

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ (Τ.Ε.Ι.) ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ  
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ ( Β΄ )

Επιμέλεια Πτυχιακής Εργασίας:

ΠΡΟΚΟΠΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

Εποπτεύων Καθηγητής: κος. Καρακίτσος Γεώργιος

Πύργος, 2015

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, αποτελεί το τελευταίο κομμάτι της φοίτησής μου, στο ΤΕΙ του Πύργου, στο τμήμα Πληροφορικής και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης. Το θέμα που έχω αναλάβει για την εργασία μου, έχει τίτλο «Δημιουργία ταινίας». Εκτός από το θεωρητικό κομμάτι, η εργασία μου περιλαμβάνει και το πρακτικό κομμάτι. Το θεωρητικό κομμάτι, περιλαμβάνει κεφάλαια, μέσα στα οποία αναλύονται οι τρόποι και οι μεθοδεύσεις μέσα από τις οποίες δημιουργήθηκε η εργασία (προ παραγωγή, παραγωγή, μετά παραγωγή). Το πρακτικό κομμάτι, περιλαμβάνει την ταινία διάρκειας 1.15' έχοντας μοντάρει το πρωτογενές υλικό γυρισμάτων διάρκειας 300 ωρών. Αξίζει να αναφέρω πως η πτυχιακή μου εργασία ήταν η πρώτη ολοκληρωμένη ταινία σε πτυχιακές εργασίες του τμήματος.



Εικόνα 1 - Παρασκήνια από το πρώτο- Γύρισμα της ταινίας «Στιγμές» (Μάρτιος 2011)

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους εκείνους με βοήθησαν στην υλοποίηση της πτυχιακής μου εργασίας. Πρόκειται για άτομα τα όποια αφιλοκερδώς αφιέρωσαν χρόνο και μεράκι για να ολοκληρωθούν οι «Στιγμές». Αυτοί είναι:

- Κυριακή Σκαμνίδη(Ζωή)
- Χρίστος Φραγκούλης (Αλεξής)
- Ιωάννα Μαντίκου(Δήμητρα)
- Φανή Πελτέκη(Αλίκη)
- Ανδρέας Τσούρας ( Θετός πατέρας)
- Πόπη Παπαστεφανή( θετή μητέρα)
- Στράτος Χατζηνικολάου ( χρήστης ναρκωτικών)
- Ειρήνη Κατσούλα (χρήστης ναρκωτικών)
- Μαρία Σοφού ( Μάνια)

Συμμετέχουν οι ( με την σειρά που εμφανίζονται) :

- Σοφία Καραμιχάλη
- Ιωάννα Τσιμάρα
- Ιωάννα Πούλου
- Μάκης Κάτσαρης
- Δημήτρης Αγγελάρης
- Κάτια Τραχάνη
- Μαρίνα Γιώτη
- Κατερίνα Ταλαδιανού
- Βάσια Ραχιώτη
- Δέσποινα Γλάρου
- Παναγιώτης Ζιάκας
- Σοφία Γεωργοκίτσιου
- Σοφία Πελάρη
- Νίκος Λαζαρίνης
- Κατερίνα Ζούβελου

Κάμερες:

- Γιώργος Θανόπουλος
- Μαρία Μακρυγιάννη
- Κατερίνα Ζούβελου

Ηχολήπτης:

- Δημήτρης Μαρινόπουλος

Σενάριο- Σκηνοθεσία-Μοντάζ-Μιξάζ:

- 1) Κων/νος Προκόπης

**Τέλος ευχαριστώ θερμά τον καθηγητή μου κο. Καρακίτσο Γεώργιο για την καθοδήγηση καθώς και το τμήμα Πληροφορικής και ΜΜΕ για την παραχώρηση συσκευών εγγραφής εικόνας.**

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η μεθοδολογική προσέγγιση της πραγμάτωσης ενός οπτικοακουστικού υλικού μέσω του προγράμματος μοντάζ το premier. Ως κεντρική υπόθεση της εργασίας είχα την παραγωγή ταινίας μυθοπλασίας με τίτλο: Στιγμές. Βασικός άξονας που ακολουθήθηκε για την ολοκλήρωση του ήταν τα στάδια παραγωγής. Στα οποία στάδια περιλαμβάνονται η προ παραγωγή, η παραγωγή και η μετά παραγωγή όπου πλέον το υλικό είναι έτοιμο για διανομή. Πιο συγκεκριμένα σε πρώτο επίπεδο γίνεται μια μικρή αναφορά στα είδη ταινιών από την αρχή της δημιουργίας τους. Με βάση τα παραπάνω έδωσα έμφαση στο είδος μιας κινηματογραφικής ταινίας αποκαλούμενης ως ταινίας μυθοπλασίας. Στην πορεία δημιουργίας της εργασίας γίνεται αναφορά στους τρόπους με τους οποίους εργάστηκα στο κομμάτι της έρευνας και στην πραγματοποίηση του σεναρίου. Ακολούθως, τοποθετώ αναλυτικά τα εξωτερικά γυρίσματα όπως αυτά που έγιναν σε παραλία, πλατείες καθώς και σε εσωτερικά γυρίσματα. Σε καθένα από τα προαναφερθέντα στάδια ανέπτυξα την μεθοδολογία που ακολουθείτε για την δημιουργία μιας ταινίας ολοκληρώνοντας την εργασία μου με τα γενικά συμπεράσματα που αποκόμισα καθ' όλη την διάρκεια της διεξαγωγής του.



Εικόνα 2 Κεντρική πλατεία Πύργου – Σκηνή 3η [22.05.2011]

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εξώφυλλο.....	Σελ.1
Πρόλογος.....	Σελ.2
Ευχαριστίες.....	Σελ.3
Περιεχόμενα.....	Σελ.4
Περιεχόμενα εικόνων.....	Σελ.6

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

1.1 Εισαγωγή.....	Σελ.7
1.2 Είδη κινηματογράφου.....	Σελ.8
1.3 Ορισμός σεναρίου.....	Σελ.9

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΠΡΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗ

2.1 Συγγραφή σεναρίου.....	Σελ.10
2.2 Έρευνα σεναρίου.....	Σελ.11
2.3 Στοιχεία σεναριακής ιδέας.....	Σελ.13
2.3 Σενάριο.....	Σελ.15
2.4 Χρονοδιάγραμμα.....	Σελ.18
2.5 Διανομή Ρόλων.....	Σελ.19
2.6 Σχεδίαση παραγωγής (εύρεση τοποθεσιών).....	Σελ.19
2.7 Επιλογή εξοπλισμού.....	Σελ.20

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΠΑΡΑΓΩΓΗ

3.1 Παραγωγή.....	Σελ.21
3.2 Προϋποθέσεις ταινίας.....	Σελ.22
3.3 Φωτισμός.....	Σελ.25
3.4 Οδηγίες σκηνοθεσίας.....	Σελ.26
3.5 Φωτογραφία.....	Σελ.27
3.6 Ήχος στη διάρκεια της παραγωγής.....	Σελ.28
3.7 Υπεύθυνος διαλόγου και συνέχειας.....	Σελ.28
3.8 Ψηφιακές τεχνολογίες στη φάση της παραγωγής.....	Σελ.28

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΜΕΤΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗ

4.1 Εισαγωγή.....	Σελ.29
4.2 Λειτουργίες του Adobe Premiere Pro.....	Σελ.31
4.3 Διάταξη του χώρου εργασίας.....	Σελ.32
4.4 Panel Tools.....	Σελ.34
4.5 Προετοιμασία ενός χώρου για εγγραφή φωνής.....	Σελ.36
4.6 Ανάλυση Μοντάζ-μιξάζ.....	Σελ.37

ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	Σελ.46
---------------	--------

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	Σελ.47
-------------------	--------

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 3 Παρασκήνια από το πρώτο-Γύρισμα της ταινίας «Στιγμές» (20/03/2011).....	Σελ.2
Εικόνα 4 Κεντρική πλατεία Πύργου – Σκηνή 3η (22/05/2011).....	Σελ.4
Εικόνα 5 Στέκι χρηστών ναρκωτικών- σκηνή 10η (18/05/2011).....	Σελ.12
Εικόνα 6 Δήμητρα , Αλίκη & Ζωή στην.....μετακόμιση (31/03/2011).....	Σελ.15
Εικόνα 7 Στοπ - καρέ από την πρώτη γνωριμία της Ζωης με την Αλίκη.....	Σελ.16
Εικόνα 8 Προετοιμασία πρώτης σκηνης 20/03/2011.....	Σελ.18
Εικόνα 7 Poster της ταινίας.....	Σελ.20
Εικόνα 8 καλλυντικά ,κονσόλες και μικρόφωνα.....	Σελ.21
Εικόνα 9 Κοντινό πλάνο Σκηνή Μουσικός του δρόμου.....	Σελ.22
Εικόνα 10 Δυο πλανα σε ένα.....	Σελ.26
Εικόνα 11 Low- Angle Shot Πλάνο ταινίας.....	Σελ.27
Εικόνα 12 Χώρος εργασίας Adobe Premiere Pre.....	Σελ.31
Εικόνα 13 Τελικό project ταινίας.....	Σελ.32
Εικόνα 14 Κομμάτια βίντεο ήχου σε πραγματικό χώρο στο Premiere.....	Σελ.33
Εικόνα 15 Panel Tools .....	Σελ.34
Εικόνα 16 Στάδιο επεξεργασίας ήχου.....	Σελ.36
Εικόνα 17 – Εικόνα 25 Επεξεργασία Ταινίας.....	Σελ.37 – Σελ.45
Εικόνα 26 Εξώφυλλο και οπισθόφυλλο ταινίας.....	Σελ.46

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

## 1.1. Εισαγωγή

Το βιβλίο της πτυχιακής μου εργασίας με θέμα: Δημιουργία Ταινίας με Καθηγητή τον κ. Καρακίτσο Γεώργιο είναι μια πρακτική προσέγγιση της δημιουργίας μιας κινηματογραφικής ταινίας η οποία αρχίζει από συγγραφή σεναρίου, συνεχίζει παίρνοντας οπτικοακουστική πνοή και ολοκληρώνεται με την αξιολόγηση του θεατή. Έτσι λοιπόν κι ο κινηματογράφος αρχίζει να γεννιέται γύρω στα 1877 όπου ο Edward Muybridge στοιχημάτισε ότι ένα άλογο που καλπάζει, σε κάποιο χρονικό σημείο έχει σηκωμένα και τα τέσσερα πόδια του. Για να γίνει πιστευτός στον ισχυρισμό του κάλεσε έναν φωτογράφο και τοποθέτησε είκοσι τέσσερις φωτογραφικές κάμερες κατά μήκος μιας διαδρομής για να φωτογραφίσει ένα άλογο καθώς περνούσε μπροστά από μια κάμερα. Αμέσως μετά που εμφανίστηκαν οι φωτογραφίες παρατήρησαν ότι μια γρήγορη εναλλαγή των πολλαπλών φωτογραφιών δημιουργούσε την ψευδαίσθηση της κίνησης. Η πρώτη κινηματογραφική ταινία μόλις είχε γεννηθεί! Όμως αυτό που βοήθησε αρκετά στην ανάπτυξη του κινηματογράφου ήταν η δημιουργία του διάφανου υλικού αποτύπωσης το 1889 από τον Hannibal Goodwin. Σαν πατέρες όμως του σύγχρονου κινηματογράφου θεωρούνται οι αδερφοί Lumière οι οποίοι εργαζόταν σε ένα εργοστάσιο στη Γαλλία όπου κατασκευαζόταν φωτογραφικός εξοπλισμός. Επηρεασμένοι λοιπόν, από τη δουλειά του Edison κατασκεύασαν την πρώτη συσκευή η οποία ήταν σε θέση να κάνει λήψη, προβολή 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.

Αναμφισβήτητα, η δημιουργία ενός οπτικοακουστικού φιλμ στηρίζεται στη συνεργασία μιας ομάδας ανθρώπων. Η τέχνη ως μέσο έκφρασης αποτελεί την κύρια μορφή επικοινωνίας όπου στην περίπτωση της δημιουργίας μια κινηματογραφικής ταινίας χρησιμοποιεί εικόνες, κινήσεις, χρώματα, ήχους(είτε φυσικούς, είτε τεχνητούς) και προφορικό λόγο μεταφέροντας μηνύματα στον θεατή. Με λίγα λόγια η διαδικασία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών έχει την δυνατότητα να παραμένει αμετάβλητη στο πέρασμα του χρόνου καθώς η μεθοδολογία της δεν χρειάζεται ιδιαίτερες αλλαγές. Αναντίρρητα τα μέσα τα οποία χρησιμοποιούνται βελτιώνονται με τον καιρό, αλλά τα βασικά βήματα που πρέπει να κάνει κάποιος για να ολοκληρώσει την γέννηση της ιδέας του παραμένει η ίδια κι αυτή είναι: Προ παραγωγή – Παραγωγή - Μετά παραγωγή.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> [https://sites.google.com/site/cinemahistory/eide-kinematographou\(20/08/2012\)](https://sites.google.com/site/cinemahistory/eide-kinematographou(20/08/2012))

## 1.2. Είδη κινηματογράφου

### 2) Βουβός Κινηματογράφος

Ένας από τους πρώτους κινηματογραφιστές που χρησιμοποίησε την διαθέσιμη τεχνική της εποχής με σκοπό την παραγωγή ταινιών κάτω από όρους τέχνης υπήρξε ο Ζορζ Μελιέ, ο οποίος θεωρείται και από τους πρώτους κινηματογραφικούς σκηνοθέτες. Οι ταινίες του πραγματεύονταν θέματα από το χώρο του φανταστικού, ενώ η ταινία του «Ταξίδι στη σελήνη», υπήρξε πιθανότατα η πρώτη που προσπάθησε να περιγράψει ένα ταξίδι στο διάστημα. Επιπλέον εισήγαγε τεχνικές οπτικών εφέ, ενώ για πρώτη φορά πρόβαλε έγχρωμες ταινίες, χρωματίζοντας την κινηματογραφική ταινία (καρρέ) με το χέρι. Μ αφετηρία τις νέες δυνατότητες που αναδείχθηκαν, ο κινηματογράφος μετασηματίστηκε διεθνώς σε μια δημοφιλή μορφή τέχνης, ενώ παράλληλα πολλοί κινηματογραφικοί χώροι δημιουργήθηκαν, με αποκλειστικό σκοπό την προβολή ταινιών. Εκτιμάται ότι το 1908, στις Ηνωμένες Πολιτείες υπήρχαν περίπου 10.000 κινηματογράφοι. Οι ταινίες της εποχής ήταν διάρκειας δέκα έως δεκαπέντε λεπτών αλλά σταδιακά η διάρκεια τους αυξήθηκε.

Το φτάρνισμα του Fred Ott είναι ένα ασπρόμαυρο, βουβό και μικρής διάρκειας Αμερικανικής παραγωγής βίντεο του 1894 το οποίο γυρίστηκε από τον William K.L. Dickson με πρωταγωνιστή τον Fred Ott. Πρόκειται για την πρώτη ταινία στην οποία εμφανίζεται το στοιχείο της κίνησης. Σε αυτή την ταινία μπορούμε να δούμε τον Fred Ott να μυρίζει καπνό και έπειτα να φταρνίζεται. Κύριος εκπρόσωπος του ήταν ο Τσάρλι Τσαπλιν. Ο Σερ Τσαρς ο νεότερος, γνωστότερος με το υποκοριστικό Τσάρλι και, στην Ελλάδα κυρίως με το προσωνύμιο «Σαρλό», υπήρξε Άγγλος ηθοποιός και σκηνοθέτης, που μεγαλούργησε στις πρώτες δεκαετίες του Χολυγουντ. Είναι χρονικά η πρώτη παγκόσμια αναγνωρίσιμη φιγούρα της κινηματογραφικής τέχνης, κυρίως μέσω του χαρακτήρα Σαρλό που ενσάρκωσε στις πρώτες ταινίες του.



### 3) Ομιλών Κινηματογράφος

Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1920, ο κινηματογράφος παρέμενε χωρίς ήχο (βουβός κινηματογράφος) και συχνά οι προβολές ταινιών συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική. Η ιστορία του ηχογραφημένου κινηματογραφικού ήχου ξεκίνησε το 1926, όταν η Warner Brothers παρουσίασε μία συσκευή, η οποία έδινε τη δυνατότητα αναπαραγωγή μουσικής, μέσω ενός δίσκου που συγχρονιζόταν με την μηχανή προβολής της ταινίας. Βασισμένη σε αυτή τη νέα τεχνολογία, στα τέλη του 1927, κυκλοφόρησε η ταινία *The Jazz Singer*, η οποία αν και κατά το μεγαλύτερο μέρος της ήταν βουβή, υπήρξε η πρώτη που περιείχε διαλόγους.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> [https://sites.google.com/site/cinemahistoryds/eide-kinematographou\(20/08/2012\)](https://sites.google.com/site/cinemahistoryds/eide-kinematographou(20/08/2012))



## 1.3 Ορισμός σεναρίου

*Το σενάριο είναι*

- 1) ένα **κείμενο**, δηλαδή ένα είδος γραπτού λόγου

Αυτό σημαίνει ότι η διατύπωση του απαιτεί μόνο λέξεις, λεκτικά σχήματα και κανόνες του γραπτού λόγου. Όχι εικόνες, όχι σχεδιαγράμματα και γραφικά.

- 2) ένα **κείμενο προορισμένο για συγκεκριμένη χρήση** και μόνο, δηλαδή να συμβάλλει στην παραγωγή ενός **οπτικοακουστικού έργου**. Κατ' αρχήν, το σενάριο δεν γράφεται για να δημοσιευτεί σε ευρύ κοινό (παρά μόνο για τεχνικούς - εκπαιδευτικούς λόγους), ούτε για να διαβαστεί σε ακροατήριο.

Το σενάριο και το περιεχόμενο του έχουν δεδομένο δημιουργό και πομπό πληροφοριών (το σεναριογράφο) και πολύ συγκεκριμένους δέκτες (τον παραγωγό, το σκηνοθέτη και σχεδόν όλους τους συντελεστές του έργου). Το σενάριο **αποτελεί εξ ορισμού, ΜΕΡΟΣ της συνολικής παραγωγής** ενός οπτικοακουστικού έργου. Ο σεναριογράφος, από τη μια, γράφει εντός των προαναφερομένων ορίων επικοινωνίας με τους αποδέκτες του σεναρίου, κι από την άλλη, με την προσοχή του στραμμένη στο τελικό οπτικοακουστικό έργο, την τελική μορφή του, το κοινό του και τα μηνύματα που θέλει να κοινωνήσει. Έτσι, π.χ., αν πρόκειται για ταινία μυθοπλασίας (fiction), η μορφή του έργου είναι, εκ των προτέρων καθορισμένη, ως η οπτικοακουστική αφήγηση μιας φανταστικής ιστορίας. Ο σεναριογράφος, λοιπόν, καλείται να στήσει την αφήγηση αυτής της ιστορίας με τέτοιο τρόπο και σε τέτοιο βαθμό, ώστε να δοθούν όλες οι απαραίτητες κατευθύνσεις προς την υπόλοιπη παραγωγή της ταινίας για να ανταποκριθεί στην επικοινωνία της με το επιδιωκόμενο κοινό. Ούτε περισσότερο (π.χ. δεν είναι δουλειά του να υποδεικνύει συνεχώς πως θα λειτουργήσει η κάμερα στην οπτικοποίηση ενός διαλόγου), ούτε λιγότερο (να, πρέπει να υποδείξει πως θα λειτουργήσει η κάμερα, αν αυτή η οδηγία είναι βασικό στοιχείο για την ολοκλήρωση της αφήγησης).

Το σενάριο είναι ένα **κείμενο ολοκληρωμένο**, δηλαδή με συγκεκριμένα αυτόνομα νοήματα και σκοπό, αρχή και τέλος. Με αυτή την έννοια, το σενάριο είναι μια πλήρης δημιουργία και πρακτική, ένα πλήρες έργο που υπακούει σε δικούς του κανόνες, ανάλογους με τον τελικό του σκοπό, και έτσι κρίνεται. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι το σενάριο, όταν παραδίδεται από το σεναριογράφο πρέπει:

- να περιέχει ολοκληρωμένα νοήματα, πλήρως συναφή, αλληλο -δικαιολογημένα και συνδεδεμένα μεταξύ τους, ώστε μπορεί να εκτελέσει πλήρως την αποστολή του (που είναι να βοηθήσει στην υλοποίηση του οπτικοακουστικού έργου)

-να μη δημιουργεί απορίες και παραπέμπει για τις λύσεις τους σε άλλες φάσεις της παραγωγής του έργου.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> [http://micro-kosmos.uoa.gr/gr/magazine/ergasies\\_foititon/ettap/2009-10/Cinemapedia.gr/Eidi\\_Tainion001.htm\(20/08/2012\)](http://micro-kosmos.uoa.gr/gr/magazine/ergasies_foititon/ettap/2009-10/Cinemapedia.gr/Eidi_Tainion001.htm(20/08/2012))

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΠΡΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Η προ παραγωγή είναι το πρώτο στάδιο στη διαδικασία δημιουργίας μιας κινηματογραφικής ταινίας. Ο σωστός σχεδιασμός στη φάση αυτή θα βοηθήσει ώστε να γίνει όλη η θεωρητική και η πρακτική προετοιμασία πριν από την έναρξη των γυρισμάτων. Στο στάδιο αυτό έχουμε την έρευνα, τη συγγραφή του σεναρίου, τη κατάρτιση χρονοδιαγράμματος, την εύρεση της ομάδας και των τοποθεσιών καθώς και την επιλογή του εξοπλισμού.

### 2.1 Συγγραφή σεναρίου

Το σενάριο, είναι μια ιστορία, ειπωμένη σε κινηματογραφικές εικόνες. Σε αντίθεση με τα αφηγηματικά ή λογοτεχνικά είδη, το σενάριο περιγράφει αυτό που “βλέπεις” και όχι αυτό που “νιώθεις”. Οπότε για την μεταφορά των συναισθημάτων στον θεατή, χρησιμοποιούνται οι κινηματογραφικές τεχνικές και όχι οι λογοτεχνικές αρετές του συγγραφέα.

Για να υπάρξει σενάριο, πρέπει πριν απ' όλα να υπάρχει η ιδέα. Τρόπος γραφής Το σενάριο είναι το κείμενο που απευθύνεται στον σκηνοθέτη και αργότερα στους ηθοποιούς. Οπότε, πριν από κάθε σκηνή θα πρέπει να περιγράφεις:

- Το αν αυτό που ακολουθεί γυρίζεται σε ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ή ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ χώρο
- Το αν έχουμε Νύχτα ή Μέρα
- Το ΠΟΥ γυρίζεται (πχ πλατεία, σχολή, περίπτερο, υπνοδωμάτιο, κουζίνα, κ.α.)

Αυτές είναι κάποιες τεχνικές πληροφορίες που χρειάζοταν να σκεφτώ για να γυριστεί η ταινία μου. Οπότε όλα πρέπει να συμβαίνουν και να περιγράφονται, όχι να εννοούνται. Αυτή είναι μια μεγάλη τεχνική διαφορά του σεναρίου με τη λογοτεχνία. Οπότε είναι σημαντικό κάθε τι που γράφεις να περιγράφεται σαν εικόνα, και να αποδεικνύεται, και όχι σαν αίσθηση, ή συναίσθημα ή επειδή απλά ΕΣΥ το είπες, πρέπει να είναι κατανοητό και στον θεατή.

Αν θεωρούσαμε ότι μπορούμε να χωρίσουμε την ταινία μας σε 3 μέρη, δείτε ένα παράδειγμα σεναριακής δομής που ακολουθείται (αφορά κυρίως μεγάλου μήκους):

- Στο πρώτο μέρος, γνωρίζουμε τους χαρακτήρες και τα πάθη τους, γνωστοποιούμε την φύση του προβλήματος και το μέγεθος του.
- Στο δεύτερο μέρος, έχουμε κορύφωση των συγκρούσεων μεταξύ των ηρώων, το πρόβλημα εξελίσσεται και στα γρανάζια του εμπλέκονται οι ήρωες που το θεωρούν άλυτο.
- Στο τρίτο μέρος, έχουμε την λύση του προβλήματος και τις επιπτώσεις που έχει στους ήρωες.

Το κάθε μέρος έχει την δική του αρχή μέση και τέλος, οδηγεί όμως την δράση με τέτοιο τρόπο ώστε οι ήρωες και τα γεγονότα να συγκροτήσουν το επόμενο μέρος. Με τη δραματοποίηση, τα γεγονότα έρχονται σε τέτοια σχέση έτσι ώστε να προκύψει η σύγκρουση. Οι συγκρούσεις μπορεί να είναι είτε εσωτερικές (που συμβαίνουν συναισθηματικά) είτε εξωτερικές (γεγονότα που επηρεάζουν τη δράση) .

Στην έρευνα που έκανα για την συγγραφή του σεναρίου αλλά και την επιλογή των τοποθεσιών για τις λήψεις μας ακολούθησα μια εξειδικευμένη, συστηματική, αντικειμενική και εξακριβωμένη αναζήτηση πληροφοριών προς την επίλυση της εργασίας μου.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> [http://filming.gr/sites/default/files/forum/files/filming.gr - scenario basics.pdf\(18/08/2012\)](http://filming.gr/sites/default/files/forum/files/filming.gr_-_scenario_basics.pdf(18/08/2012))

## 2.2 Έρευνα σεναρίου

Για να δημιουργηθεί η σωστή πλοκή της ταινίας μιας και η μυθοπλασία ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα, έπρεπε να κάνω έρευνα για τα ναρκωτικά στην Ελλάδα και για τους τρόπους που οδηγούν στον θάνατο, μιας και έπρεπε να κάνω το σενάριο όσο πιο ρεαλιστικό μπορούσα. Έτσι λοιπόν, μερικές πληροφορίες που με λειτούργησαν καταλυτικά στην συγγραφή σεναρίου είναι τα παρακάτω:

Οι άνθρωποι παίρνουν ναρκωτικά γιατί θέλουν να αλλάξουν κάτι σχετικά με τη ζωή τους.

Να μερικοί από τους λόγους, όπως μας ανέφεραν οι νέοι, για τους οποίους πήραν ναρκωτικά:

- Για να μοιάσουν με τους υπόλοιπους
- Για να ξεφύγουν ή να χαλαρώσουν
- Επειδή βαριόντουσαν
- Επειδή τους έκανε να μοιάζουν πιο ώριμοι
- Για να κάνουν την επανάστασή τους
- Για να πειραματιστούν

Νομίζουν ότι τα ναρκωτικά είναι η λύση. Αλλά τελικά, τα ναρκωτικά γίνονται το πρόβλημα.

Όσο δύσκολο κι αν είναι να αντιμετωπίσει κανείς τα προβλήματά του, οι επιπτώσεις της χρήσης ναρκωτικών είναι πάντοτε χειρότερες από το πρόβλημα που προσπάθησε να λύσει με τη χρήση. Η πραγματική απάντηση είναι να μάθει κάποιος την αλήθεια και όχι να πάρει ναρκωτικά.

### ΠΩΣ ΕΝΕΡΓΟΥΝ ΤΑ ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ;

Τα ναρκωτικά είναι, στην ουσία, δηλητήρια. Η ποσότητα που λαμβάνεται καθορίζει και το αποτέλεσμα που θα έχουν.

Μια μικρή ποσότητα δρα ως διεγερτικό (αυξάνει τη δραστηριότητα). Μια μεγαλύτερη ποσότητα δρα ως ηρεμιστικό (μειώνει τη δραστηριότητα). Μια ακόμα μεγαλύτερη ποσότητα ενεργεί ως δηλητήριο και μπορεί να σκοτώσει.

Αυτό ισχύει για όλα τα ναρκωτικά. Αυτό που διαφέρει είναι μόνο η ποσότητα που χρειάζεται για να επιτευχθεί το αποτέλεσμα.

Αλλά πολλά ναρκωτικά είναι επικίνδυνα για έναν ακόμα λόγο: επηρεάζουν άμεσα το νου. Αλλοιώνουν την αντίληψη του χρήστη για το τι συμβαίνει γύρω του. Ως αποτέλεσμα, το άτομο ενεργεί παράξενα, παράλογα, λανθασμένα, ακόμα και καταστροφικά.

Τα ναρκωτικά μπλοκάρουν τις αισθήσεις, τόσο τις ανεπιθύμητες όσο και τις επιθυμητές. Έτσι, ενώ προσφέρουν βραχυπρόθεσμη βοήθεια στην ανακούφιση του πόνου, ταυτόχρονα εξαλείφουν τις ικανότητες, την εγρήγορση και θολώνουν τη σκέψη.

Τα φάρμακα είναι ουσίες που σκοπό έχουν να επιταχύνουν ή να επιβραδύνουν ή να αλλάξουν κάτι στον τρόπο λειτουργίας του σώματος, να το κάνουν να λειτουργεί καλύτερα. Μερικές φορές είναι απαραίτητα. Αλλά δεν παύουν να είναι ναρκωτικά: δρουν ως διεγερτικά ή ηρεμιστικά και σε μεγάλη ποσότητα μπορούν να σε σκοτώσουν. Αν, λοιπόν, δεν χρησιμοποιείς τα φάρμακα όπως πρέπει, μπορεί να γίνουν τόσο επικίνδυνα όσο και τα παράνομα ναρκωτικά.<sup>5</sup>



Εικόνα 9 Στέκι χρηστών ναρκωτικών- σκηνή 10<sup>η</sup> 18/05/2011

---

<sup>5</sup> Ζουμπουλάκη, Μ. (1998). Πώς να γράφεις σενάριο άρθρο, βιβλίο, σενάριο. Παπαδόπουλος, Αθήνα.

### 2.3. Στοιχεία σεναριακής ιδέας

Ειδικότερα, τα στοιχεία που πρέπει να εμπεριέχει η σεναριακή Ιδέα για να είναι ΚΑΛΗ και να γίνει ΑΠΟΔΕΚΤΗ από το κοινό, είναι τα ακόλουθα:

- 1) Ο **"ήρωας" ή χαρακτήρας**, δηλαδή το βασικό υποκείμενο, η δράση και βούληση του οποίου οδηγεί την ιστορία
- 2) **η βασική δράση**, που δεν είναι άλλη από τη διαδικασία επίτευξης του **ΣΚΟΠΟΥ** του ήρωα. Αυτός ο σκοπός πρέπει να είναι δηλωμένος και φανερός (όχι η αφηρημένη γενική έννοια που κρύβεται πίσω απ' αυτόν). Έτσι, πχ στο "Νότιν Χιλ" η βασική δράση, από σεναριακή άποψη, δεν είναι η σύγκρουση του αγγλικού και του αμερικανικού πολιτισμού, αλλά η σχέση του Χιού .Γκράντ με τη Τζούλια Ρόμπερτς και η επιθυμία του πρώτου να δημιουργήσει ερωτικό δεσμό μαζί της.
- 3) **το εμπόδιο**. Αυτά που αντιμετωπίζει ο ήρωας κατά τη βασική του δράση για την επίτευξη του σκοπού του. Αυτά τα εμπόδια πρέπει να έχουν άμεση σχέση και με το σκοπό και με το ποιόν του ήρωα.
- 4) **τα όπλα του ήρωα**. Είτε με φυσικές δυνάμεις (αν είναι πολεμιστής, πυγμάχος κλπ) είτε με πνευματικές δυνάμεις, είτε απλώς με κάποιο ιδιαίτερο ψυχικό σθένος σε συγκεκριμένες καταστάσεις, ο "ήρωας" πρέπει να εξοπλιστεί με κάποιο χαρακτηριστικό (ή να το αποκτήσει κατά τη διάρκεια του έργου) που θα του επιτρέψει να φτάσει στο σκοπό του.
- 5) **η ταύτιση με τον ήρωα**. Η δυνατότητα του κοινού να νιώθει αισθήματα μέσω των πράξεων του ήρωα. Είναι πρόβλημα του σεναριογράφου πως θα κάνει το κοινό να νιώσει συμ-πάθεια και να ταυτιστεί ακόμη και μ' ένα εντελώς συνηθισμένο άνθρωπο. Κάποιοι κλισέ τρόποι που ακολουθούνται είναι οι εξής:
  - I. ο ήρωας παρουσιάζεται ως θύμα της μοίρας ή κάποιων "κακών" και προκαλεί συμ-πόνια.
  - II. ο ήρωας βρίσκεται σε μια κατάσταση που απειλεί τη ζωή του ή κάποιο βασικό αγαθό του που δίκαια κατέχει
  - III. ο ήρωας είναι αρεστός στο κοινό. Αυτό μπορεί να γίνει είτε επειδή ο ήρωας είναι καλό και αγαθό άτομο που δεν φταίει σε τίποτε για τα κακά που θα του τύχουν, είτε επειδή προκαλεί γέλιο (όπως σε κάθε κωμωδία σχεδόν), είτε επειδή δεν είναι γενικά κάτι ιδιαίτερο, αλλά είναι πολύ καλός στην ιδιαίτερη ειδικότητα που παρουσιάζεται στο έργο ότι έχει (πχ στα αστυνομικά έργα)
  - IV. ο ήρωας κατέχει εξουσία και δύναμη, όλων των ειδών, είτε πάνω σε ανθρώπους, είτε φυσικές δυνάμεις, είτε χρήματα κλπ. Σ' αυτή την κατηγορία είναι και οι σούπερ-ήρωες τύπου Σούπερμαν.

- V. ο ήρωας και τα εμπόδια που του παρουσιάζονται συμβαίνουν σε ένα πολύ οικείο για το θεατή περιβάλλον (πχ τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ένας ενοικιαστής)
  - VI. τα ίδια τα εμπόδια είναι εξαιρετικά οικεία στον θεατή ακόμη κι αν συμβαίνουν σε ήρωες που δεν του μοιάζουν καθόλου (πχ οι ερωτικές αμηχανίες ή απογοητεύσεις)
  - VII. δραματουργικά τεχνάσματα, όπως όταν ο θεατής λαμβάνει πληροφορίες για τη συνέχεια της ιστορίας ταυτόχρονα με τον ήρωα. Ο ήρωας γίνεται το μάτι του θεατή. Ακόμη, όταν ο ήρωας παρουσιάζεται αμέσως και ανταποκρίνεται στην απαίτηση του κοινού να βρει κάποιον για να παρακολουθήσει "μαζί του" την ιστορία
8. η εξακρίβωση αν η Ιδέα είναι ικανή από μόνη της να λειτουργήσει σε ένα ευρύ κοινό, ανεξάρτητα από τούς ηθοποιούς και τη σκηνοθετική ανάπτυξη της (αν δηλαδή η σεναριακή Ιδέα εμπεριέχει "**high-concept**", σύμφωνα με την κυρίαρχη έννοια του όρου). Τέτοιες Ιδέες βασίζονται συνήθως στις πρωταρχικές ανθρώπινες καταστάσεις που προαναφέρθηκαν.
  9. η **πρωτοτυπία** της Ιδέας
  10. η **οικειότητα** της ιδέας με το επιδιωκόμενο κοινό
  11. η **οικειότητα του προτεινόμενου χώρου και του χρόνου** του τελικού έργου με το επιδιωκόμενο κοινό
  12. η **επικαιρότητα του είδους** στο οποίο φαίνεται να ανήκει το έργο πχ δράμα, αισθηματικό, κομεντί, κοινωνικό. Το "Είδος" (genre) του έργου μπορεί να προκύπτει από το θέμα του, το χώρο που γυρίζεται, τον τρόπο παρουσίασης ή από το αισθηματικό αποτέλεσμα που προκαλεί
  13. η ύπαρξη "**νοηματικού υπόβαθρου**" (**theme ή subtext**). Με απλά λόγια, πρόκειται για το "νόημα" της ταινίας, το γενικότερο σχόλιο που κάνει πάνω στις ανθρώπινες καταστάσεις που παρουσιάζονται. Όσο πιο πανανθρώπινο , οικείο στο θεατή και απλό, τόσο πιο αποδεκτή η ταινία. Το "υπόβαθρο" διαφέρει από το "μήνυμα" του έργου που είναι πιο άμεσο και διδακτικό και συνήθως αφορά μόνο την τελική έκβαση της ιστορίας.
  14. η ύπαρξη "**υποπλοκών**", δηλαδή μικρών ιστοριών ανάμεσα τους υπόλοιπους, πλην των βασικών, χαρακτήρες του έργου, που δια φωτίζουν την κύρια δράση ή το νόημα της. Παρενθετικά αναφέρεται ότι η αδυναμία ανάπτυξης υποπλοκών στις ταινίες μικρού μήκους, λόγω περιορισμένου χρόνου, είναι και η βασική διαφορά τους με τις ταινίες μεγάλου μήκους (features).
  15. το **κόστος** της ταινίας και τι είδους σεναριακή Ιδέα επιτρέπει.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> [http://www.ct.aegean.gr/people/skopeteas/afigisi/senario%20simiosis%20%20%20202007.htm\(19/08/2012\)](http://www.ct.aegean.gr/people/skopeteas/afigisi/senario%20simiosis%20%20%20202007.htm(19/08/2012))

## 2.4 Σενάριο

Τίτλος ταινίας : ΣΤΙΓΜΕΣ

Motto (σλογκαν) ταινίας : «Γιατί η Ζωή , είναι γεμάτη Στιγμές»

Η Ζωή, μια 17χρονη νεαρή από την Αθήνα , περνά μέσω πανελλαδικών εξετάσεων στο Α.Τ.Ε.Ι. Πυργου Ηλείας στο τμήμα Πληροφορικής και Μ.Μ.Ε . Υιοθετημένη και κακοποιημένη από τον θετό πατέρα της , αποφασίζει να διαγράψει το παρελθόν της και να κάνει μια νέα αρχή στην φοιτητική της πόλη. Σαν φοιτήτρια πλέον, μακριά από ότι την πληγώνουν και την πονούν , γνωρίζει δυο κοπέλες που αποδεικνύονται στο μέλλον πολύ καλές φίλες. Μάλιστα η μια από αυτές , η Δήμητρα , την φιλοξενεί στο σπίτι της από την πρώτη μέρα γνωριμίας τους καθώς επίσης της βρίσκει σπίτι και δουλειά. Οι πρώτες μέρες προσαρμογής της Ζωής στην νέα πόλη , δύσκολες αλλά με την παρουσία των νέων φίλων της ευχάριστες.



Εικόνα 10 Δήμητρα , Αλίκη & Ζωή στην..... μετακόμιση 31.03.2011

Μετά τις δυσκολίες του πρώτου καιρού η Ζωή αρχίζει να εξοικειώνεται με τη φοιτητική πορεία της. Περνάει καλά ξεχνώντας το παρελθόν της το οποίο επιχειρεί να αφήσει πίσω της ανεπιστρεπτι. Μάλιστα σε ερώτηση των φίλων της για το που βρίσκονται οι γονείς της, αυτή ισχυρίζεται ότι έχουν πεθάνει σε τροχαίο.

Αποφασισμένη λοιπόν , βρίσκει την πρώτη της δουλειά σε μπαρ για να μπορέσει να καλύψει τα έξοδα της μιας και δεν έχει καμμία οικονομική στήριξη. Το μπαρ όμως , αποδεικνύεται ίσως η πιο λανθασμένη επιλογή της .



**Εικόνα 11 Στοπ - καφέ από την πρώτη γνωριμία της Ζωής με την Αλίκη και την Δήμητρα  
-ΣΚΗΝΗ ΤΡΙΤΗ-**

Μια μέρα στην δουλειά της γνωρίζει τον Αλέξη, έναν όμορφο νέο. Όλα φαντάζουν ιδανικά για το πρώτο της φλερτ ως φοιτήτρια. Στα στέκια των ναρκομανών όμως, ο Αλέξης ήταν γνωστός για την δράση του στο άσχημο κόσμο των ναρκωτικών.

Μετά από έναν κατά τα άλλα μεγάλο έρωτα που ζει η Ζωή νομίζοντας πως βρήκε τον δικό της πρίγκιπα, οι αποκαλύψεις διαδέχονται η μια την άλλη. Τα πρώτα τσιγάρα χασίς μπαίνουν στην καθημερινότητα της, αφήνοντας και διαλύοντας την ήσυχη ζωή που προσπαθούσε να φτιάξει μέχρι τότε. Απομακρύνεται από φίλους γνωστούς, δουλειές και σπουδές.

Σε διάστημα λίγων μηνών η Ζωή έχει αλλάξει άρδην την καθημερινότητα της βάζοντας σε άμεσο κίνδυνο την ακεραιότητα της. Και όλα αυτά χάρις στην «βοήθεια» του Αλέξη. Οι μέρες περνούν και ο Αλέξης κατορθώνει να φέρει εις πέρας τον σκοπό του. Παρασέρνει την Ζωή στον άγριο κόσμο των ναρκωτικών, και εκείνη με την αγάπη που του έχει, δείχνει ανίκανη να αντιδράσει στο οτιδήποτε. Μια συζήτηση τους όμως θα ανατρέψει τα πάντα. Ένα βράδυ, στο σπίτι της Ζωής μετά από αλλεπάλληλες δόσεις κοκαΐνης και ηρωΐνης, εκείνη του ζητά να της πει πόσο την αγαπά. Ο Αλέξης αρνείται, η Ζωή νευριάζει και μετά από έναν επεισοδιακό τσακωμό τον διώχνει από το σπίτι. Είναι και η μέρα που συνειδητοποιεί πως πρέπει να ξαναπάρει τη ζωή στα χέρια της. Καταλαβαίνει τελικά πως είναι ο μόνος τρόπος να ξεφύγει από τα ναρκωτικά. Ο Αλέξης φεύγει από το σπίτι δίνοντας τέλος στη σχέση τους αλλά και στην δική του την ζωή παίρνοντας υπερβολική δόση ηρωΐνης...

Ένας μουσικός του δρόμου την «αφυπνίζει» υπενθυμίζοντας της την εννοια της ζωής χωρίς ουσίες και ναρκωτικά. Λίγες μέρες αργότερα η Δήμητρα συναντά την Ζωή σε μια παραλία όπου η δεύτερη σε μια εκ βαθέων εξομολόγηση αναφέρει στην φίλη της τα παιδικά της χρόνια. Την δυσκολία να είσαι υιοθετημένο παιδί, και το πόσο ανυπόφορο είναι να σε χτυπάει αλύπητα ο θετός σου πατέρας. Η Δήμητρα σοκαρισμένη, χωρίς να ρωτήσει τίποτα για τον Αλέξη, της υπόσχεται πως οι σχέσεις τους θα γίνουν και πάλι όπως πρώτα.



Η Ζωή όσο και να προσπαθεί να ξεφύγει μετά ,αποφασίζει να αφήσει την Δήμητρα και να γυρίσει πίσω να βρει τον Αλέξη. Η αγάπη της για αυτόν είναι τόσο δυνατή που τελικά δεν αφήνει περιθώρια να σκεφτεί κάτι πέρα από αυτόν. Δεν την αφήνει να ξεφύγει από αυτήν την άρρωστη αγάπη που τρέφει γι' αυτόν.

Απευθύνεται στο παλιό της στέκι να ρωτήσει για την τύχη του. Η ανακοίνωση του θανάτου του Αλέξη την βρίσκει απροετοίμαστη να το δεχτεί. Την «τσακίζει» , την εξουθενώνει και τελικά την οδηγεί ξανά στα ναρκωτικά. Πλέον η Ζωή είναι ένα «πρεζάκι» που συναναστρέφεται η ίδια με βαποράκια για να πάρει την δόση της.

Δύο εβδομάδες μετά την ανακοίνωση του θανάτου του Αλέξη σημειώνεται ίσως και η τελευταία και πιο οδυνηρή πράξη για την Ζωή. Στην προσπάθεια να πάρει την δόση της όσο πιο φθηνά γίνεται αρχίζει να συναναστρέφεται με ένα βαποράκι με το όνομα Μάνια. Ωστόσο, Η Μάνια είναι γνωστή στους κύκλους των ναρκωτικών ως το βαποράκι που σκοτώνει λόγω νοθευμένης δόσης. Όσο και αν οι φίλοι της στο στέκι την παροτρύνουν να σταματήσει να προμηθεύεται δόση από αυτήν , η Ζωή αμετανόητη δεν κάνει πίσω σε τίποτα.

Έτσι, στην τελευταία πράξη για αυτήν -και την ταινία- κατευθύνεται προς την Μάνια με σκοπό να πάρει την δεύτερη δόση της. Οι σκηνές που εκτυλίσσονται τραγικές. Η Ζωή πέφτει μπροστά στα μάτια της Μάνιας με σπασμούς. Η Μάνια για αγνώστους λόγους αρχίζει να την ψάχνει. Ανακαλύπτει ένα φυλακτό που την γυρνά πίσω 19 ολόκληρα χρόνια, εκεί που ως κοριτσάκι και αυτή τον Ιούλιο του 1992 είχε αφήσει ένα νεογνό με το όνομα Ζωή έξω από τα σκαλιά μιας πολυκατοικίας, μην μπορώντας να το μεγαλώσει. Η Μάνια ήταν η ίδια γυναίκα που το '92 άφησε την κόρη της και το 2011 την έβλεπε να πεθαίνει στα πόδια της από την δόση που της προμήθευσε η ίδια.....

Αυτές είναι οι «Στιγμές». Οι στιγμές ενός νέου παιδιού που η μοίρα της επιφύλασσε τα πιο περίεργα παιχνίδια.. Οι στιγμές μιας κοινωνίας όπου δεν μπορεί να δώσει την σωστή ανατροφή στα παιδιά της. Γιατί τελικά, η ζωή είναι γεμάτη ΣΤΙΓΜΕΣ...

## 2.5 Χρονοδιάγραμμα

Το επόμενο βήμα ήταν να πάρω την αρχική μου σκαλέτα και να διαμορφώσω το χρονοδιάγραμμα της παραγωγής. Με λίγα λόγια το χρονοδιάγραμμα μιας ταινίας εξαρτάται από πολλούς παράγοντες όπως τη διαθεσιμότητα του πρωταγωνιστή-στριας ή τη διαθεσιμότητα μιας τοποθεσίας. Για παράδειγμα η επιλογή της τοποθεσίας εξαρτάται από το εάν οι σκηνές είναι εσωτερικού χώρου ή εξωτερικού χώρου και εάν η χρονική στιγμή που εξελίσσεται μια σκηνή είναι ημέρα ή νύχτα. Ένα από τα βασικότερα που έπρεπε να επιλύσω ήταν το καστινγκ. Το σενάριο απαιτούσε τουλάχιστον 5 βασικούς ρόλους, κάτι το οποίο σημαίνει συνέπεια και αρκετές για όσοι πρωταγωνιστούσαν.

Στην περίπτωση της ταινίας έλαβα αρκετά υπόψη την αλλαγή του καιρού καθώς οι λήψεις ήταν περισσότερο εξωτερικού χώρου παρά εσωτερικού. Έπειτα έπρεπε να βρεθούν κοινοί χρόνοι μεταξύ των πρωταγωνιστών για ομαδικές σκηνές. Έτσι οι καθυστερήσεις και οι χαμένες αυτές μέρες κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων ανέβαλαν συνεχώς το χρονικό περιθώριο που είχα ορίσει για την τελική επεξεργασία του υλικού μας. Το πρώτο γύρισμα έγινε στις 18/03/2011 και η περίοδος των γυρισμάτων ολοκληρώθηκε αρχές Ιουνίου του ίδιου έτους.

Σχεδόν σε κάθε γύρισμα υπήρχε και ένας αστάθμητος παράγοντας που ίσως να μην είχα υπολογίσει. Καιρικές συνθήκες σε εξωτερικό γύρισμα, έλλειψη ρεύματος σε περιοχή, πραγματικοί ναρκωμανείς που σταματούσαν την διαδικασία, είναι μερικά από τα παραδείγματα που συνέβησαν κατά την διάρκεια των γυρισμάτων.



Εικόνα 12 Προετοιμασία πρώτης σκηνής 20/03/2011

## 2.6 Διανομή ρόλων

Διανομή ρόλων...Ωραίο το σενάριο, ωραίο το soundtrack αλλά ποιος θα μπορούσε να με βοηθήσει σε κάτι τόσο δύσκολο..; Ποιος θα μπορούσε να υποδυθεί έναν ρόλο όταν δεν έχει σπουδάσει υποκριτική; Πόσο καλό αποτέλεσμα θα μπορούσε να βγει με ερασιτέχνες;

Όλα στην αρχή τους φάνταζαν μαγικά...Στο μυαλό μου , στο όνειρο μου είχα πλάσει την «τέλεια» ταινία.. Στην πράξη όμως τα προβλήματα ξεπερνούσαν την φαντασία μου. Το να προτείνεις σε έναν φίλο , φίλη να συμμετέχει σε μια ταινία ακούγεται πολύ όμορφο. Το να υποδυθεί κάποιον άλλον όμως από αυτόν που είναι στην πραγματικότητα, χωρίς να έχει ούτε καν τις βασικές γνώσεις υποκριτικής πιστεψτε με είναι πολύ δύσκολο . Η διανομή των ρόλων ίσως να ήταν η πιο εύκολη και συνάμα η πιο δύσκολη διαδικασία. Τον γυναικείο πρωταγωνιστικό ρόλο τον απέκτησε η Κυριακή Σκαμνίδη με μεγάλη διάθεση να βοηθήσει αυτό που επιχείρησα να κάνω. Καταλυτικός παράγοντας ήταν πως ήθελε και η ίδια να δοκιμάσει τον εαυτό της σε μια νέα δοκιμασία. Την είχα ενημερώσει βεβαίως πως η ταινία εκτός από την διασκέδαση που της παρείχε , για μένα ήταν πολύ σημαντικό λόγω του ότι ήταν η πτυχιακή μου εργασία. Στην ανακοίνωση της ταινίας όλοι ήθελαν να συμμετέχουν αγνοώντας ότι πρόκειται για κάτι που θα τους απασχολούσε πολλές ώρες από τον ελεύθερο χρόνο τους.. Πολλοί οι προβληματισμοί, και όσο περνούσε ο καιρός τόσο λιγότερα άτομα προσφέρονταν να βοηθήσουν.

Θέλω να ευχαριστήσω θερμά λοιπόν αυτούς τους 31 ανθρώπους που βοήθησαν όσο μπορούσαν σε αυτό το εγχείρημα που λέγεται «Στιγμές». 31 άτομα που με στήριξαν αφιλοκερδώς στους 3 μήνες γυρισμάτων της ταινίας.

## 2.7 Σχεδίαση παραγωγής(εύρεση τοποθεσιών)

Συνήθως σε μια ταινία μυθοπλασίας ο διευθυντής παραγωγής σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη είναι αυτοί που επιβλέπουν την εύρεση τοποθεσιών. Στην προκειμένη περίπτωση το σενάριο γράφτηκε σε συνδυασμό με τις δυνατότητες εξωτερικών γυρισμάτων που μου έδινε ο νομός. Ασφαλώς και τα μισά και παραπάνω πλάνα τραβήχτηκαν σε εσωτερικούς χώρους γιατί και ο ήχος ήταν καλύτερος αλλά και το ανθρώπινο δυναμικό που χρειαζόμουν ήταν λιγότερο. Έτσι οι περιοχές που αποφάσισα να πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα είναι:

- Κατάκολο (παραλία Σπιάτζα)
- Κεντρική πλατεία Πύργου
- Παλαιά αγορά
- Επαρχεϊόν
- Bar soul
- ΤΕΙ Πύργου

## 2.8 Επιλογή εξοπλισμού

Ο εξοπλισμός που επιλέχθηκε ήταν ο εξής:

Camera:

- Sony Handycam HDR-CX110(HD 25x)

Τρίποδο:

- Varizoom Τρίποδο T75

Πυκνωτικά μικρόφωνα

- 2 ψείρες
- boom

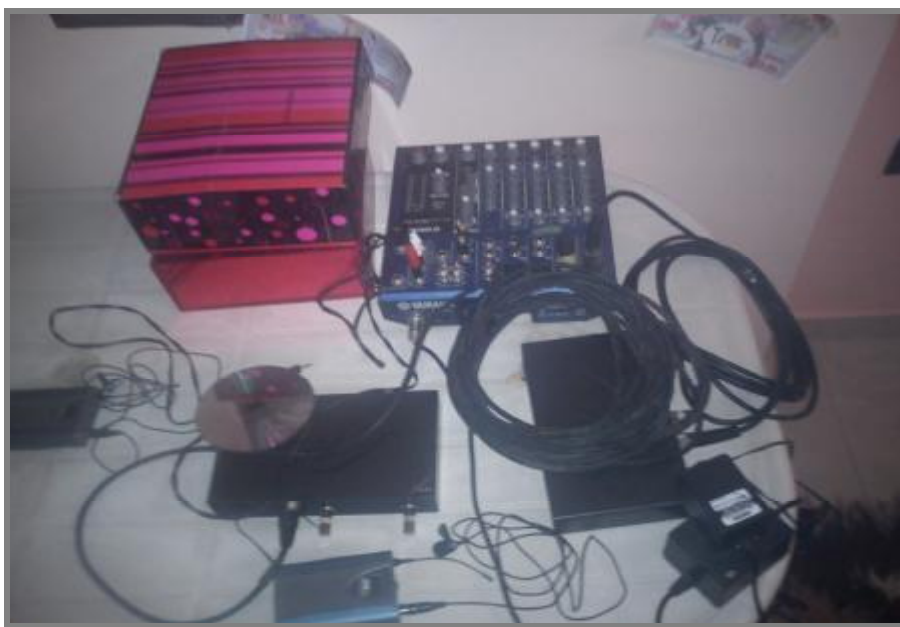


Εικόνα 13 Το poster της ταινίας «Στιγμές»

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΠΑΡΑΓΩΓΗ

### 3.1.Εισαγωγή

Μια ταινία βασίζεται εξίσου και στα τρία μέρη της ( προ-παραγωγή, παραγωγή , μετα-παραγωγή) . Η παραγωγή όμως είναι ίσως το πιο καθοριστικό κομμάτι. Εάν δεν βγει το σωστό υλικό, όσο καλή προετοιμασία και να γίνει η όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένο μοντάζ και μιξάζ , η ταινία θα «χάσει» πολύ σημαντικό μέρος από την ουσία της. Έτσι λοιπόν, ξεκινώντας την παραγωγή της ταινίας στις 20.03.2011 γνώριζα πως έπρεπε να προσέχω κάθε κίνηση. Σίγουρα υπήρχαν στιγμές που φάνηκε ο ερασιτεχνισμός μου, αλλά πιστέψτε με πάλεψα με όλο μου το είναι ώστε να δείξω έναν ερασιτεχνικό επαγγελματισμό (όπως συνέχεια ονόμαζα το εγχείρημα «Στιγμές»).



Εικόνα 8

Κονσόλες, καλώδια , πυκνωτικά μικρόφωνα , καλλυντικά

Στην αναζήτηση ηχολήπτη η τύχη μου συνάντησε τον Δημήτρη Μαρινόπουλο. Ένα πυκνωτικό μικρόφωνο, τρεις κονσόλες δυο μικρόφωνα ψείρες και φυσικά η γνώση του , ήταν πολύ σημαντικό εφόδιο για τα γυρίσματα στην κάλυψη του ήχου ειδικά στα εξωτερικά μας γυρίσματα.

Όπως προανέφερα η σχολή μου παραχώρησε για 3 μήνες δυο καμερες sony handycam , δυο τρίποδες καθώς και έναν επαγγελματικό προβολέα. Η Ιωάννα Μαντίκου η οποία εκτός από τον ρόλο της στην ταινία βοήθησε και ως μακιγιεζ μαζί με την Φανή Πελτέκη χάρισε στην μικρή παραγωγή μας δυο κουτιά καλλυντικά για την κάλυψη των γυρισμάτων.

Και για την ιστορία, τα συνολικά έξοδα της ταινίας άγγιξαν μόλις τα 200 ευρώ.

### 3.2. Προϋποθέσεις ταινίας

Όσο και αν οι υπόλοιποι συντελεστές κάποιες φορές ξεχνούσαν ότι η ταινία «Στιγμές» είναι μια πτυχιακή εργασία, εγώ φρόντιζα να τους το υπενθυμίσω. Γνώριζα πως έπρεπε να «τραβήξω» τα σωστά πλάνα, να διατηρήσω τον σωστό φωτισμό. Φρόντιζα κάθε σκηνή να έχει συνοχή νοητικά με την προηγούμενη και την επόμενη. Με λίγα λόγια, είχα στα υπόψη μου τα βασικά συνδετικά στοιχεία μιας ταινίας.

Στην ταινία λοιπόν έπρεπε να έχω κατά νου μου τα εξής:

- 6) Να τραβήξω πλάνα «κλεισίματος».
- 7) Να τραβήξω πλάνα «εδραίωσης»
- 8) Να γράψω άφθονο υλικό.
- 9) Να κρατήσω σταθερές τις λήψεις μου
- 10) Να ακολουθώ την δράση.
- 11) Να βρω αυνήθιστες γωνίες λήψεις.
- 12) Να εναρμονίσω τα πλάνα μου με την δράση των σκηνών
- 13) Να τραβήξω αλληλουχία πλάνων (σεκανς)
- 14) Να τραβήξω πλάνα διακοπής της δράσης
- 15) Να χρησιμοποιώ –όπου χρειάζεται- τα επαγγελματικά φώτα
- 16) Να καταγράψω άφθονο φυσικό ήχο.
- 17) Να προσχεδιάσω τις λήψεις μου.



Εικόνα 9 Κοντινό πλάνο Σκηνή Μουσικός του δρόμου

### 1. Πλάνο «κλεισίματος»

Οι εικόνες που κλείνουν ένα έργο είναι αυτές που θα μείνουν στο μυαλό των θεατών. Για παράδειγμα στην τελευταία σκηνή της ταινίας , την στιγμή που η Ζωή πεθαίνει μπροστά στα μάτια της βιολογικής μητέρας, υπάρχουν γρήγορες εναλλαγές πλάνων που προδίδουν ένταση και δύναμη στην ήδη δυναμική τελευταία σκηνή.

### 2. Πλάνο «εδραίωσης»

Ένα πλάνο εδραίωσης «στήνει ένα σκηνικό» με μια εικόνα. Είναι ο προπομπός της σκηνής που έπεται στο έργο. Προετοιμάζεις τον θεατή για το τι ακριβώς πρόκειται να δει. Όλα αυτά τραβούν την προσοχή του θεατή και βοηθούν να δείξεις την ιστορία που επιθυμείς. Για παράδειγμα στις «Στιγμές» στην σκηνή της παραλίας λίγο πριν εμφανιστούν η Ζωή και η Δήμητρα μπροστα από την φωτιά , πλάνα «εδραίωσης» όπως η αμμουδιά και στο βάθος μια φωτιά προετοιμάζουν τον θεατή για την σκηνή της εξομολόγησης.

### 3. Εγγραφή άφθονου υλικού

Καλό θα είναι κατά τη διαδικασία της παραγωγής μια ταινίας ( γυρίσματα) να γυριστεί άφθονο υλικό ακόμα και αν το μεγαλύτερο κομμάτι του είναι άχρηστο.Στις «στιγμες» γυρίστηκαν 300 ώρες υλικού για να προκύψει μια ώρα μονταρισμένης ταινίας.

### 4. Διατήρηση σταθερών λήψεων.

Με την διατήρηση σταθερών λήψεων δίνεται η αίσθηση ότι κοιτάζουν μέσα από ένα παράθυρο, ή ακόμα καλύτερα , ότι βρίσκονται εκεί όπου συμβαίνει η δράση. Το «κούνημα» της κάμερας δίνει την αίσθηση της ψευδαίσθησης. Στο μεγαλύτερο μέρος της ταινίας χρησιμοποιήθηκαν τρίποδες κατά την λήψη σκηνών για να επιτύχουμε αυτό το αποτέλεσμα.

### 5. Ακολουθία της δράσης.

Τα μάτια των θεατών θέλουν να ακολουθήσουν την δράση. Επομένως πρέπει να τους δίνεται αυτό που θέλουν. Η σκηνή που η Ζωή μαθαίνει πως ο Αλέξης πεθαίνει , για παράδειγμα , η κάμερα την ακολουθεί να φεύγει στεναχωρημένη και σοκαρισμένη από το στέκι των ναρκωμανών είναι ακολουθία της δράσης.

### 6. Εύρεση ασυνήθιστων γωνιών λήψης

Ξεφορτώνοντας την κάμερα από τον ώμο σας και απομακρύνοντας την από το επίπεδο του ματιού έχετε την ευκαιρία να τραβήξετε πιο ενδιαφέροντα και ευχάριστα πλάνα. Στην σκηνή του Α.Τ.Ε.Ι. Πύργου , υπάρχουν ενδιαφέροντα πλάνα που διαφέρουν από τα συνηθισμένα.

### 7. Εναρμόνιση πλάνων με την δράση των σκηνών

Ας πάρουμε ως παράδειγμα έναν «πίτσερ» του μπέιζμπολ , καθώς πετάει την μπάλα. Την εκτοξεύει στοχεύοντας στο γάντι του κάτσερ. Αντί για ένα πλάνο μπορούμε να τραβήξουμε δύο: ένα μεσαίου εύρους πλάνο πίσω από τον «πίτσερ» το οποίο θα δείχνει την εκτόξευση και την πτήση της μπάλας προς τον κάτσερ , κι ένα κοντινό πλάνο με το γαντοφορεμένο χέρι του. Στις «Στιγμές» , στην τελευταία σκηνή υπάρχει εναρμόνιση πλάνων με την δράση των σκηνών. Η Ζωή μετά την αγορά της δόσης της από την Μάνια , παραπατάει ( γενικό πλάνο) και έπεται κοντινό στα χέρια της που προσπαθεί να κρατηθεί από τον τοίχο , κοντινό στα πόδια της που σέρνονται και τέλος γενικό πλάνο που κείται στο δρόμο με σπασμούς.

#### 8. Λήψη αλληλουχία πλάνων (σεκανς)

Η βιντεοσκόπηση της επαναλαμβανόμενης δράσης σαν μία αλληλουχία πλάνων είναι ένας ακόμη τρόπος για να πείτε μια ιστορία , να προκαλέσετε ενδιαφέρον , ή να δημιουργήσετε προδοκία η αγωνία ( σασπένς ). Αντί δηλαδή, να καταγράψετε μια ολόκληρη διαδικασία σε ένα παρατεταμένο πλάνο , μπορείτε να κάνετε πιο εντυπωσιακή και ελκυστική διαχωρίζοντας την στα επιμέρους συμβάντα και μοντάροντας τα με ευρηματικούς τρόπους.

#### 9. Λήψη πλάνων διακοπής της δράσης

Στις «στιγμές» μας στη σκηνή όπου η Ζωή έχει παραδοθεί κατά κόρον στα ναρκωτικά, και ενώ ο θεατής παρακολουθεί αποσβολωμένος τη θεαματική αλλαγή της , η δράση διακόπτεται από την Δήμητρα που προσπαθεί να εντοπίσει την Ζωή τηλεφωνικά , καθώς έχει εξαφανιστεί πολύ καιρό.

#### 10. Χρησιμοποίηση επαγγελματικών προβολέων

Τα φώτα προσθέτουν λάμψη , εντυπωσιασμό και βάθος σε μία κατά τα άλλα αδιάφορα επίπεδη σκηνή. Στην σκηνή της μετακόμισης κατά την διαδικασία των γυρισμάτων , ο καιρός ήταν μουντός και ο φωτισμός δεν ήταν επαρκής . Έτσι χρησιμοποιήσαμε τον επαγγελματικό προβολέα που διαθέταμε. Για τον ίδιο ακριβώς λόγο τον χρησιμοποιήσαμε και στο γύρισμα της παραλίας.

#### 11. Καταγραφή άφθονου φυσικού ήχου.

Ο ήχος είναι εξαιρετικά σημαντικός. Αναζήτησα ήχους που μπορώ να χρησιμοποιήσετε στο έργο. Ακόμα και αν η ποιότητα του ήχου είναι μέτρια καλό είναι η καταγραφή του ήχου. Το ενσωματωμένο μικρόφωνο της κάμερας δεν αρκεί. Καλύπτει μόνο τον απόλυτο ελάχιστο ήχο. Στην σκηνή της γνωριμίας των τριών κοριτσιών φυσικός ήχος είναι το σιντριβάνι της πλατείας, στην παραλία τα κύματα , στη σκηνή με το ξημέρωμα τα πουλιά να κελαηδούν κ.ο.κ.

#### 12. Προσχεδιάσεις των λήψεων.

Κατά την διαδικασία της προ-παραγωγής , συνέχεια κατάστρωνα πλάνα τα οποία θα χρειαζόμουν για να δείξω την ιστορία. Κάποιες φορές λόγω τεχνικών δυσκολιών δεν γυρίστηκαν ποτέ. Οι εναλλακτικές λύσεις ήταν έτοιμες για κάθε ενδεχόμενο. Πριν από κάθε γύρισμα είχα την σκηνή στο μυαλό μου , όπως ακριβώς θα γινόταν αμέσως μετά το μοντάζ.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Το σενάριο, Στάθης Βαλούκος, εκδόσεις Σαβάλλας 2005



### 3.3 Φωτισμός

Ο φωτισμός χρησιμοποιείται, από τεχνικής άποψης, γιατί είναι απαραίτητος για τη λειτουργία της κάμερας και της έκθεσης του φιλμ. Κι από καλλιτεχνική άποψη χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ατμόσφαιρας και διάθεσης. Με βάση τα δικά μου δεδομένα λόγω έλλειψης εξοπλισμού φωτιστικών συσκευών για εξωτερικούς και εσωτερικούς χώρους χρησιμοποίησα πιο φυσικούς μεθόδους για την λήψη των πλάνων. Στα γυρίσματα, έδωσα έμφαση στις καιρικές συνθήκες, οι οποίες με βοήθησαν αρκετά ώστε να μεταφέρω σωστά τις μίξεις των χρωμάτων. Έτσι κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων αντιμετώπισα το καυτό φως των ηλιαχτίδων του ηλίου. Για την επίλυση αυτού του προβλήματος τοποθετούσα τον άνθρωπο που επρόκειτο να βιντεοσκοπηθεί σε σκιερή περιοχή αφού η σκιερή περιοχή παράγει ομοιόμορφο φωτισμό. Επίσης στα γυρίσματα συνάντησα και το φως μιας συννεφιασμένης ημέρας το οποίο ήταν ιδανικό για βιντεοσκόπηση. Τα σύννεφα διαχέουν το φως του ήλιου και δημιουργούν ομοιόμορφο φωτισμό. Μέσα λοιπόν, από αυτόν τον τρόπο επιλογής φωτισμού θέλησα να προσεγγίσω τα πραγματικά χρώματα που περιβάλλουν τα αντικείμενα αναδεικνύοντας λεπτομέρειες που αν τις έχω χρησιμοποιήσει σωστά προσφέρουν έξοχα αποτελέσματα στην τελική επεξεργασία του υλικού.

Χαρακτηριστικά του φωτισμού:

- "Σκληρότητα". Λέμε ότι ο φωτισμός είναι "σκληρός" (hard light) όταν προέρχεται από μια έντονη πηγή και δημιουργεί έντονες σκιές. Το φως μιας ηλιόλουστης ημέρας και το φλας της φωτογραφικής μηχανής είναι χαρακτηριστικά παραδείγματα. Ο φωτισμός είναι "απαλός" (soft light) όταν προέρχεται από μια μεγάλη πηγή διάχυσης. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα οι σκιές να είναι λιγότερο ορατές ή να μη διακρίνονται καθόλου. Οι λαμπτήρες φθορισμού, μια συννεφιασμένη μέρα είναι παραδείγματα απαλού φωτισμού.
- Ένταση (φωτεινότητα) (intensity, brightness). Είναι η ποσότητα του φωτός πέφτει σε μια επιφάνεια. Μονάδα μέτρησης είναι το Lux, Lumens. Οι φωτογράφοι χρησιμοποιούν φωτόμετρα χειρός για να υπολογίσουν την ένταση του φωτισμού.
- Χρώμα. Ένας ποιοτικός τρόπος μέτρησης του φωτισμού είναι η θερμοκρασία χρώματος (color temperature) η οποία υπολογίζεται σε βαθμούς Kelvin. Έτσι για κάθε χρώμα του φάσματος αντιστοιχούμε μια θερμοκρασία. Για παράδειγμα το χρώμα που εκπέμπει ένας λαμπτήρας βολφραμίου αντιστοιχεί στους 3200 K και βρίσκεται κοντά στην πορτοκαλί περιοχή του φάσματος του φωτός. Ενώ το φως ημέρας βλέπουμε να αντιστοιχεί σε μια θερμοκρασία χρώματος 5500 K κοντά στην μπλε περιοχή του φάσματος.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Ιστορία Σύγχρονης Σκηνοθεσίας 1914-1940, Jemaron JacQueline, University studio Press, 1988

### 3.4 Οδηγίες σκηνοθεσίας

Ο σκηνοθέτης πρέπει να έχει μια νοερή εικόνα για τις σκηνές του έργου και πως αυτές θα αποδοθούν. Επίσης θα πρέπει να έχει την ικανότητα να βλέπει τα πράγματα προτού αυτά συμβούν. Στόχος του είναι να μεταφέρει την ιστορία στους θεατές χρησιμοποιώντας εικόνες και ήχους. Θα πρέπει να έχει την ικανότητα σύνθεσης. Τα δομικά στοιχεία σ' ένα πλάνο οργανώνονται σύμφωνα με τη μορφή του κάδρου (frame) και τις κινήσεις μέσα σ' αυτό.

Ανάλογα με την κίνηση της κάμερας ο σκηνοθέτης μπορεί να κάνει

- Πανοραμικό πλάνο (Pan Shot) . Το πετυχαίνουμε με την οριζόντια κίνηση της κάμερας από το ένα άκρο στο άλλο γύρω από τον άξονά της.
- Κατακόρυφο πλάνο (Tilt Shot). Ανάλογο με το πανοραμικό πλάνο μόνο που αυτή τη φορά έχουμε κατακόρυφη κίνηση της κάμερας.
- Pedestal Shot. Είναι ένα πλάνο το οποίο πετυχαίνεται χαμηλώνοντας ή αυξάνοντας το ύψος του τρίποδα της κάμερας. Δίνει την αίσθηση περισκοπίου.
- Αλλαγή της εστίασης (Zoom Shot). Αυτό το πετυχαίνουμε αυξάνοντας η μειώνοντας την εστιακή απόσταση ρυθμίζοντας το φακό της κάμερας. Με αυτό τον τρόπο έχουμε και αλλαγή της προοπτικής της σκηνής.
- Κινούμενο πλάνο (Dolly, tracking Shot). Είναι ένα πλάνο όπου χρησιμοποιούμε ένα αμαξίδιο πάνω σε ράγες για να μετακινήσουμε την κάμερα στη σκηνή. Μπορούμε με αυτό τον τρόπο να πετύχουμε διάφορες κινήσεις της κάμερας σε σχέση με το αντικείμενο που καταγράφει.
- Πλάνο γερανού (Crane, Boom, jib Shot). Έχουμε τη χρησιμοποίηση γερανού για την κίνηση της κάμερας προς όλες τις διευθύνσεις.

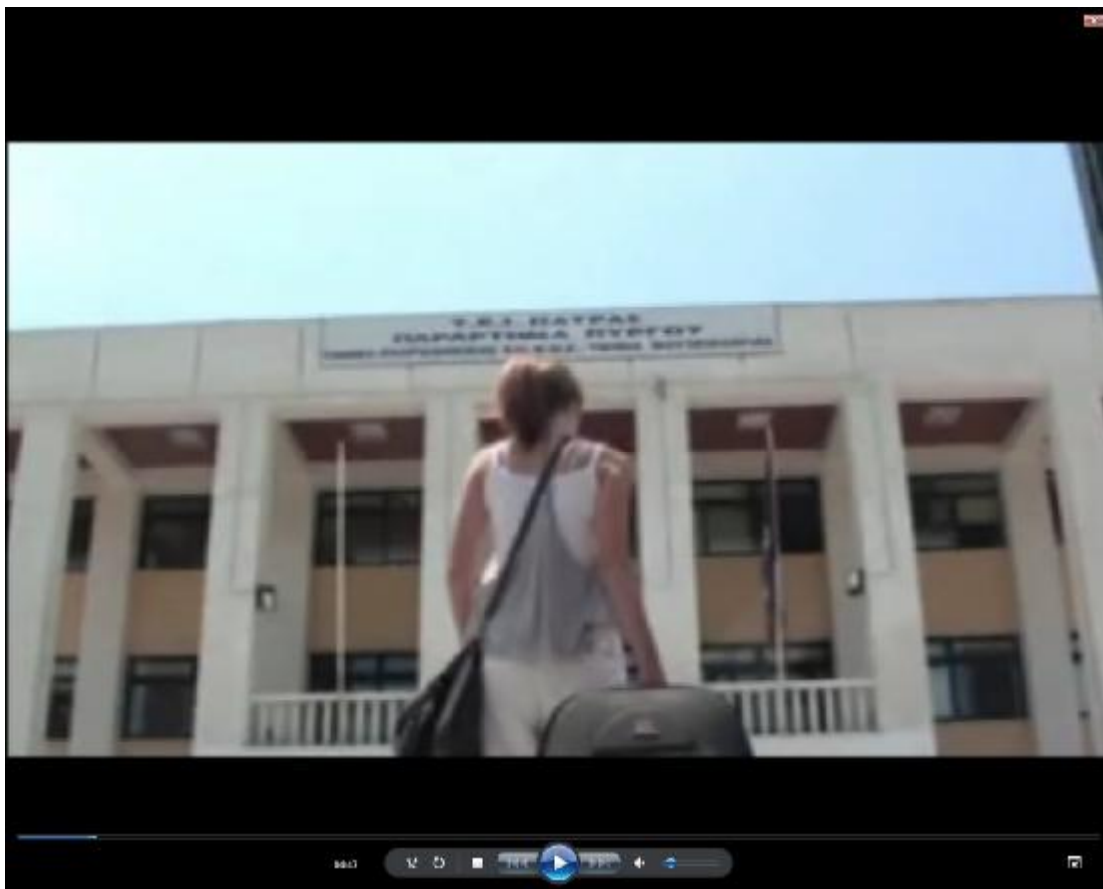


Εικόνα 10 Δυο πλانا σε ένα.

<sup>9</sup> Κινηματογράφος & σκηνοθεσία, Aumont Jaques, Πατάκης 2007

### 3.5 Φωτογραφία (Photography or cinematography)

Ο διευθυντής φωτογραφίας (Director of Photography) μετατρέπει το γραπτό κείμενο του σεναρίου και το όραμα του σκηνοθέτη σε κινούμενες εικόνες. Τεχνικές φωτισμού και κάμερας συνδυάζονται για να αποδώσουν την ιστορία οπτικά. Ο διευθυντής φωτογραφίας είναι υπεύθυνος για την επιλογή του φίλμ, του εξοπλισμού φωτισμού την επιλογή των φακών της κάμερας. Ο διευθυντής φωτογραφίας επίσης συμφωνεί για την επιλογή των κοστουμιών, το στιλ των μαλλιών, το μακιγιάζ και συνεργάζεται στενά με τον key grip, τον ηλεκτρολόγο (gaffer) και το χειριστή της κάμερας (camera operator). Ο χειριστής κάμερας (camera operator) είναι υπόλογος στον σκηνοθέτη και στον διευθυντή φωτογραφίας για ότι αφορά τη σύνθεση, την εστίαση και την κίνηση της κάμερας. Οτιδήποτε έχει σχέση με αυτό που βλέπει κάμερα και αποτυπώνεται στο φιλμ είναι δικιά του ευθύνη. Είναι από τα λίγα άτομα στο επιτελείο ενός κινηματογραφικού φιλμ που μπορεί να απορρίψει μια λήψη σαν λανθασμένη η να ζητήσει διακοπή. Ο υπεύθυνος κίνησης της κάμερας (key grip) συνεργάζεται με το διευθυντή φωτογραφίας και το σκηνοθέτη κάθε φορά που πρέπει να γίνει κίνηση της κάμερας. Από τους σημαντικότερες δουλειές του είναι η υλοποίηση της κίνησης κάμερας χρησιμοποιώντας dolly ή γερανό (grane, boom, jib). Ο ηλεκτρολόγος της παραγωγής (gaffer) συνεργάζεται με το διευθυντή φωτογραφίας για ότι έχει σχέση με τον φωτισμό, της συντήρησης και της επιλογής του. Ύστερα από συνεννόηση με τον διευθυντή φωτογραφίας ρυθμίζει τη στάθμη (ένταση) κάθε φωτιστικού.<sup>10</sup>



Εικόνα 11 Low-Angle shot. Πλάνο ταινίας

<sup>10</sup> Κινηματογράφος & σκηνοθεσία, Aumont Jaques, Πατάκης 2007

### **3.6 Ήχος στη διάρκεια της παραγωγής**

Ο ηχολήπτης παραγωγής (production sound mixer) είναι υπεύθυνος για τον ήχο της παραγωγής, σύγχρονο (synchronous, parallel, natural) ή ασύγχρονο (asynchronous, wild, contrapuntal). Σύγχρονος είναι ο ήχος οποίος συμφωνεί με τη δράση που διαδραματίζεται στη σκηνή. Ασύγχρονος είναι ο ήχος εκείνος για τον οποίο δεν υπάρχει σύγχρονη εικόνα, χρησιμοποιείται για τον τονισμό μιας σκηνής. Επίσης ηχογραφεί ακουστικά εφφέ τα οποία είναι διαθέσιμα στη συγκεκριμένη περιοχή που γίνεται το γύρισμα και τα οποία είναι δύσκολο να δημιουργηθούν στο στούντιο αργότερα. Πολλές φορές ένα γύρισμα αναφέρεται σαν MOS όταν δεν έχει ηχογραφηθεί ήχος. Ο ηχολήπτης παραγωγής είναι υπεύθυνος για την πρόσληψη του χειριστή του boom (είδος μικροφώνου), την τοποθέτηση των μικρόφωνων, για το ποιες πηγές θα ηχογραφούν μαζί χρησιμοποιώντας κάποιο μικτή, και ποιες ξεχωριστά. Είναι από τα λίγα άτομα που μπορούν να απορρίψουν μια λήψη σαν μη αποδεκτή.

### **3.7 Υπεύθυνος διαλόγων και συνέχειας (script supervisor/continuity)**

Ο υπεύθυνος για τους διάλογους και τη συνέχεια (script supervisor/continuity) βοηθά το σκηνοθέτη ή τον βοηθό σκηνοθέτη, κατά τη διάρκεια του γυρίσματος, ώστε το σενάριο να τηρείται και αν έχουν γίνει αλλαγές αυτές να σημειώνονται στο σενάριο. Κρατάει επίσης σημειώσεις για την κάλυψη του σεναρίου. Είναι υποχρεωμένος να γνωρίζει τις κινήσεις ενός ηθοποιού σε μια σκηνή και τη φωτογραφίζει η κάμερα. Έτσι εάν ένας ηθοποιός σε μια εξωτερική σκηνή φορά ένα καφέ φόρεμα και μπαίνει σε ένα κατάστημα, στην εσωτερική σκηνή μέσα στο κατάστημα πρέπει να φορά το ίδιο φόρεμα και γενικά να έχει την ίδια εμφάνιση.

### **3.8 Ψηφιακές τεχνολογίες στη φάση της παραγωγής**

Στη διαδικασία της παραγωγής για την ηχογράφηση έχουμε τη χρησιμοποίηση ψηφιακών συσκευών ηχογραφήσεις (DAT digital audio tape). Χειρισμό φωτιστικών με τη βοήθεια ηλεκτρονικού υπολογιστή. Την ταυτόχρονη εγγραφή ψηφιακού βίντεο από την κινηματογραφική κάμερα και την συμπίεση του σε DV, MPEG1, MPEG2, MPEG4 αρχεία, τα οποία μπορούν να διανεμηθούν μετά μέσω διαδικτύου σε διάφορες τοποθεσίες για περαιτέρω επεξεργασία. Κινηματογραφικές κάμερες όπως Aaton, Arriflex, Panavision συνδέονται με ηλεκτρονικό υπολογιστή όπου γίνεται και ο έλεγχός τους και καταγράφονται διάφορα στοιχεία κατά τη διάρκεια των διαφόρων λήψεων, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν μετά το στάδιο της επεξεργασίας.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Κινηματογράφος & σκηνοθεσία, Aumont Jaques, Πατάκης 2007

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 Μεταπαραγωγή

### 4.1 Εισαγωγή

Στο στάδιο της μετά παραγωγής έχουμε την:

- i. Επεξεργασία το διαφόρων πλάνων και τον συνδυασμό τους χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές και εφφέ.
- ii. Επεξεργασία των ήχων από το στάδιο της παραγωγής και δημιουργία νέων.
- iii. Μετατροπή του υλικού από αναλογική μορφή σε ψηφιακή για την πιο εύκολη και γρήγορη επεξεργασία του (αν δεν είναι ήδη σε ψηφιακή μορφή).

#### Επεξεργασία (Editing)

Η επεξεργασία γίνεται αφού η διάφορες σκηνές της ταινίας έχουν γυριστεί. Κατά τη διαδικασία αυτή, όλα τα πλάνα και οι ακολουθίες πλάνων που έχουν επιλεγεί από τον σκηνοθέτη ενώνονται για να δημιουργηθεί η τελική ακολουθία σκηνών. Μουσική και ηχητικά εφφέ προστίθενται, όπως επίσης και οι τίτλοι και τα οπτικά εφφέ. Κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας υπάρχει διαρκής επικοινωνία με το τμήμα παραγωγής, έτσι ώστε αν χρειάζονται κάποιες συμπληρωματικές σκηνές, αυτές να μπορούν να γυριστούν πριν το συνεργείο εγκαταλείψει μια τοποθεσία. Σε συνεργασία με το σκηνοθέτη ο συντάκτης (editor) δημιουργεί την ταινία συναρμολογώντας τη κομμάτι-κομμάτι. Η επιλογή είναι τέτοια ώστε να εξασφαλίζει τη συνέχεια. Κοψίματα (cuts) και μεταβάσεις (transitions) επιλέγονται για την καλύτερη σύνδεση των πλάνων και τη διατήρηση της ροής και του ρυθμού της ταινίας. Κάποια πλάνα μπορεί να χρειάζονται διόρθωση χρώματος, κάποιο ειδικό εφφέ ή επανασυγχρονισμό στην ταχύτητα. Συνήθως αυτές οι διαδικασίες γίνονται σε κάποιο εργαστήριο και αφού γίνει η επεξεργασία επιστρέφονται στο συντάκτη για να ενσωματωθούν στην ταινία. Αν χρησιμοποιείται ψηφιακό σύστημα επεξεργασίας πολλές από τις παραπάνω εργασίες μπορούν να γίνουν στο στάδιο της επεξεργασίας. Κρατά ημερολόγιο για το κάθε πλάνο καθώς καινούργια frame προστίθενται ή αφαιρούνται. Δημιουργούνται κόπιες του επεξεργασμένου υλικού έτσι ώστε να είναι διαθέσιμες στον σκηνοθέτη για αλλαγές. Αυτή η κυκλική διαδικασία συνεχίζεται μέχρι την δημιουργία του τελικού προϊόντος. Οι τρόποι επεξεργασίας έχουν αλλάξει με το πέρασμα του χρόνου και την αύξηση της εξοικείωσης των θεατών με τις σύγχρονες τεχνολογίες. Αν παρακολουθήσει κάποιος μια παλιά ταινία και τη συγκρίνει με μια σύγχρονη παραγωγή όπως το Memento ή το Swordfish θα μπορέσει εύκολα να εντοπίσει αυτές αλλαγές.

Τεχνικές συνενώσεις πλάνων:

- i. Cut. Κόψιμο. Είναι η βασικότερη τεχνική και οφείλει το όνομά της στην εργασία ακριβώς που έκαναν για να συνενώσουν δύο διαφορετικά πλάνα.
- ii. Fade in - out. Βαθμιαία εμφάνιση της εικόνας από μαύρο φόντο και το βαθμιαίο σβήσιμο της εικόνας σε μαύρο φόντο.
- iii. Ανάμειξη (Dissolve). Όταν δύο εικόνες στιγμιαία αναμιγνύονται, κατά τη διάρκεια της μετάβασης, από τη μια στην άλλη.<sup>12</sup>

12 MASTER CLASS - ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟΥΣ ΣΥΓΧΡΟΝΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΣΤΕΣ, εκδόσεις Πατάκη, 2003

## Παραγωγή οπτικών εφφέ (visual effect producer)

Ο παραγωγός των οπτικών εφφέ (visual effect producer) επιβλέπει την δημιουργία των οπτικών εφφέ της ταινίας. Κάθε σκηνή που έχει οπτικά εφφέ σημειώνεται και περιγράφεται με τη μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια. Ο παραγωγός των οπτικών εφφέ συνεργάζεται με τον σκηνοθέτη, το σκηνοθέτη των οπτικών εφφέ και τον διευθυντή φωτογραφίας των οπτικών εφφέ. Ένα παράδειγμα εφφέ είναι όταν ένας ηθοποιός κάνει αναρρίχηση σε ένα βουνό, τα γυρίσματα γίνονται με τον ηθοποιό να κάνει όλες τις κινήσεις μπροστά από ένα μπλε φόντο στο studio. Η τοποθεσία κινηματογραφείται ξεχωριστά χωρίς τον / την ηθοποιό και στο τελικό αποτέλεσμα το μπλε φόντο αφαιρείται και αντικαθίσταται από την τοποθεσία.

## Ήχος μετά την παραγωγή

Ο ήχος σε μια κινηματογραφική ταινία μπορεί και να χωρισθεί σε δύο κατηγορίες

1. Τον διηγηματικό ήχο (diegetic, actual sound) του οποίου η πηγή είναι ορατή ή υποδηλώνεται ότι υπάρχει από την δράση της ταινίας. Τέτοιοι ήχοι είναι

- οι φωνές από τους χαρακτήρες.
- ήχοι διαφόρων αντικειμένων της ταινίας.
- μουσική η οποία προέρχεται από το χώρο όπου διαδραματίζεται ιστορία για παράδειγμα κάποιο γραμμόφωνο ή μια μπάντα μουσικών.

Οι διηγηματικοί ήχοι μπορεί να κατηγοριοποιηθούν επιπλέον σε εντός σκηνής (on screen sound) και εκτός σκηνής (off screen sound), ανάλογα με το αν η πηγή τους είναι ορατή στο πλαίσιο(frame) ή είναι εκτός πλαισίου(frame). Το μεγαλύτερο μέρος των ήχων αυτών προέρχεται από το στάδιο της παραγωγής.

2. Το μη διηγηματικό ήχο (no diegetic, commentary) οποίος δεν προέρχεται από το χώρο όπου εξελίσσεται η ιστορία ούτε είναι ορατή η πηγή του. Μη διηγηματικοί ήχοι είναι:

- η αφήγηση
- τα ακουστικά εφφέ
- η μουσική υπόκρουση <sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> MASTER CLASS - ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟΥΣ ΣΥΓΧΡΟΝΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΣΤΕΣ, εκδόσεις Πατάκη, 2003

## 4.2 Λειτουργίες του Adobe Premiere Pro

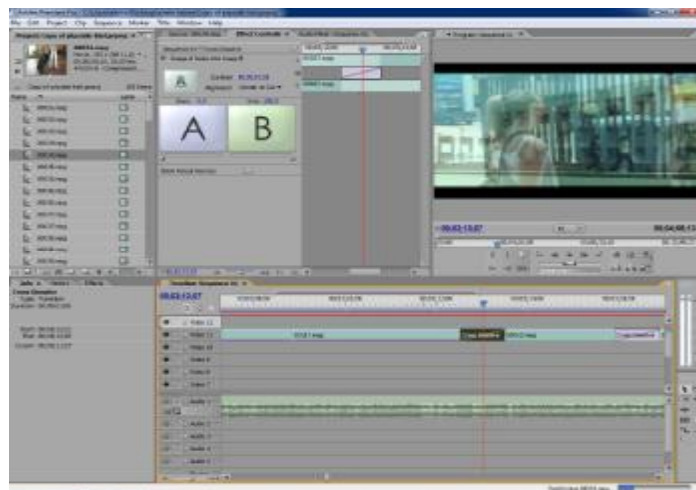
Το Adobe Premiere Pro είναι ένα πρόγραμμα μη –γραμμικής επεξεργασίας βίντεο (non linear editor , NLE). Σε σχέση με παλαιότερα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο , όπου γενικά απαιτούνταν η γραμμική και διαδοχική διάταξη των επεμβάσεων επεξεργασίας , το Adobe Premiere Pro σας επιτρέπει να εισάγετε , να αντικαθιστάτε , να κόβετε και να μετακινείτε κλιπ οπουδήποτε θέλετε στο τελικό μονταρισμένο βίντεο.

Σε συστήματα που χρησιμοποιούν βιντεοταινίες , εάν αποφασίσετε να προσθέσετε ένα ηχητικό απόσπασμα στη μέση ενός έργου το οποίο έχει μονταριστεί ήδη σε ταινία , θα πρέπει να παρεμβάλλετε ανάμεσα στο ήδη μονταρισμένο υλικό και να μοντάρετε εκ νέου τα πάντα από το σημείο αυτό και μετά. Εναλλακτικά, μπορείτε να κάνετε ένα αντίγραφο του τμήματος του έργου μετά από το σημείο της νέας σας παρέμβασης και να γράψετε εκ νέου το τμήμα αυτό αφού προσθέσετε το ηχητικό απόσπασμα (μία διαδικασία η οποία συνεπάγεται απώλεια ποιότητας λόγω του ότι δημιουργούνται διαδοχικές «γενιές» του υλικού ).

Το Adobe Premiere Pro σας επιτρέπει να δουλεύετε μη-γραμμικά. Με το Adobe Premiere Pro , μπορείτε να κάνετε αλλαγές σέρνοντας απλώς με το ποντίκι σας οποιαδήποτε κλιπ ή αποσπάσματα σε οποιαδήποτε θέση του τελικού βίντεο. Μπορείτε επίσης να επεξεργάζεστε αποσπάσματα βίντεο ξεχωριστά και κατόπιν να τα μοντάρετε – θα μπορούσατε κάλλιστα να ξεκινήσετε την επεξεργασία από την τελική σεκάνς του έργου.

Τα συστήματα μη-γραμμικής επεξεργασίας έχουν ένα επιπλέον , τεράστιο πλεονέκτημα συγκριτικά με τα βασιζόμενα σε βιντεοταινίες συστήματα επεξεργασίας μονταζ : άμεση πρόσβαση σε όλα τα κλιπ βίντεο. Δεν χρειάζεται πλέον να περνάτε ατέλειωτες ώρες γυρίζοντας μπροστά ή πίσω εκατοντάδες ταινίες για να βρείτε ένα σημαντικό πλάνο. Με το Adobe Premiere Pro, είναι πάντα ένα κλικ του ποντικιού μακριά σας.

14



Εικόνα 12 Χώρος εργασίας του Adobe Premiere

### 4.3 Διάταξη του χώρου εργασίας

Εάν δεν έχετε δει ποτέ στο παρελθόν κάποια εφαρμογή μη-γραμμικής επεξεργασίας , ο χώρος εργασίας του προγράμματος μπορεί να σας φανεί πολύπλοκος. Μην ανησυχείτε όμως. Οι μηχανικοί της Adobe έχουν μελετήσει σε βάθος την σχεδίαση και την διάταξη του.



Εικόνα 13 Το τελικό project της ταινίας.

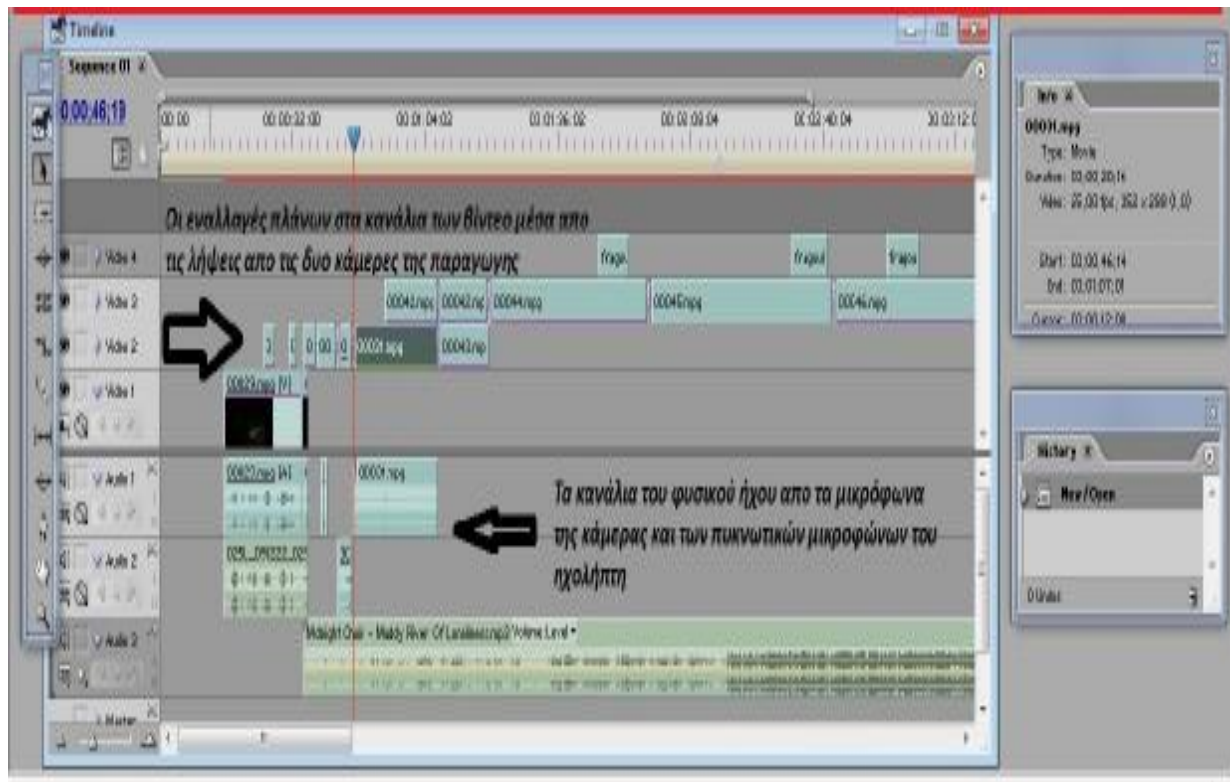
Κάθε συστατικό του χώρου εργασίας εμφανίζεται σε δικό του πάνελ. Μερικά βασικά συστατικά του προγράμματος εμφανίζονται σε δικό τους παράθυρο , όπως το Διάγραμμα Ροής Χρόνου (Timeline) , ο μείκτης ήχου ( Audio Mixer) και το Μόνιτορ.

- **Τα πάνελ Timeline** – Το διάγραμμα Ροής Χρόνου , στο οποίο θα κάνετε το μεγαλύτερο μέρος της επεξεργασίας. Μέσα από αυτό δημιουργείτε σεκάνς στο πάνελ Timeline. Ένα ισχυρό χαρακτηριστικό των αλληλουχιών πλάνων είναι η δυνατότητα τους να τοποθετούνται ένθετες η μία στην άλλη. Με αυτόν τον τρόπο , μπορείτε να διαχωρίσετε μια παραγωγή σε μικρότερα , πιο εύκολα διαχειρίσιμα μέρη.<sup>15</sup>

15 Adobe Premiere Pro cs3 . Ο επίσημος εκπαιδευτικός οδηγός της Adobe Systems. Εκδόσεις Γκιούρδας.



- **Monitor** - Το Monitor source (στ'αριστερά ) χρησιμοποιείτε για να εξετάζετε και να κόβετε το πηγαίο υλικό σας. Το Monitor Program χρησιμοποιείται για να εξετάσετε το έργο σας καθ' όλη την διάρκεια του εξέλξης του μοντάζ.
- **Το πάνελ Project** – Εδώ τοποθετείτε τα links που οδηγούν στα βιντεοκλίπ , αρχεία ήχου , γραφικά , στατικές εικόνες και αλληλουχίες πλάνων (σεκάνς). Στο premiere χρησιμοποιείτε bins – κάτι ανάλογο με τους φακέλους για την οργάνωση των πηγαίων υλικών σας.<sup>16</sup>



Εικόνα 14 Κομμάτια βίντεο και ήχου σε πραγματικό χώρο στο premiere

<sup>16</sup> Adobe Premiere Pro cs3 . Ο επίσημος εκπαιδευτικός οδηγός της Adobe Systems. Εκδόσεις Γκιούρδας.

## 4.4 Panel tools



Εικόνα 15 Panel Tool

- **Selection, εργαλείο επιλογής (V)** – Ένα εργαλείο πολλαπλών χρήσεων. Χρησιμοποιείται συχνά για μεταφορά και απόθεση, επιλογή και κοπή κλιπ.
- **Track Select, εργαλείο Επιλογής Καναλιού (A)** – Αν και υπάρχει σύγχυση με το εργαλείο επιλογής, το εργαλείο επιλογής καναλιού δίνει την δυνατότητα για επιλογή όλων των κλιπ που υπάρχουν στα δεξιά οποιασδήποτε θέσης. Μπορούμε να επιλέξουμε περισσότερα κομμάτια με shift-κλικ. Αφού γίνει η επιλογή μπορούμε να τα μετακινήσουμε με «ολίσθηση» (slide), να τα διαγράψουμε, να τα αποκόψουμε, να επικολλήσουμε, ή να τα αντιγράψουμε / επικολλήσουμε.
- **Ripple Edit, εργαλείο Επεξεργασία / Μοντάζ με μεταφορά (B)** – Στην επεξεργασία μοντάζ με μεταφορά, κόβετε ένα κλιπ και τα επόμενα κλιπ που υπάρχουν στο ίδιο κανάλι μετατοπίζονται κατά το ποσό που κόπηκε.
- **Rolling Edit, εργαλείο Επεξεργασία / Μοντάζ με αντικατάσταση (N)** – Στην επεξεργασία / μοντάζ με αντικατάσταση, κόβεται ταυτόχρονα τον ίδιο αριθμό καρέ από τα σημεία του τέλους και Αρχής δύο γειτονικών κλιπ. Ουσιαστικά, η επέμβαση αυτή μετακινεί το σημείο επεξεργασίας / μοντάζ μεταξύ των κλιπ, διατηρώντας τις θέσεις των άλλων κλιπ πάνω στο χρόνο στη συνολική διάρκεια του σεκάνς.

- **Rolling stretch, εργαλείο Αυξομείωσης Ταχύτητας (X)** – Σας επιτρέπει να επιμηκύνετε ή να συντομεύσετε ένα κλιπ, βάζοντας το σε αργή κίνηση ή επιταχύνοντας την δράση.
- **Razor, εργαλείο ξυράφι (c)** – Το ξυράφι κόβει ένα ή περισσότερα κλιπ στα δυο. Μπορεί να σας χρησιμεύσει όταν θέλετε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικά εφέ τα οποία δεν μπορούν να εφαρμοστούν ταυτόχρονα στο ίδιο κλιπ , όπως π.χ. διαφορετικές ρυθμίσεις ταχύτητας.
- **Slip, εργαλείο Ολίσθησης ( Y )** – Σέρνοντας με το εργαλείο Slip , μπορείτε να αλλάξετε το αρχικό και τελικό καρέ ενός κλιπ χωρίς να αλλάξετε την διάρκεια του χωρίς να επηρεάσετε να γειτονικά κλιπ.
- **Slide, εργαλείο Μετατόπισης (U)** – Μία επέμβαση με το εργαλείο Slide μετατοπίζει ένα κλιπ κατά μήκος του Διαγράμματος Ροής Χρόνου ενώ ταυτόχρονα κόβει καρέ από τα γειτονικά κλιπ για να αντισταθμίσει αυτή τη μετακίνηση. Καθώς σέρνετε ένα κλιπ αριστερά ή δεξιά με το εργαλείο Slide , το πρόγραμμα κόβει από το σημείο Τέλους του προηγούμενου κλιπ και το σημείο Αρχής του επόμενου κλιπ των καρέ κατά τα οποία μετατοπίζεται το κλιπ. Τα σημεία Αρχής και Τέλους του κλιπ που μετατοπίζεται (και, συνεπώς, η διάρκεια του) παραμένουν ίδια.
- **Pen , εργαλείο πένας (P)** – Το εργαλείο αυτό χρησιμοποιείτε για να μετακινείτε , να διαγράψετε , ή να προσαρμόζετε καρέ- κλειδιά ( key frames) σε μία σεκάνς , καθώς επίσης και για να δημιουργήσετε / προσαρμόζετε καμπύλες στο παράθυρο Titler , στο πάνελ Effect controls και στο μόνιτορ Program. Τα καρέ- κλειδιά χρησιμοποιούνται για την αλλαγή της έντασης του ήχου και τη μετατόπιση του ήχου μεταξύ των εφέ ήχου και βίντεο στο πέρασμα του χρόνου.
- **Hand , εργαλείο Χέρι ( H)** – Θα χρησιμοποιείτε το εργαλείο Χέρι για την κύλιση μιας ολόκληρης πλευράς , πιάνοντας ένα κλιπ και σέρνοντας το , μαζί με το υπόλοιπο σεκάνς , προς μία πλευρά. Λειτουργεί παρόμοια με τη μετακίνηση της γραμμής κύλισης στο κάτω άκρο Διαγράμματος Ροής Χρόνου.
- **Zoom , εργαλείο Ζουμ (Z)** – Λειτουργεί όμοια με τα κουμπιά Zoom In (μεγέθυνση) και Zoom out ( σμίκρυνση ) που εμφανίζονται στην κάτω αριστερή γωνία του Διαγράμματος Ροής Χρόνου και στην περιοχή εξέτασης πάνω από τον χάρακα χρόνου. Η προεπιλεγμένη λειτουργία του είναι η μεγέθυνση. Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Alt ( windows ) ή Option (Mac Os) για να αλλάξετε την λειτουργία του σε σμίκρυνση. Όταν θέλετε να επεκτείνετε την απεικόνιση μιας ομάδας κλιπ σε μια σεκάνς , σύρετε με το εργαλείο Ζουμ για να περικλείσετε αυτά τα κλιπ.

#### 4.5 Προετοιμασία ενός χώρου για εγγραφή φωνής

Ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά της ταινίας είναι η αναδρομική αφήγηση της πρωταγωνίστριας (Κυριακή Σκαμνίδη) μιλώντας ως ένα πνεύμα όπως διαπιστώνουμε εκ των υστέρων 10 περίπου λεπτά πριν το τέλος της ιστορίας.

Σε κάθε σκηνή η Ζωή , μας προιδεάζει για το τι θα δούμε ή μερικές φορές μας μεταφέρει τα συναισθήματα που έχει αλλά την ώρα που τα βίωσε δεν τα εξέφραζε.

Για να πραγματοποιηθεί η περιγραφή λοιπόν εκτός από το κείμενο , χρειαστήκαμε έναν ήσυχο απομονωμένο χώρο (το δωμάτιο του σπιτιού μου) , που μπλόκαρε τους εξωγενείς ήχους. Χρησιμοποιήσαμε ταινίες σε πόρτες και με την βοήθεια της καλής ηχητικής ηχομόνωσης του δωματίου καταφέραμε τον ανθρωπίνως δυνατόν καλύτερο αποτέλεσμα.

Λίγο πριν ξεκινήσουμε την ηχογράφηση , υποβάλλαμε την φωνή της Ζωής σε κάποια τεστ ούτως ώστε να καταφέρουμε όσο τον δυνατόν επαγγελματική ποιότητα στην ηχογράφηση. Σύμφωνα λοιπόν με τους κανόνες αφηγήσεων επαγγελματικής ποιότητας προσπαθήσαμε να κάνουμε τα παρακάτω:

- Εξασκηθείτε διαβάζοντας το κείμενο σας φωναχτά.

Ακούστε τα λόγια σας , θα πρέπει να ακούγονται άνετα και ήρεμα , με ρυθμό συνομιλίας ακόμα και αν είναι ανεπίσημος.

- Οι σύντομες προτάσεις λειτουργούν καλύτερα.

Εάν διαπιστώσετε ότι κομπιάζετε σε κάποιες συγκεκριμένες φράσεις ξαναγράψτε τις με διαφορετική διατύπωση.

- Τονίστε τις σημαντικές λέξεις & φράσεις.

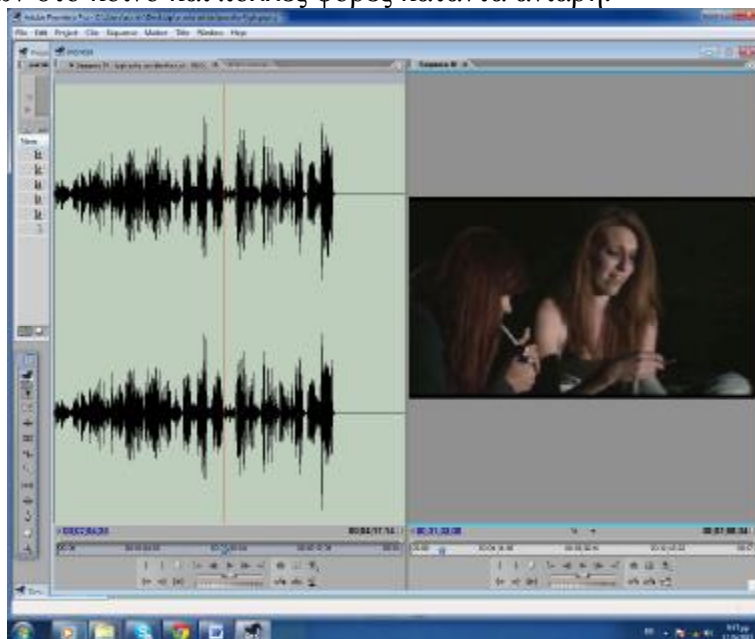
Λέξεις όπως ο τίτλος της ταινίας «Στιγμές» καθώς και φράσεις που ήθελαν να δώσουν τόνο έμφασης στην εκάστοτε σκηνή αφηγήθηκαν με πιο έντονο τρόπο

- Μαρκάρετε τις παύσεις.

Στο κείμενο που δόθηκε στην Ζωή οι παύσεις ήταν σημειωμένες , έτσι ώστε να ήξερε σε ποιο σημείο θα έπρεπε να αφήσει κενό είτε για να «κοπεί» στο μιζάζ είτε για να πάρει σωστή ανάσα.

- Αποφύγετε τον υπερβολικά ήρεμο και σταθερό ρυθμό.

Κάθε σκηνή χαρακτηρίζεται από το δικό της ύφος , τόνο , χρόνο , αίσθημα. Αν η αφήγηση κυμαίνεται σε ήρεμο και σταθερό ρυθμό , τότε η αφηγήτρια χάνει την δυνατότητα μετάδοσης των συναισθημάτων στο κοινό και πολλές φορές καταντά ανιαρή.



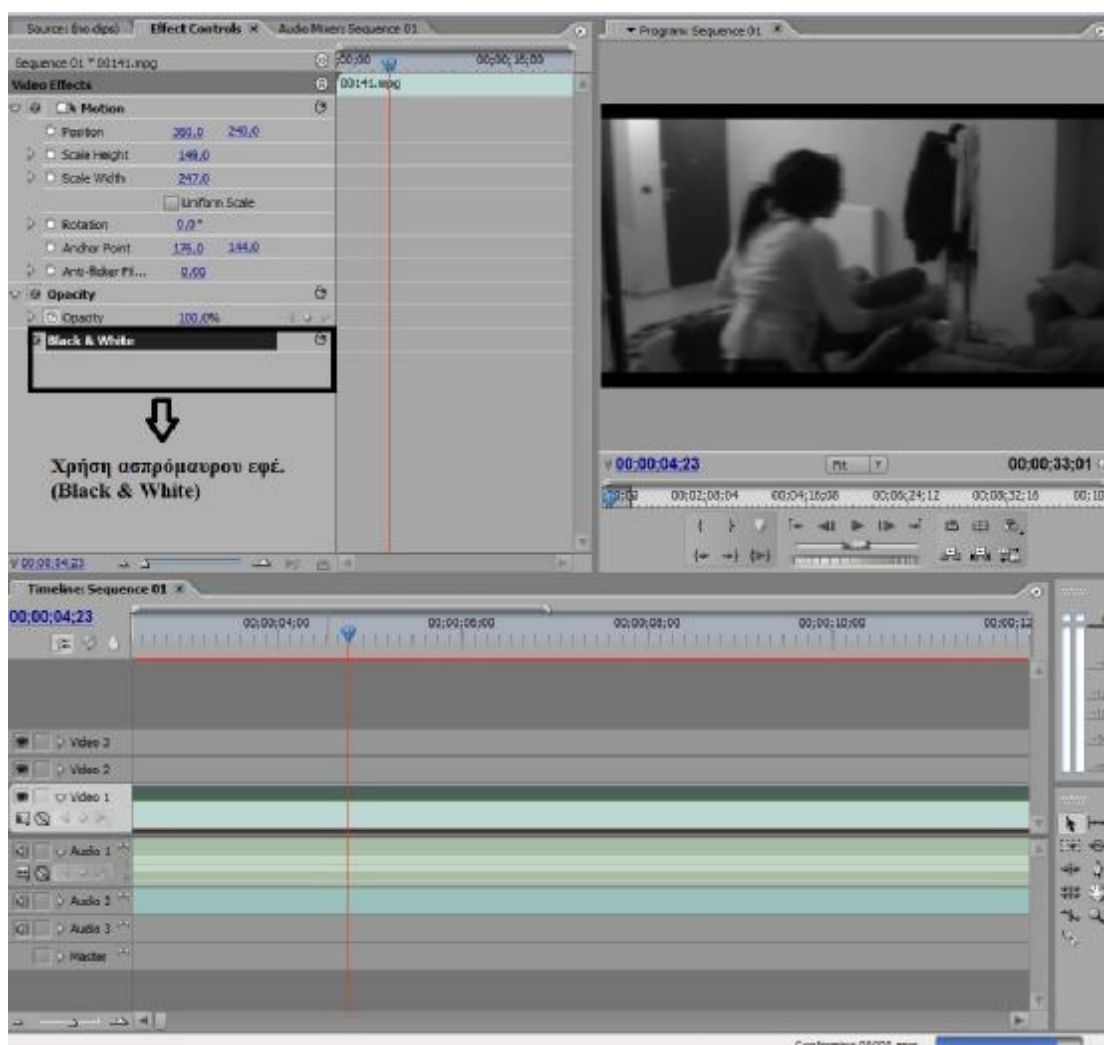
Εικόνα 16 Στάδιο επεξεργασίας ήχου

## 4.6 Ανάλυση Μοντάζ / Μιξάζ

Όπως προανέφερα , χρειάστηκαν πάνω από 200 ώρες μοντάζ. Κατά μέσο όρο ασχολήθηκα στο Premiere περίπου 8 με 10 ώρες την ημέρα. Πολλές οι απαιτήσεις , πολλές οι λεπτομέρειες που ήθελα προσοχή αλλά το αποτέλεσμα με ικανοποιούσε. Υπήρχαν βέβαια κάποιες σκηνές οι οποίες λόγω έλλειψης εμπειρίας μου , δεν μας έδωσε το απαραίτητο σωστό πρωτογενές υλικό με αποτέλεσμα την ώρα του μοντάζ να αντιμετωπίζω σοβαρό πρόβλημα.

Παρακάτω με Print screen σας παραθέτω μερικά ενδεικτικά σημεία επεξεργασίας της ταινίας μέσω του Adobe Premiere 1.5

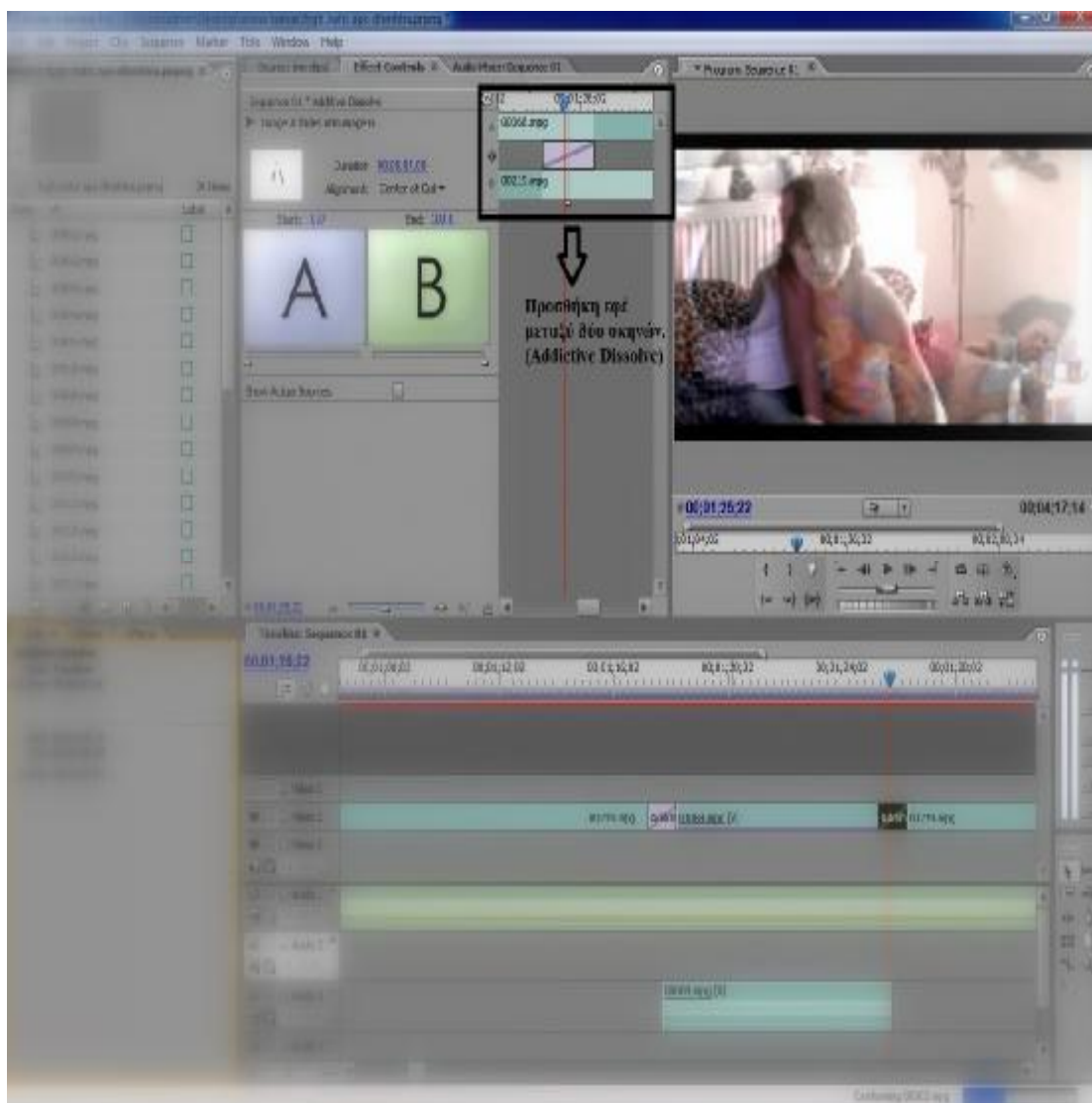
### 1. Χρήση εφέ εικόνας Black & White



Εικόνα 17 Επεξεργασία ταινίας

Σε κάποια σημεία της ταινίας όπως η σκηνή που η Ζωή θυμάται το παρελθόν της θέλησα να χρησιμοποιήσω το εφέ black & white . Ένα ασπρόμαυρο πλάνο θεωρείται μνήμη σε μια έγχρωμη ταινία.

## 2. Προσθήκη εφέ εικόνας Cross Dissolve.



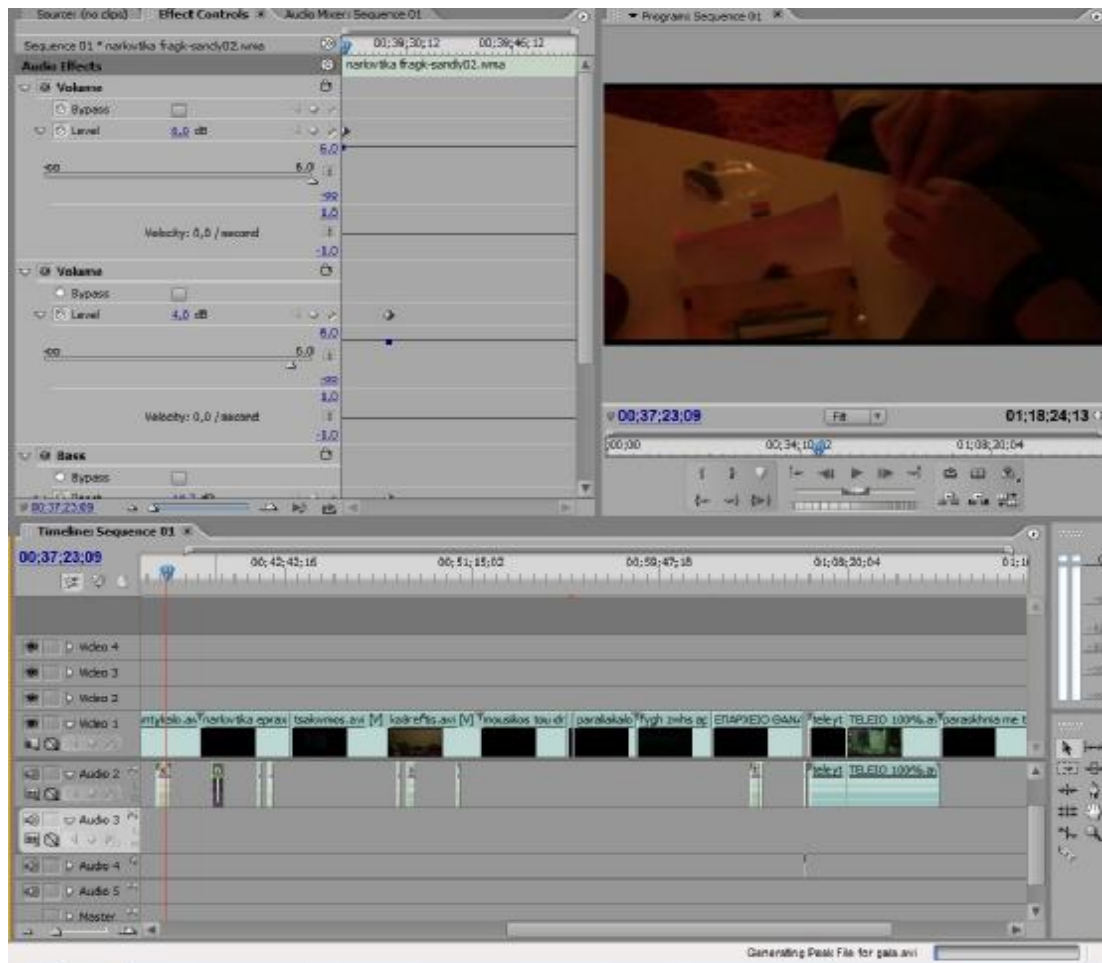
Εικόνα 18 Επεξεργασία ταινίας

Ένα από τα εφέ που χρησιμοποίησα αρκετά σε όλη την ταινία ήταν το Addictive Dissolve. Το συγκεκριμένο εφέ μας δίνει την δυνατότητα να συνδέσει δυο κομμάτια βίντεο από διαφορετικές λήψεις. Ουσιαστικά, πριν ακόμα εξαφανιστεί το πρώτο κομμάτι το δεύτερο ξεκινάει να αναπαράγεται και έτσι δίνεται η ψευδαίσθηση της συνέχειας της κίνησης μιας σκηνής. Σε σκηνές δράσης όμως δεν χρειάζεται κανένα απολύτως καρέ γιατί η κίνηση είναι πολύ γρήγορη.

Το παραπάνω απόσπασμα είναι από την πρώτη συνάντηση Ζωής – Δημήτρας στο σπίτι της δεύτερης και στον πρώτο ήρεμο διάλογο που είχαν με αφορμή την γνωριμία τους.



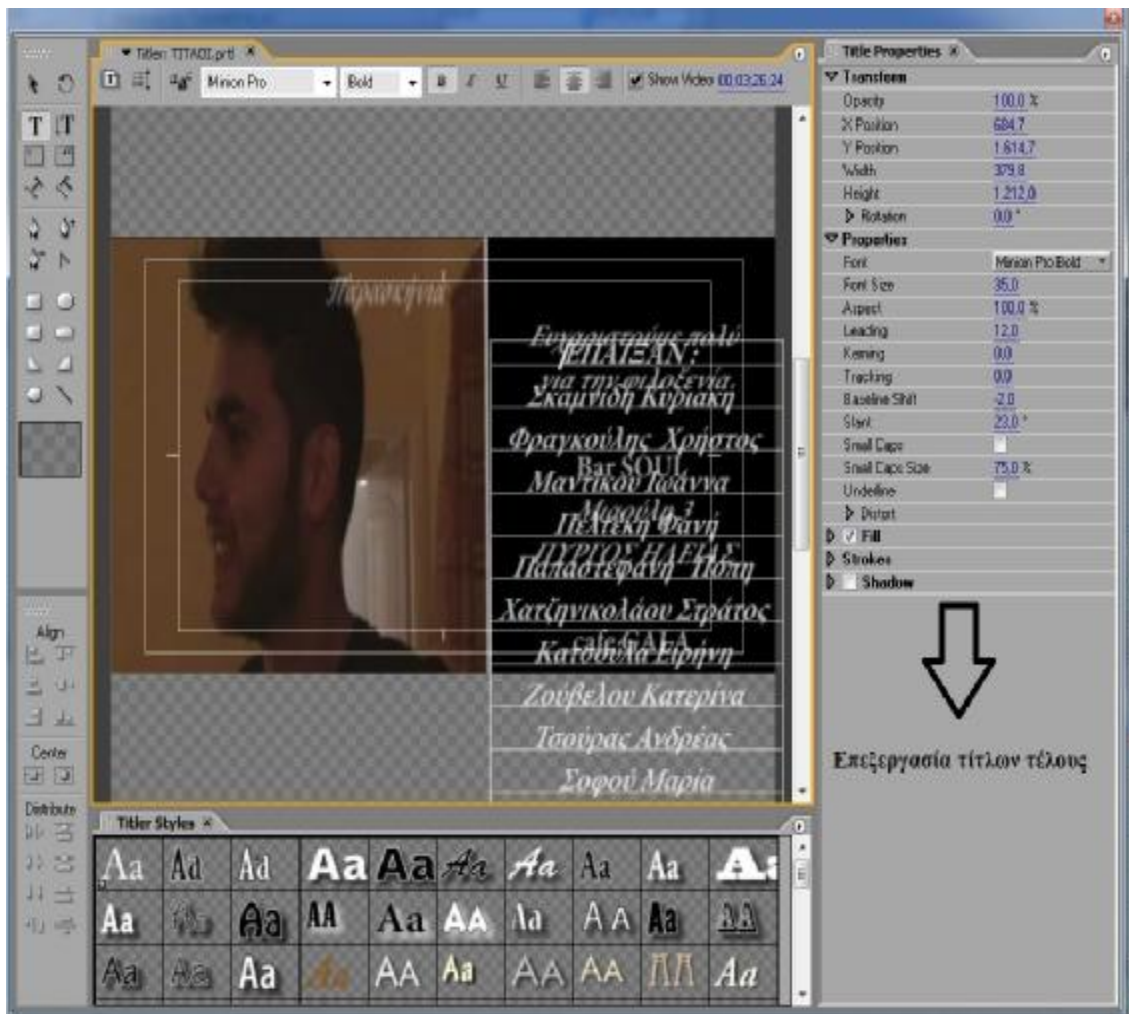
### 3. Επεξεργασία σκηνών δράσης



Εικόνα 19 Επεξεργασία ταινίας

Πολύ μικρά κομμάτια βίντεο στη σειρά δίνουν την δυνατότητα το ανθρώπινο μάτι να αντιλαμβάνεται γρήγορη κίνηση και ροή. Στο συγκεκριμένο απόσπασμα που ο Αλέξης παρασύρει τη Ζωή στα ναρκωτικά, τα εφέ περιττεύουν. Η μόνη επεξεργασία είναι στα χρώματα της εικόνας (ναρκωτικά = σκοτεινός χώρος) καθώς και στη μουσική. Το μόνο εφέ που χρησιμοποιείται είναι η μετάβαση στο παρελθόν όπου η Ζωή θυμάται τα λόγια των φίλων της πως δεν πρέπει να έρθει σε επαφή με ανθρώπους του Πύργου γιατί κινδυνεύει να μπλέξει στα ναρκωτικά. Κάτι το οποίο προφανώς και έπραξε.

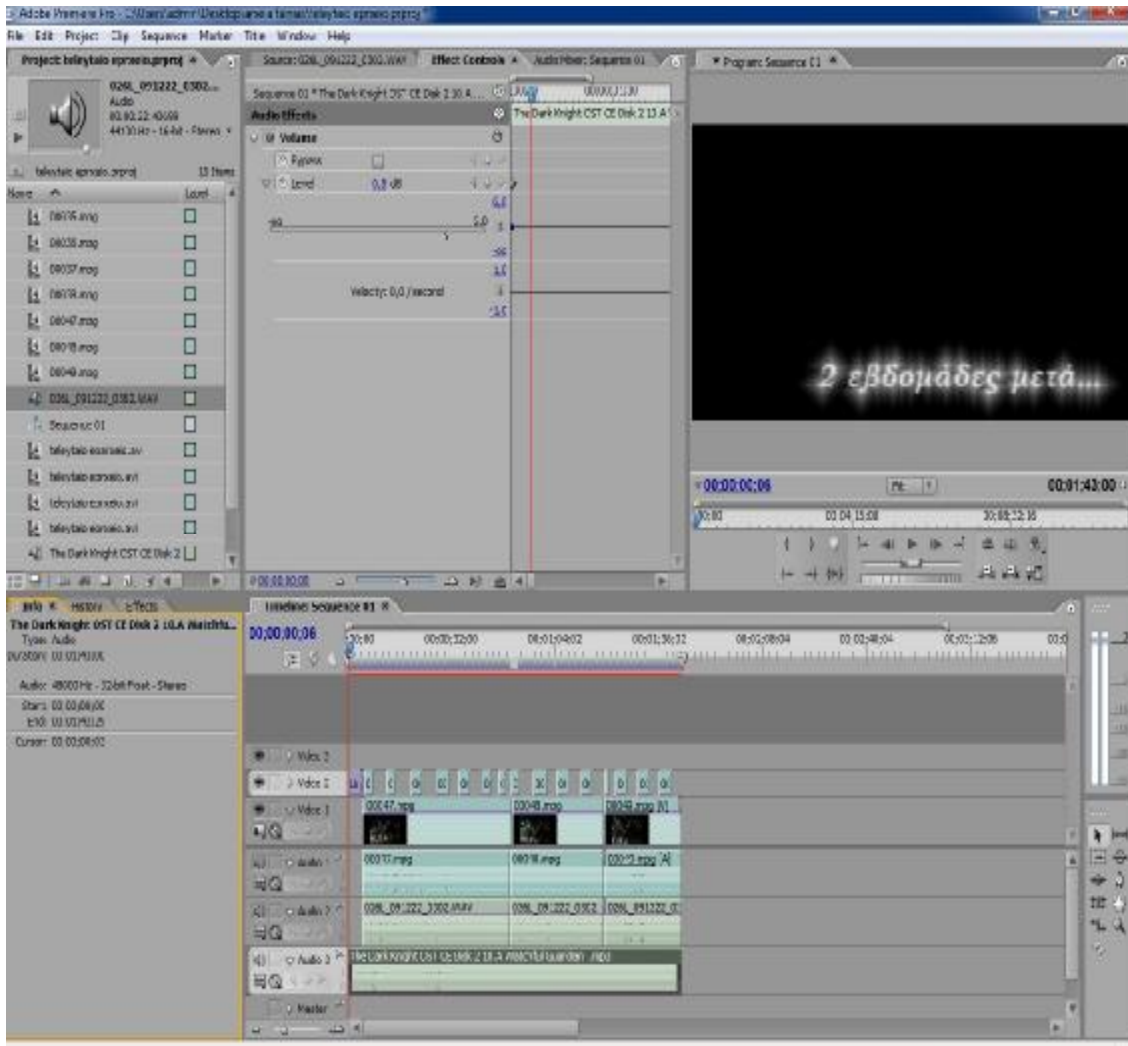
#### 4.Επεξεργασία τίτλων ταινίας



Εικόνα 20 Επεξεργασία ταινίας

Οι τίτλοι αρχής και τέλους σε μια ταινία παίζουν πολύ βασικό ρόλο. Ο θεατής μαθαίνει τα ονόματα των συντελεστών μιας ταινίας, τους πρωταγωνιστικούς ρόλους δηλαδή που βοήθησαν –στην προκειμένη περίπτωση αφιλοκερδώς- καθώς και τους χώρους που διαδραματίστηκαν οι σκηνές. Στους τίτλους αρχής προτίμησα στοίχιση κάτω αριστερά και δεξιά με τα ονόματα των συντελεστών, με το εφέ cross dissolve ούτως ώστε να δημιουργείται μια ομαλή κίνηση των γραμμάτων. Στους τίτλους τέλους, επέλεξα να μειώσω το μέγεθος της εικόνας της ταινίας στο μισό και στη δεξιά μεριά με κίνηση από κάτω προς τα πάνω και με λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα όλους πλέον τους συμμετέχοντες στις «Στιγμές». Επίσης παρουσίασα το «σλόγκαν» της ταινίας μας : «Μην περιμένεις από την Ζωή να σε ξυπνήσει, φρόντισε ΕΣΥ να μην κοιμάσαι στη διάρκεια της ... Γιατί η ΖΩΗ είναι γεμάτη ΣΤΙΓΜΕΣ»





Εικόνα 21 Επεξεργασία ταινίας

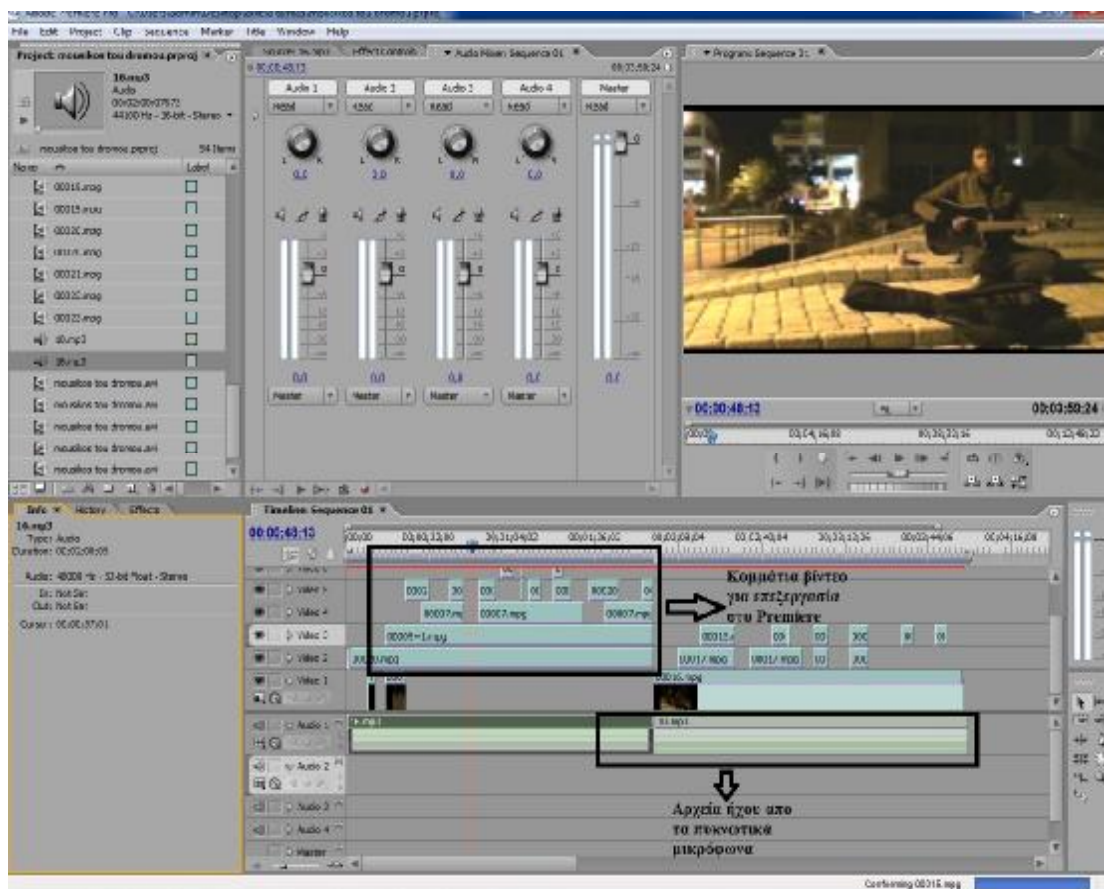
Τίτλος λίγο πριν την τελευταία σκηνή της ταινίας. Τοποθετώντας το φίλτρο της λάμψης στα γράμματα και συγχρονίζοντας την με την έντονη μουσική , προσπάθησα να δώσω την ένταση της φορτισμένης στιγμής.



Εικόνα 22 Επεξεργασία ταινίας

Τίτλος τέλους , μέσα από τον οποίο ουσιαστικά δινόταν όλο το νόημα της ταινίας . Μεγάλα γράμματα , κεφαλαία (για έμφαση) καθώς και στο μέγιστο δυνατό το φίλτρο της λάμψης .

## 5 . Συγχρονισμός ήχου μικροφώνων και εικόνας βίντεο



Εικόνα 23 Επεξεργασία ταινίας

Ένα από τα σημαντικότερα σημεία του μοντάζ , ήταν ο συγχρονισμός του ήχου από τα πυκνωτικά μικρόφωνα που είχαμε στη διάθεση μας με την εικόνα του βίντεο. Όσες περισσότερες φορές γυρνούσαμε μια σκηνή τόσο πιο δύσκολο το έργο του συγχρονισμού , καθώς τα καρτέ όπως και ο ήχος ήταν παρόμοια με ελάχιστες αλλαγές. Βεβαίως λόγω απειρίας στο θέμα των γυρισμάτων , πολλά ηχητικά αποσπάσματα ήταν χαμηλής ποιότητας και έτσι είχε ως αποτέλεσμα να ακυρώσω ακόμα και ολόκληρες σκηνές και να μην προβληθούν ποτέ. Αφού λοιπόν έβρισκα τα αντίστοιχα αποσπάσματα του βίντεο και του ήχου , και μιας και σε όλα τα γυρίσματα είχα μια σταθερή λήψη και μια κινούμενη, τοποθετούσα στην timeline πρώτα την σταθερή λήψη και από πάνω την κινούμενη και έτσι «έκοβα» κομμάτια της δεύτερης.

## 6. Εισαγωγή σπικαζ



Εικόνα 24 Επεξεργασία ταινίας

Αφού λοιπόν ολοκληρώθηκε η ταινία στο μοντάζ , επιχείρησα να δώσω στον θεατή την δυνατότητα να ακούει συναισθήματα , σκέψεις , προβληματισμούς της Ζωής μέσα από την διαδικασία του σπικαζ . Η Κυριακή Σκαμνίδη ως Ζωή , περιέγραφε την ιστορία της στους θεατές σχεδόν σε όλες τις σκηνές της ταινίας . Ουσιαστικά , η ιστορία της ζωής της μέσα από την ίδια. Λίγο πριν το τέλος μάλιστα δημιουργώ μια προοικονομία ανακοινώνοντας τον θάνατο της πριν καν έρθει. Με λίγα λόγια μας η ψυχή της Ζωή μας περιέγραφε ότι έζησε.

## 7. Ταχύτητα αναπαραγωγής



Εικόνα 25 Επεξεργασία ταινίας

Εκτός από τα αλλεπάλληλα και μικρά καρέ που έφτιαξα στο Premiere για μεγάλη ταχύτητα και δράση, σε ένα συγκεκριμένο πλάνο έκανα το αντίθετο με το ίδιο ακριβώς αποτέλεσμα. Τοποθέτησα στο μπαλκόνι του σπιτιού μου λίγο πριν το ξημέρωμα και με κέντρο λήψης την ανατολή την κάμερα να εγγράφει για πάνω από 5 ώρες. Όταν λοιπόν, πήρα το τελικό υλικό στα χέρια μου, πέρασα το μεγάλης διάρκειας βίντεο στην timeline και μέσω του εφε duration επέλεξα ταχύτητα αναπαραγωγής 5000 φορές πιο γρήγορο. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα η ανατολή να φαίνεται ότι διαδραματίζεται μέσα σε 5 δευτερόλεπτα.



## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μια πτυχιακή εργασία που έμελλε να μου δώσει τον επαγγελματικό προσανατολισμό μου σχετικά με την σχολή. Μέσα από την ταινία αγάπησα το μοντάζ και το μιξάζ , δυο μαγικές λειτουργίες των βίντεο. Μέσα από τις «Στιγμές» ανακάλυψα το premiere σε εξαιρετικό βαθμό , έμαθα τις λειτουργίες του σε πολύ καλό βαθμό. Επεξεργάστηκα τον πρωτογενή ήχο του ηχολήπτη με όσα μέσα διέθετα . Συνεργάστηκα με ανθρώπους για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα , ασχολήθηκα με ένα αντικείμενο που δεν είχα ποτέ μου σκοπό να το κάνω. Την παραγωγή ταινίας. Στο επίπεδο που βρίσκεται η σχολή και με τα λιγοστά αλλά σεβαστά μέσα που διαθέτει είναι το λιγότερο ακατόρθωτο να βγεί εις πέρας κάτι τέτοιο.

« Στιγμές» . Εκτός από ένας απλός τίτλος της ταινίας μου , είναι ίσως η πιο κατάλληλη λέξη για να περιγράψω τις εμπειρίες μου για την πτυχιακή μου εργασία.



Εικόνα 26 Εξώφυλλο και οπισθόφυλλο ταινίας

**ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ****Ελληνική βιβλιογραφία**

1. Κοκκινίδη, Κ. (2006). Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τράπεζας. Αθήνα.
2. Καλογεροπούλου, Χ. (2009). Το Σενάριο. Νεφέλη. Αθήνα.
3. Βαλούκος, Σ. (2005). Το Σενάριο, η δομή και η τεχνική της συγγραφής του. Αιγόκερως. Αθήνα.
4. Field, S. (2000). Το σενάριο. Η τέχνη και η τεχνική( οι βάσεις της σεναριογραφίας). Κάλβος. Αθήνα.
5. Ζουμπουλάκη, Μ. (1998). Πώς να γράψεις σενάριο άρθρο, βιβλίο. Παπαδόπουλος. Αθήνα.
6. Καλογεροπούλου, Χ. (2006). Bio/Pic ή οι ζωές των άλλων, ανάπτυξη σεναρίου με βάση βιογραφικό υλικό. Πατάκης. Αθήνα.
7. Σκρούμπελος, Θ. (1996) Σενάριο, από τη θεωρία στην πράξη. Μοτίβο εκδοτική. Αθήνα.
8. Δαυλόπουλος, Τ. (1985). Πραγματεία για το μοντάζ. Έκδοση Εταιρείας Ελλήνων Σκηνοθετών, Αθήνα.
9. Ρετσίλας Μάριος. Εισαγωγή στη θεωρία του Μονταζ- Ντεκουπάζ
10. Κάρλος Χρήστος. Τηλεοπτική Παραγωγή. Έναστρον.
11. Jemaron, J. (1988). Ιστορία Σύγχρονης Σκηνοθεσίας 1914-1940. University Studio Press
13. Judith, W. (1993). Σκηνοθετώντας τον ηθοποιό. Πατάκης
14. Zettl Herbert. Τηλεοπτική Παραγωγή 2. Άνθρωπος, Τεχνική διαδικασία. Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
15. Κάρλος Χρήστος. Κ. Βίντεο Μοντάζ, Τεχνολογία-Τέχνη και Τεχνική. Εκδόσεις «Έναστρον»
16. Thode Brad & Thode Terry. Ο κόσμος της τεχνολογίας 4. Σχεδιασμός και Παραγωγή Προγράμματος για Ραδιόφωνο, Βίντεο, Τηλεόραση. Εκδοτικός όμιλος «ΙΩΝ», Μακεδονικές Εκδόσεις.
17. Adobe Premiere Pro cs3 . Ο επίσημος εκπαιδευτικός οδηγός της Adobe Systems. Εκδόσεις Γκιούρδας.
18. Μπελα, Μ. (1996). Η θεωρία του φιλμ. Αιγόκερως. Αθήνα.

19. Παπαδόπουλος, Γ. (1997). Κινηματογράφος & σκηνοθεσία. Πατάκης. Αθήνα
20. Jeremiath, C. (1994) Η Τέχνη της υποκριτικής στον κινηματογράφο. Μοτίβο Εκδοτική.

### **Ξένη βιβλιογραφία**

1. Courley, G. (2011) Film Art : An Introduction. Αμερική.
2. Milovich, P. (1997) Directive actors, creating Memorable Performances fro Film and television. Αμερική.
3. Kallas, G (1993) The truth about drugs, creating a drug free world. Αγγλία
4. Anne, H. (1999) Script. Πατάκης

### **Πηγές από το Ίντερνετ**

1. <https://sites.google.com/site/cinemahistoryds/eide-kinematographou> (20/08/2012)
2. [http://micro-kosmos.uoa.gr/gr/magazine/ergasies\\_foititon/ettap/2009-10/Cinemapedia.gr/Eidi\\_Tainion001.htm](http://micro-kosmos.uoa.gr/gr/magazine/ergasies_foititon/ettap/2009-10/Cinemapedia.gr/Eidi_Tainion001.htm) (25/08/2012)
3. <http://www.ct.aegean.gr/people.htm> (19/08/2012)