



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΊΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Τ.Ε.  
(ΠΡΩΗΝ: ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ)**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**  
**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ**  
**ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ: ΕΦΑΡΜΟΓΗ**  
**ΣΕ ΤΑΙΝΙΑ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ**

**ΓΙΑΝΝΑΚΟΥΛΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ (ΑΜ 1673)**

**ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΟΥΤΡΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ**

**ΝΑΥΠΑΚΤΟΣ, 2019**



# ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Πιστοποιείται ότι η πτυχιακή εργασία με θέμα:

## «ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ: ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΕ ΤΑΙΝΙΑ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ»

του/φοιτητή του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

**ΓΙΑΝΝΑΚΟΥΛΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ**

**Α.Μ.: 1673**

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάσθηκε ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Τ.Ε.

στις

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ



## 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**

Γιαννακούλας Γεώργιος..... 1673 .....





# ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αρχικά θέλω να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στον επιβλέποντα καθηγητή μου Αθανάσιο Κούτρα. Στην συνέχεια στα παιδιά που συμμετείχαν στο υποκριτικό κομμάτι και υποδύθηκαν τους ρόλους της ταινίας την Αγγελική Βλάχου και τον Αντρέα Γιαννακούλα. Τέλος σε όλους τους φίλους μου για την υποστήριξη.





# ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η ιδέα της προβολής κινούμενη εικόνας ως μέσο μετάδοσης πληροφορίας είναι αρκετά παλιά. Αρχικά, Πτολεμαίος είναι ο πρώτος που χρησιμοποίησε μια αυτοσχέδια κατασκευή οπτικού τρικ, η οποία έχει μείνει γνωστή και ως ο δίσκος του Πτολεμαίου. Αργότερα στην Κίνα έχουμε την εξέλιξη του θεάτρου σκιών (αν και κάποιοι αναφέρουν ότι στα ινδικά έπη γίνεται αναφορά για θέατρο σκιών 200 πχ).

Όλα αυτά μέχρι τον 19<sup>ο</sup> αιώνα όταν η μία εφεύρεση μετά την άλλη θα συντελέσουν στην εφεύρεση του κινηματογράφου. Το 1894 οι αδελφοί Λυμιερ θα κατοχυρώσουν την πατέντα μίας μηχανής προβολής φίλμ. Η ανάπτυξη και η εξέλιξη του κινηματογράφου σαν βιομηχανία και τέχνη ήταν κάτι που τον 20<sup>ο</sup> αιώνα έγινε ραγδαία. Η ταινία μυθοπλασίας αποτελεί μέρος του κινηματογράφου, διακλαδώνεται από την επιστήμη του ήχου, της εικόνας μέχρι και τις τέχνες.

Η αφορμή για την εκπόνηση αυτής της πτυχιακής εργασίας ήταν αυτός ο συνδυασμός. Ενώ ταυτόχρονα η προσωπική ματιά του δημιουργού αναδεικνύει και μια γλώσσα επικοινωνίας που υπάρχει μεταξύ του κοινού και της ταινίας.

Στα παρακάτω κεφάλαια θα γίνει η ανάλυση σε αυτό το ταξίδι της δημιουργίας μιας ταινίας περνώντας από κάθε στάδια παραγωγής.



# ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σε αυτό το βιβλίο θα περιπλανηθούμε στα στάδια που χρειάζονται για την δημιουργία μιας ταινίας μυθοπλασίας. Εξετάζοντας την διαδικασία παραγωγής της ταινίας από την ιδέα μέχρι την εξαγωγή του μοντάζ σε βίντεο.

Αρχικά θα αναλύσουμε την θεωρία του σεναρίου, των πλάνων και γενικά των απαιτήσεων ενός τέτοιου εγχειρήματος. Από την θεωρία θα μεταφερθούμε στην υλοποίηση μέσα από το υλικό της ταινίας μυθοπλασίας και με μικρά βήματα θα φτάσουμε από την επεξεργασία τις εικόνες και του ήχου μέχρι και τις επιλογές των εφέ. Και από την καταγραφή των πλάνων στην κάμερα, μέχρι το μοντάζ και την τελική σύνθεση της ταινίας. Όλα αυτά μέσα από τα στάδια του σεναρίου, προ παραγωγής, της παραγωγής και τη μεταπαραγωγής.

Τέλος θα υπάρχουν πολλές εικόνες που θα εξηγούν την διαδικασία και την μεθοδολογία, και όλα αρχίζοντας με την έρευνα και φτάνοντας στο τελικό export του αρχείου, της ταινίας μυθοπλασίας.



# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ</b> .....	<b>vii</b>
<b>ΠΡΟΛΟΓΟΣ</b> .....	<b>ix</b>
<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</b> .....	<b>xi</b>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΠΙΝΑΚΩΝ</b> .....	<b>xviii</b>
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	<b>xx</b>
<b>1 ΤΑΙΝΙΑ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ</b> .....	<b>23</b>
1.1 ΕΝΝΟΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ.....	24
1.2 ΕΙΔΗ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ.....	24
1.3 Η ΠΑΡΟΝ ΑΙΝΙΑ ΚΑΙ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΗΣ.....	26
<b>2 ΣΕΝΑΡΙΟ</b> .....	<b>27</b>
2.1 ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ .....	27
2.2 ΣΚΟΠΟΣ.....	27
2.3 ΤΑ ΕΙΔΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	28
<b>3 ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ</b> .....	<b>30</b>
3.1 ΝΤΕΚΟΥΠΙΑΖ .....	30
3.2 ΚΑΤΑΚΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΛΑΝΑ.....	30
3.3 ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.....	31
3.4 ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	32
3.5 ΡΕΠΕΡΑΖ.....	32
3.6 ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ.....	32
<b>4 ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ</b> .....	<b>32</b>
4.1 ΟΠΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ .....	33
4.2 ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΣΕ ΜΙΑ ΤΑΙΝΙΑ.....	34
4.2.1 ΚΑΤ(CUT).....	34
4.2.2 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ.....	34
4.3 ΜΕΓΕΘΟΣ ΚΑΔΡΟΥ.....	36
4.4 ΤΥΠΟΙ ΚΑΔΡΟΥ ΓΩΝΙΩΝ ΚΑΙ ΥΨΟΣ ΚΑΜΕΡΑΣ.....	37

4.4.1	ΚΑΔΡΑΡΙΣΜΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΣΥΝΘΕΣΗΣ.....	38
4.5	ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ.....	40
4.6	ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ.....	41
4.6.1	ΔΕΙΓΜΑΤΙΚΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ.....	41
4.6.1.1	ΚΙΝΗΣΗ.....	41
4.6.1.2	ΤΟ ΚΑΔΡΟ.....	44
4.6.1.3	ΤΥΠΟΙ ΚΑΔΡΩΝ ΓΩΝΙΩΝ ΚΑΙ ΥΨΟΣ ΛΗΨΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ.....	49
4.6.1.4	ΗΧΟΣ.....	54
<b>5</b>	<b>ΣΤΑΔΙΟ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....</b>	<b>55</b>
5.1	ADOBE PREMIERE PRO CC 2018.....	56
5.1.1	ΡΥΘΜΗΣΕΙΣ (SETTINGS) ADOBE PREMIERE.....	57
5.1.2	ΡΥΘΜΗΣΕΙΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΈΡΓΟΥ.....	57
5.2	ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΑΙΝΙΑΣ ΡΟΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	61
5.3	ΕΦΕ (EFFECT) ΣΤΗΝ ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ.....	63
5.3.1	ΤΟ ΠΑΝΕΛ ΤΩΝ ΕΦΕ.....	65
5.3.2	AUDIO MIXER.....	68
5.4	ΤΙΤΛΟΙ ΑΡΧΗΣ.....	69
5.5	ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ.....	70
5.6	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΗΧΟΥ.....	72
5.7	ΕΞΑΓΩΓΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (EXPORT)-RENDER-DVD.....	76
5.7.1	ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ ΣΕ DVD.....	77
	<b>ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....</b>	<b>78</b>
	<b>ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....</b>	<b>79</b>
	<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....</b>	<b>80</b>



# **ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ**

Προπαραγωγή, παραγωγή, μεταπαραγωγή, σενάριο, ταινία μυθοπλασίας.





# ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας περιεχομένων.....	24
Πίνακας μουσικών κομματιών .....	75



# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι ο εξής. Μέσα από την δημιουργία και την επεξεργασία, μιας ταινίας μυθοπλασίας, να εφαρμόσουμε τις τεχνικές της οπτικοακουστικής παραγωγής. Η ταινία θα ευθυγραμμίζεται με τις αρχές του σεναρίου κινηματογραφικού έργου. Ενώ θα εφαρμόσει στο στάδιο της παραγωγής τα περισσότερα πλάνα, κάδρα και κινήσεις κάμερας, τα οποία θα αναλύσουμε στα θεωρητικά κεφάλαια του βιβλίου.

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται μια ανάλυση της ταινίας μυθοπλασίας στον κινηματογράφο. Στην συνέχεια μια εισαγωγή στο σενάριο και της υποκατηγορίες του, αλλά και στον τρόπο με τον οποίο δημιουργείται. Ακολουθεί το στάδιο της προπαραγωγής με ταξινόμηση στην σειρά με που αναπτύσσουμε την ταινία. Όπως, η σκηνογραφία και ο προϋπολογισμός. Επιπλέον θα γίνει μια θεωρητική προσέγγιση στις οπτικές ενότητες μίας ταινίας και των συνδέσεών της . Στην συνέχεια με την ολοκλήρωση των διαδικασιών και τον έλεγχο του εξοπλισμού περνάμε στην παραγωγή. Στο στάδιο της παραγωγής θα γίνουν τα γυρίσματα της ταινίας, στις τοποθεσίες που έχουμε επιλέξει. Στην συνέχεια θα δείξουμε τους οπτικούς τρόπους σύνδεσης μεταξύ των πλάνων, και εννοιολογικά σε μια προσπάθεια ανάδειξης της σκηνοθεσίας του έργου. Πριν κλείσουμε το κεφάλαιο θα δούμε μερικές φωτογραφίες από κάθε είδος πλάνου που χρησιμοποιήθηκε στην πτυχιακή εργασία, ενώ επίσης κάδρα και κινήσεις της μηχανής λήψης. Με το πέρασμα από το στάδιο της παραγωγής, ερχόμαστε την μεταπαραγωγή, εκεί μέσα από αυτό το κεφάλαιο θα έρθουμε σε μια πρώτη επαφή με τα προγράμματα που έγινε η επεξεργασία του οπτικοακουστικού υλικού. Επίσης θα εξηγήσουμε και μερικά εφέ που εφαρμόστηκαν με σκοπό την καλύτερη ατμόσφαιρα στο περιβάλλον της ταινίας μυθοπλασίας. Στο τελικό στάδιο και όσο πλησιάζουμε τον στόχο τη έργου, επενδύουμε μουσικά την ταινία και αποποινοικοποιούμε τους ήχους , για ένα άρτιο αποτέλεσμα σε συνδυασμό ήχο και εικόνα. Ελέγχουμε τα τελικά κατ, μαζί με το σενάριο. Για να επιβεβαιώσουμε την επίτευξη του στόχου στον τομέα του σεναρίου, και πως αυτό μεταδίδεται αρμονικά μέσα από την ταινία. Στο τέλος εξάγουμε το έργο από το πρόγραμμα. Στο στάδιο της μεταπαραγωγής δείχνουμε με εικόνες και με συνοδεία κειμένου, αυτήν την διαδικασία, τον τρόπο εξαγωγής και την τελική αποθήκευση σε DVD.





# 1 Η ΤΑΙΝΙΑ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ

## 1.1 ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ

Η λέξη μυθοπλασία είναι σύνθετη και προέρχεται από τις λέξεις (μύθος + πλάθω).

Επομένως με τον όρο ταινία μυθοπλασίας, προσδιορίζουμε το είδος της ταινίας. Τις οποίες η πλοκή είναι αποτέλεσμα φαντασίας και όχι πραγματικών ή ιστορικών γεγονότων. Με αυτόν τον τρόπο κατασκευάζουμε μια ιστορία, που τείνει να μοιάζει πραγματική. Η έννοια του μύθου προϋπάρχει από την αυγή του ανθρώπινου πολιτισμού, και ενσαρκώνεται σε κάθε τέχνη που εφευρίσκει ο άνθρωπος ανά τους αιώνες.

Ωστόσο η ιστορία του είδους γεννιέται στο Παρίσι. Στις 28 Δεκεμβρίου του 1895, οι Γάλλοι αδερφοί Λουμιέρ θα προβάλλουν την πρώτη κινηματογραφική ταινία. Μετά από

αυτό το γεγονός ήταν θέμα χρόνου η πρώτη ταινία μυθοπλασίας. Αυτό πραγματοποιείται το 1896 με την ταινία των Λουμιέρ L'Arroseur arrosé. Παρόλ'αυτά 1903 με το φιλμ "The Great Train Robbery" κατασκευάζετε το πρώτο φιλμ που περιέχει σύνθετη επεξεργασία, περιέχει την τεχνική της εγκάρσιας κοπής (cross cut) μαζί, ενώ και κινήσεις της κάμερας.

Σκοπός της ταινίας μυθοπλασίας είναι να εισάγει τον θεατή σε ένα "παράλληλο" σύμπαν, μέσα από το πρίσμα του εκάστοτε σκηνοθέτη. Με αποστολή είτε την ψυχαγωγία ή τον προβληματισμό του κοινού σχετικά με ένα θέμα. Αυτό ο σκηνοθέτης μαζί με το κινηματογραφικό πλήρωμα το επιτυγχάνει, μέσω των οπτικοακουστικών εφέ, της σύνθεσης των πλάνων, και των visual effect. Που λόγω της τεχνολογικής επανάστασης των υπολογιστών τις τελευταίες δεκαετίες, έχουν εδραιώσει την κυριαρχία τους, στην απόδοση μυθοπλαστικών ταινιών ξεπερνώντας τους περιορισμούς του φυσικού κόσμου .

## 1.2 ΕΙΔΗ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ

Οι πρώτες ταινίες μέχρι και τα μέσα της δεκαετίας του 1920 δεν έχουν ήχο, υπάγονται στο λεγόμενο Βουβό κινηματογράφο. Ο οποίος βασίζεται αποκλειστικά στην εικόνα και στα οπτικά εφέ, ενώ συχνά ζωντανή μουσική συνόδευε την προβολή της ταινίας. Κύριος εκπρόσωπος του Βουβού κινηματογράφου ήταν ο Τσάρλι Τσάπλιν (Charles Spencer Chaplin Jr, 16 Απριλίου 1889 – 25 Δεκεμβρίου 1977). Ήταν σκηνοθέτης, ηθοποιός που μεγαλούργησε κατά τις πρώτες δεκαετίες στην Αμερική με τις ταινίες του.

Ο ήχος εμφανίζεται το 1926 με την εφεύρεση που παρουσίασαν οι Warner Brothers (Vita phone). Με την οποία δυνόταν πλέον η δυνατότητα καταγραφής και του ήχου στις κινηματογραφικές παραγωγές. Η ταινία The Jazz Singer που κυκλοφόρησε το 1927 βασίστηκε σε αυτήν ακριβώς την τεχνολογία και έτσι ένα μέρος της περιείχε διαλόγους.

Από εκεί και πέρα σύμφωνα με τον Ken Dancyger<sup>1</sup> υπάρχουν πέντε μεγάλες κατηγορίες:

- (Wish fulfillment) Επίτευξη στόχου. Είναι τα είδη ταινιών με έντονη δράση και έντονη πλοκή, όπως οι ταινίες Επιστημονικής φαντασίας ή οι Περιπέτειάς. Χαρακτηριστικό είναι πως σε αυτήν την κατηγορία το κοινό ταυτίζεται με τον πρωταγωνιστή και τις επιτυχίες του, μιας και αυτός προβαίνει σε ηρωικές πράξεις. Δίνουν στον θεατή την αίσθηση της ανταμοιβής που κερδίζει και ο χαρακτήρας της ταινίας
- (Realism) Επίτευξη στόχου στον ρεαλισμό. Σε αυτήν την κατηγορία βρίσκονται οι ταινίες της Βιογραφίας, Αθλητικές ταινίες και η Ρομαντική (Αισθηματική) Κωμωδία. Αυτά τα είδη κυριαρχούν κατά κύριο λόγο στην τηλεόραση. Έτσι το κοινό περιμένει καταστάσεις γνώριμες προς αυτό, εντός του ιστορικού χρόνου. Ενώ υπάρχει και μια αίσθηση αισιοδοξίας προς την τελική επίλυση του προβλήματος των χαρακτήρων.
- Τα είδη της Αληθοφάνειας όπως: Θρίλερ, Δράμα, Πολεμική ταινία, Αστυνομική ταινία, Κωμωδία καταστάσεων.
- Είδη (nightmare) Εφιάλτης, σε αυτήν την κατηγορία βρίσκονται οι ταινίες: Οι ταινίες τρόμου, οι τρελές Κωμωδίες (Screwball) αλλά και οι Νουάρ (Film Noir). Αυτή η ομάδα ταινιών είναι αντίθετη με τις κατηγορίες Επίτευξης στόχου. Διότι εδώ δημιουργείτε η προσδοκία του χειρότερου σαν στόχος του θεατή, μέσα από την φαντασία και τους φόβους του.

Ken Dancyger<sup>1</sup> (2013). Global screenwriting. Λονδίνο: Focus press.



### 1.3 Η ΠΑΡΟΝ ΤΑΙΝΙΑ ΚΑΙ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΗΣ

Τα χαρακτηριστικά της ταινίας βασίζονται εκτυλίσσεται σε δύο χρόνους παράλληλους που εφάπτονται ανά διαστήματα. Βασίζετε στα είδη του (Nightmare) Εφιάλη, τοποθετώντας τον θεατή στην θέση να προσδοκά το χειρότερο σαν στόχο. Οι φανταστικές ιστορίες είναι πάντα δημιουργικές<sup>2</sup> Ενώ στο άλλο σκέλος βασίζετε στο είδος της Αληθοφάνειας μέσω του Δράματος και με έναν φυσικό τρόπο το κοινό παρακολουθεί μια ρεαλιστική κατάσταση να ξεδιπλώνεται στην οθόνη. Αυτό επιτυγχάνετε μέσω των δύο τοπίων. Από την μία πλευρά βρισκόμαστε σε ένα σκοτεινό υπόγειο με τον πρωταγωνιστή δεμένο με μια αλυσίδα στο πάτωμα, και στην άλλη πλευρά σε μια ερημική παραλία σε ανοιχτό πεδίο.

Ο στόχος της ταινίας είναι μέσα από μια εξπρεσιονιστική ματιά συσχέτιση των δύο συμβολικών καταστάσεων να προβληματιστεί σχετικά με το φιλοσοφικό ζήτημα του έρωτα και του θανάτου, άλλα και με την αναζήτηση του νοήματος της ζωής μέσα.

Ken Dancyger<sup>2</sup> (2013). Global screenwriting. Λονδίνο: Focus press.

## 2 ΣΕΝΑΡΙΟ

### 2.1 ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Πριν ακόμα γίνει ο σκελετός του σεναρίου ο δημιουργός θα πρέπει να έχει ξεκάθαρη οπτική του θέματος του επιθυμεί να παρουσιάσει. Επίσης ο δημιουργός πρέπει να αναρωτηθεί εάν πάνω στο θέμα το οποίο επέλεξε κρύβεται μια ιστορία έτοιμη προς αφήγηση. Η έρευνα και η παρατήρηση είναι βασικό μέρος στην ανάπτυξη ενός σεναρίου. Ως πηγή ιδεών κυρίως είναι η κοινωνικοπολιτική πραγματικότητα του δημιουργού αλλά και οι ιδέες στις οποίες έχει εκτεθεί. Για να πραγματοποιηθεί μία ταινία απαιτείται δυνατή αφήγηση ώστε η ιστορία που θα παρουσιαστεί να είναι πιο ελκυστική στον θεατή.

### 2.2 ΣΚΟΠΟΣ

Όλα ξεκινούν από το σενάριο. Είναι το μέσο δόμησης, οργάνωσης αλλά και ένα οδηγός που είναι πολύτιμη βοήθεια σε όσους θα αναμειχθούν στην παραγωγή. Η ιδέα επικοινωνείτε με το σενάριο και γίνεται κατανοητή σε όσους σχετίζονται με την δημιουργία ενώ δίνει ξεκάθαρη εικόνα για το θέμα της ταινίας αλλά και του μηνύματος που θέλει να περάσει. Επιπλέον θα κάνει κατανοητό στον σκηνοθέτη την εσωτερική λογική της ταινίας που θα προσεγγίσει. Ενώ παράλληλα θα καθορίσει ένα μεγάλο μέρος από παράγοντες και θα απαντήσει σε ορισμένα ερωτήματα σχετικά με το στάδιο της προπαραγωγής (όπως πχ. τοποθεσίες για γυρίσματα, προϋπολογισμός κ.α.) .Ενώ καθοδηγεί τούς μοντέρ αργότερα, δείχνοντας την προτεινόμενη δομή με βάση το σενάριο. Οι πρώτοι που έρχονται σε επαφή με το σενάριο είναι ο παραγωγός και ο σκηνοθέτης. Ο παραγωγός στην επαφή του με το σενάριο πρέπει να είναι σε θέση να εκτιμήσει το κόστος ενώ να διαθέτη και ένα όραμα σχετικά με την απήχηση της ταινίας. Ο σκηνοθέτης θα αρχίσει να ξετυλίγει τις εικόνες πάνω από τις γραμμές του κειμένου, δημιουργώντας έτσι μια ιδέα και ένα πρόχειρο σκίτσο για το πώς θα υλοποιηθεί η ταινία με βάση το σενάριο. Αυτοί οι τρεις παράγοντες είναι βασικό να καταλήξουν στο τι ακριβώς ταινία θέλουν να φτιάξουν.

### 2.3 ΤΑ ΕΙΔΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- **Το περίγραμμα:** Αποτελείται κατά κύριο λόγο από μερικές σελίδες και έχουν σαν σκοπού να παρουσιάσουν το θέμα αλλά και το μήνυμα της ταινίας.
- **Σενάριο λήψεων/ γυρισμάτων:** Περιέχει μια πολύ καλή περιγραφή του χώρο των σκηνών, των οπτικών σκηνών αλλά και ένα περίγραμμα των ιδεών που χρειάζονται να εφαρμοστούν κατά την διάρκεια των γυρισμάτων. Επιπλέον υποδεικνύει τον σχεδιασμό των λήψεων και είναι ένας οδηγός του τεχνικού προσωπικού ώστε να φροντίσουν να προμηθευτούν τον απαραίτητο τεχνικό εξοπλισμό (φωτισμό, μικρόφωνα, ανακλαστήρες φωτός, κάμερες).
- **Σενάριο κατά την διάρκεια του Μοντάζ:** Η μορφοποίηση του σεναρίου του μοντάζ μπορεί να σημαίνει την απομάκρυνση του σκηνοθέτη από το αρχικό σενάριο στο στάδιο της μεταπαραγωγής. Αυτό μπορεί να συμβαίνει με σκοπό η ταινία να γίνει πιο αρμονική νοηματικά ή να σχετίζεται με το δέσιμο οπτικοακουστικά και εννοιολογικά. Έτσι το σενάριο του μοντάζ μπορεί να είναι κάτι εντελώς διαφορετικό από το αρχικό σε σενάριο των γυρισμάτων ή μα είναι και το ίδιο.

(εικόνα από το σενάριο της ταινίας σκηνή πρώτη)

---

1 EXT. ΠΑΡΑΛΙΑ - ΜΕΡΑ

FADE IN:

(δυνατός ήχος απο  
κύματα)

Συννεφιασμένο τοπίο σε παραλία, ο πρωταγωνιστής έρχεται απο την δεξιά πλευρά της παραλίας

(Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΕΙΝΑΙ ΈΝΑΣ ΆΝΔΡΑΣ ΤΡΙΑΝΤΑΠΕΝΤΕ ΧΡΟΝΩΝ. ΜΟΛΙΣ ΈΧΕΙ ΑΠΟΛΥΘΕΙΦΟΡΑΕΙ ΜΑΥΡΟ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ, ΛΕΥΚΟ ΠΟΥΚΑΜΙΣΟ, ΓΡΑΒΑΤΑ, ΣΑΚΑΚΙ ΜΑΥΡΟ ΚΑΙ ΜΑΥΡΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΕΝΩ ΚΡΑΤΑΕΙ ΜΙΑ ΜΑΥΡΗ ΤΣΑΝΤΑ ΜΕ ΧΑΡΤΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥ).

Ερχεται και κάθεσαι στην παραλία, κοιτάζει την θάλασσα, ανάβει ενα τσιγάρο ενώ κάθεσαι κάτω στην άμμο, κοντα στο κύμα.

Σχεδον ξημερωσε  
περιμενα αυτην την μερα εδω και μηνες  
εχω πολλα να σκεφτω, και τοσο λιγο  
χρονο  
ειχα ξεχασει ποσο ομορφη ειναι η  
θαλασσα τον χειμωνα  
τοσες αναμνησεις, δεν θα μπορούσαν να  
βρισκομαι καπου αλλου.

Ανεβάζει λίγο την γραβάτα του, κοιτάζει το ρολόι και βάζει τα χέρια του μέσα στην άμμο, σιγα σιγά τα ανεβάζει πρός τα πάνω και αφήνει την άμμο να πέφτει.

Δεν θελω να γυρισω πισω κουραστικα,  
κουραστικα να υπαρχω σε ενα αδειο διαμερισμα εγκλωβισμενος  
αναμεσα στους τοιχους. Να βλεπω τον χρονο να περναι και να  
σβηνει καθε ελπιδα που γεννιεται στο μυαλο μου  
Αναρωτιεσαι πιο το νοημα?

INT. ΥΠΟΓΕΙΟ - ΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΤΟ

(ambient ήχος απο  
χαμηλο αέρα να  
μπαίνει στον  
χώρο, και ήχος απο  
αμμο να πέφτει στο  
έδαφος)

### 3 ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ

#### 3.1 ΝΤΕΚΟΥΠΙΑΖ

Μετά από την προσεκτική μελέτη του σεναρίου. Αρχίζουμε να οραματιζόμαστε τις τοποθεσίες για τα γυρίσματα, πως και που θα θέλαμε να πραγματοποιηθούν. Τον χρονικό προσδιορισμό των λήψεων σε συνάρτηση τους ηθοποιούς, διάφορες ιδέες που θα θέλαμε να εφαρμόσουμε κατά τα γυρίσματα. Ενώ και μελωδίες, μουσικά κομμάτια η ακόμα και ηχητικά εφέ που θα ντύσουν το έργο.

( εικόνα από το shooting script)

Shot	Camera/Action	Time	Audio
1	extreme close up στο πρόσωπο "απο το ματωμένο χτυπημένο μύτι"	2 seconds	
2	medium shot στον άνδρα / low angle shot	2 seconds	
3	Point of view shot (details στα χέρια) που βλέπουν στα πόδια του γιου που βρίσκεται στο πάτωμα	3 seconds	
4	Medium shot static στην κίεση του γιου που κρατάει ένα πορτοκάλιο	2 seconds	
5	Long shot/dutch angle είδα διαίτησια στο του άνδρα που είναι καθισμένος στα γόνατα	2 seconds	
6	Black screen	1 seconds	ambient piano music and rain sound effect
7	close up/eye level angle στο παρουσιάζει το παλιό του αυτοκινήτου που βρίσκεται στο μίσο	2 seconds	ambient piano music and rain sound effect
8	Medium shot/low cut (στον άνδρα) κάθεται στην θέση του οδηγού	3 seconds	ambient piano music and rain sound effect
9	Close up (έξω στο τηλέφ)	2 seconds	rain sound effect
10	Extreme close up Mirroring (details μίση μερής εσωτερικός καθρέφτης οδηγού)	1 second	cell phone ringing
11	Medium shot/low angle (details κρατάει τον άνδρα και στην θέση του συνοδηγού το κινητό)	2 seconds	cell phone ringing
12	Close up (details στα χέρια)	2 seconds	"Τα έχω στείλει όλα..." "Παλιό αυτοκίνητο"
13	Close up (details γέρνει φθάνουν το τηλέφ)	3 seconds	"Yes, to Greece" Rain sound effect
14	Point of view (details στο χέρι κρατάει ένα πορτοκάλι)	3 seconds	"Oh, to Greece"
15	Close up mirroring	4 seconds	Rain sound effect
16	Medium shot eyes level (details από την θέση του συνοδηγού) περπατάει το κινητό στην θέση του συνοδηγού	8 seconds	"You're right to Greece" Rain sound effect "Άρα, πώς είναι, να είσαι μόνος σε τέτοιες..."
17	Medium shot eye level zoom	4 seconds	Rain sound effect ηχος από

#### 3.2 ΚΑΤΑΚΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΛΑΝΑ

Με το τέλος του ντεκουπάζ σεναρίου προχωράμε στο δεύτερο στάδιο της προπαραγωγής που είναι ο κατακερματισμός του σεναρίου σε πλάνα. Το σενάριο της ταινίας διαδραματίζεται σε δύο χώρους οι οποίοι εναλλάσσονται. Δεν ήταν κάτι δύσκολο λόγω ιδιοτροπίας του script ο ένας χώρος ήταν εξωτερικός και περιοριζόνταν σε μια παραλία, ενώ ο άλλος εσωτερικός και περιοριζόνταν σε ένα παλιό εγκαταλελειμμένο καταφύγιο του Δευτέρου παγκοσμίου πολέμου.

### 3.3 ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Το επόμενο βήμα το οποίο και είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την υλοποίηση του όλου εγχειρήματος είναι ο προϋπολογισμός. Μία ταινία μεγάλης παραγωγής θα έφτιαχνε ένα Film budget template (κάρτα εξοπλισμού και προϋπολογισμού) κάτι που δεν χρειάστηκε να κάνω λόγο του ότι ήμουν μόνος. Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε αποτελείται από: Ένα τρίποδο (4) KONIG KN-TRIPOD40, δύο φώτα (5.6).YN216, μια κάμερα (3.)SONY A6300 MIRRORLESS και έναν φακό SIGMA 30mm f 1.4



### 3.4 ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Η τελική διαμόρφωση του χρονοδιαγράμματος γίνεται μαζί με τους ηθοποιούς ανάλογα την διαθεσιμότητά τους. Από αυτό το σημείο και μετά το πρόγραμμα καθορίζεται από τον χρόνο που διαδραματίζονται τα γεγονότα της ταινίας μυθοπλασίας. Χρειάστηκε άδεια για τον εσωτερικό χώρο και τα οποία έγιναν βράδυ, ενώ στον εξωτερικό χώρο πρωί.

### 3.5 ΡΕΠΕΡΑΖ

Το ρεπορτάζ είναι η εύρεση των τοποθεσιών των γυρισμάτων. Τα τοπία που θα επιλεγθούν για τα γυρίσματα έχουν άμεση σχέση με το σενάριο.

Έτσι καθορίζονται οι τελικές τοποθεσίες : Παραλία Αγίας Άννας Εύβοια και υπόγειο καταφύγιο Αθήνα Εξάρχεια.

### 3.6 ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ

Η σκηνογραφία ήταν αρκετά απαιτητική για την ολοκλήρωση της κινησιολογίας στον χώρο των δράσεων. χρειάστηκαν μερικές εβδομάδες προετοιμασίας για το τελικό αποτέλεσμα. Σχετικά με τους χώρους και την διακόσμηση, έγινε ολικός καθαρισμός στο υπόγειο καταφύγιο, ώστε να αδειάσει από άχρηστα αντικείμενα αλλά και να πάρει την τελική μορφή που θα απαιτούσε το σενάριο για τον προσδιορισμό του χώρου. Ενώ η επιλογή των κοστούμιών που έντυσαν τους ηθοποιούς έγινε από τα προσωπικά τους ρούχα.

## 4 ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

### 4.1 ΟΠΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Οι οπτικές ενότητες μίας ταινίας είναι τέσσερις:

- **Σεκάνς η Σίκουενς**

Οπτική ενότητα μιας ταινίας η οποία είναι και η μεγαλύτερη. Περιέχει μέσα της τις σκηνές κατά την διάρκεια των οποίων θα ολοκληρωθήκαν η δράση. Είναι σαν το κεφάλαιο ενός βιβλίου, ανά σεκάνς τελειώνει η δράση και ξεκινάει στην επόμενη μια νέα.

- **Σκηνή**

Είναι η οπτική ενότητα μέσα στην ταινία συμβαίνει στην ίδιο χωροχρόνο και αφορά μία δράση. Επίσης είναι μέρος της σεκάνς, κατά κύριο λόγο έχουμε αλλαγή της σκηνής όταν θα αλλάξει ο χρόνος και ο χώρος της δράσης που πραγματοποιείται.

- **Πλάνο**

Το πλάνο είναι κομμάτι της ταινίας που προσδιορίζεται ανάμεσα έναρξη καταγραφής της κάμερας και μέχρι το σταμάτημα της.

- **Κάδρο**

Όταν αναφερόμαστε στο κάδρο, μιλάμε για την γωνία της λήψης. Ουσιαστικά είναι η μικρότερη οπτική ενότητα μιας ταινίας. Κάδρο λέγεται όταν η κάμερα και το θέμα στο οποίο έχει εστιάσει είναι ακίνητα. Στην περίπτωση που κάποιο από τα δύο κινείται, έχουμε αλλαγή του κάδρου. Επίσης σε ένα κάδρο δεν μπορεί να περιέχονται περισσότερα από ένα πλάνα.

Μέσα στη διάρκεια μίας ταινίας μπορεί να εμφανίζονται και τρεις οπτικές ενότητες ταυτόχρονα. (Σκηνή – Πλάνο), ( Πλάνο – Κάδρο), (Σεκάνς- Σκηνή – Πλάνο). Επιπλέον οι ενότητες ( Σκηνή – Πλάνο) υπάρχουν μαζί όταν η κάμερα παρακολουθεί χωρίς να σταματά, την δράση μέχρι αυτή να ολοκληρωθεί. Εντελώς ανεξάρτητα από τον χώρο στον οποίο εξελίσσεται. Τέλος οι ενότητες ( Πλάνο – Κάδρο) συνυπάρχουν στην περίπτωση που το θέμα άλλα και η κάμερα μένουν ακίνητα.



## 4.2 ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΣΕ ΜΙΑ ΤΑΙΝΙΑ

Οι οπτικές ενότητες τις οποίες αναφέραμε συνδέονται με συγκεκριμένους τρόπους μεταξύ τους. Αυτοί οι τρόποι σύνδεσης αναφέρονται ως συνδεδετικά οπτικά ενοτήτων και είναι:

- **Κατ (cut)**
- **Κινηματογραφικές Κινήσεις**

### 4.2.1 ΤΟ ΚΑΤ (CUT)

Με τον όρο κατ, αναφερόμαστε στην απότομη διακοπή του πλάνου σε μια ταινία και στην εμφάνιση ενός νέου. Στο στάδιο του μοντάζ τα δύο πλάνα ενώνονται μεταξύ τους. Με το κατ μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε τις κατάλληλες εικόνες. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να επιλέξουμε συγκεκριμένα σημεία που πιστεύουμε ότι έχουν περισσότερο ενδιαφέρον. Επίσης μας δίνει την ελευθερία να μπορούμε να επιλέγουμε κάποια συγκεκριμένη γωνία λήψης και ακόμα την δυνατότητα εμφάνισης άλλης εικόνας την στιγμή που θεωρούμε ως κατάλληλη. Επιπλέον το κατ διακρίνεται σε τρεις υποκατηγορίες:

- **Εξαρτημένο κατ**

Με το εξαρτημένο κατ αναφερόμαστε στην σύνδεση δύο πλάνος στη ταινία, όπου το ένα αποτελεί απαραίτητο στοιχείο του άλλου. Είναι απαραίτητη προϋπόθεση για να διατηρηθεί η ροή από το ένα πλάνο στο άλλο.

- **Ανεξάρτητο κατ**

Το ανεξάρτητο κατ συνδέει δύο πλάνα μεταξύ τους, όπου το δεύτερο όμως δεν είναι απαραίτητο να αποτελεί στοιχείο του άλλου. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνουμε να διαφοροποιήσουμε τον χωροχρόνο σε μία ταινία και κατά κύριο λόγο η σμίκρυνση του χρόνου.

- **Κατ επιστροφής**

Κατ επιστροφής λέμε όταν συνδέουμε τα πλάνα τα οποία χρησιμοποιούν στοιχεία από προ-προηγούμενο πλάνο.

### 4.2.2 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Η κίνηση στον κινηματογράφο χρησιμοποιείται ως μέσο έκφρασης. Με την κίνηση γίνεται η προσπάθεια μίμησης των κινήσεων που εκτελεί ένας άνθρωπος μέσα στην καθημερινότητά του. Η κάμερα βοηθάει στην μίμηση των κινήσεων αλλά και λειτουργιών του ανθρώπινου σώματος. Αυτές οι κινήσεις χωρίζονται σε δυο κατηγορίες:

- **Κίνηση μηχανής λήψης**
- **Κίνηση μηχανής λήψης και θέματος**

**Κίνηση μηχανής λήψης:**

Με τον όρο αυτόν αναφέρουμε στην κίνηση την οποία συντελεί στην διάσταση του χρόνου και στην διαφοροποίησή του. Με την αργή ή την γρήγορη κίνηση επηρεάζεται ο ρυθμός της ταινίας. Αυτή η κίνηση έχει δύο υποκατηγορίες:

- **Επιτόπου κίνηση**
- **Κίνηση υποκειμένου στον χώρο**

**Επιτόπου κίνηση:**

Με αυτόν τον όρο αναφερόμαστε στην κίνηση που εκτελεί η κάμερα, ενώ στηρίζεται σε μία βάση (μονόποδα, Crane) και διατηρείται ακίνητη. Τρία είναι τα είδη της επιτόπου κίνησης:

- **Πανοραμική κίνηση (Pan left/right)**

Κατά την πανοραμική κίνηση, κάμερα κατευθύνεται από τα δεξιά προς τα αριστερά και αντίστροφα. Αυτή η κίνηση της μηχανής λήψης πραγματοποιείται σε οριζόντιο άξονα της.

- **Κάθετη (Tilt up/down)**

Η κάμερα κινείται στον κάθετο άξονα της και αντίστοιχα, σε εδώ η κίνηση που εκτελείται είναι από κάτω προς τα πάνω η από πάνω προς τα κάτω.

- **Επιτόπου κίνηση συνδυαστική**

Η κίνηση της κάμερας εδώ γίνεται τόσο στον οριζόντιο όσο και στον κάθετο άξονα της μηχανής. Υπάρχει μια διαδοχική και συνδυαστική κίνηση.

**Κίνηση υποκειμένου στον χώρο:**

- **Παράλληλη κίνηση**

Ονομάζεται η παράλληλη κίνηση του υποκειμένου που εκτελείτε με τον οριζόντιο άξονα της κάμερας.

- **Κίνηση της κάμερας και του θέματος**

Σε αυτήν την κίνηση υπάρχει ο συνδυασμός της κίνησης τόσο από την κάμερα όσο και από το υποκείμενο. Επίσης η κίνηση της κάμερας που ακολουθεί τον ηθοποιό συνεχώς και έτσι ο θεατής είναι σε θέση να βλέπει τα πόδια, την πλάτη του η και κάποιο άλλο σημείο, ονομάζεται Follow Shot.

### 4.3 ΜΕΓΕΘΟΣ ΚΑΔΡΟΥ

Σε αυτήν την ενότητα θα εξετάσουμε και θα προσδιορίσουμε τον όρο του κάδρου ως οπτική ενότητα αναλυτικά προς το μέγεθός του. Το μέγεθος του κάδρου είναι η έκταση που καταλαμβάνει και βασίζεται πάνω στις διαστάσεις του ανθρώπινου σώματος. Ένα κάδρο μπορεί να έχει διάφορα μεγέθη. Τα δύο βασικά κριτήρια είναι το ύψος του ανθρώπου καθώς και αν αποτελεί μέρος ενός συνόλου ή εάν αυτός είναι ο ίδιος ένα σύνολο. Το κάδρο παίζει καθοριστικό ρόλο στην κινηματογραφική έκφραση. Διακρίνονται τα παρακάτω μεγέθη κάδρου:

- **Πολύ γενικό (extreme long shot)**

Σε αυτό το κάδρο παίζει ρόλο ο χώρος η ένα πλήθος ανθρώπων. Με το πολύ γενικό κάδρο δεν μπορούμε να ξεχωρίσουμε τα γενικά χαρακτηριστικά των ανθρώπων.

- **Γενικό (long shot)**

Είναι μικρότερο σε σχέση με το προηγούμενο. Όμως και πάλι ο χώρος παίζει πρωταρχικό ρόλο. Σχετικά με τον άνθρωπο το γενικό κάδρο βοηθάει στο να τα γενικά χαρακτηριστικά του ανθρώπου.

- **Ολόκληρη φιγούρα (short long shot)**

Σε αυτό το κάδρο ο άνθρωπος εμφανίζεται από το κεφάλι μέχρι τα πόδια. Επίσης ο χώρος όπως και ο άνθρωπος έχουν την ίδια σημασία

- **Αμερικάνικο (American shot)**

Το αμερικάνικο κάδρο δείχνει τον άνθρωπο από το κεφάλι ως και τα γόνατα. Την ονομασία του αυτήν την πήρε διότι χρησιμοποιήθηκε πολύ από τους Αμερικανούς στις ταινίες Γουέστερν (Western) . Όταν σε μια μονομαχία το όπλο το οποίο ήταν στο ύψος του γονάτου έπρεπε να εμφανιστεί. Σε αυτό το κάδρο δίνεται μεγαλύτερη σημασία στον άνθρωπο από ότι στον χώρο.

- **Μέσο (medium shot)**

Στο μέσο κάδρο, ο άνθρωπος εμφανίζεται από την μέση και πάνω ως το κεφάλι. Σε αυτό το κάδρο γίνεται ξεκάθαρο πως ο άνθρωπος έχει τον πρωταγωνιστικό ρόλο

- **Μπούστο (short medium shot)**

Στο κάδρο μπούστο ο άνθρωπος εμφανίζεται από το κεφάλι μέχρι το στήθος ο χώρος γύρω του είναι ανύπαρκτος.

- **Γκρο κάδρο (close up)**

Σε αυτό το κάδρο η κάμερα έχει εστιάσει στο κεφάλι του ηθοποιού. Το κάδρο είναι γεμάτο από το πρόσωπό του. Ενώ σκοπός του είναι να αναδείξει τις εκφράσεις. Επίσης ο χώρος είναι ανύπαρκτος.

- **Λεπτομέρεια (extreme close up)**

Με το κάδρο αυτό έχουμε ως σκοπό την ανάδειξη ενός μικρού τμήματος του ανθρώπινου σώματος (χέρια,στόμα,μάτια)

- **Κοντινό (medium two shot)**

Κοντινό κάδρο ορίζουμε το κάδρο του οποίου το μέγεθος είναι μεταξύ μέσου και λεπτομέρειας. Ο αγγλικός όρος αναφέρεται σε κάδρα, που υπάρχουν πάνω από ένα άτομα που εμφανίζονται από την μέση και πάνω.

- **Συνόλου (short long shot)**

Με τον όρο κάδρο συνόλου χαρακτηρίζουμε το μέγεθος κάδρου από αμερικάνικο μέχρι και γενικό.

#### 4.4 ΤΥΠΟΙ ΚΑΔΡΩΝ ΓΩΝΙΕΣ ΚΑΙ ΥΨΟΣ ΛΗΨΗΣ

Οι τύποι κάδρων εξαρτώνται από την οπτική γωνία κατά την οποία ο άνθρωπος είναι σε θέση να αντιληφθεί την εξωτερική πραγματικότητα. Αυτό καθορίζεται από την σχέση μεταξύ οπτικού άξονα της κάμερας του άξονα που ορίζεται από το επίπεδο της γης. Σε αυτήν την ενότητα θα εξετάσουμε τους τύπους των κάδρων και τις βασικές κατηγορίες. Οι βασικοί τύποι κάδρου είναι:

- **Φυσιολογικό – Κεκλιμένο δεξιά/αριστερά**

Σε αυτό το κάδρο οι πλευρές είτε είναι παράλληλες είτε συμπίπτουν με τις πλευρές του θέματος. Στο κεκλιμένο κάδρο οι πλευρές του σε καμία περίπτωση δεν είναι παράλληλες με αυτές του υποκειμένου ή του αντικειμένου. Αυτό το κάδρο θυμίζει άνθρωπο που έχει με γύρει το κεφάλι του προς την δεξιά ή την αριστερή πλευρά.

- **Πλονζέ/Κοντρ Πλονζέ**

Πλονζέ, σε αυτό το κάδρο η κάμερα παρακολουθεί το θέμα που κινηματογραφείτε από πάνω προς τα κάτω, ενώ στην περίπτωση του κοντρ πλονζέ από κάτω προς τα πάνω.

- **Ρεαλιστικό και συμβατικό**

Στο ρεαλιστικό κάδρο η κάμερα παίρνει θέση που θα μπορούσε να πάρει ένας άνθρωπος στην καθημερινότητά του. Ενώ αντίθετα στο συμβατικό κάδρο η κάμερα παίρνει μια ασυνήθιστη θέση που δεν θα μπορούσε να πάρει ένας άνθρωπος. Όπως για παράδειγμα από την εξωτερική πλευρά ενός παραθύρου σε μια πολυκατοικία προς τα μέσα.

- **Υποκειμενικό η Ψευδοϋποκειμενικό – Αντικειμενικό**

Το υποκειμενικό κάδρο είναι αυτό το οποίο κάμερα μετατρέπεται στα «μάτια» ενός υποκειμένου (πχ Δεινόσαυρος). Η πραγματικότητα όχι μόνο καταγράφεται όπως την βλέπει το υποκείμενο αλλά όμως και με τον τρόπο που την βλέπει. Στο Ψευδοϋποκειμενικό, η κάμερα «βλέπει» μέσα από τα μάτια του υποκειμένου και ταυτόχρονα εμφανίζεται και ένα μέρος του σώματός του στο κάδρο. Ενώ το αντικειμενικό κάδρο παρακολουθεί την πραγματικότητα σαν ένας τρίτος παρατηρητής.

#### 4.4.1 ΚΑΔΡΑΡΙΣΜΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΥΝΘΕΣΗΣ

- Η Επιλογή θέματος
- Η Ιεράρχηση των στοιχείων που έχουμε επιλέξει
- Ο Προσδιορισμός κάδρου (τι θα περιλαμβάνει και τι παραλείπεται)
- Η Ισορροπία (συμμετρία, ασυμμετρία, εκτός ισορροπίας, δυναμική ισορροπία)

Για να επιτύχουμε καλύτερο αποτέλεσμα στην διάθεσή μας έχουμε τρεις διαφορετικές διαδικασίες.

- Την νοητική διαδικασία της σύλληψης της εικόνας και την δημιουργία μιας ενδιαφέρουσας σύνθεσης(παίζει ρόλο και το βάθος πεδίου.
- Η γνώση της φωτογραφικής τεχνικής (βάθος πεδίου ταχύτητα).

##### **Βάθος Πεδίου**

Το κινηματογραφικό κάδρο έχει τέσσερις πλευρές, Ουσιαστικά το Πεδίο είναι ο χώρος που υπάρχει μέσα σε αυτά τα όρια του κάδρου. Ενώ βάθος πεδίου είναι είναι το σημείο η τα σημεία στο κάδρο όπου το αντικείμενο ή τα αντικείμενα είναι «Νέτ». Δηλαδή, έχουν μεγάλη ευκρίνεια.

#### 4.5 ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Το άλλο μισό κομμάτι της εμπειρίας του κινηματογράφου και αναπόσπαστο είναι ο ήχος. Ένα πολύ ισχυρό εκφραστικό μέσο. Έχουμε ορίσει σαν ακουστικές ενότητες του **θορύβους (sound effect)**, την **μουσική** και τον **λόγο (αφήγηση-διάλογος)**.

##### **○ Θόρυβοι**

Οι θόρυβοι ακολουθούν την δραματική συνέχεια μιας ταινίας. Ο σκοπός που χρησιμοποιούνται είναι για να δημιουργήσουν συναισθήματα. Επίσης προσθέτουν ρεαλισμό και εκφραστικότητα. Οι Θόρυβοι χωρίζονται σε δύο κατηγορίες σε **φυσικούς** και **τεχνητούς**.

##### **○ Φυσικοί θόρυβοι**

Είναι αυτοί οι οποίοι είναι οικείοι προς τον ανθρώπινο νου. Ο αέρας, τα κύματα της θάλασσας, η βροχή, το περπάτημα στην άμμο. Χρησιμοποιούνται για να δώσουν έναν ρεαλισμό το τελικό αποτέλεσμα

ο **Τεχνητοί θόρυβοι**

Είναι οι ήχοι που παράγονται από τεχνητά με μηχανικό τρόπο είτε μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ενώ θεωρούνται τεχνητοί και οι φυσική παραμορφωμένοι θόρυβοι. Οι συγκεκριμένοι χρησιμοποιούνται για να δώσουν εκφραστικότητα.

ο **Μουσική**

Η μουσική ως «καλή τέχνη» προσδίδει εκφραστικότητα είναι μια δύναμη που εκφράζει ιδέες, συναισθήματα και εξυπηρετεί τον λόγο. Βοηθάει το κοινό να εισέλθει σε μια επόμενη νοηματική ενότητα στην ταινία. Ενώ συμβαδίζει με την διήγηση και τονίζει σημεία της δράσης. Επιπλέον συχνά η μουσική υποχρεώνει την εικόνα να συμπορευτεί μαζί της.

ο **Λόγος**

Ο λόγος σε μια ταινία χρησιμοποιείται για να προσδώσει ρεαλισμό, είτε σαν αφήγηση ή σαν διάλογος. Γενικά ο συνδυασμός εικόνας και λόγου ενισχύει τον ρεαλισμό αυτόν. ακόμα λειτουργεί καταλυτικά στην ροή της ταινίας, (υπάρχουν ταινίες που διαδραματίζονται σε περιορισμένο χώρο και η αίσθηση της κίνησης, και η πλοκή εξαρτάται και ρέει μέσω του λόγου.

#### 4.6 ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

Είναι πάρα πολύ σημαντικό στο στάδιο της παραγωγής όταν θα ξεκινήσουν τα γυρίσματα, να έχουν γίνει οι κατάλληλες προεργασίες. Με την διαδικασία των γυρισμάτων υλοποιούμε την ιδέα που οραματιστήκαμε. Επίσης διευκολύνει το εγχείρημα ένας αξιόπιστος εξοπλισμός. Για την συγκεκριμένη ταινία μυθοπλασίας χρησιμοποιήθηκε η mirror less κάμερα Sony a6300 και φακό Sigma 30mm F 1.4

#### ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΦΑΚΟΥ

Φακοί E-mount της Sony

#### ΤΥΠΟΣ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ

APS-C

#### ΤΥΠΟΣ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ

Αισθητήρας Exmor® CMOS τύπου APS-C (23,5 x 15,6 mm)

#### ΑΡΙΘΜΟΣ PIXEL (ΕΝΕΡΓΑ)

Περίπου 24,2 megapixel

#### ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ ISO

Φωτογραφίες: ISO 100-25600 ,Ταινίες: Ισοδύναμη με ISO 100-25600

#### ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΠΑΤΑΡΙΑΣ (ΣΤΑΤΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ)

Περίπου 350 λήψεις (εικονοσκόπιο) / Περίπου 400 λήψεις (οθόνη LCD) (πρότυπο CIPA)



**ΤΥΠΟΣ  
ΟΘΟΝΗΣ**  
TFT ευρέως τύπου  
7,5 cm (τύπου 3,0)





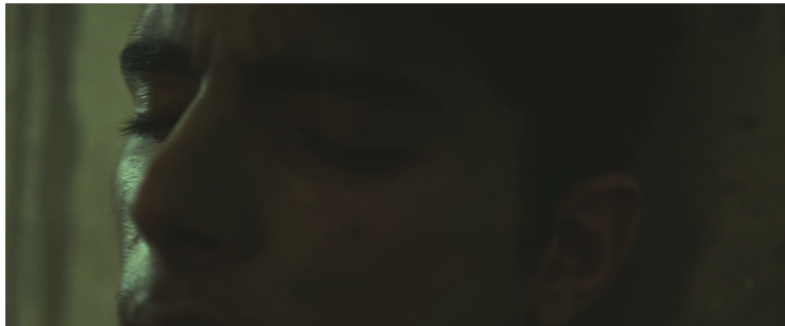
#### **4.6.1 ΔΕΙΓΜΑΤΙΚΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ**

##### **4.6.1.1 Η Κίνηση.**

**Κίνηση γρήγορο Pan από δεξιά προς τα αριστερά.**



Ντόλο με



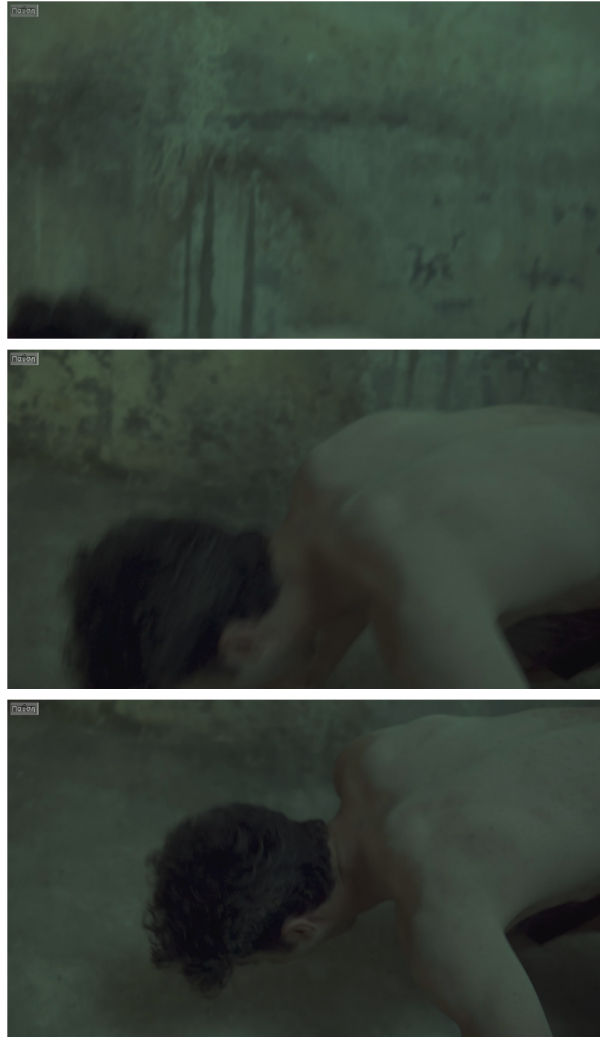
Κίνηση  
κάμερα



στο χέρι.

**Συνδυαστική κίνηση κάμερας και θέματος κάτω και αριστερά.**





#### 4.6.1.2 Το κάδρο

Με το κάδρο είναι που δίνουμε τον χαρακτήρα που θέλουμε στην ταινία. Η επιλογή των κάδρων γίνεται μετά από προσεκτική μελέτη της ιδέας και του σεναρίου και με την καθοδήγηση του σκηνοθέτη. Με αυτόν τον τρόπο η ταινία μέσω των δημιουργών περνάει το δικό τους μήνυμα και με την εναλλαγή των πλάνων.

Στην πτυχιακή εργασία έγινε η χρήση των περισσότερων πλάνων.

**Πολύ Γενικό**



**Γενικό**



**Ολόκληρη φιγούρα**



### Αμερικάνικο



### Μέσο κάρδο



**Μπούστο**

**Γκρο κάρδο**



### Λεπτομέρεια



### Κοντινό κάδρο



### Κάδρο συνόλου



#### 4.6.1.2 Τύποι κάδρων γωνιών και ύψος λήψης της κάμερας

### Φυσιολογικό κάδρο





### Κεκλιμένο κάδρο



### Κοντρ πλονζέ



**Πλονζέ**



**Ρεαλιστικό**



**Συμβατικό**



**Υποκειμενικό ή Ψευδοϋποκειμενικό**





**Αντικειμενικό**





#### 4.6.1.2 Ήχος

Επόμενο βήμα σε αυτό το στάδιο είναι οι ήχοι, είναι το ίδιο σημαντικός ο ήχος με την εικόνα. Τρεις είναι οι κύριες κατηγορίες του:

- Ομιλία
- Ηχητικά εφέ
- μουσική

Στην ταινία μυθοπλασίας ο λόγος περιορίζεται σε αφηγηματικό, ενώ περιέχει έναν μόνο διάλογο. Κυρίως βασίζεται στα sounds effect και την μουσική. Σε μερικές σκηνές η μουσική είναι σε πρώτο πλάνο για να δώσει έμφαση στην εικόνα της ταινίας.

Όταν η ένταση ενός ήχου, όπως μιας μουσικής ενισχυθεί τόσο ώστε να ξεχωρίσει από τους άλλους, λέμε πως ο ήχος αυτός είναι σε πρώτο πλάνο.

Στην ταινία μυθοπλασίας τα παρακάτω στοιχεία που χρησιμοποιήθηκαν είναι

- Φυσικός θόρυβος
- Τεχνητός θόρυβος
- Ομιλία

- ο Μουσική

Η ανάμιξη των ήχων μεταξύ τους και με την μουσική επένδυση, είναι για να βάλουν τον θεατή σε αυτήν την εξπρεσιονιστική ατμόσφαιρα και να βιώσει την εμπειρία της ταινίας. Μεγάλο μέρος των ήχων έγινε τεχνητά για να ενισχύσει την εικόνα της ταινίας.

## 5 ΣΤΑΔΙΟ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Τις παλαιότερες εποχές πριν την ψηφιοποίηση των ταινιών και των μέσων, η επεξεργασία του βίντεο ήταν κάτι ακριβό, πολύ πιο δύσκολο, με δύσχρηστα μέσα, και απαιτούσε το κόψιμο των καρτέ να γίνεται με το χέρι.

Σήμερα με την εξέλιξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών, ο χρήστης έχει την δυνατότητα να επεξεργάζεται βίντεο στον προσωπικό του υπολογιστή.

Οι τεχνικές του μοντάζ κατά την ιστορία του κινηματογράφου χωρίζονται ως εξής:

**Γραμμικό μοντάζ:** Ήταν μία τεχνική που χρησιμοποιούσαν σε παλαιότερες εποχές, στην μηχανική επεξεργασία του φιλμ και του ήχου σε μαγνητικές ταινίες με την μονταζιέρα. Η λειτουργία αλλά και ο συγχρονισμός για να γίνει ήθελα χρήση μηχανής.

**Μη γραμμικό μοντάζ:** Ο όρος αναφέρεται στην εποχή των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Στην ψηφιακή αυτήν εποχή, έχουμε συγχρονισμό ήχου και εικόνας αλλά και γενικά άλλων υλικών με την βοήθεια προγραμμάτων επεξεργασίας. Ένα

από αυτά τα προγράμματα, με το οποίο έγινε και η επεξεργασία της ταινίας μυθοπλασίας είναι το Adobe Premiere.

Το μοντάζ έχει ως στόχο μέσω της επεξεργασίας του υλικού να διαμορφώσει μια αλληλουχία της ταινίας της οποίας βλέπουμε. Ενώ βάζει τα θεμέλια για την πραγματικότητα την οποία θα μας παρουσιαστεί. Αφαιρώντας τον περιττό χρόνο και χώρο δίνει νόημα και ενότητα στο τελικό αποτέλεσμα. Χωρίς η απουσία του χρόνου και του χώρου να δημιουργεί κενά στην ροή, βάζοντας τον θεατή στον κόσμο ενός κινηματογραφικού σύμπαντος.

### 5.1 ADOBE PREMIERE PRO CC 2018

Το Adobe Premiere CC 2018 ανήκει στα μη – γραμμικά επεξεργασίας βίντεο προγράμματα. Δηλαδή το υλικό που φορτώνουμε στο πρόγραμμα, γράφεται πάνω στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή και το μοντάζ γίνεται μέσα στο περιβάλλον του Adobe Premiere.

Σε παλαιότερα software το μοντάζ απαιτούσε γραμμική επεξεργασία του υλικού ακολουθώντας γραμμική σειριακή μορφή (Linear editing). Οι σκηνές μοντάρωνταν γραμμικά, η μία πίσω από την άλλη. Με το Adobe Premiere ο χρήστης είναι σε θέση να διαχειριστεί όποιο σημείο του βίντεο επιθυμεί, μπορεί να «κόψει», να μετακινήσει, να κάνει την επεξεργασία σε όσα κομμάτια επιθυμεί μέσα στην timeline του προγράμματος. Το περιβάλλον του είναι διαμορφωμένο με τέτοιο τρόπο που είναι πολύ φιλικό ακόμη και σε έναν χρήστη χωρίς την εμπειρία της επεξεργασίας . Δίνετε η δυνατότητα με απλές κινήσεις του κέρσορα με το ποντίκι να κάνει οποιαδήποτε αλλαγή σε όποιο σημείο της timeline χρειάζεται. Επίσης μπορεί να επεξεργαστεί κάποια parts ξεχωριστά και να τα ενώσει το τέλος. Ενώ η επέμβαση

του χρήστη σε ένα κομμάτι του βίντεο, δεν αλλοιώνει το σύνολο. Τα συστήματα μη-γραμμικού μοντάζ, έχουν πάρα πολλά πλεονεκτήματα σε σχέση με τα παλαιότερα του γραμμικού μοντάζ.

Ένα πρόγραμμα όπως το Adobe Premiere λόγω της ελευθερίας που δίνει ακόμα και στον τομέα της δημιουργικής έκφρασης, το καθιστά ιδανικό τόσο για επαγγελματίες που ασχολούνται με το μοντάζ και γενικά την επεξεργασία του βίντεο αλλά και για ερασιτέχνες που θέλουν να μπουν στον κόσμο της επεξεργασίας ήχου και εικόνας.

Μέσα από τα ισχυρά tools που διαθέτει, τις μορφές βίντεο DV, HD, HDV και τον πλουραλισμό των εφέ τόσο στην εικόνα όσο και στον ήχο, εγγυάται μια γρήγορη εργασία. Μπορούμε να παράγουμε υψηλής ποιότητας έργα αλλά και να αντιμετωπίσουμε τυχόν δυσκολίες κατά την διεκπεραίωση των εργασιών που έχουμε αναλάβει και εκτελούμε στο πρόγραμμα.

### **5.1.1 ΡΥΘΜΗΣΕΙΣ (SETTINGS) ADOBE PREMIERE**

Μεταφέρουμε το υλικό μας στον υπολογιστή

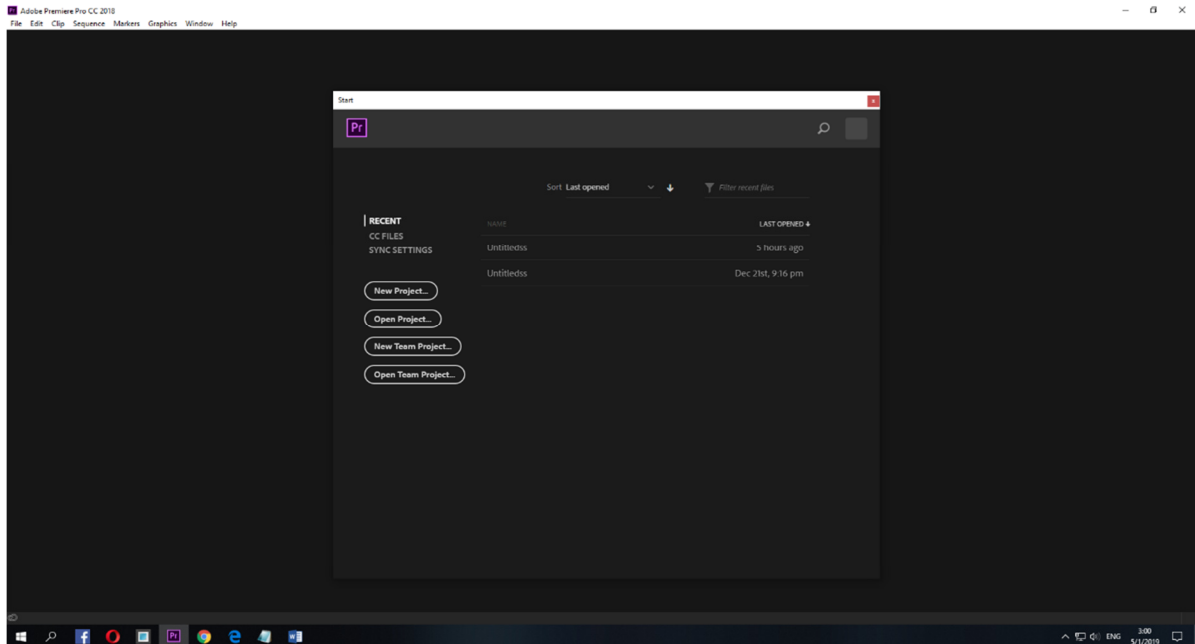
- Δημιουργία βίντεο, προσθήκη κλιπ στην λωρίδα χρόνου (timeline)
- Προσθήκη εφέ εναλλαγής πλάνων (transitions) ,εφέ εικόνας ( lumetri color, three way color)
- Δημιουργία τίτλου, ή ακόμα και κειμένου (Titles, Graphic text)
- Εισαγωγή ήχου ( μουσική,πρόζα, αφήγηση,sounds effects)
- Μείξη πολλαπλών καναλιών ήχου, (transitions) εφέ ( reverb,delay,tape echo)
- Εξαγωγή του τελικού έργου( export), είτε ως αρχείο υπολογιστή, είτε σαν DVD.

### **5.1.2 ΡΥΘΜΗΣΕΙΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΕΡΓΟΥ**

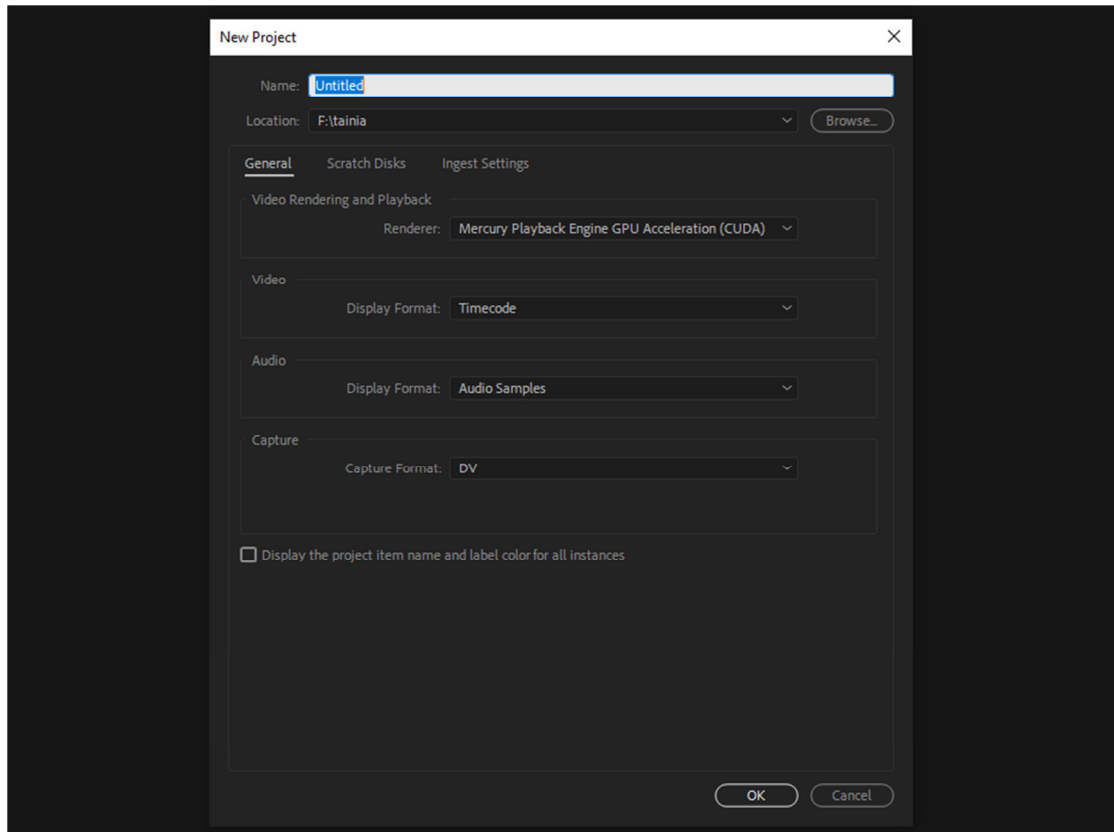


## Εκκίνηση Adobe Premiere CC 2018

- File
- Open
- New Project



Πατάμε στο General, Capture format εισάγουμε το φορμάτ του υλικού DV ή HDV. Αυτό εξαρτάτε από την ανάλυση του αρχείου που έχουμε προς επεξεργασία.



Όταν ανοίξει η καρτέλα του New Sequence που έχουμε δημιουργήσει, επιλέγουμε frame rate (ρυθμό καρέ).

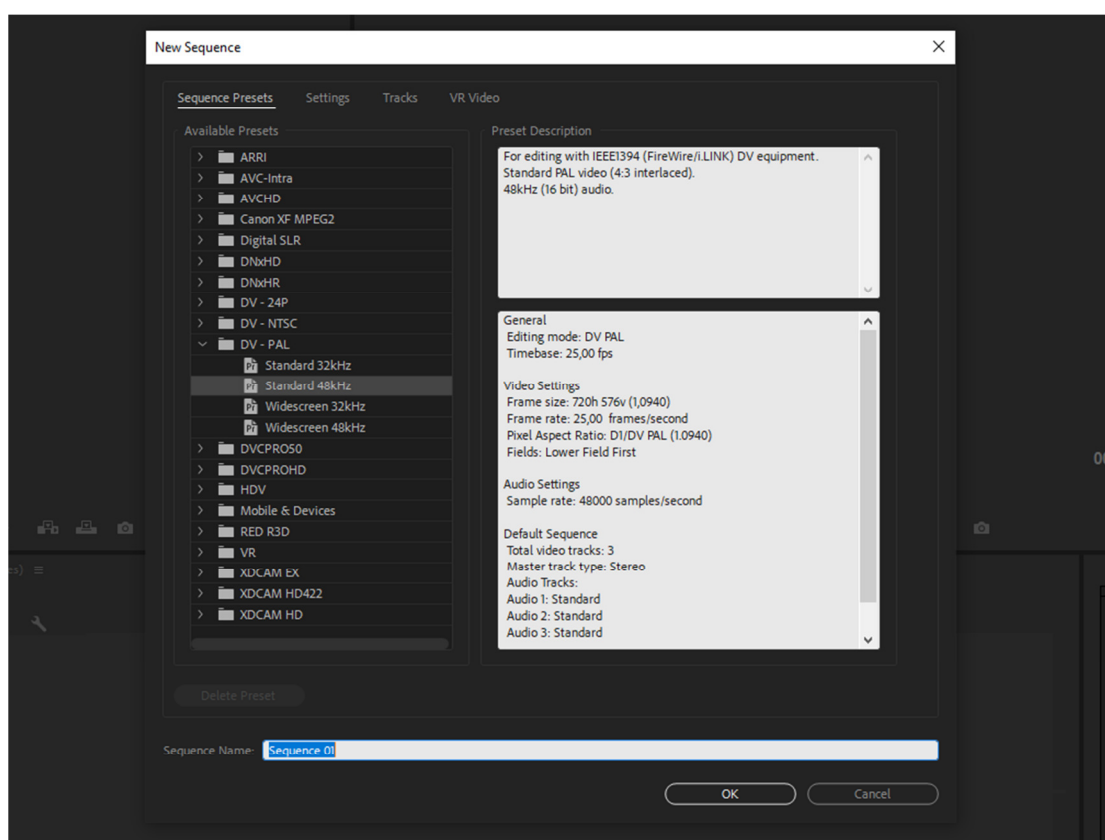
Στην ταινία μυθοπλασίας το σύστημα μετάδοσης που εφαρμόστηκε είναι το **PAL**, είναι το σύστημα που χρησιμοποιείται στη χώρα μας και στη Ευρώπη.

Επιλέγουμε το **DV-PAL** Widescreen 48 kHz με FPS (frame rate) 25 καρτέ.

Στην κινούμενη εικόνα ο ρυθμός καρτέ (φιλμ, βίντεο) είναι που ορίζει την συχνότητα που περνούν οι εικόνες ανά δευτερόλεπτο. Πατάμε με το ποντίκι OK και ξεκινάμε να μπορούμε στο περιβάλλον του μοντάζ στο Adobe Premier.

**DV-PAL** (Phase Alternating Line) είναι το τηλεοπτικό πρότυπο το οποίο χρησιμοποιείται κυρίως στην Ευρώπη, στην Βραζιλία στην Αλγερία αλλά και στην Κίνα.

**NTSC** (National Television System Committee) είναι το αντίστοιχο τηλεοπτικό πρότυπο που χρησιμοποιείται στην Αμερική, στην Ταϊβάν, στην Ιαπωνία και στην Κορέα.



Τα τηλεοπτικά πρότυπα έχουν ως σκοπό να προσφέρουν εναλλακτικές μεθόδους κωδικοποίησης της τηλεοπτικής πληροφορίας. Ουσιαστικά τα σήματα που πρέπει να διαμορφωθούν και να αποσταλούν είναι τρία. Η φωτεινότητα (Y) και οι διαφορές του μπλε (B) και του κόκκινου (R), (B-Y) και (R-Y).

Το **NTSC** έχει διαφορετικό μέγεθος εικόνας από το **PAL**

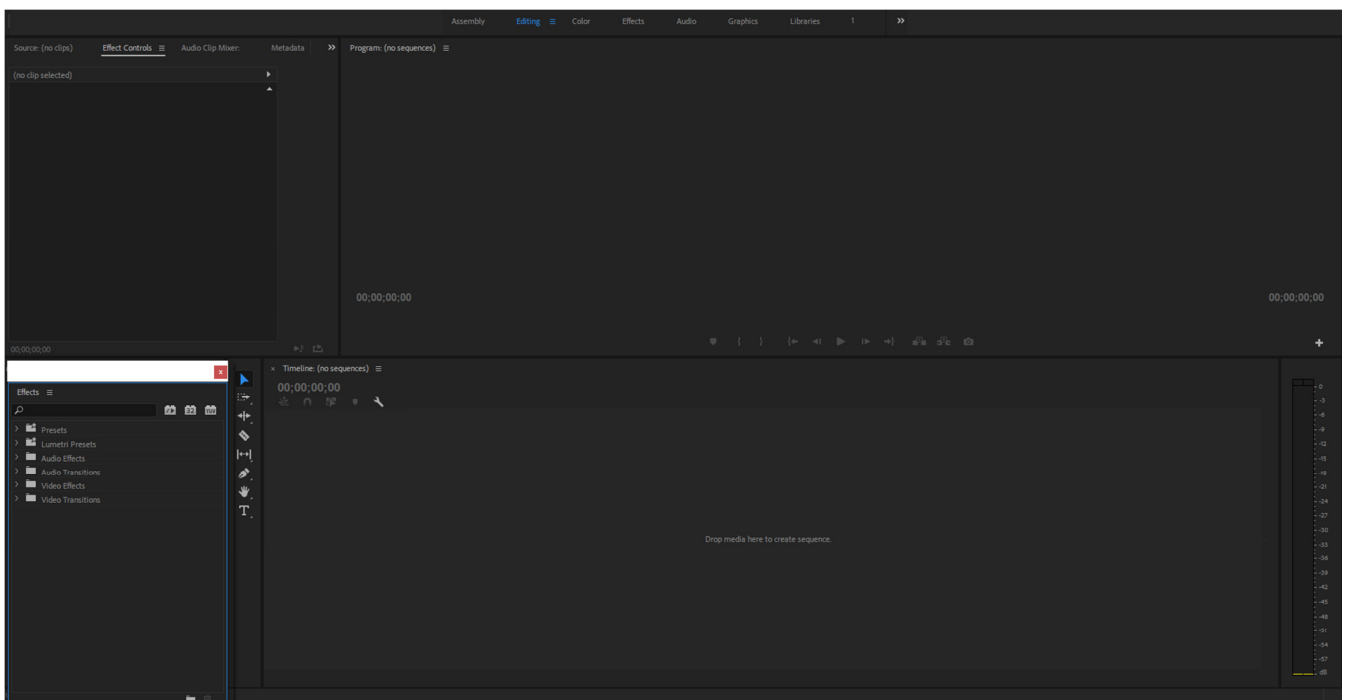
- **NTSC** frame size (720 X 480) pixels
- **PAL** frame size (720X 576) pixels

## Προετοιμασία του περιβάλλοντος εργασίας

Στο περιβάλλον εργασίας ο χρήστης έχει την δυνατότητα να διαμορφώσει τον χώρο εργασίας όπως τον βολεύει για να δουλέψει από την επιλογή Windows

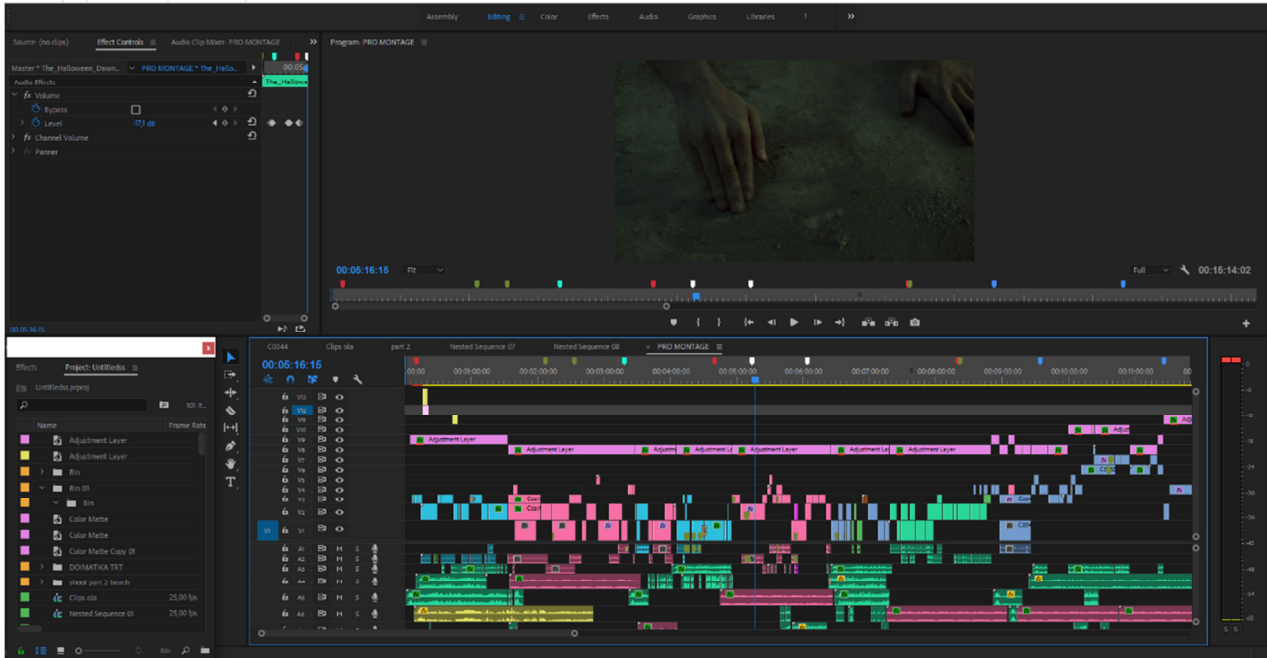
- Windows
- Edit workspace

Στον παρακάτω χώρο εργασίας της εικόνας έχει ανοιχτά τα παράθυρα Timeline Effects, Effect control, Monitor

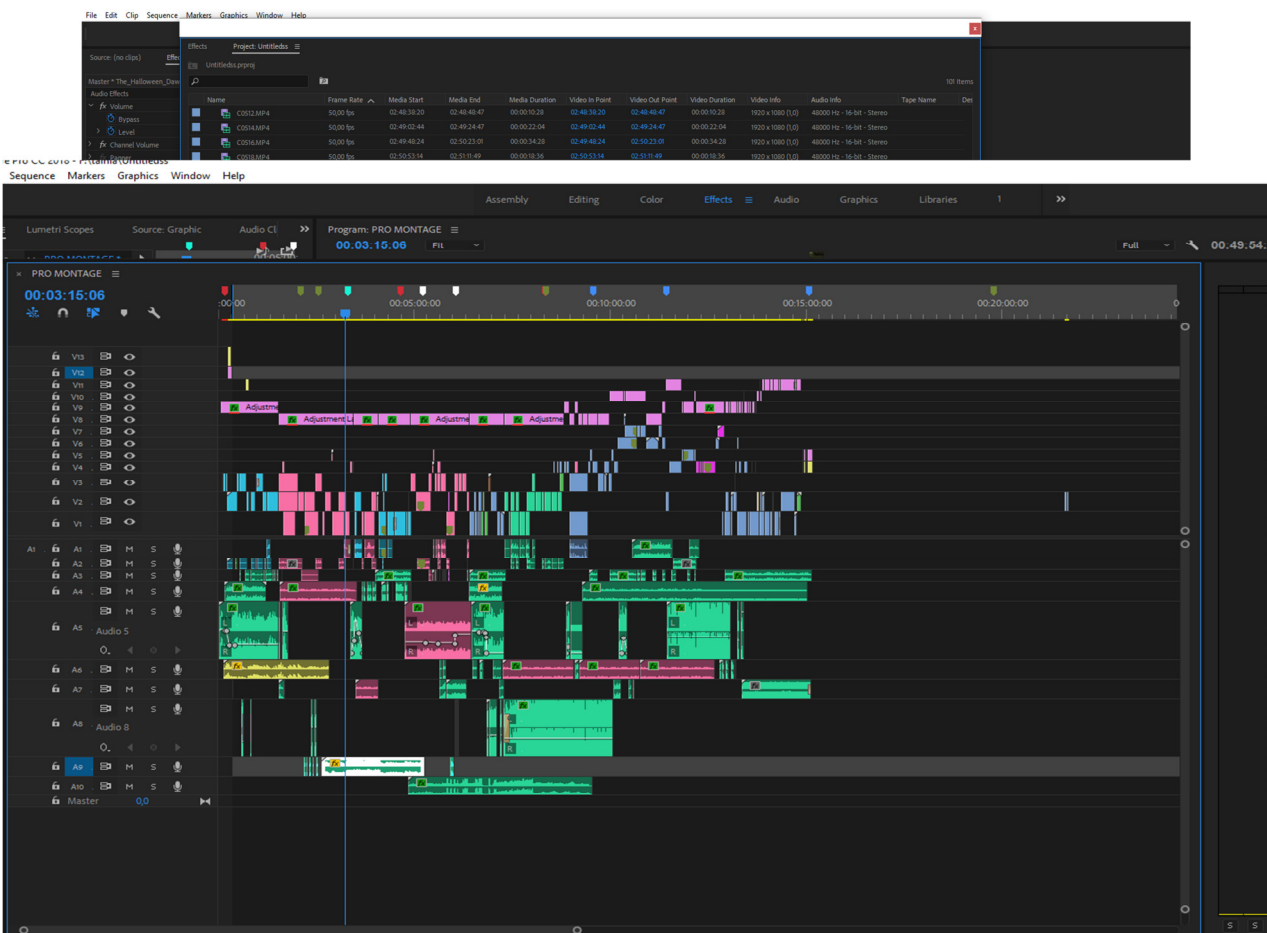


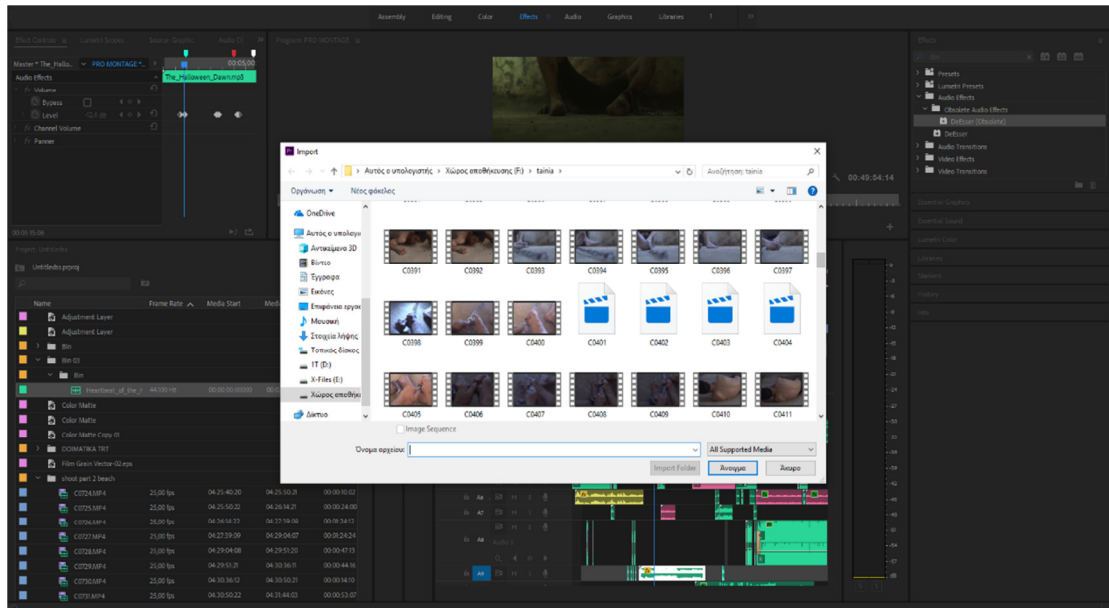
## 5.2 ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ ΡΟΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ανοίγουμε το αρχείο της πτυχιακής, η **Sequence** του project που τρέχουμε.



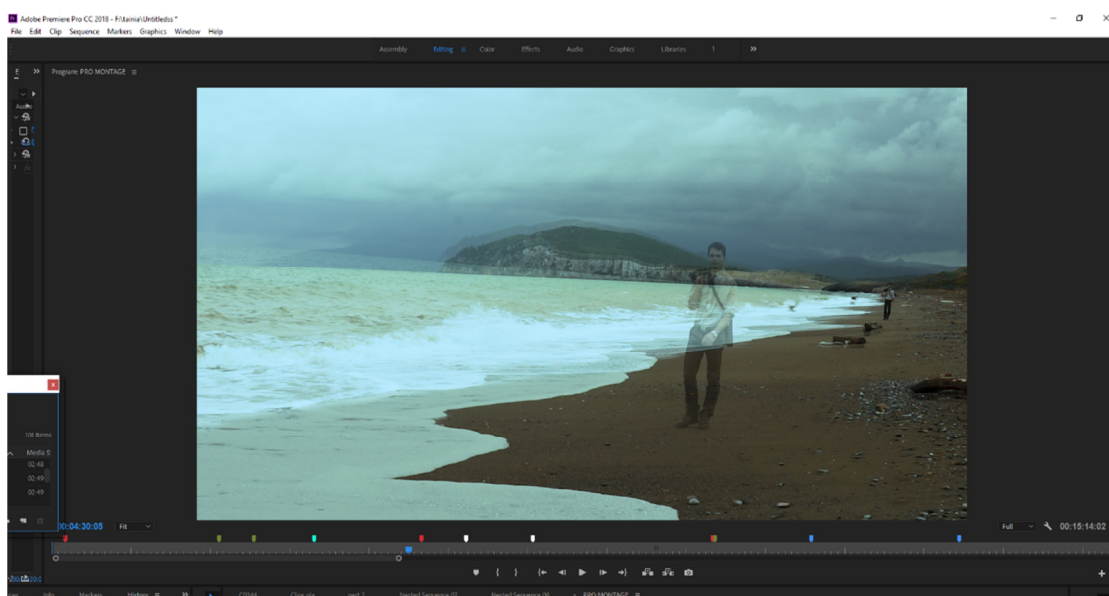
Το πάνελ Project στο οποίο εισάγουμε τα αρχεία που θα ρίξουμε στην timeline για την επεξεργασία και το μοντάζ του υλικού μας που έχουμε επιλέξει.

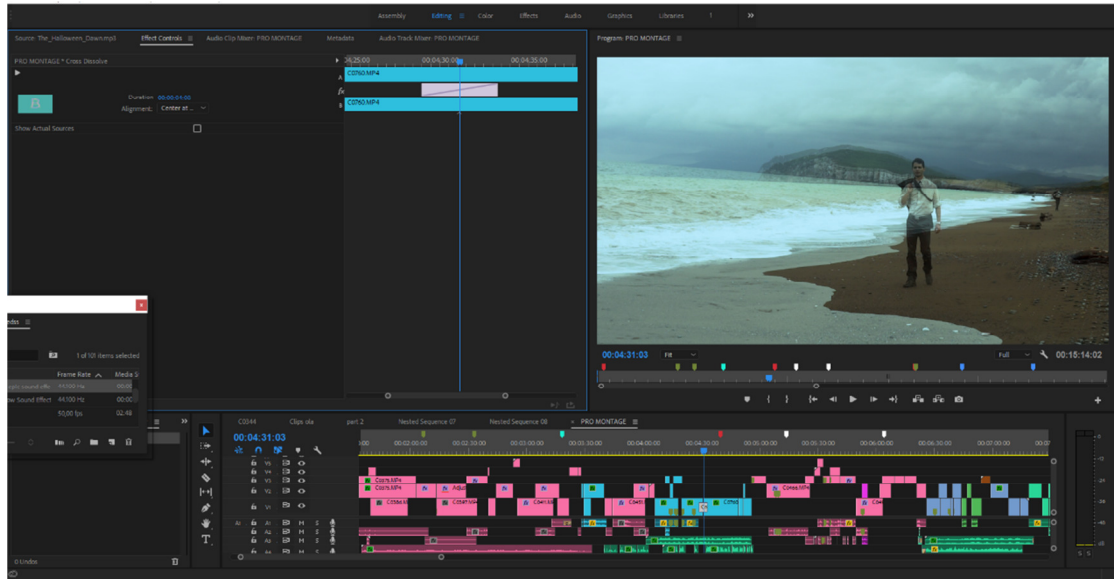




### 5.3 ΕΦΕ(Effect) ΣΤΗΝ ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

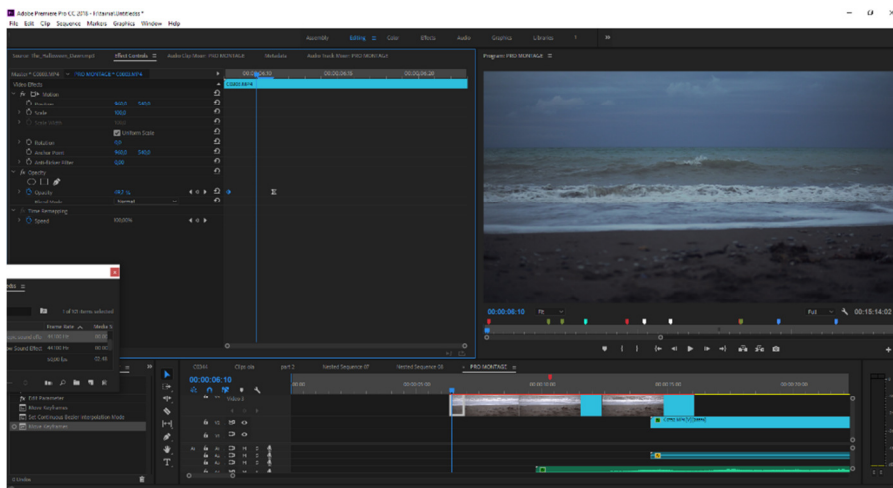
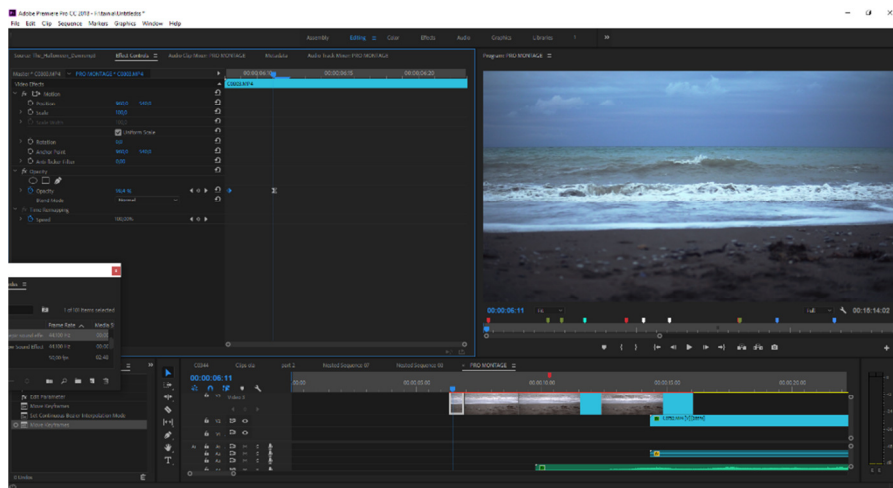
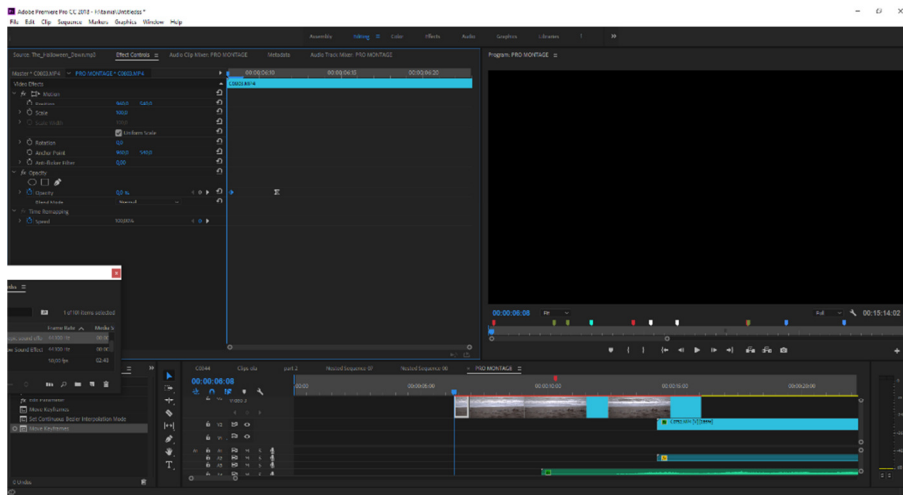
Συνδέσεις πλάνων με Dissolve. Τοποθετούμε το εφέ ανάμεσα στα δύο βίντεο και επιλέγουμε την διάρκεια αλλά και το σημείο μετάβασης. Κάτι που γίνεται και με την χρήση του Key frame τα οποία τοποθετούμε στα δύο σημεία που θέλουμε την μετάβαση και ρίχνουμε το opacity στο πρώτο βίντεο, κάνουμε το αντίθετο στο δεύτερο. είναι η ίδια φιλοσοφία με το Dissolve.





**Cut to cut** είναι όταν κόβουμε με το **Razor** (εργαλείο κοπής για το μοντάζ) δυο βίντεο και τα ενώνουμε χωρίς κάποιο μέσο μετάβασης.

Ενώ **Fade out** δημιουργούμε όταν σταδιακά κατεβάζουμε το opacity μέχρι να φτάσει στο 0 από το 100.



### 5.3.1 ΤΟ ΠΑΝΕΛ ΤΩΝ ΕΦΕ

Τα Effect στο πάνελ χωρίζονται σε κατηγορίες  
→ Presents (βρίσκονται προκαθορισμένα εφέ)



- Lumetri Presents (αντίστοιχα προκαθορισμένα για χρωματισμό και εικόνα)
- Video effects (color correction, blur)
- Video transitions (εφέ μετάβασης εικόνας)
- Audio effects (Denoiser, reverb)
- Audio Transitions (εφέ μετάβασης ήχου)

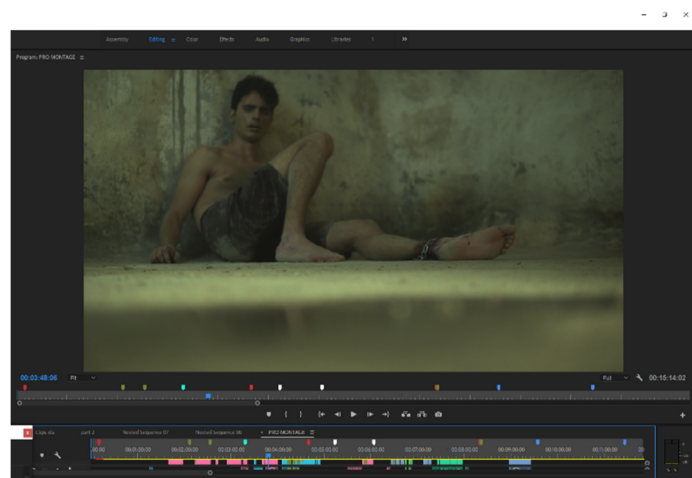
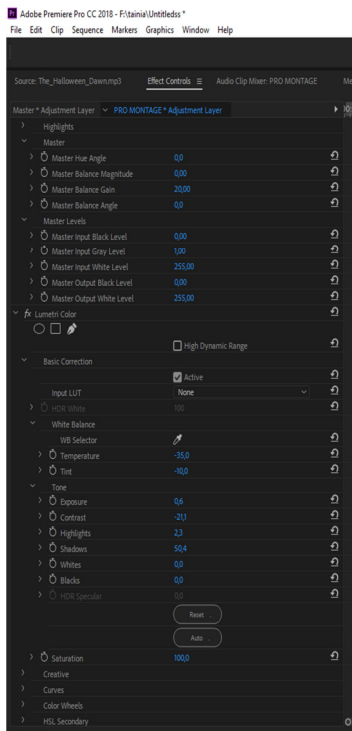
Οι φάκελοι περιλαμβάνουν πολλές κατηγορίες για να καλύψουν τις περισσότερες ανάγκες του χρήστη.

### Video effects

Θα χρωματίσουμε ένα βίντεο με τη χρήση του **Lumetri Color** που βρίσκεται

Στον φάκελο color correction για να δώσουμε μια πιο τρομακτική και σκοτεινή ατμόσφαιρά στην ταινία. Από το **Lumetri Color** ανεβάζουμε τους τόνους της σκιάς,

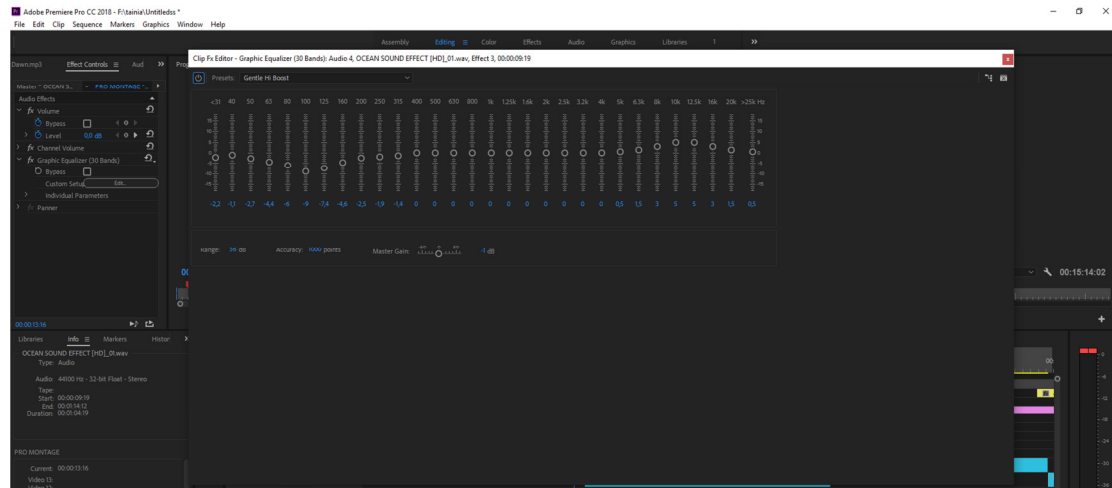
Ανεβάζουμε την έκθεση λίγο, διορθώνουμε την αντίθεση και δίνουμε λίγο πράσινο χρώμα και από την ρύθμιση θερμοκρασίας ανεβάζουμε την τιμή, για να μας δώσει λίγο κόκκινο.



### Audio effects

Τα Audio effects μπαίνουν σε όλη την ταινία για να διορθώσουν τον ήχο ή να του δώσουν μια άλλη ατμόσφαιρα. Στην ταινία μυθοπλασίας έγινε χρήση **EQ** για διόρθωση κάποιων συχνοτήτων, **Compressor** για συμπίεση του ήχου, και σε μερικές περιπτώσεις κάποια **Reverb** για βάθος.

Το **EQ** εφαρμόστηκε σε sound effect κύματος της θάλασσας για να αναδείξει κάποιες ψηλές συχνοτήτες και να κόψει κάποιες άλλες.



Το συγκεκριμένο **EQ** δίνει την δυνατότητα την επέμβαση σε τριάντα μπάντες συχνοτήτων για μεγαλύτερη λεπτομέρεια στο αποτέλεσμα.

Έχει δύο άξονες τριάντα άξονες των (20,-20)db. και έναν οριζόντιο άξονα για Master Gain από (50,-50)db. Εφέ έκοσα κάποιες συχνοτήτες στα mid low από (80 έως 125) Hz. Ενώ έδωσα ένα μικρό Boost στα hi mid για να έχει το εφέ έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα.

## Πάνελ Tools

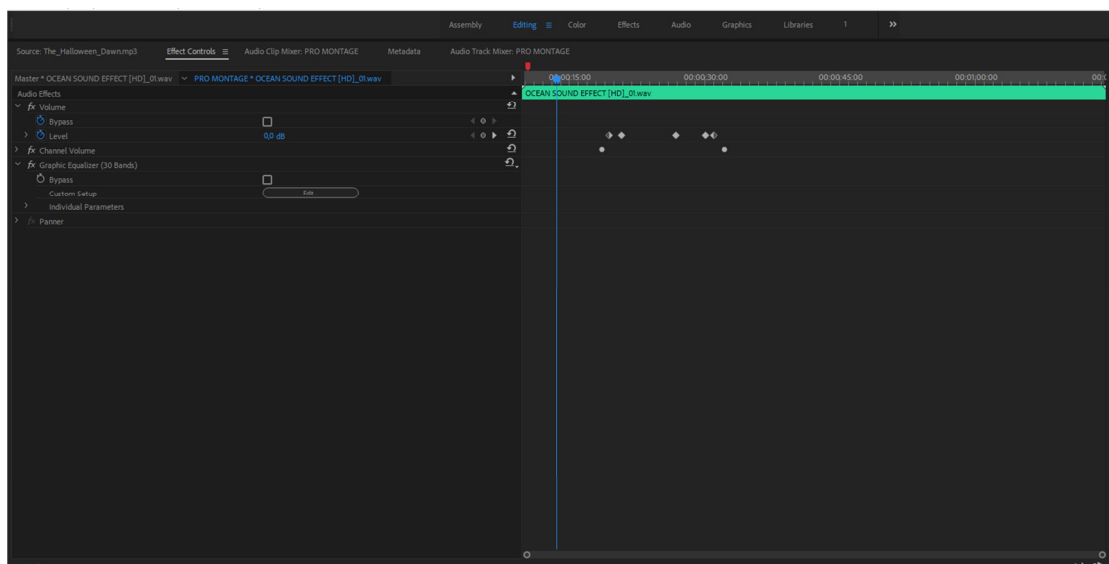
Κάθε εργαλείο σε αυτήν την παλέτα υπάρχει για να διευκολύνει την επέμβασή μας στο μοντάζ και έχει συγκεκριμένη λειτουργία



- Selection
- Track selection
- Ripple edit
- Razor
- Slip
- Pen
- Hand
- Text

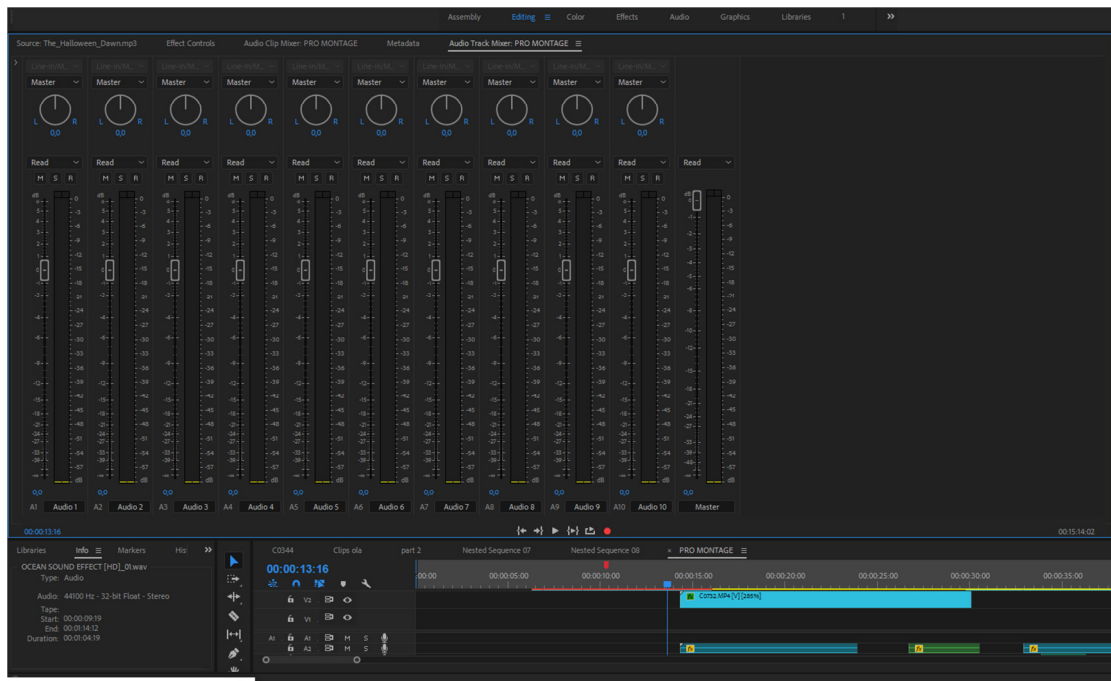
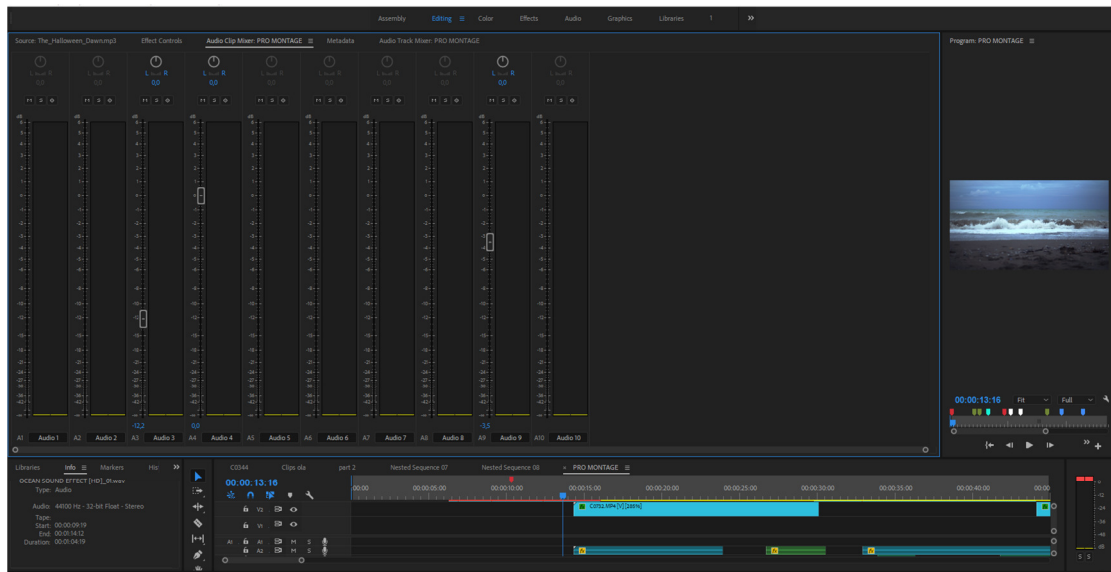
### Effect control panel

Το συγκεκριμένο πάνελ εμφανίζεται πάντα όταν κάνουμε κλικ πάνω σε οποιοδήποτε κλιπ. Οι δύο βασικοί παράμετροι είναι το Motion και Opacity και μπορούν να τα έχουμε διαθέσιμα σε κάθε βίντεο. Ενώ η παραμετροποίηση των εφέ επιτυγχάνετε μέσω των key frames. Όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



### **5.3.2 AUDIO MIXER**

Είναι βασικό στάδιο πριν το τέλος του πρότζεκτ να ισοσταθμίσουμε τους ήχους που έχουμε πρόσθεσε, να κανονικοποιούμε τις κορυφές τους, ενώ επίσης να ισοσταθμίσουμε τα κομμάτια μεταξύ τους. Μετά από αυτό υπάρχει το Master κανάλι από το οποίο ρυθμίζουμε την γενική ένταση.

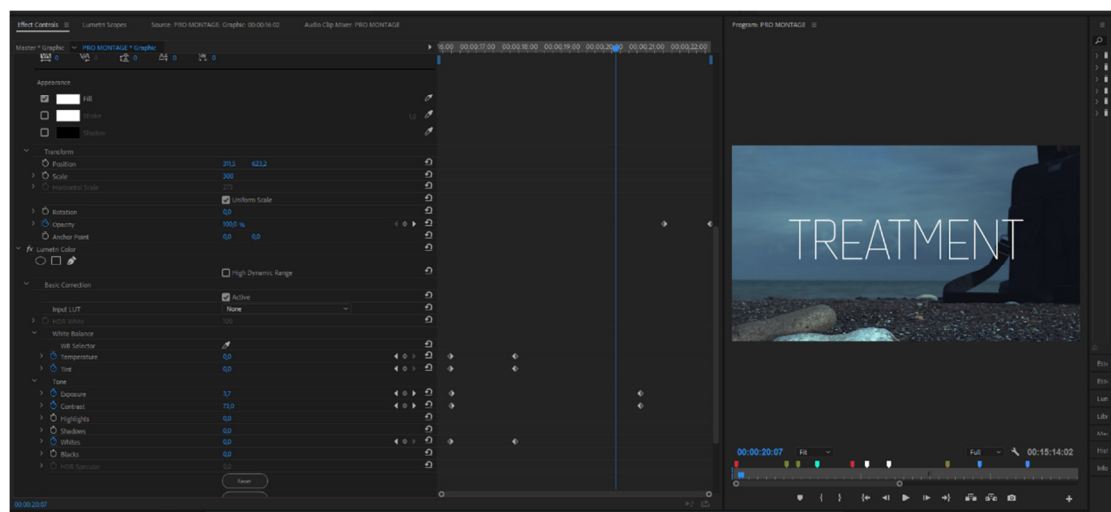


## 5.4 ΤΙΤΛΟΙ ΑΡΧΗΣ

Οι τίτλοι αρχής έγιναν και αυτοί στο Adobe Premiere με Layer Graphics. Η γραμματοσειρά που χρησιμοποιήσα ήταν η quarcia και το μέγεθος της στα 300. Επίσης με μάσκα και key frames εμφάνισα τον τίτλο. Ενώ με την ίδια λογική έβαλα μία εναλλαγή χρωμάτων από το lumetri color. Για να αρχίζει με το χρώμα του



ουρανού και τελικά να γίνεται λευκό.



## 5.5 ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Για να εισάγουμε τίτλους τέλους στο Adobe Premiere χρησιμοποιούμε την ίδια λογική με τους τίτλους αρχής.

### → Graphics/ New Layer/Text

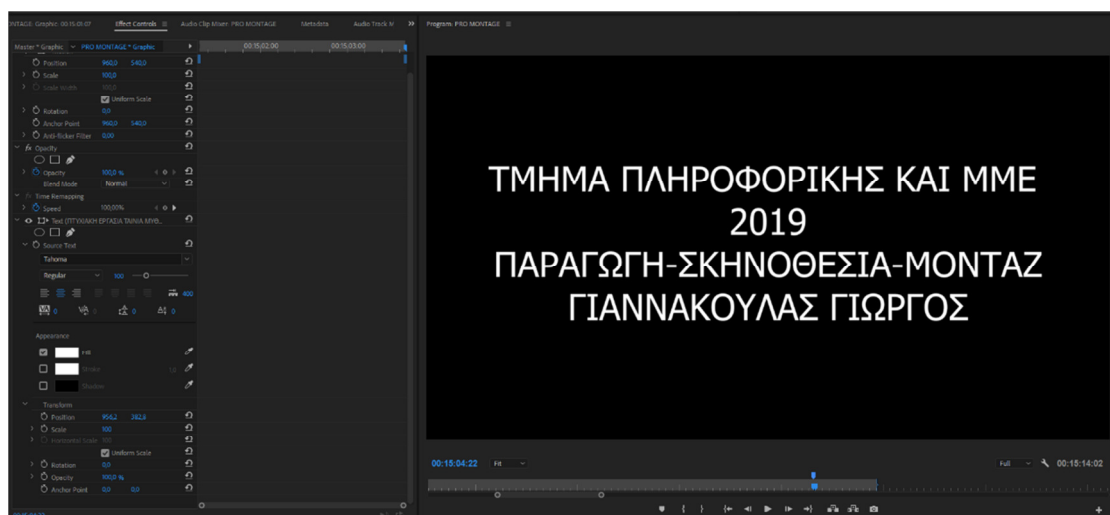
Σε κάθε τίτλο τέλους, προστέθηκε Fade out. Ενώ δεν έβαλα κάποια κίνηση, καθαρά για αισθητικούς λόγους, εντελώς υποκειμενικούς.

Γενικά στο πρόγραμμα μπορούμε με ακόμη τρεις τρόπους να προσθέσουμε κίνηση στους τίτλους τέλους με **Roll**

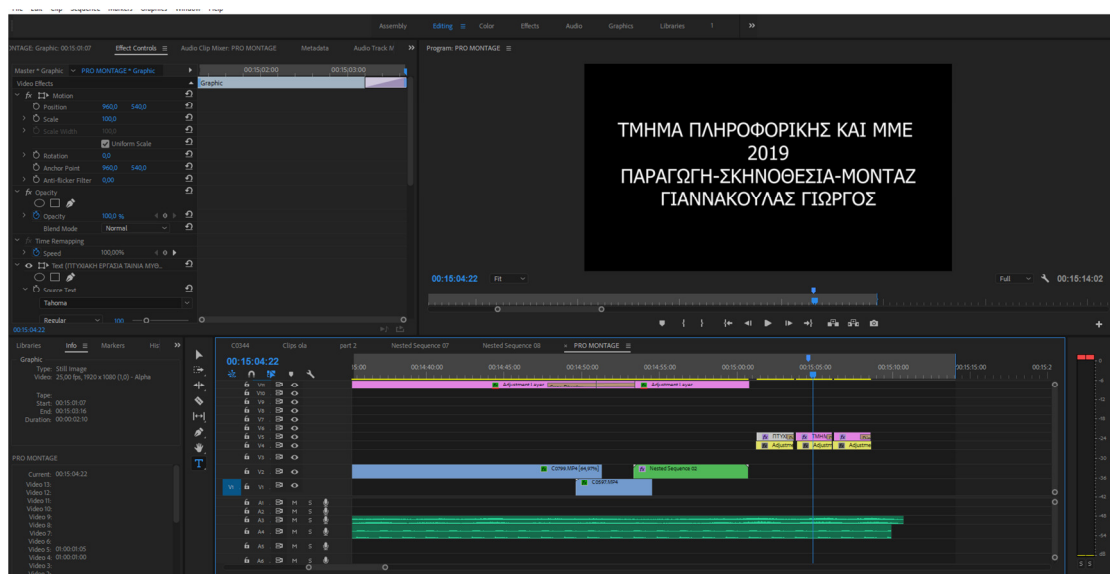
Ease-in (καθορίζει το πλήθος των καρέ στην αρχή, και η ταχύτητα κύλισης αυξάνεται σταδιακά μέχρι πλήρη ταχύτητα).

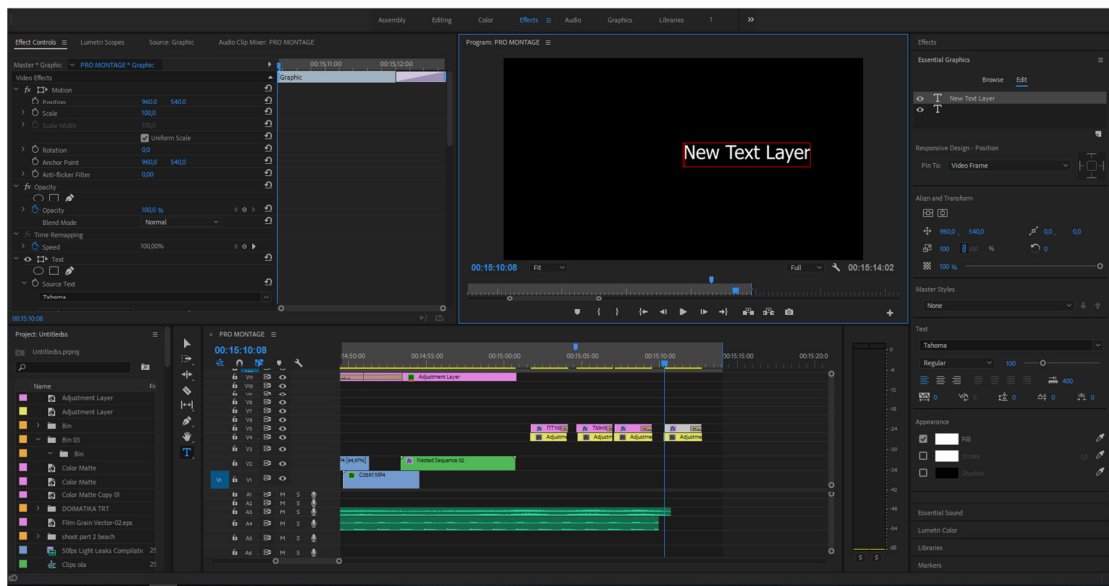
Ease-out (εδώ η διαφορά είναι ότι η κύλιση των καρέ τελικά επιβραδύνει, αντίθετα με το προηγούμενο).

Post roll (Σε αυτήν την επιλογή του **Roll** ο αριθμός των καρέ καθορίζεται μετά την ολοκλήρωση της κύλισης του κειμένου του οποίου έχουμε επιλέξει να εμφανιστεί).



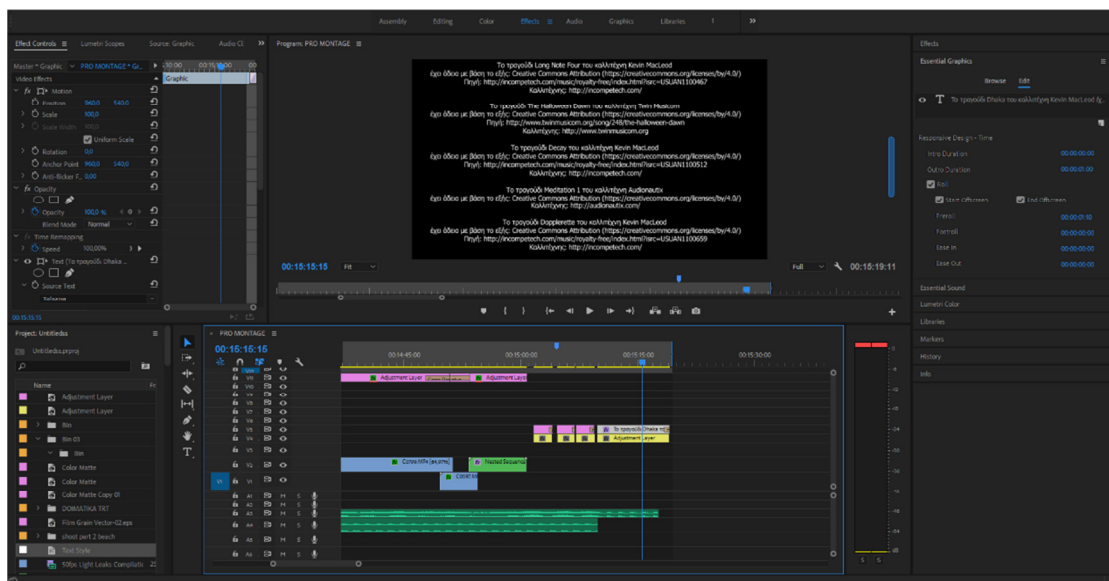
**Roll** χρησιμοποιήθηκε μόνο στους τίτλους που αφορούν τις άδειες της μουσικής με την χρήση του Post roll.





## 5.6 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΗΧΟΥ

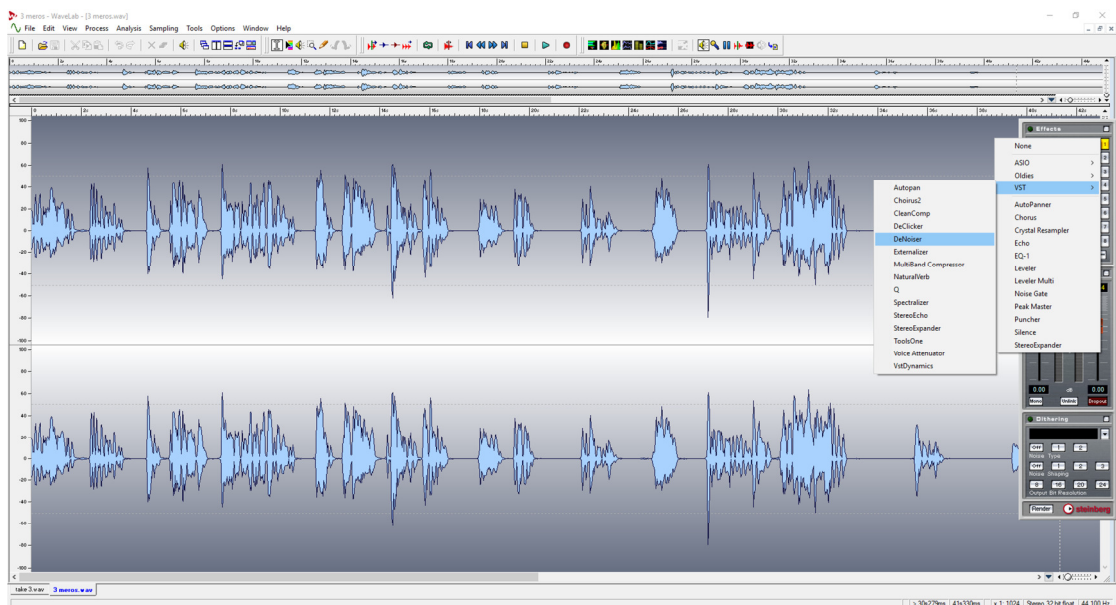
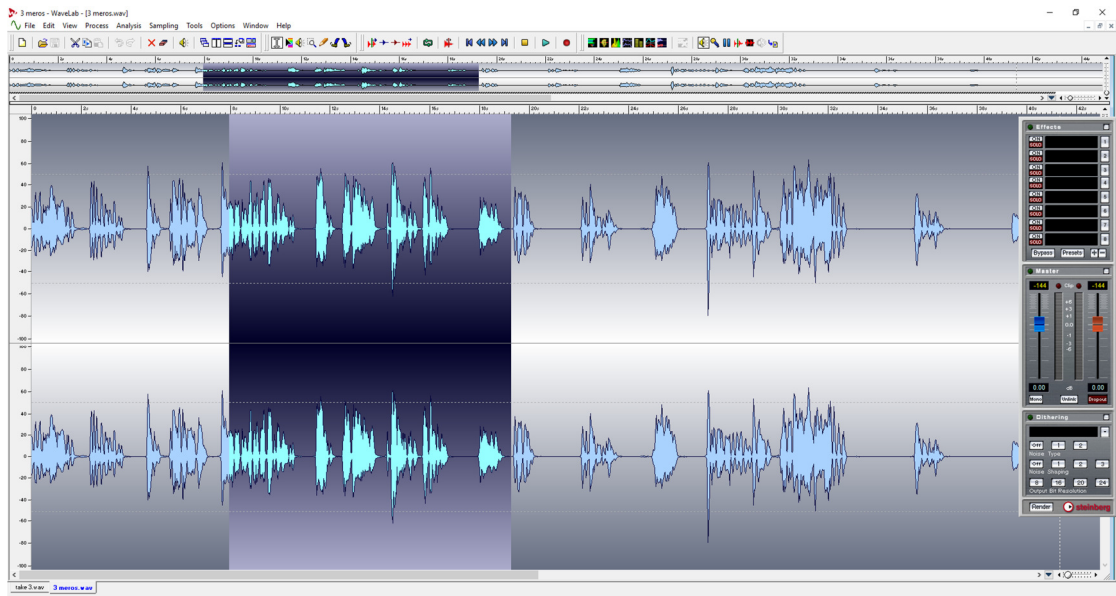
Στον ήχο για την επεξεργασία αλλά και για μοντάζ σε κάποια εφέ αλλά και για





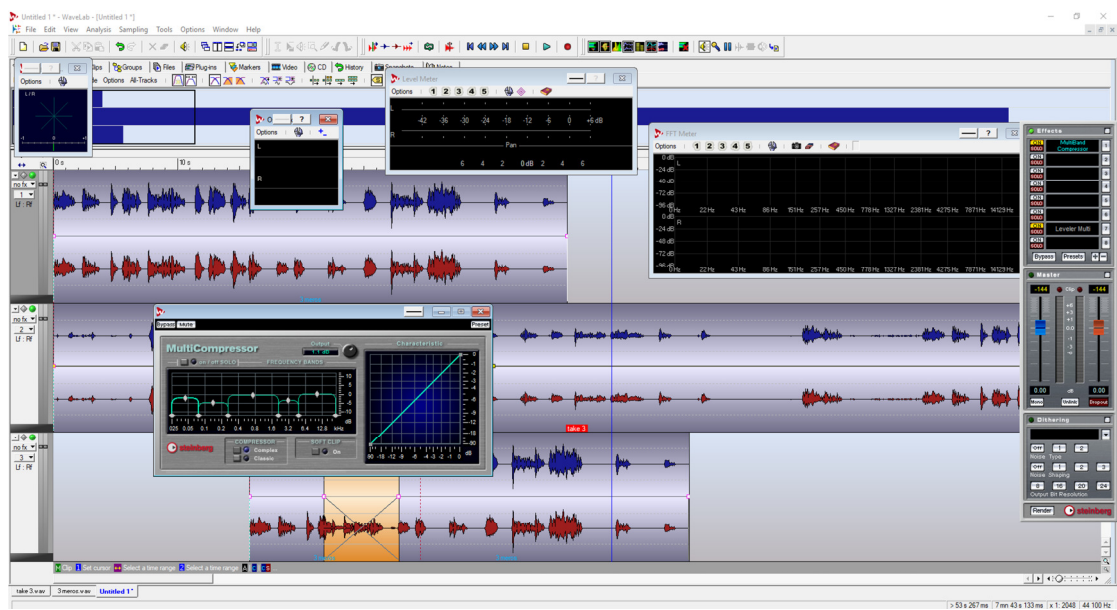
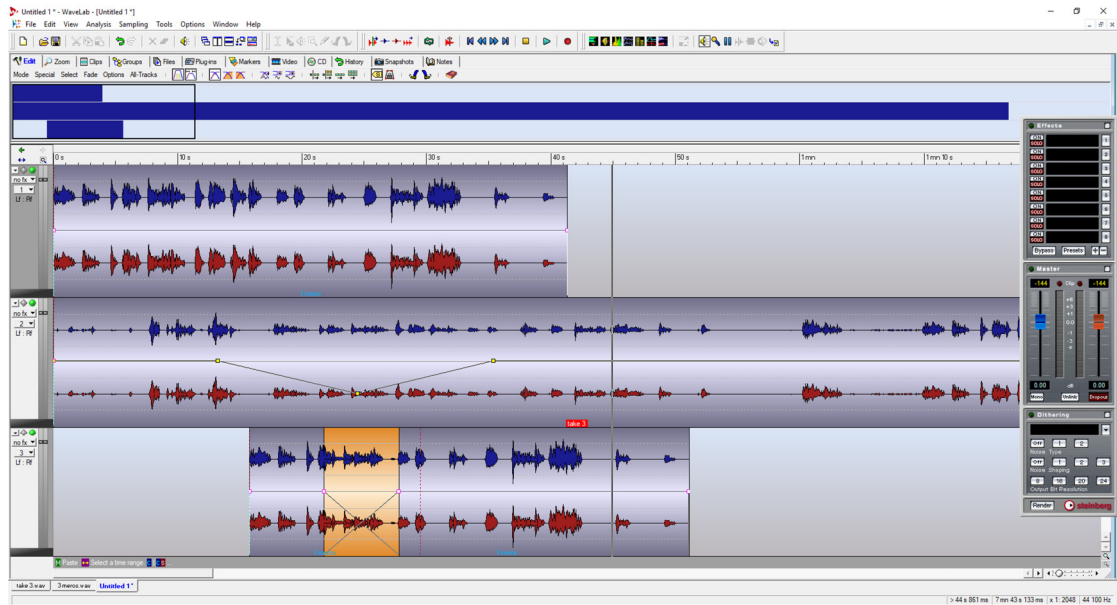
εξάλειψη θορύβου, χρησιμοποίησα το Wave Lab 6.

Στο Wave Lab 6 η εισαγωγή του ήχου γίνεται με import, έχει την φιλοσοφία των περισσότερων προγραμμάτων στο λογισμικό των Windows.



Για ορισμένα sound effect όπως ο ήχος της αλυσίδας, η κάποιο ήχοι αντικειμένων, ηχογραφήθηκαν με πυκνωτικό μικρόφωνο και επεξεργάστηκαν σε αυτό το πρόγραμμα. Η αφαίρεση θορύβου γίνεται με **Denoiser** στο πάνελ Effects. Έχει τρεις ρυθμίσεις: reduction-ambiance-offset Ανάλογα με την ένταση του θορύβου και το είδος του παραμετροποιούμε διαφορετικά τις μεταβλητές.

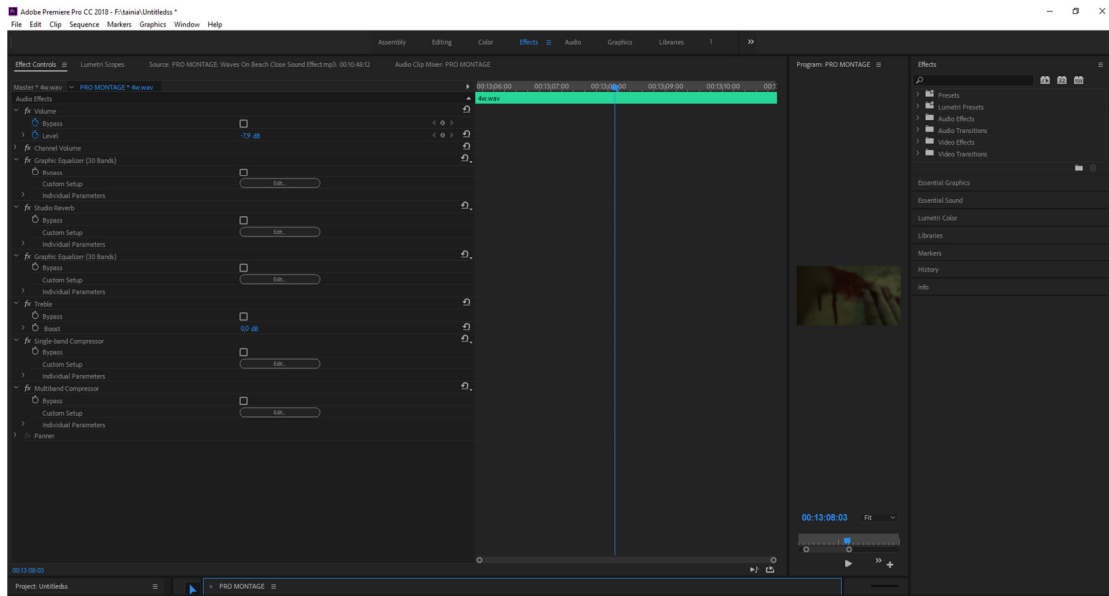
Επιπλέον με την λειτουργία Audio Montage του προγράμματος μας προσφέρει την δυνατότητα να κάνουμε μοντάζ και μίξη στο υλικό μας.



Επίσης στο Voice Over το αρχικό μοντάζ έγινε στο Wave Lab με Normalize στους ήχους, και εισαγωγή Compressor πριν το render. Σαν αποτέλεσμα αυτό είχε να μπορώ να ελέγξω καλύτερα τις στάθμες των ήχων και να μπορεί στο πρόγραμμα του μοντάζ μεγαλύτερη ομοιογένεια στα sound effect στο voice over και στην μουσική.

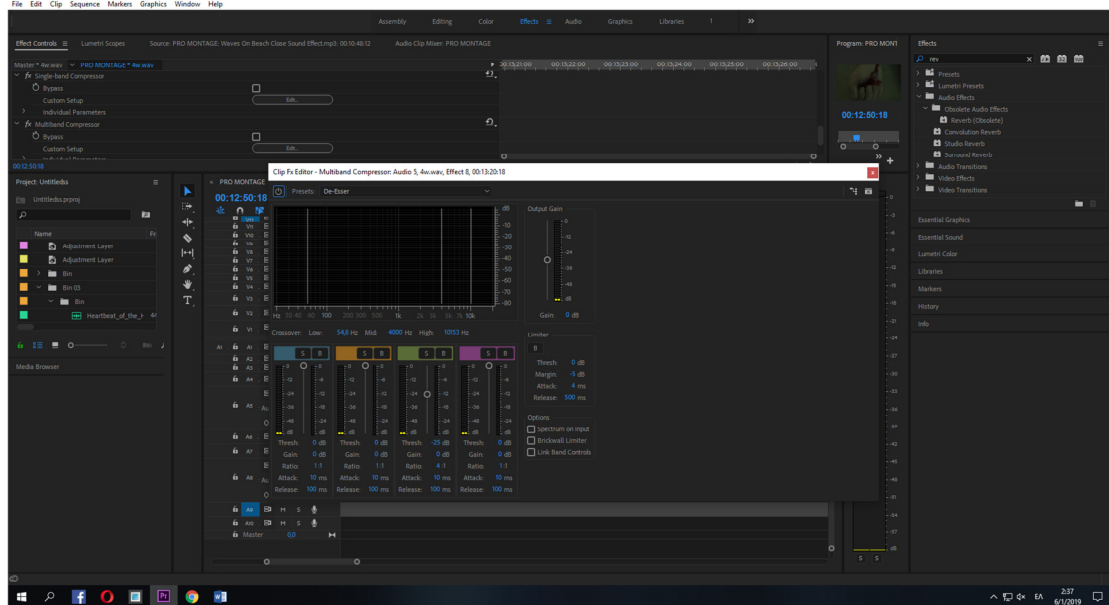
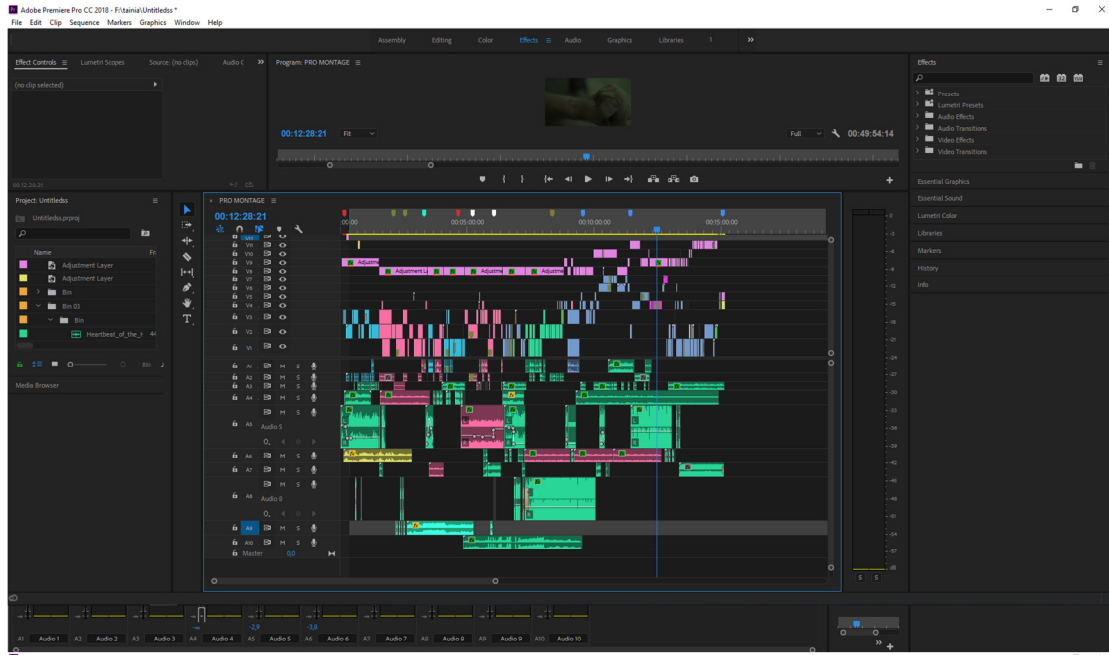
Ενώ χαμήλωσα κάποιες συχνότητες ανάμεσα στο 0.08-0.1 kHz για να δώσω ευκρίνεια στην φωνή σε σχέση με το αρχικό μου δείγμα.

Η εξαγωγή των αρχείων ήχου έγινε σε .wav και η κανονικοποίηση στο -4db, για να τα εισάγω στο Premiere. Στην συνέχεια στο Premiere έβαλα το επεξεργασμένο υλικό στην timeline με την ίδια λογική που έχει και το βίντεο. Εκεί και με την εισαγωγή της μουσικής έγινε μερικές αλλαγές στους ήχους.



Χρησιμοποιήθηκε:

- Graphic eq ή Parametric eq
- Studio reverb η Surround
- Tremble
- Single-band compressor ή Multi band



Τα επίπεδα του ήχου τα ελέγχουμε από το πάνελ Audio Mixer αν δεν είναι ανοιχτό το βρίσκουμε στο Windows (windows- audio Mixer) από εκεί μπορούμε να τα αλλάξουμε γενικά να τα τροποποιήσουμε. Για καλύτερο αποτέλεσμα καλό είναι να έχουμε φροντίσει ο ήχος μας να είναι κανονικοποιημένος (Normalize).

Τα κομμάτια που χρησιμοποιήθηκαν είναι:

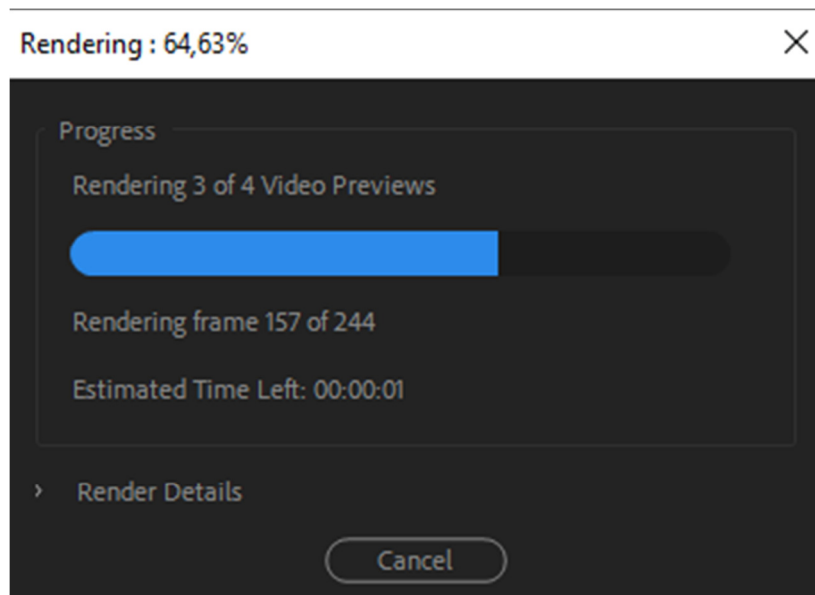
Όνομα	Αρι...	Τίτλος	Καλλιτέχνες που σ...	Άλμπουμ
Decay.mp3		Decay	Kevin MacLeod	YouTube Audio Library
Deep_Haze.mp3		Deep Haze	Kevin MacLeod	YouTube Audio Library
Dhaka.mp3		Dhaka	Kevin MacLeod	YouTube Audio Library
Dopplerette.mp3		Dopplerette	Kevin MacLeod	YouTube Audio Library
Evening_of_Chaos.mp3		Evening of Chaos	Kevin MacLeod	YouTube Audio Library
Far_The_Days_Come.mp3		Far The Days Come	Letter Box	YouTube Audio Library
Heartbeat_of_the_Hood.mp3				
Incoming_Transition.mp3				
Long_Note_Four.mp3		Long Note Four	Kevin MacLeod	YouTube Audio Library
The_Halloween_Dawn.mp3		The Halloween Dawn	Twin Musicom	YouTube Audio Library

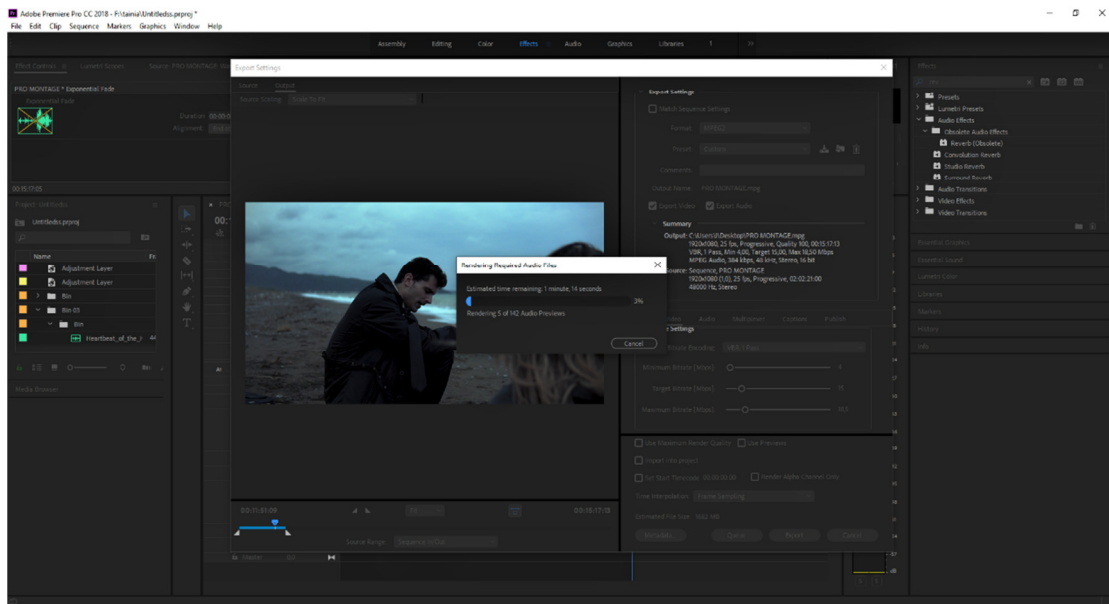
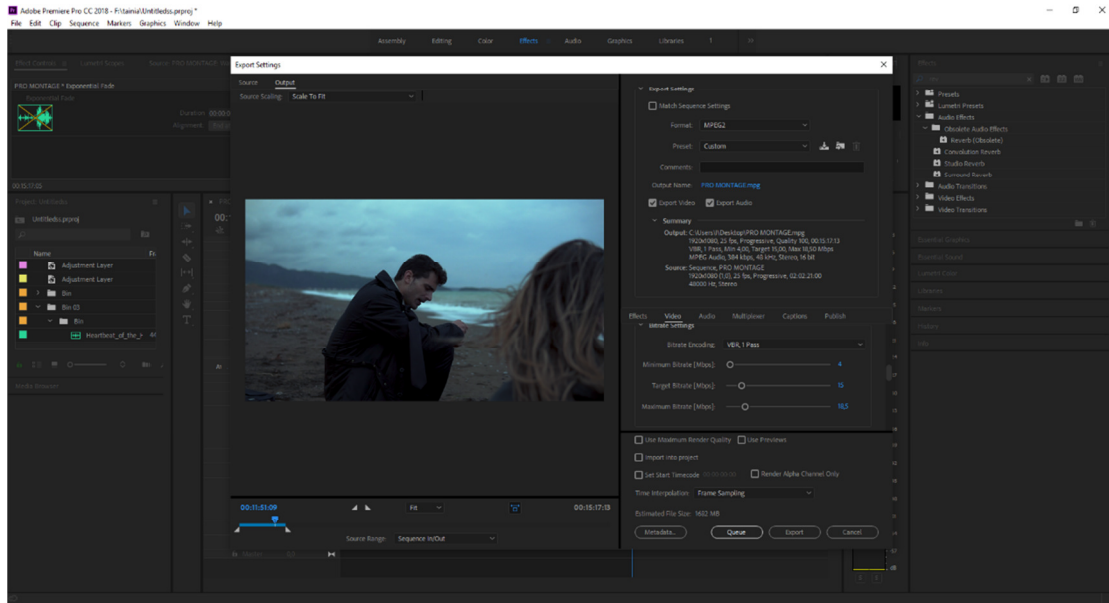
## 5.7 ΕΞΑΓΩΓΗ ΠΡΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (EXPORT)-RENDER-DVD

Με την ολοκλήρωση των επεξεργασιών, και του μοντάζ (ήχος-εικόνα), το μόνο που μένει είναι το τελικό στάδιο στο ταξίδι της παραγωγής μιας ταινίας μυθοπλασίας. Το οποίο και είναι η εξαγωγή του έργου σε DVD, μετατρέποντας το υλικό σε ένα ενιαίο αρχείο βίντεο.

Πρώτα κάνουμε Rendering ώστε το Premiere να αποθήκευση τις τυχόν αλλαγές που κάναμε μέχρι και την τελευταία στιγμή πριν την εξαγωγή. Η διαδικασία του Rendering σε συνάρτηση με το πλήθος των αλλαγών που έχουμε πραγματοποιήσει,

μπορεί να διαρκέσει από λίγα λεπτά έως και ώρες. Φυσικά παίζει μεγάλο ρόλο και το σύστημα του υπολογιστή που διαθέτουμε. Όσο πιο εξελιγμένο μηχάνημα έχουμε τόσο γρήγορα θα πραγματοποιηθεί η διαδικασία.





Στην συνέχεια φτάνουμε στην εξαγωγή. Για την ταινία μυθοπλασίας έγινε χρήση συμπίεσης **MPEG-2**. Είναι Format που χρησιμοποιείται σε DVD, υποστηρίζει ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών ακόμα και μοντάζ υψηλής ποιότητας HD.

### 5.7.1 ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ ΣΕ DVD

Το Εξαγόμενο έργο, το οποίο θα έχει κατάληξη σε .mpg και το μέγεθος του αρχείου θα είναι περίπου 1,75 Gb. Το μόνο που μένει να κάνουμε είναι να εγγράψουμε την ταινία σε DVD κάτι που πλέον κάνουν τα ίδια τα windows οπότε δεν χρειάζεται κάποιο επιπλέον πρόγραμμα για αυτό. Μετά την ολοκλήρωση αυτής της διαδικασίας απομένει η διανομή του τελικού έργου με την παράδοση της πτυχιακής εργασίας (ταινία μυθοπλασίας).

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η ενορχήστρωση, η παραγωγή και η διεύθυνση μίας ταινίας, είτε μικρού είτε μεγάλου μήκους, είναι μια πολύ απαιτητική εργασία. Για την σύλληψη της ιδέας, της μετατροπής σε σενάρια και το βήμα της υλοποίησης χρειάζονται τεράστια αποθέματα χρόνου και ενέργειας και πάνω από όλα αγάπη για αυτό.

Πιο αναλυτικά για την έρευνα, την ιδέα και την ορθότητα του σεναρίου πριν γίνει script χρειάστηκαν 4-5 μήνες. Το σενάριο δεν είναι εύκολη υπόθεση, θέλει έρευνα, διάβασμα και ανοιχτούς ορίζοντες στο πεδίο της φαντασίας. Μετά από αυτό έρχεται η ώρα του σεναρίου, το πώς θα πάρει τέτοια μορφή για να είναι κατανοητό από τους ηθοποιούς αλλά και με τα πλάνα που θα γίνουν. Αυτό μου πήρε 1.5 μήνα περίπου για να διαβάσω σενάρια γνωστών ταινιών και να κατανοήσω την φιλοσοφία του screenplay. Σε αυτά τα project το σενάριο παίζει καταλυτικό ρόλο στην έκβαση της οπτικοακουστικής παραγωγής.

Στην συνέχεια σειρά είχαν οι τοποθεσίες, τα κοστούμια, και ο εξοπλισμός. Ο εξοπλισμός ήταν διαθέσιμος γιατί είναι δικός μου, και λόγω περιορισμένου προϋπολογισμού δεν έγινε άνοιγμα στην αγορά για νέους φακούς και φώτα. Οι τοποθεσίες ήταν λίγο δύσκολο γιατί θα έπρεπε να είναι προσβάσιμες αρκετές ώρες την ημέρα, αλλά να εξυπηρετούν και τις ανάγκες του έργου. Η επιλογή των πρωταγωνιστών ήταν σχετικά εύκολη. Ο αδερφός μου είναι ηθοποιός. Μετά από 1.5 μήνα έγιναν τα γυρίσματα. Τα οποία έγιναν μέσα σε 4 εβδομάδες. Ενώ κράτησαν συνολικά σχεδόν 30 ώρες.

Στην συνέχεια, έγινε ένα pro montage στα raw αρχεία στο Adobe Premiere και στην μετά δόθηκε έμφαση στον ήχο μέσω Wave Lab. Όταν και τα δυο έφτασαν σε μία ισορροπία άρχισαν να γίνονται τα τελικά cut και να μπαίνουν τα εφέ στην εικόνα και στον ήχο, αλλά και να διαμορφώνεται η ατμόσφαιρα της ταινίας. Αυτό πήρε σχεδόν 2 μήνες και με την επένδυση της μουσικής. Τελικά, έφτασε στο επιθυμητό αποτέλεσμα, που αποτυπώνεται στο DVD.

Το μυστικό για την σωστή δουλειά σε αυτόν τον τομέα είναι, η καλή οργάνωση, η συνέπεια και το πάθος για την 7η τέχνη.



## **ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

Ken Dancyger<sup>1</sup> (2013). Global screenwriting. Λονδίνο: Focus press.

Ken Dancyger<sup>2</sup> (2013). Global screenwriting. Λονδίνο: Focus press.

# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

## Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

- Kenneth E. Leith (1974). Cinema. Εκδόθηκε από: Newsweek Books(1974)
- Landau Camille, White Tiare (2008). 161 μυστικά για ένα νέο κινηματογραφιστή. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκης.
- Bordwell David, Thompson Kristin (2011) Ιστορία του κινηματογράφου. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκης.
- Zettl Herbert (2006) Television production handbook. Αθήνα: Παρίκος.
- Sergei Eisenstein (1949). Film Form. Νέα Υόρκη: Εκδόθηκε από HBJ (1949)
- Luis Fernando Morales Morante (2017). Editing and montage in international film and video (Theory and Technique). Νέα Υόρκη και Λονδίνο: Routledge Taylor & Francis Group.
- Rick Altman British Film Institute (1999). Film/Genre. Λονδίνο: BFI (1999).
- Bela, Balaz (1992). Το σενάριο, ο ήχος, το μοντάζ. Αθήνα: αιγόκερως (κινηματογραφική θεωρία 7)
- Ken Dancyger (2010). The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice. Νέα Υόρκη: Routledge (2013)
- Syd Field (1979). Το σενάριο η τέχνη και η τεχνική του. Αθήνα: Κάλβος
- Strauss, Frederic (2008). Η Κατασκευή μιας ταινίας. Αθήνα: Πατάκης
- Ken Dancyger (2013). Global screenwriting. Focal press (2013) Πρώτη έκδοση(2001)

## Ελληνική Βιβλιογραφία

- Βαγγέλης Καλαμπάκας, Παναγιώτης Κυριακούλάκος (2015): Η «οπτικοακουστική» κατασκευή. ΣΕΑΒ (2015).
- Ελευθερία Δημητρομανωλάκη (2018). Η μορφολογία του σεναρίου (αφήγηση, μυθοπλασία και συγγραφή). Αθήνα: Το Βιβλίο (2018).
- Ιωάννης Σκοπετέας (2015). Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα είδη των κινηματογραφικών ταινιών. Με παραδείγματα από τον Ελληνικό Κινηματογράφο. ΣΕΑΒ (2015).
- Ειρήνη Στάθη (2004). Τριάντα βήματα στην ιστορία του κινηματογράφου. Αθήνα (2004).
- Καβάγιας, Γιώργος(2005). Ο κινηματογράφος χωρίς μυστικά και η τέχνη του οπερατέρ. Αθήνα: Καστανιώτη (2005).

