντιστής συνεργάζεται με τον Σκηνογράφο και τον Ενδυματολόγο για την εξασφάλιση όλων των αντικειμένων της επένδυσης των χώρων γυρίσματος και επιμελείται για την έγκαιρη εξεύρεση κάθε υλικού και αντικειμένου το οποίο χρειάζεται για τις ανάγκες του γυρίσματος της κινηματογραφικής ταινίας ή του τηλεοπτικού προγράμματος, την παραλαβή και επιστροφή των πραγμάτων και τη διατήρησή τους σε καλή κατάσταση.

16. Μακιγιέζ

Ο/η Μακιγιέρ/Μακιγιέζ είναι υπεύθυνος/η για το άρτιο αισθητικό αποτέλεσμα στον καλλωπισμό ή τη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών των ηθοποιών σύμφωνα με τις ανάγκες της κιν/κής ταινίας ή της τηλεοπτικής παραγωγής.

17. Ηχολήπτης

Ο Ηχολήπτης είναι υπεύθυνος για την καλλιτεχνική και τεχνική ποιότητα των ηχητικών εγγραφών, τόσο στις εσωτερικές όσο και στις εξωτερικές λήψεις, και γενικά για την καλή λειτουργία των συσκευών εγγραφών ήχου, τις οποίες χρησιμοποιεί ο ίδιος.

18. Βοηθός Ηχολήπτη

Ο βοηθός Ηχολήπτη (μπούμαν) επικουρεί τον Ηχολήπτη στο έργο του. Χειρίζεται τη μικροφωνική συσκευή κατά τη διάρκεια της λήψης και επιμελείται της σωστής τοποθέτησης και κίνησης των μικροφώνων σύμφωνα με τις οδηγίες του Ηχολήπτη. Επιμελείται την παραλαβή και τη μεταφορά των ηχοληπτικών συσκευών και των εξαρτημάτων τους και του υλικού εγγραφής του ήχου.

19. Μοντέρ

Ο Μοντέρ είναι υπεύθυνος για τη συρραφή των πλάνων, το συγχρονισμό εικόνας, διαλόγου, μουσικής και ήχου και τη δημιουργία του ρυθμού της κιν/κής ταινίας ή της τηλεοπτικής παραγωγής, σε συνεργασία με το Σκηνοθέτη

20. Σχεδιαστής ήχου

Ο Σχεδιαστής Ήχου είναι υπεύθυνος για το σχεδιασμό της ηχητικής αρχιτεκτονικής μιας κινηματογραφικής ταινίας. Έχει την ευθύνη για την παραγωγή των ήχων και των ειδικών ηχητικών εφφέ καθώς επίσης για την μίξη τους με την πρόζα και τη μουσική σε συνεργασία με τον ηχολήπτη και τον μοντέρ της ταινίας. Συχνά ο σχεδιασμός των ήχων ξεκινάει από το σενάριο και ολοκληρώνεται κατά την διαδικασία του post-production.

21. Μουσικός

Γράφει τη μουσική της ταινίας, με βάση τις οδηγίες του σκηνοθέτη.

22. Φωτογράφος πλατώ

Βγάζει φωτογραφίες κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων που θα χρησιμοποιηθούν στο προωθητικό υλικό της ταινίας.

Στην δική μας περίπτωση επειδή η ταινία ήταν χαμηλού προϋπολογισμού παρακάτω αναφέρονται όλοι οι συντελεστές της ταινίας:

Σκηνοθεσία: Αντώνης Κορκόντζηλας

Σενάριο: Σοφία Βάη

Διεύθυνση Φωτογραφίας: Κώστας Φασουλάς

Οπερατέρ: Αντώνης Κορκόντζηλας

Οπερατέρ Β': Κώστας Φασουλάς

Μοντάζ: Αντώνης Κορκόντζηλας

Βοηθός Μοντέρ: Αρετή Ντάνου

Οργάνωση Παραγωγής: Αρετή Ντάνου

1.5. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ (ORDINO)

Ο βοηθός σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη και τον διευθυντή παραγωγής συντάσσουν το πρόγραμμα γυρίσματος που μοιράζεται σε όλους τους συνεργάτες, καλλιτεχνικούς και μη. Το γύρισμα για μία ταινία χωρίς ειδικές ανάγκες, διαρκεί 8-10 εβδομάδες. Υπάρχουν βέβαια ταινίες που κράτησαν 15 εβδομάδες, όπως και άλλες που έγιναν σε 5 μόνον. Όλα είναι συνάρτηση του σεναρίου και των χρημάτων που υπάρχουν.

Το πρόγραμμα γίνεται με βάση τις σκηνές που γυρίζονται στον ίδιο χώρο.

Στη σύνταξη του λαμβάνονται υπ' όψη τα εξής:

- Πότε οι χώροι με το ντεκόρ τους θα είναι έτοιμοι.
- Να κρατιέται η σειρά εξέλιξης της ιστορίας.

- Η δυσκολία μιας σκηνης. Π.χ. καλό είναι να μην μπει στην αρχή του προγράμματος μια δύσκολη σκηνή (είτε για τους ηθοποιούς, είτε τεχνικά δύσκολη).
- Οι υποχρεώσεις των ηθοποιών.
- Τα ταξίδια.
- Οι μετακινήσεις σε περίπτωση που χρειαστεί να γίνουν γυρίσματα σε δύο ή και περισσότερους χώρους την ίδια μέρα
- Αν κάποια γυρίσματα είναι νυχτερινά (μετά από νυχτερινό π.χ. δεν μπορεί να ακολουθήσει ημερήσιο).

Τα παραπάνω είναι κάποια απ' τα στοιχεία, υπάρχουν και άλλα, η σύνταξη ενός προγράμματος είναι αρκετά σύνθετη δουλειά, ταυτόχρονα πολύ σημαντική.

Το πρώτο όρντινο

Όρντινο είναι ένα φύλλο χαρτί, που βγαίνει την παραμονή κάθε γυρίσματος, ξεχωριστό για κάθε μέρα, και αναφέρει τι ώρα πρέπει να έρθουν στο γύρισμα οι συντελεστές του γυρίσματος. Ουσιαστικά δίνει τη γραμμή να κυλήσει το γύρισμα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Ο όρος «παραγωγή» αναφέρεται σε όλες τις εργασίες που ξεκινούν με την έναρξη των γυρισμάτων.

2.1. ΓΥΡΙΣΜΑΤΑ (SHOOTINGS)

Η παραγωγή της ταινίας και τα γυρίσματα ξεκίνησαν στις 28 Σεπτεμβρίου 2018. Οι σκηνές είχαν χωριστεί με βάση τις τοποθεσίες γυρισμάτων αφενός για εξοικονόμηση πόρων και αφετέρου λόγω της ιδιαιτερότητας των πρωταγωνιστών (ανήλικοι). Τα γυρίσματα διήρκεσαν δύο ημέρες και εκ των πλείστων ήταν εξωτερικά. Απασχολήθηκαν περισσότερα από 10 ανήλικοι (παρουσία κηδεμόνων τους). Τα γυρίσματα έλαβαν χώρα σε μια παιδική χαρά εντός αστικού ιστού στην πόλη της Πάτρας.

2.2. ΣΤΥΓΜΙΟΤΥΠΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ (BACKSTAGE PHOTOS)

Παρακάτω ακολουθούν σχετικά στιγμιότυπα και από τις δύο ημέρες των γυρισμάτων.











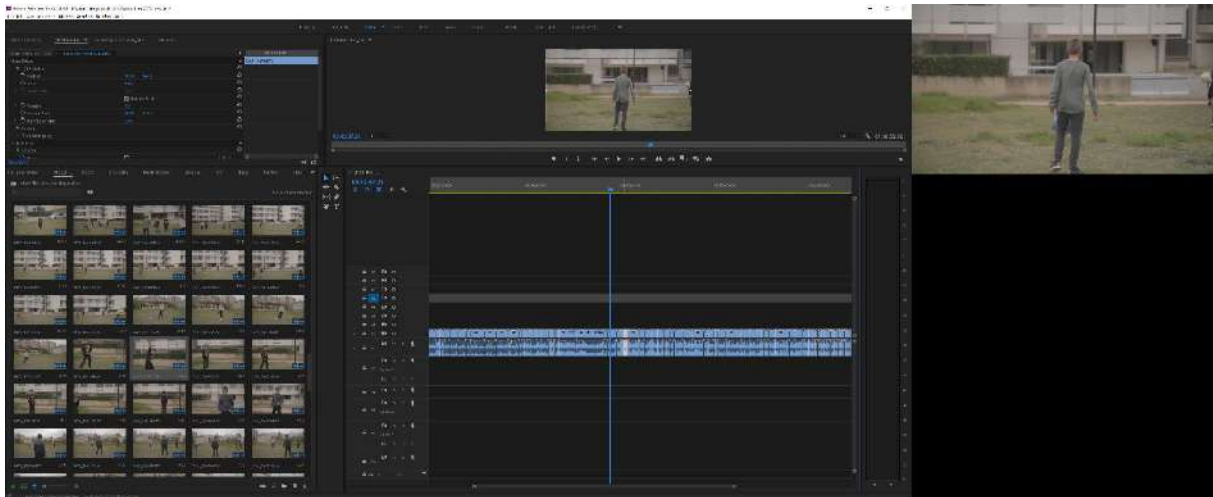


ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

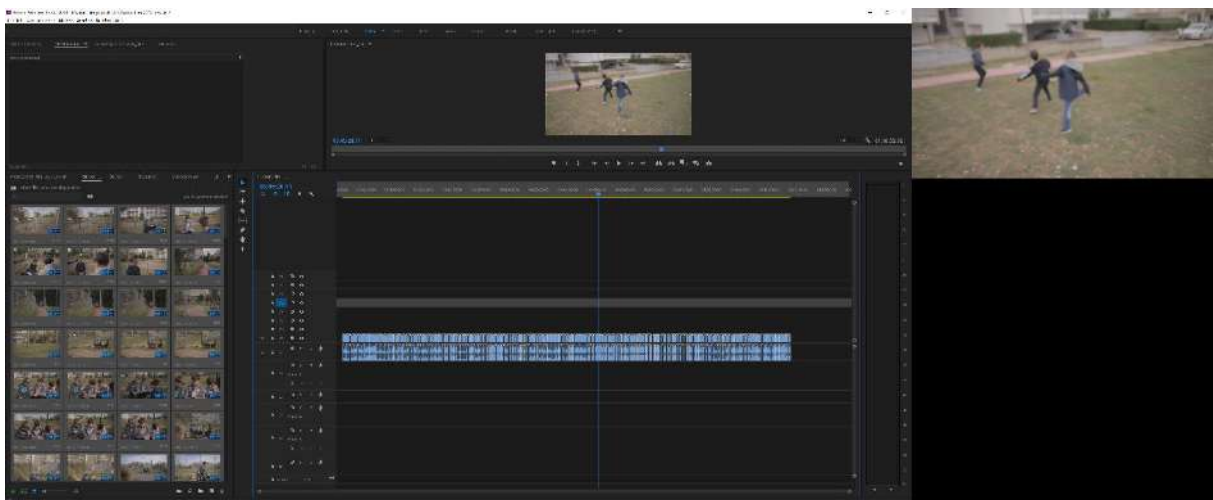
Ένα σημαντικότατο στάδιο κατά το οποίο γίνεται η γενική συναρμολόγηση του κινηματογραφημένου και ηχογραφημένου υλικού και η σύνθεσή του κατά σειρά αφήγησης στην τελική έκδοση της ταινίας είναι η μετα-παραγωγή (post production). Ενώ θα ανέμενε κανείς πως η μεταπαραγωγή ξεκινά χρονικά αμέσως μετά την ολοκλήρωση των γυρισμάτων, εντούτοις στην πράξη πρόκειται για μια παράλληλη διεργασία που λαμβάνει χώρα παρασκευαστικά και κατά τη διάρκεια της ίδιας της παραγωγής. Αν αναλογιστούμε λοιπόν πως μια ταινία γυρίζεται εκτός σεναριακής σειράς και απαρτίζεται από μεγάλο αριθμό λήψεων, τόσο κυρίως όσο και συμπληρωματικών πλάνων, η δουλειά του μοντέρ στην καταλογογράφηση και συγκέντρωση των λήψεων είναι τεράστια. Επομένως, επιβάλλεται ο μοντέρ να λαμβάνει καθημερινά από τα εργαστήρια εικόνας κόπιες εργασίας, τα dailies ή ράσες, για να βεβαιωθεί πως το υλικό δεν έχει οποιαδήποτε θέματα εστίασης, καθραρίσματος ή έκθεσης και να ενημερώσει τον σκηνοθέτη που βρίσκεται στη διαδικασία γυρισμάτων αναλόγως. Έχοντας σαν οδηγό το ραπόρτο γυρίσματος, ο μοντέρ προσέχει συνάμα μήπως τυχόν λείπουν πλάνα κι αν κάθε πλάνο συνοδεύεται από τον αντίστοιχο ήχο. Παράλληλα, συγχρονίζει εικόνα και ήχο ταιριάζοντας την κλακέτα. Τέλος, με βάση το ενημερωμένο σενάριο από το γύρισμα, οργανώνει κάθε πλάνο, με όλες τις λήψεις που έχει διαλέξει ο σκηνοθέτης, σε σειρά αφήγησης. Το υλικό πλέον είναι έτοιμο για μοντάζ.

3.1. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ – MONTAZ (EDITING)

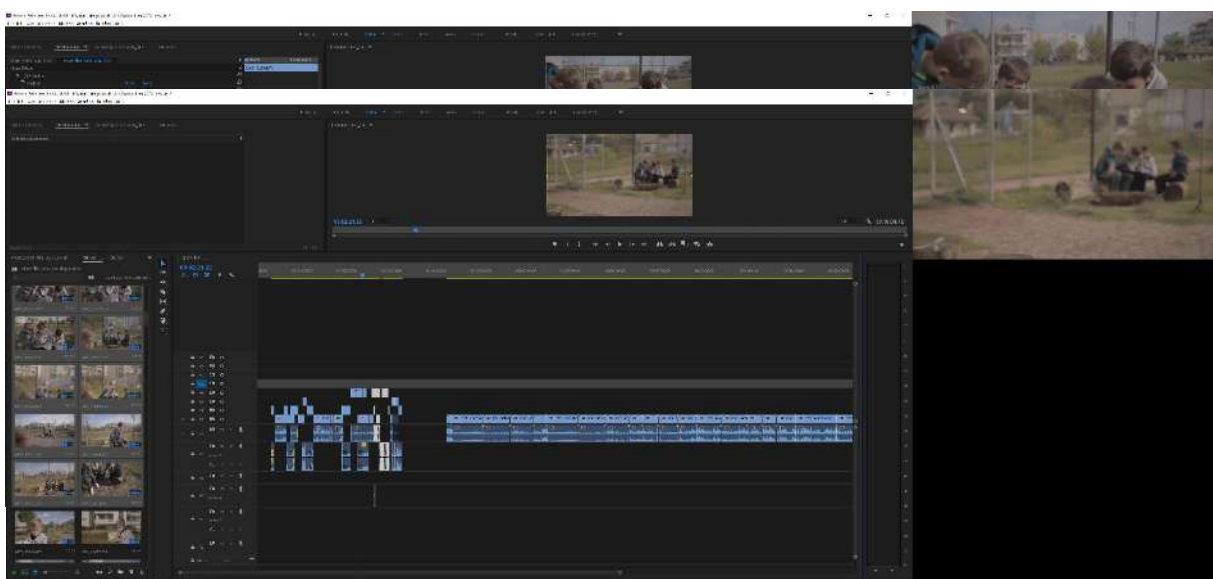
Αφού γίνει το ξεσκαρτάρισμα λήψεων σε συνεννόηση με τον σκηνοθέτη, ο μοντέρ μπορεί να προχωρήσει στο μοντάρισμα, το κόψιμο και τη σύνδεση δηλαδή των πλάνων για να φτιάξει τη σκηνή. Αρχικά μιλάμε για το “πρώτο κατ” όπου η ταινία είναι χαλαρά διατεταγμένη στη σειρά χωρίς ηχητικά εφέ ή μουσική. Βασικότερη σε αυτό το σημείο κρίνεται η συνεισφορά του μοντέρ στον καθορισμό του ρυθμού αφήγησης του υλικού του. Ο ρυθμός υπαγορεύεται ήδη από το σενάριο, κι αποδίδεται ούτως ή άλλως στη σκηνοθεσία, ωστόσο ένας έμπειρος μοντέρ μπορεί να τον ενισχύσει εκφραστικά κι αυτό είναι το πραγματικά δημιουργικό κομμάτι της δουλειάς του. Για τον λόγο αυτό, ο μοντέρ είναι ο δεύτερος πιο σημαντικός συνεργάτης του σκηνοθέτη, μετά τον διευθυντή φωτογραφίας. Παρακάτω ακολουθούν στιγμιότυπα από την διαδικασία επεξεργασίας του υλικού.



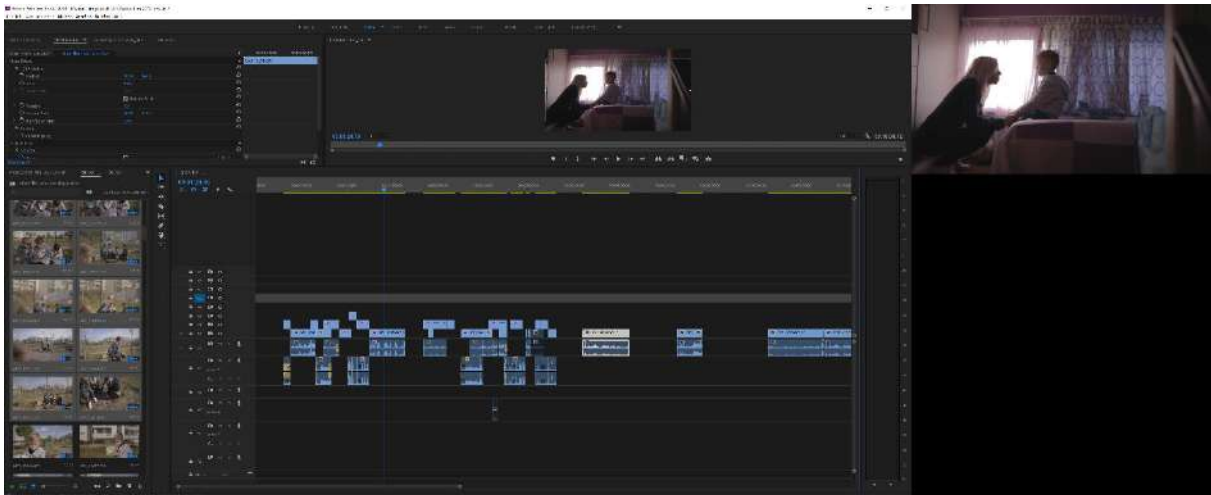
Λεζάντα 1: Έγινε εισαγωγή όλους του υλικού στην βιβλιοθήκη του Adobe Premiere και έπειτα στην timeline για την επεξεργασία των πλάνων.



Λεζάντα 2: Έγινε εισαγωγή όλους του υλικού στην βιβλιοθήκη του Adobe Premiere και έπειτα στην timeline για την επεξεργασία των πλάνων.



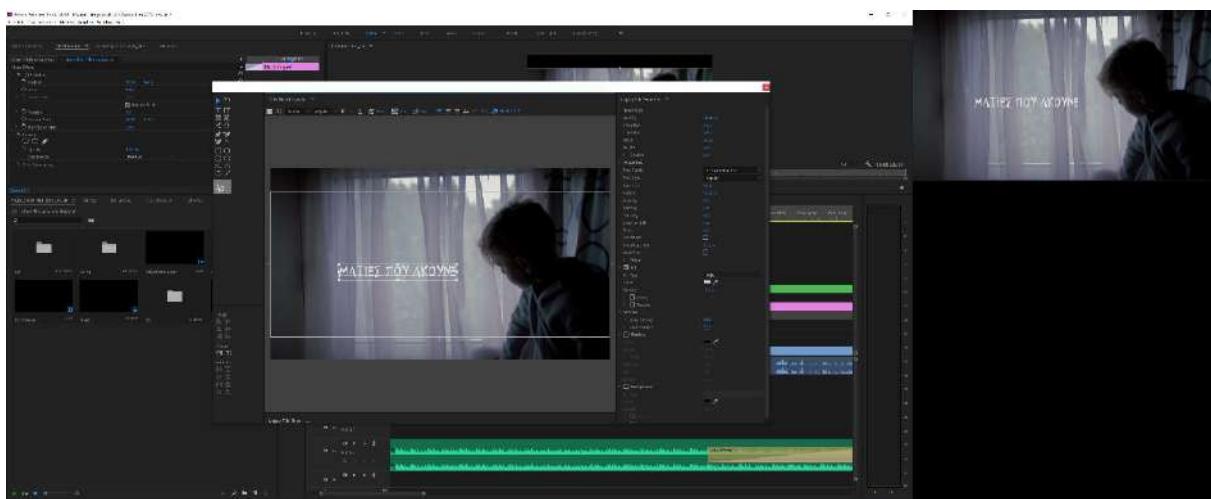
Λεζάντα 3: Ξεκινούν οι πρώτες συρραφές πλάνων.



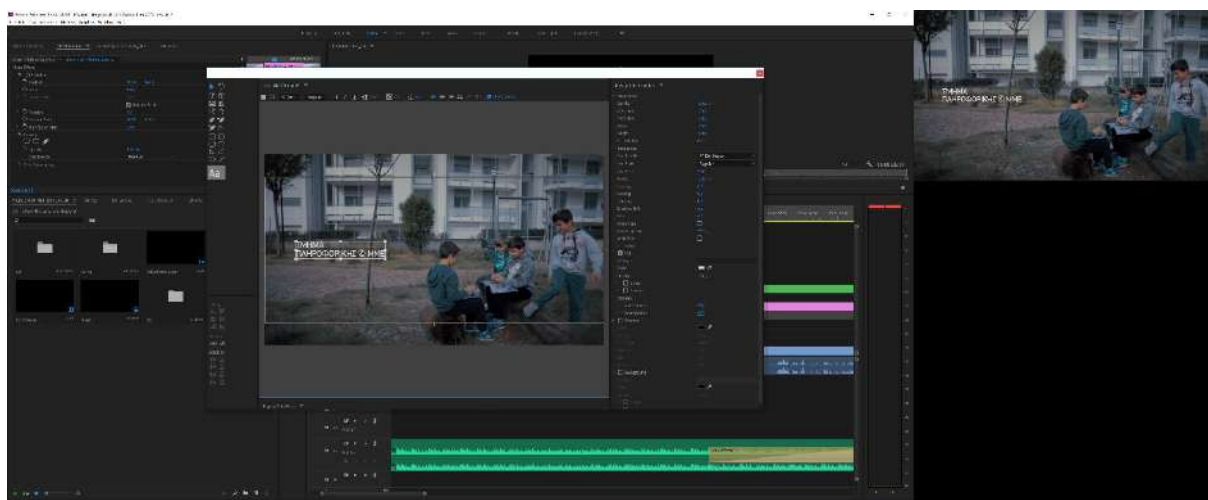
Λεζάντα 4: Συνεχίζεται, με βάση το σενάριο, η συρραφή των σκηνών.

3.2. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΦΕ & ΤΙΤΛΩΝ (SPECIAL EFFECTS & TITLES)

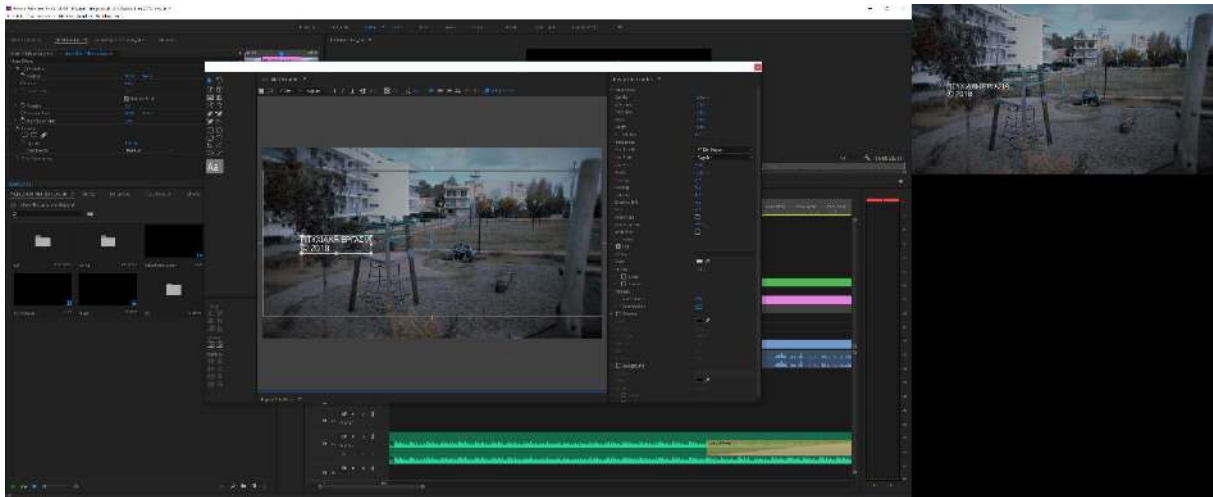
Εάν η ταινία έχει σπέσιαλ εφέ, ο μοντέρ/εργαστήριο λαμβάνει το υλικό στο οποίο αυτά θα προστεθούν και τα προετοιμάζει. Στην κατηγορία των ειδικών εφέ συμπεριλαμβάνεται οτιδήποτε από ένα απλό σλόου μόσιον και φέιντ ιν/φέιντ άουτ, ως πιο πολύπλοκες ψηφιακές παρεμβάσεις (επέμβαση στην εικόνα, αφαίρεση-πρόσθεση στοιχείων, δημιουργία φανταστικών εικόνων κ.λπ.). Αφού δημιουργηθούν σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τα εφέ θα ενσωματωθούν στο sequence της ταινίας. Στο συγκεκριμένο έργο δεν χρειάστηκε η δημιουργία ειδικών εφέ παρά μόνο τίτλων.



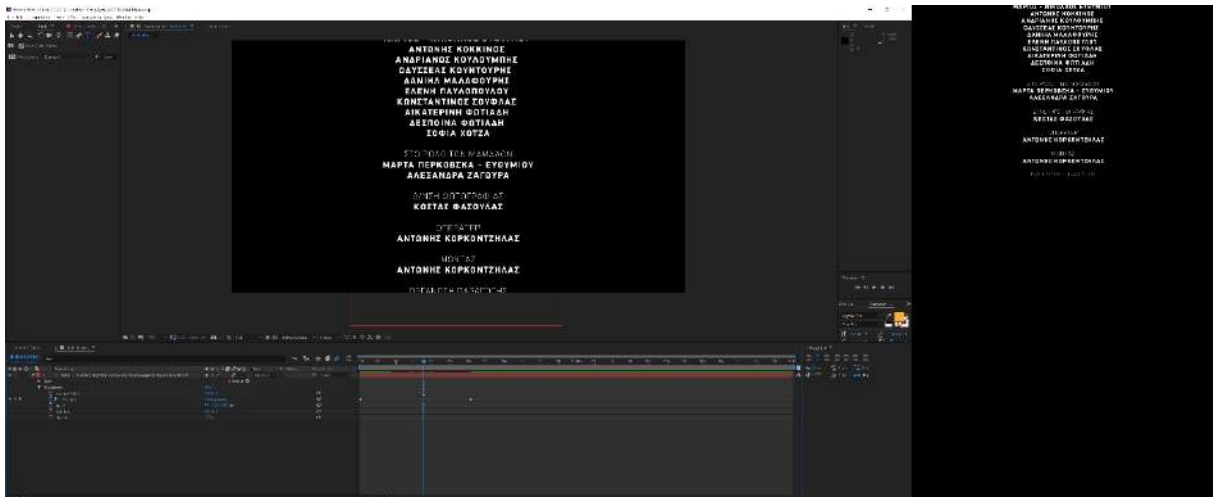
Λεζάντα 1: Στο αντίστοιχο εργαλείο του Adobe Premiere σχεδιάστηκαν οι τίτλοι αρχής (τίτλος ταινίας) με χρήση μιας πιο «παιδικής» γραμματοσειράς, λόγω της παιδικότητας της ταινίας.



Λεζάντα 2: Στο αντίστοιχο εργαλείο του Adobe Premiere σχεδιάστηκαν οι τίτλοι αρχής.



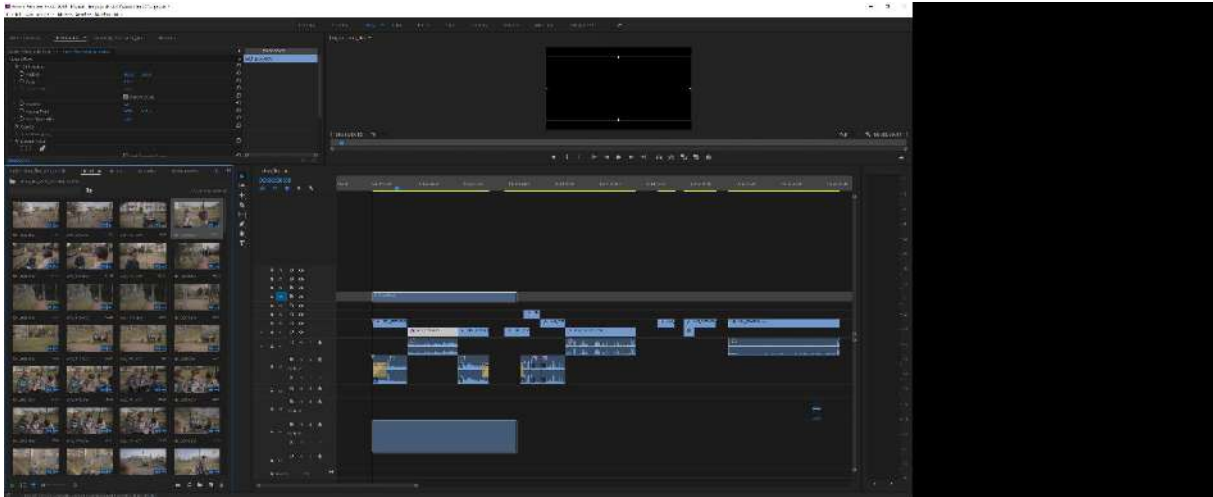
Λεζάντα 3: Στο αντίστοιχο εργαλείο του Adobe Premiere σχεδιάστηκαν οι τίτλοι αρχής.



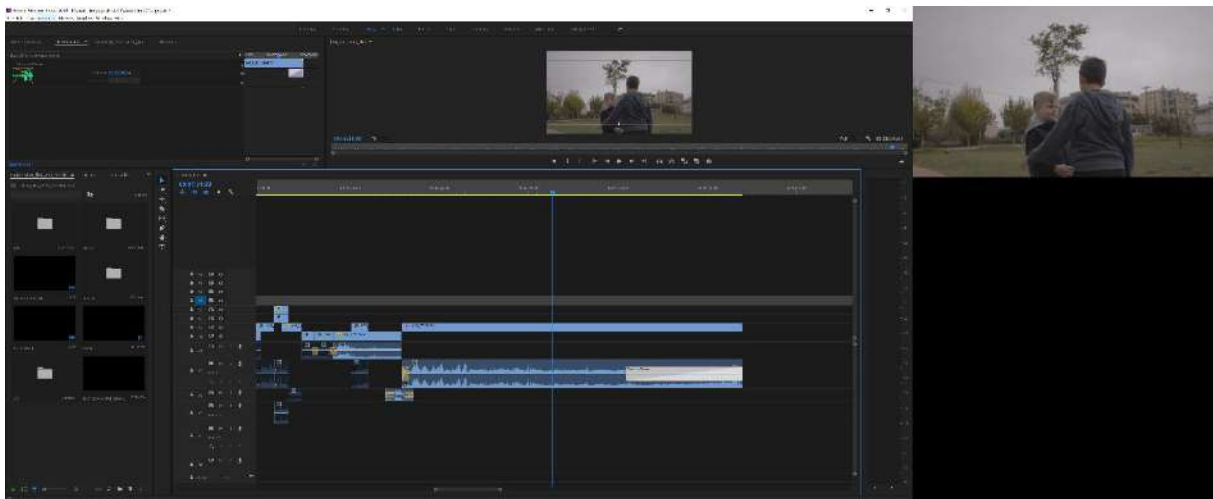
Λεζάντα 4: Επιπλέον σχεδιάστηκαν οι τίτλοι τέλους με αναφορά όλων των συντελεστών της ταινίας.

3.3. ΜONTAZ ΗΧΟΥ (SOUND EDITING)

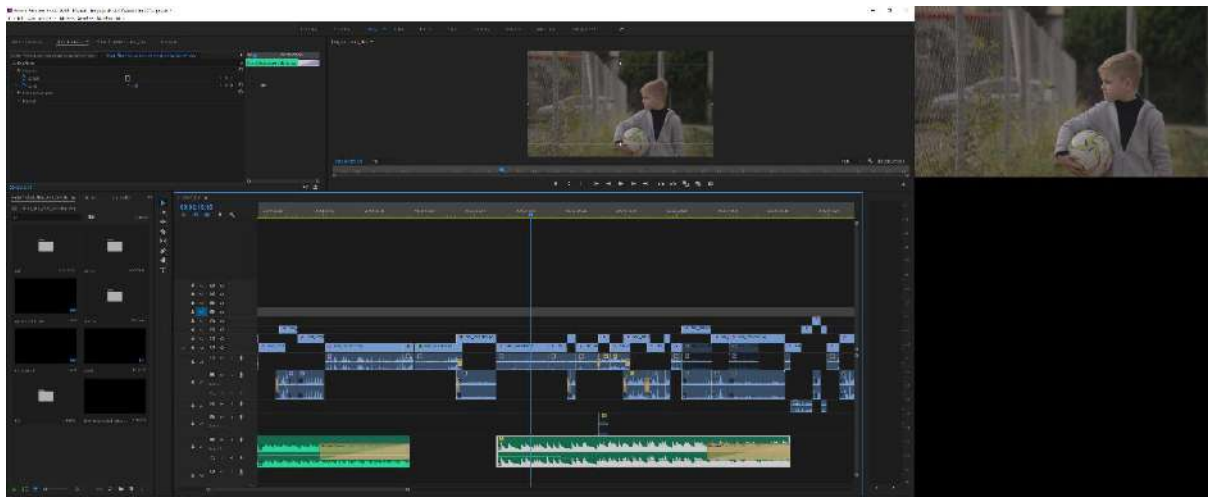
Η μεταπαραγωγή του ήχου σε μια ταινία μπορεί να αναδείξει την αφήγηση και να εντείνει τη συναισθηματική συμμετοχή του θεατή με τη δημιουργία μιας ηχητικής μπάντας (soundtrack) που αποτελεί μία ιδιότυπη μουσική σύνθεση από φωνές, θορύβους, ατμόσφαιρες και μουσική σε ένα ενιαίο σύνολο.



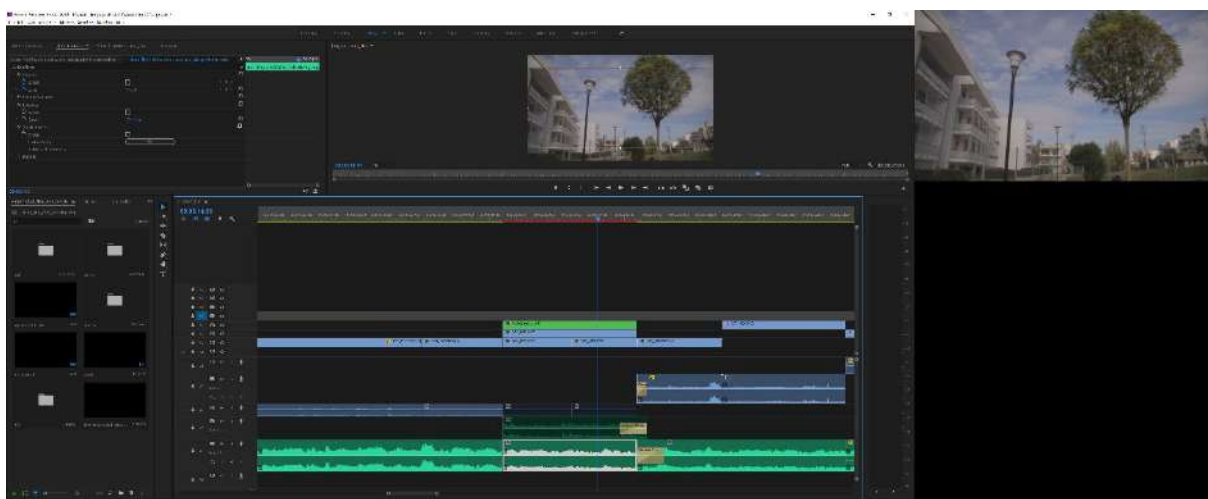
Λεζάντα 1: Προσθήκη ηχητικών εφέ fade in/fade out σε συγκεκριμένες σκηνές.



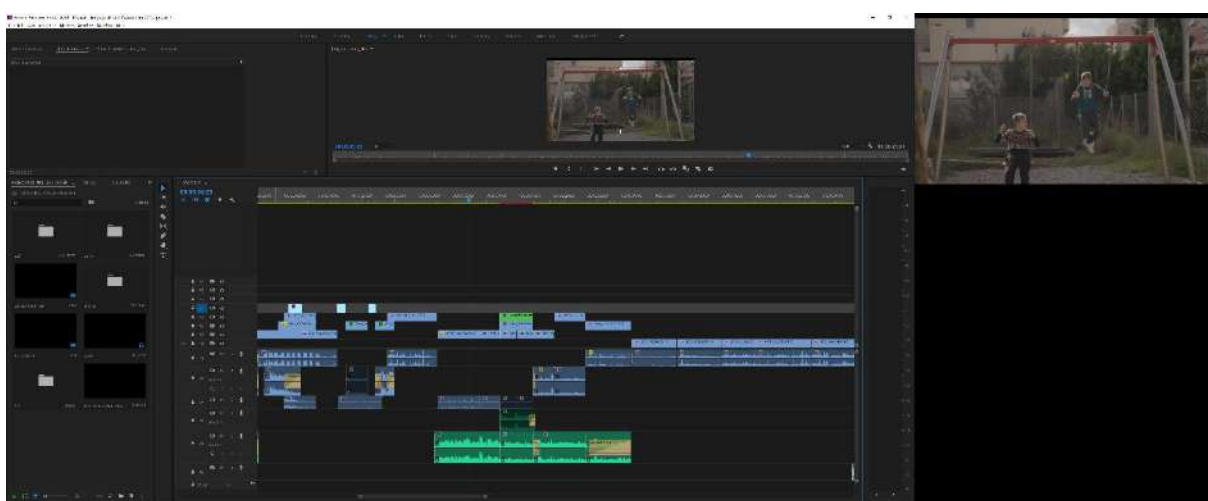
Λεζάντα 2: Προσθήκη ηχητικών εφέ fade in/fade out σε συγκεκριμένες σκηνές.



Λεζάντα 3: Προσθήκη επιπλέον ήχων περιβάλλοντος σε συγκεκριμένες σκηνές.



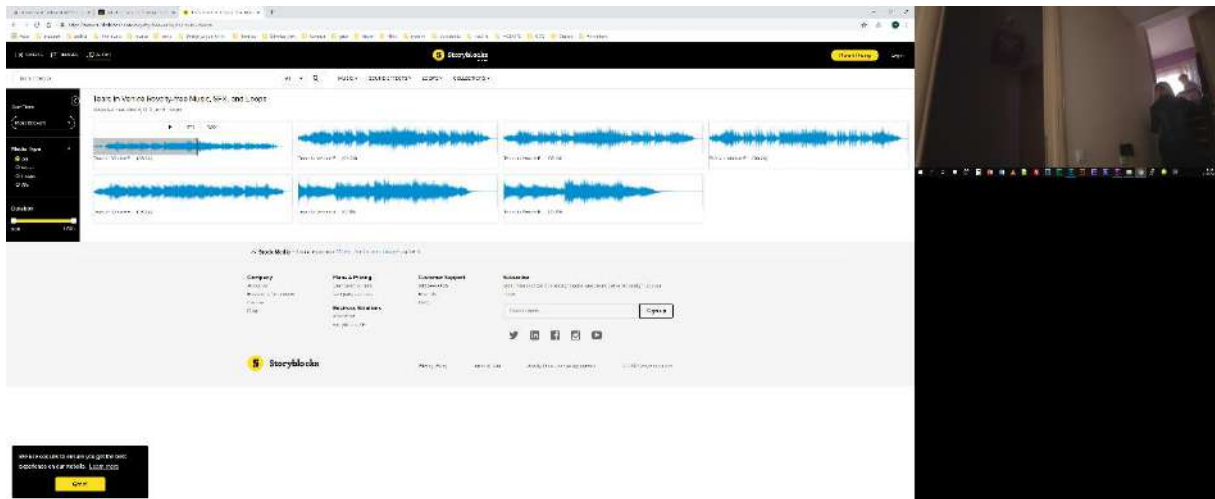
Λεζάντα 4: Προσθήκη επιπλέον ήχων περιβάλλοντος σε συγκεκριμένες σκηνές.



Λεζάντα 5: Προσθήκη επιπλέον ήχων περιβάλλοντος σε συγκεκριμένες σκηνές.

3.4. ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ (MUSIC)

Οι επαγγελματίες της μεταπαραγωγής του ήχου, οι sound designers, τα στούντιο μιξάζ, οι εταιρίες παραγωγής, οι σχολές κινηματογράφου κλπ. έχουν συνήθως πρόσβαση σε αρχεία ηχητικών εφέ (sound effects libraries) με δεκάδες χιλιάδες ηχογραφήματα «καθαρών» επεξεργασμένων θορύβων άριστης ποιότητας. Αν χρειάζεστε τον ήχο ενός κεραυνού, ενός τζαμιού που σπάει, μίας μοτοσυκλέτας 250cc που μαρσάρει και σχεδόν οποιουδήποτε θορύβου που μπορεί κανείς να φανταστεί, το πιθανότερο είναι να υπάρχει σε μία από αυτές τις βιβλιοθήκες. Παραπάνω χρησιμοποιήθηκαν ήχοι περιβάλλοντος για να εμπλουτίσουν την ακουστική εμπειρία. Πολλές βιβλιοθήκες υπάρχουν στο διαδίκτυο και εκεί μπορεί να αναζητηθούν (με λέξεις κλειδιά) δείγματα ήχων. Ταυτόχρονα, μπορεί να γίνει αναζήτηση μουσικών κομματιών τα οποία να είναι ελεύθερα πνευματικών δικαιωμάτων. Στην ταινία έγινε αναζήτηση στην πλατφόρμα [Audioblocks.com](https://www.audioblocks.com) και χρησιμοποιήθηκε μουσικό κομμάτι ελεύθερων πνευματικών δικαιωμάτων όπως φαίνεται παρακάτω.



Λεζάντα 1: Εισαγωγή μουσικού κομματιού.

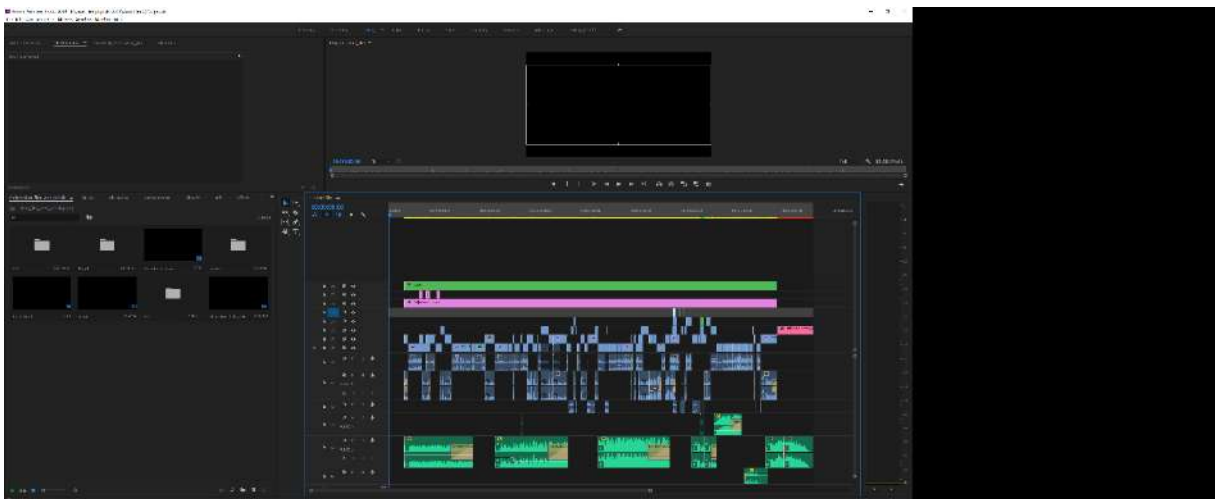
3.5. ΧΡΩΜΑΤΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ (COLOR CORRECTION / GRADING)

Στη διαδικασία μετά την παραγωγή, το χρώμα σε μια ταινία επιτυγχάνεται μέσω της διόρθωσης χρώματος ή της βαθμονόμησης χρώματος, αλλά η διόρθωση χρώματος και η διαβάθμιση χρώματος είναι, στην πραγματικότητα, διαφορετικές έννοιες μεταξύ τους.

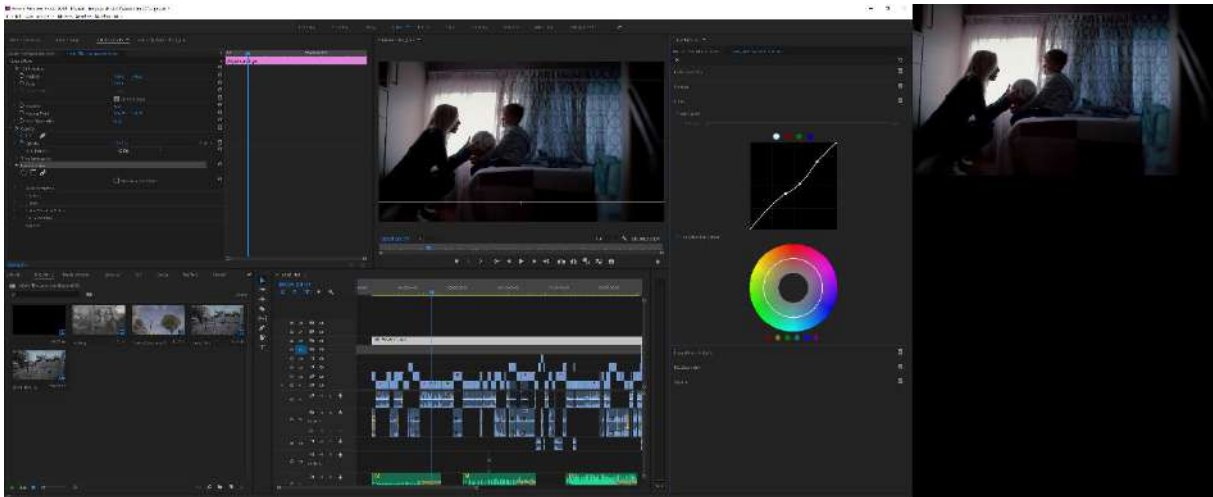
Διόρθωση Χρώματος: Η διόρθωση χρώματος αναφέρεται στη διαδικασία όπου κάθε βίντεο μεταβάλλεται για να ταιριάζει σε ένα σταθερό πρότυπο εμφάνισης. Βασικά, διορθώνοντας τα προβλήματα της εικόνας εξισορροπώντας τα χρώματα, κάνοντας τα λευκά να φαίνονται λευκά, τα μαύρα όντως μαύρα, βεβαιώνουμε ότι όλα είναι ομοιόμορφα. Ο στόχος είναι να ταιριάζει το βίντεο με ένα πρότυπο που θα ήταν μια ακριβής απεικόνιση του τρόπου με τον οποίο θα βλέπει το ανθρώπινο μάτι.

Βαθμονόμηση Χρώματος: Η βαθμονόμηση χρώματος οδηγεί αυτό που έχει γίνει στην διόρθωση χρώματος ένα βήμα παραπέρα. Η βαθμονόμηση χρωμάτων βελτιώνει την ταινία, διαχειρίζοντας τα χρώματα με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργηθεί ένας νέος τόνος ή τονική διάθεση. Η διαβάθμιση χρώματος μπορεί να κάνει μια δραστική αλλαγή στο πλάνο.

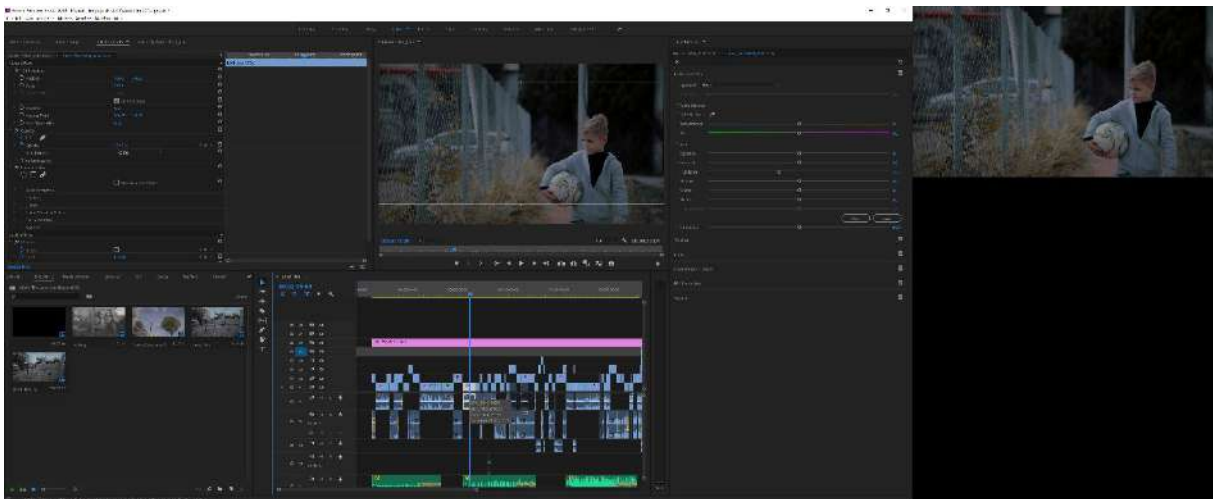
Στην ταινία πραγματοποιήθηκε διόρθωση και βαθμονόμηση χρώματος.



Λεζάντα 1: Εισαγωγή χρωματικής «μάσκας» στην ταινία.



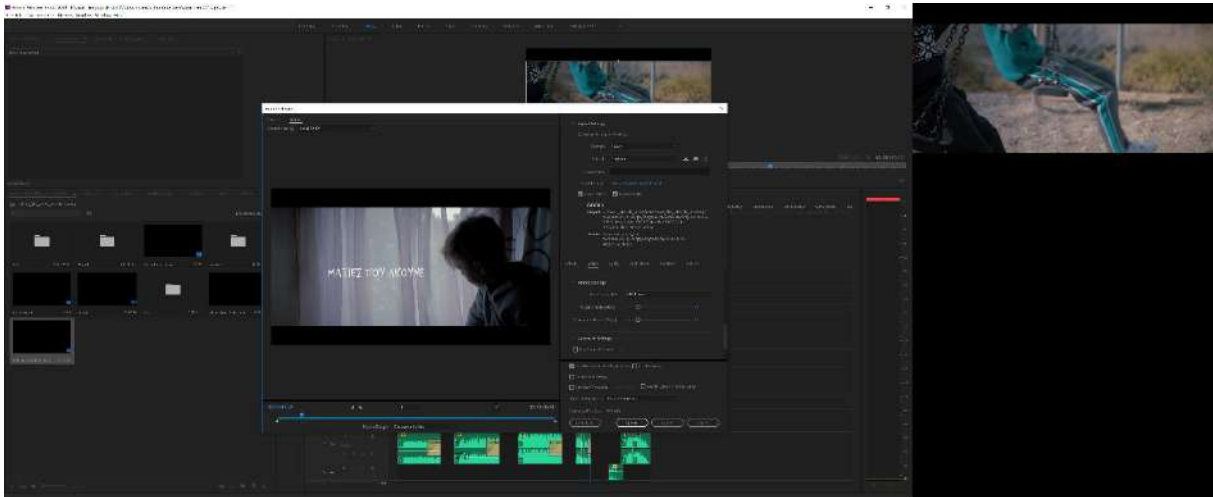
Λεζάντα 2: Χρωματική διόρθωση σε σκηνές της ταινίας.



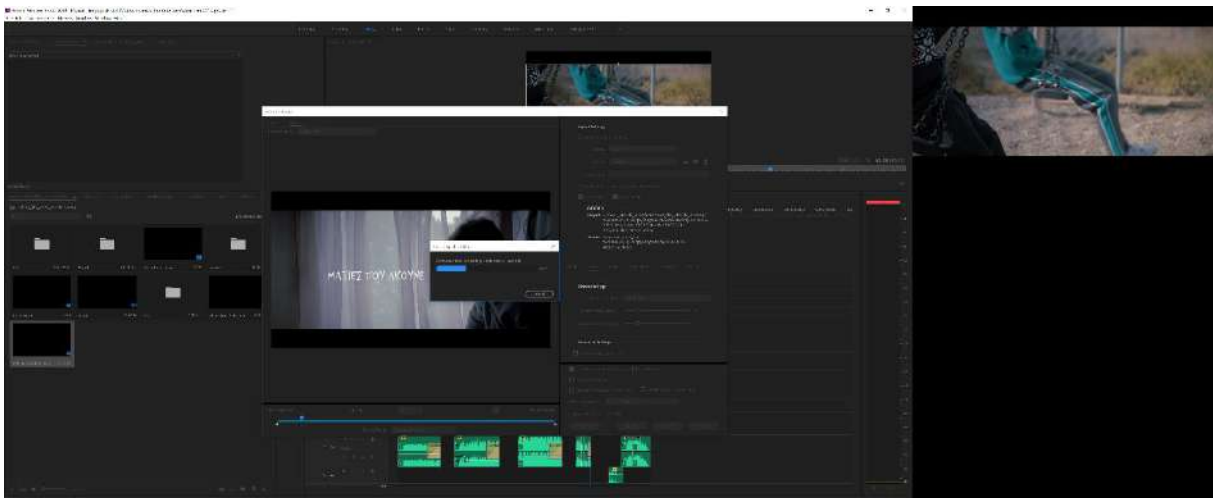
Λεζάντα 3: Χρωματική διόρθωση σκηνών της ταινίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΔΙΑΝΟΜΗ

Τα οπτικοακουστικά δεδομένα που βρίσκονται στο timeline εξάγονται σε ένα τελικό αρχείο για τις ανάγκες της διανομής. Το παρόν export έγινε σε τύπο αρχείου .mp4 και κωδικοποίηση H264.



Λεζάντα 1: Export Process 1.



Λεζάντα 2: Export Process 2.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μετά την ολοκλήρωση της παραγωγής του οπτικοακουστικού έργου έχουν παραχθεί κάποια συμπεράσματα. Πιο αναλυτικά, η δημιουργία μιας ταινίας με την συμμετοχή ανηλίκων είναι πρόκληση. Και αυτό διότι οι ανήλικοι αδυνατούν να ακολουθήσουν τις οδηγίες ακριβώς με συνέπεια να υπάρχουν επανάληψη λήψεων. Επιπλέον, η κούραση των παιδιών είναι μεγαλύτερη και έρχεται πιο γρήγορα σε σχέση με γυρίσματα στα οποία συμμετέχουν ενήλικες. Ωστόσο, η συνολική εμπειρία της συνεργασίας με παιδιά είναι απολαυστική.

Ένα άλλο θέμα που προέκυψε είναι ότι ο σχεδιασμός μιας παραγωγής διαφέρει σε ένα βαθμό με το αποτέλεσμα αυτής. Δυστυχώς, όσο καλός να είναι ο σχεδιασμός, προκύπτουν πολλά προβλήματα (καιρικές συνθήκες, τεχνικά προβλήματα) κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Ωστόσο, το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό και η εμπειρία και οι γνώσεις τις οποίες απέκτησα μετά από αυτή την παραγωγή είναι σημαντικές για την μετέπειτα πορεία μου.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Διαδικτυακές Αναφορές

- Δέσποινα Χριστοδούλου, Πως να φτιάξεις μια ταινία, Μέρος Γ-Ε
<https://parathyro.politis.com.cy/2017/09/pos-na-ftiakseis-mia-tainia-meros-g-ta-gyrismata/>
- THE DIFFERENCE BETWEEN COLOR CORRECTION & COLOR GRADING
<https://sneakybig.com/the-difference-between-color-correction-color-grading/#:~:text=Color%20correction%20refers%20to%20the,sure%20that%20everything%20is%20even>
- Εφόδιο για νέους ντοκιμαντερίστες, Κεφάλαιο 6, Η σύνθεση του ήχου.
https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/3876/3/02_chapter_6.pdf
- Οπτικοακουστική, Η Κατασκευή μιας Ταινίας,
<https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/5710/1/OPTIKOAKOUSTIKH%20PARARTHMA%201.pdf>
- Περικλής Χούρσογλου, Στάδια μιας ταινίας
http://theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko_Drast/HOURSOGLOU-StadiaTainias.pdf

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Ραφαηλίδης, Β. (1996). *12 Μαθήματα για τον Κινηματογράφο, Μία μέθοδος ανάγνωσης του φιλμ*, από Αιγόκερως
- Bordwell David, Thompson Kristin, (2011). Εισαγωγή στην τέχνη του Κινηματογράφου. *MIET (ΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΕΘΝΙΚΗΣ ΤΡΑΠΕΖΗΣ)*