

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ

Πτυχιακή Εργασία:
**Ολοκληρωμένη
παραγωγή
ταινίας
μικρού μήκους**

Επιμέλεια:
Γιώργος Βούλγαρης
Νίκος Στρατηγός

Επιβλέπων καθηγητής
Χρήστος Χουσιδης

Ρέθυμνο 2014

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	1
Ευχαριστίες.....	3
Περίληψη	4

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή - Πρόλογος.

1.1. Γενική προσέγγιση	5
1.2. Η ιδέα	6
1.3. Υποκειμενικοί και αντικειμενικοί στόχοι.....	7

Κεφάλαιο 2. Θεωρίες ρεύματα και επιρροές του κινηματογράφου.

2.1. κινηματογράφος και Θεατής	8
2.2. Ο Ήχος στην εικόνα	10
2.3. 3D γραφικά.....	12

Κεφάλαιο 3. Προ-παραγωγή.

3.1. Genre και ταινίες μικρού μήκους	13
3.2.Σενάριο	15
3.3. Ο Ιππόκαμπος, το Film Noir και το δράμα.....	18
3.3.1. Το Film Noir	18
3.3.2. Το Δράμα	19
3.3.3. Ο Ιππόκαμπος.....	20
3.4. Τίτλος	21
3.5. Μετατροπή σεναρίου σε πλάνα-"decoupage" και Storyboard	22
3.6. Αναζήτηση χώρων για τα γυρίσματα (Reperaz) και Σκηνικά	23
3.7.Casting	26
3.8.Ενδυματολογία.....	26
3.9. Εξοπλισμός	27

Κεφάλαιο 4. Παραγωγή.

4.1. Γυρίσματα	28
4.2. Χειρισμός κάμερας, πλάνα και τεχνικές	29
4.2.1 Η δόμηση μιας σεκάνς	29
4.2.2 Μεγέθη του θέματος στο κάδρο	30
4.2.3 Γωνίες λήψης	32
4.2.4 Κινήσεις κάμερας.....	35
4.2.5 Βάθος πεδίου και αισθητική της εικόνας	37
4.2.6 Τεχνικές λήψης εικόνας και η χρήση τους	38
4.3. Μικρόφωνα και ηχογράφηση.....	41
4.4 Φωτισμός	42

Κεφάλαιο 5. Μετά-παραγωγή.

5.1. Διαδικασία Capturing.....	44
5.2. Συγχρονισμός Video με Audio.....	46
5.3. Μοντάζ.....	47
5.4. Επεξεργασία χρώματος (color correction).....	50
5.5. Sound design.....	51
5.6. Μουσική Παραγωγή.....	51
5.7. Προσθήκη 3D αντικειμένων.....	53
5.8. Δημιουργία ζενερίκ.....	55
5.9. Dvd Authoring.....	56

Κεφάλαιο 6. Συμπεράσματα.

6.1.Περίληψη-Αποτελέσματα	57
6.2.Περιορισμοί παρούσας εργασίας	58

Ευχαριστίες

Θα θέλαμε καταρχήν να ευχαριστήσουμε όλους όσους βοήθησαν για την πραγματοποίηση αυτής της παραγωγής. Ένα πολύ μεγάλο ευχαριστώ στον Χρήστο Χουσίδη που μας στήριξε από την αρχή έως το τέλος αυτής της πτυχιακής εργασίας, που μας συμπαραστάθηκε και μας συμβούλευε καθ όλη τη διάρκεια του έργου μας και φυσικά που μας έδωσε μέσω της διδασκαλίας του το κίνητρο να ασχοληθούμε και με την εικόνα. Ευχαριστούμε το Τμήμα Μουσικής Τεχνολογία και Ακουστικής για τον εξοπλισμό που μας διέθεσε ώστε να κάνουμε αυτή την παραγωγή πραγματικότητα. Ευχαριστούμε όλους τους ηθοποιούς που έδωσαν το καλύτερό τους εαυτό καθ όλη τη διάρκεια των γυρισμάτων. Ευχαριστούμε όλο το επιτελείο που μας ακολουθούσε όταν και όπου χρειαζόταν.

Περίληψη

Σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η γνωριμία με όλα τα στάδια παραγωγής δημιουργικά και τεχνικά, και η εφαρμογή γνώσεων που αποκομίσθηκαν κατά την διάρκεια των σπουδών στο Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής. Η εργασία αυτή αποτελείται από δύο μέρη. Το ένα είναι το DVD της ταινίας και το άλλο το γραπτό μέρος στο οποίο περιγράφεται η διαδικασία που ακολουθήθηκε. Θα αναφερθούν τα στάδια παραγωγής μιας ταινίας μικρού μήκους και κάποιες βασικές έννοιες σχετικά με το video, τις κάμερες, τον φωτισμό, την επεξεργασία του υλικού και του DVD Authoring. Αυτή η παρουσίαση θα πραγματοποιηθεί με όσον το δυνατόν πιο απλό και κατανοητό τρόπο.

Στο DVD θα παρακολουθήσετε μια ταινία μικρού μήκους ως αποτέλεσμα της εφαρμογής των διαδικασιών που προαναφέρθηκαν.

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή - Πρόλογος.

1.1.Γενική προσέγγιση

Ο όρος «ταινία μικρού μήκους» δημιουργήθηκε αρχικά από τις Βορειοαμερικανικές βιομηχανίες ταινιών στις αρχές της περιόδου του κινηματογράφου. Ο χαρακτηρισμός μιας ταινίας ως μικρού μήκους είχε καθοριστεί για ταινίες διάρκειας από 20 μέχρι 40 λεπτά για την Βόρεια Αμερική, ενώ στην Ευρώπη ,Λατινική Αμερική και Αυστραλία χρησιμοποιείται για να περιγράψει οποιαδήποτε ταινία που έχει διάρκεια από 1 λεπτό ως και 15 λεπτά. Στις μέρες μας δεν υπάρχει κανένας σαφής καθορισμός του μέγιστου μήκους μιας μικρού μήκους ταινίας. Πρόκειται για ένα διεθνή ακαδημαϊκό όρο που χαρακτηρίζει μια σύγχρονη μη εμπορική ταινία που είναι ουσιαστικά πιο σύντομη από τις μέσης διάρκειας ταινίες. Οι μικρού μήκους ταινίες εστιάζουν συχνά στα δύσκολα θέματα τα οποία οι πιο μεγάλου μήκους, εμπορικότερες ταινίες αποφεύγουν συνήθως να θίξουν.

Στην Ελλάδα η ιστορία του κινηματογράφου αρχίζει ουσιαστικά το 1906 αν και συχνά αναφέρεται και ως έτος αρχής της το 1914. Πιο συγκεκριμένα, το 1906 κινηματογραφείται μια μικρού μήκους ταινία των Ολυμπιακών αγώνων που διεξήχθησαν τότε. Επρόκειτο για μια ταινία γυρισμένη με απλά τεχνικά μέσα, ωστόσο δεν έλειπαν και ορισμένα στοιχειώδη καλλιτεχνικά γνωρίσματα.

Το 1912 ιδρύθηκε η πρώτη κινηματογραφική εταιρία, η *Αθηνά Φιλμ* και η πρώτη της ταινία ήταν ένα μικρό ντοκιμαντέρ γύρω από τη ζωή των νεαρών Ελλήνων πριγκίπων. Κατόπιν, γυρίστηκε μία άλλη ταινία μήκους χιλίων μέτρων- δηλαδή περίπου 35 λεπτών- με τίτλο *Η τύχη της Μαρούλας*, που αποτελούσε την πρώτη ελληνική ταινία με αξιώσεις στοιχειώδους καλλιτεχνικού και τεχνικού επιπέδου. Στο διάβα της κινηματογραφικής ιστορίας της Ελλάδας έχουν δημιουργηθεί πολλές ταινίες μικρού μήκους σε απόλυτη αλληλεπίδραση με το καλλιτεχνικό ρεύμα και τις τεχνολογικές εξελίξεις της κάθε εποχής.

1.2.Η ιδέα

Το βασικό κίνητρο για τη δημιουργία μιας ταινίας αποτελεί η ανάγκη και η πρόθεση να γνωστοποιήσουμε κάτι από εμάς στο κοινό, να εκπέμψουμε ένα μήνυμα. Αν και στη σύγχρονη εποχή, η υψηλή τεχνολογία καλλιεργεί προϋποθέσεις έμπνευσης για πολλούς επαγγελματίες του χώρου, ο εξοπλισμός μόνο δεν μπορεί ούτε και πρέπει να είναι έναυσμα και κίνητρο δημιουργίας και καλλιτεχνικής έκφρασης. Σίγουρα ,τα τεχνικά μέσα που έχει προσφέρει η τεχνολογική επανάσταση είναι καθοριστικός παράγοντας στην δημιουργία ενός video, δεν μπορούν όμως να νοούνται ως ο αυτοσκοπός για την παραγωγή μιας ταινίας ούτε να υποκαθιστούν το μήνυμα, την καλλιτεχνική «σύλληψη».

Ωστόσο, αξίζει να τονιστεί ότι η εύρεση μιας πρωτότυπης και ενδιαφέρουσας ιδέας για μια ταινία δεν είναι μια εύκολη και αβασάνιστη διαδικασία, αντίθετα απαιτεί πολύ χρόνο, ενέργεια και έμπνευση. Μόλις, όμως, πραγματοποιηθεί η σύλληψη της ιδέας και ολοκληρωθεί με ακρίβεια η νοητική επεξεργασία του μηνύματος, τότε καθίσταται πιο εύκολο το έργο της δρομολόγησης του πλάνου παραγωγής. Για την πιο αποτελεσματική και ακριβή μετουσίωση της ιδέας σε πράξη, της καλλιτεχνικής σύλληψης σε ταινία καθοριστικό ρόλο διαδραματίζουν τρεις παράγοντες: η *γραφή*, η *εικόνα* και ο *ήχος*. Αν, λοιπόν, αυτά τα στοιχεία συνδυαστούν σωστά, τότε μπορεί να προκύψει μια επιτυχημένη παραγωγή, μια ταινία δηλαδή που εκφράζει με τον καλύτερο δυνατόν τρόπο την αρχική ιδέα.

1.3.Υποκειμενικοί και αντικειμενικοί στόχοι

Οι στόχοι μιας παραγωγής διακρίνονται σε δυο κατηγορίες: τους υποκειμενικούς και τους αντικειμενικούς.Υποκειμενικοί στόχοι είναι αυτοί που καθορίζονται απο το ζητούμενο του δημιουργού, ταυτίζονται δηλαδή με τις προσωπικές του βλέψεις και προσδοκίες. Αντικειμενικοί είναι οι πιο άμεσα μετρήσιμοι στόχοι και προσδιορίζονται από την άποψη και τις εντυπώσεις τον θεατών. Εδώ είναι σημαντικό να αναφερθεί οτι οι αντικειμενικοί στόχοι συσχετίζονται σε πολύ μεγάλο βαθμό με τους υποκειμενικούς στόχους του παραγωγού. Η επιτυχία της ταινίας είναι οι στόχοι αυτοί να συμπίπτουν.

Αρχικά όσον αφορά στην ταινία δόθηκε έμφαση στην παρουσίαση της ιδέας μας με έναν τρόπο περισσότερο υποβλητικό προς τον θεατή. Εξαιτίας της ψυχολογικής φύσης της ιδέας το “target group” της ταινίας είναι όσο το δυνατόν πιο ευρύ, απευθύνεται σε πολλά κοινωνικά στρώματα, σε όλες τις ηλικίες αλλά και στα δύο φύλα. Το θεωρητικό μέρος της εργασίας συνίσταται στην έρευνα και στην παρουσίαση αναφορών σχετικά με την ιστορία του κινηματογράφου, τον νέο κινηματογράφο και τις τεχνικές κινηματογράφησης.

Στην προσπάθεια μας αυτή συνέβαλλε σε μεγάλο βαθμό το γνωστικό και τεχνικό υπόβαθρο που αποκτήθηκε κατά τη διάρκεια φοίτησής μας στο Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής.

Κεφάλαιο 2. Θεωρίες, ρεύματα και επιρροές του κινηματογράφου.

2.1. Ο κινηματογράφος και οι άλλες τέχνες

Ο κινηματογράφος είναι μια τέχνη με πολλούς φίλους και απευθύνεται σε ένα ευρύ φάσμα θεατών. Για αυτό το λόγο οι ψυχολόγοι κατά καιρούς έχουν δείξει έντονο ενδιαφέρον για το φιλμ και τις επιδράσεις του στο θεατή. Η ερευνητική δραστηριότητα των ψυχολόγων σχετικά με το φιλμ υποδεικνύει ότι πολλά από τα χαρακτηριστικά του σχετίζονται με τις ιδιότητες του ανθρώπινου μυαλού.

Ο ερχομός του βωβού κινηματογράφου και η μετέπειτα ανάπτυξή του ως μια αυτόνομη και υπό συνεχή διαμόρφωση μορφή τέχνης (περίοδος 1910-1920) συνέπεσε με την ανάπτυξη σημαντικών θεωριών της αντίληψης, με πιο σημαντική αυτή της οπτικής αντίληψης. Η πιο γνωστή από αυτές τις θεωρίες είναι η θεωρία της Gestalt. Ο Munsterberg- εκφραστής της gestalt- διαπιστώνει ότι το φαινόμενο της παραγωγής φαινόμενης κίνησης (ένα φαινόμενο απαραίτητο στον κινηματογράφο), μπορεί να εξηγηθεί από ένα χαρακτηριστικό του εγκεφάλου, το phi-phenomenon. Το phi-φαινόμενο αναφέρεται στην κίνηση που γίνεται αντιληπτή όταν ο εγκέφαλός μας γεμίζει το κενό με κάτι. Κατά μία άποψη, ο εγκέφαλός μας δημιουργεί ένα αντικείμενο που καλύπτει την τελεία. Με βάση αυτό, ο Munsterberg ανέπτυξε μια θεωρία κατά την οποία βλέπει τον κινηματογράφο σαν μια διανοητική διαδικασία ή μια τέχνη του μυαλού. Από το κατώτερο στάδιο της αναπαραγωγής της κίνησης μέχρι το ανώτερο και πολυπλοκότερο επίπεδο των συναισθημάτων και της φαντασίας, τα πάντα δημιουργήθηκαν για να αναπαράγουν και να αναπαριστούν τον τρόπο λειτουργίας του μυαλού του θεατή.

Ένας άλλος σημαντικός εκφραστής της θεωρίας gestalt ο Arnheim (2008) υποστηρίζει ότι η όρασή μας δεν είναι απλά ένα θέμα ερεθισμού του αμφιβληστροειδούς, αλλά ένα πνευματικό/νοητικό φαινόμενο απόλυτα συνυφασμένο με την αντίληψη, τους συνειρμούς και την απομνημόνευση. Με άλλα λόγια, βλέπουμε περισσότερα από αυτά που μας επιτρέπουν τα μάτια μας από μόνα τους. Για παράδειγμα, αν το μέγεθος των αντικειμένων μειώνεται

καθώς απομακρύνονται από εμάς, το μυαλό μας αντισταθμίζει αυτήν την μείωση, ή ακριβέστερα τη μεταφράζει σε αναλογία προς την απόσταση. Για τον Arnhem (2008), τα βασικά προβλήματα του κινηματογράφου συνδέονται επομένως με το φαινόμενο της μηχανικής (φωτογραφικής) αναπαραγωγής του κόσμου. Το φιλμ μπορεί αυτόματα να αναπαράγει αισθήσεις ανάλογες προς αυτές που επηρεάζουν τα αισθητήρια όργανά μας (τα μάτια μας για παράδειγμα), χωρίς ωστόσο να αποκαθιστά τις πνευματικές διαδικασίες του μυαλού μας. Το φιλμ έχει σχέση με ό,τι είναι υλικά ορατό, αλλά όχι με αυτό που βρίσκεται πραγματικά στην ανθρώπινη σφαίρα του ορατού. Ο Arnhem (2008) βλέπει τόσο την αντίληψη όσο και την τέχνη ως δημιουργήματα των οργανωτικών ικανοτήτων του μυαλού, αλλά θεωρεί τον κόσμο που προκαλεί τις αντιλήψεις ευαίσθητο σε συγκεκριμένες μορφές οργάνωσης. Ακόμα και αν οι αισθήσεις και ο ανθρώπινος εγκέφαλος «διαμορφώνουν» τον κόσμο, ο Arnhem (2008) θεωρεί ότι οι δομές που επιβάλλονται στον κόσμο από τον εγκέφαλο είναι, τελικά, μια αντανάκλαση των δομών που υπάρχουν στη φύση. Ωστόσο, η επιρροή του θεατή από τα φιλμ γίνεται ακόμα πιο έντονη με τους Σοβιετικούς σκηνοθέτες γύρω στο 1920. Αυτό συνέβη εξαιτίας δύο περιστάσεων: η πρώτη είναι η καθιέρωση του σοβιετικού σινεμά ως μέσο έκφρασης, επικοινωνίας, εκπαίδευσης και προπαγάνδας, που ήταν όλο και πιο πολύ στενά ελεγχόμενη από παρακλάδια του κράτους (ο Λένιν μιλώντας για την προπαγάνδα υποστήριζε ότι: «απ' όλες τις τέχνες, ο κινηματογράφος είναι η πιο σημαντική για εμάς»). Δεύτερον, είναι το γεγονός ότι τα πρώτα πειράματα σχετικά με το κινηματογραφικό υλικό από τον Lev Kuleshov και το στούντιό του, επηρέασαν πολύ τις δυνατότητες του μοντάζ ως μέσο επιβολής ενός (μόνο) νοήματος στη σειρά των εικόνων.

Η τόσο λοιπόν άμεση σύνδεση της τέχνης του φιλμ με την λειτουργία του ανθρώπινου μυαλού θα μπορούσε εύκολα να εξηγήσει την απήχηση του κινηματογράφου σε τόσο ευρύ κοινό, την εμπορευματοποίησή του, αλλά και τη χρησιμοποίησή του κατά καιρούς για προπαγανδιστικούς λόγους.

2.2. Ο Ήχος στην εικόνα

Στις πρώτες δεκαετίες του κινηματογράφου η εικόνα αποτελούσε το μοναδικό εκφραστικό μέσο καθώς οι ταινίες ήταν βουβές. Δεν υπήρχε ο τεχνολογικός εξοπλισμός ώστε να μπορεί να γίνει εγγραφή του ήχου πάνω στην ταινία και κατ' επέκταση δε μπορούσε να γίνει και αναπαραγωγή του κατά την προβολή. Με την πάροδο του χρόνου η έλλειψη του ήχου έγινε αρκετά αισθητή αφού ήταν δύσκολο να περιγραφούν τα αφηγηματικά μέρη μιας ταινίας. Ως λύση αυτού του προβλήματος χρησιμοποιήθηκαν μεσότιπλοι για αυτά τα μέρη και ζωντανή μουσική, κυρίως πιάνο που έντυνε μουσικά τα πλάνα με σκοπό την απόδοση ρυθμού μιας ταινίας.

Έτσι, όταν το 1929 εμφανίζεται ο «ομιλών κινηματογράφος» δημιουργείται μια επανάσταση στην αισθητική του κινηματογράφου καθώς προστίθεται ένα εκφραστικό μέσο πάνω στην εικόνα. Αυτή η ανατροπή στην αισθητική οδήγησε πολλούς συντελεστές του βωβού κινηματογράφου στην ανεργία, αφού δεν μπόρεσαν να προσαρμοστούν στην καινούρια πραγματικότητα. Εκτός αυτού του γεγονότος όμως, ο ήχος αποτελεί πλέον βασικό συστατικό στοιχείο της κάθε ταινίας συμπληρώνοντας την εικόνα, αλλά και σε πολλές περιπτώσεις δίνοντας της διαστάσεις πολύ πιο πέρα από αυτές που είχε μόνη της.

Ο ήχος στον κινηματογράφο λειτουργεί με 3 διαφορετικές μορφές.

1. Πρόζα

Με αυτό τον όρο αναφερόμαστε στους διαλόγους της ταινίας και γενικά σε κάθε τι που σχετίζεται με την ανθρώπινη φωνή. Η πρόζα σε σχέση με την εικόνα μπορεί να λειτουργήσει σε σχέση **ON**, όταν αυτός που μιλάει βρίσκεται μέσα στο πλάνο, ή σε σχέση **OFF** όταν η πρόζα λειτουργεί εκτός κάδρου.

Κατά το γύρισμα η πρόζα μπορεί να γίνει με 3 διαφορετικούς τρόπους

A. Σύγχρονα

Σε αυτή την περίπτωση η λήψη του ήχου γίνεται στο γύρισμα ταυτόχρονα με την εικόνα. Δηλαδή ότι καταγράφει η κάμερα ως προς την εικόνα καταγράφεται ταυτόχρονα σαν ήχος.

Είναι ένας τρόπος που απαιτεί κάποιες προϋποθέσεις.

1. Μαγνητόφωνο για την εγγραφή του ήχου, που η λειτουργία του να συγχρονίζεται απόλυτα με τη λειτουργία της κάμερας.

2. Κλακέτα, ένας πίνακας δηλαδή πάνω στον οποίο εγγράφονται οπτικά όλα τα στοιχεία κάθε λήψης (αριθμός σκηνής, πλάνου, λήψης) που λειτουργούν σαν ταυτότητα κάθε πλάνου. Σημαντικό κομμάτι της κλακέτας βέβαια αποτελεί ένα τμήμα που ανοιγοκλείνει και με τον ήχο που κάνει αυτή η κίνηση αποτελεί αφετηρία κάθε λήψης.

3. Οι συνθήκες στον χώρο γυρίσματος να επιτρέπουν την σύγχρονη λήψη ήχου και εικόνας

B. Playback

Εδώ τα δεδομένα είναι διαφορετικά αφού η εγγραφή του ήχου προηγείται της εικόνας και αργότερα αυτή προσαρμόζεται πάνω στον ήχο.

Γ. Doublage

Στην περίπτωση του doublage κάνουμε το ακριβώς αντίθετο από το playback. Η εικόνα καταγράφεται σαν βουβή και η ηχοληψία γίνεται εκ των υστέρων σε στούντιο με προσπάθεια απόλυτου συγχρονισμού με την εικόνα.

2. Μουσική

Η μουσική σε σχέση με την εικόνα μπορεί να λειτουργήσει με δύο τρόπους. Άμεσα, όταν δηλαδή προκύπτει από τα δεδομένα της εικόνας (π.χ. πλάνο με κάποιον που παίζει κάποιο όργανο, ή μια ορχήστρα) και έμμεσα, όταν δηλαδή χρησιμοποιείται σαν μουσική επένδυση κάποιων στιγμών της ταινίας.

3. Θόρυβοι

Με αυτόν τον όρο δεν εννοούμε κάτι που ακούγεται ενοχλητικό, αναφερόμαστε ουσιαστικά σε όλα τα υπόλοιπα ηχητικά στοιχεία που συμπληρώνουν το φάσμα της ταινίας δημιουργώντας την ανάλογη ατμόσφαιρα. Μπορεί να προκύψουν είτε ρεαλιστικά από τους χώρους δράσης, ηχογράφηση δηλαδή κατά τη διάρκεια του γυρίσματος, είτε τους προσθέτουμε εμείς στη συνέχεια από διάφορα δείγματα ήχων.

2.3. 3D γραφικά

Η τρισδιάστατη τεχνολογία όσο περίεργο και αν ακούγεται δεν είναι μια εφεύρεση των τελευταίων ετών. Τη συναντάμε πρώτη φορά το 1844 μέσω μιας εφεύρεσης του David Brewster, το Stereoscope. Κατάφερε να δημιουργήσει τρισδιάστατες εικόνες, φωτογραφίζοντας το ίδιο θέμα από δύο οπτικές γωνίες, και τις μετέφερε στα μάτια του θεατή παρέχοντας του φακούς που δημιουργούσαν την ψευδαίσθηση του βάθους.

Τα τρισδιάστατα γραφικά αποτελούν προσπάθειες απεικόνισης γραφικών τριών διαστάσεων στην οθόνη, μια συσκευή δηλαδή δύο διαστάσεων. Η λειτουργία τους στηρίζεται στη χωρική περιγραφή τριδιάστατων αντικειμένων μέσω σημείων και μαθηματικών τύπων, σε κάποιο σύστημα συντεταγμένων, και στην προβολή ακολούθως των συντεταγμένων των σημείων τους σε δύο διαστάσεις κατά τη φάση της απόδοσης. Τα τρισδιάστατα γραφικά χρησιμοποιούνται στον κινηματογράφο, για τη σύνθεση σκηνών εικονικών κόσμων και για την υλοποίηση ειδικών εφέ μέσω της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας.

Κεφάλαιο 3. Προ-παραγωγή.

3.1. Genre και ταινίες μικρού μήκους

Ο όρος genre προέρχεται από το λατινικό genus και το ελληνικό γένος και χρησιμοποιείται για την ταξινόμηση των ειδών των κινηματογραφικών ταινιών. Τα πιο σημαντικά είδη κινηματογραφικών ταινιών είναι τα εξής:

- Αισθηματική
- Αστυνομική
- Βιογραφική
- Δραματική
- Επική
- Επιστημονικής Φαντασίας
- Ιστορική
- Κινουμένων σχεδίων
- Κοινωνική
- Κωμωδία
- Μιούζικαλ
- Μυστηρίου
- Περιπέτεια
- Ρομαντική
- Ρομαντική Κομεντί
- Παρωδία
- Ντοκιμαντέρ
- Τρόμου
- Western

Τα παραπάνω είδη μπορούν να αναπαραχθούν με τους παρακάτω τρόπους :

- Live action
- Stop motion
- Animation
- Computer Generated imagery
- Puppetry

Όλες οι ταινίες μπορούν να είναι είτε μεγάλου είτε μικρού μήκους. Ο όρος «ταινία μικρού μήκους» δημιουργήθηκε αρχικά από τις Βορειοαμερικανικές βιομηχανίες ταινιών στις αρχές της περιόδου του κινηματογράφου. Ο χαρακτηρισμός μιας ταινίας ως μικρού μήκους είχε καθοριστεί για ταινίες διάρκειας από 20 μέχρι 40 λεπτά για την Βόρεια Αμερική, ενώ στην Ευρώπη, Λατινική Αμερική και Αυστραλία χρησιμοποιείται για να περιγράψει οποιαδήποτε ταινία που έχει διάρκεια από 1 λεπτό ως και 15 λεπτά. Στις μέρες μας δεν υπάρχει κανένας σαφής καθορισμός του μέγιστου μήκους μιας μικρού μήκους ταινίας. Πρόκειται για ένα διεθνή ακαδημαϊκό όρο που χαρακτηρίζει μια σύγχρονη μη εμπορική ταινία που είναι ουσιαστικά πιο σύντομη από τις μέσης διάρκειας ταινίες. Οι μικρού μήκους ταινίες εστιάζουν συχνά στα δύσκολα θέματα τα οποία οι πιο μεγάλοι μήκους, εμπορικότερες ταινίες αποφεύγουν συνήθως να θίξουν. Χωρίς αυτό να σημαίνει ότι υπάρχουν πολλές ταινίες μεγάλου μήκους που δεν ανήκουν στην παραπάνω κατηγορία. Τώρα πλέον η τεχνολογία έχει προχωρήσει αλλά οι ταινίες μικρού μήκους εξακολουθούν να παράγονται όταν δεν υπάρχει η απαραίτητη χρηματοδότηση. Πριν το 1970, πολλές ταινίες μικρού μήκους έπαιζαν πριν την προβολή μια ταινίας μεγάλου μήκους αλλά αυτό μετέπειτα άλλαξε και αντικαταστάθηκε με τις διαφημίσεις. Στις μέρες μας, βλέπουμε αυτό σιγά σιγά να επανέρχεται. Στην κατηγορία των ταινιών μικρού μήκους βρίσκεται και ο «Ιππόκαμπος» , στο είδος του δράματος.

3.2.Σενάριο

Το Σενάριο, προέρχεται από την Ιταλική λέξη *scenariio-σκηνάριο*, *scenariio* σκηνή και στην ουσία αποτελούσε τις σημειώσεις που κρατούσαν για το ανέβασμα των σκηνών στο θέατρο κατά την Βυζαντινή περίοδο. Το σκηνάριο ήταν ο οδηγός για το έργο που ανέβαζαν. Θεωρητικά για να γραφτεί ένα σενάριο χρειάζονται δύο στοιχεία η σκέψη και ο λόγος. Θέμα ενός σεναρίου είναι η δράση, δηλαδή αυτό που εκτυλίσσεται, και ο ήρωας δηλαδή αυτός που συμμετέχει στη δράση. Σε ό,τι λοιπόν αφορά τη δράση μπορούμε να πούμε πως βασική συνιστώσα ενός σεναρίου αποτελεί η δραματοποίηση με την οποία φέρνουμε τα γεγονότα το ένα δίπλα στο άλλο και ενάντια για να προκύψει κάποια σημαντική εξέλιξη. Το σενάριο είναι αυτό που δραματοποιεί την ιδέα, το μύθο. Επιπλέον, είναι γνωστό ότι σενάριο χωρίς ήρωες(ηθοποιούς) δεν υφίσταται: ένα ή περισσότερα πρόσωπα δρουν σε ορισμένο χώρο παράγοντας πράξεις.

Αναφορικά με τις χρονικές διαστάσεις του σεναρίου αξίζει να τονιστεί πως ό,τι διαδραματίζεται στην οπτικοακουστική τέχνη, διαδραματίζεται τώρα. Ο κινηματογράφος και η τηλεόραση είναι τέχνες που μιλάνε στον ενεστώτα. Ακόμα και όταν σε μια ταινία υπάρχει *flashback*, (αφηγηματικός τρόπος που μεταφέρει τη δράση από το παρόν στο παρελθόν), αυτό εκτυλίσσεται τώρα, στο παρόν. Στην τέχνη της κινούμενης εικόνας δεν υπάρχει παρελθόν ή μέλλον. Αυτούς τους χρόνους τους συμπεραίνουμε από κάποια σήματα που το υποδηλώνουν.

Στο σενάριο καταγράφεται η κάθε σκηνή της ταινίας, όπου ως σκηνή ορίζεται η δράση μέσα σε δεδομένο χώρο και χρόνο. Η σκηνή είναι μια μικρή ολοκληρωμένη υποδιαίρεση της ιδέας που έχει αρχή, μέση και τέλος όπως ακριβώς το σενάριο. Σενάριο είναι ένας μύθος, μια ιστορία, με *αρχή, μέση* και *τέλος* ο οποίος λέγεται με εικόνες. Με άλλα λόγια, το σενάριο αποτελεί τη δομημένη αποτύπωση της ιδέας του δημιουργού. Είναι ένας λεπτομερής οδηγός που σκοπός του είναι να εξηγήσει αναλυτικά στον σκηνοθέτη και τους ηθοποιούς τις ενέργειες που πρέπει να εκτελέσουν ώστε το τελικό αποτέλεσμα της ταινίας να εκφράζει άμεσα την ιδέα και το ζητούμενο του δημιουργού. Είναι

κώδικας επικοινωνίας και σημείο αναφοράς όλων των εμπλεκόμενων προσώπων. Το σενάριο καθορίζει ,επίσης, άμεσα και την διαδικασία παραγωγής, τις απαιτήσεις και τους στόχους αυτής.

Συνήθως τα σενάρια κατατάσσονται σε τρεις βασικές κατηγορίες:

1) *Σενάριο θέματος*: Πολλά είναι τα θέματα που παραμένουν αναλλοίωτα στο χρόνο και διέπουν ως σταθερές τις ανθρώπινες σχέσεις σε όλα τα επίπεδα. Η αγάπη, ο πόνος, ο φόβος, η απώλεια είναι κάποια από τα θέματα που μπορεί να πραγματεύεται ένα σενάριο.

2) *Σενάριο χαρακτήρων*: Σε αυτό το είδος θα μπορούσαμε να δούμε τους χαρακτήρες σαν μονοδιάστατα όντα, δηλαδή φιλάργυρους, ζηλιάρηδες, άπληστους, αδιάκριτους κ.α, ή να τους δούμε από διαφορετική οπτική, δηλαδή μέσω κάποιων προβλημάτων να βγαίνουν στοιχεία του χαρακτήρα εντελώς αντιφατικά που με την πρώτη ματιά δεν φαίνονται. Αυτά αφορούν εσωτερική σύγκρουση που μπορούν να έχουν οι ήρωες. Υπάρχουν και οι εξωτερικές συγκρούσεις, οι οποίες εξαρτώνται από άλλους χαρακτήρες και κανόνες που πιέζουν και δημιουργούν αυτές τις συγκρούσεις.

3) *Σενάριο κατάστασης*: Εδώ συνήθως κυριαρχεί ένας εξωτερικός παράγοντας, όπως φωτιά, σεισμός, πλοίο που ναυαγεί ή ταξιδεύει κ.τ.λ. Η πειστική κατασκευή και τα τεχνικά εφέ είναι εκείνα που θα αποτελέσουν την μήτρα της ταινίας, ώστε να μην είναι μια απλή καταγραφή γεγονότων αλλά μέσα από αυτά να γεννιόνται οι χαρακτήρες.

Οι τρεις παραπάνω κατηγορίες δεν αντιτίθενται στο είδος που θα μπορούν παράλληλα να υπηρετούν δηλαδή κωμωδία, δράμα, περιπέτεια κ.τ.λ.

Στον «Ιππόκαμπο» η δημιουργία του σεναρίου βασίζεται αρχικά στη λογική ότι ενώ σε μια μεγάλου μήκους ταινία συνήθως περιγράφεται μια ολόκληρη ιστορία, σε μια μικρού μήκους μπορεί να περιγραφεί μια στιγμή, μια κατάσταση ή ένα συναίσθημα. Κατά τη διαδικασία λοιπόν της διαμόρφωσης της ιδέας και ως εκ

τούτου του σεναρίου αποφασίσαμε να περιγράψουμε κάτι που βιώναμε εκείνο τον καιρό λίγο πριν αφήσουμε την σχολή, το Ρέθυμνο, όλα και όλους όσους σχετίζονταν με αυτά. Ουσιαστικά, το σενάριο ανήκει στην πρώτη κατηγορία (σενάριο θέματος) καθώς η ταινία πραγματεύεται «την απώλεια». Μια κατάσταση δηλαδή στην οποία βρίσκεται ο πρωταγωνιστής, παρουσιάζοντας την μέσω των “flashbacks” χωρίς να είναι ξεκάθαρη απόλυτα η χρονική στιγμή του «τώρα» και του «τότε», του υπαρκτού και του μη υπαρκτού. Κάποιες εικόνες ίσως να μη συνέβησαν ποτέ αλλά να εμφανίζονται με έναν καθαρά συμβολικό χαρακτήρα.

Η ταινία επικεντρώνεται πιο πολύ στην κατάσταση και όχι στις λεπτομέρειες για το πώς σταμάτησε να υφίσταται μια κατάσταση. Τον τρόπο που φεύγουν οι κοντινοί άνθρωποι του κεντρικού ήρωα δεν τον συναντάμε καθόλου κατά τη διάρκεια της ταινίας. Επικεντρωνόμαστε στον αντίκτυπο που είχε αυτή η απομάκρυνση, στην καθημερινότητα και κατ’ επέκταση τη ζωή του πρωταγωνιστή και πόσο έτοιμος είναι να το αντιμετωπίσει. Συχνά δείχνει δύναμη και προσπάθει να τρέξει ώστε να επανέλθει στην πραγματικότητα αλλά μετά πάλι καταπέφτει.

Στο τέλος ο θεατής δεν περιορίζεται καθόλου, μπορεί να αποφασίσει από μόνος του αν ο κεντρικός μας ήρωας ξεπέρασε την κατάσταση που τον κρατάει πίσω ή αν θα παραμείνει εγκλωβισμένος σε αυτήν.

Εδώ να προσθέσουμε ότι σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της ταινίας έπαιξε το γεγονός ότι πέρασαν αρκετά χρόνια από το πρώτο γύρισμα. Αυτό μας έδωσε τη δυνατότητα να παρουσιάσουμε τον κεντρικό ήρωα αρκετά αλλαγμένο, όπως είναι πραγματικά σήμερα. Κάτι που με τις δυνατότητες που είχαμε δε μπορούσε να γίνει μέσω μακιγιάζ όπως σε όλες τις παραγωγές.

3.3 Ο Ιππόκαμπος, το Film noir και το δράμα

Το να κατατάξεις μια ταινία σε ένα συγκεκριμένο είδος μπορεί να γίνει εξαιρετικά δύσκολο μερικές φορές. Ο Ιππόκαμπος είναι μια ταινία που συνδυάζει στοιχεία από κάποια είδη ταινιών αλλά είναι πολύ δύσκολο να τον κατατάξει κανείς σε ένα συγκεκριμένο είδος. Έχει ένα πειραματικό χαρακτήρα βασισμένο στις ψυχολογικές διακυμάνσεις του κεντρικού χαρακτήρα, με κάποια στοιχεία «δράματος» και παράλληλα κάποια στοιχεία «Film Noir».

3.3.1 Το Film Noir

Το Film Noir είναι ένα κινηματογραφικός όρος που χρησιμοποιείται για ένα εύρος αστυνομικών κυρίως ταινιών Αμερικάνικης καταγωγής, και προσανατολίζεται κάπου από τις αρχές της δεκαετίας του '40 έως τα τέλη της δεκαετίας του '50.

Συχνά ταυτίζεται με ένα συγκεκριμένο σκηνοθετικό στυλ, το οποίο δίνει έμφαση στο χαμηλό φωτισμό και στις άνισες αντιθέσεις. Παρόλα αυτά, οι ταινίες που χαρακτηρίζονται με αυτόν τον όρο παρουσιάζουν μια ποικιλία στη σκηνοθεσία αλλά και στο κεντρικό θέμα τους καθώς μπορεί να είναι αστυνομικές ταινίες, ρομαντικά ειδύλλια, κοινωνικά δράματα.

Παρόλο που το film noir συνδέεται με αστικό σκηνικό πολλές ταινίες του είδους διαδραματίζονται σε προάστια, αγροτικές περιοχές, ακόμα και στο δρόμο. Άρα σίγουρα το σκηνικό δε μπορεί να είναι κάτι χαρακτηριστικό του είδους. Ταυτόχρονα ούτε οι χαρακτήρες σε μια ταινία μπορούν να αποτελούν καθοριστικό παράγοντα εφόσον δεν εμφανίζονται στην πλειοψηφία των ταινιών, όπως για παράδειγμα σε ένα western ή σε μια αστυνομική ταινία. Για τους παραπάνω λόγους μπορούμε να πούμε ότι το Film Noir δεν είναι ξεχωριστό κινηματογραφικό είδος αλλά ως στυλ.

Ο χαμηλός φωτισμός πολλών κλασικών φιλμ νουάρ σχετίζεται με τις έντονες αντιθέσεις και την ποικιλία δραματικών φωτοσκιάσεων. Τα πρόσωπα των χαρακτήρων μπορεί να κρύβονται εν μέρει ή ολόκληρα στο σκοτάδι, ενώ η

ασπρόμαυρη κινηματογραφική λήψη θεωρείται σχεδόν απαραίτητη για μια ταινία του είδους χωρίς να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν έγχρωμες ταινίες.

Τα Film Noir τείνουν να έχουν πολύπλοκα σενάρια. Στο αφηγηματικό πεδίο, συχνά αναιρείται η γραμμική αφήγηση, δηλαδή η παράθεση των γεγονότων με τη χρονολογική τους σειρά και με τεχνικές μοντάζ όπως τα «Flashback», διακόπτεται και επηρεάζεται η αφηγηματική αλληλουχία. Κλασσικό παράδειγμα αποτελεί το «The Killers» (*Οι δολοφόνοι*, 1946). Εδώ δεν έχει τόση σημασία το τέλος, όσο το πώς φτάσαμε σ' αυτό. Από την αρχή κιόλας, η ταινία μπορεί να μας πληροφορεί για την έκβαση των γεγονότων.

Τέλος χαρακτηριστικό στοιχείο ενός noir αποτελεί επίσης η αφήγηση off. Η αφήγηση δηλαδή εκτός κάδρου, από ένα τρίτο πρόσωπο και όχι από τον κεντρικό ήρωα. Κατά κανόνα η αφήγηση σε αυτές τις ταινίες είναι ανδρικού γένους χωρίς να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν εξαιρέσεις όπως η φωνή της Mildred Pierce Beragon (Joan Crawford) στην ταινία *Mildred Pierce* (*Θύελλα σε μητρική καρδιά*, 1945), της Nettie (Coleen Gray) στο *Kiss of Death* (*Το φιλί του θανάτου*, 1947). Δίνοντας έτσι ένα ντοκιμαντερίστικο ύφος καθώς η ομιλία δεν συμβαδίζει απόλυτα με την εικόνα.

3.3.2. Το Δράμα

Δράμα μπορεί να χαρακτηριστεί μια ταινία που στηρίζεται κυρίως στην εξέλιξη συναισθηματικών θεμάτων ενός ή περισσοτέρων ρεαλιστικών καθημερινών χαρακτήρων. Ζητήματα όπως ο αλκοολισμός, ο εθισμός στα ναρκωτικά, η απιστία, η απώλεια, τα ηθικά διλήμματα, η βία, τα ψυχολογικά προβλήματα κτλ φέρνουν τον χαρακτήρα σε σύγκρουση με τον εαυτό του, τους άλλους ή με την κοινωνία.

Χρησιμοποιείται η καθημερινότητα για να θέσει σημαντικά ερωτήματα και να αγγίξει τα πιο βαθιά συναισθήματα. Το δράμα συνήθως έχει τραγικό τέλος ή κάποιες οδυνηρές αποφάσεις.

3.3.3 Ο Ιππόκαμπος

Οι χαρακτήρες της ταινίας δεν έχουν κάποια ιδιότητα (αστυνομικός, ντετέκτιβ...) πλαισιώνουν τον κεντρικό ήρωα. Πρόκειται για μια ιστορία που δε μας απασχολεί η αρχή ή το τέλος αλλά η περιγραφή μιας γενικότερης κατάστασης.

Ο κεντρικός ήρωας, μια αρκετά δραματική φιγούρα, βιώνει μια έντονη συναισθηματική πάλη καθ όλη τη διάρκεια της ταινίας. Η αίσθηση της απώλειας των ανθρώπων, των καταστάσεων, των τοπίων, τονίζονται από τα **φλασμπάκ** και τις εναλλαγές των τοπίων και των σημείων που βρίσκεται. Τα γεγονότα δεν παρατίθενται με απόλυτη χρονολογική σειρά κάτι που αναιρεί την γραμμική αφήγηση. **Εναλλαγές** από την καθημερινότητα, στο παρελθόν. Από μια ευχάριστη ανάμνηση πλαισιωμένη από ένα σκοτεινό περιβάλλον, στα ερείπια της ψυχής του σε ένα πιο φωτεινό τόνο που το κάνει πιο ονειρικό ή μη υπαρκτό. Από ευχάριστη στιγμή, σε μια συνειδητοποίηση της κατάστασης. Από μία αντίδραση να ξεπεραστεί αυτή η κατάσταση, σε μια αλληλουχία αναμνήσεων που τον τραβάνε πίσω. Πλαισιωμένες όλες οι σκηνές από μια αντίστοιχη ατμόσφαιρα.

Η **αφήγηση off** στο τέλος της ταινίας εξηγεί κάποια πράγματα για τον Ιππόκαμπο τα οποία όπως είναι απόλυτα φυσιολογικό δεν μπορεί να γνωρίζει ο κάθε θεατής.

3.4. Τίτλος

Η επιλογή ενός τίτλου κατάλληλου, αλλά και ελκυστικού προς το κοινό θα μπορούσε να θεωρηθεί ένα από τα πιο δύσκολα στοιχεία κατά τη διαδικασία παραγωγής ταινίας μικρού μήκους. Η εύρεση τίτλου νομοτελειακά ανήκει στάδιο της προ-παραγωγής. Ωστόσο, σε ότι αφορά την εν λόγω παραγωγή μας απασχόλησε στη φάση της παραγωγής.

Λαμβάνοντας υπόψη την ιδέα και το θέμα του σεναρίου καθώς και τον υποβλητικό τρόπο με τον οποίο αυτά μεταφέρονται στο κοινό, ανατρέξαμε σε τίτλους που σε πρώτη ανάγνωση δεν συνδέονται με κανένα τρόπο με την ταινία. Η βιβλιογραφική έρευνα στο πεδίο της ψυχολογίας και των νευροεπιστημών μας οδήγησε στον όρο «Ιππόκαμπος», ο οποίος φυσικά δεν αναφέρεται στο θαλάσσιο ζώο, αλλά σε μια περιοχή του εγκεφάλου που συνδέεται με τις διαδικασίες της μνήμης. Η μνήμη σύμφωνα με τη γνωστική ψυχολογία είναι η ικανότητα του ατόμου να θυμάται συνειδητά εμπειρίες ή γνώσεις που έχουν αποκτηθεί. Αυτό το είδος μνήμης εξαρτάται από τη λειτουργία του συστήματος του ιππόκαμπου. Ωστόσο, η συναισθηματική μας κατάσταση φαίνεται να επιδρά στον τρόπο με τον οποίο επαναφέρουμε πληροφορίες και στην ακρίβεια με την οποία επιτελείται αυτή η επαναφορά στην μνήμη (Richter-Levin & Akirav, 2000). Τα ερευνητικά δεδομένα έχουν κατά καιρούς δείξει ότι η λειτουργία του ιππόκαμπου επηρεάζεται άμεσα από συναισθήματα όπως το stress (Bremner, 1999). Έκφραση αυτής της δυσλειτουργίας του ιππόκαμπου πολλές φορές είναι τα flashbacks, τα οποία και αποτελούν βασικό μοτίβο της ταινίας μας.

3.5. Μετατροπή σεναρίου σε πλάνα-”decoupage” και Storyboard

Όταν έχει ολοκληρωθεί η συγγραφή του σεναρίου μιας ταινίας το επόμενο βήμα είναι να δημιουργηθεί το storyboard. Το storyboard αποτελεί την εικονογράφηση του σεναρίου, την οπτική πλάνο- πλάνο παρουσίαση της ιστορίας προκειμένου να διαμορφωθεί ένα οπτικό εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί για την καλύτερη και ταχύτερη οργάνωση των πλάνων. Το βασικό συστατικό ενός storyboard είναι η δράση, δηλαδή «αυτό που βλέπουμε να συμβαίνει». Κάθε storyboard θα πρέπει να περιλαμβάνει μερικές από τις ακόλουθες πληροφορίες:

Ποια χαρακτήρες είναι στο πλάνο, και πώς κινούνται

Τι λένε οι χαρακτήρες ο ένας στον άλλο, εάν βέβαια λένε τίποτα

Πόσος χρόνος έχει περάσει μεταξύ του τελευταίου πλάνου του storyboard και του τρέχοντος.

Πού βρίσκεται η κάμερα στη σκηνή: Κοντά ή μακριά, αν κινείται.

Στα storyboards, ωστόσο, δεν περιλαμβάνονται περιγραφές αναφορικά με τις συναισθηματικές αντιδράσεις των ηθοποιών ούτε άλλες πιο βαθιές πτυχές της ιστορίας. Συνήθως, τα storyboards σχεδιάζονται με μολύβι και δεν απαιτούν μεγάλες σχεδιαστικές ικανότητες ούτε πολύ χρόνο. Περιλαμβάνουν κυρίως βασικά σχήματα, λιτές φιγούρες και απλά πλαίσια (backgrounds).

Στο τέλος παρατίθεται σε παράρτημα ένα χειρόγραφο storyboard που φτιάχτηκε με βάση το σενάριο. Σε αυτό το storyboard έχουν αποτυπωθεί οι πρώτες ιδέες για τον τρόπο οπτικοποίησης του σεναρίου. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι αυτό το storyboard αποτέλεσε τη βάση πάνω στην οποία δουλέψαμε την σκηνοθεσία της ταινίας.

3.6. Αναζήτηση χώρων για τα γυρίσματα (Reperaz) και Σκηνικά

Τα σκηνικά είναι ο χώρος μέσα στον οποίο διαδραματίζονται οι σκηνές της ταινίας ή αλλιώς το περιβάλλον που πλαισιώνει και υποστηρίζει του ηθοποιούς και το σενάριο. Αξίζει να σημειωθεί ότι ο ρόλος των σκηνικών είναι πολύ σημαντικός στο τελικό οπτικό και ρεαλιστικό αποτέλεσμα. Για την συγκεκριμένη παραγωγή το σενάριο απαιτεί το γύρισμα δυο σκηνών σε εσωτερικό περιβάλλον και δυο σε εξωτερικό. Τα εξωτερικά γυρίσματα μας περιορίζουν στο να δημιουργήσουμε ή να επέμβουμε δραστικά στο χώρο, οπότε έπρεπε να βρεθεί ένα μέρος που να καλύπτει της σεναριακές ανάγκες της ταινίας με τις δυνατόν λιγότερες επεμβάσεις .Ο χώρος αυτός βρέθηκε λίγο πιο έξω από την πόλη του Ρεθύμνου, το χωριό «Μύλοι» όπου και γυρίστηκαν τα εξωτερικές σκηνές. Ακλουθούν μερικές φωτογραφίες από το πανέμορφο τοπίο.



Πανοραμική φωτογραφία του χωριού



Μια προσπάθεια να δεθεί μια handycam πάνω σε αυτή την κατασκευή που όμως δεν πραγματοποιήθηκε.



Μέσα στα ερείπια που γυρίστηκε μια σκηνής της ταινίας

Για τις σκηνές που απαιτούσαν εσωτερικά γυρίσματα επιλέχθηκε το πιο μεγάλο σε διαστάσεις σπίτι στο οποίο είχαμε πρόσβαση. Ο χώρος του σπιτιού όμως, δεν κάλυπτε την αισθητική της ταινίας και ως εκ τούτου έπρεπε να επέμβουμε σε αυτόν και να διαμορφώσουμε το σκηνικό στο οποίο θα εκτυλισσόταν η πλοκή της ταινίας. Το μεγαλύτερο πρόβλημα ήταν οι φρεσκοβαμμένοι και κατάλευκοι τοίχοι. Η πιο συνετή -με μικρό κόστος και αληθοφανές αποτέλεσμα- λύση ήταν να τους καλύψουμε με δυο ξύλινα πλαίσια βαμμένα και προσαρμοσμένα στις αισθητικές απαιτήσεις της ταινίας.



Το ένα ξύλινο πλαίσιο που χρησιμοποιήθηκε σαν τοίχος.



Το τελικό αποτέλεσμα. Τα δύο πλαίσια βαμμένα και τοποθετημένα στον τοίχο.

3.7.Casting

Το casting αποτελεί στην ουσία τη διαδικασία επιλογής των ηθοποιών. Οι ηθοποιοί είναι οι άνθρωποι που ενσαρκώνουν τους χαρακτήρες που περιγράφονται στο σενάριο και μετουσιώνουν την έμπνευση του σεναριογράφου σε δράση. Το γεγονός ότι γνωρίζαμε πριν τη δημιουργία του σεναρίου ότι δεν υπήρχε η δυνατότητα επιλογής επαγγελματιών ηθοποιών, είχε ως αποτέλεσμα το σενάριο να δημιουργηθεί με τρόπο τέτοιο ώστε να μην απαιτούνται μεγάλες υποκριτικές ικανότητες από τους ηθοποιούς. Έτσι, πέρασε σε δεύτερη μοίρα το υποκριτικό ταλέντο του ηθοποιού και βασικό ζητούμενο αποτέλεσε η εμφάνιση και η θέληση να διαθέσουν αφιλοκερδώς χρόνο και «ενέργεια» στην πραγματοποίηση της ταινίας. Ένα άλλο ζητούμενο ήταν να μην διαφέρουν πάρα πολύ οι ήρωες μεταξύ τους. Να είναι αρκετά κοντά στα χρώματα των προσώπων. Το τελευταίο και εξίσου σημαντικό, ήταν αν τους δει κάποιος μέσα στο κάδρο να βρει κάποια κοινά χαρακτηριστικά όπως το μούσι αλλά και κάποιες διαφορές που τους κάνουν να ξεχωρίζουν, όπως η κόμμωση. Ένας εκφραστικός πρωταγωνιστής, μια γυναίκα που τον πλαισιώνει αφήνοντας να εννοηθεί ότι υπάρχει κάτι ερωτικό μεταξύ τους. Ένας χαρακτήρας με έντονα εκφραστικά χαρακτηριστικά και δύο πιο απλοί χαρακτήρες με κάτι κοινό και κάτι διαφορετικό ταυτόχρονα.

3.8.Ενδυματολογία

Αν τα ρούχα μας, δείχνουν σε μεγάλο βαθμό την προσωπικότητά μας, καταλαβαίνουμε πόσο σημαντικό ρόλο παίζει σε μια ταινία η επιλογή των ρούχων. Ο ενδυματολόγος είναι ο υπεύθυνος για τα ρούχα όλων των ηρώων μιας ταινίας και αναλαμβάνει να τα σχεδιάσει εξ αρχής ή να τα νοικιάσει.

Μπορεί η επιλογή των ρούχων για μία ταινία να φαίνεται σαν κάτι απλό, όμως έχει πολλές απαιτήσεις. Τα ρούχα που επιλέγει ο ενδυματολόγος πρέπει να ταιριάζουν στον ιδιαίτερο χαρακτήρα του κάθε ήρωα, να είναι σύμφωνα με την εποχή που εκτυλίσσεται η υπόθεση, αλλά και να δείχνουν όμορφα στο κάθε πλάνο. Γι' αυτό το λόγο, ο ενδυματολόγος πέρα από γνώσεις ως προς την

ιστορία του ενδύματος, πρέπει να έχει και βασικές γνώσεις φωτογραφίας. Ταυτόχρονα, πρέπει πάντοτε να φροντίζει τα ρούχα που σχεδιάζει ή επιλέγει να επιτρέπουν στους ηθοποιούς να κινούνται άνετα.

Προκειμένου να υπάρχει το επιθυμητό αποτέλεσμα πρέπει να υπάρξει συνεργασία του ενδυματολόγου με αρκετά πρόσωπα της παραγωγής. Όπως καταλαβαίνετε ο ενδυματολόγος, προκειμένου να πετύχει το τέλειο αποτέλεσμα, πρέπει να συνεργαστεί με αρκετά πρόσωπα της παραγωγής.

Στην περίπτωση του Ιππόκαμπου δεν υπήρχε αυτή η δυνατότητα, και επέκταση κάναμε εμείς την επιλογή των ρούχων σε συνεργασία με τους ήρωες μας. Δε θέλαμε κάτι έντονο που να τραβήξει το μάτι του θεατή, αρκεστήκαμε σε κάτι απλό και καθημερινό. Θέλαμε ο θεατής να εστιάσει στο θέμα και όχι τόσο στα εξωτερικά χαρακτηριστικά των ηθοποιών.

3.9. Εξοπλισμός

Ο εξοπλισμός ανήκει στο Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής και συγκεκριμένα στο Εργαστήριο Οπτικοακουστικής Παραγωγής. Χρησιμοποιήθηκαν δυο κάμερες, η DVC-200 της Panasonic και η XL-1s της Canon. Το format έγγραφης και στις δύο περιπτώσεις είναι κασέτες DV: DVC Pro για την Panasonic και mini DV για την Canon. Το τρίποδο της κάμερας ήταν από την εταιρία Manfrotto. Για την σύλληψη του ήχου χρησιμοποιήθηκε το shotgun μικρόφωνο MC 836 PVτης Beyerdynamic. Το σήμα από αυτό γραφόταν στην κάμερα της Panasonic. Για τον ήχο της χρησιμοποιήθηκε ένα Neumann U84i και για την εγγραφή ένα DAT TAD DA-P1 της TASCAM. Δυο οθόνες 14 ιντών της εταιρίας Philips χρησιμοποιήθηκαν ως monitor. Για το φωτισμό του χώρου λόγω έλλειψης συσκευών επαγγελματικού φωτισμού κάναμε χρήση συμβατικών φωτιστικών συσκευών και αυτοσχέδιων ανακλαστήρων από φελιζόλ.

Κεφάλαιο 4. Παραγωγή

4.1. Γυρίσματα

Τα γυρίσματα της ταινίας – όπως προαναφέραμε- πραγματοποιήθηκαν σε εσωτερικούς, αλλά και εξωτερικούς χώρους. Κανένα από τα γυρίσματα δεν έγινε σε κάποιο studio. Το γεγονός ότι επρόκειτο να δημιουργηθεί μια ταινία μικρού μήκους με πειραματικό χαρακτήρα και αισθητική άποψη μας οδήγησε στο να μην ακολουθήσουμε τις κλασικές τεχνικές λήψης πλάνων. Μερικά από τα πλάνα είναι γυρισμένα με τρίποδο ,σταθερά και με μικρές κινήσεις. Η πλειοψηφία των πλάνων, όμως, λήφθηκαν με ελεύθερες κινήσεις, αποκτώντας έτσι νευρικό χαρακτήρα και έντονη κινητικότητα. Επίσης, πολλά πλάνα τραβήχτηκαν με αυτοσχέδιες κινούμενες κατασκευές .Η επιλογή αυτών των μεθόδων εξυπηρετεί το τελικό αισθητικό αποτέλεσμα. Η μορφή (format) της εικόνας των γυρισμάτων είναι η κλασική 4:3.



4.2. Χειρισμός κάμερας, πλάνα και τεχνικές

4.2.1 Η δόμηση μιας σεκάνς

Μετά το σενάριο ακολούθησε η διαδικασία του “decoupage”, που σε συνεργασία με την τεχνογνωσία και του κανόνες κινηματογράφησης (που θα αναφερθούν παρακάτω), ξεκίνησαν τα γυρίσματα. Για να μπορεί να γίνει αναλυτικότερη και πιο κατανοητή η περιγραφή του σεναρίου σε όλα τα στάδια της παραγωγής, θα πρέπει να χωριστεί στα παρακάτω που αναγράφονται με σειρά μεγέθους:

Σεκάνς - Σκηνή - Πλάνο – Κάδρο

Σεκάνς : Αλλιώς λέγεται και “sequence” και είναι μια ή περισσότερες σκηνές που παρουσιάζουν μια ενότητα χώρου ή δράσης.

Σκηνή : Ένα ή περισσότερα πλάνα που αναφέρονται στον ίδιο χώρο και στον ίδιο χρόνο. Όταν ένα από τα δύο αλλάζει έχουμε αλλαγή σκηνής.

Πλάνο : Είναι μια σειρά από κάδρα που όλα μαζί απαρτίζουν την περιγραφή μιας κίνησης και ενός γεγονότος. Υπάρχουν τεσσάρων ειδών πλάνων:

1)Μονόπλانو: Πλάνο που διαρκεί για ασυνήθιστα μεγάλο χρονικό διάστημα πριν από την μετάβαση στο επόμενο. 2)Πλάνο εδραίωσης: Ή αλλιώς “establish shot”. Γενικό πλάνο, με το οποίο φαίνονται τα αντικείμενα, οι ηθοποιοί και οι μεταξύ τους σχέσεις στον χώρο σε μια σκηνή. 3)Υποκειμενικό πλάνο: Ή αλλιώς “point of view shot”. Το πλάνο που γυρίζεται από το ύψος των ματιών ενός χαρακτήρα και που δείχνει ότι θα μπορούσε να δει το πρόσωπο αυτό. 4)Πλάνο σεκάνς: Ένα πλάνο μεγάλης συνήθως διάρκειας, που περιέχει μία ολόκληρη σκηνή ή σεκάνς.

Κάδρο : Η ονομασία αυτή είναι δανεισμένη από την ζωγραφική. Χρησιμοποιείται για την δήλωση μιας ακίνητης εικόνας. Πολλές ακίνητες εικόνες μαζί απαρτίζουν ένα πλάνο. Ουσιαστικά είναι αυτό που βλέπει ο εικονολήπτης στο βιζέρ (ή αλλιώς εικονοσκόπιο), όταν δεν υπάρχει καθόλου κίνηση στο γύρισμα

4.2.2 Μεγέθη του θέματος στο κάδρο

Τα διαφορετικά κινηματογραφικά πλάνα ορίζονται από την ποσότητα του υλικού που υπάρχει μέσα στο κάδρο της οθόνης. Στην πράξη όμως, ο προσδιορισμός των πλάνων ποικίλλει αξιοσημείωτα. Ένα μεσαίο πλάνο για κάποιον σκηνοθέτη μπορεί να θεωρηθεί γκρο πλάνο για έναν άλλο. Επιπλέον, όσο μακρύτερο σε διάρκεια είναι ένα πλάνο, τόσο λιγότερο ακριβείς είναι οι προσδιορισμοί του. Γενικά, τα πλάνα καθορίζονται με βάση την ποσότητα της ανθρώπινης φιγούρας που διακρίνεται στο κάδρο της οθόνης. Το πλάνο δεν ορίζεται απαραίτητα από την απόσταση μεταξύ της κάμερας και του φωτογραφημένου αντικειμένου, επειδή μερικές φορές συγκεκριμένοι φακοί παραμορφώνουν τις αποστάσεις. Για παράδειγμα, ένας τηλεφακός μπορεί να δώσει ένα γκρο πλάνο στην οθόνη, τη στιγμή που η κάμερα σε αυτά τα πλάνα είναι συνήθως πολύ μακριά από το αντικείμενο.

Μολονότι υπάρχουν πολλά είδη πλάνων στο σινεμά, τα περισσότερα από αυτά υπάγονται σε έξι βασικές κατηγορίες:

1. στα πολύ γενικά πλάνα
2. στα γενικά πλάνα
3. στα πλήρης πλάνα
4. στα μεσαία πλάνα
5. στα γκρο πλάνα
6. στα τρε γκρο πλάνα

Το πολύ γενικό πλάνο γυρίζεται από πολύ μεγάλη απόσταση, μερικές φορές τόσο μακρινή που φτάνει τα 250 μέτρα. Είναι σχεδόν πάντα ένα εξωτερικό πλάνο και δείχνει ένα μεγάλο μέρος της τοποθεσίας που διαδραματίζεται η ιστορία της ταινίας. Τα πολύ γενικά πλάνα επίσης χρησιμεύουν ως χωροταξικά κάδρα αναφοράς για τα κοντινότερα πλάνα, και γι' αυτό το λόγο κάποιες φορές ονομάζονται και θεμελιώδη πλάνα. Όταν οι άνθρωποι συμπεριλαμβάνεται στα πολύ γενικά πλάνα, συνήθως φαίνονται στην οθόνη σαν απλές κουκίδες. Η πιο

αποτελεσματική χρήση αυτών των πλάνων συχνά συναντάται στα επικά φιλμ. Το **γενικό πλάνο** είναι ίσως το πιο πολύπλοκο στο σινεμά, και ο ίδιος ο όρος ένας από τους πιο ανακριβής. Συνήθως η έκταση των γενικών πλάνων αντιστοιχεί στην απόσταση μεταξύ του κοινού και της σκηνής στο θέατρο. Η κοντινότερη έκταση αυτής της κατηγορίας είναι το πλήρες πλάνο, το οποίο μόλις περιλαμβάνει το ανθρώπινο σώμα σε όλη του την έκταση, με το κεφάλι να αγγίζει την κορυφή του κάδρου, και τα πόδια να είναι κοντά στη βάση. Τα γενικά πλάνα προτιμούν οι περισσότεροι ρεαλιστές σκηνοθέτες, καθώς αυτά περιλαμβάνουν ένα σημαντικό τμήμα του χώρου δράσης μαζί με το ανθρώπινο σώμα σε όλη την έκταση του. Αυτές οι εκτάσεις ταιριάζουν ιδανικά στους κινηματογραφιστές που μεταδίδουν τις ιδέες τους κυρίως μέσα από τη σκηνοθεσία –τη διευθέτηση των αντικειμένων και των φιγούρων μέσα σε ένα ενοποιημένο χώρο. Το **μεσαίο πλάνο** περιλαμβάνει μια φιγούρα από τα γόνατα ή τη μέση προς τα πάνω. Είναι ένα λειτουργικό πλάνο, χρήσιμο για γύρισμα εξωτερικών σκηνών, για τη μεταφορά της κίνησης, και για διάλογο. Χρησιμοποιείται επίσης για το πέρασμα ανάμεσα σε γκρο πλάνα και γενικά, και για την επανεγκατάσταση της συνάφειας μετά από ένα κοντινό ή γενικό πλάνο. Υπάρχουν αρκετές παραλλαγές των μεσαίων πλάνων. Το **διπλό πλάνο** περιέχει δύο φιγούρες από τη μέση και πάνω. Το **τριπλό πλάνο** περιέχει τρεις φιγούρες. Πέρα από το τριπλό, το πλάνο τείνει να γίνει ένα πλήρες, εκτός και αν οι φιγούρες βρίσκονται στο φόντο. Το πάνω από τον ώμο (αμόρσα) πλάνο συνήθως περιέχει δύο φιγούρες με τη μία να στέκεται με ένα τμήμα της πλάτης της γυρισμένη στην κάμερα, και την άλλη να κοιτάζει την κάμερα. Αυτό το πλάνο είναι χρήσιμο σαν μία παραλλαγή του κλασσικού διπλού πλάνου, και ως ένας τρόπος που δίνει έμφαση στην κυριαρχία του ενός προσώπου πάνω στο άλλο. Το μεσαίο πλάνο είναι πολύ χαρακτηριστικό στο Αμερικανικό σινεμά. Το **γκρο πλάνο** δείχνει πολύ λίγο ή καθόλου από τον χώρο της σκηνής, και επικεντρώνεται πάνω σε ένα σχετικά μικρό αντικείμενο –το ανθρώπινο πρόσωπο, για παράδειγμα. Καθώς το γκρο πλάνο μεγενθύνει το μέγεθος ενός αντικειμένου, τείνει να εξυψώνει τη σπουδαιότητα των πραγμάτων, συχνά υποδηλώνοντας μία συμβολική σημασία. Το **τρε γκρο πλάνο** είναι μία

παραλλαγή αυτού του πλάνου. Έτσι, αντί για ένα πρόσωπο, το τρε γκρο πλάνο μπορεί να δείξει μόνο το ένα μάτι του προσώπου ή το στόμα του.

Το βάθος πεδίου πλάνο είναι συνήθως γενικό πλάνο, αποτελούμενο από έναν αριθμό εστιασμένων αποστάσεων, και φωτογραφημένων σε βάθος. Μερικές φορές αποκαλείται και ευρυγώνιο πλάνο επειδή απαιτεί έναν ευρυγώνιο φακό για τη λήψη. Αυτός ο τύπος του πλάνου συλλαμβάνει αντικείμενα σε κοντινές, μεσαίες και μακρινές αποστάσεις ταυτόχρονα, και όλες σε αδρή εστίαση. Το πλάνο είναι χρήσιμο για τη διατήρηση της ενότητας του χώρου, ως εκ τούτου όμως μειώνει τη σημασία του μοντάζ, στο οποίο τα τμήματα σχετίζονται λεπτομερώς με το χωροταξικό τους περιβάλλον. Τα αντικείμενα στο βάθος πεδίου πλάνο είναι προσεκτικά τοποθετημένα σε μία διαδοχή επιπέδων. Χρησιμοποιώντας αυτή τη διαστρωματική τεχνική, ο σκηνοθέτης μπορεί να οδηγήσει το μάτι του θεατή από τη μία απόσταση στην άλλη. Γενικά, το μάτι ταξιδεύει από μία κοντινή έκταση σε μία μεσαία και από εκεί σε μία μακρινή. Η φωτογραφία σ' αυτό το είδος πλάνου διατηρεί την αδρότητα της εικόνας σε όλα τα επίπεδα της απόστασης, ενθαρρύνοντας τον θεατή να αναλύσει τις αλληλοσυσχετίσεις ανάμεσα τους. Η τεχνική τείνει να είναι πιο αντικειμενική από τη μαλακή εστίαση, συντηρώντας τη συνεκτικότητα του πραγματικού χρόνου και χώρου.

4.2.3 Γωνίες λήψης

Η γωνία από όπου ένα αντικείμενο έχει φιλμαριστεί μπορεί συχνά να χρησιμεύσει ως ένα σχόλιο του δημιουργού πάνω στο θέμα. Κατά μία έννοια, οι γωνίες λήψης μπορούν να παρομοιαστούν με τη χρήση των επιθέτων από ένα συγγραφέα: συχνά αντανakλούν την άποψη του ή της για ένα θέμα. Αν η γωνία είναι μικρή, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένας λεπτός τρόπος για συναισθηματικό χρωματισμό. Αν η γωνία είναι ακραία, μπορεί να εκφράζει το πιο σημαντικό νόημα μιας εικόνας. Οι κινηματογραφιστές στη ρεαλιστική παράδοση τείνουν να αποφεύγουν τις ακραίες γωνίες. Οι περισσότερες από τις

σκηνές τους είναι γυρισμένες από το ύψος του ματιού, περίπου ενάμιση μέτρο από το έδαφος –κατά προσέγγιση με τον τρόπο που ένας πραγματικός παρατηρητής θα έβλεπε τη σκηνή. Συνήθως αυτοί οι σκηνοθέτες προσπαθούν να συλλάβουν την καθαρότερη εικόνα από ένα αντικείμενο. Τα στο ύψος του ματιού πλάνα σπανία είναι εγγενώς δραματικά, καθώς τείνουν να είναι φυσιολογικά. Ουσιαστικά όλοι οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν κάποια πλάνα γυρισμένα στο ύψος του ματιού, ιδιαίτερα στις ρουτινιάρικες σκηνές που απλά δίνουν πληροφορίες στο θεατή.

Οι φορμαλιστές σκηνοθέτες δεν ενδιαφέρονται πάντα για την καθαρότερη εικόνα ενός αντικειμένου, αλλά για την εικόνα η οποία αιχμαλωτίζει καλύτερα τη βαθύτερη έκφραση ενός αντικειμένου. Οι ακραίες γωνίες συνεπάγονται παραμορφώσεις. Παρόλα αυτά πολλοί κινηματογραφιστές νιώθουν ότι με το να διαστρέφουν τη ρεαλιστική επιφάνεια ενός αντικειμένου, επιτυγχάνουν μεγαλύτερη αλήθεια –μία συμβολική αλήθεια. Τόσο οι ρεαλιστές όσο και οι φορμαλιστές σκηνοθέτες γνωρίζουν ότι ο θεατής τείνει να ταυτίζεται με το φακό της κάμερας. Ο ρεαλιστής επιθυμεί να κάνει το κοινό να ξεχάσει εντελώς ότι υπάρχει η κάμερα. Ο φορμαλιστής διαρκώς τραβάει την προσοχή σε αυτήν.

Τα είδη των γωνιών λήψης:

Υπάρχουν πέντε βασικές γωνίες στο σινεμά: (1) Το «βλέμμα του πουλιού», (2) η ψηλή γωνία, (3) το πλάνο στο ύψος του ματιού, (4) η χαμηλή γωνία, και (5) η λοξή γωνία. Όπως και στην περίπτωση του ορισμού των πλάνων, υπάρχουν πολλά ενδιάμεσα είδη γωνιών λήψης. Για παράδειγμα, υπάρχει μία αξιοσημείωτη διαφορά ανάμεσα σε μία χαμηλή και μία υπερβολικά χαμηλή γωνία –μολονότι συνήθως, φυσικά, τέτοιες διαφορές τείνουν να είναι ζητήματα διαβάθμισης. Γενικότερα, όσο πιο ακραία είναι η γωνία, τόσο εκτρέπεται την προσοχή και έλκει το μάτι εις βάρος του φωτογραφημένου θέματος. Σε

μερικές περιπτώσεις, το σχόλιο μίας γωνίας είναι πιο σημαντικό από το ίδιο το αντικείμενο.

Το «**βλέμμα του πουλιού**» είναι συνήθως η πιο αποπροσανατολιστική γωνία από όλες, επειδή περιλαμβάνει μία σκηνή τραβηγμένη ακριβώς πάνω από το κεφάλι του ηθοποιού. Οι κινηματογραφιστές τείνουν να αποφεύγουν αυτή τη θέση της κάμερα. Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, ωστόσο, αυτή η γωνία λήψης μπορεί να είναι πολύ εκφραστική. Συνήθως τα **πλάνα με ψηλές γωνίες λήψης** δεν είναι τόσο ακραία, και γι' αυτό το λόγο δεν είναι τόσο αποπροσανατολιστικά. Η κάμερα είναι τοποθετημένη πάνω σε γερανό, ή σε κάποιες ψηλές φυσικές τοποθεσίες, αλλά η αίσθηση της παντοδυναμίας του κοινού δεν είναι υπερβολική. Η κίνηση επιβραδύνεται: Αυτή η γωνία λήψης τείνει να είναι αναποτελεσματική για τη μετάδοση της αίσθησης της ταχύτητας, και χρήσιμη για την υποδήλωση βαριεστημάρας. Η σπουδαιότητα του σκηνικού ή του περιβάλλοντος αυξάνεται: Το περιβάλλον συχνά φαίνεται να καταπίνει τους ανθρώπους. Οι υψηλές γωνίες λήψης μειώνουν τη σημασία του αντικειμένου. Τα **πλάνα από το ύψος των ματιών** μάς επιτρέπουν να διαμορφώσουμε τις ιδέες μας γύρω από το τι είδους άνθρωποι μάς παρουσιάζονται. Οι **χαμηλές γωνίες λήψης** έχουν το αντίθετο αποτέλεσμα από τις ψηλές. Αυξάνουν το ανάστημα και έτσι είναι χρήσιμες για την υποδήλωση καθετότητας. Πιο πρακτικά, αυξάνουν το ανάστημα ενός κοντού ηθοποιού. Η κίνηση επιταχύνεται, και ιδιαίτερα στις σκηνές βίας, οι χαμηλές γωνίες λήψης αιχμαλωτίζουν μία αίσθηση σύγχυσης. Ψυχολογικά, οι χαμηλές γωνίες εντείνουν τη σπουδαιότητα του θέματος. Γι' αυτό το λόγο, οι χαμηλές γωνίες λήψης χρησιμοποιούνται συχνά στα προπαγανδιστικά φιλμ ή στις σκηνές που περιγράφουν ηρωισμό. Η **λοξή γωνία** περιλαμβάνει μία πλευρική κλίση της κάμερας. Όταν η εικόνα προβάλλεται, ο ορίζοντας είναι λοξός. Ένας άντρας φωτογραφημένος με μία λοξή γωνία θα φαίνεται σαν να πρόκειται να πέσει προς μία πλευρά. Αυτή η γωνία μερικές φορές χρησιμοποιείται για υποκειμενικά πλάνα –για να υποδηλώσει για παράδειγμα την έλλειψη ισορροπίας ενός

μεθυσμένου. Ψυχολογικά, οι λοξές γωνίες υποδηλώνουν ένταση, μετάβαση, και επικείμενη κίνηση.

4.2.4 Κινήσεις κάμερας

Η βασική ιδιορρυθμία της κινηματογραφικής εικόνας των εικαστικών τεχνών είναι ότι η εικόνα είναι κινούμενη. Στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου η κάμερα ήταν ακίνητη καθώς το στενό δέσιμό της με το θέατρο της επέβαλε τη σταθερή οπτική ενός θεατή απέναντι στη δράση. Με τον καιρό άλλαξε αυτό, συγκεκριμένα στην ταινία «Η μεγάλη ληστεία του τραίνου» εμφανίστηκε μια από τις πρώτες κινήσεις της κάμερας καθώς χρειάστηκε να ακολουθήσει το πέρασμα ενός τραίνου. Σταδιακά η κίνηση της κάμερας έγινε αναπόσπαστο κομμάτι μιας ταινίας και μέσω μιας σειράς πιθανών κινήσεων παρέχει ανάλογο αισθητικό αποτέλεσμα. Οι κινήσεις μιας κάμερας χωρίζονται σε 2 κατηγορίες, τις αξονικές και τις γραμμικές κινήσεις.

1. Αξονικές κινήσεις

Σε αυτές τις κινήσεις η κάμερα είναι τοποθετημένη σε σταθερή βάση και κινείται γύρω από τον άξονά της. Πιο συγκεκριμένα οι αξονικές κινήσεις είναι:

A. Panoramic

Σε αυτή την περίπτωση κινείται παράλληλα με το έδαφος με φορά αριστερά προς δεξιά ή και αντίστροφα.

B. Vertical

Αντίθετα εδώ η κάμερα πραγματοποιεί κίνηση σε κάθετο άξονα προς το έδαφος με φορά από πάνω προς τα κάτω ή το αντίστροφο

2. Γραμμικές κινήσεις

Εδώ η κάμερα δεν στηρίζεται σε κανένα άξονα αλλά είναι τελείως ελεύθερη μέσα στο χώρο, πραγματοποιώντας κινήσεις και κατ' επέκταση επηρεάζοντας ανάλογα, την αισθητική της εικόνας. Πριν αναλύσουμε τις γραμμικές κινήσεις, καλό θα ήταν να αναφέρουμε τους διάφορους μηχανισμούς που χρησιμοποιούνται.

A. Κάμερα στο χέρι. Ο οπερατέρ κρατώντας την κάμερα σε ειδική βάση στον ώμο του, κινείται μαζί της μέσα στο χώρο.

B. Travelling. Η κάμερα τοποθετείται μαζί με τον οπερατέρ πάνω σε καρέλο το οποίο με τη σειρά του είναι τοποθετημένο πάνω σε ράγες.

Γ. Γερανός. Η κάμερα είναι τοποθετημένη στο μπράτσο διάφορων τύπων γερανών που επιτρέπουν την κίνηση μέσα στο χώρο,

Δ. Steadicam. Είναι ένας σύνθετος μηχανισμός που φοράει ο οπερατέρ σαν γιλέκο και προσαρμόζει πάνω στην κάμερα ώστε να κινείται ελεύθερα στο χώρο.

Γραμμικές θεωρούνται οι κινήσεις travelling.

A. Travelling in

Η κάμερα κινείται ολόκληρη με σταθερό φακό προς το θέμα. Στο ξεκίνημα της λήψης, κατά κανόνα, το κάδρο είναι γενικότερο και καθώς η κάμερα προσεγγίζει το θέμα, εξαφανίζονται σταδιακά προς όλες τις κατευθύνσεις τα στοιχεία του κάδρου το οποίο καταλήγει πάντα σε κοντινό αναδεικνύοντας έτσι μια λεπτομέρεια του θέματος.

B. Travelling out

Στην περίπτωση αυτή η κάμερα κινείται πάντα με σταθερό φακό απομακρυνόμενη από το θέμα. Εδώ ξεκινάμε πάντα από κοντινό κάδρο, μια λεπτομέρεια του θέματος και καθώς η κάμερα κινείται προς τα πίσω μπαίνουν συνεχώς νέα στοιχεία στο κάδρο.

Γ. Travelling Lateral

Εδώ η κάμερα κινείται παράλληλα με το θέμα είτε αυτό είναι σταθερό, είτε κινούμενο.

4.2.5 Βάθος πεδίου και αισθητική της εικόνας

Στην φωτογραφική τεχνική ο όρος «βάθος πεδίου», είναι ο ακόλουθος: είναι η ζώνη καθαρότητας που εκτείνεται μπροστά και πίσω από το φωτογραφιζόμενο αντικείμενο. Αν παρατηρήσετε προσεκτικά τις ταινίες που γυρίστηκαν μέχρι το 1940, θα διαπιστώσετε ότι στις περισσότερες από αυτές – εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων – το φόντο (το πίσω μέρος της εικόνας) δεν φαινόταν καθαρό (νετ), αλλά θαμπό (φλού), σε σχέση με τα πλησιέστερα προς το φακό αντικείμενα.

Αυτό οφείλονταν στο μικρό βάθος πεδίου των φακών, που δεν επέτρεπε την αναπαραγωγή μιας ρεαλιστικής προοπτικής, στις εικόνες που δημιουργούσαν. Έτσι οι άνθρωποι και τα αντικείμενα κοντά στον φακό φαινόταν καθαρά, αλλά το πίσω μέρος της εικόνας θαμπό, σε σχέση με αυτά. Με την εφεύρεση καταρχήν του «παγχρωματικού» φιλμ, φιλμ πολύ πιο ευαίσθητου από το «ορθοχρωματικό» που αντικατέστησε, καθώς επίσης και με την κατασκευή φακών με μεγαλύτερο οπτικό βάθος από τους προηγούμενους, δόθηκε η δυνατότητα στους κινηματογραφιστές, να γυρίζονται πλέον οι σκηνές με πιο κλειστό το διάφραγμα της κάμερας (αφού πλέον δεν χρειάζονταν πολύ φως για την εγγραφή των αντικειμένων στο φιλμ), κάτι που συνεπάγονταν και αύξηση του βάθους πεδίου (αφού όσο πιο κλειστό το διάφραγμα, τόσο πιο μεγάλο το βάθος πεδίου και το αντίστροφο), δηλαδή δυνατότητα φωτογράφισης των «πιο πίσω» αντικειμένων του χώρου, με την ίδια σαφήνεια και καθαρότητα των μπροστινών. Έτσι από τα λεγόμενα «Hard Edge» και «Diffused» στυλ φωτογράφισης που κυριάρχησαν τα πρώτα τριάντα περίπου χρόνια, περνάμε

σ'αυτό που ονομάστηκε «Deep focus» (βάθος πεδίου) photography και το οποίο εμφανίστηκε για πρώτη φορά ολοκληρωμένα στην ταινία «Πολίτης Κέην» (1941), του Όρσον Ουέλς.

Μέχρι τότε εξαιτίας των τεχνικών αδυναμιών που υπήρχαν, οι ηθοποιοί και τα αντικείμενα, γενικά τα «κέντρα ενδιαφέροντος» μιας εικόνας, τοποθετούνταν κοντά στην κάμερα, έτσι ώστε τα περιγράμματά τους να σχηματίζονται και να εγγράφονται με σαφήνεια στο φιλμ. Δεδομένου όμως ότι δεν χωρούσαν όλα στον περιορισμένο χώρο μπροστά από την κάμερα, ήταν αναγκαίο μια σκηνή να «τεμαχίζεται» («ντεκουπάρεται») σε πολλά πλάνα, προκειμένου να αποδοθεί το σύνολο των λεπτομερειών και των νοημάτων της. Οι εφευρέσεις όμως των πιο ευαίσθητων φιλμ καθώς και των ειδικών φακών, επέτρεψαν πλέον και την σε βάθος διάταξη των προσώπων και των αντικειμένων, αφού τώρα όλος ο χώρος (ακόμα και τα πιο απομακρυσμένα από την κάμερα αντικείμενα) προσφέρονταν στον σκηνοθέτη για εκμετάλλευση και αξιοποίηση. Τα διάφορα κέντρα ενδιαφέροντος, διατάσσονται σε κλιμακωτά – το ένα πίσω από το άλλο – οπτικά επίπεδα, χωρίς να χρειάζεται πια να γυρίζουμε μια σκηνή σε πολλά πλάνα. Ο χώρος που προσφέρεται πλέον είναι αρκετός για να τοποθετηθούν τα πάντα μέσα σε αυτόν και έτσι μία ή περισσότερες σκηνές, μπορούν να γυριστούν με ένα μόνο πλάνο (πλάνο σεκάνας).

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι με το βάθος πεδίου ο σκηνοθέτης μπορεί να διατάξει κλιμακωτά στον χώρο τα πρόσωπα και τα αντικείμενα, γυρίζοντας αν το επιθυμεί και ολόκληρη σκηνή (η σύνολο σκηνών) μέσα σε ένα μόνο πλάνο (ακόμα και ολόκληρο το έργο του όπως έκανε ο Χίτσκοκ στην «Θηλειά»), δημιουργώντας πλάνα σεκάνας. Το ντεκουπάζ έτσι παύει να είναι αναλυτικό και γίνεται συνθετικό

4.2.6 Τεχνικές λήψης εικόνας και η χρήση τους

Ας αναλύσουμε σε αυτό το σημείο τις τεχνικές λήψης που χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία «Ιππόκαμπος». Το σύνολο της ταινίας

χαρακτηρίζεται από τα γρήγορα σε εναλλαγή πλάνα που με το κατάλληλο μοντάζ έδωσαν αυτό το αποτέλεσμα της νευρικότητας. Η λήψη των σκηνών όμως έγινε με τελείως διαφορετικό τρόπο.

Στα εσωτερικά πλάνα ξεκινάμε με μία κατακόρυφη κίνηση μιας σταθερής κάμερας από πάνω προς τα κάτω με σκοπό να γίνει ένα τύπου «Fade» στον πρωταγωνιστή και καταλήγουμε σε ένα κοντινό πλάνο που τον δείχνει από τον όμο και πάνω. Συνεχίσουμε με κάποια γκρο πλάνα στο πρόσωπό του, στην καύτρα του τσιγάρου, στα μάτια του και μετά πάλι σε κοντινό. Θέλοντας να μεταφερθούμε στον χώρο που βρίσκονται οι υπόλοιποι ήρωές μας, γυρίσαμε ένα κοντινό πλάνο με σταθερή κάμερα από μία άλλη πλάγια οπτική γωνία που επέτρεπε να φαίνονται όλοι οι ηθοποιοί. Κάναμε zoom στον πρωταγωνιστή ώστε να φαίνεται ένα κοντινό πλάνο από άλλη πλευρά και στη συνέχεια έγινε ένα αργό zoom out, πραγματοποιώντας δηλαδή μια travelling out κίνηση.

Στη συνέχεια το μεγαλύτερο μέρος των γυρισμάτων έγινε με σταθερή κάμερα στο κέντρο του χώρου που κατέγραφε καθ' όλη τη διάρκεια. Τα συγκεκριμένα γυρίσματα έγιναν αρκετές φορές ώστε να μπορούν να λυθούν και κάποια κοντινά πλάνα του κάθε ηθοποιού.

Ύστερα από αρκετά λεπτά έχουμε ουσιαστικά την πρώτη μεγάλη κίνηση της ταινίας και μια μικρή αλλαγή χώρου, καθώς ο πρωταγωνιστής σηκώνεται. Το πλάνο είναι γενικό και έχουμε την κίνηση του κεντρικού θέματος προς την κάμερα. Μεταφερόμαστε σε ένα άλλο χώρο όπου ο πρωταγωνιστής κινείται προς την κάμερα. Στη συνέχεια βλέπουμε όλο το σκηνικό που διαγραμμαίζεται η όλη δράση και παράλληλα την πλάτη που πρωταγωνιστή σε προτομή.

Στα εξωτερικά γυρίσματα τα πλάνα μας ποικίλουν. Για την πραγματοποίηση έχουν χρησιμοποιηθεί δύο είδη κινήσεων. Travelling in και travelling lateral. Στα περισσότερα πλάνα είναι στημένη η κάμερα πάνω σε τρίποδο και καταγράφει τον κεντρικό ήρωα που έρχεται προς αυτήν. Λόγω της ανωμαλίας του εδάφους κάποια πλάνα δε μπορούσαν να γίνουν με την υποστήριξη τρίποδου. Υπάρχουν όμως και πολλές λήψεις που η κάμερα και ο πρωταγωνιστής είναι ένα, μετακινούνται μαζί. Για να το πετύχουμε αυτό μετά από αρκετές λήψεις έπρεπε ο πρωταγωνιστής να κρατάει την κάμερα στα χέρια

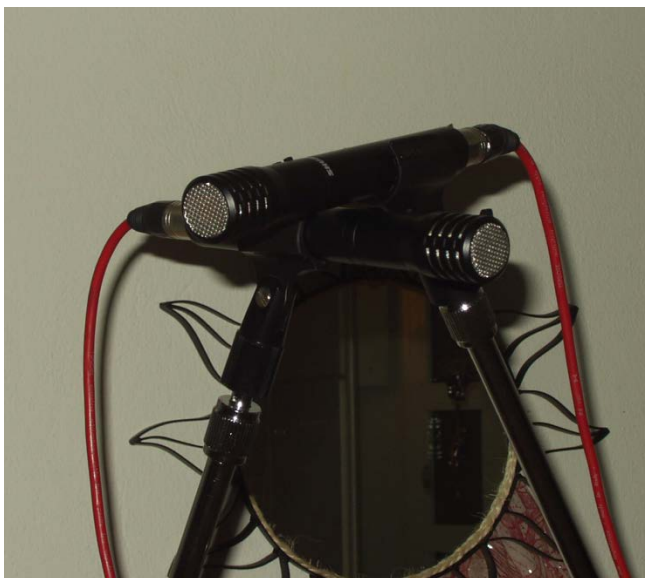
του και τρέχει πολύ σιγά ώστε να μπορέσουμε μετά να το επεξεργαστούμε, και φυσικά για να διασφαλίσουμε ότι δεν θα υποστεί ζημιά ο εξοπλισμός σε ενδεχόμενη πτώση. Για του λόγου το αληθές ακολουθούν κάποιες φωτογραφίες από τα γυρίσματα.



Μόνιτορ και σταθερή κάμερα για το γενικό πλάνο



Η κάμερα πιο ψηλά για να καταγράψει από την πλάτη του πρωταγωνιστή



Δίδυμο μικροφώνων για την ηχογράφιση του χώρου μαζί με τις φωνές



Αυτοσχέδια κατασκευή για ομαλή κίνηση της κάμερας στο χώρο

4.3. Μικρόφωνα και ηχογράφηση

Η σύλληψη των ήχων των σκηνών τόσο στα εσωτερικά όσο και στα εξωτερικά γυρίσματα πραγματοποιήθηκε μέσω του shotgun μικρόφωνου της Beyerdynamic (σχήμα). Το μικρόφωνο τοποθετούνταν πάνω από τη δράση της κάθε σκηνής, εργασία την οποία είχε αναλάβει ο αντίστοιχος συνεργάτης (booman). Ο ήχος καταγραφόταν στην κάμερα της Panasonic, μονοφωνικά με δειγματοληψία 48kHz.

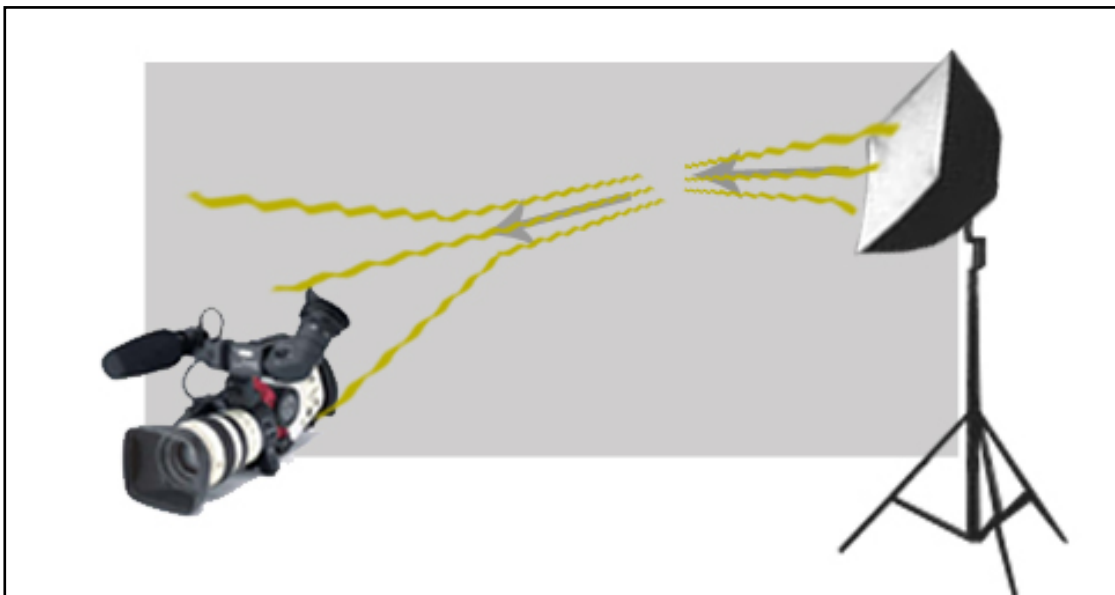


4.4 Φωτισμός

Μια από τις σημαντικότερες πτυχές της παραγωγής μιας ταινίας είναι ο κατάλληλος φωτισμός. Η καταλληλότητα του φωτισμού ορίζεται ανάλογα με το επιθυμητό αισθητικό αποτέλεσμα. Στη συγκεκριμένη παραγωγή το ζητούμενο αισθητικό αποτέλεσμα δεν απαιτούσε έναν ουδέτερο τηλεοπτικό φωτισμό, αλλά έναν φωτισμό που να συνάδει με τη ρεαλιστική αποτύπωση του χώρου. Για να

επιτευχθεί το επιθυμητό αισθητικό αποτέλεσμα στα εσωτερικά γυρίσματα το φως δεν κατευθύνεται άμεσα προς το αντικείμενο αλλά με έμμεσο τρόπο. Λέγοντας έμμεσο τρόπο εννοούμε ότι τα αντικείμενα φωτίζονται μέσω της αντανάκλασης του φωτός στον πλαινό τοίχο από το σημείο λήψης (σχήμα). Με τη χρήση λοιπόν του τοίχου ως ανακλαστήρα το φως διαχέονταν ομοιόμορφα στο χώρο.

Στα εξωτερικά γυρίσματα επιλέξαμε φυσικό φωτισμό. Αυτό το γεγονός, όμως, μας περιόριζε σε σχέση με τις ώρες λήψης των πλάνων. Δεδομένου ότι τα γυρίσματα απαιτούσαν περισσότερες από μία ημέρες χρειαζόταν ιδιαίτερη προσοχή στο να γυριστούν οι ίδιες σκηνές την ίδια ώρα με τον ίδιο φωτισμό. Διορθωτικές παρεμβάσεις στο φυσικό φωτισμό έγιναν με τη χρήση αυτοσχέδιων ανακλαστήρων (*reflectors*) από φελιζόλ (σχήμα).

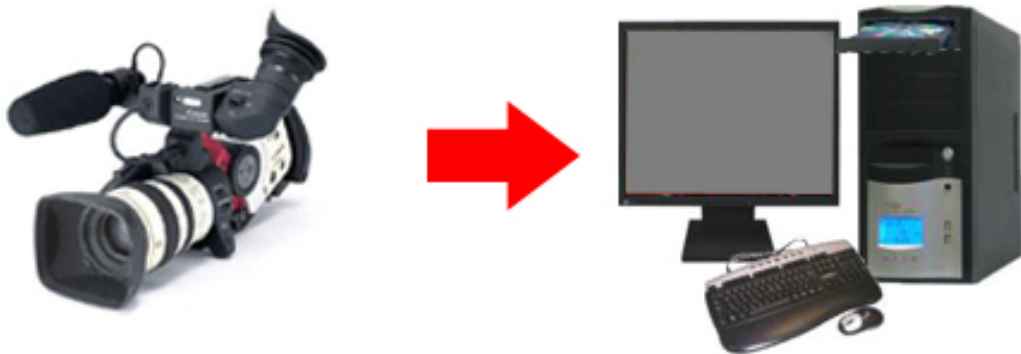




Κεφάλαιο 5. Μετά-παραγωγή.

5.1. Διαδικασία Capturing

Το πρώτο στάδιο της μεταπαραγωγής είναι η ψηφιοποίηση του υλικού που έχει συγκεντρωθεί στις κασέτες. Αυτή η διαδικασία γίνεται απλά με το να αναπαράγουμε το υλικό μας σε player ή κάμερα- όπως έγινε στη συγκεκριμένη περίπτωση- και σε πραγματικό χρόνο καταγράφεται και αποθηκεύεται στον Η/Υ. Αναλυτικά χρειάζονται : μια συσκευή που θα αναπαράγει την κασέτα, έναν υπολογιστή, ένα μέσο διασύνδεσης αυτών των δυο, ένα λογισμικό με το οποίο θα κάνουμε αυτή τη διαδικασία και χώρο στο σκληρό δίσκο. Για την σύνδεση Η/Υ και κάμερας είναι απαραίτητη η ύπαρξη θύρας Firewire (συναντάται και ως DV, IEEE 1394, i-link κ.α.) και σκληρού δίσκου στις 7200 r.p.m. (στροφές ανά λεπτό). Λαμβάνοντας υπόψη το DV απαιτεί ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 3,6 Megabyte ανά δευτερόλεπτο οι πρώτοι δυο παράγοντες, η διασύνδεση και η ταχύτητα του σκληρού δίσκου, είναι πολύ σημαντικοί. Είναι απαραίτητο να αναφερθεί ότι μεταφέρονται και εντολές μέσω αυτής της διασύνδεσης, οπότε και ο έλεγχος του player γίνεται από τον υπολογιστή (remote control).



Σχήμα : Σύνδεση κάμερας μέσω Firewire με τον Η/Υ

Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε για το capturing ήταν το Premiere Pro 1.5 και premiere cs6 της Adobe. Το πρόγραμμα αυτό εξυπηρετεί τον χρήστη από τη σύλληψη του video, το μοντάζ, τους τίτλους μέχρι και την εξαγωγή του τελικού project σε αρχείο video.

Δημιουργώντας ένα project DV – PAL Standard με τα χαρακτηριστικά που προαναφέρθηκαν και δίνοντας την τοποθεσία (path) που θέλουμε στο σκληρό μας δίσκο, ώστε να δημιουργηθούν τα κατάλληλα αρχεία και φάκελοι από το πρόγραμμα καθώς και το όνομα του project, ανοίγουμε το παράθυρο του capture (File -> Capture ή F5). Έχοντας κάνει τη διασύνδεση του υπολογιστή με την κάμερα με το Firewire καλώδιο, τοποθετούμε την κασέτα και ο υπολογιστής αναγνωρίζει τη συσκευή έτοιμη προς χρήση. Αναγνωρίζεται και από το πρόγραμμα και ξεκινάμε, δίνοντας την εντολή play από το παράθυρο του προγράμματος για να ξεκινήσει η κάμερα και rec για να ξεκινήσει η έγγραφη στο σκληρό δίσκο. Η διαδικασία αυτή διαρκεί ακριβώς όση ώρα video θέλουμε να ψηφιοποιήσουμε. Για παράδειγμα αν το υλικό διαρκεί 60 λεπτά, τόσο θα διαρκεί και το capture. Τελιώνοντας τη διαδικασία αυτή ονομάζουμε το αρχείο και τώρα είναι έτοιμο προς χρήση. Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφερθεί ότι το capture έγινε σε ασυμπίεστη μορφή avi, ώστε να χαθεί η λιγότερη δυνατή πληροφορία και να είναι ευκολότερη η διαδικασία της επεξεργασίας. Σε διαφορετική. Η μια ώρα SD avi , αντιστοιχεί σε 13 GB στο σκληρό δίσκο.



Το παράθυρο του capture

5.2. Συγχρονισμός Video με Audio

Για τον συγχρονισμό της εικόνας με τον ήχο είναι απαραίτητη η χρήση της ειδικής κλακέτας στην αρχή κάθε λήψης. Καθώς η εικόνα από την κάμερα και ο ήχος από τα μικρόφωνα που είχαν στηθεί στο χώρο δε θα μπορούσε να είναι συγχρονισμένα. Η κλακέτα λοιπόν παίζει το ρόλο της «ενορχήστρωσης» καθώς στο οπτικό υλικό στην αρχή κάθε πλάνου αναγράφονται οι απαραίτητες πληροφορίες, αριθμός σκηνής, πλάνου, λήψης. Ταυτόχρονα ακούγεται ένας χαρακτηριστικός ήχος που γράφεται από τα μικρόφωνα που είναι στο χώρο. Στη συνέχεια ο μοντέρ παίρνοντας τα υλικά βλέπει και ακούει στην αρχή κάθε σκηνής τις παραπάνω πληροφορίες.

5.3. Μοντάζ

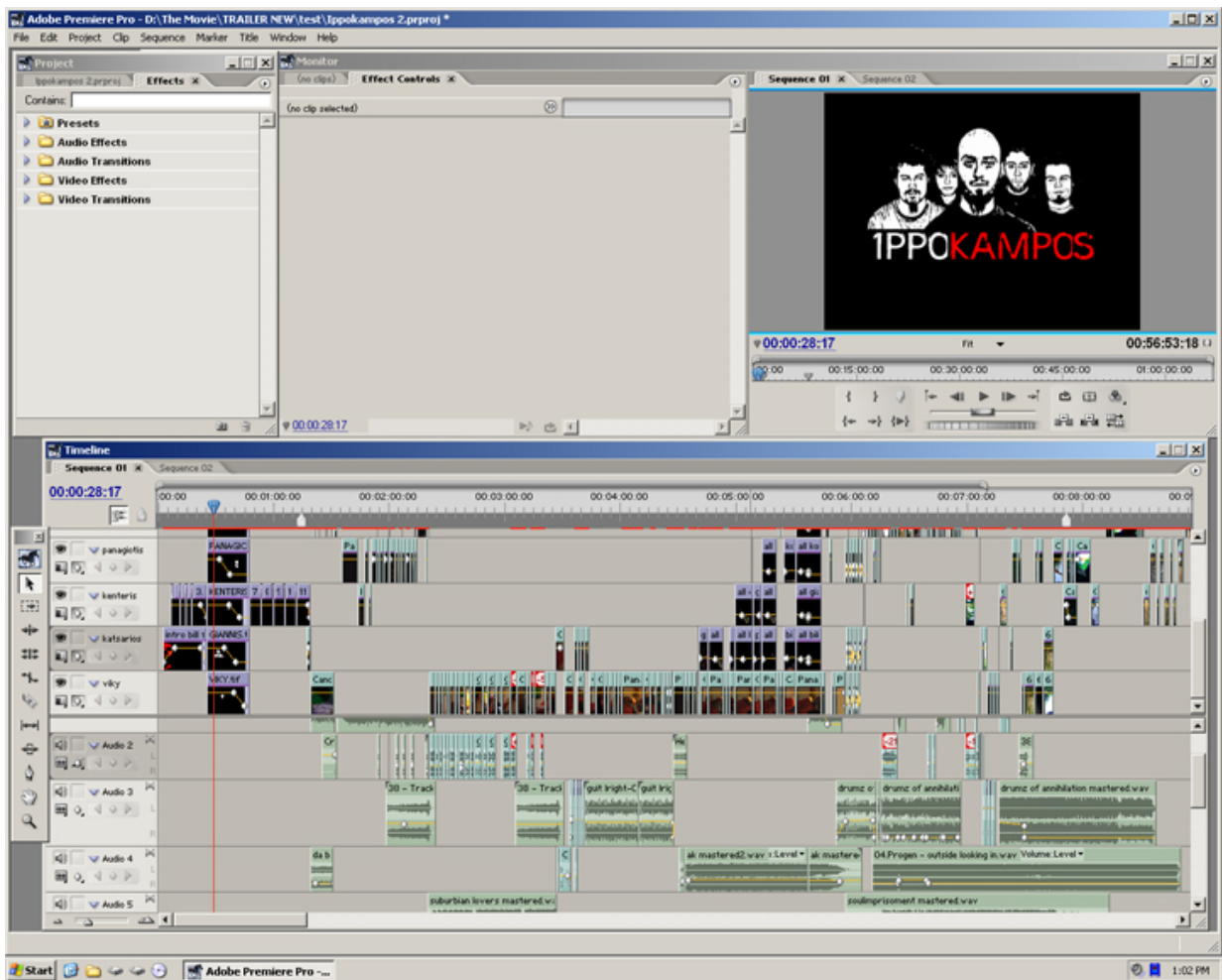
Τα πλάνα στην ταινία τείνουν να αποκτήσουν νόημα όταν αντιπαρατίθενται με άλλα πλάνα, όταν διαρθρώνονται σε μία συντεταγμένη αλληλουχία. Φυσικά, το μοντάζ αποτελεί απλώς τη σύνδεση μίας λουρίδας φιλμ (πλάνο) με μία άλλη. Τα πλάνα συνενώνονται σε σκηνές και οι σκηνές σε μακρύτερης διάρκειας σεκάνς. Στο πιο μηχανικό επίπεδο, το μοντάζ αφαιρεί τον περιττό χρόνο και χώρο. Διαμέσου της ένωσης των ιδεών, το μοντάζ συνδέει το ένα πλάνο με το άλλο, τη μία σκηνή με την άλλη, και ούτω καθεξής. Απλώς, όσο αυτό μπορεί τώρα να φανεί, η σύμβαση του μοντάζ αντιπροσωπεύει ό,τι ο κριτικός Terry Ramsaye αναφέρει ως το “συντακτικό” του κινηματογράφου, τη γραμματική της γλώσσας του. Όπως το γλωσσικό συντακτικό, το συντακτικό του μοντάζ πρέπει να διδαχθεί – δεν το κατέχουμε έμφυτα.

Από τις πρωτόγονες απαρχές των πρώιμων χρόνων του 20^{ού} αιώνα, το μοντάζ εξελίχθηκε σε μία τέχνη μεγάλης πολυπλοκότητας, παρέχοντας σχεδόν κάθε δεκαετία νέες παραλλαγές και δυνατότητες. Πριν την αλλαγή του αιώνα, οι περισσότερες ταινίες αποτελούνταν από σύντομα γεγονότα φωτογραφημένα σε γενικό πλάνο με μία και μοναδική λήψη. Όταν η μπομπίνα με το φιλμ σχεδόν εξαντλείτο, το συμβάν γρήγορα θα περαιωνόταν. Η διάρκεια του πλάνου και του γεγονότος ήταν ίδιες. Στην ουσία αυτές οι πρώιμες ταινίες ήταν κάτι περισσότερο από σύντομα θεατρικά έργα που καταγράφονταν στο σελιλόιντ: η κάμερα ήταν ακίνητη. Οι ηθοποιοί παρέμεναν σε γενικό πλάνο. Η σκηνή έτρεχε διαρκώς, με τον φιλμικό και τον πραγματικό χρόνο να είναι περίπου ίδιοι.

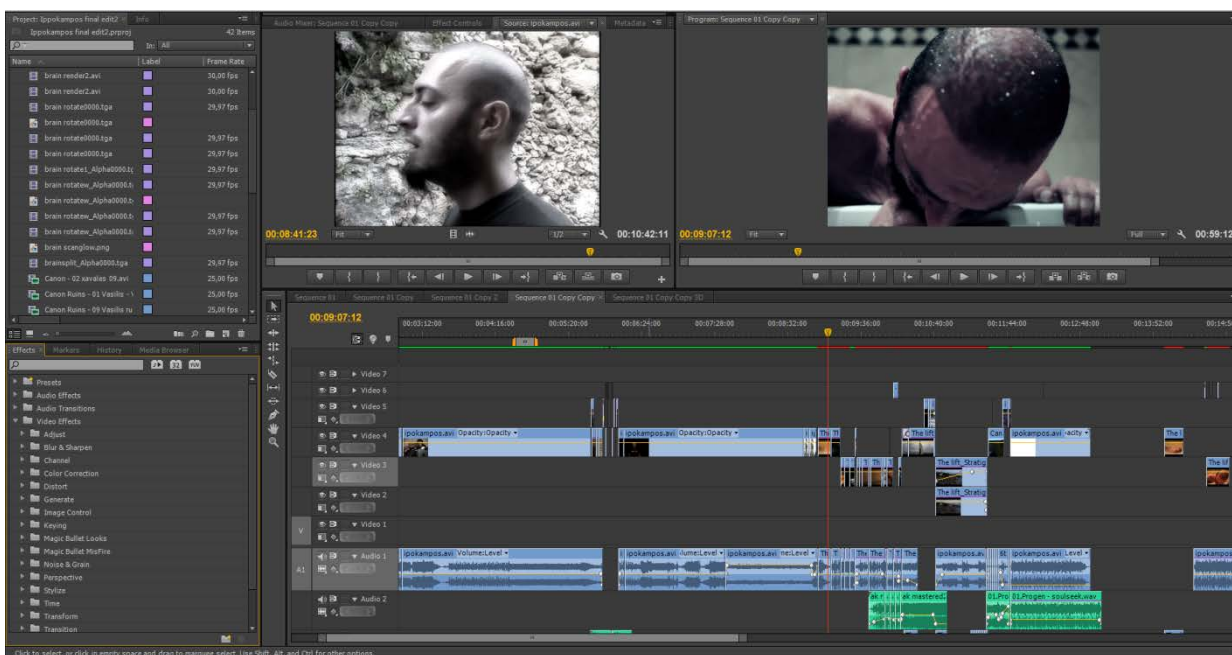
Μετά το 1900, στη Γαλλία, στην Αγγλία και στην Αμερική, χοντροκομμένες εξιστορήσεις έκαναν την πρώτη τους εμφάνιση. Όταν πια όχι μόνο γεγονότα αλλά ιστορίες, με αρχή, μέση και τέλος, αυτές οι ταινίες απαιτούσαν περισσότερο από ένα απλό σκηνικό και μία διαρκή λήψη. Οι κινηματογραφιστές αυτής της περιόδου ανησυχούσαν ότι το κοινό δε θα αντιλαμβανόταν τη συνέχεια ανάμεσα στο ένα τμήμα (πλάνο) της ιστορίας και στο άλλο. Για να επιλύσουν το πρόβλημά τους, στράφηκαν για βοήθεια στο θέατρο. Εδώ, η αυλαία ήταν μία αποδεκτή σύμβαση, που υποδήλωνε μία μετάβαση στο χρόνο

ή και στο χώρο. Η αυλαία, κατ' ουσίαν, συνέδεε τις διαφορετικές σκηνές και πράξεις σε ένα συνεκτικό σύνολο. Το fade στις ταινίες ήταν ό,τι ήταν η αυλαία στο θέατρο. Με εντελώς απλά λόγια, αυτό που ένα fade-out συνεπαγόταν, ήταν η ελάττωση του φωτός στο τέλος μίας σκηνής μέχρι που η οθόνη γινόταν μαύρη. Η επόμενη σκηνή στη συνέχεια θα ξεκινούσε με ένα fade-in, την αντίστροφη διαδικασία, που συχνά αποκάλυπτε μία διαφορετική τοποθεσία και ένα διαφορετικό χρόνο. Συνήθως οι δύο σκηνές ενώνονταν από την παρουσία του ίδιου ηθοποιού. Από το 1899 ακόμη, ο Γάλλος George Méliès γύρισε μία μικρού μήκους ταινία, τη *Cinderella*, σε είκοσι “διευθετημένες σκηνές”.

Σύντομα, οι σκηνοθέτες άρχισαν να κόβουν και μέσα σε κάθε σκηνή. Ο Αμερικανός Edwin S. Porter συχνά πιστώνεται με αυτή την καινοτομία, μολονότι στην πραγματικότητα οι ιστορικοί του φιλμ έχουν ανακαλύψει πολυάριθμα προγενέστερα προηγούμενα στο Βρετανικό σινεμά. Εντούτοις, αυτά σε μεγάλο βαθμό αγνοήθηκαν, μέχρι που ο Porter χωρίς να έχει γνώση αυτού του μοντάζ, το χρησιμοποίησε στο *The Life of An American Fireman* (1903). Με το σπάσιμο της σκηνής σε διαφορετικά πλάνα, ο Porter εγκαθίδρυσε το πλάνο και όχι τη σκηνή, ως τη βασική μονάδα της κατασκευής του φιλμ. Αυτή η σύλληψη του μοντάζ εγκαινίασε επίσης την ιδέα της μεταβαλλόμενης άποψης στην ταινία. Μέχρι εκείνη τη στιγμή, οι περισσότερες ταινίες κινηματογραφούνταν με ακίνητο γενικό πλάνο –περίπου από τη θέση ενός θεατή του θεάτρου που καθόταν κοντά στη σκηνή. Η διάρκεια μίας σκηνής αντιστοιχούσε στο πραγματικό γεγονός. Αλλά με το σπάσιμο των πλάνων τόσο σε εξωτερικές όσο και εσωτερικές τοποθεσίες, ο θεατής είναι, κατ' ουσία, και στα δύο μέρη ταυτοχρόνως. Επιπλέον, επειδή η ταινία δεν εξαρτάται από τη διάρκεια ενός γεγονότος, ο Porter εισήγαγε έναν περισσότερο υποκειμενικό χρόνο, ένα χρόνο που καθοριζόταν από τη διάρκεια των πλάνων (και του υπαινισσόμενου χρόνου που έχει διανυθεί ανάμεσά τους), όχι από το πραγματικό συμβάν. Διαμέσου του μοντάζ, τα γεγονότα μπορούν να διογκωθούν ή να συμπυκνωθούν, εξαρτώμενα από το δραματουργικό σκοπό του κινηματογραφιστή.



Μοντάζ στο Premiere pro 1.5



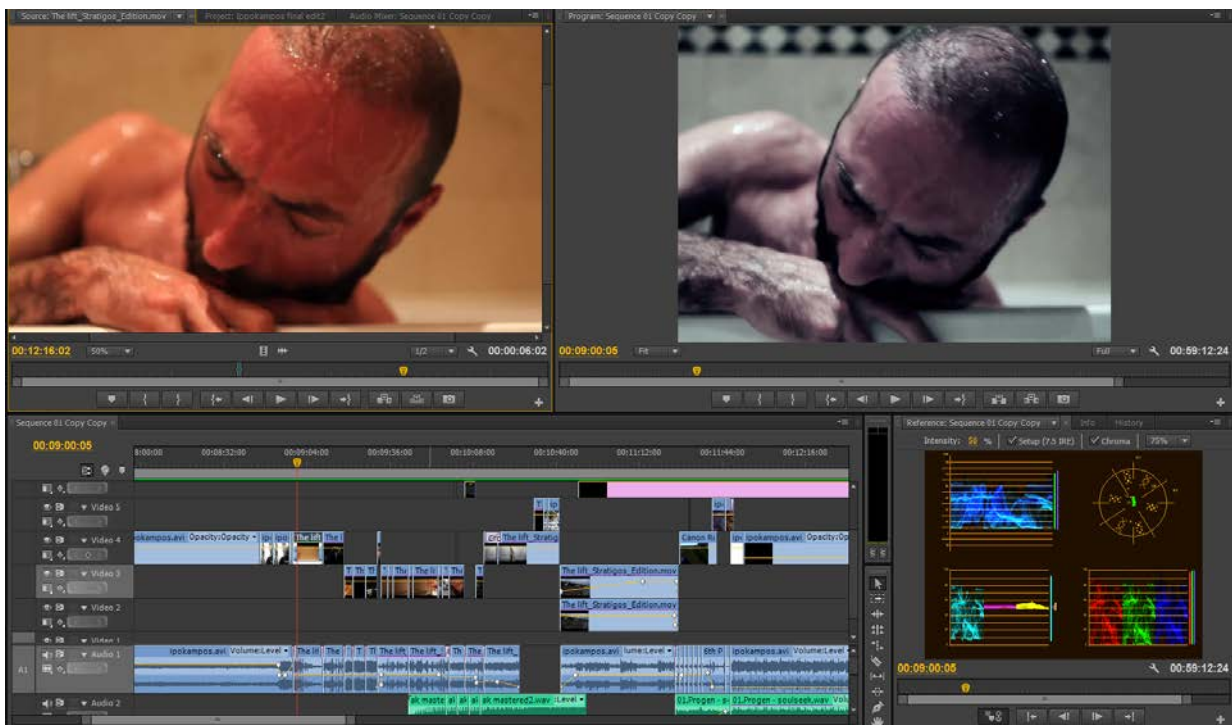
Τελικό μοντάζ στο Premiere pro cs 6

5.4. Επεξεργασία χρώματος (color correction)

Η χρωματική διόρθωση είναι μια διαδικασία μετατροπής και βελτίωσης στο χρώμα της κινηματογραφικής εικόνας είτε ηλεκτρονικά είτε χημικά είτε ψηφιακά. Παρακάτω αναφέρονται κάποιες από τις κυριότερες λειτουργίες της ψηφιακής διόρθωσης των χρωμάτων (digital color correction), η οποία πραγματοποιήθηκε στη συγκεκριμένη παραγωγή:

- Ακριβής αναπαραγωγή του διαθέσιμου υλικού
- Αντιστάθμιση στις παραλλαγές του υλικού (δηλ. χρωματικά λάθη, εξισορρόπηση λευκού, φωτισμός)
- Βελτιστοποίηση της μεταφοράς για τη χρήση των ειδικών εφέ
- Δημιουργία της επιθυμητής «εμφάνισης»
- Βελτίωση, εμπλουτισμός και/ ή τροποποίηση της συναισθηματικής διάθεσης μιας σκηνής— οπτικά εναρμονισμένη με τη μουσική επένδυση της ταινίας.

Το *Color Correction Tool* βοηθάει στην καλύτερη προσαρμογή των χρωμάτων, των αντιθέσεων, των μαύρων, των λευκών και των μέσων χρωμάτων.



5.5. Sound design

Στόχος μας ήταν εξ αρχής η μουσική και ηχητική επένδυση να προσδώσει στην ταινία έναν πιο ζωντανό και ρεαλιστικό χαρακτήρα. Προσπαθήσαμε να συγχρονίσουμε τη μουσική και τους ήχους ανάλογα με τη μορφή, τη διάρκεια, το ρυθμό και το περιεχόμενο των πλάνων. Εκτός από τη μουσική που παράγαμε ψηφιακά χρησιμοποιήθηκαν επίσης:

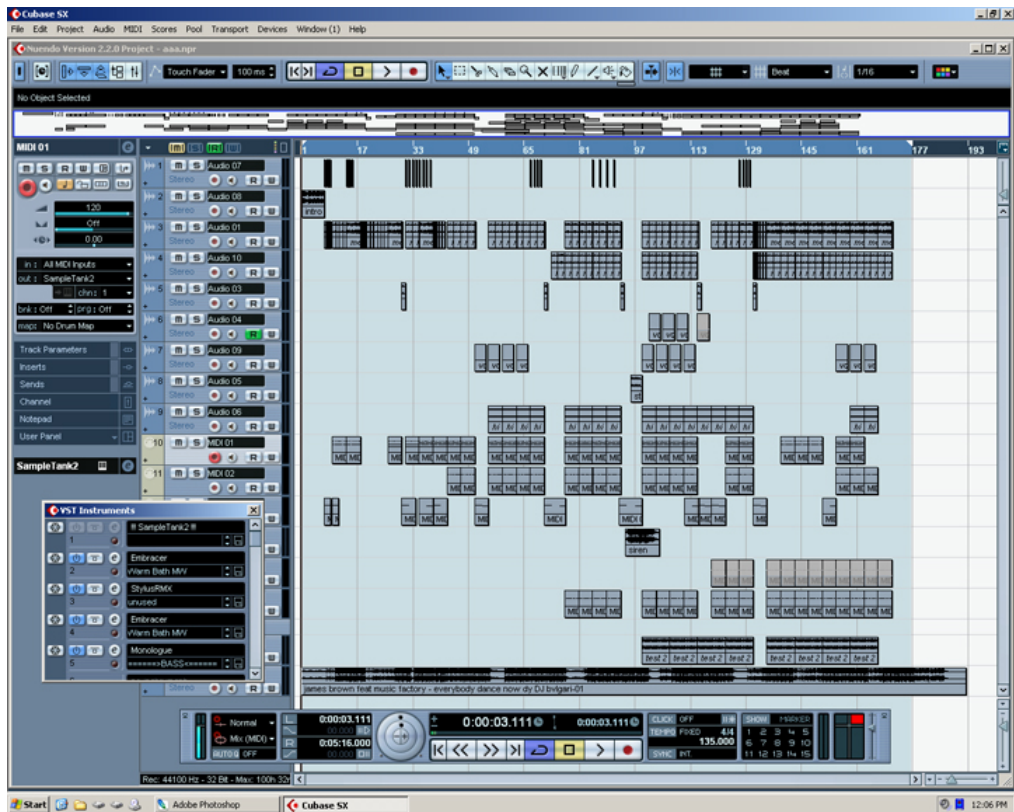
α. *Ειδικοί ήχοι*, ήχοι δηλαδή που συμπληρώνουν τη σύγχρονη λήψη όπως τα βήματα του ήρωα που τρέχει και οι χτύποι της καρδιάς του ήρωα.

β. *Πρόζα off*, τα μέρη δηλαδή του λόγου και των ειδικών ήχων που ακούγονται στην ταινία χωρίς να υπάρχει μια ενδοφιλμική πηγή που τα παράγει, όπως η αφήγηση της ηρωίδας στο τέλος της ταινίας.

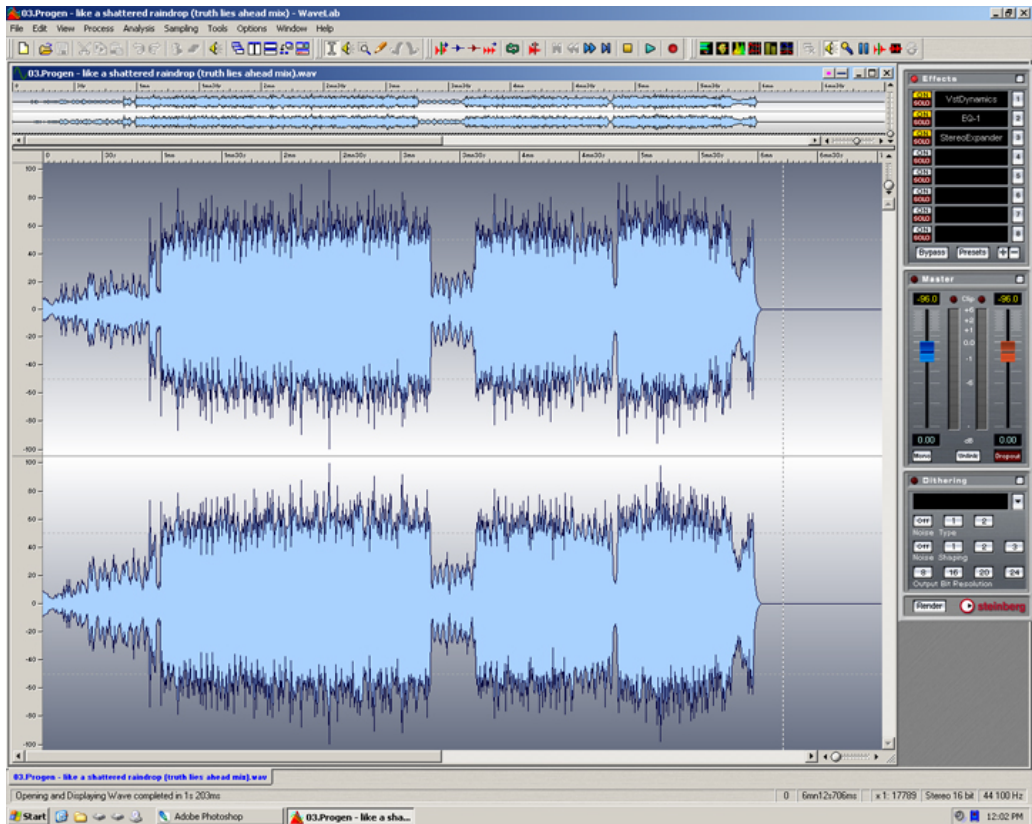
Για τον καλύτερο συγχρονισμό των ηχητικών και μουσικών επενδύσεων με τα πλάνα της ταινίας σε αρκετές περιπτώσεις χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του Dissolve (μετάβαση μεταξύ δυο μουσικών ή ηχητικών κομματιών, όπου το ένα κομμάτι «σβήνει» και ταυτόχρονα εισάγεται το άλλο κομμάτι).

5.6. Μουσική Παραγωγή

Η μουσική που επένδυσε την ταινία παράχθηκε 100% ψηφιακά. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε για την μουσική σύνθεση είναι το *Cubase sx* (σχήμα) με τη βοήθεια πολλών *vst (virtual instrument)* και *samples*. Η τελική επεξεργασία *mastering* έγινε στο *Wavelab* (σχήμα).



Cubase



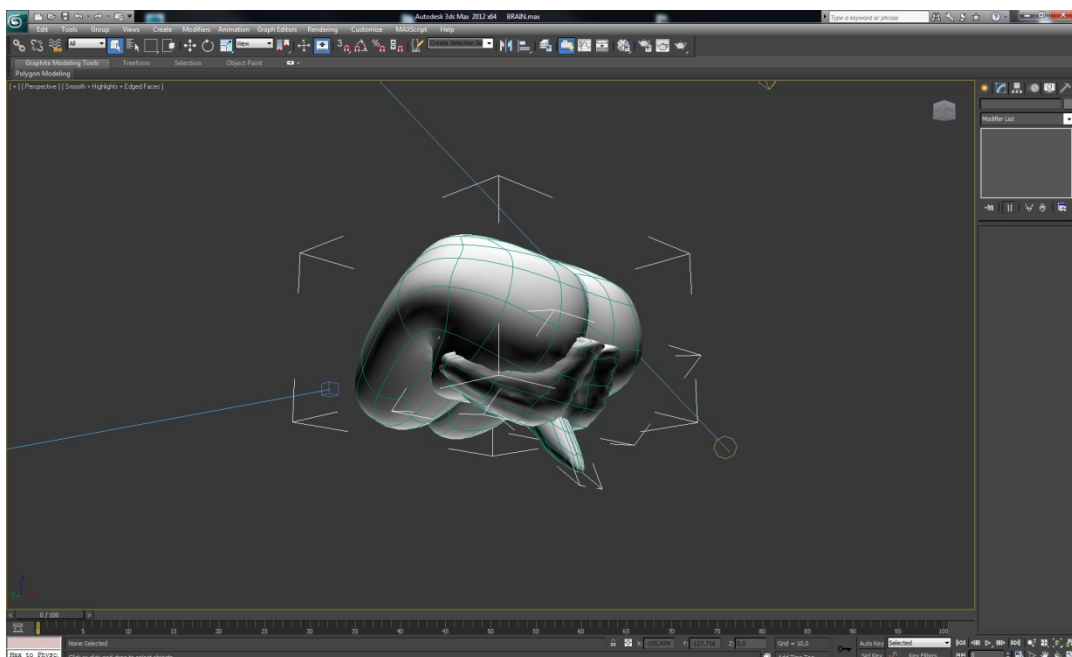
Wavelab

5.7. Προσθήκη 3D αντικειμένων

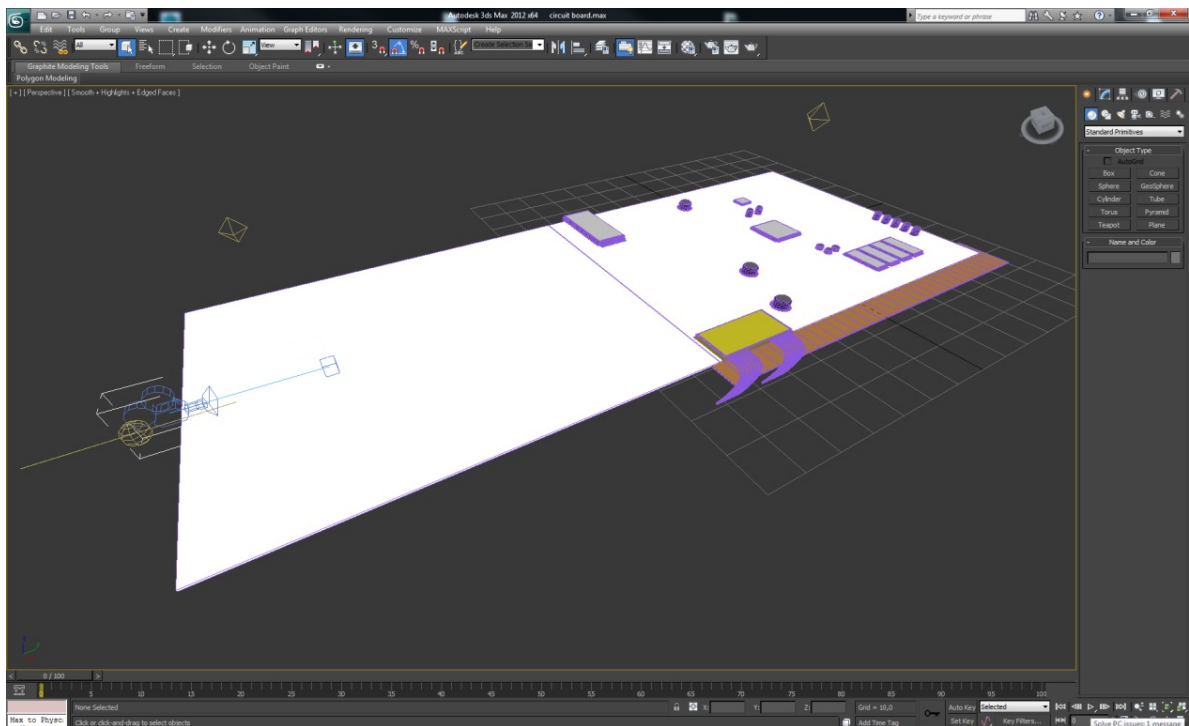
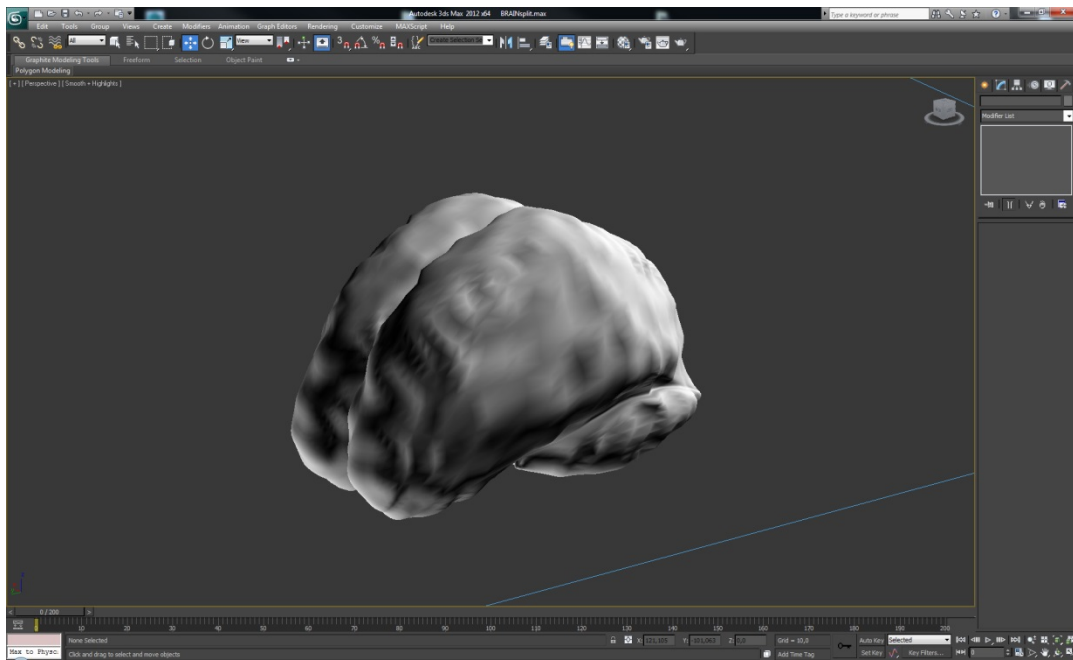
Η σχεδίαση και χρήση 3D αντικειμένων προήλθε από την ιδέα που είχαμε να αναπαραστήσουμε τον εγκέφαλο του πρωταγωνιστή, μιας και ο Ιππόκαμπος είναι μέρος του εγκεφάλου. Θέλοντας να δείξουμε συμβολικά ότι η κεντρικός ήρωας μας καταστρέφει τον εγκέφαλο του. Στη συνέχεια θέλαμε να το παρομοιάσουμε με μια πολύπλοκη ηλεκτρονική πλακέτα και να δώσουμε έτσι άλλο ένα συμβολισμό. Μόνο που η πλακέτα θα έπρεπε να καταστραφεί κάτι το οποίο για εμάς ήταν πολύ δύσκολο να υλοποιηθεί και να φαίνεται ρεαλιστικό, παρόλα αυτά η πλακέτα δημιουργήθηκε, της δόθηκε κίνηση αλλά δεν καταστράφηκε ποτέ όπως θα θέλαμε. Έτσι χρησιμοποιήθηκε στους τίτλους αρχής.

Χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα 3D Studio Max για την μοντελοποίηση των δύο 3D αντικειμένων, και για την κίνηση (3D Animation) της πλακέτας.

Γενικότερα η δημιουργία 3D Animation χωρίζεται σε τρία βασικά στάδια: Μοντελοποίηση (Modeling), Απόδοση Σχεδιοκίνησης (Animation) & Φωτορεαλιστική Απεικόνιση (Rendering). Παρακάτω βλέπουμε κάποια στιγμιότυπα από το 3D Studio Max.



3D μοντέλο εγκεφάλου



3D Κύκλωμα πλακέτας, με τοποθετημένη κάμερα για τη δημιουργία animation και πηγές φωτός για να αποδοθεί ένας φωτορεαλισμός

5.8. Δημιουργία ζενερίκ

Ζενερίκ είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για την αναφορά στους τίτλους αρχής και τέλους μιας ταινίας. Σε αυτό το σημείο αναφέρονται οι τίτλοι, οι συντελεστές, οι ηθοποιοί και οι ευχαριστίες. Συνήθως τοποθετούνται στο τέλος της ταινίας, μερικές φορές εμφανίζονται και στην αρχή (οι πιο βασικοί συντελεστές).

Στον Ιππόκαμπο επιλέξαμε να υπάρχουν τίτλοι αρχής με τους βασικούς συντελεστές τις ταινία με σκοπό όχι μόνο να δώσουμε κάποιες πληροφορίες όπως τα ονόματα των βασικών συντελεστών αλλά να είναι και μια εισαγωγή στην ατμόσφαιρα και την αισθητική τις ταινία, καθώς και τίτλοι τέλους όπου αναφέρονται αναλυτικά όλοι όσοι εργάστηκαν για αυτή την ταινία και οι ευχαριστίες.

Η πιο δημιουργική δουλειά έγινε στους τίτλους της αρχής γιατί όπως προείπαμε είναι και μια εισαγωγή στην ατμόσφαιρα της ταινία και προϊδεάζει για την εξέλιξη της. Για την δημιουργία τους τραβήχτηκαν φωτογραφίες των πέντε ηθοποιών και επεξεργαστήκαν στο Photoshop ώστε να δίνουν την αίσθηση του σκίτσου (εικόνα) και μετά το animation και ο συγχρονισμός με την μουσική έγινε στο Premier (εικόνα).

Με μια προσεκτική ματιά στους τίτλους αρχής μπορεί κανείς να δει το τι πραγματεύεται η ταινία καθώς μετά τα ονόματα των ηθοποιών εμφανίζονται οι φιγούρες όλων των πρωταγωνιστών και με το πέρασμα του χρόνου αρχίζουν και απομακρύνονται μέχρι να εξαφανιστούν τελείως εκτός από την φιγούρα του κεντρικού ήρωα η οποία στο τέλος μένει μόνη της, αυτό είναι και το θέμα της ταινίας, η απώλεια – μοναξιά.

Οι τίτλοι τέλους έχουν καθαρά διαδικαστικό χαρακτήρα καθώς απλά δίνονται πληροφορίες για τους συντελεστές με την μορφή roll το οποίο δημιουργήθηκε και αυτό στο Premier.

5.9. Dvd Authoring

Είναι η τελική διαδικασία που χρειάζεται για να μετατραπεί η ταινία σε DVD που μπορεί να δει ο οποιοσδήποτε που διαθέτει αντίστοιχη συσκευή. Εκτός από το τεχνικό κομμάτι της μετατροπής του αρχείου, υπάρχει και το καλλιτεχνικό – εικαστικό. Αναφερόμαστε στην δημιουργία κάποιων menu πλοήγησης. Ο αριθμός των επιλογών ενός μενού εξαρτάται από πόσα πρόσθετα στοιχεία μπορεί να έχει μια ταινία, π.χ. επιλογή υποτίτλων, γλώσσας, συνοδευτικών video.

Το DVD authoring του Ιππόκαμπου πραγματοποιήθηκε με το πρόγραμμα της Adobe, Encore CS6. Το σύστημα προβολής είναι “PAL”. Ο ήχος είναι στερεοφωνικός στα 48 kHz δειγματοληψία, με 16 bit ανάλυση.

Κεφάλαιο 6. Συμπεράσματα.

6.1 Περίληψη-Αποτελέσματα

Ο Στόχος αυτής της πτυχιακής εργασίας ήταν η ολοκληρωμένη παραγωγή ταινίας μικρού μήκους. Από την εύρεση της ιδέας και τη συγγραφή σεναρίου έως την δημιουργία dvd. Ακολούθησε η ανάλυση σε θεωρητικό και πρακτικό μέρος για το που βασίστηκε και πως πραγματοποιήθηκε αυτή η ταινία. Η παρούσα εργασία χωρίστηκε σε τρία στάδια.

1. Την προ-παραγωγή Όλα τα στάδια δηλαδή από τη συγγραφή του σεναρίου, τον τίτλο, την επιλογή ηθοποιών, την ενδυματολογία μέχρι και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε.
2. Την παραγωγή. Τα γυρίσματα, ο τρόπος λήψης των πλάνων, ο χειρισμός των καμερών και η τοποθέτηση μικροφώνων και φωτισμού για το επιθυμητό αποτέλεσμα.
3. Την μετα-παραγωγή. Ο συγχρονισμός των πλάνων με τον ήχο, το μοντάζ, η μουσική παραγωγή και επένδυση, η προσθήκη 3D και τέλος το dvd authoring.

Το αποτέλεσμα αυτής της πτυχιακής είναι μια ταινία διάρκειας 13 λεπτών. Μια ταινία που το αποτέλεσμά της είναι πολύ κοντά στον αρχικό σχεδιασμό της. Παρά τις αντιξοότητες και τα απρόοπτα, έγινε η μέγιστη δυνατή προσπάθεια ώστε να βγει ένα αξιοπρεπές αποτέλεσμα που να καλύπτει τουλάχιστον την δική μας αισθητική.

6.2 Περιορισμοί παρούσας εργασίας

Κατά τη διάρκεια της παραγωγής της παρούσας ταινίας οι περιορισμοί και τα προβλήματα ήταν αρκετά. Παρόλο που το τμήμα μας παρείχε όλο τον εξοπλισμό που διέθετε, η έλλειψη κάποιων βασικών μέσων εκείνη την περίοδο όπως ο φωτισμός, έπαιξε σημαντικό ρόλο για την υλοποίηση του εγχειρήματός μας. Η πραγματοποίηση μιας παραγωγής με χρηματική ενίσχυση και ένα επιτελείο από επαγγελματίες του είδους σίγουρα θα είχε ένα διαφορετικό αποτέλεσμα. Το γεγονός ότι η συγκεκριμένη ταινία έγινε με σχεδόν μηδενικά έξοδα ενίσχυσε τις δυσκολίες που είχαμε. Η έλλειψη εμπειρίας και του επιτελείου συμπεριλαμβανομένων και εμάς, αλλά και των ηθοποιών οδήγησε σε μικρή παρέκκλιση της πορείας της ταινίας σε σχέση με τον αρχικό σχεδιασμό. Το γεγονός βέβαια ότι ήταν όλοι στην ώρα τους παντού και πάντα και με την ακούραστη επιθυμία να βοηθήσουν, όσες φορές και αν χρειάστηκε να κάνουμε ένα συγκεκριμένο πλάνο, τους κάνει όλους τους επαγγελματίες.

Στα συμπληρωματικά πλάνα που έγιναν αρκετά χρόνια μετά και παρουσιάζουν τον κεντρικό μας ήρωα στο σήμερα, η αισθητική μας φυσικά ήταν διαφορετική, το ίδιο και ο τεχνολογικός εξοπλισμός που χρησιμοποιήσαμε. Το δύσκολο λοιπόν ήταν να κάνουμε κάτι που να ταιριάζει με το ύφος του παρελθόντος. Ίσως αυτό να ήταν και από τα πιο δύσκολα κομμάτια αλλά πιστεύουμε ότι το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Arnheim R. [2008]. Το φιλμ ως Τέχνη. Αθήνα: Εκδόσεις ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ του κινηματογράφου και της τέχνης.

Giannetti L. Understanding Movies (12th edition)

Munsterberg H. (1970). The Film. A psychological Study. N.Y. : Dover Publications.

Richter-Levin, G. & Akirav, I. (2000). Amygdala-Hippocampus Dynamic Interaction in Relation to Memory. Molecular Neurobiology. Vol:22, 11-20.

Bremner, J.D. (1999) .Does stress damage the brain? Biological Psychiatry. Vol:45, Issue 7, 797–805

Kandel E.R., Schwartz J.H., Jessel T.M. (1999). Νευροεπιστήμη και Συμπεριφορά.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Filmmaking>

http://en.wikipedia.org/wiki/Film_noir

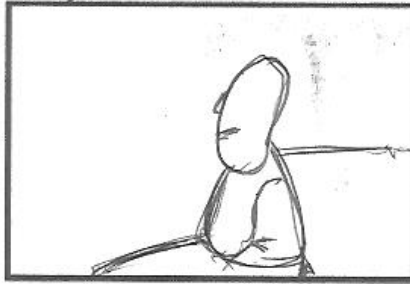
http://en.wikipedia.org/wiki/Drama_film

http://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics

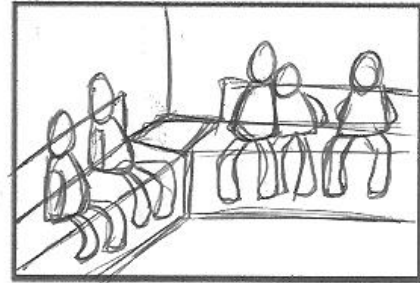
Παράρτημα



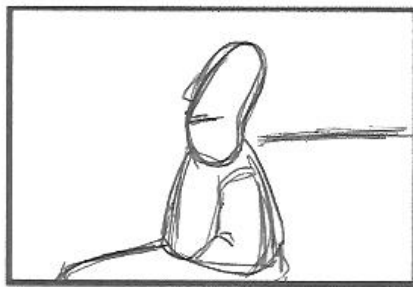
Storyboard



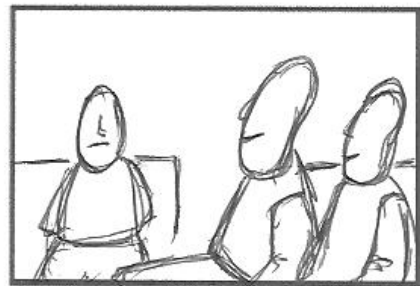
Μεσαίο πλάνο
πρωταγωνιστής ήλιος
και έλεος
καίρο background



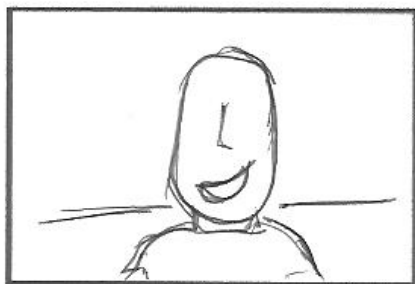
με flash έντονης
κινητικότητας πλάνα
με όλους τους ήρωες
μαζί.



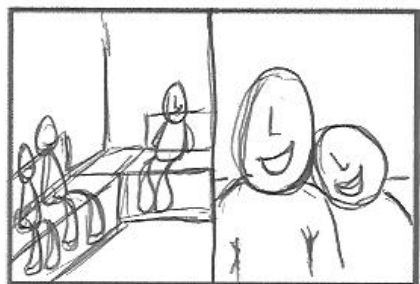
Ο πρωταγωνιστής ήλιος
στο ίδιο σκηνικό.



dissolve
zoom-out
από μεσαίο σε μακρινό
έλεος από μακρο background
εμφανίζονται οι υπόλοιποι
ήρωες.



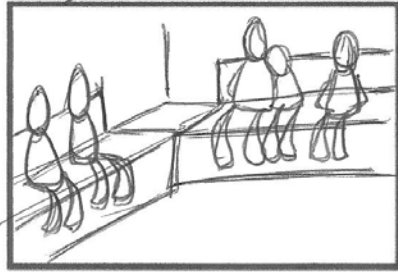
έντονης κινητικότητας
κοντινά πλάνα



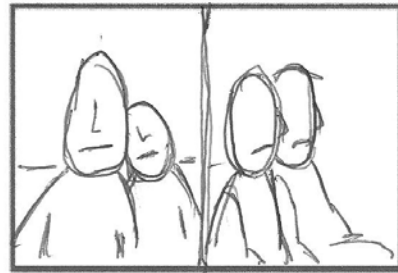
μακρινά - μεσαία πλάνα
σε όλους τους
ήρωες και γρήγορες
εναλλαγές
CUT TO CUT



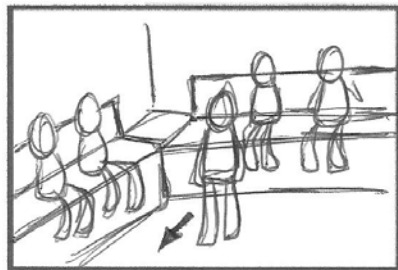
Storyboard



Γενικό πλάνο



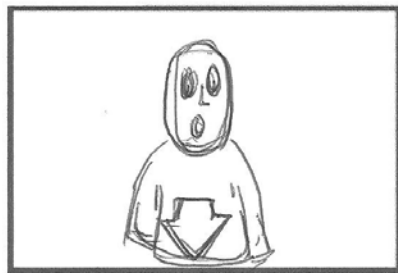
Κοντινά μάνα με
κίνηση προς τα
δεξιά.



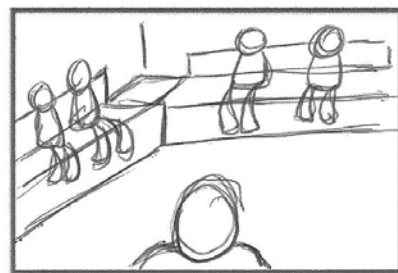
Γενικό πλάνο.
Ο πρωταγωνιστής
σηκνύεται και κινείται
προς την κάμερα.
Μαύρο



drip to black
Πρωταγωνιστής πλάι
στην κάμερα αναλαμπ-
νεί από αριστερά



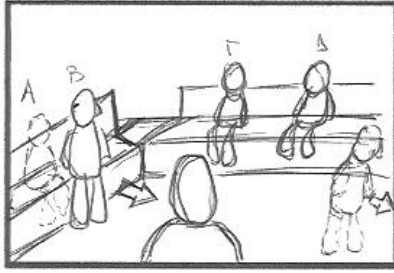
Πρωταγωνιστής - μεγάλο
πλάνο
Κάνει ένα βήμα κίνηση
προς την κάμερα.
Μαύρο background



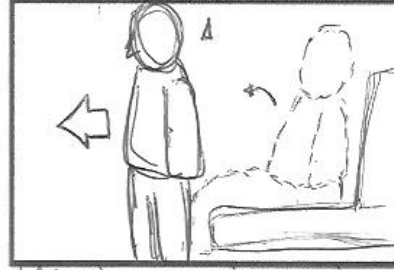
Γενικό πλάνο.
Πρωταγωνιστής με
πλάι στην κάμερα.



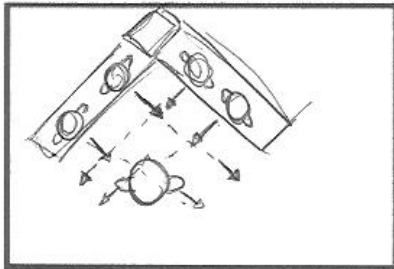
Storyboard



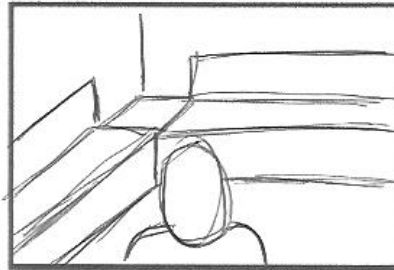
Γενικό πλάνο
ο Α σηκώνεται από τη
θέση του, κινείται παραπλάσια
από την κάμερα και
λάντνει στη δεξιά πλευρά
της οθόνης.



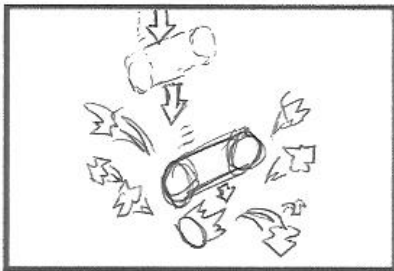
Μεσαίο προφίλ πλάνο
στον Α. Ο Α σηκώνεται
κ' ακολουθεί την ίδια
διαδικασία με τον Α
αλλά κινείται στην
αριστερή πλευρά της οθόνης.



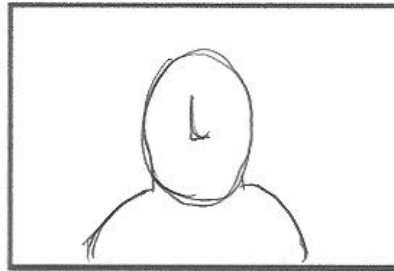
Η ίδια διαδικασία
ακολουθείται κ' με τους
ήρωες Β κ' Γ.



Γενικό πλάνο.
ο πρωταγωνιστής πηδιν
προς την κάμερα
Αδελός ο κύριος



Κουίνι στο ποτήρι
που κρατάει ο πρωταγωνιστής.
Κουίνι στο ποτήρι
απου πέφτει και σταει
το ποτήρι.



Μεσαίο πλάνο
στον πρωταγωνιστή

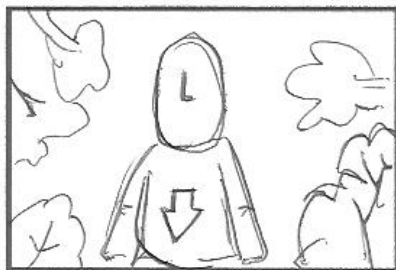
 Storyboard



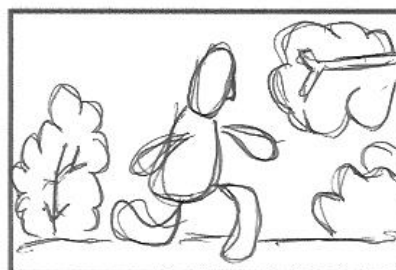
Κορτίνο στο πρόσωπο
του πρωταγωνιστή.



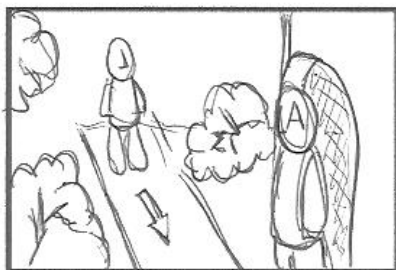
Με dissolve κορτίνο
στο πρόσωπο του
πρωταγωνιστή
Αναζητ το background.



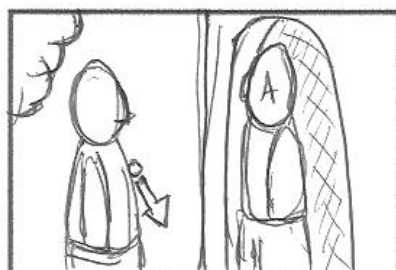
Μέχρι πλάνο -
ο πρωταγωνιστής τρέχει
προς την κάμερα.



Πλάνο του πρωταγωνιστή
να τρέχει.
Μέχρι - κορτίνο -
δοσο κορτίνο πλάνο.



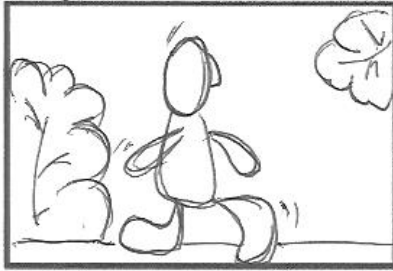
Γενικό πλάνο
ο πρωταγωνιστής τρέχει
προς την κάμερα.
Ηρωας Α βίσκεται σε
επιπλωτήν πόρτα



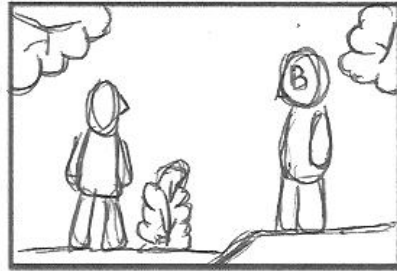
Μέχρι πλάνο
ο πρωταγωνιστής ανέναντι
από τον Α και μετά
τρέχει προς την
κάμερα.



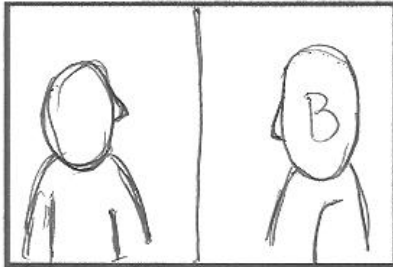
Storyboard



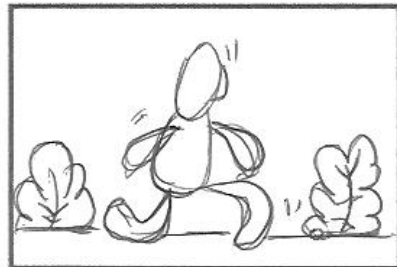
Ο Πρωταγωνιστής
τρέχει.



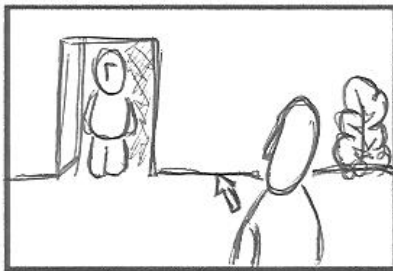
Γενικό πλάνο.
Ηρώας Β έσκεται
Πρωταγωνιστής



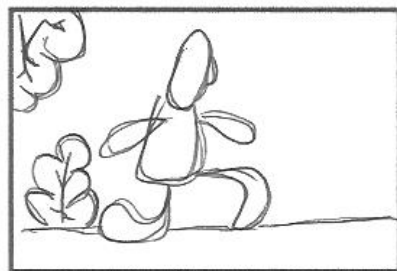
~~Γενικό πλάνο. Ο πρωταγωνιστής
και η ηρώας Β είναι
στην κουζίνα.
Πρωταγωνιστής και
ηρώας Β.~~



Ο Πρωταγωνιστής
τρέχει.



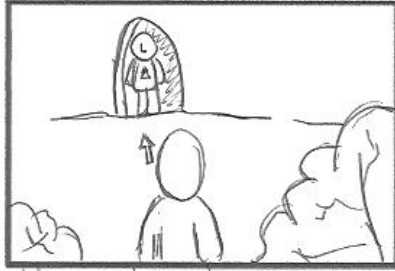
Γενικό πλάνο.
Πρωταγωνιστής τρέχει
κάθως και η ηρώας Β
Ο ηρώας Γ στο βάθος
του πλάνου έσκεται
σε εστιασμένη πόρτα.



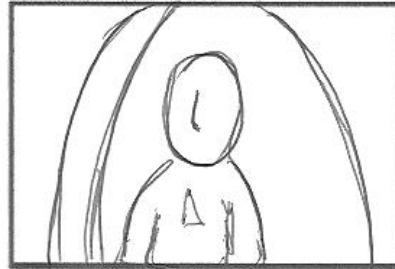
Ο Πρωταγωνιστής
τρέχει.



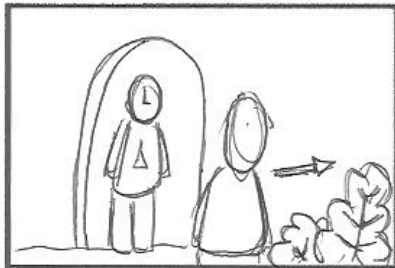
Storyboard



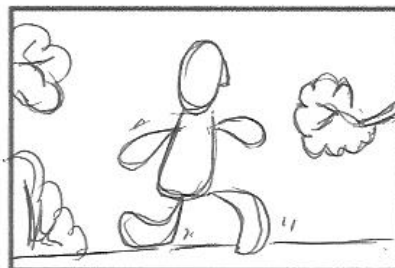
Μακρινό πλάνο
 Ο πρωταγωνιστής τρέχει
 με πλάτη στην κάμερα
 στο βάθος του πλάνου
 Ο ηρώας Δ. εδρεύει
 σε εφίπυο κενυ πάρτα.



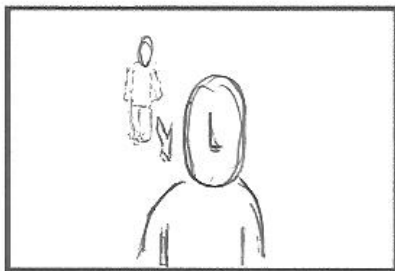
Μεγάλο του ηρώα Δ.



Γενικό. Ο πρωταγωνιστής
 δείχνει προς τη θέση
 πάρτα της οθόνης
 τρέχοντας



Ο πρωταγωνιστής
 τρέχει



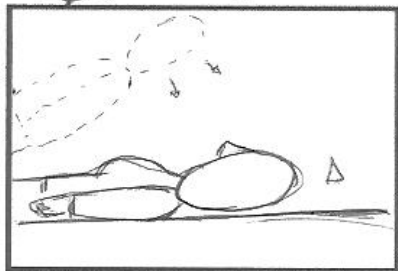
Ακίνητη η κάμερα
 Ο πρωταγωνιστής τρέχει
 προς την κάμερα και
 σταματάει σε μεγάλο
 πλάνο



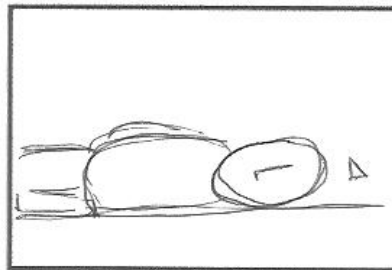
Πρωταγωνιστής προφίλ
 Μεγάλο πλάνο
 πέφτει προς τα πίσω
 & χάνεται από το
 πλάνο.



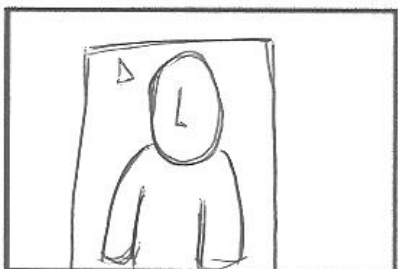
Storyboard



Αναγνή οκνητικού.
 Μεγάλο πλαίσιο - ίδιο
 κάδρο με το ακριβώς
 προηγούμενο πλαίσιο.
 Άκουσε Δ δείξει από την
 πάνω μεριά της οθόνης ως
 βύρστα του προηγούμενου πλαισίου
 σε ένα κρεβάτι.



Μεγάλο πλαίσιο
 Άκουσε Δ γαργαλιές
 στήριξε το βύρα του
 δείχνοντας με την κούρα.



Τελευταίο πλαίσιο.
 Μέγιστο από πάνω -
 Άκουσε Δ γαργαλιές
 surface
 ΤΕΛΟΣ.

