



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ
ΙΔΡΥΜΑ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΘΕΜΑ:

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΟΠΤΙΚΟ - ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ
ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΙΚΩΝ
ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ
(STOP MOTION ANIMATION)**

ΔΕΚΑΒΑΛΛΑ ΑΝΕΖΙΝΑ

**ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ
ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ**

ΠΥΡΓΟΣ - 2017

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 ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

Δεκαβάλλα Ανεζίνα

1330

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Αυτή η πτυχιακή εργασία μας εισάγει στην τέχνη του stop motion animation παρουσιάζοντας τα βασικά χαρακτηριστικά του και επιπλέον τις βασικές διαδικασίες μίας προσπάθειας δημιουργίας ταινίας μικρού μήκους animation, με την τεχνική του stop-motion animation - pixilation (live action), η οποία αποτελεί το αποτέλεσμα μιας προσέγγισης στην μαγεία του ονειρικού κόσμου της προσομοίωσης της κίνησης.

Εμπεριέχει όλα τα στάδια παραγωγής, μιας τέτοιου είδους ταινίας, με όλα τα χαρακτηριστικά τους, τα οποία κινούνται στο πλαίσιο του χαμηλού κόστους παραγωγής της, συνδυασμένο με το αναγκαίο επιθυμητό αποτέλεσμα.

Αρχικά γράφεται η ιστορία του θέματος, το σενάριο της ιστορίας, μελετούνται και ευρίσκονται οι χώροι γυρισμάτων, τα άτομα που θα πρωταγωνιστήσουν, συνεχίζει με το στάδιο προ-παραγωγής, ακολουθεί το στάδιο παραγωγής και τελειώνει με το στάδιο μετά-παραγωγής.

Επιπλέον η προσπάθεια αυτή έχει σαν σκοπό να προϊδεάσει τον αναγνώστη – θεατή , για το τι είναι animation, την ιστορική εξέλιξη του και την διαφοροποίηση του από το κλασικό κινούμενο σχέδιο.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αυτή η πτυχιακή εργασία έχει σαν σκοπό να παρουσιάσει την τέχνη του animation, την ιστορική του εξέλιξη, της επιμέρους τεχνικές που χρησιμοποιούνται και πιο αναλυτικά την διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας μικρού μήκους με την τεχνική του stop-motion animation pixilation.

Η παρουσίαση αυτή χωρίζεται σε τέσσερα κεφάλαια, τα οποία παρουσιάζονται πιο κάτω.

Το πρώτο κεφάλαιο αναφέρεται στον προσδιορισμό του animation ως τέχνη, στην ιστορική του αναδρομή και τις τεχνικές που αναπτύχθηκαν για την δημιουργία του στο πέρασμα του χρόνου.

Το δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζει τα στάδια προ-παραγωγής της ταινίας με ανάλυση των επιμέρους στοιχείων που περιλαμβάνονται σε αυτά, όπως η ιστορία, οι κατηγορίες σεναρίου, το σενάριο της εργασίας, τα πρόχειρα σκίτσα του σεναρίου, οι χαρακτήρες, οι τοποθεσίες, η φωτογραφία σε σχέση με τον φωτισμό, η τεχνική και ο απαραίτητος εξοπλισμός που απαιτείται. Ο τομέας αυτός είναι ίσως ο πιο σημαντικός, γιατί αποτελεί την αρχή της δημιουργίας και απαιτεί επίλυση πολλών πρακτικών θεμάτων.

Το τρίτο κεφάλαιο αφορά την παραγωγή της ταινίας, όπου περιλαμβάνονται εργασίες που απαιτούν αρκετό χρόνο και πολλές προσπάθειες, ώστε να γίνουν οι πιο κατάλληλες επιλογές που διαμορφώνουν το αισθητικό αποτέλεσμα της εικόνας με την σκηνοθετική παρέμβαση του δημιουργού, όπως το ύφος της εικόνας, η κάμερα και η επιλογή των λήψεων, η φωτογράφιση, η ποιοτική ανάλυση των φωτογραφιών, τα ενδεχόμενα εφέ, η τελική απόδοση και άλλα πρακτικά θέματα που δημιουργούνται στην πορεία της παραγωγής.

Το τέταρτο κεφάλαιο της μετά-παραγωγής περιλαμβάνει εργασίες που υποστηρίζονται από Η/Υ και ανάλογα λογισμικά προγράμματα, όπως μοντάζ, ηχητικά effect, μουσική, δημιουργία τίτλων, και μετατροπή της εργασίας σε ένα ολοκληρωμένο βίντεο, το οποίο αποτελεί την δημιουργία της παρούσας εργασίας.

Κατά την διάρκεια της εργασίας αυτής, ακολουθήθηκε μια σειρά εργασιών που περιγράφονται πιο πάνω κυρίως με την τεχνική stop-motion pixilation, ώστε να δημιουργηθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα για μια παραγωγή που να ανταποκρίνεται σε μία πτυχιακή εργασία.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Κινούμενα σχέδια – σχεδιοκίνηση – συνάρμωση φωτογραφιών- ψευδαίσθηση κίνησης – προσομοίωση κίνησης.

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέποντα καθηγητή μου κύριο Αθανάσιο Κούτρα για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε, αναθέτοντας μου την παρούσα πτυχιακή εργασία και κυρίως για την ευκαιρία που μου έδωσε να ασχοληθώ με ένα τόσο ενδιαφέρον θέμα.

Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω όλους εκείνους που με μεγάλη προθυμία διέθεσαν το χρόνο τους και συνέβαλλαν στην διεκπεραίωση της παρούσας Πτυχιακής Εργασίας.

Ανεζίνα Δεκαβάλλα

Πύργος 2017

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	3
ΠΕΡΙΛΗΨΗ – ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ANIMATION	
1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ANIMATION.....	10
1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΤΟΥ ANIMATION	11
1.2.1 ANIMATION ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.....	21
1.2.2 ΜΕΤΑ ΤΟ 1980.....	22
1.3 ΒΑΣΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION.....	23
1.3.1 ΚΛΑΣΣΙΚΟ ANIMATION.....	23
1.3.2 CEL ANIMATION	23
1.3.3 CUT – OUT ANIMATION.....	23
1.3.4 STOP MOTION ANIMATION.....	23
1.3.5 STOP MOTION ANIMATION PIXILATION	24
1.3.6 COMPUTER ANIMATION	25
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ – PREPRODUCTION	
2.1 ΙΣΤΟΡΙΑ (STORY).	26
2.2 ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΑΙ ΕΙΔΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ.....	28
2.3 ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? ».....	29
2.4 ΣΚΙΤΣΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ (STORY BOARD)	31
2.5 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ.....	37
2.6 ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ	37
2.7 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΦΩΤΙΣΜΟΣ.....	38
2.8 ΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ.....	41
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΠΑΡΑΓΩΓΗ - PRODUCTION	
3.1 ΥΦΟΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	45
3.2 ΡΕΠΕΡΑΖ – ΔΟΚΙΜΑΣΤΙΚΑ.....	45
3.3 ΚΑΜΕΡΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗΣ.....	46
3.4 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ.....	47
3.5 ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΚΗΝΩΝ.....	48

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ – POSTPRODUCTION

4.1 ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΟΝΤΑΖ.....	52
4.2 MONTAGE - ΜΟΝΤΑΖ	54
4.3 TITLES CREATION - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΙΤΛΩΝ.....	56
4.4 MUSIC SOUNDTRACK – ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ.....	57
4.5 VIDEO EXPORT – ΕΞΑΓΩΓΗ ΒΙΝΤΕΟ.....	58
4.6 STORAGE AND DVD AUTHORIZING ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΚΑΙ ΕΓΓΡΑΦΗ DVD.....	60

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	61
---------------------------------------	-----------

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΒΙΝΤΕΟ

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία προσδιορίζεται θεματικά από την παρουσίαση της εξελικτικής πορείας του animation «εμψύχωσης» μέσα στον χρόνο και ειδικά της τεχνικής του stop-motion animation pixilation.

Ο όρος animation περιλαμβάνει όλες τις επιμέρους τεχνικές υλοποίησης μιας δημιουργίας ψευδαίσθησης κίνησης όπου δημιουργείται αυτόματα η αντίληψη της διαδιάστατης τεχνικής σχεδίασης εικόνων που συνδέεται άμεσα με τα κινούμενα σχέδια ή καρτούν.

Επειδή η συγκεκριμένη τέχνη μπορεί να προσδιοριστεί σε σχέση και με άλλες τέχνες και ειδικότερα με αυτήν του κινηματογράφου, είναι δύσκολο να ορισθεί ακριβώς. Η δυσκολία αυξάνεται όταν υπάρχει μίξη του animation και του συμβατικού κινηματογράφου.

Οι animators δημιουργούν την βασική τους ύλη, κατασκευάζοντας ή δημιουργώντας τις εικόνες μία προς μία με στόχο μία υποκειμενική πραγματικότητα, όπου χειρίζονται φυσικά ένα αντικείμενο έτσι ώστε να εμφανίζεται να κινείται από μόνο του.

Το αντικείμενο κινείται αργά και σταθερά φωτογραφιζόμενο στην κάθε του κίνηση (1 καρτέ κάθε φορά), δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της κίνησης όταν η σειρά των καρτέ προβάλλεται ως μια συνεχής αλληλουχία. Κατασκευές από πηλό ή κούκλες με κινητά μέρη, και άλλα αντικείμενα, χρησιμοποιούνται συχνά διότι παρέχουν την ευκολία της αργής κίνησης και της εύκολης επανατοποθέτησής τους. [9]

Η τεχνική stop-motion animation που χρησιμοποιεί ανθρώπους ονομάζεται Pixilation, η οποία δημιουργείται με την διαδικασία της συνάρμοσης φωτογραφιών (1 καρτέ κάθε φορά) στην κάθε αλλαγή κίνησης που πραγματοποιεί ο άνθρωπος.

Η τεχνική αυτή μπορεί να συνδυαστεί και με άλλες μορφές animation.

Ο Grant Munro δημιούργησε την πρώτη πειραματική ταινία animation με ανθρώπους που ονομάζεται «Pixilation», οπότε λόγω αυτού, του πιστώθηκε ευρέως ο όρος «Pixilation».

Στην τεχνική stop-motion pixilation βασίζεται η παρούσα εργασία, και η διαδικασία παραγωγής της.

Στην τεχνική αυτή χρησιμοποιούνται ηθοποιοί, οι οποίοι βασιζόμενοι στο σενάριο και την σκηνοθετική καθοδήγηση του δημιουργού βοηθούν στην πραγματοποίηση της ταινίας.

Προτεραιότητα δίνεται στην σύλληψη της ιδέας, την γραφή της ιστορίας και στην συνέχεια του σεναρίου, τα οποία αποτελούν τη βάση για να πραγματοποιηθεί μία παραγωγή.

Στην συνέχεια δημιουργούνται τα πρώτα σκίτσα, τα οποία θα αποτελούν τον οδηγό για τα βήματα που θα ακολουθηθούν για την πορεία την εργασίας.

Ακολουθεί η επιλογή των πρωταγωνιστών που θα λάβουν μέρος, η εξεύρεση και η επιλογή των χώρων που θα πραγματοποιηθεί η εργασία, οι οποίοι θα πρέπει να πληρούν κάποιες πρώτες προϋποθέσεις, ώστε να γίνεται με μεγαλύτερη ευκολία η λήψη των πλάνων.

Ο φωτισμός και επειδή η εργασία πραγματοποιείται εντός κλειστών αλλά και ανοιχτών χώρων, μελετάται ανάλογα, ώστε να δημιουργούνται οι καλύτερες κατά το δυνατόν προϋποθέσεις φωτισμού.

Μετά από αυτά τα αρχικά, αλλά βασικά βήματα ξεκινάει η παραγωγή της ταινίας η οποία περιλαμβάνει χρονοβόρες καταστάσεις, αν λάβουμε υπόψη ότι οι πρωταγωνιστές που χρησιμοποιούνται δεν είναι επαγγελματίες.

Οι λήψεις των πλάνων απαιτούν βασικές προϋποθέσεις για να θεωρηθούν ικανοποιητικές, ώστε να προχωρήσει η διαδικασία, όπως αυτή της επιλογής λήψεων μετά από ποιοτική ανάλυση τους, καταχώρηση τους στον υπολογιστή και συνδυασμός τους με κάποια εφέ όπου αυτά απαιτούνται..

Στην τελική φάση τα πλάνα εισάγονται στην Time Line του προγράμματος μοντάζ και ακολουθεί η συνάρμοση της τελικής ταινίας με όλα όσα απαιτούνται για την ολοκλήρωση της, όπως τα συνδυαστικά effect εικόνας και ήχου, οι τίτλοι και η μουσική επένδυση της ταινίας.

Η μουσική επένδυση της ταινίας ικανοποιεί κάποια συγκεκριμένα κριτήρια ώστε να είναι αρεστή αλλά να μην αποσπά ταυτόχρονα την προσοχή από το θέμα της ταινίας και να δημιουργεί έμφαση όπου αυτό είναι απαραίτητο.

Μετά την ολοκλήρωση όλων των απαιτούμενων εργασιών η ταινία εξάγεται σε μορφή video και γράφεται σε DVD.

Οι προδιαγραφές δομής και παρουσίασης αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι οι πιο κάτω:
[17] [18]

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ANIMATION

1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ANIMATION

Το animation είναι μια μορφή τέχνης, η οποία δημιουργείται από την ψευδαίσθηση (illusion) της κίνησης, που επιτυγχάνεται από μια ακολουθία εικόνων (images), όταν εμφανίζονται - προβάλλονται με ταχύτητα και διαδοχικά (in succession) σύμφωνα με την άποψη του Ράπτη Πασχάλη [7]. Η οφθαλμαπάτη της ψευδαίσθησης της κίνησης, άρα η συνεχής ροή εικόνων, βασίζεται σε ιδιότητες του ανθρώπινου ματιού και στο φαινόμενο διατήρησης μίας εικόνας επί 1/12 του δευτερολέπτου (μετείκασμα ή μεταίσθημα).[1]

Ο όρος animation ετυμολογικά προέρχεται από το λατινικό «anima», που σημαίνει ψυχή και πνεύμα. Το ρήμα «to animate» σημαίνει ζωντανεύω, δίνω ζωή και κίνηση και αποδίδεται ελληνικά ως Σχεδιοκίνηση, Εμπύχωση, Κινούμενη Εικόνα και περιφραστικά ως Απόδοση Κίνησης στην Εικόνα. [Βασιλειάδης Γιάννης – 2006/13]

Κατά τον 20ο αιώνα για να αποδοθεί η τεχνική του animation, η σειρά δημιουργίας ήταν η εξής:

- Τα σκίτσα ζωγραφίζονται σε διαφάνειες εκτύπωσης (κυψέλες), οι οποίες στην πίσω τους πλευρά χρωματίζονται ανάλογα για να δημιουργηθεί το κατάλληλο φόντο. Το κάθε σκίτσο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο ώστε να αποτελεί την συνέχεια του προηγούμενου του.
- Οι ολοκληρωμένες διαφάνειες φωτογραφίζονται μια προς μία σε φιλμ κινούμενης εικόνας με ραμφοειδή κάμερα (Rostrum camera) μπροστά από ένα ζωγραφισμένο γενικό φόντο και έτσι δημιουργείται ένα ενιαίο φιλμ το οποίο όταν προβάλλεται με ταχύτητα, οι φιγούρες των σχεδίων φαίνονται σαν να κινούνται.

Στον 21ο αιώνα, η μέθοδος αυτή είναι εξαιρετικά ξεπερασμένη και οι περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων έχουν περάσει στην εποχή της τεχνολογικής εξέλιξης του 3D animation.

Η δυνατότητα της κίνησης ειδικά αντικειμένων, κάνει το animation μοναδική και ευέλικτη μορφή τέχνης. Ο δημιουργός εφαρμόζει μια άλλη μορφή έκφρασης τονίζοντας στοιχεία, όπως την δημιουργία χώρων και φανταστικών χαρακτήρων, έτσι ώστε να ταξιδεύει τους θεατές σε κόσμους απίθανους, δίνοντας υπόσταση στα σχέδια, στα αντικείμενα, και σε διάφορα άλλα υλικά ακόμη και σε ανθρώπους.

Σε μια δημιουργία animation μπορεί κάποιος να εφαρμόσει και να συνδυάσει επιμέρους μορφές τέχνης (γλυπτική, ζωγραφική, σκίτσο, σκηνογραφία κ.τ.λ.) με την προϋπόθεση ότι θα δώσει κίνηση στα δημιουργήματά του, επιλέγοντας πάντα την πιο κατάλληλη τεχνική. Animation χρησιμοποιείται εκτός από τις ταινίες κινουμένων σχεδίων, σε βιντεοπαιχνίδια και σε συμβατικές ταινίες του κινηματογράφου, όπως οι ταινίες Who framed roger rabbit (1988) Space Jam (1996).

Άρα μπορεί να αποτελεί μία ξεχωριστή και αυτοτελή τέχνη, αν και ακολουθεί κάποια ίδια δεδομένα στα στάδια παραγωγής και τους τεχνικούς κανόνες με τον συμβατικό κινηματογράφο.

Δεν είναι λοιπόν τυχαίο που το 1964 στο περιοδικό λογοτεχνίας Γράμματα και Γιατροί (άρθρο «Είναι η κωμική τέχνη;» ο κριτικός κινηματογράφου Claude Beylie απένειμε στα καρτούν τον τίτλο της 8ης Τέχνης και απέρριψε την άποψη να θεωρείται ένας κλάδος του κινηματογράφου. Από τότε ο όρος καθιερώθηκε παντού. [18]

Ενώ υπήρξαν και πριν την δεκαετία του 1930 δημιουργίες που παραπέμπουν στην τεχνική animation, εντούτοις οι animators της Disney αποτελούν την αρχή και την θεμελίωση της ολοκληρωμένης σχεδιοκίνησης χαρακτήρων.

Το 1976 οι Ed Catmull και Fred Parke παρουσίασαν την ταινία Future World ως την πρώτη 3D, αλλά η πρώτη πλήρως τρισδιάστατη ταινία παρουσιάστηκε το 1995 το “Toy Story” από

τον John Lasseret με εταιρεία παραγωγής την Pixar και διανομή από την Disney Animation. Τον όρο Computer Animation & Graphics τον χρησιμοποίησε για πρώτη φορά το 1960 ο William Fetter. [1] [17]

Το αποτέλεσμα της προσαρμογής του animation στις νέες τεχνολογίες (ψηφιακή τεχνολογία), έδωσε την δυνατότητα απλοποίησης της όλης διαδικασίας δημιουργίας του, σε σχέση με τις απαιτήσεις του κλασικού. Το animation χρησιμοποιείται πάρα πολύ στην καθημερινή ζωή και κυρίως στην ψυχαγωγία, εκπαίδευση, ενημέρωση, τέχνη και στις επιστήμες.

Ωστόσο η τεχνική animation στην Ελλάδα δεν είναι πολύ διαδεδομένη καθώς βρίσκει εφαρμογή κυρίως σε διαφημιστικά και λιγότερο σε κάτι ολοκληρωμένο, όπως μια ταινία. Θεωρείται όμως, πως είναι μια τέχνη σε ανάπτυξη, με την βιβλιογραφία να εμπλουτίζεται, και αρκετές και καλές προσπάθειες νέων δημιουργών animation να προκύπτουν ολοένα και περισσότερες.

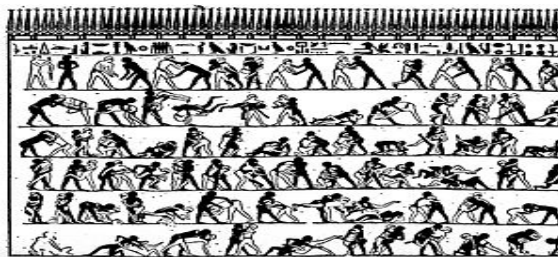
1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΤΟΥ ANIMATION

Ιστορικά, η πρώτη αναφορά μορφής «animation» είναι 5.200 ετών και βρέθηκε στο Shahr-e Sukhteh, του Ιράν σε ένα κεραμικό κύπελλο. Το κύπελλο έχει πέντε εικόνες ζωγραφισμένες γύρω από αυτό, που δείχνουν τις φάσεις μιας κατσίκας η οποία πηδώντας προσπαθεί να φάει φύλλα από ένα δέντρο.



Εικόνα 1. Κεραμικό κύπελλο Shahr-e Sukhteh

Μια αιγυπτιακή τοιχογραφία περίπου 4000 ετών, που βρέθηκε στον τάφο του Khnumhotep στο νεκροταφείο Beni Hassan, περιέχει μια σειρά από εικόνες που προφανώς απεικονίζουν την αλληλουχία των γεγονότων σε έναν αγώνα πάλης.

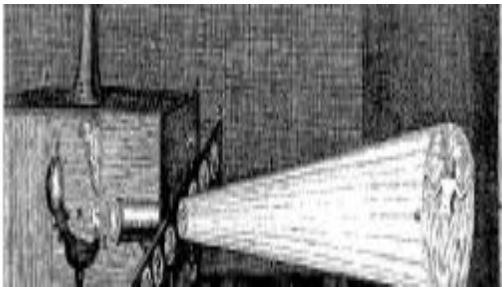


Εικόνα 2. Αιγυπτιακή τοιχογραφία Beni Hassan

Σχέδια "που δίνουν την εντύπωση της κίνησης" στα οποία όμως η έλλειψη ουσιαστικής κίνησης, υποδηλώνουν ότι υπολείπονται του να είναι πραγματικά animations. Παρ'όλα αυτά, η πρακτική που απεικονίζει την κίνηση στην πάροδο του χρόνου, με τη δημιουργία μιας σειράς εικόνων με χρονολογική σειρά, δημιουργεί το θεμέλιο για την ανάπτυξη της τεχνικής animation. Τέτοια πρώιμα παραδείγματα έχουν βρεθεί σε αρχαία κινεζικά αρχεία.

(1650) Το μαγικό φανάρι

Το μαγικό φανάρι είναι ένας πρώιμος πρόγονος του σύγχρονου προβολέα. Αποτελούνταν από μία ημιδιαφανή ελαιογραφία, ένα απλό φακό και ένα κερί ή φωτιστικό πετρέλαιο και η εικόνα προβάλλονταν επάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια σε ένα σκοτεινό δωμάτιο. Μερικές διαφάνειες για τα φανάρια περιείχαν κινούμενα μέρη, γεγονός που καθιστά το μαγικό φανάρι ένα πρώιμο γνωστό παράδειγμα των μελλοντικών animation. Τα πρώτα γνωστά πραγματικά μαγικά φανάρια συνήθως πιστώνονται στον Ιησουίτη λόγιο Kircher (1671) και αργότερα στον Christian Huygens ή στον Athanasius Kircher.



Εικόνα 3. Μαγικό φανάρι 1671



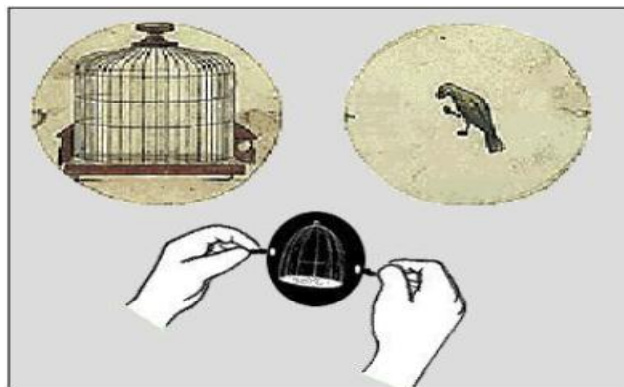
Εικόνα 4. Μαγικό φανάρι, 1818

Πρωτοπóρες συσκευές animation

Οι συσκευές αυτές εμφανίζουν κινούμενες εικόνες δεν προβάλλουν τις εικόνες τους, και ως εκ τούτου θα μπορούσε να γίνει αντιληπτή μόνο από ένα άτομο κάθε φορά. Για το λόγο αυτό θεωρήθηκαν παιχνίδια και όχι συσκευές για μια μεγάλης κλίμακας βιομηχανία του θεάματος animation.

(1824) Θαυματοσκόπιο

Το θαυματοσκόπιο είναι ένας μικρός χάρτινος δίσκος με διαφορετικές εικόνες σε κάθε πλευρά, όπως ένα κλουβί και ένα πουλί, και ήταν συνδεδεμένος με δύο κομμάτια σπάγκου, τα οποία περιστρεφόμενα με τα δάκτυλα εμφανίζουν μια ενιαία εικόνα. Η διαφορά της χρονικής οπτικής αντίληψης και της εγκεφαλικής αποτύπωσης δημιουργούν την αντίληψη της ενιαίας εικόνας. Η εφεύρεση της συσκευής συχνά πιστώνεται στον Sir John Herschel, αλλά ο John Ayrton [19] κατέδειξε το οπτικό αυτό φαινόμενο στο Royal College of Physicians (Παρίσι 1824).

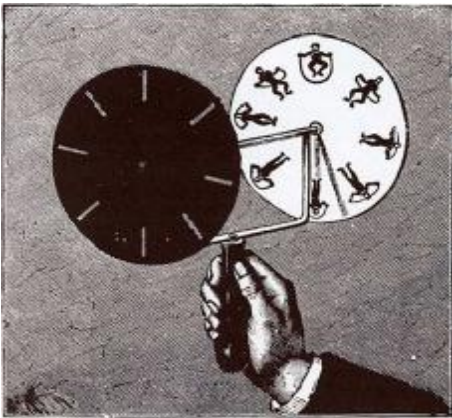


Εικόνα 5. Και οι δύο πλευρές ενός θαυματοσκόπιου από το 1825

(1833) Φενακιστοσκόπιο

Το φενακιστοσκόπιο (Ελληνικής ρίζας, από το «φενακίζειν» που σημαίνει εξαπατώ, πλανεύω) ήταν μια πρώιμη συσκευή animation που ανακαλύφθηκε από τον Βέλγο Joseph Antoine Ferdinand Plateau το 1833. [20]

Σε έναν-σε κάποιες περιπτώσεις και δύο- περιστρεφόμενο οριζόντιο δίσκο με ορθογώνιες εγκοπές ανά την περίμετρο του σχεδιάζονταν οι σιλουέτες, φιγούρες που θα έδιναν την ψευδαίσθηση της κίνησης με την αύξηση της ταχύτητας. Ο θεατής κοίταζε μέσα από της σχισμές την αντανάκλαση των εικόνων σε έναν καθρέφτη με αντεστραμμένο το παιχνίδι ως προς αυτόν την ώρα που το περιέστρεφε. Κατά την περιστροφή του φενακιστοσκόπιου, υπήρχε η ψευδαίσθηση της κίνησης λόγω του φαινομένου της «μεταεικόνας».



Εικόνα 6 Φενακιστοσκόπιο (1831)

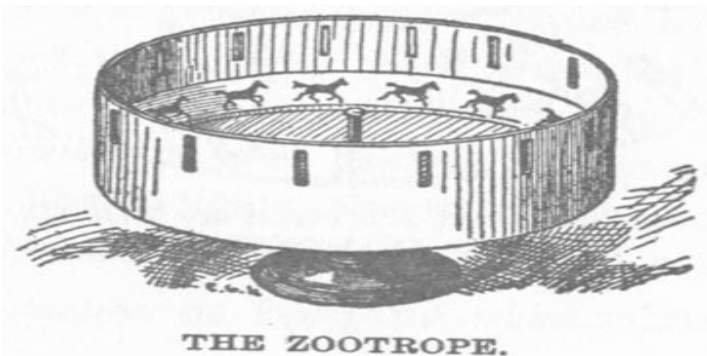


Εικόνα 7. Φενακιστοσκόπιο
Στο Eadweard Muydrige (1893)

(1834) Zoetrope

Μια πρώιμη μορφή του zoetrope (ζωητρόπιο) σε ένα πήλινο κύπελλο κατασκευασμένο από τον Ting Huan τον πρώτο αιώνα π.Χ βρέθηκε σε ανακαλύψεις στην Κίνα, η οποία μπορεί να χαρακτηριστεί ως "μια ποικιλία από zoetrope". [21]

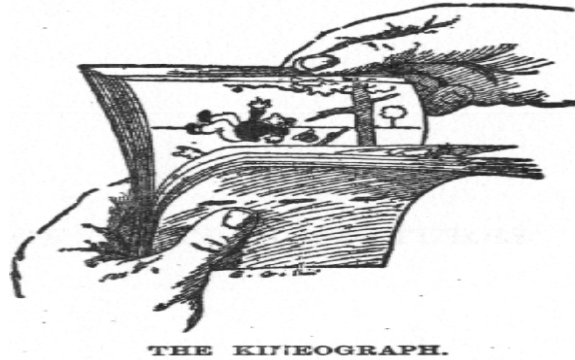
Το 1834 από τον William George Horner εμφανίστηκε η ολοκληρωμένη μορφή του zoetrope. Λειτουργεί στην ίδια αρχή με το φενακιστοσκόπιο. Ήταν ένας κύλινδρος (κύπελλο) περιδίνησης με κάθετες σχισμές και εσωτερικά του υπήρχαν ζωγραφιές με πολλά καρέ του animation. Ο παρατηρητής κοιτώντας από τις σχισμές είχε την ψευδαίσθηση της συνεχούς κίνησης .



Εικόνα 8. Zoetrope 1834

(1868) Flip Book

Ο John Barnes Linnett κατοχύρωσε με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας το πρώτο Flip book το 1868 ως το kineograph. Ένα μικρό βιβλίο με σχετικά ελαστικές σελίδες, η κάθε μία σε μια σειρά από εικόνες με χρονική συνέχεια, ευρισκόμενες κοντά στο αδέσμευτο άκρο του. Ο χρήστης κάμπει όλες τις σελίδες πίσω, κανονικά με τον αντίχειρα, έπειτα με μια κίνηση του χεριού του επιτρέπει να ξεδιπλωθούν οι σελίδες ελεύθερα μια κάθε φορά. Έτσι δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης από την προφανή γρήγορη αντικατάσταση της κάθε εικόνας από την επόμενη στη σειρά.

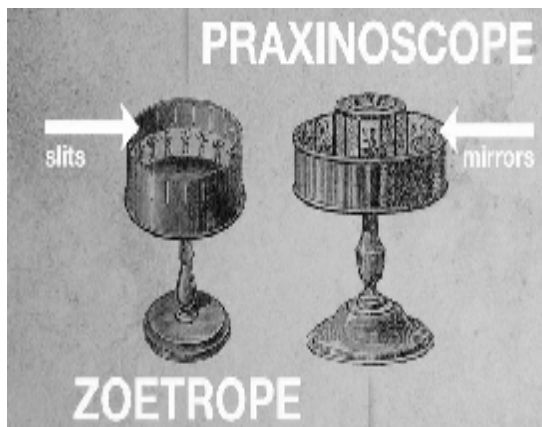


Εικόνα 9. Μια απεικόνιση της kineograph (1886)

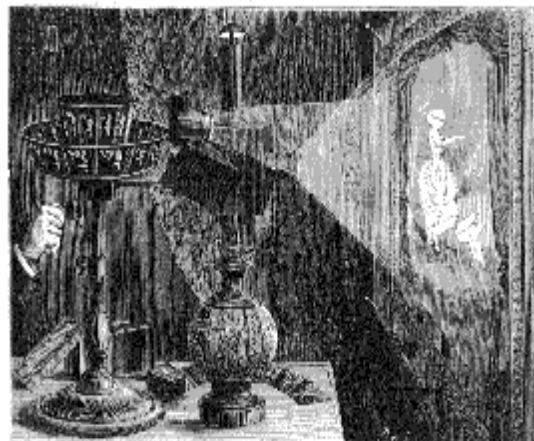
(1877) Praxinoscope

Ο Γάλλος Charles-Émile Reynaud δημιουργεί το «Πραξινοσκόπιο» (1877), τελειοποιώντας το Ζωητρόπιο. Η πρώτη γνωστή κινούμενη προβολή σε μια οθόνη δημιουργήθηκε με το «Πραξινοσκόπιο» από τον Γάλλο Charles-Émile Reynaud.

Ο Reynaud το 1888 δημιούργησε το Théâtre Optique (Οπτικό Θέατρο) την πρώτη γνωστή κινούμενη προβολή σε οθόνη με σταθεροποιημένο πλέον «Πραξινοσκόπιο» και διαφάνειες κινουμένων σχεδίων.



Εικόνα 10. Ζωητρόπιο και Πραξινοσκόπιο



Εικόνα 11. Praxinoscope του Ernst Plank
Μουσείο Birmingham Science

(1892) Théâtre Optique

Στις 28 Οκτωβρίου 1892 προβάλλεται από τον Charles-Émile Reynaud το πρώτο animation στο κοινό, Pauvre Pierrot, στο Musée Grévin στο Παρίσι. Αυτή η ταινία είναι επίσης αξιοσημείωτη ως η πρώτη γνωστή περίπτωση διατρήσεων φιλμ που χρησιμοποιείται. Οι ταινίες του δεν είχαν φωτογραφηθεί, αλλά προέρχονται άμεσα πάνω στην διαφανή ταινία. Το 1900, περισσότεροι από 500.000 άνθρωποι παρακολούθησαν αυτές τις προβολές.



Εικόνα 12. Pauvre Pierrot (1892)

(1894) Mutoscope

Το 1894 εφευρέθηκε το mutoscope και κατοχυρώθηκε με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας. Μερικά από αυτά βρίσκονται ακόμα σε αίθουσες παιχνιδιών. Αποτελείται από ένα μεγάλο κυκλικά συνδεδεμένο Flip βιβλίο σε ένα περίβλημα, με φακό προβολής και μια μανιβέλα που οδηγεί έναν μηχανισμό που περιστρέφει αργά τη διάταξη των εικόνων. Επίσης την ίδια περίοδο παρουσιάστηκε η πρώτη κινηματογραφική μηχανή από τους αδελφούς Lumière.



Εικόνα 13. Μια εμπορική διαφήμιση mutoscope (1899)



Εικόνα 14. Κινηματογραφική μηχανή του Lumière Institut Lumière Γαλλία

(1898) 1^ο stop-motion animation

Ένα σύντομο stop-motion animation παρήχθη το 1898 από τους Άγγλους Albert E. Smith και J. Stuart Blackton ονομάζεται The Humpty Dumpty Circus.

(1900 και μεταγενέστερα) animation

Η πρώτη ταινία που γράφτηκε ως τυπική ταινία εικόνας (καρέ προς καρέ) και περιλαμβάνει κινούμενες ακολουθίες ήταν το 1900, Μαγεμένο Σχέδιο, η οποία ακολουθήθηκε από την πρώτη εξ ολοκλήρου ταινία κινουμένων σχεδίων.

Το 1905 παρουσιάζεται σαν δημιουργός στην Σουηδία ο Victor Berg Dahl και στην Ισπανία ο Segundo de Victor Berg Dahl με το εξαιρετικό animation αντικειμένων «Hotel Electrico», ο οποίος καθιερώθηκε ως ένας από τους σημαντικούς δημιουργούς με στοιχεία έξοχου animation.



Εικόνα 15. Segundo de Chomon "El Hotel Electrico" (1905)

Το 1906 Humorous Phases of Funny Faces και το 1907 το The haunted Hotel από τον Άγγλο J. Stuart Blackton που έζησε στην Αμερική και θεωρείται ο πατέρας του αμερικανικού animation.



Εικόνα 16. Humorous Phases of Funny Faces



Εικόνα 17. The haunted Hotel

Στην Ευρώπη το 1908, ο Γάλλος καλλιτέχνης, Émile Cohl, δημιούργησε την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων Fantasmagorie με την τεχνική του animation, χρησιμοποιώντας μία γραμμική φιγούρα που κινείται και μορφοποιείται ανάλογα, όπως ένα μπουκάλι κρασί που μεταμορφώνεται σε ένα λουλούδι. Η ταινία δημιουργήθηκε από την σχεδίαση κάθε καρέ σε χαρτί και στη συνέχεια, κατέγραφε κάθε καρέ σε αρνητικό φιλμ, το οποίο έδινε στη φωτογραφία μια όψη μαυροπίνακα.



Εικόνα 18. Ταινία Fantasmagorie

Οι λεπτομέρειες των κινούμενων σχεδίων, απαιτούσαν μια ομάδα δημιουργών που με το χέρι να δημιουργούν το κάθε καρέ με λεπτομέρειες του περιβάλλοντος και των χαρακτήρων. Έτσι λειτούργησε και ο Αμερικανοκαναδός Winsor McCay από το 1910 και φτάνοντας στο 1918 μετέφερε στην οθόνη τις πιο κάτω ταινίες. Στο *The Sinking of the Lusitania* χρησιμοποίησε πλέον την ζελατίνη και όχι το ριζόχαρτο για την σχεδίαση.



Εικόνα 19. 1911 Little Nemo



Εικόνα 20. 1914 Gertie the Dinosaur

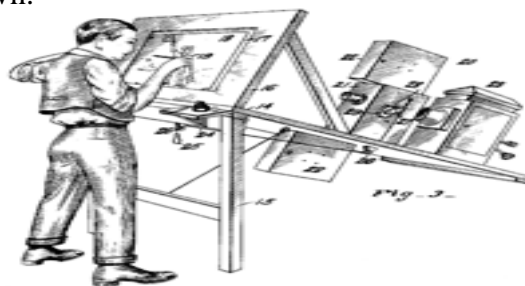


Εικόνα 21. 1918 the Sinking of the Lusitania

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1910, η παραγωγή κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους, συνήθως αναφέρεται ως "κινούμενα σχέδια", έγινε μια βιομηχανία των κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους που παρήχθησαν για την προβολή στους κινηματογράφους. Διάφοροι δημιουργοί την εποχή εκείνη ήταν ο Αμερικανός John Randolph Bray που κατοχύρωσε με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας τη διαδικασία cel animation που κυριάρχησε στη βιομηχανία animation για το υπόλοιπο της δεκαετίας, επίσης οι Γάλλοι Benjamin Rabier και Albert Mourlain, ο Ρώσος Ladislav Starevich (στις ταινίες του κυριαρχούν τα βαλσαμωμένα έντομα).

Μερικές ταινίες κινουμένων σχεδίων που χαρακτηρίζονται από την τεχνική του stop motion τις βλέπουμε αργότερα, όπως το *Blackton Haunted Mansion*, το *Funny Face*, *Katsud Shashin*, ή «κινούμενη εικόνα» (Ιαπωνία 1907–1911), μαριονέτα - ταινία κινουμένων σχεδίων όμορφη *Lukanida* (1912) Ρώσικης προέλευσης.

Το 1915, οι Αμερικανοί Max και Dave Fleischer δημιούργησαν το *Rotoscoping*, (διαδικασία χρήσης φιλμ ως σημείο αναφοράς για τα κινούμενα σχέδια) με παραδείγματα οι ταινίες, *Ko-Ko the Clown*.



Εικόνα 22. Rotoscoping Fleischer

Το 1916 εξέχων δημιουργός ανάμεσα στους πρωτοπόρους είναι και ο Αμερικανός Charles Bowers, 1916 - 1926 ήταν μέλλος τις παραγωγής της γνωστής σειράς «Mutt & Jeff».

Το 1917 οι Άγγλος Walter Booth δημιούργησε την ταινία κινούμενων σχεδίων «The U Tube». Στην Αγγλική Σχολή δημιουργών ανήκουν, ο Alick Ritchie, ο Anson Dyer ο George Percy, ο Doodley Buxton και ο Doodley Buxton.

Επίσης την ίδια περίοδο ο Ιταλός Quirino Cristiani παρουσίασε την μεγάλου μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων El Apóstol και το 1931 την ταινία Peludópolis, το πρώτο animation με συγχρονισμένο ήχο και χρήση 58.000 cut outs σχεδίων αλλά δυστυχώς δεν έχει διασωθεί.



Εικόνα 23. Ταινία Peludópolis

Το 1920, ο Αμερικανός Otto Messmer δημιούργησε τον Felix the Cat στα Pat Sullivan Studios. Ο Pat Sullivan, ως επικεφαλής των στούντιο πιστώθηκε όλη την επιτυχία του Felix, μια κοινή πρακτική κατά τις πρώτες ημέρες των στούντιο κινουμένων σχεδίων. Ο Felix είχε διανεμηθεί άρα και εμπορευθεί από την Paramount Studios, και απέσπασε ένα μεγάλο ακροατήριο.



Εικόνα 24. Ταινία Felix

Στη Γερμανία, στην δεκαετία του 1920 το animation δημιουργήθηκε από τον Walter Ruttmann, Hans Richter, και Oskar Fischinger, οι Ναζί ωστόσο επέβαλλαν λογοκρισία και θεώρησαν αυτή την τέχνη ως «εκφυλισμένη τέχνη» και έτσι εμπόδισαν την τέχνη των κινουμένων σχεδίων από την ανάπτυξη.

Το 1921 οι αδελφοί Max και Dave Fleischer σε δικό τους Studio δημιουργούν την ταινία Popeye the Sailor Man και ο Paul Terry στα Studio Terry Toons αρχίζει την παραγωγή των μύθων του Αισώπου.



Εικόνα 25. Popeye the Sailor Man



Εικόνα 26. ESOPs's Fables

Η παλαιότερη μεγάλου μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων που επέζησε είναι του 1926 οι περιπέτειες του πρίγκιπα Αχμέτ, η οποία χρησιμοποιεί έγχρωμο φιλμ-φιμέ. Ήταν σε σκηνοθεσία του γερμανού Lotte Reiniger και Γαλλούργου Berthold Bartosch.

Αμερική Walt Disney και Warner Bros.

Το 1923 ο Walt Disney, άνοιξε ένα νέο στούντιο στο Λος Άντζελες, με πρώτη δημιουργία του Alice Comedies με πολλούς χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων. Το 1928 το Steamboat Willie, ήταν το τρίτο της σειράς Μίκυ Μάους, με πλήρη κάλυψη soundtrack, το οποίο διέθεται φωνή και ηχητικά εφέ.



Εικόνα 27. Steamboat Willie

Το 1932 δημιουργείται το πρώτο animation από την Disney Studios με την μέθοδο Technicolor (τρία χρώματα), το οποίο κέρδισε το Όσκαρ.

Το 1933, ιδρύεται η Warner Brothers η οποία λειτουργεί πιο φιλελεύθερα (σε σχέση με την Walt Disney) ώστε να αναπτύσσονται πιο αναγνωρίσιμα προσωπικά στυλ.



Εικόνα 28. Logo Warner Brothers

Εν τω μεταξύ, η Disney αναπτύσσει μία καινοτομία όπου καλλιτέχνες storyboard επικεντρώνονται στην ανάπτυξη της ιστορίας και μόνο της ταινίας, ώστε να διαθέτουν καλά αναπτυγμένους χαρακτήρες. Παράδειγμα η ταινία The Three Little Piggy 1933



Εικόνα 29. The Three Little Piggy

Το 1934, η Warner Brothers δημιουργεί το Honeymoon της σειράς Merrie Melodies, την πρώτη έγχρωμη ταινία.

Το 1935, ο Αμερικανός Tex Avery κυκλοφόρησε την πρώτη του ταινία με την Warner Brothers, η οποία ήταν ιδιαίτερα γρήγορη με ρυθμό και σατιρικά στοιχεία και οι αδελφοί Max και Dave Fleischer σε δικό τους Studio δημιουργούν την ταινία Betty Boop.



Εικόνα 30. Betty Boop.

Το 1937 με την ταινία *Snow White and the Seven Dwarfs* η Walt Disney κυκλοφορεί την πρώτη χαρακτηριστική ταινία κινουμένων σχεδίων με χαρακτηριστικά animation. Επίσης ο Tex Avery με την τέχνη του Nonsense (παραμόρφωση) την ταινία *Daffy Duck* και το 1940 την ταινία *Bugs Bunny*. Το 1940 και οι William Hanna και Joseph Barbera δημιουργούν τους *Tom and Jerry*.



Εικόνα 31. *Snow White & the Seven Dwarfs*



Εικόνα 32. *Daffy Duck*



Εικόνα 33. *Bugs Bunny*



Εικόνα 34. *Tom and Jerry*

Από το 1941 και μετά, οι ταινίες κινουμένων σχεδίων με την τεχνική του animation που εμφανίζονται από διάφορους δημιουργούς στις κινηματογραφικές οθόνες και στους τηλεοπτικούς δέκτες ενδεικτικά είναι:

1941 “*Dumbo*”, “*Woody Woodpecker*”, *Superman*. 1942 “*Bambi*”, 1943 *Mighty Mouse*, 1944 “*Hell Bent for Electron*”, 1946 “*Mister Magoo*”, 1953 “*The Tell-tell Heart*”, 1960 *Flintstones*, 1969 *Scooby-Doo*, 1980 *Smurfs*.



Εικόνα 35.
Dumbo



Εικόνα 36
*Woody
Woodypecker*



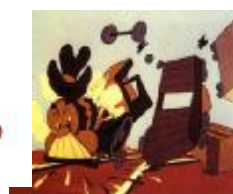
Εικόνα 37
Superman



Εικόνα 38
Bambi



Εικόνα 39
Mighty Mouse



Εικόνα 40
Hell Bent for



Εικόνα 41.
Mister Magoo



Εικόνα 42
The Tell-tell Heart



Εικόνα 43
Flintstones



Εικόνα 44
Scooby-Doo



Εικόνα 45
Smurfs

Με πρωτοπόρες της χώρες Γαλλία, Αγγλία, Σουηδία, Ισπανία, Αμερική, Ιαπωνία, Καναδά, Ρωσία, Ιταλία, Γερμανία ξεκίνησε από το 1892 έως και σήμερα να παράγεται και να εξελίσσεται η τέχνη του animation. Η Αμερική σήμερα καταλαμβάνει την πρώτη θέση παραγωγής τέτοιων ταινιών. Στην Ευρώπη η ουσιαστική παραγωγή του animation ξεκίνησε με χρονική σειρά το 1945 στην Τσεχοσλοβακία , γύρω στο 1955 στην Μεγάλη Βρετανία και στην Γαλλία, γύρω στο 1957 στην Γιουγκοσλαβία, στην Ρουμανία και στην Πολωνία και γύρω στο 1960 στην Βουλγαρία. [3] [7]

1.2.1 ANIMATION ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Στην Ελλάδα ξεκίνησε μεταξύ του 1943 και του 1944 με πρωτοπόρο τον Σταμάτη Πολενάκη και την δημιουργία του « Ο Ντούτσε αφηγείται ». Δυστυχώς δεν δόθηκε συνέχεια στην προσπάθεια αυτή λόγω έλλειψης παιδείας, πόρων και ενθάρρυνσης προς νέους δημιουργούς.



Εικόνα 46. Ο Ντούτσε αφηγείται

Οι αδελφοί Ρουσόπουλοι δημιουργούν την δεύτερη ελληνική ταινία κινουμένων σχεδίων με τίτλο «Σιγά τους Κεραυνούς το 1946 (5min) που περιγράφει με χιούμορ, δράσεις και συγκρούσεις θεών του Ολύμπου και κυρίως της Ήρας και του Δία. Η ταινία προβλήθηκε στον κινηματογράφο « Σινεάκ » αλλά δεν σημείωσε επιτυχία, καθώς είχε ξεκινήσει ο εμφύλιος. Έτσι οι αδελφοί Ρουσόπουλοι εγκαταλείπουν την προσπάθεια αυτή και επανέρχονται το 1959 με παραγωγές ταινιών live action.



Εικόνα 47. Σιγά τους Κεραυνούς

Ακολούθησαν και άλλες παραγωγές ελληνικού κινούμενου σχεδίου κατά την δεκαετία του '60 του '70 και του '80. Κατά τη δεκαετία του '90 και μετά δημιουργήθηκαν ταινίες που εξυπηρετήθηκαν από την νέα τεχνολογία 3D animation, μια αρκετά σημαντική και ελπιδοφόρα προσπάθεια από νέους δημιουργούς της τεχνικής του animation. [4]

1.2.2 META TO 1980

Από τα τέλη της δεκαετίας το '80 στις τεχνικές animation μετέχουν πλέον ενεργά και ουσιαστικά οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, οι οποίοι με τις προηγμένες δυνατότητες βοηθούν εξαιρετικά τους δημιουργούς παρέχοντας τους ένα νέο εικαστικό περιβάλλον με συγκεντρωμένες υποστηρικτικές δομές, όπως αυτές της επεξεργασίας προ-παραγωγής, της εγγραφής σεναρίου, της δημιουργίας ενός σχεδίου παραγωγής, του μοντάζ, της σκηνοθεσίας, της μουσικής επένδυσης, της επεξεργασίας κατά την μετά-παραγωγή, της ψηφιοποίησης, της δημιουργίας τους σε φόρμες 2D ή 3D και άλλα πολλά.

Τέτοιες δημιουργίες έχουν παραχθεί και ενδεικτικά είναι οι πιο κάτω:

1991 **Beauty and the Beast** της Walt Disney Pictures

1994 **The Lion King** της Walt Disney Pictures

1995 **Toy Story** της Walt Disney Pictures και της Pixar Animation Studios

2001 **Final Fantasy: The Spirits within** της Columbia Pictures and Square Pictures

Present

2001 **Monsters, Inc** της Walt Disney Pictures και της Pixar Animation Studios

2003 **Οι φίλοι μου τα διαστημάκια** του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου, EPT A.E.,
Κυριακόπουλος Παναγιώτης

2004 **The Incredibles** της Walt Disney Pictures και της Pixar Animation Studios

2005 **Charlie and the Chocolate Factory** της Warner Bros. Entertainment Inc.

2009 **Cloudy with a Chance of Meatballs** της Columbia Pictures

2010 **Despicable Me** της Universal Studios

Τελικά η τεχνική του animation συνέχισε και συνεχίζει να εξελίσσεται μέχρι και σήμερα με δυνατότητες που προδιαγράφονται πολύ μεγάλες και με σκοπό την καλύτερη ποιότητα και πιστότητα απόδοσης της κίνησης από στατικά στοιχεία, τα οποία δεν περιορίζονται στις απόλυτες ομοιότητες με την φύση.

Σήμερα στην Ελλάδα η εξέλιξη δημιουργίας animation, παρουσιάζει μια ενθαρρυντική αυξητική τάση με νέους δημιουργούς και δράσεις σε διάφορα φεστιβάλ (animasyros, camera zizanio, κ.α.), σε τηλεοπτικές εκπομπές (animert), όπως επίσης και δημόσιες προβολές (εγκαίνια Μουσείου Ακρόπολης, Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης). [Βασιλειάδης Γιάννης -2006/ 14-34] [3]

1.3 ΒΑΣΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION

Με την πάροδο του χρόνου πολλές τεχνικές για τη δημιουργία κινουμένων σχεδίων έχουν προκύψει. Μια σύντομη περιγραφή μερικών από τις τεχνικές που συνήθως χρησιμοποιούνται αυτόνομα ή και συνδυαστικά (ακόμα και με φυσικά πρόσωπα) είναι, το παραδοσιακό - κλασικό animation, stop motion animation και computer animation (κινούμενα σχέδια μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή).

1.3.1 ΚΛΑΣΣΙΚΟ ANIMATION

Η παραδοσιακή τεχνική animation του 20^{ου} αιώνα χαρακτηρίζεται από φωτογραφίες ή σχέδια, που αποτυπώνεται πρώτα, σε ένα χαρτί ή άλλο υλικό, με ελάχιστη διαφορά κίνησης μεταξύ τους, έτσι ώστε στην εξέλιξη να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Στην μπροστινή ή πίσω πλευρά του σχεδίου του χαρτιού ή της διαφάνειας, ο animator δημιουργεί με χρώματα συγκεκριμένων αποχρώσεων και τόνων το φόντο του σχεδίου του. Στην συνέχεια όλα τα σχέδια φωτογραφίζονται ένα-προς-ένα, ώστε να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα.

1.3.2 CEL ANIMATION

Το 1914 ο Earl Hurd δημιουργεί την εξελικτική μορφή του animation, το cel animation, του οποίου η τεχνική είναι, η απευθείας χάραξη των διαφορετικών σχεδίων σε κενές διαφάνειες. Η κάθε μία διαφάνεια (μία κάθε φορά) τοποθετούνταν πάνω στο κατάλληλο φόντο (πολλαπλή η χρήση του) και στην συνέχεια ξεκινούσε η διαδοχική φωτογράφιση.

1.3.3 CUT – OUTS ANIMATION

Το cut-out animation είναι άλλη μία τεχνική κλασικού animation με φιγούρες από χαρτί και αρθρωτά μέλη, οι οποίες εξυπηρετούσαν την επιθυμητή κίνηση που ήθελε να δημιουργήσει ο animator.

Η ουσιαστική δουλειά των animator διατηρείται το ίδιο απαραίτητη τα τελευταία 70 χρόνια για την εμφάνιση των παραδοσιακών διαφανειών οι οποίες διατηρούνται ακόμα, όπως το πιο κάτω παράδειγμα.



Εικόνα 48. Κλασική τεχνική animation

1.3.4 STOP MOTION

Το stop-motion ως τεχνική animation, περιγράφεται από ένα πραγματικό-φυσικό αντικείμενο που κινείται και φωτογραφίζεται στην κάθε φάση του (καρέ-καρέ), δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της κίνησης, στην γρήγορη εναλλαγή των φωτογραφιών, με καθορισμένη σειρά. Διάφορα αντικείμενα, ή έντομα, ή και άνθρωποι που οι κινήσεις τους χαρακτηρίζονται από ευελιξία αλλά και η προσθήκη και άλλων πολυμεσικών στοιχείων, μέσω Η/Υ π.χ. ήχος, εφέ κλπ. μπορούν να χρησιμοποιηθούν γι' αυτό το σκοπό, ώστε να παράγεται το επιθυμητό αποτέλεσμα της κίνησης.

Βασικές μορφές του stop-motion είναι οι πιο κάτω :

- **Object animation:** Δημιουργείται ή ορίζεται ένα στατικό αντικείμενο για το οποίο καθορίζεται μια διαδρομή που θα διανύσει.

Το 1898 οι Άγγλοι Albert E. Smith and J. Stuart Blackton έφτιαξαν την ταινία “The Humpty Dumpty Circus”, όπου δείχνει παιχνίδια του τσίρκου να κινούνται με καθορισμένη διαδρομή και να αποκτούν ζωή, η οποία ταινία δεν διασώθηκε.

Το 1902 ο Αμερικανός Edwin Porter έφτιαξε την ταινία «Fun In A Bakery Shop» που κυκλοφόρησε από την Thomas A. Edison. Η ταινία είναι η πρώτη που έχει διασωθεί και συνδυάζει το πραγματικό γύρισμα μαζί με την τεχνική του object animation.

- **Direct manipulation:** Άμεση επέμβαση διόρθωσης της ζωγραφιάς ή του σκίτσου, κατευθείαν πάνω στο χαρτί ή την ζελατίνα κ.τ.λ.

Το 1906 ο Άγγλος J. Stuart Blackton έφτιαξε την ταινία Humorous Phases of Funny Faces, η οποία δημιουργείται με άμεση διόρθωση των σχεδίων της.

- **Clay animation (claymation):** Χρησιμοποιούνται μοντέλα κατασκευασμένα από πλαστελίνη, πυλό ή άλλα εύπλαστα υλικά.

Το 1908 ο Αμερικανός Edwin S. Porter έφτιαξε την ταινία The Sculptor’s Welsh Rarebit Dream που κυκλοφόρησε από την Edison Manufacturing Co.

- **Model ή Puppet animation:** Χρησιμοποιούνται κούκλες και μαριονέτες σε πραγματικό περιβάλλον ή σκηνικό υπό κλίμακα και φωτογραφίζονται καρέ – καρέ δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της κίνησης, αξιοποιώντας όλες τις δυνατότητες της κάμερας.

Το 1994 η Φιλανδέζα Katariina Lillqvist δημιουργεί και φωτογραφίζει ο Vladimir Malik την ταινία The Chamber Stork (**Πελαργός δωματίου**) με εξαιρετική αναπαράσταση πόλεων, κατασκευές σπιτιών και δωματίων για μαριονέτες και κούκλες.

- **Silhouette animation:** Δημιουργίες με φιγούρες σε μορφή περιγραμμάτων.

Το 1908, ο Γάλλος καλλιτέχνης, Émile Cohl, δημιούργησε την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων Fantasmagorie, χρησιμοποιώντας μία γραμμική φιγούρα που κινείται και μορφοποιείται ανάλογα. Η ταινία δημιουργήθηκε από την σχεδίαση κάθε καρέ σε χαρτί και στη συνέχεια, κατέγραφε κάθε καρέ σε αρνητικό φιλμ, το οποίο έδινε στη φωτογραφία μια όψη μαυροπίνακα.

- **Sand animation:** Δημιουργίες όπου φτιάχνονται σχέδια στην άμμο και φωτογραφίζονται εικόνα - εικόνα, είτε στην άμμο... της παραλίας, είτε σε κάποιο ειδικά διαμορφωμένο στούντιο με ειδικό φωτισμό. Έτσι δημιουργείται η ψευδαίσθηση ότι η άμμος κινείται μόνη της.

Το 1977 ο Ολλανδό-Καναδός Jacobus Willem (Co) Hoedeman δημιουργεί την ταινία The Sand Castle. Βασισμένη με την τεχνική stop motion sand animation και η οποία στη συνέχεια πολυβραβεύτηκε .[5] [9]

1.3.5 STOP MOTION PIXILATION

- **Pixilation:** Είναι η τεχνική στην οποία οι ηθοποιοί κινούνται (ή μετακινούνται) ενώ φωτογραφίζονται από κάμερα καρέ – καρέ. Το αποτέλεσμα είναι σουρεαλιστικό με μια νέα κατασκευασμένη μορφή κίνησης με έντονο το χαρακτηριστικό της σπασμωδικότητας και εξωπραγματικές κινήσεις όπως πέταγμα, εξαφάνιση κλπ. σε συνδυασμό και με άλλα στοιχεία, όπως αντικείμενα.

Οι πρωταγωνιστές δεν έχουν σαν κύριο μέλημα την ερμηνεία, αλλά την δράση ως άψυχα αντικείμενα σύμφωνα με τις απαιτήσεις του δημιουργού, σε συνδυασμό με την τεχνική που έχει τις περισσότερες αναφορές στην πραγματικότητα.

Το 1908 ο Ισπανός Segundo de Victor Berg Dahl με την εξαιρετική δημιουργία «Hotel Electrico», και το 1911 ο Émile Cohl με την δημιουργία Jobard ne peut pas Voirles femme's travailler πρωτοπορούν στο είδος αυτό.

Ο όρος pixilation δεν μπορεί μονολεκτικά να μεταφραστεί στην ελληνική γλώσσα, αλλά περιφραστικά, αποδίδοντας την συμμετοχή ανθρώπων στην παραγωγή μιας ταινίας stop motion animation. Δεν υπάρχει καμία ετυμολογική σχέση με τον όρο "pixel", αλλά υπάρχει με τον όρο "pixie" που σημαίνει νεράιδα.

Ο όρος αποδίδεται ευρέως στον Καναδό Grant Munro. Το 1952 έκανε μια πειραματική ταινία που ονομάζεται "Pixilation".

Στην τεχνική stop motion animation pixilation βασίζεται η προσπάθεια δημιουργίας της ταινίας «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or Dream ? », η οποία παρέχει την δυνατότητα να εμφανίσει την ψευδαίσθηση της κίνησης με το χαρακτηριστικό της σπασμωδικότητας σαν αποτέλεσμα, ενώ ουσιαστικά έχει προέλθει από συνάρμωση φωτογραφιών εικόνα – εικόνα. [14]

1.3.6 COMPUTER ANIMATION

Η μέθοδος της διαφάνειας και του φιλμ που ήταν επίπονες και χρονοβόρες, ξεπεράστηκαν κατά την είσοδο μας στον 21^ο αιώνα, όπου οι ανάγκες για απλοποίηση των διαδικασιών με πιο σύγχρονες μεθόδους, άλλαξαν τα δεδομένα παραγωγής κινούμενων σχεδίων.

Την τελευταία δεκαετία η αλματώδης πρόοδος στον χώρο του λεγόμενου computer animation (τρισιδιάστατα κινούμενα σχέδια μέσω υπολογιστή), αξιοποίησε την ανάγκη της διερεύνησης, ανακάλυψης και υιοθέτησης νέων τεχνολογιών που βοηθούν και βελτιώνουν την εξέλιξη της παραγωγής animation. Έτσι αντικαθίσταται πλήρως το σχέδιο με το χέρι και όλα γίνονται μέσω του Η/Υ.

Η διαδικασία παραγωγής και το τελικό προϊόν περνάει στον απόλυτο έλεγχο του δημιουργού με την χρήση του Η/Υ (λόγω της αύξησης της υπολογιστικής ικανότητας των επεξεργαστών και πολλών άλλων νέων λογισμικών προγραμμάτων) δίνοντας του πολλές δυνατότητες όπως απευθείας σάρωση, εισαγωγή ή ζωγραφική (με ψηφιακή πένα) σχεδίων, φόντων και διαφόρων εφέ.

Η δημιουργία (3D) κινούμενων σχεδίων περνάει από τις πραγματικές εικόνες στις εικονικές προσομοιώσεις (μοντέλα wireframe). Ακολουθείται μια σειρά από μαθηματικές αναπαραστάσεις των ψηφιακών πρωταγωνιστών, με γεωμετρικό καθορισμό του σχήματος τους με βέλη ή γραμμές και περεταίρω επεξεργασία του μοντέλου βάση κάποιων δεδομένων. Σε επόμενο στάδιο γίνεται η προσθήκη χρωμάτων και προοπτικών με προγράμματα ειδικά στην σκίαση φωτισμού. Οι animators δημιουργούν μια νέα εικονική πραγματικότητα, «ζωντανεύοντας» χαρακτήρες – εικόνες, χρησιμοποιώντας τις απαραίτητες ρυθμίσεις ενός νέου και εξελιγμένου εικαστικού περιβάλλοντος. Είναι υπεύθυνοι για το σενάριο, είναι σκηνοθέτες σε ψηφιακές μορφές, επιλέγουν τον φωτισμό, την μουσική επένδυση των θεμάτων τους, επιμελούνται την δημιουργία ενός σχεδίου παραγωγής, το μοντάζ και το post-production.

Στην περίπτωση όμως δημιουργίας animation με Η/Υ που θα πρέπει στους χαρακτήρες να αποδοθούν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, η τεχνική αυτή αποκτά ένα επιπλέον βαθμό δυσκολίας, λόγω της πολυπλοκότητας των λειτουργιών του ανθρώπινου σώματος, των συναισθημάτων και άρα των αλληλεπιδράσεων τους.

Η χρήση συνδυαστικά διαφανειών και Η/Υ από ορισμένους δημιουργούς animation περιγράφεται με τον όρο "tradigital" animation (παραδοσιακό - ψηφιακό κινούμενο σχέδιο) .

Η δημιουργία animation μέσω Η/Υ εξαπλώνεται και εξελίσσεται βασιζόμενη στην συνεχόμενη εξελικτική πορεία και τις δυνατότητες που παρέχουν πλέον οι Η/Υ, έτσι ώστε η δημιουργία μιας ταινίας animation, να μην έχει τίποτα να ζηλέψει από τεχνικές του συμβατικού κινηματογράφου.).

[Βασιλειάδης Γιάννης -2006/ 35-41] [3] [7]

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ – PREPRODUCTION

2.1 ΙΣΤΟΡΙΑ (STORY)

«Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? »

Όλοι γνωρίζουμε ότι ζωή πολλές φορές γράφει τα δικά της σενάρια. Έτσι λοιπόν και στην ιστορία αυτή, η ζωή αποφάσισε να γράψει ένα σενάριο που αφορά την τυχαία εξέλιξη μιας καθημερινότητας ή ενός ονείρου.

Ένα πρωινό ίσως σαν όλα τα άλλα, βρίσκει την **#1** να κοιμάται στο δωμάτιο της.

Ξυπνάει και με αργές κινήσεις, κοιτάζει γύρω της, το μάτι της πέφτει σε μια βενετσιάνικη μάσκα, σε μία μαύρη μάσκα και ένα κόκκινο παπιγιόν, πάνω στο κρεβάτι της, τα οποία εκείνη την στιγμή φαίνεται να μην τις δημιουργούν κάποια εντύπωση. Γιατί άραγε;

Η συνέχεια, που ίσως να είναι και η πραγματικότητα, μας δείχνει την **#1** να ξυπνάει, να σηκώνεται από το κρεβάτι και να ξεκινάει τις καθημερινές πρωινές της συνήθειες.

Πηγαίνει στο μπάνιο, ντύνεται, στην συνέχεια πίνει βιαστικά ένα καφέ, χαιρετά τον σκύλο της, παίρνει το παλτό της, την τσάντα της, τα κλειδιά της και φεύγει από το σπίτι.

Βγαίνει στον δρόμο, δεν αντιλαμβάνεται όμως ότι, από την αντίθετη κατεύθυνση από αυτήν έρχεται ένας άγνωστος, ο **#2**, ο οποίος την στιγμή που την προσπερνάει άθελα του την σκουντάει και της ρίχνει την τσάντα κάτω.

Αμέσως ο **#2**, διορθώνει την απροσεξία του, σκύβει πιάνει την τσάντα της **#1** και της την επιστρέφει, ζητάει συγνώμη και συνεχίζει τον δρόμο του.

Η **#1** του ρίχνει μια διερευνητική ματιά απομακρυνόμενη.

Ο **#2** συνεχίζει την πορεία του, μπαίνει στο αυτοκίνητο του και ξεκινάει την διαδρομή για την εργασία του. Κάποια στιγμή φτάνει έξω από τον χώρο εργασίας του, βγαίνει από το αυτοκίνητο και κατευθύνεται προς την πόρτα εισόδου της. Ακριβώς έξω από την πόρτα συναντάει ένα συνάδελφο του, ο οποίος μόλις είχε σχολάσει, τον **#3**, τον χαιρετάει και παίρνει από αυτόν μια πρόσκληση για ένα αποκριάτικο πάρτι στο οποίο θα είναι και ο **#3**.

Ο **#3** φεύγοντας από την δουλειά του, μπαίνει στο αυτοκίνητο του που είναι παρκαρισμένο κάπου εκεί κοντά και ενώ κάνει τις απαραίτητες κινήσεις για να ξεκινήσει, εμφανίζεται και η φίλη του η **#4**, η οποία μπαίνει στο αυτοκίνητο και αφού τον χαιρετάει πολύ ζεστά, ξεκινούν με το αυτοκίνητο την διαδρομή επιστροφής στο σπίτι τους, Φτάνοντας στο σπίτι τους κάθονται στον καναπέ και συζητούν διάφορα θέματα, τρώνε κάτι ελαφρύ, συνεχίζοντας την κουβέντα και ταυτόχρονα χαλαρώνουν.. Η χαλάρωση προκαλεί την αίσθηση της κούρασης και του ύπνου στον **#3**, οπότε αποφασίζει να πάει για ύπνο. Η **#4** συνεχίζει χαλαρή να παραμένει στον καναπέ. Μετά από λίγο χτυπάει η πόρτα του σπιτιού, η **#4** ανοίγει και μπαίνει μέσα η φίλη της η **#1**, η οποία την επισκέφτηκε για να της ζητήσει την γνώμη της πώς να ντυθεί για το αποκριάτικο πάρτι που θα πάνε και οι δύο (στο ίδιο πάρτι είναι καλεσμένος και ο **#2** από τον **#3** χωρίς να το γνωρίζει η **#1**). Η ώρα περνάει με την επιλογή του ρούχου και της μάσκας, στο τέλος η **#1** ευχαριστεί την **#4** και φεύγει.

Βράδυ και η είσοδος του σπιτιού που θα γίνει το αποκριάτικο πάρτι είναι στολισμένη αποκριάτικα. Ο **#2** φτάνει πρώτος στο πάρτι, φορώντας μια μαύρη μάσκα και ένα κόκκινο παπιγιόν, πλησιάζει την πόρτα εισόδου, χτυπάει το κουδούνι και αντί να ανοίξει η πόρτα διαπιστώνει την ακύρωση του πάρτι. Απογοητεύεται γιατί δεν είχε καμία ενημέρωση για αυτήν την ακύρωση. Όμως ακριβώς το ίδιο συμβαίνει και με την **#1**, η οποία φορώντας τα ρούχα, που είχε κάνει πρόβα με την φίλη της, και μια βενετσιάνικη μάσκα πήγε και αυτή στο σπίτι που θα γινόταν το πάρτι, χωρίς να γνωρίζει τίποτα και αυτή για την ματαίωση του. Εκεί έξω από το σπίτι στην είσοδο συναντά τον **#2** (δεν ήταν αναγνωρίσιμος με την μάσκα που φορούσε), ο οποίος της ανακοινώνει την ακύρωση του πάρτι.

Μετά από την έκπληξη και την απογοήτευση τους, για την απρόσμενη ακύρωση του πάρτι, αποφάσισαν να το προσπεράσουν ευχάριστα και να ευθυμήσουν, πίνοντας ένα ποτήρι κρασί. Με την αναπάντεχη συνάντηση αυτή και κάτω από αυτές της συνθήκες μίλησαν αρκετά και γνωρίστηκαν καλύτερα !!!!!, παραμένοντας πάντα μασκαρεμένοι μέχρι το τέλος αυτής της νύκτας έκπληξη.

Η νέα μέρα βρίσκει την **#1** και τον **#2** να κοιμούνται στο υπνοδωμάτιο της **#1**, ο **#2** ξυπνάει, ντύνεται και χωρίς να ξυπνήσει και αφού σκεπάσει την **#1** προσεχτικά και με νόημα, φεύγει βιαστικά από το σπίτι γιατί έχει αργήσει στην δουλειά του, ξεχνώντας την μάσκα του και το κόκκινο παπιγιόν του, πάνω στο κρεβάτι πλάι από την βενετσιάνικη μάσκα της **#1**.

Όταν ξυπνάει η **#1** αργότερα, διαπιστώνει ότι στο κρεβάτι της υπάρχουν, η δική της βενετσιάνικη μάσκα, η μαύρη μάσκα και το κόκκινο παπιγιόν του **#2**, που γνώρισε χθες το βράδυ, στο αποκριάτικο πάρτι που ματαιώθηκε.

Παρατηρεί τις μάσκες και το παπιγιόν πάνω στο κρεβάτι της και χαμογελάει. Αυτή η εικόνα δεν της είναι άγνωστη, από κάπου την ξέρει, από πού όμως, την έχει ξαναδεί την έχει φαντασθεί;

Άραγε να ζει μια αλήθεια ή ένα όνειρο;

Την πρόσκληση για το πάρτι η **#1** την είχε από την **#4** και ο **#2** από τον **#3**
Η **#1** ήταν φίλες με την **#4** και ο **#2** ήταν συνάδελφοι με τον **#3**. Η **#1** δεν γνώριζε τον **#2**
Ήταν τελικά όνειρο η πραγματικότητα η ιστορία αυτή;

2.2 ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΑΙ ΕΙΔΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Η ιταλική λέξη scenario – σκηνάριο (scena = σκηνή, προέρχεται ως αντιδάνειο από την ελληνική λέξη σκηνή) είναι αυτή από την οποία προέρχεται η σημερινή λέξη σενάριο. Στο Βυζάντιο το σκηνάριο λειτουργούσε σαν βιβλίο οδηγιών και σημειώσεων θεατρικών παραστάσεων.

Σήμερα σε μία παραγωγή, η απλή περιγραφή μιας ιστορίας, που προέρχεται από τον συνδυασμό ιδεών και απόψεων κυρίως του συγγραφέα, του σκηνοθέτη και του παραγωγού εμπεριέχονται στο σενάριο και μέσω αυτού μπορούν να υπολογιστούν και εξευρεθούν όλα όσα απαιτούνται για να προχωρήσει ο σκηνοθέτης και να δώσει σάρκα και οστά σε μία παραγωγή.

Για τον καλό αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου πρέπει πρώτα να βρεθεί το θέμα το είδος και ο τίτλος του, η ιστορία του να περιγραφεί εν συντομία, να διερευνηθούν οι χαρακτήρες, το περιβάλλον, ο χρόνος, ενδεχόμενη διόρθωση καταστάσεων και επανέλεγχος σχεδιασμού.

Ο σεναριογράφος είναι ο πρώτος άνθρωπος που ασχολείται με τη δημιουργία μιας κινηματογραφικής ταινίας. Αν ο σκηνοθέτης είναι ο άνθρωπος που αναλαμβάνει να αφηγηθεί με το δικό του τρόπο μια ιστορία, ο σεναριογράφος είναι ο συγγραφέας της ιστορίας αυτής.

- **Η δομή του σεναρίου αποτελείται από τρία μέρη:**

Πρόλογος: Παρουσίαση των χαρακτήρων και εισαγωγή στο θέμα.

Επεισόδιο: Παρουσιάζονται οι ιστορίες και οι σχέσεις των χαρακτήρων

Έξοδος: Κατάληξη θετική ή αρνητική των σχέσεων των χαρακτήρων

- **Τα είδη του σεναρίου είναι τρία:**

Το σενάριο θέματος: Πόλεμος, προδοσία, εξέγερση, φόβος, μίσος, έρωτας, τύχη και άλλα.

Το σενάριο χαρακτήρων/προσώπων: Άνθρωπος, αρχοντοχωριάτης, σπαγγοραμμένος, ζηλιάρης, κυνικός, χυδαίος, αλτρουιστής, εγωιστής και άλλα.

Το σενάριο κατάστασης: Φωτιά, σεισμός, ναύαγιο.

Επίσης σημαντικό ρόλο για την διαμόρφωση του τελικού σεναρίου παίζει η παραγωγή, η οποία λαμβάνει υπ' όψιν της όλα τα οικονομοτεχνικά δεδομένα, ώστε αν χρειαστεί να γίνουν κατάλληλες διαφοροποιήσεις ανάλογα με τις ανάγκες και της δυνατότητες της. [2]

Η ιστορία «**Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream?**», ανήκει στην κατηγορία σενάριο θέματος. Προσπαθεί να προσεγγίσει την καθημερινότητα των πρωταγωνιστών και την απρόσμενη εξέλιξη της μέσω μιας αλήθειας ή ενός ονείρου. Πρόκειται για ένα θέμα της ζωής, που αφορά την τύχη, την μοίρα η και το πεπρωμένο. Πείτε το όπως θέλετε... Πιστεύω ότι όλα γίνονται για κάποιο λόγο, είτε είναι για καλό είτε είναι για κακό. Το μόνο σίγουρο είναι ότι και από τα δύο ενδεχόμενα ΠΑΝΤΑ κάτι μαθαίνουμε.

2.3 ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? »

Τίτλοι αρχής: Βότσαλα – Χάρτινη εικόνα – Ξύλινο φόντο.

Κάποια σκόρπια βότσαλα και μια τσαλακωμένη φωτογραφία εμφανίζονται στην οθόνη, κινούνται, ανακατεύονται, ξετσαλακώνονται και αποκτούν μια θέση τέτοια, που δημιουργούν τον τίτλο της ιστορίας. Έξοδος με μαύρο.

1^η Σκηνή: Υποδωμάτιο - Πρωί - Πρωταγωνίστρια η **#1**

Μία κοπέλα η **#1** κοιμάται στο κρεβάτι της, μια αποκριάτικη μάσκα βενετσιάνικου στυλ, μια μαύρη μάσκα και ένα κόκκινο παπιγιόν, βρίσκονται στην άκρη του κρεβατιού της.

1^η. Υποσκηνή: Κτυπάει το ξυπνητήρι (κίνηση ρολογιού), η **#1** ξυπνάει, βλέπει στην άκρη του κρεβατιού τις μάσκες και το παπιγιόν (μία οπτική γωνία – οπτικό και ηχητικό εφέ).

2^η. Υποσκηνή: Κτυπάει το ξυπνητήρι, η **#1** ξυπνάει, δεν υπάρχουν στην άκρη του κρεβατιού της οι μάσκες και το παπιγιόν. Τεντώνεται, (αλλαγή οπτικής γωνίας) σηκώνεται από το κρεβάτι, (αλλαγή οπτικής γωνίας) βάζει παντόφλες, (αλλαγή οπτικής γωνίας) βγαίνει από το δωμάτιο. Μπαίνει στο μπάνιο με τις πυτζάμες της και βγαίνει ντυμένη.

2^η Σκηνή: Καθιστικό – Πρωί – Καφές – Σκύλος - Πρωταγωνίστρια η **#1**

Κατευθύνεται στον καναπέ, προσπαθεί να πιεί τον καφέ της, αλλά καθώς ακόμη δεν έχει ξυπνήσει καλά, κάνει κάποιο λάθος το οποίο διορθώνει άμεσα. Μετά χαϊδεύει τον σκύλο της (ηχητικό εφέ), βάζει το παλτό της, παίρνει κλειδιά και τσάντα και αποχωρεί από το σπίτι.

3^η Σκηνή: Δρόμος – Πρωί – Συνάντηση – Πρωταγωνιστές η **#1** και ο **#2**

Βγαίνει στον δρόμο η **#1**, όπου ένας άγνωστος περαστικός ο **#2** έρχεται από την αντίθετη κατεύθυνση. Όταν πλησιάζουν ο ένας τον άλλο ο **#2** σκουντάει την **#1** κατά λάθος. Πέφτει κάτω η τσάντα της **#1**, την οποία σκύβει και την πιάνει ο **#2** ζητώντας ταυτόχρονα συγνώμη.

(Αλλαγή οπτικής γωνίας- zoom in). Ο **#2** ακολουθεί αντίθετη πορεία από την **#1**, πλησιάζει και μπαίνει στο αυτοκίνητο του (αλλαγή οπτικής γωνίας- zoom in, ηχητικά εφέ) και ξεκινάει την πορεία του.

4^η Σκηνή: Δρόμος – Πρωί – Είσοδος εργασίας - Συνάντηση – Πρωταγωνιστές η **#2** και ο **#3**

(Zoom out - Αλλαγή οπτικών γωνιών) Ο **#2** φτάνει στον χώρο εργασίας του, παρκάρει, κατευθύνεται προς την είσοδο, (zoom in, ηχητικά εφέ) συναντάει έξω από την είσοδο έναν συνάδελφο του τον **#3**. Τον χαιρετάει και παίρνει έναν φάκελο από αυτόν. (Αλλαγή οπτικών γωνιών) Ο **#3** κατευθύνεται προς το αυτοκίνητό του και μπαίνει μέσα. (Αλλαγή οπτικής γωνίας, ηχητικά εφέ) Η φίλη του η **#4** προχωρεί προς το αυτοκίνητο του **#3** και μπαίνει μέσα. (Αλλαγή οπτικής γωνίας- zoom in- zoom out) Τα χέρια τους συναντιούνται στον λεβιέ ταχυτήτων η φίλη του η **#4** του χαϊδεύει το χέρι και ξεκινάνε για το σπίτι τους,

5^η Σκηνή: Είσοδος σπιτιού – Καθιστικό – Φαγητό – Επίσκεψη - Πρωταγωνιστές ο **#3** η **#4** και η **#1**

Είσοδος σπιτιού του **#3** και της **#4**, (αλλαγή οπτικής γωνίας, ηχητικό εφέ) μπαίνουν μέσα, (αλλαγή οπτικής γωνίας) κάθονται στον καναπέ, ξεκουράζονται, τρώνε κάτι πρόχειρο. Ο **#3** νιώθει κουρασμένος, τεντώνεται, πάει για ύπνο η **#4** παραμένει στον καναπέ. Ακούγεται χτύπημα στην πόρτα(ηχητικό εφέ), μπαίνει μία φίλη της, η **#1**, κρατάει μια μεγάλη τσάντα. Συζητάνε και η **#4** τη βοηθάει να διαλέξει εμφάνιση για το πάρτι, ρούχα και μάσκα (οπτικό και ηχητικό εφέ) . Η **#1** ευχαριστεί την **#4** και φεύγει.

6^η Σκηνή: Ρολόι τοίχου - Πέρασμα ώρας

Γυρνούν οι δείκτες του ρολογιού και η ώρα περνάει, γίνεται βράδυ (οπτικό και ηχητικό εφέ).

7^η Σκηνή: Είσοδος σπιτιού – Αποκριάτικη διακόσμηση – Επιγραφή – Ακύρωση - Κρασί

Πρωταγωνιστές ο **#2** και η **#1**

(Zoom out) Πόρτα εισόδου, με αποκριάτικο στολισμό. Φτάνει έξω από την πόρτα ο **#2**, φοράει μαύρη αποκριάτικη μάσκα και κόκκινο παπιγιόν, κτυπάει κουδούνι, (zoom in, οπτικό και ηχητικό εφέ) παίρνει ενημέρωση ακύρωσης του πάρτι.

(Zoom out) Φτάνει και η **#1**, φοράει αποκριάτικη μάσκα βενετσιάνικου στυλ, της ανακοινώνει ο **#2** την ακύρωση του πάρτι. Απογοήτευση αρχικά, ευθυμία μετά, κουβέντα, (zoom in- zoom out) κρασί (ηχητικό εφέ), και καλύτερη γνωριμία.

8^η Σκηνή: Υποδομάτιο - Πρωί - Πρωταγωνίστρια η **#1** και ο **#2**

Στο κρεβάτι κοιμάται η **#1** και ο **#2**, Ξυπνάει ο **#2**, σηκώνεται, (αλλαγή οπτικής γωνίας) ντύνεται, (αλλαγή οπτικής γωνίας) σκεπάζει την **#1** και φεύγει βιαστικά για δουλεία ξεχνώντας την μάσκα του και το παπιγιόν του. (Αλλαγή οπτικής γωνίας) Η **#1** κοιμάται ακόμα, κτυπάει το ξυπνητήρι (κίνηση ρολογιού, ηχητικό εφέ), ξυπνάει και δεν βρίσκει τον **#2** εκεί, αλλά πάνω στο κρεβάτι την βενετσιάνικη και την μαύρη μάσκα μαζί και το κόκκινο παπιγιόν.

Έκπληξη από την **#1** για την εικόνα που αντικρίζει γιατί νομίζει ότι τη έχει ξαναδεί.

Κίνηση των μασκών και του παπιγιόν πάνω στο μαξιλάρι. Zoom in.

Τίτλοι τέλους:

Μέρος 1: Βότσαλα και ξύλινα κυβάκια ανακατεύονται, στήνονται και παρουσιάζουν τους πρωταγωνιστές - Μονοπλάνο.

Μέρος 2: Βότσαλα και ξύλινα κυβάκια ανακατεύονται, στήνονται και παρουσιάζουν την δημιουργό animation. Μονοπλάνο.

Μέρος 3: Αναγράφονται και παρουσιάζονται σε κυλιόμενη μορφή στοιχεία και αναφορές που εμπλέκονται στην ταινία.

2.4 ΣΚΙΤΣΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ (STORYBOARD)

Έχοντας το διαμορφωμένο σενάριο σε πλάνα – σκηνές προχωράει η σχεδίαση του σε μορφή σκίτσων. Η δημιουργία αυτών των σκίτσων αποτελεί το storyboard (εικονογραφημένο σενάριο) το οποίο είναι τελείως απαραίτητο για να μπορεί να υπάρξει μία καλύτερη εικόνα της ταινίας πριν αρχίσει η διαδικασία της παραγωγής.

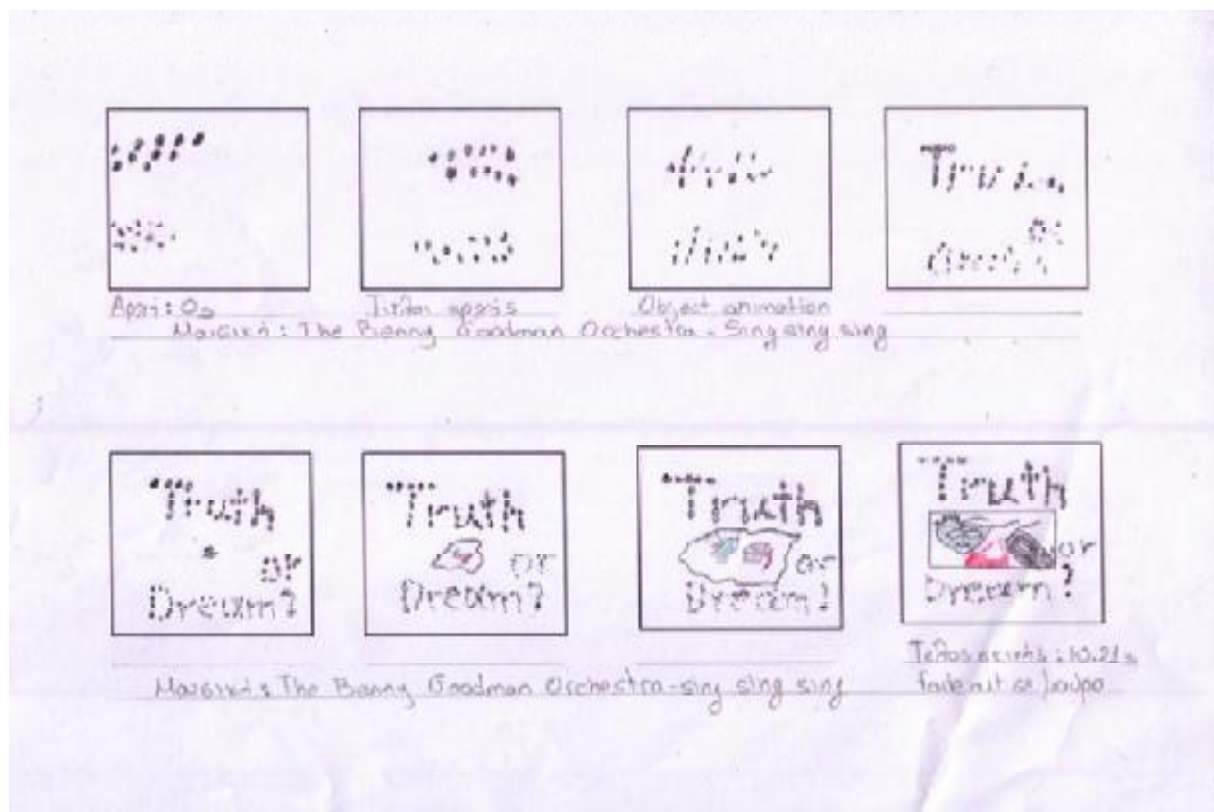
Μέσω του storyboard που ουσιαστικά είναι μία αλληλουχία σκίτσων, δίνεται η δυνατότητα να διορθωθούν σφάλματα του σεναρίου, αν υπάρχουν και προβλεφθούν καταστάσεις οι οποίες δεν ήταν εμφανείς από πριν.

Η διαδικασία δημιουργίας του storyboard γίνεται είτε μέσω υπολογιστή είτε σχεδιάζοντας με το χέρι τα σκίτσα στο χαρτί. Χρησιμοποιούνται ζωγραφισμένα πλαίσια τα οποία αναπαριστούν την οθόνη, και μέσα σε αυτά σχεδιάζονται τα σκίτσα.

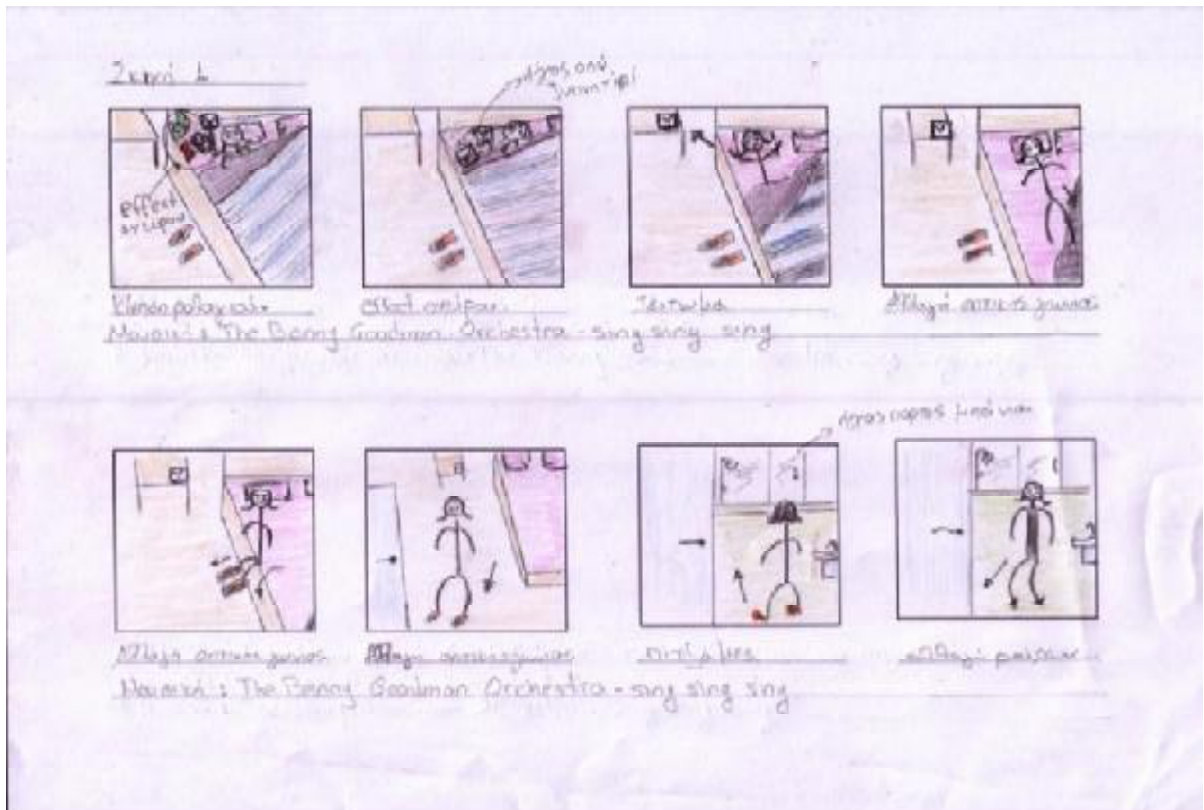
Για να είναι καλύτερα ελεγχόμενη η διαδικασία παραγωγής θεωρητικά θα πρέπει το storyboard να είναι όσο πιο αναλυτικό γίνεται, αλλά πρακτικά δεν αποτυπώνεται όλο το σενάριο αλλά κάποιες ουσιαστικές σκηνές, με εστίαση κάποιων επιθυμητών καταστάσεων.

Επίσης επειδή μπορείς να έχεις μια εικόνα τις συνέχειας της ταινίας με τις παρεμβάσεις που δημιουργούνται και αφορούν την κάμερα και τις λήψεις της, τα είδη των πλάνων, την θέση του θέματος στον χώρο, συνδυαστικά βοηθούν να ορισθούν με σαφήνεια η μουσική και το είδος των εφέ που είναι απαραίτητο να χρησιμοποιηθεί. [6]

Παρακάτω παρατίθενται κάποια Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? »



Εικόνα 49. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? » τίτλοι αρχής



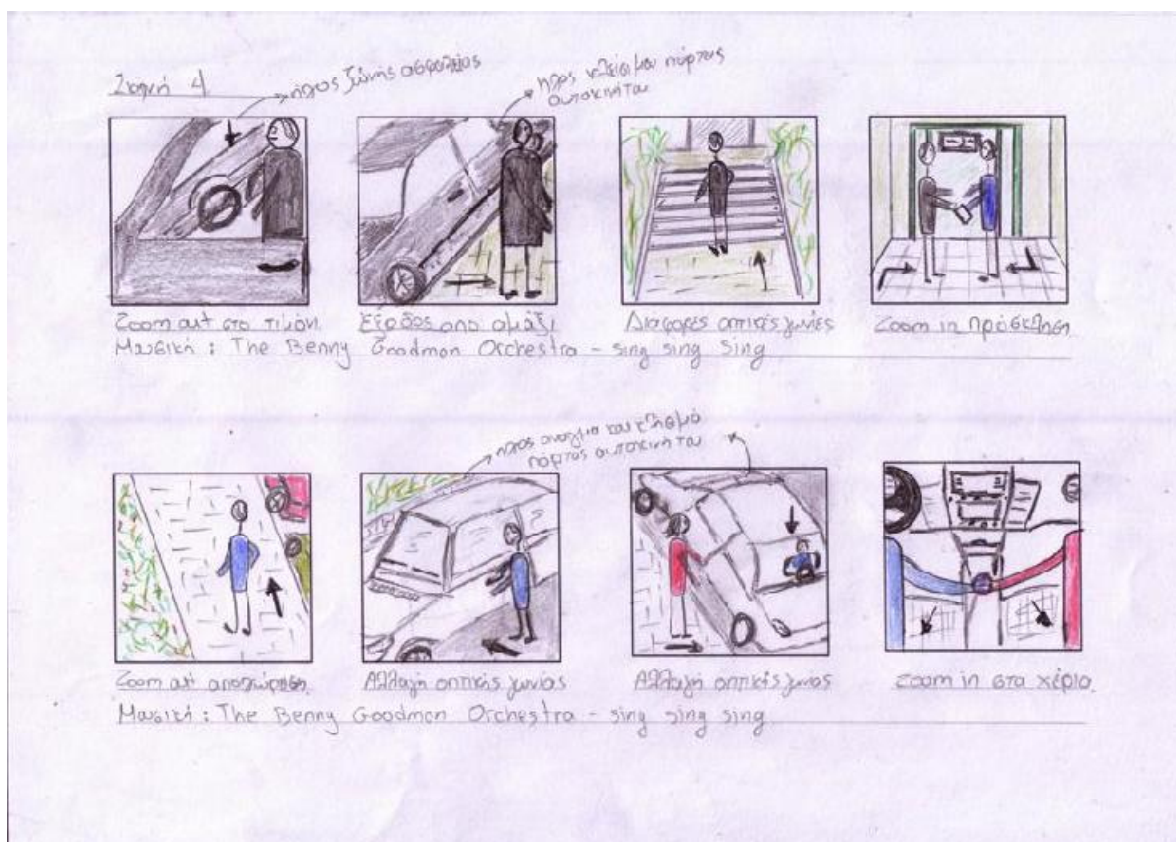
Εικόνα 50. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? », σκηνή 1



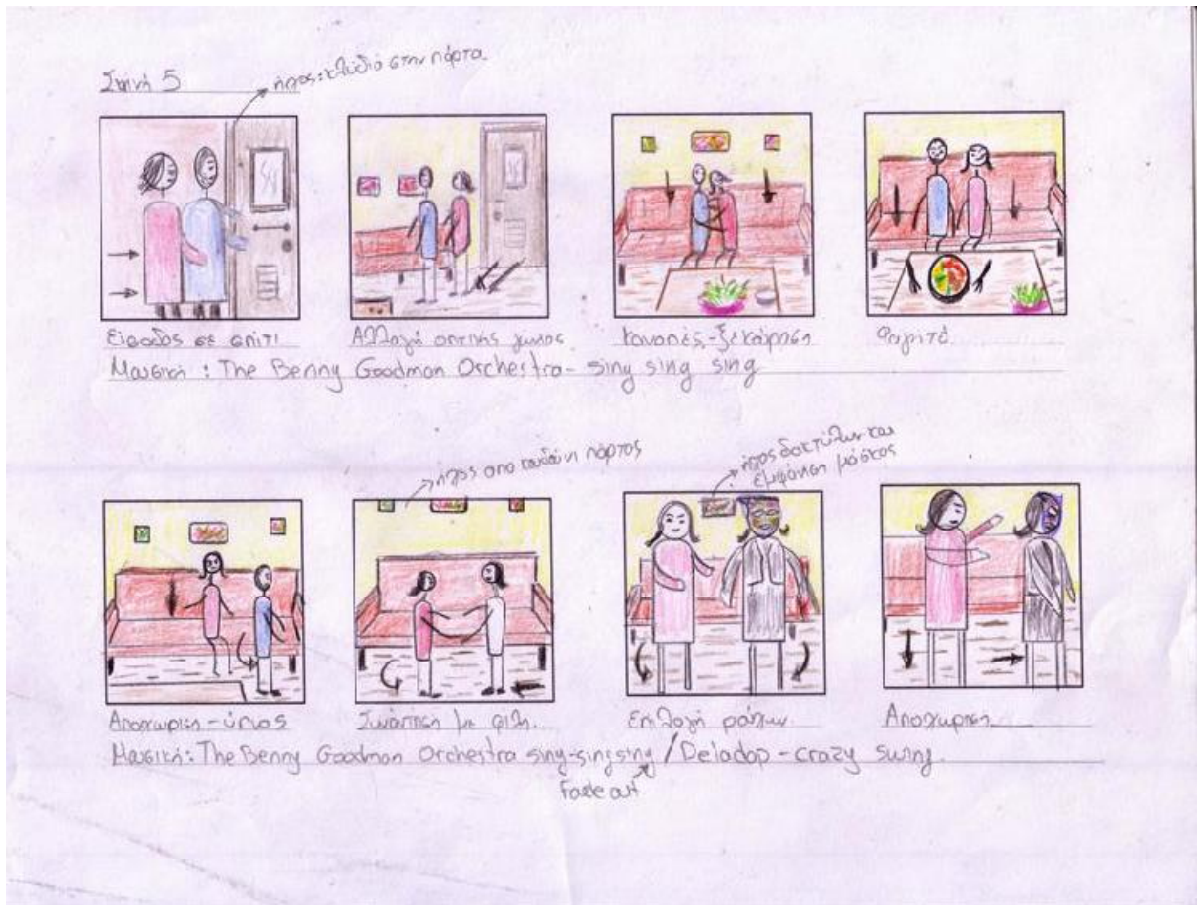
Εικόνα 51. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? », σκηνή 2



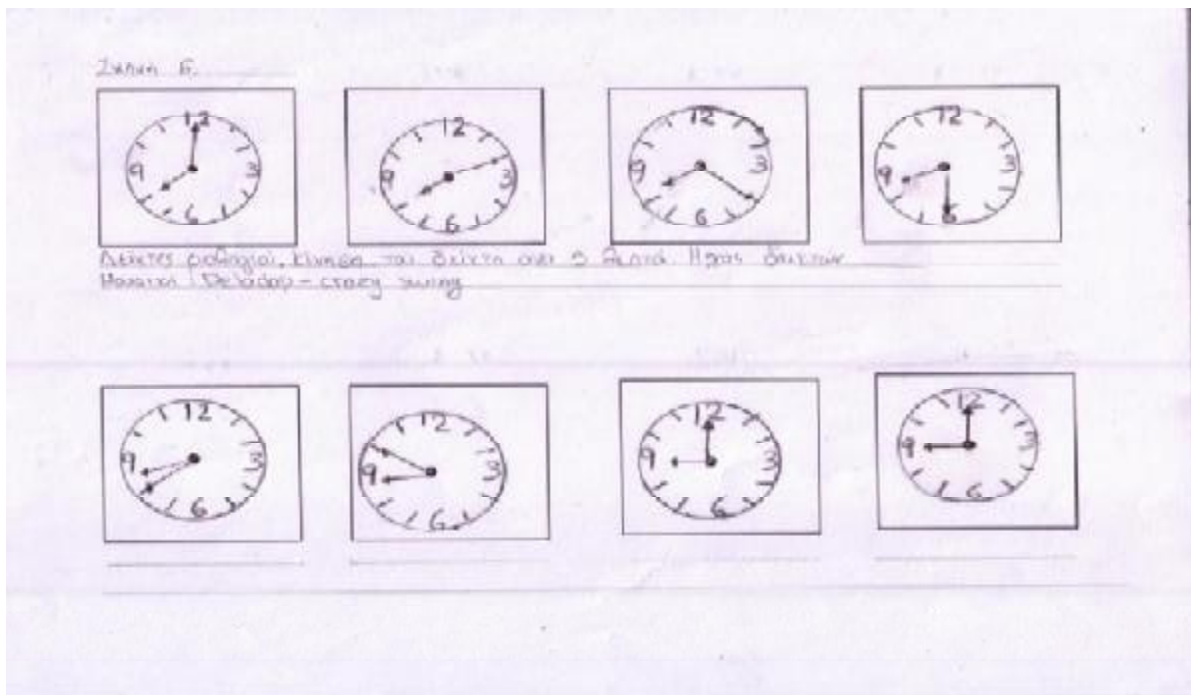
Εικόνα 52. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? », σκηνή 3



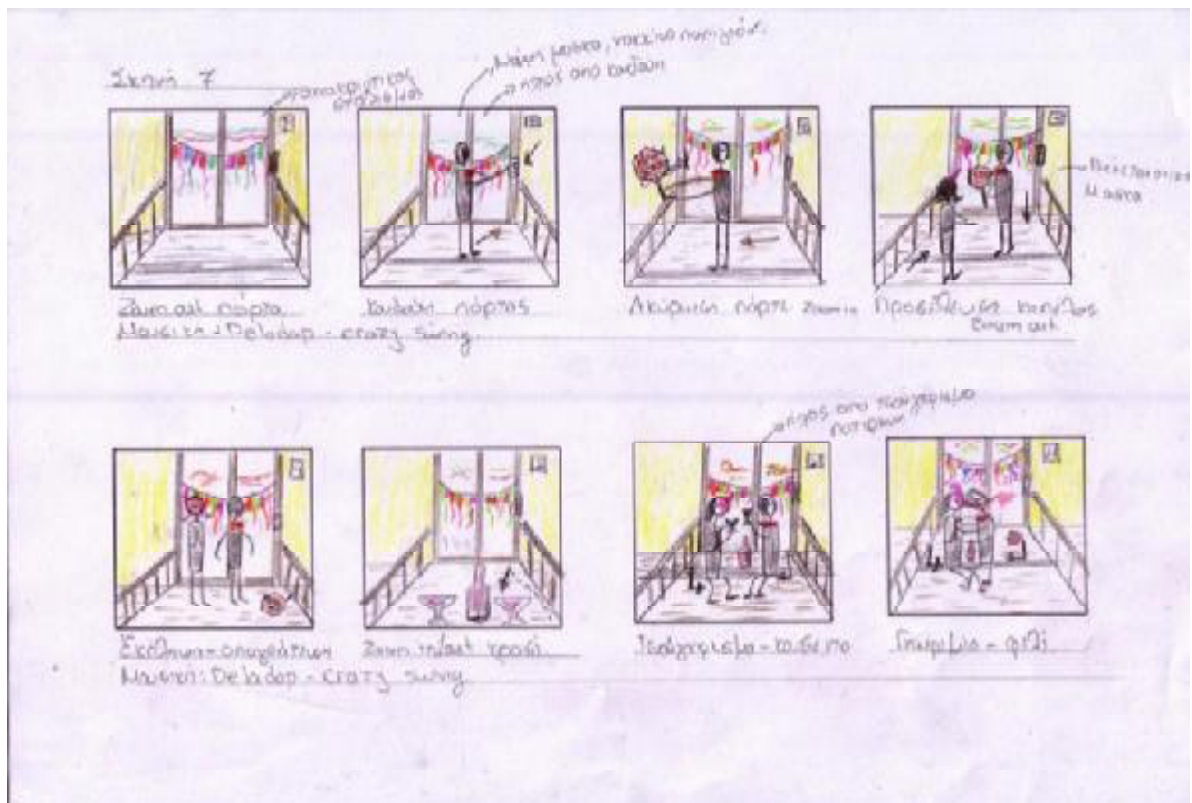
Εικόνα 53. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? », σκηνή 4



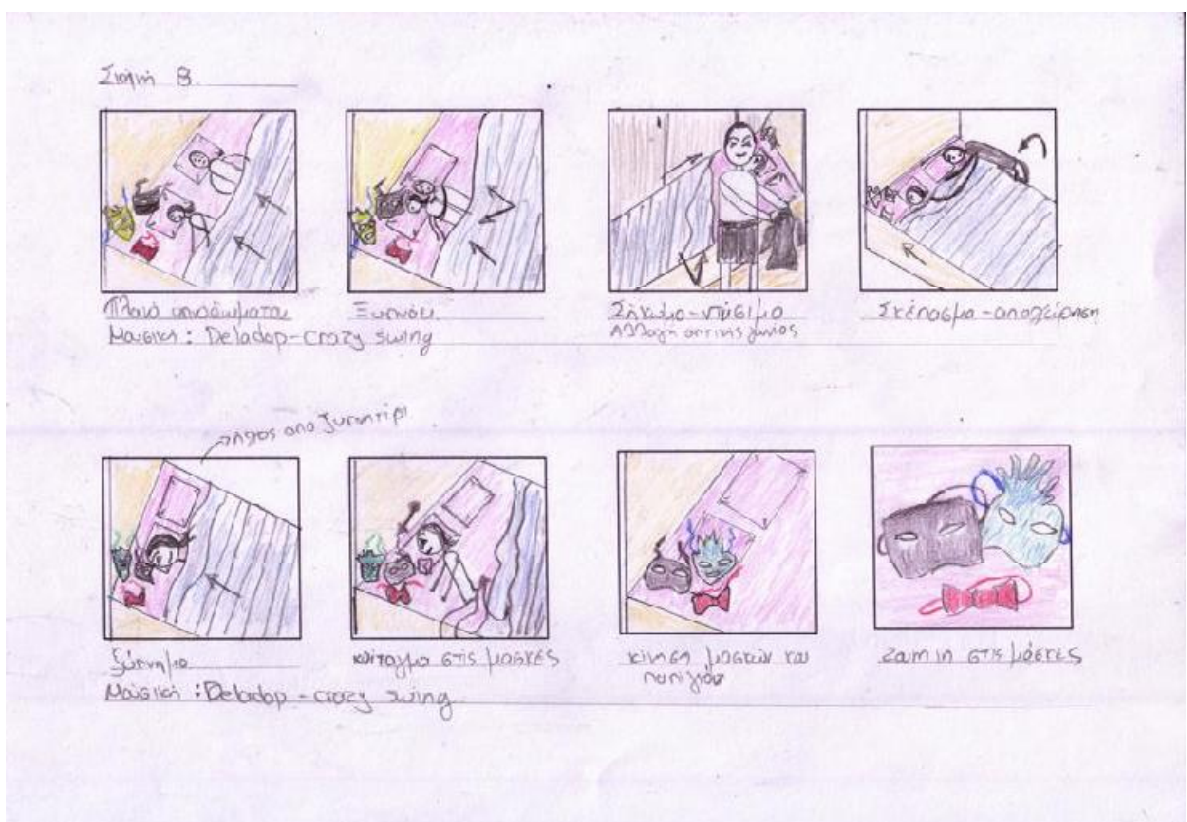
Εικόνα 54. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream?», σκηνή 5



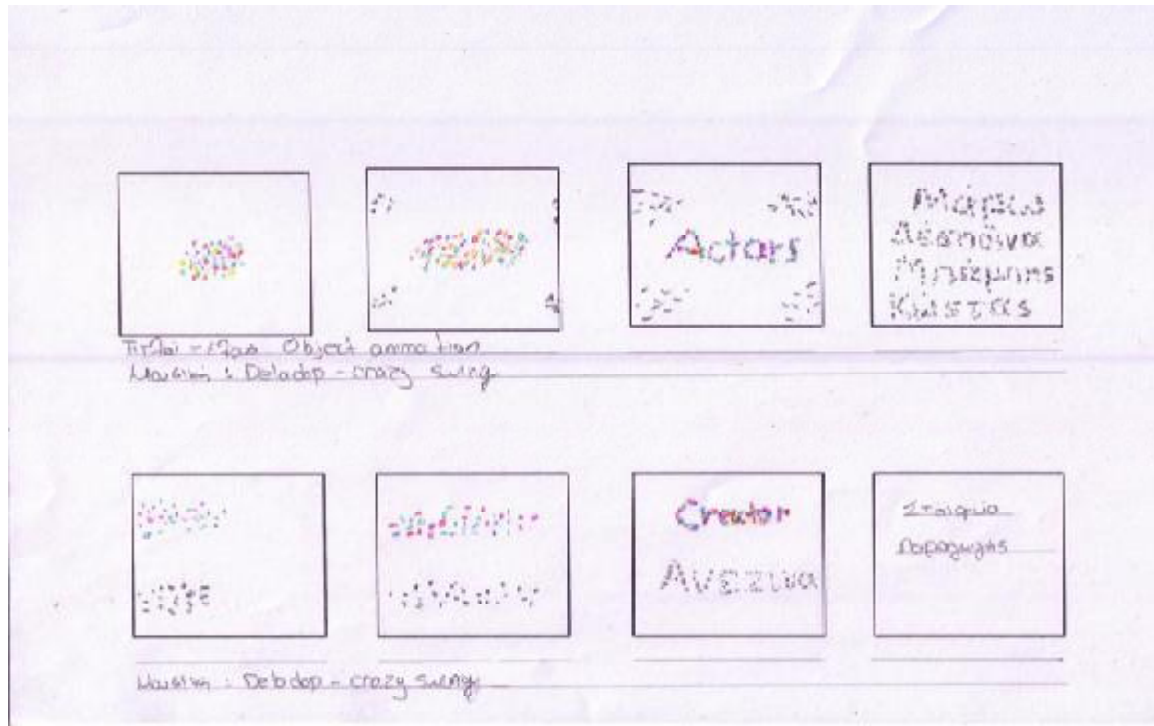
Εικόνα 55. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream?», σκηνή 6



Εικόνα 56. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? », σκηνή 7



Εικόνα 57. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? », σκηνή 8



Εικόνα 58. Storyboard του «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? », τίτλοι τέλους

2.5 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Η ταινία είναι η ιστορία ανθρώπων με κύριο χαρακτηριστικό γνώρισμα την καθημερινότητα της κοινωνικής ζωής τους. Βλέπουμε για παράδειγμα στην ιστορία ανθρώπους που δημιουργούν κάποιες καταστάσεις καθημερινότητας χωρίς αυτές να είναι προμελετημένες (εκτός από το πάρτι), οι οποίες βοηθούν να αναδειχθούν η πρωταγωνίστρια και ο πρωταγωνιστής και να δώσουν το στίγμα του νοήματος της ιστορίας.

Αν και δεν είναι όλοι γνωστοί μεταξύ τους και παρά τις ενδεχόμενες δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίζουν στην ζωή τους ο καθένας ξεχωριστά, μπορούν να συνευρίσκονται, να διασκεδάζουν και να χαίρονται αυτά που τους προσφέρει η ζωή στην καθημερινότητα τους.

Η ταινία επειδή εξυπηρετείται από ανθρώπους - ηθοποιούς (όχι επαγγελματίες) τονίζει με μεγαλύτερη σαφήνεια τα χαρακτηριστικά των διαφόρων συναισθημάτων τους, όπως της χαράς, της ευγένειας, της έκπληξης, της απογοήτευσης και της ευθυμίας.

Στο πάρτι που είναι καλεσμένοι, το οποίο όμως δεν πραγματοποιήθηκε, δημιουργεί την αίσθηση στους χαρακτήρες, ότι η έκπληξη και η απογοήτευση του σήμερα, δίνει συνέχεια στο αύριο, το οποίο μπορεί είναι διαφορετικό για την ζωή τους επειδή ακριβώς υπάρχει το σήμερα.

Οι χαρακτήρες της ιστορίας δείχνουν να ζουν το σήμερα, ο καθένας με τον δικό του τρόπο και τα δικά του θέλω, ονειρευμένοι πάντα κάτι καλύτερο για την ζωή τους, ελπίζοντας ότι, η ζωή με τις εκπλήξεις της, ίσως να είναι με το μέρος τους.

2.6 ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

Το σενάριο της ταινίας και η αισθητική άποψη που πρέπει να αποδοθεί από τον δημιουργό της, είναι τα κυρίαρχα στοιχεία για την επιλογή των χώρων – τοποθεσιών που θα πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα της. Είναι σημαντικό η επιλογή που ακολουθείται να εναρμονίζεται με τους χαρακτήρες της ταινίας και το ύφος που θέλει να περάσει ο δημιουργός.

Η ανεύρεση τέτοιων χώρων, εσωτερικών και εξωτερικών, έχει την δυσκολία της, επειδή οι καταστάσεις που ενδεχομένως προκύπτουν δεν είναι εύκολα προβλέψιμες και άρα η αντιμετώπιση τους εκ των υστέρων δημιουργεί καθυστερήσεις και αναβολές των γυρισμάτων. Για παράδειγμα οι συνθήκες γυρισμάτων σε εσωτερικούς χώρους εμπεριέχουν άλλους είδους προβλήματα, όπως ο φωτισμός, ο περιορισμός χώρου τοποθέτησης της κάμερας και η ευελιξία κινήσεων των χαρακτήρων, σε αντίθεση με τους εξωτερικούς χώρους που τα προβλήματα μπορεί να εστιαστούν στην κατάλληλη ώρα γυρισμάτων σε σχέση με το φωτισμό, την διαθεσιμότητα του χώρου και γενικά τις συνθήκες που επικρατούν κατά τα γυρίσματα, οι οποίες είναι απρόβλεπτες.

Μετά την ανεύρεση των κατάλληλων χώρων και αφού έχει γίνει η καλύτερη δυνατή επεξεργασία ενδεχομένων προβλημάτων, προχωράμε στην μελέτη και μιας εναλλακτικής λύσης ιδιαίτερα ως προς τους εξωτερικούς χώρους.

Στην ταινία αυτή οι χώροι επελέγησαν με κριτήρια την διαθεσιμότητα τους, τις ώρες διαθεσιμότητας (σε συνδυασμό πάντα και με την διαθεσιμότητα των πρωταγωνιστών), την επάρκεια τους, την πρόσβαση τους και γενικά την εύρυθμη λειτουργία που απαιτείται για την ολοκλήρωση των γυρισμάτων.

2.7 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΦΩΤΙΣΜΟΣ.

Βασικά θέματα θεωρίας φωτογραφίας

Το φως περνά μέσα από τον φωτογραφικό φακό στο ψηφιακό αρνητικό (κάρτα μνήμης) το οποίο περιέχει όλες τις πληροφορίες που καταγράφει ο αισθητήρας, όταν πιέζουμε το κλείστρο για να τραβήξουμε μια φωτογραφία. Η ποσότητα του φωτός στην οποία εκτίθεται το ψηφιακό αρνητικό εξαρτάται από το μέγεθος του διαφράγματος (F) της μηχανής, δηλ. του ανοίγματος του φακού (σε ένα φακό 50 mm το άνοιγμα του φακού είναι F/1.8, F/2.8, F/4, F/5.6, F/8, F/1, F/16).

Όσο μεγαλύτερο είναι το άνοιγμα του διαφράγματος τόσο αυξημένη είναι η ποσότητα του φωτός που δέχεται το ψηφιακό αρνητικό. Σ' αυτές τις φωτογραφίες φαίνεται καθαρά το κυρίως φωτογραφικό αντικείμενο και μέρος του χώρου που το περιβάλλει.

Αντίθετα, όσο μικρότερο είναι το άνοιγμα του διαφράγματος τόσο μειωμένη είναι η ποσότητα του φωτός στην οποία εκτίθεται το ψηφιακό αρνητικό. Σε μια τέτοια περίπτωση, εκτός από το κυρίως φωτογραφικό αντικείμενο, εμφανίζεται ευκρινώς στη φωτογραφία και ένα μεγάλο μέρος του περιβάλλοντος χώρου.

Ο χρόνος που το ψηφιακό αρνητικό εκτίθεται στο φως εξαρτάται από την ταχύτητα του διαφράγματος, π.χ. 1/8, 1/15, 1/30, 1/60, 1/250, 1/500, 1/1000.

Για να τραβήξουμε μια καλή φωτογραφία, πρέπει να συνδυαστούν σωστά ο δείκτης ευαισθησίας του ψηφιακού αρνητικού, το άνοιγμα του φακού και η ταχύτητα του διαφράγματος.

Φωτογράφιση κινούμενου αντικειμένου

- Αναζήτηση απλού φόντου και φωτισμός από μπροστά.
- Πλησιάζουμε όσο πιο κοντά γίνεται στο φωτογραφικό αντικείμενο και εστιάζουμε στο σημείο που σκοπεύουμε να "παγώσουμε" ή να "πιάσουμε" την κίνηση.
- Ένα δευτερόλεπτο πριν το κινούμενο αντικείμενο φτάσει στο σημείο που εστιάζουμε, πιέζουμε το κουμπί της μηχανής.

Για φωτογράφιση αντικειμένων που περιστρέφονται γύρω μας, εφαρμόζουμε την τεχνική "panning". Εστιάζουμε στο κινούμενο αντικείμενο μέσα από το σκόπευτρο της μηχανής παρακολουθώντας την κίνηση του πατάμε το κλείστρο. Σε ρυθμιζόμενες μηχανές, προτιμάμε μια μεσαία ταχύτητα κλείστρων (π.χ. 1/125 δευτ.), η οποία αποδίδει το αντικείμενο καθαρό, ενώ το φόντο θολό. Για να "παγώσουμε" την κινούμενη εικόνα, δηλ. το αντικείμενο και το φόντο, χρησιμοποιούμε ταχύτητα κλείστρου τουλάχιστον 1/500 δευτερόλεπτα.

Η εξέλιξη της τεχνολογίας στις φωτογραφικές μηχανές, δίνει την δυνατότητα σε αυτές να τα κάνουν όλα μόνες τους, ιδιαίτερα την δυνατότητα αναγνώρισης και εστίασης φωτογραφικού στόχου.

Το κύριο στοιχείο για ένα ενδιαφέρον αποτέλεσμα είναι η καλλιτεχνική οπτική και αντίληψη, άλλα το αμέσως επόμενο είναι, ο κατάλληλος φωτισμός του θέματος μας. Κάτι στο οποίο πρέπει να εκπαιδευσουμε τον εαυτό μας για να μπορεί να δημιουργεί όμορφες εικόνες.

Κάμερα σε τρίποδο

Το τρίποδο και η στήριξη της φωτογραφικής μηχανής πάνω σε αυτό, μας παρέχει τα πιο κάτω πλεονεκτήματα:

- Σταθερές και ομαλές κινήσεις φωτογραφικής μηχανής, χωρίς κραδασμούς.
- Αυξάνεται η ευκρίνεια και βάθος πεδίου στις εικόνες μας, με την χρήση χαμηλών ταχυτήτων κλείστρου, κρατώντας σταθερή την κάμερα ακόμα και σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού του περιβάλλοντος χώρου.
- Αυξάνεται η ποιότητα των εικόνων, κρατώντας το ISO της φωτογραφικής μηχανής χαμηλά.
- Λήψη φωτογραφιών σε δύσκολες γωνίες, κάτι πολύ δύσκολο ως ακατόρθωτο με το χέρι.
- Είναι πολύ χρήσιμο όταν η κάμερα πρόκειται να χρησιμοποιηθεί πολλές ώρες.

Είδη φωτισμού

Εξωτερική φωτογράφιση: Πηγή φωτός ο ήλιος. Το φως του ήλιου είναι πλούσιο και θερμό αλλά ταυτόχρονα δυνατό, σκληρό και δημιουργεί συνήθως ανεπιθύμητες σκιές.

Με ηλιοφάνεια έχουμε καλές σε απόδοση χρωμάτων φωτογραφίες τοπίων, ενώ με ελαφριά συννεφιά έχουμε ιδανικότερες φωτογραφίες ανθρώπων και αντικειμένων, γιατί διαχέεται ομοιόμορφα το φως επάνω στο θέμα μας.

Στις εξωτερικές λήψεις μπορεί να μην έχουμε τη δυνατότητα να ελέγξουμε την πηγή μας, άλλα μπορούμε να επιλέξουμε την ώρα της λήψης με συνέπεια την κατεύθυνση που επιδρά επάνω στο θέμα μας. Συνήθως ιδανικός φωτισμός χαρακτηρίζεται αυτός που έρχεται από το πλάι λόγω του ότι δεν δημιουργεί επίπεδο αποτέλεσμα. Με την προϋπόθεση όμως να μην είναι σκληρό και έντονο ώστε να δημιουργεί σκιές. Για το λόγο αυτό αν παρακολουθήσουμε από κοντά μία επαγγελματική φωτογράφιση ακόμα και τη μέρα θα δούμε το θέμα πάντα να φωτίζεται με τεχνητό φως και από την αντίθετη κατεύθυνση.

Για εξωτερικές λήψεις ισχύει:

- Φωτισμός από μπροστά (με τον ήλιο πίσω από το φωτογράφο). Αποτελεί τον καλύτερο για φωτογράφιση φυσικό φωτισμό, καθώς εξομαλύνει την εμφάνιση του φωτογραφικού αντικειμένου και αποδίδει λαμπερά τα χρώματα.
- Φωτισμός από πίσω (με τον ήλιο πίσω από το φωτογραφικό αντικείμενο). Αποδίδει εντυπωσιακές φωτογραφίες, καθώς φωτίζει το πίσω μέρος του φωτογραφικού αντικειμένου, διαγράφοντας γύρω του ένα φωτεινό περίγραμμα, και προσθέτει βάθος στο τοπίο με τις σκιές που ρίχνει προς τη μηχανή.
- Φωτισμός από το πλάι (με τον ήλιο στο πλάι του φωτογραφικού αντικειμένου). Φωτίζει το πλαϊνό μέρος του προσώπου ή αντικειμένου δίνοντάς του δομή και φόρμα. Όμως, οι σκιές που προκαλεί μπορεί να κρύψουν τις λεπτομέρειές του.
- Διάχυτος φωτισμός. Φωτίζει πλήρως το φωτογραφικό αντικείμενο χωρίς να δημιουργεί σκιές, αποδίδει μαλακά τα διάφορα χρώματα και κολακεύει ιδιαίτερα την εμφάνιση των ανθρώπων.

Για εσωτερικές λήψεις ισχύει:

- Εσωτερικός τεχνητός φωτισμός:
 - α) λαμπτήρες φθορισμού (σε γραφεία, καταστήματα, σχολεία κ.ά.). Χρήση βαθυκόκκινου φίλτρου CC30 ή φίλτρου CC50 ή FLD, για να αποφύγουμε την εμφάνιση αποχρώσεων.
 - β) λαμπτήρες ιωδίου (σε εργοστάσια, αποθήκες κ.ά.). Χρήση κόκκινου φίλτρου CC50, για να αποφύγουμε πράσινες ή μπλε αποχρώσεις.
 - γ) λαμπτήρες νατρίου (σε δρόμους). Οι κίτρινες αποχρώσεις τους δύσκολα διορθώνονται.
 - δ) φωτιστικά οικιακά που έχουμε. Διαλέγουμε ένα απομονωμένο δωμάτιο χωρίς να εισβάλλει φυσικό φως – επιδιώκοντας την ομοιόμορφη χρωματική θερμοκρασία.

Η αλήθεια είναι ότι οι ερασιτέχνες φωτογράφοι δεν έχουν studio - επαγγελματικά φώτα. Ακόμη και κοινά οικιακά φωτιστικά μπορούν να αποδειχτούν σωτήρια λύση. Σε αυτή την περίπτωση, επιλέγουμε χώρο εργασίας κοντά σε (βορεινό) παράθυρο ώστε να φωτίζεται καλά το θέμα μας από τη μία πλευρά και χρησιμοποιούμε είτε ανακλαστήρα ή ένα άλλο φωτιστικό για να εξισορροπήσουμε το φως. Αλλάζουμε θέση και γωνία στα φωτιστικά μέχρι να πάρουμε το αποτέλεσμα που επιθυμούμε.

Και βεβαίως, έχουμε πάντα την εναλλακτική λύση του φυσικού φωτισμού.

Φωτισμός μιας ταινίας

Ο φωτισμός μιας ταινίας είναι μία βασική συνιστώσα που επικουρικά δημιουργεί την δύναμη μιας δυναμικής παρουσίασης του θέματος. Ο δημιουργός μέσω του φωτισμού των διαφόρων σκηνών, καθοδηγεί τα βλέμματα των θεατών, ώστε να εστιάζουν εκεί που ακριβώς που χρειάζεται ώστε να αναδειξει περισσότερο το θέμα του.

Ανάλογα με το θέμα της ταινίας προκύπτει και η κατάλληλη τεχνική του φωτισμού, όπως κάποια θέματα είναι σκοτεινά, κάποια στο έντονο φως, κάποια στο ημίφως και κάποια λούζονται από το άπλετο φυσικό φως.

Επίσης ο ΦΩΤΙΣΜΟΣ ενός θέματος είναι πολύ πιο σημαντικός από το ίδιο το θέμα μερικές φορές

- ΦΩΤΙΣΜΟΣ από ΠΑΝΩ: Δίνει στο αντικείμενο μια ξέχωρη πνευματικότητα κάτι σαν φωτοστέφανο και το υπερτονίζει.
- ΗΜΙΦΩΣ: Δίνει στο αντικείμενο εσωτερικό διχασμό αν είναι πρόσωπο ή έλξη ή απώθηση.
- ΦΩΤΙΣΜΟΣ από ΚΑΤΩ: Δίνει στο πρόσωπο αποκρουστική έκφραση, απόκοσμη, απειλητική.
- ΦΩΤΙΣΜΟΣ από ΠΙΣΩ: Το θέμα μπλοκάρει το φως, εδώ έχουμε αίσθηση απειλής. [2]
[15]

Βασικά στοιχεία φωτισμού της ταινίας «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? ».

Στην ταινία αυτή ενώ γνωρίζουμε την αξία της συμβολής του φωτισμού για ένα καλό αποτέλεσμα, εντούτοις χρησιμοποιούνται απλές λύσεις φωτισμού λόγω του κόστους παραγωγής της ταινίας.

- Φωτίζουμε το θέμα μας γενικά.
- Φωτισμός ενός σημείου – χώρου με έναν προβολέα.
- Χρήση ανακλαστήρα φωτός.

Τεχνικά, κατά τη διάρκεια της παραγωγής η προσπάθεια είναι να υπάρχει αρκετός φωτισμός για την κάμερα, ώστε να δημιουργείται σωστή απεικόνιση των χρωμάτων, να ενισχύει το θέμα της ταινίας και να αναδεικνύει τους χαρακτήρες μέσα στον χώρο που κινούνται.

2.8 ΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

ΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΡΕ – ΕΙΚΟΝΑ - FRAME

Στο στάδιο της προ παραγωγής, μελετώνται οι τεχνικές προδιαγραφές που θα ακολουθηθούν στην φωτογράφιση για την παραγωγή της ταινίας, οι οποίες αναφέρονται παρακάτω.

Η κίνηση του ανθρώπινου σώματος και τα περισσότερα αντικείμενα, χρειάζονται χρόνο για να επιταχύνουν και να επιβραδύνουν. Για το λόγο αυτό, το animation φαίνεται πιο ρεαλιστικό αν έχει περισσότερα καρέ κοντά στην αρχή και το τέλος μιας δράσης, με έμφαση τις ακραίες στάσεις, και λιγότερες στη μέση. Η αρχή αυτή ισχύει και για τους χαρακτήρες που κινούνται ανάμεσα σε δύο ακραίες στάσεις, όπως καθόμαστε κάτω ή σηκωνόμαστε όρθιοι, αλλά και για τα άψυχα, και κινούμενα αντικείμενα.

Καρέ – Εικόνα - Frame : Με τον όρο αυτό περιγράφουμε μία πλήρη εικόνα.

Frame rate η αλλιώς FPS (Frames per Second) : Με τον όρο αυτό περιγράφουμε τον αριθμό των εικόνων (καρέ) που μας δίνει η οθόνη μας ανά δευτερόλεπτο. Όπως όλοι ξέρουμε, η κινούμενη εικόνα που βλέπουμε σε ένα βίντεο η σε ένα βιντεοπαιχνίδι αποτελείται από αλληπάλληλες σταθερές εικόνες που προβάλλονται η μία μετά την άλλη σε κλάσματα του δευτερολέπτου. Αυτές οι αλληπάλληλες εικόνες μας δίνουν την φυσική εντύπωση της κίνησης. Π.χ. 60 fps (60 frames per second > 60 καρέ το δευτερόλεπτο > βλέπουμε την ίδια φωτογραφία 60 φορές το δευτερόλεπτο. Μπορούμε να δώσουμε ως τιμή στην frame rate έναν ακέραιο αριθμό από 1 έως 60.

Σε γενικές γραμμές τα απαιτούμενα καρέ – εικόνες (frame) ανά δευτερόλεπτο FPS (Frames Per Second) δίδονται πιο κάτω:

- Στις ταινίες (film) απαιτούνται 24 FPS
- Στην TV απαιτούνται 30 FPS. Στα κινούμενα σχέδια απαιτούνται (cartoon) 9000 frames για πέντε λεπτά
- Computer animation απαιτούνται από 12 έως 15 FPS
- Εάν τα frames είναι λιγότερα από αυτά που απαιτούνται τότε εμφανίζεται το πρόβλημα της κακής σπασμοδικής κίνησης (jerky). [8]

Εάν η κινούμενη εικόνα εμφανίζεται πολύ αργή, μπορούμε να επιταχύνουμε την κίνηση :

1. Μειώνουμε τον αριθμό των καρέ (frames)
2. Αυξάνουμε τον ρυθμό των καρέ (frame rate) δηλαδή την συχνότητα κατά την οποία τα frames αναπαράγονται στην οθόνη κάθε δευτερόλεπτο.

Π.χ. Αρχικό video 15 καρέ - frame με ρυθμό καρέ frame rate 10 fps τελειώνει σε **0,06 sec**
 $15 \text{ καρέ} \times 10 \text{ fps} = 150 \text{ συνολικά καρέ, } 10 \text{ fps} / 150 \text{ καρέ} = \mathbf{0,06 \text{ sec}}$

Για να επιταχύνουμε αυτή την αργή κίνηση, κάνουμε τα πιο κάτω:

1. Μειώνουμε τον αριθμό των καρέ σε 10 κρατώντας τον ίδιο ρυθμό των καρέ σε 10 fps
 $10 \text{ καρέ} \times 10 \text{ fps} = 100 \text{ συνολικά καρέ, } 10 \text{ fps} / 100 \text{ καρέ} = \mathbf{0,1 \text{ sec} \text{ άρα πιο γρήγορος}}$
2. Αυξάνουμε τον ρυθμό των καρέ σε 20 fps, κρατάμε τον ίδιο αριθμό καρέ 15
 $15 \text{ καρέ} \times 20 \text{ fps} = 300 \text{ συνολικά καρέ, } 20 \text{ fps} / 300 \text{ καρέ} = \mathbf{0,06 \text{ sec} \text{ αλλά με ταχύτερη συχνότητα εμφάνισης λόγω μεγαλύτερου ρυθμού fps} = 20$

Εάν η κινούμενη εικόνα εμφανίζεται πολύ γρήγορη, μπορούμε να επιβραδύνουμε την κίνηση :

1. Κρατάμε το ίδιο frame rate και αυξάνουμε τον αριθμό των πλαισίων μεταξύ των Keyframes ώστε να απλώσουμε (stretch out) του animation
2. Ελαττώνουμε το ρυθμό καρέ (από 20fps στα 5fps)

Π.χ. Αρχικό video 5 καρέ - frame με ρυθμό καρέ frame rate 20 fps τελειώνει σε **0,2 sec**
πολύ γρήγορο // 5 καρέ $\times 20 \text{ fps} = 100 \text{ συνολικά καρέ, } 20 \text{ fps} / 100 \text{ καρέ} = \mathbf{0,2 \text{ sec}}$

Για να επιβραδύνουμε την κίνηση κάνουμε τα πιο κάτω.

1. Κρατάμε το ίδιο frame rate σε 20 fps και αυξάνουμε τον αριθμό των καρέ σε 20
 $20 \text{ καρέ} \times 20 \text{ fps} = 400 \text{ συνολικά καρέ, } 20 \text{ fps} / 400 \text{ καρέ} = \mathbf{0,05 \text{ sec} \text{ άρα πιο αργός}}$
2. Κρατάμε τον ίδιο αριθμό των καρέ όπως στο πρωτότυπο και μειώνουμε το frame rate σε 10 fps έτσι απλώνεται η ταινία και εμφανίζεται πιο αργή. [7]

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Για τον εξοπλισμό με μία θεωρητική σειρά θα χρειαστούμε:

- Ένα ηλεκτρονικό υπολογιστή, με ένα απλό επεξεργαστή κειμένου, μια καλή κάρτα γραφικών και μια καλή οθόνη.
- Χαρτικά και μολύβια για την δημιουργία του story board.
- Κάποια αντικείμενα για την δημιουργία των τίτλων αρχής και τέλους.
- Μία καλή κάμερα, η οποία πρέπει να έχει φορτισμένη μπαταρία και βοηθητική (για εξωτερικά γυρίσματα) και καλώδιο σύνδεσης με τον υπολογιστή.
- Ένα τρίποδο που θα δεχθεί την κάμερα.
- Φωτιστικό και ανακλαστήρα που θα χρησιμοποιηθούν όπου αυτά είναι απαραίτητα.

Πολύ σημαντικό στην φάση της φωτογράφισης είναι να προσεχθεί η ανάλυση των φωτογραφιών, να επιλεγεί η κατάλληλη, για να μην κολλάει το πρόγραμμα του μοντάζ.

Στον βασικό εξοπλισμό έχω χρησιμοποιήσει τα πιο κάτω.

Κάρτα γραφικών: **NVIDIA GIGABYTE GeForce GTX 1050 Ti OC 4**

Graphics Engine: NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti

Bus Standard: PCI Express 3.0 x 16

OpenGL: OpenGL 4.5

Video Memory: GDDR5 4 GB

Memory Clock: 7008 MHz

Digital Max Resolution: 7680 x 4320



Οθόνη : **ASUS VC279H**

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Τύπος συσκευής: Οθόνη υπολογιστή LED

Τύπος Panel: IPS (In-Plane Switching)

Διαγώνιος οθόνης (inch): 27 inch

Ποιότητα εικόνας: Full-HD

Ανάλυση: 1920 x 1080 pixels

Αναλογία εικόνας: 16:9

Οπίσθιος φωτισμός LED: Ναι

Χρόνος απόκρισης: 5 ms

Γωνία θέασης οριζόντια: 178 °

Γωνία θέασης κάθετα: 178 °

Φωτεινότητα: 250 cd/m²

Αριθμός χρωμάτων: 16.7 Millions

Αναλογία αντίθεσης: 1000:1

Δυναμική αναλογία αντίθεσης: 80000000:



Κάμερα : **OLYMPUS PEN E-PM2** Interchangeable Lens Camera

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Αισθητήρας CMOS, μεγέθους 4/3-

Ανάλυση: 16.10 Megapixels

Επεξεργαστής: TruePic VI

ISO: 200-25600

Σκόπευτρο: LCD

Κλείστρο: 60-1 / 4000

Μέγιστο Διάφραγμα: 3.5

Σετ φακού Micro Four Thirds: 3.00x zoom 14-42mm (. 28-84mm eq)

Οθόνη LCD Μέγεθος: 3,0 ιντσών οθόνη αφής 614000 τελείες

Σταθεροποίηση εικόνας

Ταχύτητα συνεχών λήψεων 8 καρτέ το δευτερόλεπτο (fps)

Ταινίας Ανάλυση Full HD 1920x1080 30fps και 1280x720, 640x480

Ρυθμός καρτέ ταινίας : 30p (20 ή 17Mbps), 30p (13 ή 10Mbps), 30p

Μορφή αρχείου ταινίας: MOV (MPEG-4 AVC / H.264), AVI (Motion JPEG)

Linear PCM 16-bit, 48 kHz στερεοφωνικό ήχο

Δέχεται κάρτες μνήμης SD

Διαστάσεις: (110 x 64 x 34 mm)

Βάρος: 269 g Περιλαμβάνει μπαταρίες λιθίου (BLS-5)



Τρίποδο : Rollei Compact Traveler Star S2

Χαρακτηριστικά Μέγιστο Ύψος:150 cm - Μέγιστο Βάρος:3 kg - Βάρος:1.29 kg



Προβολέας: Πυράκτωσης OEM 200W με γωνία δέσμης 120°



Ανακλαστήρας: Διάχυσης Lastolite LA 2007 50cm



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΠΑΡΑΓΩΓΗ – PRODUCTION

3.1 ΥΦΟΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Η προσπάθεια να αποδοθεί το ύφος της ταινίας αυτής και να προσανατολιστεί ο θεατής στο είδος αυτό με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, βασίζεται στην καλή προσέγγιση του σεναρίου, όπως επίσης και στην καλή υλοποίηση του σταδίου παραγωγής.

Το σενάριο είναι δεδομένο αλλά όχι το στάδιο παραγωγής, το οποίο είναι πολύ σημαντικό για την πραγματοποίηση της ταινίας με βασική του προϋπόθεση την καλή οργάνωση. Βασισμένο ουσιαστικά στο σενάριο και στο storyboard, ώστε να αποδοθεί στο μεγαλύτερο βαθμό το ύφος του θέματος, αποτελεί το πιο χρονοβόρο στάδιο, διότι οι διάφορες συνθήκες που επικρατούν δεν είναι πάντα εύκολα προβλέψιμες.

Η παρούσα ταινία, χωρίς την δυνατότητα ιδιαίτερου εξοπλισμού και ιδανικών χώρων, άρα χαμηλού κόστους παραγωγής, προσπαθεί να αναδείξει την αισθητική άποψη και το ύφος της, μέσα από την φυσικότητα χώρων, τοποθεσιών, σε συνδυασμό με την δράση των χαρακτήρων.

Το ύφος της ταινίας διαμορφώνεται σύμφωνα με τις διαδρομές που οι χαρακτήρες ακολουθούν. Άλλοτε μέσα από όνειρα που γίνονται πραγματικότητα και άλλοτε από όνειρα απραγματοποίητα. Άλλοτε μέσα από επιθυμίες που εκπληρώνονται και άλλοτε από απογοητεύσεις που προκύπτουν. Άλλοτε μέσα από λύπες και άλλοτε μέσα από χαρές. Είναι επίσης απόλυτα εξαρτώμενο από τους χαρακτήρες που πρωταγωνιστούν, οι οποίοι προσπαθούν να περάσουν στην ταινία, συναισθήματα που προέρχονται από τις επιθυμίες τους, την καθημερινότητα τους, την φιλία τους, τις εκπλήξεις και τις απογοητεύσεις της ζωής, αλλά και της χαράς και της ελπίδας του αύριο.

3.2 ΡΕΠΕΡΑΖ (LOCATION SCOUTING) – ΔΟΚΙΜΑΣΤΙΚΑ

Ο όρος ρεπεράζ (repérage) είναι γαλλικός, (στα αγγλικά: location scouting) και αναφέρεται στην αναζήτηση των χώρων που θα γίνουν οι φωτογραφίσεις.

Το βασικό κριτήριο είναι φυσικά το κατά πόσο η μορφή του κάθε χώρου ανταποκρίνεται στις αισθητικές και λειτουργικές ανάγκες κάθε σκηνής.

Εξετάζονται όμως, παράλληλα, και πρακτικά θέματα όπως πρόσβαση, διαθεσιμότητα, δυνατότητα διαμόρφωσης, διάρκεια και κατεύθυνση φυσικού φωτός κλπ. Στην τελική επιλογή των χώρων, τον σκηνοθέτη συνοδεύουν ο διευθυντής παραγωγής, ο Διευθυντής φωτογραφίας και ο σκηνογράφος.

Στην ταινία αυτή, επειδή όλες οι πιο πάνω αναγραφόμενες ειδικότητες ταυτίζονται με μια, αυτή του δημιουργού, δόθηκαν λύσεις πιο άμεσες με την βοήθεια των πρωταγωνιστών.

Επιλέχθηκαν δύο εναλλακτικές χώρων και τοποθεσιών, από τις οποίες μετά από επί τόπου επίσκεψη όλων των συντελεστών, ώστε να υπάρχει και η απαραίτητη οικειότητα στο γύρισμα, επιλέχθηκαν οι πιο κατάλληλες για τα γυρίσματα.

Έγιναν κάποιες δοκιμαστικές λήψεις λίγων δευτερολέπτων από όλους τους χώρους που θα χρησιμοποιηθούν, έγινε απεικόνιση και έλεγχος στον υπολογιστή και μετά αποφασίστηκαν οι τελικές επιλογές, των εσωτερικών χώρων, των εξωτερικών χώρων και ο χρόνος των φωτογραφίσεων. Παρέμεινε ανοικτή η χρονική διαθεσιμότητα των πρωταγωνιστών.

Ρίχνουμε μία τελευταία ματιά στο σενάριο με βάση τα δεδομένα που φέρνουν οι συγκεκριμένοι πρωταγωνιστές και οι συγκεκριμένοι χώροι. [16]

3.3 ΚΑΜΕΡΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗΣ

ΚΑΜΕΡΑ

Η φωτογραφική μηχανή που χρησιμοποιήθηκε για την φωτογράφιση είναι η **OLYMPUS PEN E-PM2** με τεχνικά χαρακτηριστικά τα πιο κάτω και χρήση τους ανάλογα με τις συνθήκες:

Φακός Micro Four Thirds: 3.00x zoom 14-42mm.

Διάφραγμα ανάλογα με τις συνθήκες max 3.5

Ταχύτητα συνεχών λήψεων 8 καρτέ το δευτερόλεπτο (fps)

Ανάλυση Full HD 1920x1080 30fps

Οθόνη αφής LCD Μέγεθος: 3,0 ιντσών

Σταθεροποίηση εικόνας

Επίσης κατά την φωτογράφιση υποστηρικτικά χρησιμοποιήθηκε τρίποδο, όχι όμως φλας.

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗΣ

- **Γενικές τεχνικές φωτογράφισης**

Καρτέ: Μια φωτογραφία, (ένα γράμμα).

Πλάνο: Συνεχής καταγραφή, (μία λέξη).

Σκηνή: Πολλά πλάνα, (μία πρόταση).

- **Βάθος πεδίου**

α) Μικρό βάθος πεδίου.

Αποτέλεσμα η συγκέντρωση της φωτογραφίας σε ένα κεντρικό θέμα. Ανοίγουμε τον φακό (μεγάλο διάφραγμα, δηλαδή μικρός αριθμός f), έτσι ώστε να έχουμε μικρό βάθος πεδίου.

Με αυτή την επιλογή μας επιτρέπεται να έχουμε μεγαλύτερη ταχύτητα στο διάφραγμα και αν ο φωτισμός είναι επαρκής, να κρατήσουμε τη μηχανή στο χέρι ελαχιστοποιώντας τον κίνδυνο να βγει κουνημένη η φωτογραφία.

β) Μεγάλο βάθος πεδίου.

Αποτέλεσμα να έχουμε νεταρισμένα όλα τα σημεία της εικόνας, από τα πολύ κοντινά μέχρι τα πολύ μακρινά. Κλείνουμε τον φακό (μικρό διάφραγμα, δηλαδή μεγάλος αριθμός f), έτσι ώστε να έχουμε μεγάλο βάθος πεδίου. Επειδή πρέπει να χρησιμοποιηθούν μικρότερες ταχύτητες, είναι σχεδόν απαραίτητη η χρήση τρίποδου για την αποφυγή κουνήματος της μηχανής.

Επιπλέον εκτός από το μικρό διάφραγμα, επιλέγουμε και το σημείο που θα εστιάσουμε, ώστε να έχουμε το μέγιστο απαιτούμενο βάθος νεταρισμένο.

- **ISO**

Είναι το πόσο ευαίσθητος είναι ο αισθητήρας μιας φωτογραφικής στο φως που πέφτει πάνω του. Για παράδειγμα, αν χρησιμοποιούμε ISO 100 έχουμε λιγότερη φωτο – ευαισθησία απ’ ότι με ISO 400 κ.ο.κ, οπότε όσο υψηλότερος είναι αυτός ο αριθμός, τόσο περισσότερες γίνονται οι περιπτώσεις αποφυγής του φλας. Η ποιότητα της φωτογραφίας μειώνεται σταδιακά και εμφανίζει μικρούς κόκκους (“ θόρυβος”) διάχυτους σε σκοτεινές περιοχές μιας φωτογραφίας (σκιές), σε φωτεινές περιοχές (πεδιάδες, γκρι ουρανούς), σε σημεία ομοιόμορφα, γεμάτα χρώμα ή σε περιοχές με χαμηλή λεπτομέρεια, με την αύξηση του ISO, άρα την αύξηση της ευαισθησίας του αισθητήρα.

ISO 100: Σε δυνατό φως ημέρας, ηλιόλουστες συνθήκες, όταν προτεραιότητα είναι καθαρές (χωρίς θόρυβο) φωτογραφίες.

ISO 3200: Ότι ισχύει και για ISO 1600, με τη διαφορά ότι μπορεί να απαιτούνται πολύ γρήγορες ταχύτητες. Εδώ ο ψηφιακός “θόρυβος” θα είναι σίγουρα εμφανής στις λήψεις.

- **Γωνία λήψης φωτογραφιών.**

Κανονική: Η μηχανή σκοπεύει στο ύψος του ανθρώπου.

Φας. Μετωπικά κάποιο πρόσωπο.

Προφίλ. Το δεξιό ή το αριστερό μάγουλο.

Τρία τέταρτα. Υπό γωνία.

Αμόρσα : Κάποιο πρόσωπο ή κάποιο αντικείμενο που είναι πολύ κοντά στη μηχανή.

- **Διάφραγμα**

Είναι το πόσο μεγάλο είναι το άνοιγμα που επιτρέπει την διόδο του φωτός.

Το διάφραγμα το μετράμε με f stops με την μορφή f/2.8, f/4, f/8 κ.ο.κ. Όσο μικρότερος είναι ο παρονομαστής, τόσο μεγαλύτερο άνοιγμα έχουμε.

Δηλαδή το f/2.8 αντιπροσωπεύει μεγαλύτερο άνοιγμα του διαφράγματος από το f/4

- **Ταχύτητα κλείστρου**

Είναι η χρονική διάρκεια που μένει το άνοιγμα του κλείστρου ανοιχτό

Η ταχύτητα μετριέται σε δευτερόλεπτα και συχνότερα υποδιαιρέσεις. 1", 1/10, 1/60, 1/250, 1/1000 κ.ο.κ Η τιμή 1/60 αντιπροσωπεύει μεγαλύτερη διάρκεια από την τιμή 1/250.

[2] [10] [11]

3.4 ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ

Η μέθοδος φωτογράφισης για μια παραγωγή stop motion μπορεί να φαίνεται απλή, αλλά είναι αρκετά χρονοβόρα. Η συνεχής και σταδιακή αλλαγή θέσης των πρωταγωνιστών στον χώρο και η φωτογράφιση τους σε κάθε μία από τις θέσεις αυτές και τέλος η συρραφή όλων αυτών των φωτογραφιών, θα μας δώσουν μια αλληλουχία εικόνων, οι οποίες θα παρουσιάζουν την απαιτούμενη σπασμοδική κίνηση. Η διαδικασία αυτή απαιτεί υπομονή και σωστό σχεδιασμό στις κινήσεις έτσι ώστε το αποτέλεσμα να είναι όσον το δυνατό πιο "φυσικό". Θα πρέπει δηλαδή οι αλλαγές στις θέσεις των πρωταγωνιστών να είναι τέτοιες μέχρι να ολοκληρωθεί η κίνηση, έτσι ώστε όταν αυτές παιχτούν συνεχόμενα να δίνουν την εντύπωση του stop motion. Όσες περισσότερες θέσεις κίνησης, τόσο το καλύτερο αλλά και περισσότερο χρονοβόρο.

Πριν ξεκινήσει η φωτογράφιση της ταινίας αυτής, γίνεται μια δοκιμαστική πρόβα ολόκληρη η σκηνή που θα φωτογραφηθεί. Αφού ξεκαθαριστούν όλες οι λεπτομέρειες φωτογραφίζουμε με βάση το χρονοδιάγραμμα και το storyboard.

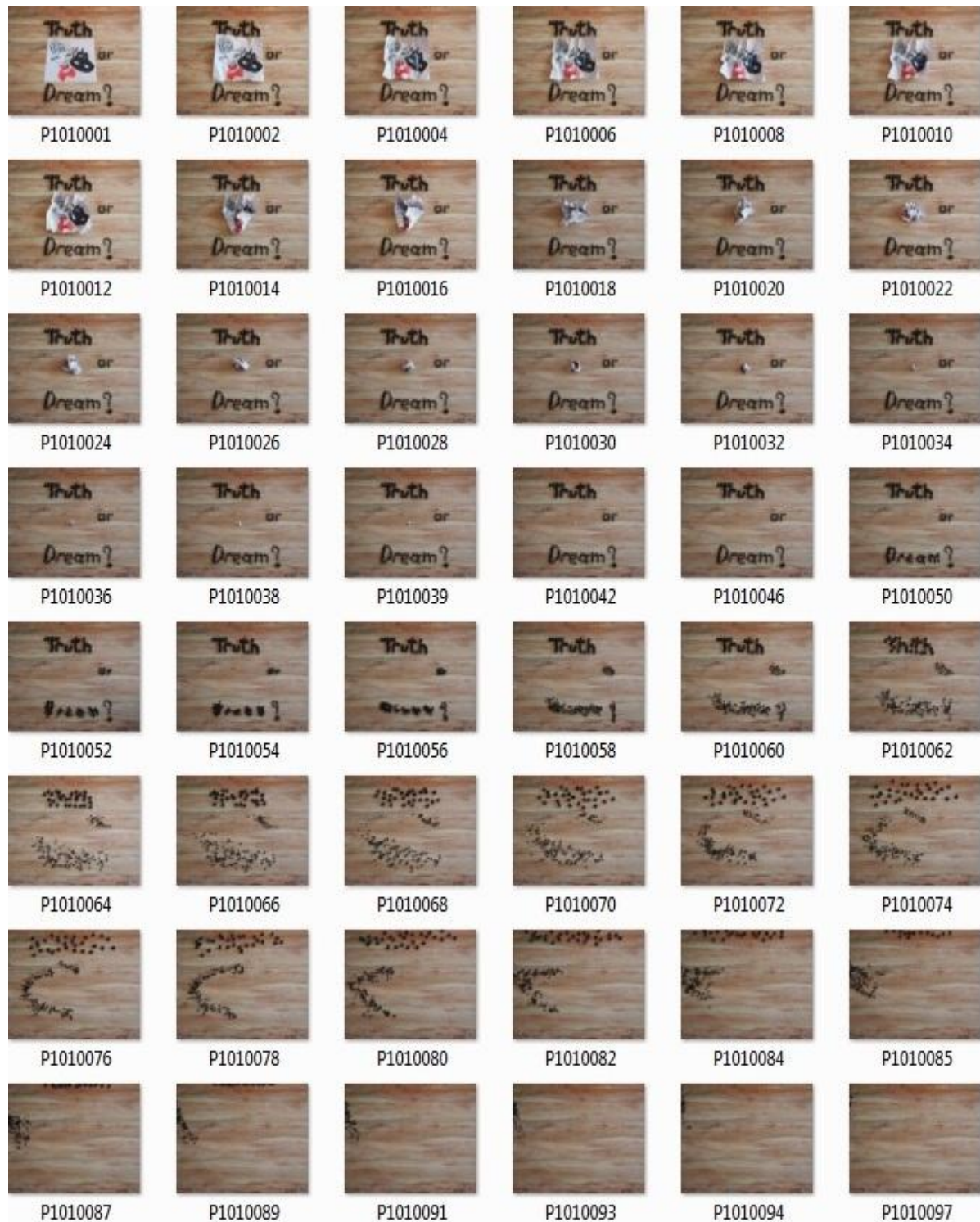
Στη διάρκεια της φωτογράφισης αν δεν μας ικανοποιεί η λήψη, εξηγούμε τι δεν έγινε σωστά, τι να διορθωθεί και κάνουμε κι άλλη, κι άλλη. Μόλις τελειώσει ένα πλάνο, περνάμε στο επόμενο και στο επόμενο και στο επόμενο.

Επίσης για την φωτογράφιση των σκηνών αρχής και τέλους χρησιμοποιήθηκε η τεχνική stop motion object animation, κατά την οποία μαύρα βότσαλα και χρωματιστά κυβάρια σε κίνηση, συνδυασμένα με μια εικόνα σε κόλλα χαρτί που διπλώνεται και ξεδιπλώνεται μόνη της. Τοποθετώντας κάθε φορά τα βότσαλα, τα κυβάρια και το χαρτί, σε διαφορετικές θέσεις, δίνουμε κίνηση - ζωή και χαρακτήρα, χρησιμοποιώντας τρίποδο για την σταθεροποίηση της φωτογραφικής μηχανής, ώστε να έχουμε ένα σταθερό κάδρο.

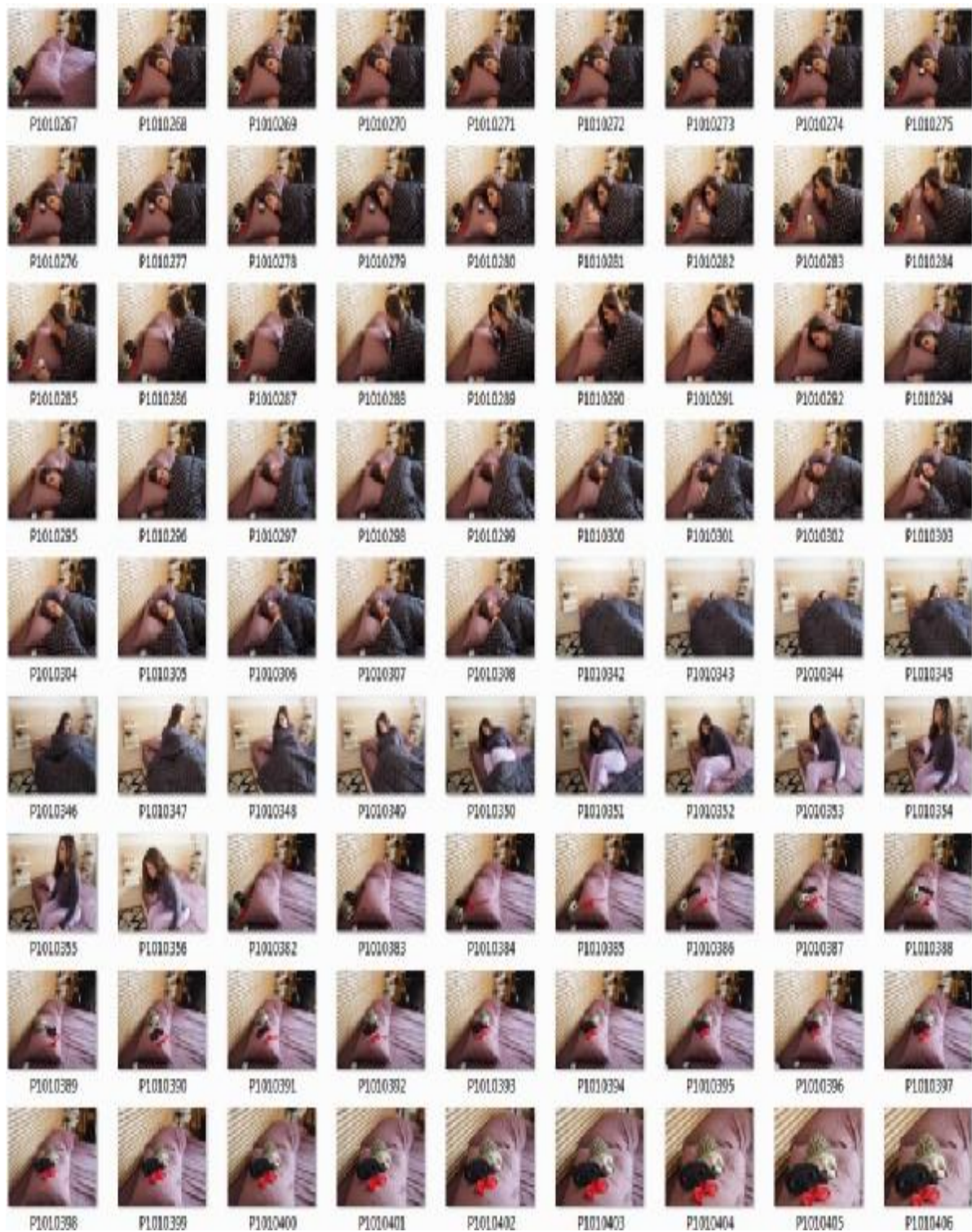
Στην ταινία η φωτογράφιση ακολουθεί τα τεχνικά χαρακτηριστικά, καρέ – καρέ, πλάνα της κατηγορίας “Μεσαίο πλάνο” και “Κοντινό πλάνο”, βάθος πεδίου “Μεγάλο” (f/24) στις περισσότερες σκηνές, ISO από 200 έως 1600, διάφορες γωνίες λήψης, διάφραγμα από f/3.8 έως f/6.3, ταχύτητα κλείστρου 1/30 έως 1/60, πάντοτε ανάλογα με τις συνθήκες που απαιτούνται για την φωτογράφιση. [13] [15]

3.5 ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΚΗΝΩΝ

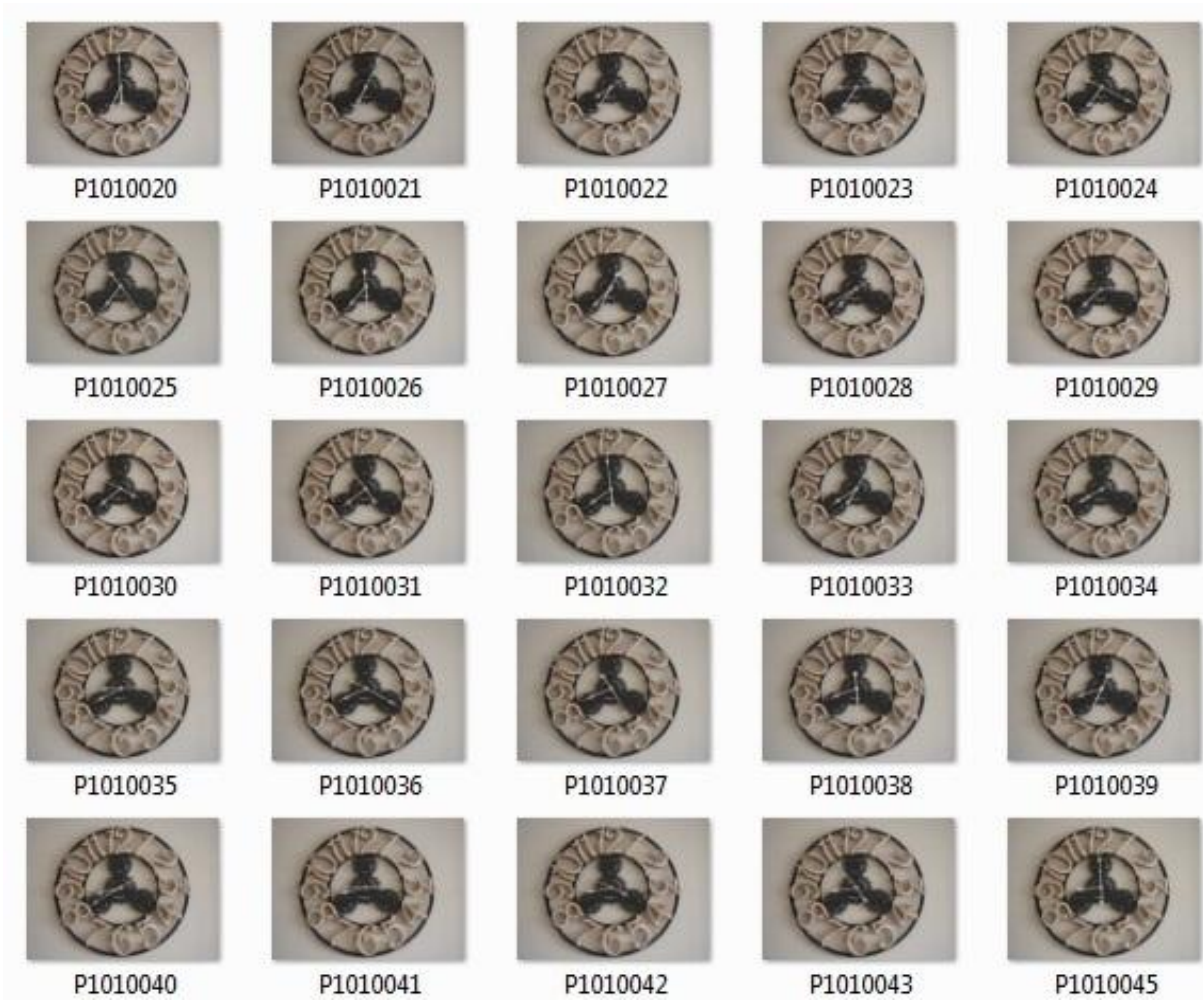
Τα παρακάτω δείγματα σκηνών παρουσιάζουν τα τεχνικά χαρακτηριστικά που αναφέρονται πιο πάνω.



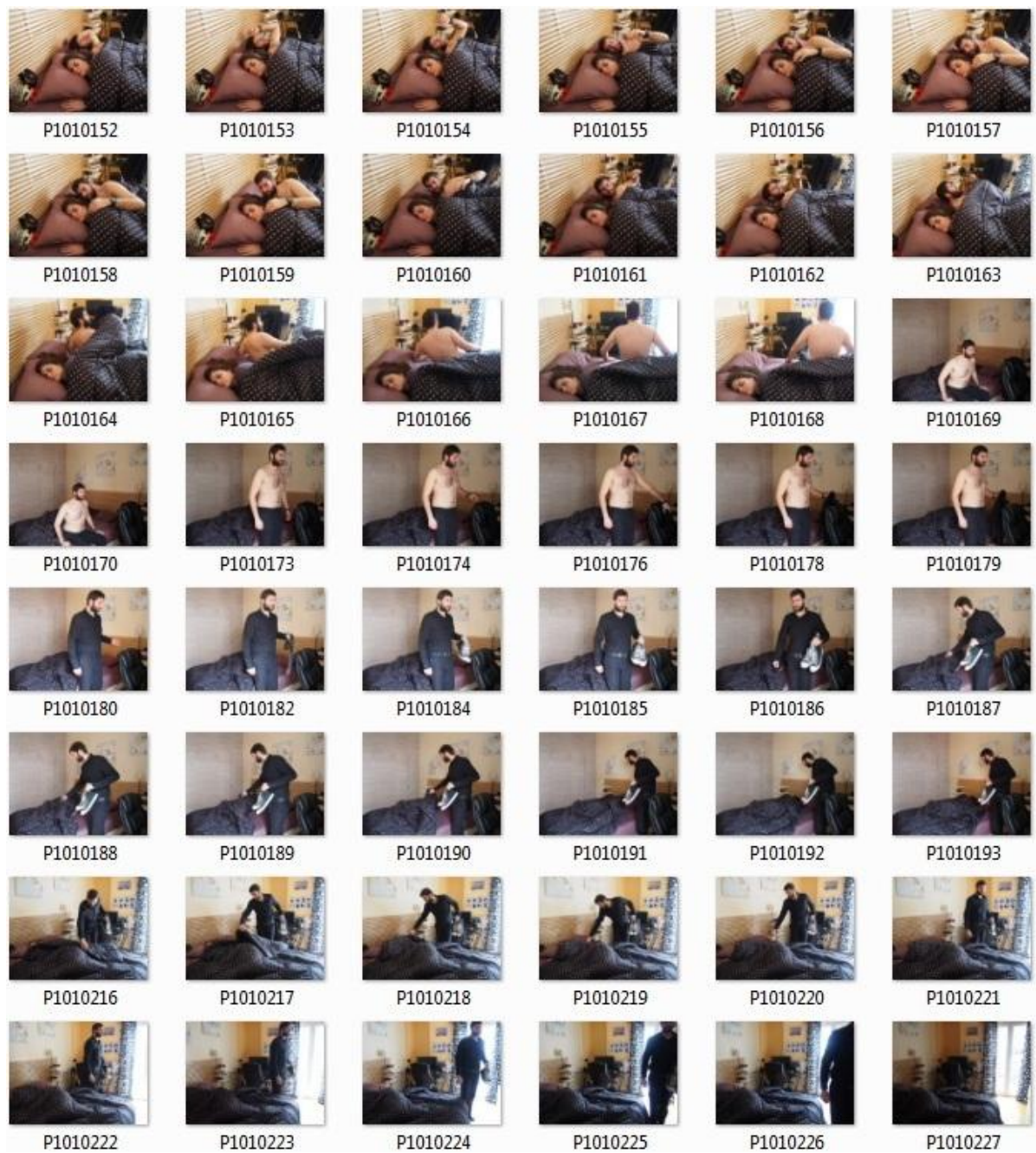
Εικόνα 59. Τίτλοι αρχής ταινίας «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? »



Εικόνα 60. 1^η Σκηνή ταινίας «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? »



Εικόνα 61. 6^η Σκηνή ταινίας «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? »



Εικόνα 62. 8^η Σκηνή ταινίας «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? »

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ – POSTPRODUCTION

Η Μεταπαραγωγή - Post Production περιλαμβάνει κάθε στάδιο που ακολουθεί την αρχική φωτογράφιση , επεξεργασία του υλικού (editing), διορθώσεις, λήψεις που πρέπει να επαναληφθούν προώθηση, κτλ.

4.1 ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜONTAZ

Το μοντάζ χρησιμοποιείται στην παραγωγή κάθε είδους ταινιών στον κινηματογράφο, στην τηλεόραση, σε διαφημιστικές παραγωγές, σε εκτυπώσεις, στην τυπογραφία και τη φωτογραφία, με την σύνθεση - συνάρμωση πλάνων, κειμένων, εικόνων και ήχων.

Την εποχή του βουβού κινηματογράφου, η διήγηση γινόταν μόνο με εικόνες, χωρίς ήχο, οπότε γεννήθηκαν κάποιες θεωρίες μοντάζ, που έμειναν στην ιστορία και που ακόμα και σήμερα αποτελούν τις βάσεις του μοντάζ.

Ø ΚΥΡΙΑ ΕΙΔΗ ΜONTAZ

1. Μετρικό μοντάζ -Metric montage

Στο μετρικό μοντάζ οι λήψεις ενώνονται σύμφωνα με το μήκος τους, πάνω σε ένα προσχέδιο που ανταποκρίνεται σε ένα μέτρο μουσικής.

2. Rhythmic Montage

Στο ρυθμικό μοντάζ, ο ρυθμός του μοντάζ μπορεί να συγκρούεται με τον ρυθμό της κίνησης μέσα στο frame, και έτσι να γεννά ένταση.

3. Tonal Montage

Το τονικό μοντάζ δημιουργείται από τον συναισθηματικό τόνο μίας συγκεκριμένης ακολουθίας σκηνών.

4. Intellectual Montage.

Το intellectual μοντάζ δημιουργείται από εικόνες των οποίων το κοινό στοιχείο είναι η σύνδεσή τους με την έννοια μιας διανοητικής διαδικασίας.

5. Montage of attractions.

Το μοντάζ of attractions υπογραμμίζει γεγονότα με παράλληλη παρουσίαση ομοειδών γεγονότων.

Άλλες θεωρίες που διατυπώθηκαν από άλλους σημαντικούς σκηνοθέτες είναι:

- **Παράλληλο μοντάζ**

Το παράλληλο μοντάζ δημιουργήθηκε, ώστε να είναι δυνατή η εναλλάξ παρουσίαση της εξέλιξης δυο ή περισσότερων γεγονότων.

- **Επιταχυνόμενο μοντάζ**

Το επιταχυνόμενο μοντάζ δημιουργείται με πλάνα με πολύ μεγάλη ταχύτητα που τα ακολουθούν πλάνα όλο και πιο σύντομα.

- **Αόρατο μοντάζ**

Το αόρατο μοντάζ δημιουργείται με την διαίρεση σε πλάνα, η οποία έχει σκοπό την ανάλυση του συμβάντος, σύμφωνα με την καλλιτεχνική λογική της σκηνής.

Ø ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜONTAZ

Το μοντάζ ξεκίνησε με την εφαρμογή της τεχνικής που ονομάζεται γραμμικό μοντάζ, η οποία συνεχίζεται να χρησιμοποιείται όχι ευρέως μέχρι και σήμερα. Με την τεχνολογία να αλλάζει και την χρήση ψηφιακών συστημάτων για την σύλληψη εικόνας, σε συνδυασμό με την βοήθεια υπολογιστών το γραμμικό μοντάζ αρχίζει να αντικαθίσταται από το μη γραμμικό μοντάζ και έτσι η διαδικασία του μοντάζ αποκτά άλλη δυναμική ως προς την ευκολία και την ποιότητα του.

Γραμμικό Μοντάζ

· Κατά το γραμμικό μοντάζ μιας ταινίας, τοποθετούνται στην μονταζιέρα (μονάδα μοντάζ) τα εμφανισμένα και τυπωμένα φιλμ, μαζί με την μαγνητική ταινία όπου είναι γραμμένη η αντίστοιχη ηχητική λήψη.

Ο βοηθός μοντέρ εντοπίζει τα σημεία εκκίνησης για τον ήχο και την εικόνα κάθε σκηνής, έτσι ώστε να είναι απολύτως συγχρονισμένα. Το υλικό περνά από μια απαριθμητική μηχανή που, κάθε 15 καρέ, τυπώνει στο φιλμ έναν αύξοντα αριθμό. Ο αριθμός αυτός είναι ίδιος για τα αντίστοιχα καρέ εικόνας και ήχου. Στην συνέχεια καθορίζεται η σειρά με την οποία θα παρουσιαστούν τα διάφορα πλάνα από τον σκηνοθέτη και τον μοντέρ.

Η μονταζιέρα αποτελείται από άρτιο αριθμό δίσκων (συνήθως 6 ή 8) . Το φιλμ κινείται μπρος και πίσω και προβάλλεται σε μια μικρή οθόνη, ενώ ακούγεται και ο αντίστοιχος ήχος. Κάποια γρανάζια κρατούν σταθερή την ταχύτητα και έτσι εξασφαλίζουν την διατήρηση του συγχρονισμού.

· Μη γραμμικό Μοντάζ

Το μη γραμμικό μοντάζ δημιουργείται με την βοήθεια ηλεκτρονικού υπολογιστή. Για το μη γραμμικό μοντάζ έχουν αναπτυχθεί διάφορα προγράμματα, που καθιστούν την διαδικασία πολύ απλή για οποιονδήποτε χρήστη (ακόμα και μη επαγγελματία) και δεν έχουν μεγάλες απαιτήσεις όσον αφορά στα χαρακτηριστικά του Η/Υ που χρησιμοποιείται . Ένα από αυτά είναι το Avid media composer 8.4.2 που παρουσιάζεται αναλυτικά στην συνέχεια της εργασίας.

Ο μοντέρ (ειδικός του μοντάζ) χρησιμοποιώντας την τεχνική "μη-γραμμικό" μοντάζ ("non-linear") επεμβαίνει σε κάθε καρέ ή πλάνο ή σκηνή, ή ήχο, του υλικού που έχει εισάγει στον Η/Υ, για να το επεξεργαστεί, ώστε να αποδώσει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

· Μη – Γραμμική Μονταζιέρα

Η μη γραμμική μονταζιέρα είναι το σύνολο των ηλεκτρονικών μονάδων που αποτελούν ένα σύστημα το οποίο το χρησιμοποιούμε για να κάνουμε μοντάζ.

Μία μη-γραμμική μονταζιέρα αποτελείται από:

- monitor εικόνας,
- monitor ήχου,
- 1 κάρτα σύλληψης,
- 1 hardware/υλικό (π.χ. Η/Υ),
- 1 software/λογισμικό (π.χ. Avid media composer 8.4.2),
- 1 ποντίκι
- 1 πληκτρολόγιο

Ø ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑ ΠΛΑΝΩΝ ΜΟΝΤΑΖ

Τα πλάνα συνδέονται με τους εξής τρόπους:

- Κατ (Cut) Τελειώνει ένα πλάνο και απλά αρχίζει το επόμενο (χρησιμοποιείται πιο συχνά από κάθε άλλο τρόπο).
- Φέϊντ ιν (Fade in): Ξεκινά η εικόνα από σκοτάδι και σιγά - σιγά φωτίζεται (κλασικό ξεκίνημα μιας ταινίας).
- Φέϊντ άουτ (Fade out): Το πλάνο σταδιακά σκοτεινιάζει, ώσπου γίνεται μαύρο (δημιουργείται η αίσθηση περάσματος χρόνου, «λίγο μετά»).
- Φοντού ανσενέ ή ντιζολβ (Fondu enchainè / Dissolve): Το πλάνο σταδιακά σβήνει μέσα στο επόμενο που ανάβει.
- Εφέ: Ένας κύκλος που σταδιακά κλείνει, ένα πλάνο που «σπρώχνει» το επόμενο κλπ.

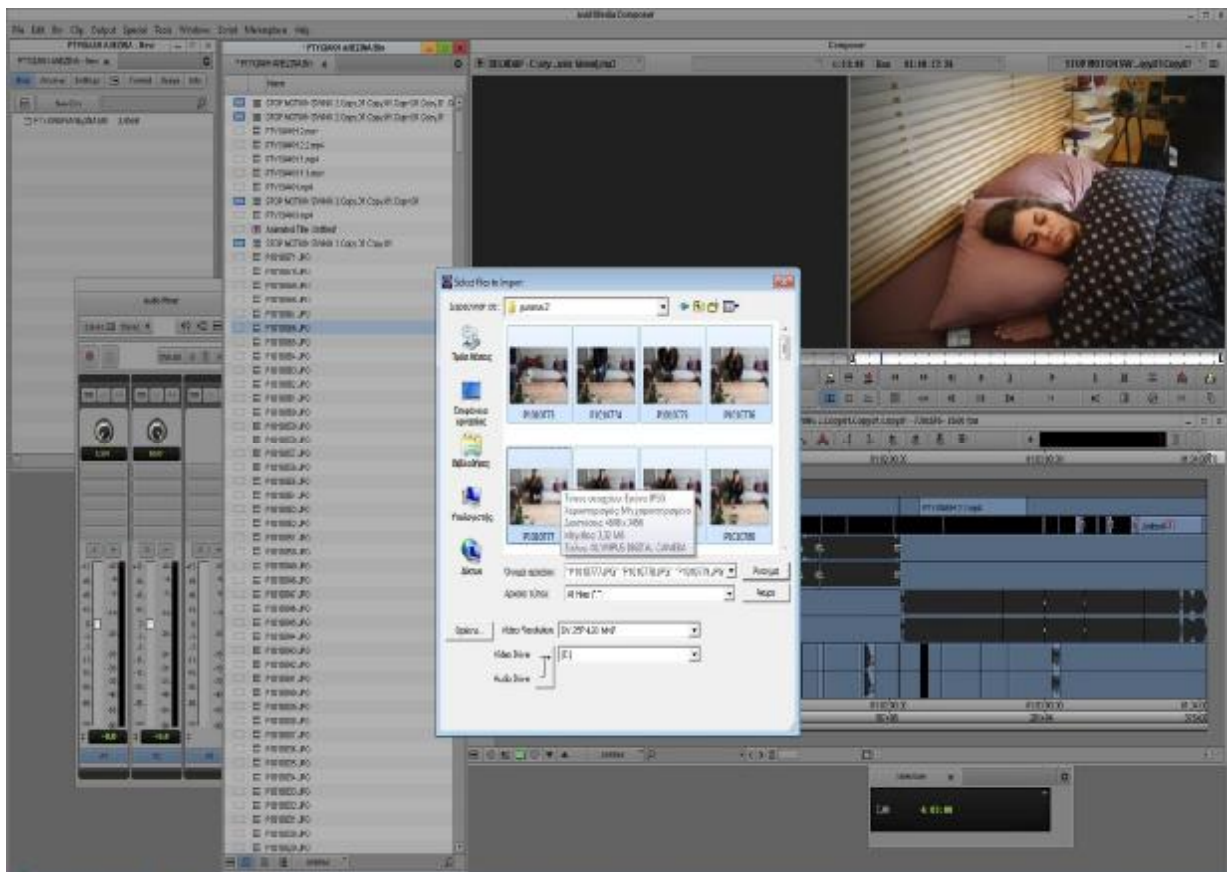
Τέτοια εφέ υπάρχουν άφθονα στις σύγχρονες βιβλιοθήκες των μέσων μοντάζ. Τα σημερινά σύγχρονα ηλεκτρονικά μέσα δημιουργούν καλύτερες προϋποθέσεις μοντάζ και επεξεργασία υλικού, με τα μαγνητικά αποθηκευτικά μέσα που διαθέτουν όπως οι σκληροί δίσκοι.[2] [12]

4.2 MONTAGE – MONTAZ

Το μοντάζ ή συνάρμωση εικόνων, που προέρχεται από τη γαλλική λέξη “montage”, είναι η διαδικασία της τεχνικής επιλογής και ανασύνθεσης πλάνων από εικόνες ή βίντεο, ώστε να είναι σύμφωνα με την χρονολογική και εννοιολογική συνέχεια, που προβλέπεται από το σενάριο, για την ολοκλήρωση παραγωγής μιας μεγαλύτερης ενιαίας δημιουργίας.

Το στάδιο του μοντάζ είναι βασικό και κρίσιμο στοιχείο μιας παραγωγής, γιατί μπορεί να αλλάξει το νόημα και το ύφος μιας σκηνής, αφού μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους, ανάλογα με την φιλοσοφία του δημιουργού - σκηνοθέτη.

Απαραίτητη προϋπόθεση στο στάδιο αυτό είναι το πρόγραμμα επεξεργασίας μοντάζ, που στην διαδικασία της εργασίας αυτής είναι το Avid Media Composer 8.4.2. Δημιουργούμε ένα νέο project, εισάγουμε τις φωτογραφίες μας με σωστή αλληλουχία, ορίζουμε την διάρκεια κάθε φωτογραφίας (fps), ανάλογα με την αισθητική μας και δημιουργούμε τα πλάνα της ταινίας. Στην συνέχεια συνθέτουμε τα πλάνα σε μία ενιαία δημιουργία και εξάγουμε το βίντεο πλέον στην τελική του μορφή.



Εικόνα 63. Εισαγωγή φωτογραφιών στο Avid Media Composer 8.4.2

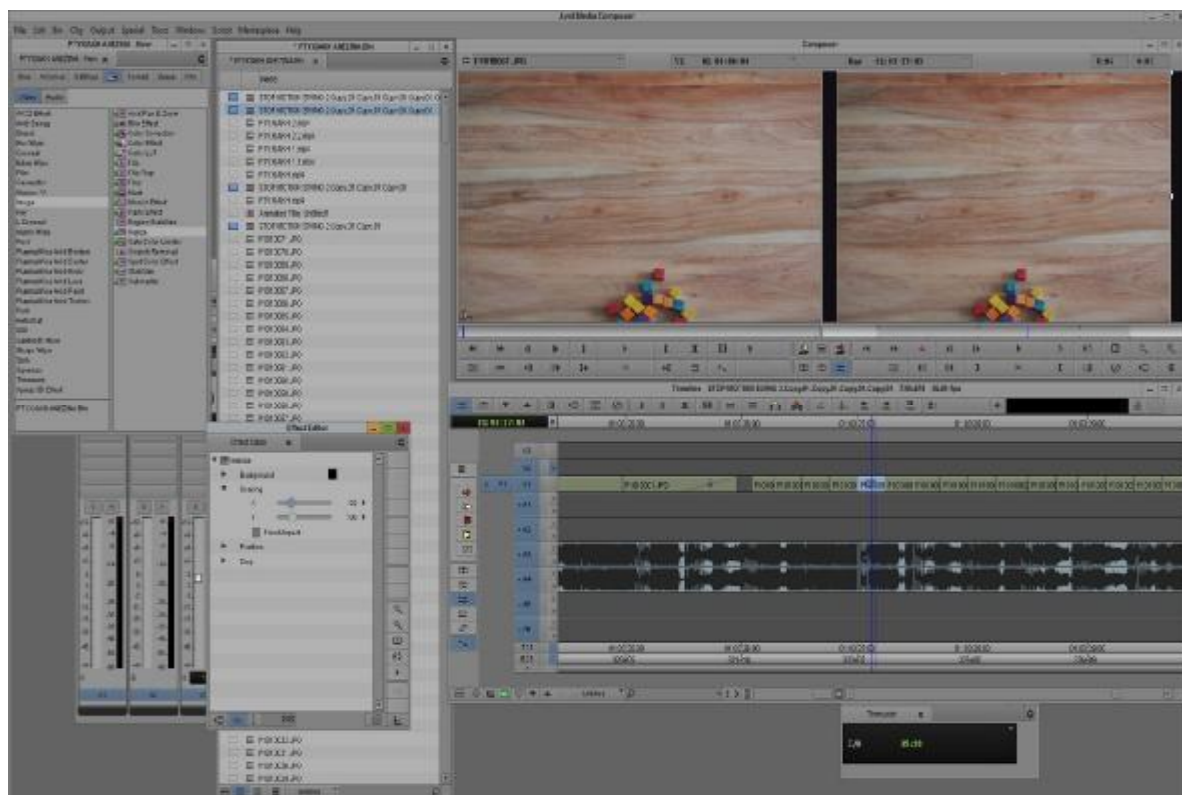
Μετά την εισαγωγή των φωτογραφιών, ακολουθεί η επεξεργασία τους. Σε πρώτη φάση, εξυπηρετείται η αφαίρεση του ανεπιθύμητου υλικού αλλά και η τοποθέτηση των γεγονότων στην σωστή χρονική και λογική σειρά. Σε δεύτερη φάση εξυπηρετείται η μείωση του υλικού με παρατεταμένη διάρκεια χωρίς κάποια χρησιμότητα και η δημιουργία πιο ομαλής ροής, ώστε ο θεατής να παραμένει συγκεντρωμένος στην εξέλιξη της ιστορίας.

Ο ρυθμός καρτέ – frame rate (FPS) που εφαρμόστηκε στην παρούσα εργασία, είναι τα 5-6 frame ανά δευτερόλεπτο, ώστε να υπάρχει η αίσθηση στον θεατή της συνεχούς φυσικής κίνησης χωρίς να εμφανίζεται πρόβλημα κακής σπασμοδικής κίνησης.

Θεωρητικά μια από τις στάνταρ ταχύτητες stop motion είναι τα 12 fps (twos στην αργκό των animators). Υπάρχουν βέβαια και τα 24 fps (ones) εκεί όμως η διαδικασία είναι πάρα πολύ χρονοβόρα αφού για να ολοκληρωθεί μια κίνηση ενός δευτερολέπτου θα χρειαστούμε 24 φωτογραφίες! Πρακτικά τα fps που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να υπάρχει ένα καλό αποτέλεσμα stop motion είναι από 1 έως 12 fps.

Έγινε επίσης η χρήση κάποιων οπτικών εφέ για να τονίσουν την έμφαση κάποιων καταστάσεων.

Στην αρχή χρησιμοποιήθηκε το εφέ της κυκλικής σκίασης για να δημιουργηθεί η αίσθηση του ονείρου(effect: vignette), καθώς επίσης και η ξαφνική λάμψη (effect: edge rays και animate) πάνω στις μάσκες, για να δημιουργήσει το αποτέλεσμα της εξαφάνισης τους από το πλάνο. Ενδιάμεσα της ταινίας άλλη μια λάμψη (effect: glow) δίνει έμφαση στην εμφάνιση της μάσκας της πρωταγωνίστριας, στην συνέχεια μπαίνει ένα εφέ παλαιότητας (effect: film damage), με φόντο το ρολόι, ώστε να συνδέσει το πέρασμα της ώρας με το παλιό και το νέο. Προς το τέλος της ταινίας και κατά την διάρκεια των νυκτερινών φωτογραφίσεων, χρησιμοποιείται το εφέ της κυκλικής σκίασης (effect: vignette), για να ανάδειξη περισσότερο την νύκτα και να επικεντρώσει την θέαση στους πρωταγωνιστές.



Εικόνα 64. Επεξεργασία υλικού στο Avid Media Composer 8.4.2

Στην παρούσα εργασία εκτός της βασικής τεχνικής stop motion pixilation (φωτογραφίες ανθρώπων) χρησιμοποιήθηκε και η τεχνική stop motion object animation κατά την οποία τραβήχτηκαν φωτογραφίες αντικειμένων, τα οποία τοποθετούμενα και φωτογραφιζόμενα καρέ-καρέ σε πολλές διαφορετικές θέσεις, μονταρίστηκαν έτσι ώστε παρουσιάζουν κίνηση stop motion object animation για την δημιουργία των τίτλων αρχής και τέλους.

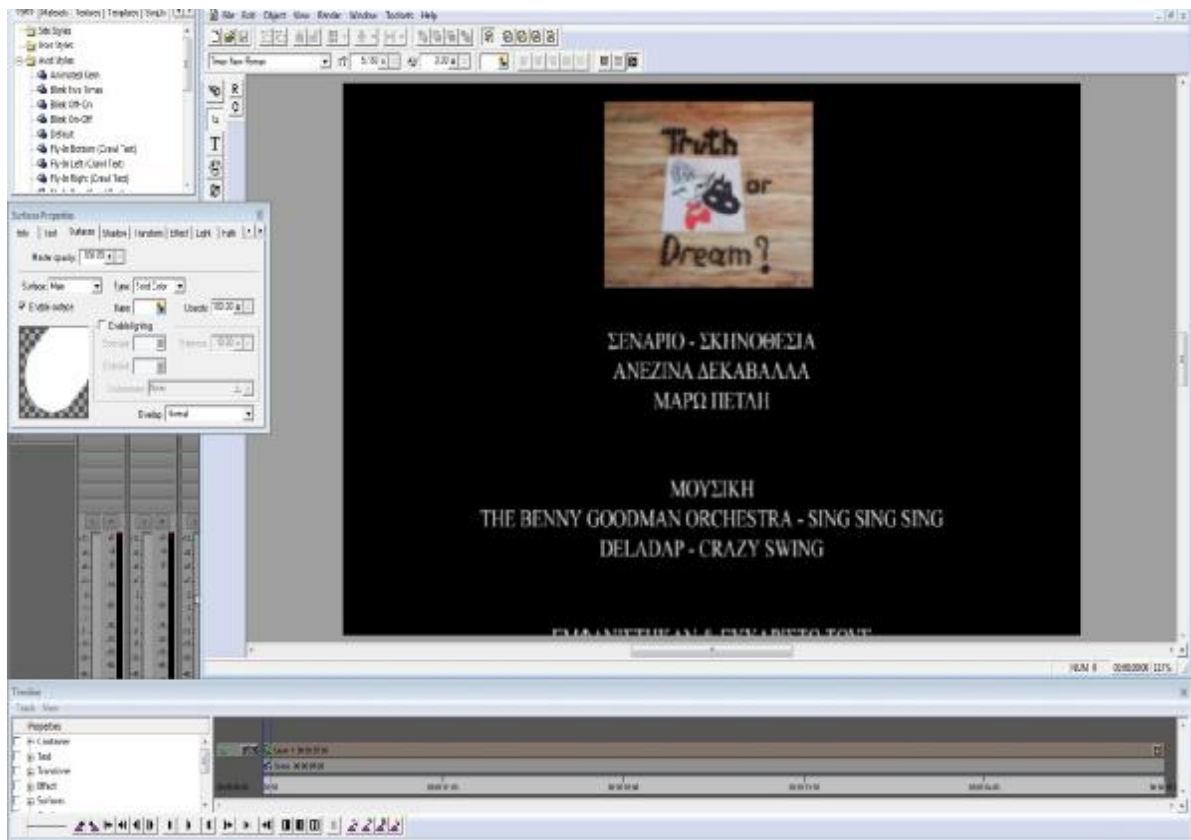
Οι επιλεγμένες φωτογραφίες στο σύνολο τους αφού είχαν χωριστεί αρχικά σε πλάνα στην συνέχεια σε σκηνές, με βάση το σενάριο, και μετά την εισαγωγή τους στο πρόγραμμα Avid media composer 8.4.2, δημιουργούν την διαδικασία της τελικής συνάρμοσης εικόνων.

4.3 TITLES CREATION - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΙΤΛΩΝ

Οι τίτλοι αποτελούν βασικά στοιχεία της ταινίας. δημιουργούνται σε δύο στάδια, στους τίτλους αρχής και τέλους σε μορφή object animation και στους τίτλους αναφοράς στις τελικές πληροφορίες της ταινίας.

Στο πρώτο στάδιο χρησιμοποιήθηκαν υλικά τα οποία σε μια ακατάστατη αλλά κατευθυνόμενη χρονικά κίνηση, δημιούργησαν το αποτέλεσμα των τίτλων. Κατά την διάρκεια όλης αυτής της τεχνικής, φωτογραφήθηκαν καρέ – καρέ, ώστε να προκύψει το αποτέλεσμα που εμφανίζεται στην ταινία. Δηλαδή μια μικρή δημιουργία stop motion object animation.

Στο δεύτερο στάδιο δημιουργήθηκαν οι τίτλοι αναφοράς, με απλή γραμματοσειρά, απλά χρώματα, λιτό φόντο και τον ορισμό της κίνησης τους, με την χρήση του Avid Marquee. Η επιλογή αυτής της αισθητικής άποψης, έγινε με βάση την μικρή διάρκεια τους και την εναρμόνιση τους με την ταινία.



Εικόνα 65. Δημιουργία τίτλων στο Avid Marquee

4.4 MUSIC SOUNDTRACK – ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ

Ήχοι περιβάλλοντος

Οι ήχοι περιβάλλοντος δεν παρέχουν πληροφορίες αλλά ενσωματώνονται σε μια εφαρμογή για να ενισχύσουν τα θέματα και να βελτιώσουν την παρουσίαση. Οι χρήσεις τους είναι:

- **Ενίσχυση του μηνύματος** με τη βοήθεια φυσικών ήχων (αέρας, κύματα, φωνές ζώων).
- **Ενίσχυση της αίσθησης ρεαλισμού** (π.χ. ήχοι πλήθους σε αθλητικές εκδηλώσεις).

Ηχητικά εφέ

Υπάρχουν μεγάλες βιβλιοθήκες ηχητικών εφέ που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ζωντανέψει μια δημιουργία, να αναδειχθούν τα κύρια σημεία της και να τονωθεί το ενδιαφέρον του κοινού.

Μουσική επένδυση.

Η σωστή επιλογή της μουσικής δημιουργεί θετική προδιάθεση στο κοινό και προκαλεί το ενδιαφέρον του, ενισχύοντας την θεματολογία της δημιουργίας.

Ήχοι και Μουσική «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? »

Στην ταινία αυτή έχουν χρησιμοποιηθεί διάφορα ηχητικά εφέ, όπως ήχος από ξυπνητήρι, πόρτα μπάνιου, γαύγισμα σκύλου, άνοιγμα, κλείσιμο πόρτας, μηχανή, ζώνη αυτοκινήτου, κλειδιά πόρτας, κουδούνι πόρτας, ήχος δακτύλων, ήχος δεικτών ρολογιού, ήχος κουδουνιού εισόδου. Τα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιήθηκαν, προήλθαν από το YOU TUBE.

Επίσης χρησιμοποιήθηκαν σαν μουσική επένδυση όλης της ταινίας, τα κομμάτια:

1. The Benny Goodman Orchestra – Sing Sing Sing 2. Deladap Crazy swing.

Οι ήχοι και μουσική προσαρμόστηκαν στα δεδομένα της ταινίας (αισθητικά και χρονικά), ώστε να προκύψει το τελικό αποτέλεσμα.



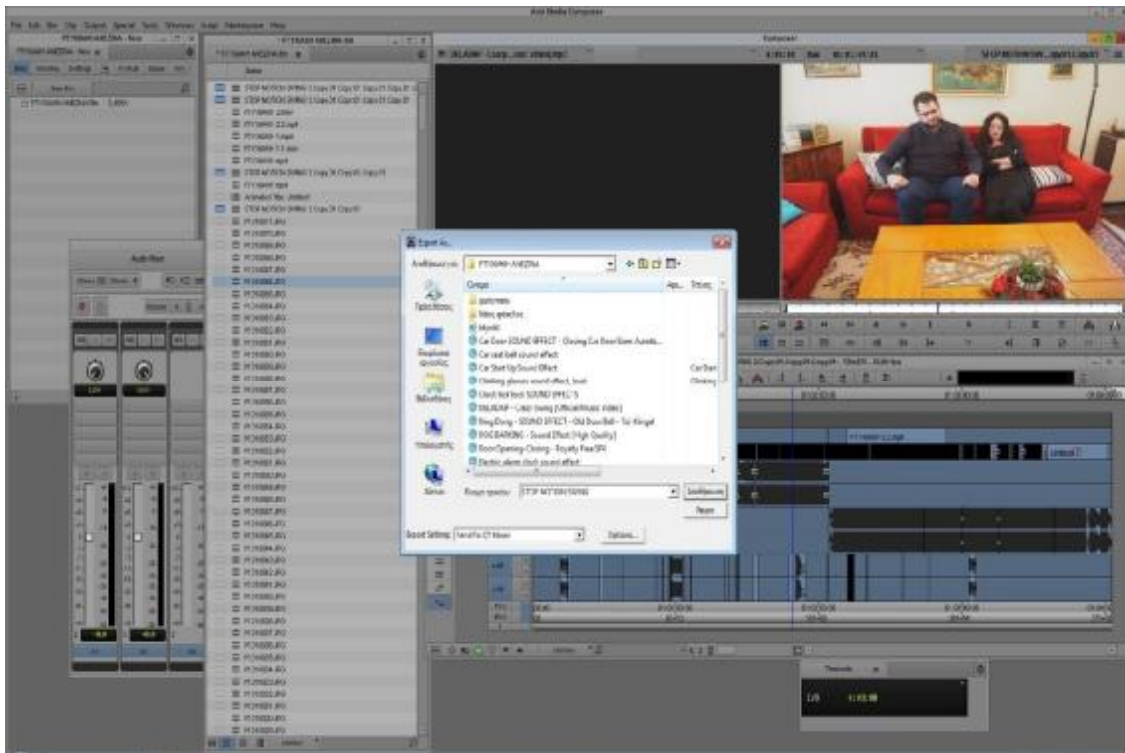
Εικόνα 66. Εισαγωγή και επεξεργασία ήχων και μουσικής στο Avid Media Composer

4.5 VIDEO EXPORT – ΕΞΑΓΩΓΗ ΒΙΝΤΕΟ

Η εξαγωγή του τελικού βίντεο της ταινίας, πραγματοποιείται στο στάδιο αυτό, αφού έχουν γίνει και οι τελευταίες απαιτούμενες ρυθμίσεις.

Στην ταινία «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? » χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα μοντάζ Avid Media Composer και επιπλέον το πρόγραμμα κωδικοποίησης Aowersoft Video Converter Studio για την εξαγωγή του τελικού βίντεο, ώστε να υπάρχει η δυνατότητα παραγωγής της ταινίας σε διαφορετικές μορφές βίντεο.

Η εξαγωγή του τελικού βίντεο έγινε αρχικά από το πρόγραμμα μοντάζ Avid Media Composer σε format QuickTime Movie και αρχείο τύπου mov, το οποίο είναι μικρό σε μέγεθος αλλά εμπεριέχει όλες τις πληροφορίες του βίντεο στην υψηλότερη δυνατή ανάλυση.



Εικόνα 67. Εξαγωγή βίντεο σε μορφή QuickTime Movie .mov

Στην συνέχεια γίνεται εισαγωγή του στο πρόγραμμα κωδικοποίησης Aowersoft, και μετά από τις τελικές ρυθμίσεις γίνεται η τελική εξαγωγή του σε διαφορετικές κωδικοποιήσεις, ώστε να έχουμε αρχεία που θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατάλληλα από διαφορετικές μονάδες εγγραφής και προβολής βίντεο ανάλογα με την υποστηριζόμενη ανάλυση τους.

Η αρχική εξαγωγή του βίντεο έχει μέγεθος 891 MB αρχείο τύπου mov και τα παρακάτω χαρακτηριστικά.

Εικόνα:

Ανάλυση 1920 x 1080

Ταχύτητα δεδομένων 27639 kbits/sec

Λόγος πλευρών 16 x 9

Ρυθμός καρτέ 25 f/s

Ήχος:

Ρυθμός μετάδοσης 1411 kbits/sec

Κανάλια 2 (στερεοφωνικά)

Ρυθμός δειγμάτων 44 KHZ

Μετά την επεξεργασία του βίντεο από το πρόγραμμα κωδικοποίησης, έχουμε εξαγωγή αρχείων χαμηλότερης ανάλυσης με τα παρακάτω χαρακτηριστικά.

BINTEO 1

Εικόνα:

Ανάλυση 1280 x 720

Ταχύτητα δεδομένων 8500 kbits/sec

Λόγος πλευρών 16 x 9

Ρυθμός καρτέ 25 f/s

BINTEO 2

Εικόνα:

Ανάλυση DVD PAL 720 x 576

Ταχύτητα δεδομένων 8500 kbits/sec

Λόγος πλευρών 4 : 3

Ρυθμός καρτέ 25 f/s

Ήχος:

Ρυθμός μετάδοσης 1411 kbits/sec

Κανάλια 2 (στερεοφωνικά)

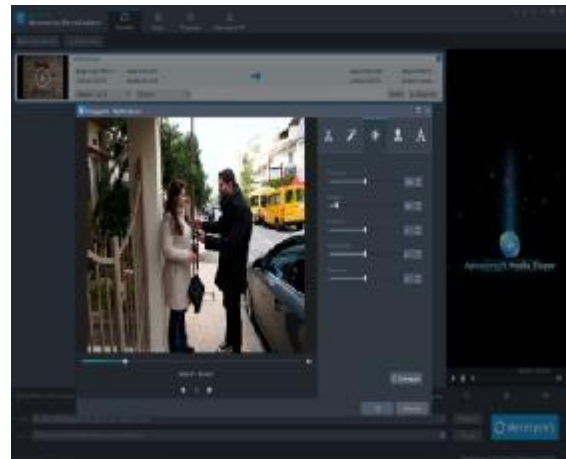
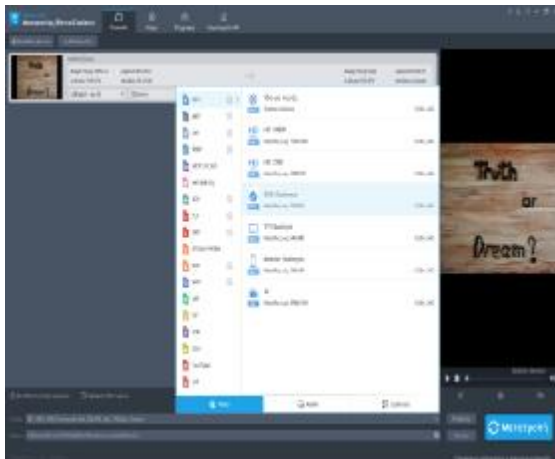
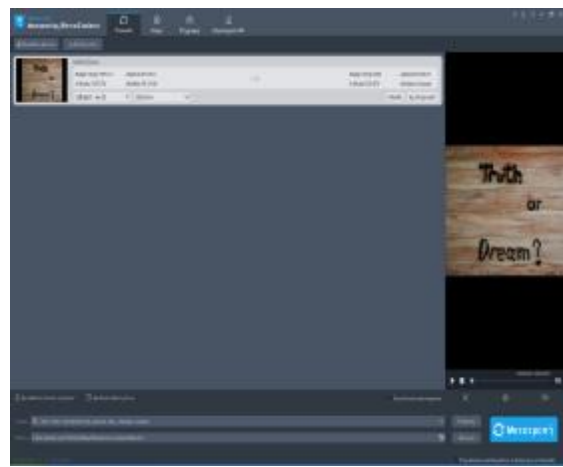
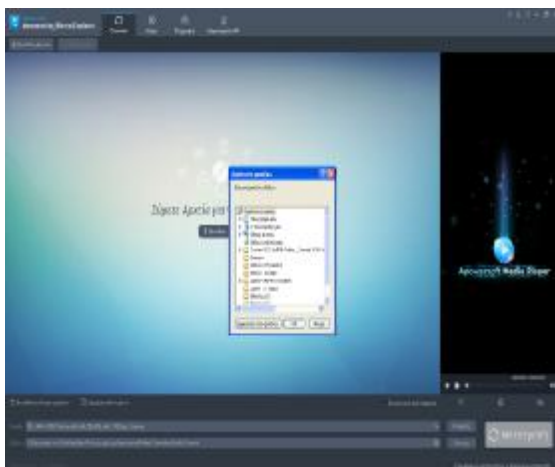
Ρυθμός δειγμάτων 44 KHz

Ήχος:

Ρυθμός μετάδοσης 1411 kbits/sec

Κανάλια 2 (στερεοφωνικά)

Ρυθμός δειγμάτων 44 KHz



Εικόνες 68. Επεξεργασία βίντεο στο πρόγραμμα κωδικοποίησης Aowersoft

4.6 STORAGE AND DVD AUTHORIZING - ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΚΑΙ ΕΓΓΡΑΦΗ DVD

Στο τελευταίο στάδιο της παραγωγής αυτής της ταινίας, πραγματοποιείται η αποθήκευση της και η εγγραφή της σε DVD.

Μετά από την μετατροπή της αρχικής κωδικοποίησης, έχουν προκύψει τρία διαφορετικά format της ταινίας, που η ουσιαστική τους διαφοροποίηση είναι στην ανάλυση τους.

1^ο Format: Ανάλυση 1920X1080 Αρχείο τύπου .mov.

Μέγεθος αρχείου 891 MB

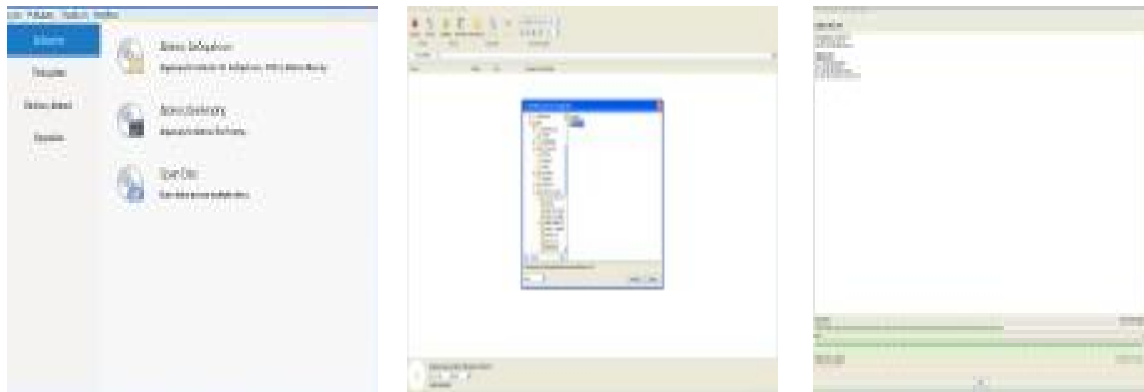
2^ο Format: Ανάλυση 1280X720 Αρχείο τύπου .mov.

Μέγεθος αρχείου 147 MB

3^ο Format: Ανάλυση DVD PAL 720X576

Αρχείο τύπου .mov Μέγεθος αρχείου 84,1 MB

Η αποθήκευση της γίνεται σε μαγνητικό και οπτικό δίσκο. Για την εγγραφή του βίντεο σε οπτικό δίσκο DVD χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα εγγραφής CD/DVD Burn Aware.



Εικόνες 69. Εγγραφή βίντεο στο πρόγραμμα Burn Aware

Κατά την εγγραφή και των τριών format της ταινίας, ο ήχος είναι στερεοφωνικός με δειγματοληψία 44KHz και ανάλυση 16 bit.

Η επιλογή και η αποθήκευση – εγγραφή των διαφορετικών format έγινε για να δημιουργηθεί η δυνατότητα προβολής της ταινίας σε διαφορετικά μέσα προβολής ανάλογα με τα υποστηριζόμενα δεδομένα ανάλυσης της εικόνας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι να δείξει το αποτέλεσμα μιας προσπάθειας παρουσίασης μιας ταινίας η οποία βασίζεται στην δημιουργία οπτικοακουστικού έργου με την χρήση προχωρημένων τεχνικών προσομοίωσης κίνησης (stop motion animation).

Η προσπάθεια αυτή επικεντρώνεται σε δύο άξονες, στον θεωρητικό και τον τεχνικό – πρακτικό. Στον θεωρητικό άξονα αξιοποιήθηκαν όσες πηγές μπορούσαν να δώσουν υλικό σχετικά με το animation. Στον τεχνικό – πρακτικό, υλοποιήθηκαν όλα τα στάδια δημιουργίας μιας ολοκληρωμένης παραγωγής που αναφέρθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια. Σημαντικό ρόλο για την υλοποίηση της ταινίας αυτής έπαιξε και η πολύτιμη βοήθεια που προσέφεραν οι φίλοι που μετείχαν σαν ηθοποιοί.

Βασική τεχνική animation που χρησιμοποιήθηκε είναι αυτή του pixilation, και σε μικρή χρήση η τεχνική object animation στην αρχή και το τέλος.

Η εμπειρία και οι γνώσεις που αποκτήθηκαν από αυτήν την ατομική προσπάθεια δημιουργίας της ταινίας, σε τεχνικές animation, διαχείρισης ανθρώπων, προγραμματισμού οργάνωσης, συντονισμού, είναι πολύ ουσιαστικές.

Το κάθε στάδιο υλοποίησης παρουσίασε διάφορες δυσκολίες, κυρίως το στάδιο προπαραγωγής με θέματα οργανωτικά, επιλογής και διαθέσιμου χρόνου ανθρώπων – ηθοποιών, για να προγραμματιστούν τα επόμενα βήματα ολοκλήρωσης των φωτογραφίσεων.

Στο στάδιο της παραγωγής τα θέματα που προέκυψαν ήταν περισσότερο τεχνικής φύσεως, χωρίς να εξαιρούνται και αυτά που είχαν σχέση με την χρονική διαθεσιμότητα όλων των πρωταγωνιστών σε συνδυασμό με τους χώρους φωτογράφισης.

Στην μεταπαραγωγή τα θέματα που αντιμετωπίστηκαν ήταν αυτά που αφορούσαν άστοχο ή προβληματικό υλικό από τις φωτογραφήσεις, σε συνδυασμό με τις πολλές δοκιμές εικόνας και ήχου και διαφόρων effect κατά την διάρκεια του μοντάζ, ώστε να επιτευχθεί το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Συνοψίζοντας, γίνεται αντιληπτό ότι, ο σχεδιασμός και η παραγωγή μιας ταινίας animation, είναι μια διαδικασία αρκετά χρονοβόρα, αλλά με πολλά καλλιτεχνικά στοιχεία βασισμένα στις βάσεις της τέχνης και της τεχνικής. Ο δημιουργός μπορεί να αναπτύξει τον δικό του τρόπο έκφρασης και έτσι να παράγει μία δημιουργία που να εμπεριέχει την προσωπικότητα του, άρα να μπορεί να επικοινωνεί με τον θεατή.

Έτσι και στην ταινία «Αλήθεια ή Όνειρο; - Truth or dream? » η αρχική ιδέα προσπαθεί να περάσει στο τελικό αποτέλεσμα. Η επικοινωνία με τον θεατή, προσπαθεί να προσδιοριστεί μέσα από την καθημερινότητα των πρωταγωνιστών, την σύγκρουση των συναισθημάτων τους, στο τι θέλουν να ζήσουν, την αλήθεια - πραγματικότητα ή το όνειρο – το άπιαστο.

Στην ταινία της παρούσας πτυχιακής εργασίας γίνεται μια προσπάθεια παρουσίασης του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος, λόγω της πρώτης φοράς ενασχόλησης με ένα τέτοιο θέμα, αλλά και του χαμηλού κόστους παραγωγής της, το οποίο θα μπορούσε να βελτιωθεί περισσότερο και ως προς το δημιουργικό και ως προς το τεχνικό επίπεδο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βασιλειάδης Γιάννης - “Animation, Ιστορία και Αισθητική του Κινουμένου Σχεδίου - Εκδόσεις : Αιγόκερος 2006

Μούρη Ελένη - “Frame by Frame” – Εκδόσεις: Nexus publications 2004

Σιάκας, Σπύρος - Animation με κούκλες. Από την ιδέα στο τελικό μοντάζ. Εκδόσεις: Νεανικό Πλάνο, 2008

ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΒΙΝΤΕΟ

<https://www.youtube.com/watch?v=JNHljBa5nwA>

<https://www.youtube.com/watch?v=HDPyoXvDzEA>

<https://www.youtube.com/watch?v=cOeq4B3L4r4>

<https://www.youtube.com/watch?v=mZ1P7VZxoLk>

<https://www.youtube.com/watch?v=knLaovT6L0E>

<https://www.youtube.com/watch?v=C3Ue1AXSzyw>

<https://www.youtube.com/watch?v=bQAkk0J3ITM>

<https://www.youtube.com/watch?v=bQAkk0J3ITM>

Νυχτερινή Φωτογράφιση με Υψηλές τιμές ISO (teachme.gr) (youtube)

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

<https://translate.google.gr/translate?hl=el&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/Animation&prev=search>

[1] <https://el.wikipedia.org/wiki/Animation>

[2] <http://anima3dproductions-posts.blogspot.gr/>

[3] <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#History>

[4] https://el.wikipedia.org/wiki/Ελληνικό_κινούμενο_σχέδιο

[5] <https://camerastyloonline.wordpress.com/2008/05/07/animation/>

[6] Α.ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΛΗΨΕΙΣ ΒΙΝΤΕΟ (Google)

[7] aetos.it.teithe.gr/~praptis/CG/Graphics19-Animation.pdf

[8] www.kinoumeno.gr/prin_3ekiniso.html

[9] 1lyk-kilkis.kil.sch.gr/autosch/joomla15/11111/Animation_.doc

[10] <https://www.gpeppas.gr/fotografia/vasikes-arxes.html>

[11] www.akatsikoudis.blogspot.com

[12] cinofil.pblogs.gr/2014/01/to-mpntaz-ston-kinhmatografo-tewries-sholes.html

[13] https://el.wikipedia.org/wiki/Γενικές_αρχές_φωτογραφίας

[14] <https://en.wikipedia.org/wiki/Pixilation>

[15] Φωτογραφία-Media.Uoa

[16] ΣΤΑΔΙΑ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ (Google)

[17] https://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics

[18] https://fr.wikipedia.org/wiki/Claude_Beylie

[19] https://en.wikipedia.org/wiki/John_Ayrton_Paris

[20] <https://en.wikipedia.org/wiki/Phenakistiscope>

[21] <https://en.wikipedia.org/wiki/Zoetrope>

