

**ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ**  
**ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ**

*Πτυχιακή Εργασία :*

**Παραγωγή  
Ταινίας  
Film Noir  
Με Προσθήκη  
Τρισδιάστατων  
Εφφέ**

*Επιμέλεια :*

**Γρυλλάκης  
Παύλος**

*Επιβλέπων*

*Καθηγητής :*  
**Χουσίδης  
Χρήστος**

**ΡΕΘΥΜΝΟ 2010**

## **Ευχαριστίες.**

Πριν ξεκινήσουν όλα, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους βοήθησαν στο να πραγματοποιηθεί η παρακάτω πτυχιακή εργασία και ιδιαίτερα τον Χρήστο Χουσίδη για την αμέριστη συμπαράσταση, τις πολύτιμες γνώσεις και την εμπιστοσύνη που μου έδειξε. Θα ήθελα να ευχαριστήσω επίσης τον Βασίλη Ξυδιανό για την υπομονή, την ενέργεια και το πάθος που προσέφερε και τροφοδότησε όλη την πορεία των γυρισμάτων. Τέλος να ευχαριστήσω την Άννα Πετράκη που ήταν εκεί από τις πρώτες λέξεις του σεναρίου, που με την κριτική και ουδέτερη ματιά της βοήθησε σημαντικά στην ολοκλήρωση της ταινίας.

## Περίληψη.

Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστεί και θα αναλυθεί μια ατομική προσπάθεια που είχε ως αποτέλεσμα να παραχθεί μια ταινία μικρού μήκους με το όνομα “Jamais Vu”. Στην παρούσα ταινία υπάρχει και μια πειραματική προσπάθεια προσθήκης 3D αντικειμένων σε αυτήν. Θα εξηγηθούν όλα τα στάδια της παραγωγής που είναι χωρισμένα και αριθμημένα με την σειρά που πραγματοποιήθηκαν. Οι διαδικασίες που περιγράφονται είναι αυτές που συνήθως ακολουθούνται σε όλες τις παραγωγές που αφορούν την εικόνα, είτε αυτές είναι μικρές, είτε μεγάλες. Τα στάδια είναι η προ-παραγωγή, η παραγωγή και η μετά-παραγωγή. Κάθε ένα από αυτά τα στάδια περιλαμβάνει μέσα του πολλές έννοιες, θεωρίες και τεχνικές που εξελίσσονται περίπου 100 χρόνια τώρα και συνεχίζουν να εξελίσσονται.

## Περιεχόμενα.

Ευχαριστίες.....	2
Περίληψη.....	3
Περιεχόμενα.....	4

## Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή - Πρόλογος.

1.1. Γενική προσέγγιση.....	6
1.2. Ιδέες .....	8
1.3. Στόχοι.....	9

## Κεφάλαιο 2. Θεωρίες ρεύματα και επιρροές του κινηματογράφου.

2.1.1. Ο κινηματογράφος και οι άλλες τέχνες.....	10
2.1.2. Η ρωσική επιρροή στον κινηματογράφο.....	11
2.1.4. Ο Ήχος στην εικόνα.....	13
2.2.1 Νέες τεχνολογίες στον κινηματογράφο .....	15
2.2.2. Chroma key, Green ή Blue box.....	17
2.2.3. 3D γραφικά.....	19
2.2.4. Camera mapping.....	21

## Κεφάλαιο 3. Προ-παραγωγή.

3.1. Genre και ταινίες μικρού μήκους.....	22
3.2. Σενάριο.....	24
3.3. Film Noir και το "Jamais Vu"	
3.3.1. Τι είναι το Film Noir.....	26
3.3.2. Πως δημιουργήθηκε το Film Noir και από που επηρεάστηκε.....	27
3.3.3. Χαρακτήρες στο Film Noir και στο "Jamais Vu".....	28
3.3.4. Η εικόνα, η αφήγηση και το στυλ στο Film Noir και στο "Jamais Vu".....	29
3.4. Τίτλος.....	30
3.5. Μετατροπή σεναρίου σε πλάνα-"decoupage".....	31
3.6. Αναζήτηση χώρων για τα γυρίσματα (Reperaz).....	34
3.7. Casting.....	35
3.8. Ενδυματολογία.....	36
3.9. Εξοπλισμός.....	37

## Κεφάλαιο 4. Παραγωγή.

4.1. Γυρίσματα.....	38
4.2. Χειρισμός κάμερας, πλάνα και τεχνικές	
4.2.1 Η δόμηση μιας σεκάνς.....	39
4.2.2 Μεγέθη του θέματος στο κάδρο.....	40
4.2.3 Ποσοστό του ανθρώπινου σώματος μέσα στο κάδρο.....	41
4.2.4 Διανύσματα.....	42
4.2.5 Κινήσεις κάμερας.....	43
4.2.6 Βάθος πεδίου, "zoom" και αισθητική της εικόνας.....	44



4.2.7 Τεχνικές λήψης εικόνας και η χρήση τους στο “Jamais Vu”.....	46
4.3. Μικρόφωνα και ηχογράφησης στο Jamais Vu.....	48
4.4 Φωτισμός.....	50

## **Κεφάλαιο 5. Μετά-παραγωγή.**

5.1. Διαδικασία Capturing.....	52
5.2. Συγχρονισμός Video με Audio.....	53
5.3 Μοντάζ.....	54
5.4. Επεξεργασία χρώματος (color correction), green screen και λοιπά εφφέ.....	56
5.5. Ηχογράφηση επιπρόσθετων ήχων και sound design.....	57
5.6. Μουσική.....	58
5.7. Προσθήκη 3D αντικειμένων.....	59
5.8. Δημιουργία ζενερίκ και υποτίτλων.....	60
5.9. Dvd Authoring.....	61

## **Κεφάλαιο 6. Συμπεράσματα.**

6.1.Περίληψη-Αποτελέσματα.....	59
6.2.Περιορισμοί παρούσας εργασίας και προτάσεις βελτίωσης.....	62

<b>Αναφορές</b> .....	63
<b>Site</b> .....	65
<b>Παράρτημα Γ (πίνακες)</b> .....	66
<b>Παράρτημα Β (σχήματα)</b> .....	69
<b>Παράρτημα Α (εικόνες)</b> .....	70

## Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή - Πρόλογος.

### 1.1. Γενική προσέγγιση.

“Από την κατασκευή του, με τρόπο έμφυτο και μοιραίο ο κινηματογράφος παρουσιάζει το σύμπαν σαν μια συνέχεια διαρκώς και παντού κινητή, πολύ πιο συνεχή πιο ρέουσα και πιο ευκίνητη από την κατευθείαν αισθητή συνέχεια. Ο Ηράκλειτος δεν είχε φανταστεί μια αστάθεια, μια τέτοια αστάθεια του παντός, μια τέτοια ροή της ύλης που τρέχει, άπιαστη από φόρμα σε φόρμα. Η ανάπαυση ανθίζει σε κίνηση , και η κίνηση καρποφορεί σαν ακινησία , η βεβαιότητα είναι άλλοτε μητέρα, άλλοτε θυγατέρα της τύχης, η ζωή πηγαίνει και έρχεται ανάμεσα από την ουσία , εξαφανίζεται , ξαναπαρουσιάζεται , φυσική εκεί που θα την πίστευε κανένας ορυκτή, ζωική εκεί που θα την θαρρούσε κανένας φυτική ή ορυκτή, τίποτε δεν χωρίζει την ύλη από το πνεύμα, που είναι σαν υγρό και τον ατμό του ίδιου του νερού, όπου η επικίνδυνη θερμοκρασία θα ήταν μια απόλυτη ανακολουθία, μια βαθιά ταυτότητα κυκλοφορεί ανάμεσα στην αρχή και στο τέλος , ανάμεσα στην αιτία και το αποτέλεσμα, που ανταλλάσσουν τους ρόλους τους, φανερώνονται ουσιαστικά αδιάφορα στην λειτουργία τους. Όπως ο φιλοσοφικός λίθος, ο κινηματογράφος κατέχει τη δύναμη για οικουμενικές μεταμορφώσεις. Μα τούτο το μυστικό είναι εξαιρετικά απλό : όλη η μαγεία περιορίζεται στην ικανότητα να κάνει να ποικίλουν η διάσταση και ο προσανατολισμός του χρόνου.”[1]

Με την πάροδο του χρόνου, καθώς συνδυάστηκε η εικόνα με τον ήχο και όχι μόνο: φωτογραφία ποίηση, λογοτεχνία κ.α, δημιουργήθηκε μια ανώτερη μορφή τέχνης, ο κινηματογράφος. Το είδος αυτό από την απαρχή του μέχρι σήμερα μαγεύει, ενθουσιάζει, συγκινεί, προβληματίζει, φοβίζει και μεταφέρει τον θεατή σε κόσμους παράλληλους. Επιπλέον, όπως και κάθε τέχνη ως επιτοπλείστον, έχει την δυνατότητα να καλλιεργεί, να διαμορφώνει και να εξελίσει το πνεύμα του ανθρώπου. Ένας από τους πρώτους δοκιμιογράφους που φανέρωσε τις πνευματικές δυνάμεις του κινηματογράφου, George Damas λέει χαρακτηριστικά: “Από το 1932 προσδιορίστηκε ο κινηματογράφος σαν την πρώτη οικουμενική γλώσσα που έχει εφεύρει ο άνθρωπος”[2]. Οι ταινίες αποτελούν ένα κοινώς αποδεκτό τρόπο έκφρασης και επικοινωνίας ανεξάρτητα από φυλή, τάξη και ηλικία.

Ο κινηματογράφος είναι μια τέχνη με πολλούς φίλους, πράγμα που οδηγεί την εμπορευματοποίησή του. Η εμπορευματοποίηση όμως έχει και τις συνέπειές της. Στο όνομα λοιπόν της δόξας και των χρημάτων και όχι της

τέχνης αυτής κάθε αυτής δημιουργούνται τερατουργήματα, και είναι στην επιλογή του θεατή είναι να επιβιώσουν ή όχι.

Στον ελληνικό χώρο όλα τα παραπάνω δεν διαφέρουν και πολύ. Στην εργασία που ακολουθεί γίνεται μία προσπάθεια “επανάστασης” και αλλαγής από τις πρακτικές που συνηθίζονται στην Ελλάδα. Αυτές αφορούν τον μη επαγγελματισμό και την προχειρότητα που συναντάται αρκετές φορές σε μεγάλες κινηματογραφικές παραγωγές. Είναι επίσης ένας τρόπος αντίστασης στα “γκέτο” που υπάρχουν και καταδυναστεύουν την αγορά, τα οποία καταπνίγουν κάθε τι το πρωτότυπο και πρωτοποριακό, για χάρη των ηδονοβλεπτικών, χιουμοριστικών και όχι μόνο τάσεων του νεοέλληνα.

## 1.2. Ιδέες.

Κατά την περίοδο, από τα τέλη του 19ου αιώνα έως και περίπου τις αρχές του 20ου υπήρξε μια σειρά γεγονότων που βοήθησαν στην "εξέλιξη" της κοινωνίας και των ανθρώπων, όπως τα γνωρίζουμε σήμερα. Ο ιμπεριαλισμός, ο καπιταλισμός, η βιομηχανική επανάσταση, η ψυχανάλυση, οι δύο παγκόσμιοι πόλεμοι και ο καταναλωτισμός είχαν ως αποτέλεσμα την απομάκρυνση του ανθρώπου από τον δίαυλο του αλλά και από το θεό. "Ο θεός είναι νεκρός", είπε ο Νίτσε στα τέλη του 19ου αιώνα καθρεφτίζοντας έτσι την αποξένωση του ατόμου. Άμεσος αντίκτυπος στις επόμενες γενιές είναι να έχουν χάσει το προσανατολισμό τους λόγω του ότι έχουν χάσει την πίστη τους στο κάτι το ανώτερο και στην μεταθανάτιο ζωή. Συνέπεια όλων των προηγούμενων η μαζική αστικοποίηση, η μοναχική ατομικότητα και η προσήλωση σε προβλήματα εφήμερα. Όλα αυτά έχουν γιγαντωθεί. Στα παραπάνω έγκειται ο κύριος στόχος της συγκεκριμένης ταινίας μικρού μήκους "*Jamias Vu*": να αναδείξει, μέσω της υπερβολής, τον εξωπραγματικό τρόπο σκέψης μετά το 1900. Ο ανταγωνισμός, ο υλισμός, το χρήμα και η δόξα αποτελούν βασικές κατευθυντήριες δυνάμεις της σημερινής κοινωνίας. Ο παρωπιδισμός και η ατομικότητα έχουν σαν συνέπεια το να μην "ζεις την στιγμή" και το τώρα και να μην απολαμβάνεις αυτά που έχεις.

Οι προαναφερθείσες ιδέες και στόχοι δεν είχαν προσχεδιαστεί, αναλυθεί εκ των προτέρων αλλά προέκυψαν στην πορεία, με εντατική έρευνα πάνω στην φιλοσοφία, τον κινηματογράφο και τις ανθρώπινες σχέσεις. Μέσω της ζύμωσης διαφόρων ιδεών και συζητήσεων προέκυψε το σενάριο που πραγματεύεται η ταινία "*Jamais Vu*".

### **1.3. Οι Στόχοι.**

Αρχικά όσον αφορά την ταινία δόθηκε βάση στο να είναι κατανοητή εν μέρη αλλά και με μία δεύτερη ματιά ο θεατής να καταλάβει πλήρως όλα τα μηνύματα που προσπαθεί να περάσει. Το “target group” της είναι όσο το δυνατόν πιο ευρύ, απευθύνεται σε πολλά κοινωνικά στρώματα, σε όλες τις ηλικίες αλλά και στα δύο φύλα. Όσον αφορά το θεωρητικό μέρος, αρχικός στόχος ήταν να γίνει μια έρευνα πάνω στην ιστορία του κινηματογράφου, το Film noir, τον νέο κινηματογράφο και τις τεχνικές κινηματογράφησης. Στην συνέχεια τα παραπάνω να παρουσιαστούν και να αναλυθούν. Το θεωρητικό κομμάτι αποτελεί βάση για την πραγματοποίηση της ταινίας αλλά και η ταινία καθρεφτίζει τη θεωρία. Σε αυτήν την προσπάθεια βοήθησε σημαντικά το τεχνικό και γνωστικό υπόβαθρο που είχε αποκτηθεί από τα μαθήματα που διδάχτηκαν στο Μ.Τ.Α.

## **2. Θεωρίες ρεύματα και επιρροές του κινηματογράφου.**

### **2.1.1. Ο κινηματογράφος και οι άλλες τέχνες.**

Από το ξεκίνημα του κινηματογράφου ως μέσου, οι υποστηρικτές του αναζήτησαν την ουσία του, τα χαρακτηριστικά του και την σχέση του με τις άλλες τέχνες. Έτσι, ορισμένοι “οπαδοί” αυτού του είδους στήριξαν ένα κινηματογράφο αμόλυντο από τις άλλες τέχνες, ενώ κάποιοι άλλοι υπέδειξαν τις σχέσεις του κινηματογράφου με άλλα είδη τεχνών.

Ο κινηματογράφος ήταν ζωγραφική, αλλά αυτήν την φορά με κίνηση ή ήταν μουσική αλλά αυτή τη φορά από φως και όχι από νότες. Άρα, από την μια έχει δεσμούς με παλαιότερες τέχνες και από την άλλη ο κινηματογράφος αποτελεί μια αυτούσια τέχνη, η οποία θα πρέπει να κριθεί με τους δικούς της όρους σε συνάρτηση με τις δικές της δυνατότητες και την δική της αισθητική.

Ένα από τα κυριότερα είδη, με το οποίο συγκρίθηκε ο κινηματογράφος τα πρώτα χρόνια της εμφάνισής του, ήταν η λογοτεχνία. Πολλοί ήταν εκείνοι που υποστήριξαν, πως η λογοτεχνία είναι ένα μέσο πιο εκλεπτυσμένο σε σχέση με τον κινηματογράφο και ότι η παραγωγή χιλιάδων έργων ανά τους αιώνες δεν μπορεί να συγκριθεί με τις λίγες ταινίες που είχαν δημιουργηθεί έως τότε. Επιπλέον υποστήριξαν πως ο γραπτός λόγος αποτυπώνει πιο εύστοχα και με μεγαλύτερη ακρίβεια σκέψεις και συναισθήματα.

Από την άλλη, οι υποστηρικτές του κινηματογράφου θεώρησαν πως το νέο αυτό είδος αποτελεί τον ιδανικό χώρο για την ενορχήστρωση πολλαπλών ειδών, αφηγηματικών συστημάτων και μορφών τέχνης. (παραπομπή) Αν στην λογοτεχνία ισχύει η φράση πως “μία εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις”, στον κινηματογράφο πόσο περισσότερο αξίζουν, άραγε, τα χιλιάδες πλάνα μίας μέσης ταινίας όταν αλληλεπιδρούν ταυτόχρονα με φωνητικό ήχο, θορύβους, γραπτό λόγο και μουσική;

## 2.1.2. Η ρωσική επιρροή στον κινηματογράφο.

Οι προβληματισμοί, καθώς και οι τάσεις για δημιουργικές εργασίες στον χώρο του κινηματογράφου έδωσαν έδαφος για εκτενείς συζητήσεις γύρω από τον ρόλο του είδους αυτού στην σοβιετική ένωση, το 1920. Για τους θεωρητικούς-σκηνοθέτες που συνδέθηκαν με την κρατική σχολή κινηματογράφου, η οποία δημιουργήθηκε την ίδια δεκαετία, το είδος αυτό αποτελούσε πλέον έναν χώρο έκφρασης μέσα από το οποίο θα μπορούσαν να περάσουν ιδέες πχ. ελευθερία σοσιαλισμός κ.τ.λ, καθώς επίσης και να θέσουν τα ερωτήματα γύρω από τους προβληματισμούς σχετικά με τον κινηματογράφο π.χ. τι είδους κινηματογράφο πρέπει να προωθεί κ.τ.λ.

Για τον Λένιν, ο κινηματογράφος ήταν μια τέχνη με τεράστια επιρροή αφού μπορούσε να ενημερώνει για την θεωρία και την ιστορία του σοσιαλισμού. Έτσι, το 1919 εθνικοποίησε την βιομηχανία του κινηματογράφου, παράλληλα, κινηματογραφικά εργαστήρια αναλάμβαναν την μελέτη της θεωρίας του κινηματογράφου.

Εφόσον οι άνθρωποι γνώριζαν τον σοσιαλισμό και την ιστορία της σοβιετικής ένωσης μέσω του κινηματογράφου, το είδος αυτό ήταν το καταλληλότερο όργανο για προπαγάνδα.

Εκείνο που εντυπωσίασε ιδιαίτερα τους Ρώσους θεωρητικούς ήταν το μοντάζ. Συγκεκριμένα το 1928, οι Σεργκέι Αϊζενστάιν, Βεσεβολόντ Πουντόβκιν και Γκριγκόρι Αλεξάντροφ αναφέρουν ότι “το μοντάζ έχει γίνει το αδιαμφισβήτητο αξίωμα πάνω στο οποίο έχει χτιστεί η παγκόσμια κινηματογραφική κουλτούρα”. (παραπομπή) Για τους Ρώσους κάθε πλάνο αποκτούσε νόημα και ουσία μόνο όταν τοποθετηθεί σε μία δομή του μοντάζ.

Μέσω των πειραμάτων του Λέβ Κουλέσοφ, που ήταν και ο ιδρυτής της πρώτης σχολής κινηματογράφου, ο οποίος επηρέασε σημαντικά τους Ρώσους, υπέδειξε ότι το μοντάζ μπορούσε να προκαλέσει συναισθήματα και συνειρμούς που ξεπερνούν κατά πολύ το περιεχόμενο των μεμονωμένων πλάνων. Απέδειξε, λοιπόν, πως η κινηματογραφική τεχνική και όχι η πραγματικότητα προκαλούσαν συναισθήματα στους θεατές. Μέσα στο παιχνίδι του κινηματογράφου μπαίνει και ο ίδιος ο ηθοποιός, καθώς η απόδοσή του φτάνει μέχρι εκεί που του επιτρέπει ο μοντέρ και ο θεατής βλέπει μόνο αυτά που του παρουσιάζονται στην ταινία.

Από τους σημαντικότερους θεωρητικούς του μοντάζ, ο Σεργκέι Αϊζενστάιν προσπάθησε να εμπλουτίσει τον κινηματογράφο με στοιχεία από άλλες τέχνες. Έδωσε έμφαση στο “μοντάζ των ατραξιόν” αντλώντας την εικόνα αυτή από το τσίρκο και το λούνα παρκ, η οποία πρότεινε μια αισθητική καρναβαλιού με έμφαση στα μικρά σπονδυλωτά επεισόδια, τις εντυπωσιακές ανατροπές και στιγμές έντασης, όπως τον ήχο τυμπάνων, ακροβατικά κόλπα, τα ξαφνικά ξεσπάσματα φωτός, όλα οργανωμένα με βάση συγκεκριμένα θέματα και σχεδιασμένα για να προκαλέσουν ένα ευεργετικό σοκ στον θεατή.[3]

Ξεχωριστή ήταν και η επιλογή των ηθοποιών οι οποίοι διαλέγονταν με βάση την φυσιογνωμία τους, προκειμένου να αποδώσουν με ακριβή τρόπο τον χαρακτήρα της ταινίας και την κοινωνική τάξη στην οποία ανήκαν.

Επιπλέον, ο Σεργκί Αϊζενστάιν κάθε άλλο παρά ασχολήθηκε με την γραμμική αφήγηση. Αποσπασματικές, ασύνδετες διηγήσεις παρεκβάσεις και εξωαφηγηματικά στοιχεία καθορίζουν τις ταινίες του. Στόχος του ήταν να δημιουργήσει έναν κινηματογράφο, ο οποίος να διεγείρει την σκέψη του θεατή και από την άλλη να τον προκαλέσει συναισθηματικά.



### 2.1.3. Ο Ήχος στην εικόνα.

Ο ερχομός του ομιλούντος κινηματογράφου προκάλεσε πολλές αντιδράσεις στο χώρο του βωβού, οπότε πολλοί ήταν εκείνοι που έσπευσαν να τον απορρίψουν. Ένας από τους σημαντικότερους θεωρητικούς του βωβού κινηματογράφου, ο Γερμανός Arnheim, υποστήριξε πως ο ήχος μας αποσπά από την εικαστική ομορφιά. Για τον ίδιο, ο ερχομός της ομιλούσας ταινίας ακύρωνε την διαδικασία της κινηματογραφικής τέχνης, καθώς δελέαζε τους σκηνοθέτες να υποκύψουν στην “άτεχνη” απαίτηση για μια επιφανειακή “φυσικότητα”.**[4]**

Ο Ούγγρος θεωρητικός του κινηματογράφου Bela Balazs, ενώ αρχικά διαμαρτυρήθηκε για τον ερχομό του ομιλούντος κινηματογράφου, αργότερα έγινε ένας σχολαστικός αναλυτής του ήχου στο σινεμά. Ο ίδιος τόνισε την “οικειότητα του ήχου”, ο οποίος μας κάνει να αντιλαμβανόμαστε ήχους που χάνονται στην καθημερινότητα και στην συνήθεια, με αποτέλεσμα να μην μπορούμε να τους αντιληφθούμε.**[5]**

Έτσι, και ενώ ο ήχος στις ταινίες υπάρχει από τις απαρχές του κινηματογράφου, λόγω των αντιδράσεων η μελέτη του ξεκίνησε με κάποια καθυστέρηση. Ένα μέρος αυτής της καθυστέρησης οφείλεται, ίσως, στη συμβατική αντίληψη για τον ήχο ως απλού προσθετικού στοιχείου ή συμπληρώματος της εικόνας.**[6]**

Ο Altman αναφέρει τέσσερα σφάλματα σε σχέση με τον ήχο. Το πρώτο σφάλμα υποδηλώνει, ότι το ο ήχος είναι λιγότερος σημαντικός από την εικόνα, αφού εμφανίστηκε αργότερα στο χώρο του κινηματογράφου. Σύμφωνα με το δεύτερο σφάλμα που προβλήθηκε από τους θεωρητικούς του βωβού, ο κινηματογράφος ουσιαστικά και δομικά στηρίζεται στην εικόνα, με τον ήχο εξαρτημένο. Το τρίτο σφάλμα δέχεται, ότι ενώ η εικόνα είναι δημιουργικά μη πιστή, ο ήχος είναι αυτομάτως πιστός. Στην πραγματικότητα όμως, η εγγραφή του ήχου είναι επίσης δημιουργική. Το τελευταίο σφάλμα τονίζει την υλική ετερογένεια του ήχου, υποτιμώντας τα υπαρκτά κοινά σημεία στην αναγνώριση των ήχων. **[7]**

Ο Chion μοντέρνος θεωρητικός του ήχου θεωρεί ότι ο ήχος πρέπει να προσεγγίζεται σύμφωνα με συγκεκριμένους κανόνες, οι οποίοι δηλώνουν επιλεκτικότητα, όπου μόνο οι σχετικές με την διήγηση φωνές πρέπει να ακούγονται, ιεραρχία (ο διάλογος καλύπτει το μουσικό φόντο ή τον θόρυβο), α-ορατότητα (το μικρόφωνο δεν πρέπει να φαίνεται), ομοιογένεια (δεν πρέπει να υπάρχουν απότομες αλλαγές στην ένταση), κίνητρο (πρέπει να υπάρχει κίνητρο για την αλλοίωση, για παράδειγμα η προβληματική ακοή ενός χαρακτήρα) και αναγνωσιμότητα. **[8]**

Με την πάροδο όμως του χρόνου και εφόσον οι αντιδράσεις ελαττώνονταν, οι καινοτομίες στην εγγραφή του ήχου στην κινηματογραφική και μουσική βιομηχανία άρχιζαν να επιδρούν στον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Η χρήση του dolby ήχου στις ταινίες, Ο

πόλεμος των άστρων, Στενές επαφές τρίτου τύπου, Grease, βοήθησαν στην ανάδειξη του ήχου.

“Η εικόνα είναι περιορισμένη στον χώρο, ενώ ο ήχος δεν είναι”, υποστηρίζουν οι οπαδοί του ομιλούντος κινηματογράφου προσπαθώντας να αναδείξουν τα πλεονεκτήματα του ήχου έναντι της εικόνας. Ο ήχος έχει την δυνατότητα να στρίβει στις γωνίες, σε αντίθεση με την εικόνα. Έτσι, ο ήχος εισχωρεί στον χώρο, δημιουργεί μια έντονη αίσθηση παρουσίας, με αποτέλεσμα ο θεατής να εισχωρεί ακόμα περισσότερο στην ταινία.

Η μουσική στις ταινίες μπορεί να πάρει διάφορες μορφές: μουσική που ερμηνεύεται μέσα στην ταινία, προϋπάρχουσα ηχογραφημένη μουσική και μουσική γραμμένη για την ταινία. Επιπλέον, έχει την δυνατότητα να είναι διηγηματική ή να είναι εξωδιηγηματική, αυτόνομη και να στρέφει την προσοχή πάνω της. Μπορεί επίσης η μουσική να ξεκινάει σαν μη διηγηματική και στην συνέχεια να εντάσσεται στην διήγηση.

Η μουσική είναι άμεσα συνδεδεμένη με την εικόνα, η μια βοηθάει και ενισχύει τον ρόλο της άλλης. Στα σημεία όμως εκείνα, στα οποία συνήθως δεν υπάρχει εικόνα - τίτλου αρχής σπανιότερα, τίτλους τέλους συχνότερα- η μουσική είναι εκείνη που κάνει ενδιαφέρων τον γραπτό λόγο. Η μουσική έχει τη δυνατότητα να επηρεάζει άμεσα τον θεατή καθώς μπορεί να τον προκαλέσει συναισθηματικά, όπως συμβαίνει με τις δραματικές ταινίες.

### 2.2.1. Ο νέος κινηματογράφος και οι νέες τεχνολογίες.

Το ρεύμα του κινηματογράφου στις μέρες μας μοιάζει να χάνεται μέσα στην μεγάλη ροή οπτικοακουστικών μέσων, είτε αυτά είναι φωτογραφικά, ηλεκτρονικά ή ανήκουν στον κυβερνοχώρο. Έχασε έτσι την προνομιακή ιδιότητα του ως “βασιλιά” των λαϊκών τεχνών που τόσο δύσκολα κέρδισε, και πρέπει τώρα να ανταγωνιστεί την τηλεόραση, τα video games, τους υπολογιστές και την εικονική πραγματικότητα. Όπως τα πράγματα κατέληξαν, ο κινηματογράφος είναι συνέχεια της τηλεόρασης και όχι το ανάποδο, παρά τις διαφορές τους, με αρκετές επιμίξεις ως προς το ανθρώπινο δυναμικό, τη χρηματοδότηση ακόμα και την αισθητική.

Ο νέος εμπορικός κινηματογράφος, χάρη στους υψηλούς προϋπολογισμούς, τις καινοτομίες στον ήχο και στις ψηφιακές τεχνολογίες, προωθεί έναν εντυπωσιακό κινηματογράφο που μοιάζει με “σόου εικόνας και φωτός”. Αυτό που Laurent Julier ονόμασε “συναυλιακές ταινίες”. Υποθάλπει ένα ρευστό, εύθυμο μοντάζ εικόνων και ήχων και θυμίζει λιγότερο το κλασικό Χόλιγουντ και περισσότερο τα videogames, τα videoclip και τα λούνα παρκ. Ο κινηματογράφος γίνεται απορροφητικός. Ο θεατής βρίσκεται “μέσα” στην εικόνα, αντί να είναι αντιμέτωπος με αυτήν. Η αίσθηση κυριαρχεί της αφήγησης και ο ήχος κυριαρχεί της εικόνας, ενώ ο στόχος δεν είναι πλέον η αληθοφάνεια. Αντίθετα είναι η εξαρτώμενη από την τεχνολογία παραγωγή ιλιγγιώδους προσθετικού παραληρήματος. Ο θεατής δεν είναι πλέον ο πλανεμένος κυρίαρχος της εικόνας, αλλά ο κάτοικος της.

Ταυτόχρονα στις μέρες μας υπάρχει μια αντιπαλότητα ανάμεσα στο ψηφιακό βίντεο και στο φιλμ. Αν δεν υπήρχε η επιλογή ανάμεσα σε αυτά τα δύο, τότε τα πράγματα θα ήταν πιο εύκολα για τους κινηματογραφιστές. Όσο περνάνε τα χρόνια όμως τα άτομα που μπαίνουν στην διαδικασία να επιλέξουν ένα από τα δύο όλο και λιγοστεύουν. Οι λόγοι είναι πολλοί, ο πιο βασικός είναι, ότι με την εξέλιξη της τεχνολογίας το ψηφιακό βίντεο όλο και πλησιάζει στην ποιότητα και την υφή του φιλμ. Πρόσφατα παραδείγματα είναι η επανάσταση του High Definition, καθώς επίσης και οι δυνατότητες των Dslr φωτογραφικών μηχανών που αρχίζουν με ραγδαίο ρυθμό να πλησιάζουν αρκετά την κινηματογραφική “αίσθηση”. Οι dslr φτάνουν τις δυνατότητες του φιλμ, όσον αφορά το βάθος πεδίου, και μερικές φορές το ξεπερνούν (σημειακή εστίαση). Ο αμέσως επόμενος λόγος είναι το κόστος, καθώς η παραγωγή και μόνο μιας ταινίας σε φιλμ, σε αντίθεση με εκείνη που είναι τραβηγμένη σε βίντεο, είναι μακράν πιο ακριβό, χωρίς να μπορούμε στην διαδικασία της τελικής παραγωγής και της διανομής. Επιπροσθέτως, το υλικό που είναι σε ψηφιακή μορφή είναι ευκολότερο στην διαχείρισή του

σε όλα τα στάδια της παραγωγής και σε όλες τις μορφές του. Τώρα, πλέον, τα περισσότερα φιλμ μετατρέπονται σε ψηφιακή μορφή, ώστε να εκμεταλλευτούν την παραπάνω ευκολία. Το φιλμ μπορεί να προσφέρει καταγραφή εικόνας μέχρι 10 λεπτά, σε αντίθεση με το DV σήμα, το οποίο μπορεί να καταγραφεί σε κασέτα και να διαρκεί περίπου 3 ώρες. Το DV σήμα αποθηκεύεται επιπλέον σε flash memory, dvd ή σκληρό δίσκο και η καταγραφή διαρκεί για ώρες. Η χρήση εξειδικευμένων προγραμμάτων για το μοντάζ κάνει την επεξεργασία βίντεο το ίδιο εύκολη σαν τις λέξεις στις προτάσεις ή τις παραγράφους σε έναν κειμενογράφο, έτσι ώστε να βγει το επιθυμητό αποτέλεσμα ή και πολλές διαφορετικές εκδοχές αυτού. Η χρήση ψηφιακών εφφέ είναι ευκολότερη και πιο εντυπωσιακή στην χρήση με ψηφιακό τρόπο.

Σχετικά με τη διαδικασία προβολής, αν ο κινηματογράφος είναι εξοπλισμένος με ψηφιακό βιντεοπροβολέα, η διανομή του ψηφιακού υλικού είναι φθηνότερη και ευκολότερη. Εκεί καταργείται πια το βαρύ 35άρη φιλμ (καρούλι) που πρέπει να μεταφερθεί στο cinema με φυσικό τρόπο σε ολόκληρο τον κόσμο και δεν καταστρέφεται η ποιότητα με την πολλαπλή χρήση των φιλμ. Όταν το υλικό είναι σε ψηφιακή μορφή μπορεί να μεταφερθεί μέσω δορυφόρου παντού σε διάρκεια μερικών λεπτών.

Η νέα ψηφιακή εποχή, οι νέες τεχνολογίες και πιο συγκεκριμένα ο νέος κινηματογράφος έχουν φέρει επανάσταση στο τι θα πει πλέον κινηματογράφος, βλέπε IMAX, 3D ταινίες και όχι μόνο. Όσο η νέα τεχνολογία προχωράει το άτομο μετατρέπεται από απλός καταναλωτής σε δημιουργός. Κάθε ένας που έχει μια καλή ιδέα μπορεί να δημιουργήσει. Δεν θα έχει χολιγουντιανό μέτρο σύγκρισης αλλά θα πλησιάζει αρκετά. Συγκεκριμένα, αυτό παρατηρείται με τις ταινίες μικρού μήκους και ειδικότερα στην ταινία που παρουσιάζει η παρούσα διπλωματική, "*Jamais Vu*". Η ταινία αυτή είχε ένα κόστος γύρω στα 50 ευρώ (μη υπολογίζοντας τον δανεισμένο εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε, ο οποίος θα ανέβαζε το κόστος της παραγωγής αρκετά). Δεν παύει όμως να είναι μια φτηνή παραγωγή που δεν προδίδει πολύ την ψηφιακή προέλευσή της. Το ίδιο συμβαίνει αυτήν την στιγμή σε ολόκληρο τον κόσμο με χιλιάδες ανερχόμενα ταλέντα, σε πολλούς και διάφορους κλάδους, που αφορούν την παραγωγή ταινιών. [9]

## 2.2.2. Chroma key, Green ή Blue box.

**Chroma key** είναι μια τεχνική, στην οποία γίνεται η μίξη δύο εικόνων ή δύο καρτέ μαζί και από την οποία μία εικόνα αφαιρείται αποκαλύπτοντας μία άλλη πίσω από αυτή. Αρχικά χρησιμοποιήθηκε στον κινηματογράφο για να διαχωρίζονται οι ηθοποιοί από το φόντο και να αντικαθίστανται με οτιδήποτε θέλουν. Γιατί όμως μπλε ή πράσινο; Τα χρώματα αυτά έχουν επιλεγεί λόγω του ότι δεν είναι προεξέχων χρώματα, όσον αφορά το χρώμα του δέρματος. Το χρώμα του δέρματος, όπως φαίνεται και στην **εικόνα 6** είναι ένας συνδυασμός των χρωμάτων κόκκινο, πράσινο και λίγο μπλε. Η τεχνική αυτή είναι αποτελεσματική για την εξοικονόμηση χρημάτων διότι με αυτόν τον τρόπο αντικαθίστανται το μπλε ή πράσινο σκηνικό με κάτι άλλο που θα ήταν πολύ πιο ακριβό να τραβηχτεί την παρούσα στιγμή, όπως μια έκρηξη, ένα αεροπλάνο κατά την απογείωση ή ένα εξωτικό μέρος.

Η καλύτερη επιλογή ανάμεσα στα δύο χρώματα (μπλε, πράσινο) εξαρτάται από το θέμα και το τρόπο σύλληψης της εικόνας. Αν αυτή γίνεται με φιλμ θα πρέπει το χρώμα πίσω από το θέμα μας να είναι μπλε. Στην αντίθετη περίπτωση, όταν χρησιμοποιούμε dv σήμα τότε καλό θα ήταν το “background” να είναι πράσινο. Υπάρχει και η περίπτωση που η σκηνή απαιτεί το ίδιο χρώμα που είναι στο φόντο να είναι σε μεγάλο βαθμό και μέσα στο θέμα μας, τότε χρησιμοποιούμε την αντίθετη επιλογή. Όταν η σκηνή είναι θερμή σε χρώματα επιλέγουμε το μπλε πανί και στα ψυχρά το πράσινο.

Στα σημεία, στα οποία πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή για την σωστή προετοιμασία της σκηνής, είναι : **τα ρούχα** των ηθοποιών αλλά και γενικότερα του θέματος να μην ταιριάζουν με το “box”, η σωστή **απόσταση** από την κάμερα, **τα χρώματα** και οι **ταχύτητες** του θέματος είναι καίρια σημεία για το σωστό αποτέλεσμα.

Ο σωστός **φωτισμός** είναι ο πιο σημαντικός παράγοντας και είναι εκείνος που διαφοροποιεί ένα καλό “chroma key” από ένα κακό. Στο στάδιο της προ-παραγωγής γίνεται η προετοιμασία, στην οποία αλλάζει ο φωτισμός ανάλογα με την σκηνή και το θέμα, δηλαδή στα ψυχρά χρώματα χρησιμοποιείται μπλε φωτισμός και στα θερμά πράσινο. Το πιο βασικό θέμα όσον αφορά τον φωτισμό είναι η ομοιομορφία του και η απαλοιφή των περιττών σκιών.

Εκτός των μπλε και πράσινων φόντων, υπάρχει και άλλη μια τεχνοτροπία που είναι σχετικά καινούργια και χρησιμοποιείται, όπως και η προηγούμενη από επαγγελματίες και ερασιτέχνες. Η τεχνοτροπία αυτή λέγεται “chrommate light ring”, η οποία είναι ουσιαστικά ένα δαχτυλίδι με “led” που τοποθετείται μπροστά από τον φακό της κάμερας (**εικόνα 7**). Αυτό που κάνει ουσιαστικά είναι στα γυρίσματα να φωτίζει το θέμα με πράσινο φως,

έτσι ώστε το μαύρο χρώμα αντικαθιστάτε με εκείνο του πράσινου. Στην μετά-παραγωγή αργότερα γίνεται η αντικατάσταση του πράσινου με κάτι άλλο.

Η τεχνική του “green screen” χρησιμοποιήθηκε στα γυρίσματα της “*Jamais Vu*” στην σκηνή του ονείρου. Στην μετα-παραγωγή όμως δεν αξιοποιήθηκαν οι δυνατότητες της τεχνικής αυτής. Το πράσινο αντικαταστάθηκε με απλό μαύρο. Η αρχική σκέψη ήταν να μπει στο φόντο πίσω από τους ηθοποιούς κάτι τρομακτικό, αυτό τελικά δεν έγινε για διάφορους λόγους **(εικόνα 8)**.

### 2.2.3. 3D γραφικά.

Η διεξόδωση της τεχνολογίας έχει φτάσει σε τέτοιο βαθμό στον κινηματογράφο που υπάρχουν ταινίες που γυρίζονται στο μεγαλύτερο μέρος τους μπροστά σε ένα πράσινο πανί. Το πράσινο πανί, όπως και άλλες τεχνικές που αφορούν την επεξεργασία του **περιβάλλοντος** αλλά και των **χαρακτήρων** μέσα σε μια σκηνή, χρησιμοποιούνται όλο και πιο πολύ στον κινηματογράφο.

Μια ακόμη τεχνική που συναντάται αρκετά συχνά στον κινηματογράφο είναι η κατασκευή και χρήση 3D γραφικών. Τα 3D γραφικά (σε αντίθεση με τα 2D γραφικά), χρησιμοποιούνται για την τρισδιάστατη αναπαράσταση των γεωμετρικών στοιχείων. Τα 3D γραφικά κατασκευάζονται σε προγράμματα στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Αυτά μπορεί να είναι ο, τιδήποτε, από ένα μυρμήγκι, μέχρι νερό, ακόμα και ένα διαστημόπλοιο. Η τρίτη διάσταση που διαχωρίζει τα 3D (τρειςδιάστατα) από τα 2D (δισδιάστατα) είναι το βάθος. Υπάρχει και μια τέταρτη διάσταση, ο χρόνος, ο οποίος μας δίνει διαφορετικές τιμές στο αντικείμενο ανά μονάδα χρόνου με αποτέλεσμα την κίνηση. Ένα 3D μοντέλο είναι η μαθηματική αναπαράσταση του τρισδιάστατου σχήματος (αντικείμενο ή χαρακτήρας) και αποθηκεύεται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή με την μορφή αρχείου για μετέπειτα χρήση (σε προγράμματα όπως : Cinema 4D, 3D Max Studio, Blender, Maya). Τα 3D γραφικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν και αυτοτελή αλλά και σε συνδυασμό με βιντεοσκοπημένο υλικό.

Στη μετα-παραγωγή το άτομο που είναι υπεύθυνο για τυχόν αλλαγές στο περιβάλλον και τους χαρακτήρες στο υλικό που έχει βιντεοσκοπηθεί είναι ο "special effects designer". Είναι εκείνος που έχει τα απαραίτητα εργαλεία και γνώσεις για οποιοδήποτε αλλαγές χρειάζεται μια σκηνή. Σε μια σκηνή, χαρακτήρες μπορούν να προστεθούν, να αφαιρεθούν ή να υποστούν κάποιες τροποποιήσεις ψηφιακά μέσω ειδικών προγραμμάτων. Αν για οποιοδήποτε λόγο κάποιος χαρακτήρας ή ένα αντικείμενο δεν αρέσουν ή δεν ταιριάζουν σε μια σκηνή μπορούν να αφαιρεθούν. Οι χαρακτήρες μπορούν να υποστούν κάποιες μεταμορφώσεις στο πρόσωπο. Αυτές αφορούν, είτε αντικατάσταση του προσώπου με άλλο, είτε προσθήκη στο πρόσωπο μακιγιάζ ή κάποιου αντικειμένου (π.χ. ψεύτικο μάτι). Όσον αφορά το περιβάλλον μπορεί να παραλλαχτεί με διάφορους τρόπους. Μπορούν να αφαιρεθούν ή να προστεθούν αντικείμενα σε μια σκηνή, μπορούν να κατασκευαστούν σκηνικά όταν δεν υπάρχει τίποτα (green screen) και μπορεί επίσης να υπάρχει ένας συνδυασμός σκηνικών με ψηφιακά σκηνικά.

Όλα όμως ξεκινούν από την σύνθεση (μοντελοποίηση), είτε τα 3D χρησιμοποιούνται αυτοτελή είτε βασίζονται σε βιντεοσκοπημένο υλικό. Στα περισσότερα προγράμματα τρισδιάστατης σχεδίασης υπάρχουν κάποια τυποποιημένα βασικά σχήματα (κύβοι, σφαίρες κ.α.), τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πρώτη ύλη. Έπειτα δίνονται οι απαραίτητες διαστάσεις,

γωνίες ίσως και συσχέτιση με άλλα σχήματα για την δημιουργία ενός τρίτου αντικειμένου. Το επόμενο στάδιο στη δημιουργία τρισδιάστατων αντικειμένων είναι ο χρωματισμός και διαμόρφωση της υφής αυτών (3D Matte Painting). Ανάλογα την περίπτωση, στην συνέχεια, είτε δίνεται η κίνηση στο αντικείμενο ή το χαρακτήρα, είτε η απευθείας προσαρμογή στο ζητούμενο περιβάλλον. Στην περίπτωση της προσαρμογής στο περιβάλλον μπορεί να δοθεί επίσης κίνηση στο αντικείμενο. Βασικά στοιχεία για την σωστή προσάρτηση των αντικειμένων στον χώρο είναι ο φωτισμός, η συσχέτιση των μεγεθών και η θέση της κάμερας (επιπρόσθετη κάμερα στο πρόγραμμα τρισδιάστατης απεικόνισης για επιπρόσθετη κίνηση).

Στα τελευταία στάδια της κατασκευής των 3D γραφικών γίνεται η επεξεργασία και η προσθήκη **φωτός**. Αυτή η προσθήκη γίνεται για την πειστικότερη αναπαράσταση των τρισδιάστατων γραφικών. Δημιουργούνται έτσι ανακλάσεις, σκιές και πρόσθετο φως που δίνουν τον σωστό “τόνο” στην σκηνή. Η προσθήκη φωτός μπορεί να γίνει και μέσω του προγράμματος της κατασκευής των 3D γραφικών. Αυτός ο τρόπος δεν είναι ο πιο ενδεδειγμένος. Η πιο σωστή προσέγγιση σε αυτό το θέμα είναι η προσθήκη “plugin” και ένα παράδειγμα είναι το “Vray” το οποίο είναι κατασκευασμένο αποκλειστικά για αυτό το σκοπό.

Η αρχική ιδέα για την δημιουργία της παρούσας πτυχιακής ήταν η προσθήκη 3D αντικειμένων σε σκηνές. Έγινε μια έρευνα πάνω στο συγκεκριμένο θέμα και τα αποτελέσματα αυτής ήταν το πρόγραμμα “Boujou” της εταιρίας “2d3”. Το “Boujou” μπορεί και ανιχνεύει μια δεδομένη σκηνή και εντοπίζει τις κινήσεις των αντικειμένων μέσα σε αυτήν αλλά και την θεωρητική θέση της κάμερας. Έπειτα γίνεται χρήση αυτών των στοιχείων από το πρόγραμμα 3D και την μετατροπή τους σε τρισδιάστατο περιβάλλον. Το επόμενο στάδιο είναι η προσθήκη των 3D γραφικών. Η τεχνική αυτή ονομάζεται “Match moving”. Λόγω του ότι οι σκηνές που έπρεπε να “μπουν” τα αντικείμενα ήταν σταθερά πλάνα, δηλαδή χωρίς καμία κίνηση της κάμερας, επιλέχθηκε μια άλλη προσέγγιση. Η τεχνική αυτή ονομάζεται “Camera Mapping” και θα αναλυθεί στο επόμενο κεφάλαιο.



## 2.2.4. Camera Mapping.

Το “Camera mapping” είναι μια διαδικασία, στην οποία μια απλή φωτογραφία ή ένα video (στην παρούσα περίπτωση) μπορεί να μετατραπεί σε τρισδιάστατο τοπίο. Έτσι μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την μίμηση της κίνησης μιας κάμερας, η οποία κινείται γύρω και πάνω από το θέμα. Χρησιμοποιείται αρκετά συχνά σε τηλεοπτικές παραγωγές αλλά και στον κινηματογράφο λόγω της φτηνής διαδικασίας στην οποία μπορούν να παραχθούν θεαματικά σκηνικά με μικρό κόστος. Η διαδικασία αυτή προϋποθέτει εκτεταμένη χρήση διαφόρων προγραμμάτων όπως: προγράμματα δισδιάστατης επεξεργασίας γραφικών (Adobe Photoshop), προγράμματα τρισδιάστατης επεξεργασίας γραφικών (Cinema 4D) και τέλος προγράμματα που είναι για την ψηφιακή επεξεργασία κινούμενων γραφικών με ψηφιακής συναρμολόγησης πολλαπλών εικόνων ώστε να παραχθεί μια τελική εικόνα (After Effects). Αυτή η τεχνική προσθέτει σε τοπία που έχουν γυριστεί με την κάμερα τρισδιάστατα αντικείμενα και επιτρέπει την διάδραση μεταξύ τους (σκιές κ.α). Κάποια παραδείγματα φαίνονται στην **εικόνα 8** και **11**. Αυτή η τεχνική χρησιμοποιήθηκε και στο “Jamais Vu” σε διάφορες σκηνές. Στο κεφάλαιο 5.7 εξηγείτε αναλυτικά όλη η διαδικασία.

## Κεφάλαιο 3. Προ-παραγωγή.

### 3.1. Genre και ταινίες μικρού μήκους.

Ετυμολογικά η λέξη είδος προέρχεται από την λατινική λέξη “genus” και την λέξη γένος στα ελληνικά. Στα γαλλικά και στα αγγλικά η ίδια λέξη λέγεται “genre”. Αρχικά ξεκίνησε να χρησιμοποιείται για την ταξινόμηση των ποικίλων λογοτεχνικών μορφών και έπειτα τον χαρακτηρισμό αυτό τον δανείστηκε και ο κινηματογράφος. Οι ταινίες, όπως και η λογοτεχνία, είναι χωρισμένες σε διάφορα είδη, κάποια από αυτά είναι:

- Βιογραφική
- Περιπέτεια
- Western
- Επιστημονική Φαντασία
- Ρομαντική
- Ρομαντική Κομεντί
- Κωμωδία
- Παρωδία
- Μυστηρίου
- Ντοκιμαντέρ
- Τρόμου
- Μιούζικαλ
- Εποχής

Τα παραπάνω είδη μπορούν να αναπαραχθούν με τους παρακάτω τρόπους :

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

Όλες οι ταινίες χωρίζονται σε μεγάλου και μικρού μήκους. Οι μικρού μήκους ταινίες προσπαθούν να διηγηθούν μια ιστορία και να περάσουν κάποια μηνύματα μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα. Η διάρκεια κυμαίνεται ανάμεσα στα 3 και 30 λεπτά. Από τις αρχές της κινηματογραφικής τέχνης,

όλα τα έργα ήταν μικρού μήκους, και αυτό λόγω του ότι η τεχνολογία ήταν περιορισμένη. Τώρα πλέον η τεχνολογία έχει προχωρήσει αλλά οι ταινίες μικρού μήκους εξακολουθούν να γίνονται 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 το “Jamais Vu”, στο είδος του δράματος. [10]

## 3.2. Σενάριο.

Η λέξη σενάριο (scenario) είναι αρκετά σαφή για το τι αντιπροσωπεύει, παράγεται από την λέξη σκηνάριο (σκηνή, scene, σκηνάριο, scenario), το οποίο χαρακτήριζε το βιβλίο οδηγιών για το ανέβασμα ενός έργου κατά τους Βυζαντινούς χρόνους. Συνήθως ήταν έργα θρησκευτικού χαρακτήρα, στα οποία δεν επιτρεπόταν η οποιαδήποτε παρέκκλιση κατά την παράσταση τους για να μην αλλοιωθεί ο δογματικός χαρακτήρας και τα μηνύματα που περιείχαν. Έτσι το σκηνάριον ήταν ο απόλυτος οδηγός για το προς παράσταση θεατρικό έργο.

Σήμερα το σενάριο δεν παρεκκλίνει πολύ από τις αρχέγονες ρίζες του, όσον αφορά τα αρχικά μηνύματα και τις ιδέες, και είναι απαύγασμα αυτών που θέλουν ο συγγραφέας, ο σκηνοθέτης αλλά και ο παράγωγος. Το σενάριο, αφού ολοκληρωθεί, μοιράζεται σε όλους τους δημιουργικούς συντελεστές για να το μελετήσουν και να κάνουν τις προτάσεις τους για την υλοποίηση του. Το σενάριο βοηθάει το διευθυντή παραγωγής να προϋπολογίσει το κόστος του έργου και σε συνεργασία με τους σχετικούς συντελεστές να προβλέψουν και το συνολικό χρόνο που θα χρειαστεί. Ο βοηθός σκηνοθέτη θα αναλύσει για να βγάλει τις ανάγκες σε ρόλους, σε χώρους, σε ενδύματα και σκηνικά. Ο σκηνογράφος θα βοηθήσει να βρεθεί το στυλ και το πνεύμα των σκηνικών. Ο ενδυματολόγος πως θα ταιριάξουν και ποια θα είναι τα ρούχα των ηθοποιών κ.ο.κ. Όλα αυτά τα συγκεντρώνει ο σκηνοθέτης και βλέπει τι χρειάζεται και τι όχι με βάση το σενάριο αλλά και τα θέλω του. Τέλος, ο παραγωγός με τον σκηνοθέτη βάζουν τις βάσεις για το ξεκίνημα της παραγωγής με την οργάνωση της προ-παραγωγής.

Το σενάριο ως γραπτό κείμενο απαιτεί κάποιες συγγραφικές ικανότητες και γνώσεις κάποιων βασικών “κανόνων” που έχουν θεσπιστεί εδώ και χιλιάδες χρόνια στην παρουσίαση μιας ιστορίας. Ένας από τους βασικούς κανόνες είναι, ότι το έργο πρέπει να είναι χωρισμένο σε τρία βασικά μέρη:

- 1) **Πρόλογος:** Σε αυτό το μέρος γνωρίζουμε τους χαρακτήρες που θα μας απασχολήσουν με τα προβλήματα τους.
- 2) **Επεισόδιο:** Στο δεύτερο μέρος κορυφώνονται οι συγκρούσεις μεταξύ των ηρώων, οι οποίες απορρέουν από το πρόβλημα και μοιάζουν άλυτα γι αυτούς, εντείνοντας έτσι την αγωνιά του θεατή.
- 3) **Έξοδος-Λύση:** Στο τρίτο μέρος έχουμε την λύση των προβλημάτων και τις επιπτώσεις που έχει στους ήρωες αίσσεις ή τραγικές.

Κάθε μέρος έχει την δική του αρχή, μέση και τέλος. Ταυτόχρονα όμως προάγει την δράση με τέτοιο τρόπο, ώστε να οδηγηθούν οι ήρωες και τα γεγονότα για να συγκροτηθεί το επόμενο μέρος. Συνήθως τα σενάρια είναι χωρισμένα 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, η απληστία, ο φόβος και η μεγαλοψυχία 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 εφφέ είναι εκείνα που θα αποτελέσουν την μήτρα της ταινίας, ώστε να μην είναι μια απλή καταγραφή γεγονότων αλλά μέσα από αυτά να γεννιούνται οι χαρακτήρες.

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

Στο “Jamais Vu” χρησιμοποιήθηκαν τα τρία βασικά μέρη πρόλογος-επεισόδιο-λύση και είναι αρκετά ευδιάκριτα στην διάρκεια της ταινίας. Το σενάριο κατατάσσεται στην κατηγορία του σεναρίου χαρακτήρων. Πραγματεύεται δηλαδή τον χαρακτήρα του Βασίλη και την αλλαγή της συμπεριφοράς του μέσω των καταστάσεων που περνάει στην διάρκεια του χρόνου.[11]

### 3.3. Film Noir και το "Jamais Vu".

#### 3.3.1. Τι είναι το Film Noir.

Το φιλμ νουάρ είναι ο όρος που περιγράφει το συγκεκριμένο ύφος ενός μεγάλου κύκλου αστυνομικών ταινιών που γυρίστηκαν στην Αμερική τις δεκαετίες του 40 και του 50. Αυτό δεν είναι τόσο συμβιβαστικό γιατί από αυτήν την εποχή και μετά η επιρροή του νουάρ στον αμερικάνικο αλλά και στον παγκόσμιο κινηματογράφο ήταν πολύ μεγάλη.

Το film noir θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν ένα είδος αστυνομικών ταινιών, το οποίο όμως διαφοροποιείται από αυτές αισθητικά, ιδεολογικά και τεχνικά. Οι διαφοροποιήσεις αυτές κάνουν κάποιους να το θεωρούν ξεχωριστό είδος, όπως η κωμωδία και το μιούζικαλ, και άλλοι επιμένουν ότι είναι ίσως η μοναδική και πιο σημαντική σχολή που έβγαλε ο αμερικάνικος κινηματογράφος. Για να χαρακτηριστεί το film noir ξεχωριστό είδος θα πρέπει να περιλαμβάνει μια συγκεκριμένη δομή και μια αφηγηματική αυτοτέλεια. Επίσης για να θεωρηθούν κάποιες ταινίες πως ανήκουν σε μία συγκεκριμένη σχολή, θα πρέπει να υπάρχει πλειάδα ταινιών από διαφορετικά είδη (genre), που να πληρούν τους κανόνες του film noir, πράγμα που μέχρι σήμερα δεν έχει γίνει. Έτσι λοιπόν ούτε σχολή είναι αλλά ούτε είδος.

Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν κλασική αστυνομική ταινία, αλλά πάλι υπάρχουν στοιχεία που το κάνουν να ξεχωρίζει από αυτό, όπως είναι :

- Ο φόνος
- Η ιδεολογία
- Η αισθητική
- Η γυναίκα
- Η φύση
- Η πόλη
- Η απουσία φανταστικών και μεταφυσικών στοιχείων

Τα πιο βασικά όμως όλων αυτών είναι οι χαρακτήρες των ηρώων, η αισθητική της εικόνας και η τεχνική της αφήγησης.

### 3.3.2. Πως δημιουργήθηκε το Film Noir και από που επηρεάστηκε.

Το Film Noir είναι μια σύμπνοια διαφόρων πραγμάτων. Μεγαλύτερη συμβολή στην δημιουργία του νουάρ ήταν οι δύο παγκόσμιοι πόλεμοι. Μετά από αυτούς ο κόσμος έψαχνε έναν τρόπο φυγής από την σκληρή πραγματικότητα μέσω της διαδικασίας δημιουργίας ταινιών τέτοιου είδους ,καθώς και την παρακολούθησή τους στο cinema.

Στις αρχές του 20ου αιώνα η αυξανόμενη αστικοποίηση και η εκβιομηχάνιση έφεραν τον άνθρωπο μακριά από τον θεό. Αποτέλεσμα αυτών ήταν η αύξηση της εγκληματικότητας, λόγω της “μη τιμωρίας”. Το φαινόμενο αυτό παρουσιάστηκε και στο cinema με την μορφή του Film noir.

Η επιλογή του ονόματος, οφείλεται στις θεματικές ομοιότητες που παρατηρήθηκαν ανάμεσα σε αυτές τις ταινίες και σε ορισμένα περιοδικά με το όνομα “Serie Noire” ή αλλιώς “Μαύρη Σειρά”. Ο όρος Φιλμ νουάρ ακούστηκε για πρώτη φορά το 1955 στο βιβλίο του Raymond Borde Estienne Chaymeton, *Πανόραμα του Αμερικάνικου Film Noir*.

Ο Ντιργκανάτ στο βιβλίο του *Οικογενειακό δένδρο του Film Noir* διακρίνει έντεκα θεματικές κατηγορίες, οι οποίες κινούν την μυθοπλασία πάνω σε τρεις αφηγηματικούς άξονες που χαρακτηρίζονται από την πρωταγωνιστική φιγούρα. Οι τρεις άξονες είναι :

- α) Ανακριτής
- β) Δολοφόνος
- γ) Ψυχοπαθής

Οι έντεκα θεματικές κατηγορίες κατά τον Ντιργκανάτ είναι :

- Ιδιωτικοί ντετέκτιβ
- Γκάγκστερ
- Τυχοδιώκτες
- Φυγάδες
- Μαύροι και κόκκινοι
- Ο φόνος στην μεσοαστική τάξη
- Το έγκλημα ως κοινωνική κριτική
- Κατοπρικά είδωλα
- Δεσμώτες της μοίρας
- Σεξουαλική παθολογία
- Ψυχοπαθείς

### 3.3.3. Χαρακτήρες στο Film Noir και στο "Jamais Vu".

Βασικό συστατικό των ταινιών Film Noir είναι οι ήρωές τους και οι ψυχολογία τους. Για την σκιαγράφηση αυτών των χαρακτήρων θα πρέπει να συμπεριληφθούν δύο βασικά στοιχεία. Το πρώτο είναι η βαριά μοίρα και φυσική απόρροια αυτού η απελπισία, η κοινωνική αποξένωση και η υπαρξιακή αγωνία που σημαδεύει τον κεντρικό ήρωα. Το δεύτερο είναι το έμμοιο πάθος για επιτυχία που μερικές φορές παίρνει την μορφή του απελπισμένου έρωτα ή ενός σεξουαλικού πάθους.

**Βαριά μοίρα:** Οι πρωταγωνιστές είναι σκοτεινές απελπισμένες μορφές, οι οποίες αγωνίζονται να ξεφύγουν από την μοίρα που σφραγίζει το προσωπικό τους δράμα. Η τυφλή επίθεση στους πρωταγωνιστές από την μοίρα, ξεπερνάει εκείνης της προσωπικής επιλογής στην ζωή, η οποία καθορίζεται από μία βαριά και τραγική αρχαιοελληνική σχεδόν μοίρα.

**Πάθος:** Το πάθος μπορεί να πάρει πολλές μορφές, όπως μια γυναίκα, το χρήμα ή και η δόξα. Αυτή η μορφή είναι στοιχείο που δίνει πάντα την ώθηση στην πλοκή του νουάρ. Συνήθως όμως το πάθος για μια γυναίκα (Femme Fatal) είναι εκείνο που κυριεύει τον πρωταγωνιστή, ο οποίος δεν αναγνωρίζει την ειλικρίνεια ή την ανειλικρίνεια της, το οποίο τον οδηγεί στην βία.

Στο "*Jamais Vu*" κυριαρχεί το πρώτο στοιχείο, η βαριά μοίρα. Ο "Βασίλης" πηγαίνοντας μια βόλτα με τον φίλο του το Γιώργο παθαίνουν ένα ατύχημα με κατάληξη να πεθάνει ο δεύτερος. Από εκείνη την στιγμή και μετά παρατηρείται μια μεταστροφή στον χαρακτήρα του Βασίλη που τελικά οδηγεί σε βία (κλασικό παράδειγμα στο νουάρ). Η μεταστροφή του αυτή τον οδηγεί στην κοινωνική αποξένωση και απομάκρυνση από τους δικούς του αλλά και την κοπέλα του (συνειδητή επιλογή). Όσο προχωράει η ταινία παρατηρούμε άλλη μια αλλαγή στην συμπεριφορά και διάθεσή του αλλά αργότερα και πάλι επεμβαίνει η "βαριά μοίρα" με κατάληξη τον μοιραίο θάνατο της "Ελλης". Το πάθος που αναφέρθηκε σαν δεύτερο στοιχείο των χαρακτήρων στο νουάρ, στο "*Jamais Vu*" δεν υπάρχει.



### 3.3.4. Η εικόνα, η αφήγηση και το στυλ στο Film Noir και στο "Jamais Vu".

Αν η γκάμα του φιλμ νουάρ προσδιορίζεται από τους χαρακτήρες, ολοκληρώνεται με την αισθητική της εικόνας. Η εικόνα έχει τις επιρροές της από τον γερμανικό εξπρεσιονισμό, όπως το "Εργαστήρι του δόκτορα Καλιγκάρι" και σε λιγότερο βαθμό τα διδάγματα του ιταλικού νεορεαλισμού.

Η προσπάθεια του οπερατέρ ήταν να κάνει την εικόνα να φαίνεται γυαλιστερή με μαλακούς τόνους και ιδιαίτερα στα πολύ κοντινά πλάνα. Οι άσπρες γούνες και τα γυναικεία πρόσωπα να λάμπουν και να έχουν μια ελαφριά θαμπάδα. Καθρέφτες να αντανακλούν τα ταραγμένα πρόσωπα των ηθοποιών, μυστηριώδεις φιγούρες με καμπαρντίνες και αδιάβροχα να κινούνται στην ομίχλη, φωτεινές επιγραφές να αναβοσβήνουν, βαριές σκιές να πέφτουν πάνω στα πρόσωπα των ηθοποιών συμβολίζοντας την φυλάκιση του σώματος ή της ψυχής. Αυτά δημιουργούν το "οπτικό στυλ" του φιλμ νουάρ που με τις περίεργες γωνίες λήψης, το έντονο βάθος πεδίου, τον φωτισμό και τις κινήσεις της κάμερας συντελούν σε αυτό το ιδιαίτερο ύφος που έχουν οι ταινίες αυτές. Όλα τα προηγούμενα θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν και από άλλα στυλ σε άλλες ταινίες όμως αυτό που κάνει το νουάρ να ξεχωρίζει είναι η ενότητα της οπτικής φόρμας, οι ήρωες και η αφήγηση.

Άνθρωποι, οι οποίοι προβληματίζονται, είτε από τις ίδιες τις σκέψεις τους, είτε από τα γεγονότα, άτομα, τα οποία έχουν δολοφονηθεί και εξιστορούν γεγονότα τις ζωής τους, πραγματοποιούν την αφήγηση. Ο συνδυασμός αφήγησης, ηχητικού τοπίου, μουσικής σε συνδυασμό με την σκοτεινή εικόνα, μας δίνουν το αποτέλεσμα του Film Noir. Τα στοιχεία αυτά μέχρι την εποχή που βγήκε το νουάρ είχαν συνδυαστεί από κάποιο άλλο είδος ταινίας με τέτοιο τρόπο.

Αντίστοιχη είναι και η προσπάθεια εδώ στο "Jamais Vu". Ο συνδυασμός εικόνας και ήχου δίνουν της αίσθηση ενός άλλου κόσμου, ενός κόσμου που είναι άσπρος και μαύρος, εντελώς ατμοσφαιρικός. Με σκοτεινές μυστήριες φιγούρες στο σκοτάδι, με σκιές να πέφτουν πάνω τους και τις κάνουν ακόμα πιο απόκρυφες. Σε σημεία υπάρχει η θαμπάδα για την δήλωση της αποξένωσης του γυναικείου φύλου αλλά και την παρουσίαση του ονείρου. [12]

### 3.4. Τίτλος.

Ένα από τα πιο δύσκολα κομμάτια της όλης διαδικασίας της παραγωγής μια ταινίας μικρού μήκους, είναι η επιλογή του τίτλου. Η επιλογή θεωρείται γενικά ένα ζήτημα που πρέπει να διευθετηθεί από την αρχή της παραγωγής, αλλά στην παρούσα ταινία δεν υπήρξε άμεση προτεραιότητα. Λόγω αυτού ήταν ένα από τα τελευταία πράγματα που έγινε, όσον αφορά την παραγωγή. Λίγες μέρες λοιπόν πριν ολοκληρωθούν τα γυρίσματα ανακαλύφθηκε ο τίτλος “*Jamais Vu*”.

Στην ψυχολογία ο όρος *Jamais Vu* (που στα γαλλικά σημαίνει κάτι που δεν έχει ξαναειδωθεί) αναφέρεται σε μια οικεία κατάσταση η οποία δεν αναγνωρίζεται από τον παρατηρητή. Ειδικά στην ψυχολογία συχνά περιγράφεται ως το αντίθετο του *Deja Vu* (Ο όρος *déjà vu* περιγράφει την αίσθηση ότι κάποιος έχει δει ή βιώσει ξανά στο παρελθόν μία κατάσταση αλλά δεν μπορεί να ορίσει συγκεκριμένη χρονική στιγμή ή συνθήκες). Το *Jamais Vu* έχει να κάνει με τις αισθήσεις του παρατηρητή, όπως την ακοή και τη όραση, που αντιλαμβάνεται μια συγκεκριμένη κατάσταση για πρώτη φορά.

Η ταινία που πραγματεύεται η συγκεκριμένη διπλωματική εργασία κάθε άλλο παρά ανταποκρίνεται στο νόημα που περιέχει η λέξη *jamais vu*. Αρχικός στόχος ήταν η εύρεση ενός τίτλου, ο οποίος θα απέδιδε το ακριβώς αντίθετο νόημα σε σχέση με το περιεχόμενο του έργου. Ο σκοπός αυτός εκπληρώθηκε επιτυχώς. Σκηνές όπως εκείνες στο κρεβάτι και στο μπάνιο τα πρωινά, στα σκοτεινά σοκάκια της πόλης επαναλαμβάνονται συχνά μέσα στην ταινία. Ακόμα και η σκηνή του ονείρου εμφανίζεται ξανά αυτή την φορά στην “πραγματική ζωή” στην σκηνή του νοσοκομείου. Ο ήρωας κινείται συχνά μέσα σε ένα κόσμο επαναλαμβανόμενο και εκείνο που αλλάζει είναι οι σκέψεις και η συμπεριφορά του.

### 3.5. Μετατροπή σεναρίου σε πλάνο-”decoupage”.

Ο όρος “decoupage” είναι γαλλικός και σημαίνει τεμαχισμός. Οι Άγγλοι ονομάζουν το ντεκουπάζ editing, που σημαίνει εκ των προτέρων εσωτερική συρραφή. Ο σκηνοθέτης, όταν πάρει στα χέρια του το τελικό σενάριο, η πρώτη δουλειά που πρέπει να κάνει είναι το “decoupage”. “Κόβει” δηλαδή εκ των προτέρων τη δράση με ειδικές “σημειώσεις” και καθορίζει από πριν το χώρο, τον χρόνο και το μήνυμα που θέλει να περάσει. Σε αυτή την φάση βασίζεται και εφαρμόζει στα “χαρτιά” τους κανόνες της οπτικοακουστικής τεχνικής. Κατά το γύρισμα της ταινίας υλοποιεί αυτά που είχε αρχικά καθορίσει. Συγκεντρώνει το οπτικό και ηχητικό υλικό, τα οποία θα ενώσει στο μοντάζ. Το ντεκουπάζ λέγεται και μοντάζ εκ των προτέρων, επειδή η διαδοχή και η ομαλή μετάβαση από πλάνο σε πλάνο όλων των στοιχείων έχει προβλεφθεί κατά την διάρκεια της μελέτης και επεξεργασίας με την μορφή ειδικότερων σημειώσεων του σκηνοθέτη. Οι σημειώσεις αυτές αφορούν οδηγίες για όλα τα πόστα, από τον εικονολήπτη μέχρι τον διευθυντή φωτογραφίας. Παρακάτω παρατίθεται ένα κομμάτι του σεναρίου της ταινίας “*Jamais Vu*” και μετέπειτα η μετατροπή του “decoupage” σε πλάνο. Το σενάριο αυτό, δεν είναι ο ενδεικτικότερο λόγω του ότι έχει γραφτεί από έναν άπειρο συγγραφέα. Επίσης το “decoupage” δεν είναι το ιδανικό, αλλά γράφτηκε με τρόπο να εξυπηρετεί τον εικονολήπτη, τον διευθυντή φωτογραφίας, τον φωτιστή και τον σκηνοθέτη που ήταν το ίδιο άτομο.[13]

#### Σενάριο από την σκηνή του Bar.

{...Η περιπλάνηση του αυτή τον οδηγεί σε ένα Bar που έχουν μαζευτεί οι φίλοι του αλλά και η κοπέλα του. Μπαίνει μέσα κείνοι τον χαιρετούν, εκείνος φανερά αδιάφορος κάθεται μαζί τους. Εκείνοι είναι κάθε ένας στον κόσμο του (κατά εκείνον) τους βλέπει σαν ένα σύνολο μια μάζα. Τους κρίνει συνολικά και αρχίζει πάλι τον εσωτερικό του διάλογο. Αρχίζει από τα φώτα στο δωμάτιο, δεν του αρέσουν, θα προτιμούσε κάτι λιγότερο έντονο. Προχωράει στην μουσική, και πάλι δεν του αρέσει, είναι δυνατή και ενοχλητική. Καταλήγει στους φίλους του τους οποίους τους θεωρεί ανόητους και γενικότερα λέει διάφορα για εκείνους. Στο τέλος αποφασίζει ότι δεν μπορεί άλλο αυτήν την “διασκέδαση” και φεύγει από το Bar σηκώνοντας ψυχρά το χέρι στους φίλους του. Εκείνη τρέχει να τον προλάβει....}

## **Decourage από την σκηνή του Bar.**

{...

### **5-1**

Κάμερα τοποθετημένη κοντά στην πόρτα και κάνει ένα πανοραμικό από δεξιά προς τα αριστερά.

### **5-2**

Κάμερα απέναντι από όλους τους ηθοποιούς να τους τραβάει να συμπεριφέρονται φυσιολογικά και να διασκεδάζουν

Πλάνο κοντινό στον Γιάννη.

Πλάνο κοντινό στην Ξανθίππη.

Πλάνο κοντινό στον Σταύρο.

Πλάνο κοντινό στην Κική.

### **5-3**

Πλάνο γενικό δείχνοντας όλα τα παιδιά (φίλοι του Βασίλη) που καταλήγει σε “zoom” και πανοραμικό, ξεκινώντας από αριστερά προς τα δεξιά όταν θα μπει από την πόρτα ο “Βασίλης”.

### **5-4**

Κάμερα στις 45 μοίρες από όλους τους ηθοποιούς να τους τραβάει να συμπεριφέρονται φυσιολογικά και να διασκεδάζουν και αυτήν την φορά κοιτώντας τον Βασίλη μην μπορώντας να του μιλήσουν γιατί είναι απόμακρος.

Πλάνο κοντινό στον Γιάννη που χαμογελάει και διασκεδάζει.

Πλάνο κοντινό στην Ξανθίππη που χαμογελάει και διασκεδάζει.

Πλάνο κοντινό στον Σταύρο που χαμογελάει και διασκεδάζει.

Πλάνο κοντινό στην Κική που χαμογελάει και διασκεδάζει.

Πλάνο κοντινό στον Βασίλη που είναι ξενερωμένος και κοιτάει γύρω του και ξεφυσάει.

### **5-5**

Πλάνο γενικό δείχνοντας όλους τους ηθοποιούς (κάμερα απέναντι όπως πλάνο 5-2) με τον Βασίλη να είναι ξενερωμένος και κοιτάζει γύρω και ξεφυσάει.

**5-6**

Πλάνο γενικό δείχνοντας όλους τους ηθοποιούς (κάμερα όχι απέναντι αλλά λίγο πιο αριστερά από το πλάνο 5-2)

Εδώ ο “Βασίλης” δεν την παλεύει άλλο και σκέφτεται ότι πρέπει να φύγει, σηκώνεται από την καρέκλα, σηκώνει το χέρι αδιάφορα και φεύγει.

**5-7**

Πλάνο προτομής σε αυτόν από απέναντι του. Τσατίζεται, σηκώνεται από την καρέκλα ανοίγει την πόρτα και φεύγει.

**5-8**

Γενικό στους φίλους που δείχνουν να τα χάνουν που έφυγε και απορούν. Έπειτα εκείνη φεύγει περίπου 30 δευτερόλεπτα περίπου μετά που φεύγει αυτός.

...}

### **3.6. Αναζήτηση χώρων για τα γυρίσματα (Reperaz).**

Η αναζήτηση των χώρων για τα γυρίσματα ήταν ιδιαίτερα απαιτητική και δύσκολη. Η εποχή που θέλει να δοθεί και το ύφος που θέλει να περάσει ο σκηνοθέτης καθώς και άλλοι παράγοντες επηρεάζουν την σωστή επιλογή των χώρων για τα γυρίσματα. Σε κάθε ταινία, στο στάδιο της προ-παραγωγής γίνεται αυτή η διαδικασία από άτομα που τους έχει ανατεθεί αποκλειστικά αυτός ο ρόλος με την βοήθεια του σκηνοθέτη. Στην παρούσα ταινία οι σκέψεις του σκηνοθέτη για το ύφος των χώρων ήταν: ο ρεαλισμός, η γραφικότητα και η απλότητα. Στην σημερινή εποχή, που η τεχνολογία έχει εισχωρήσει παντού είναι αρκετά δύσκολη η αναζήτηση και η εύρεση χώρων που δεν έχουν επηρεαστεί από αυτήν. Η αμέσως επόμενη λύση είναι η κατασκευή σκηνικών παλαιότερας εποχής, πράγμα πρακτικά αδύνατο. Τελικά πραγματοποιήθηκε η πρώτη λύση. Τα περισσότερα από τα πλάνα της ταινίας έχουν γυριστεί στην πόλη του Ρεθύμνου είτε στα στενά της Παλαιάς Πόλης είτε σε σπίτια στην πόλη. Τα πλάνα του νοσοκομείου έγιναν στο Γενικό Νοσοκομείο Χανίων.

### 3.7. Casting.

Το “casting” είναι μια διαδικασία, η οποία ανάλογα την παραγωγή διαρκεί πολύ ή λίγο. Είναι αρκετά σημαντικό γιατί εδώ γίνεται η επιλογή ηθοποιών που θα ενσαρκώσουν τους εκάστοτε ρόλους που απαιτεί το σενάριο. Σκοπός είναι η καλύτερη δυνατή επιλογή ηθοποιών. Συνήθως υπάρχει μια ομάδα ανθρώπων με επικεφαλής τον “Casting Director”, η οποία κάνει την επιλογή του “cast” ή αλλιώς “talent”. Ο λόγος της σημαντικότητας του “casting” έγκειται στο γεγονός ότι πρέπει να επιλεγθούν όλοι οι ηθοποιοί σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο, να γίνει η καλύτερη δυνατή επιλογή, όσον αφορά την ποιότητα αλλά και την καταλληλότητα. Οπότε η καλύτερη περίπτωση είναι να επιλεγθούν οι ηθοποιοί που έχουν τα καλύτερα δυνατά προσόντα για κάθε ρόλο αντίστοιχα, καθώς επίσης και να έχουν ένα υψηλό επίπεδο συνέπειας που αρμόζει κάθε φορά σε κάθε παραγωγή. Αυτό επιτυγχάνεται με τον εξής τρόπο: ο “Casting Director” και η ομάδα του έχουν στα χέρια τους τα βιογραφικά όλων των ενδιαφερόμενων ηθοποιών, εκείνοι από την αντίθετη πλευρά έχουν στα χέρια του ένα μέρος του σεναρίου ή έχουν αποστηθίσει τα λόγια. Μετά από μια σύντομη εναρκτήρια συνέντευξη ξεκινάει ο ηθοποιός να “μπαίνει στο πετσί του ρόλου” και προσπαθεί να “πείσει” ότι είναι ο καταλληλότερος για το ρόλο. Αυτό επαναλαμβάνεται μέχρι να περάσουν όλοι οι ηθοποιοί. Έπειτα από ώρες συζητήσεων και διενέξεων η ομάδα του “casting” επιλέγει τα κατάλληλα άτομα που θα απαρτίζουν το σύνολο των ηθοποιών της ταινίας. Στην παρούσα ταινία δεν έγινε ποτέ αυτή η διαδικασία. Οι λόγοι ήταν:

- Χαμηλός προϋπολογισμός
- Περιορισμένος χρόνος παραγωγής
- Έλλειψη εξειδικευμένου και μη προσωπικού για την επιλογή.
- Έλλειψη πλειάδας ηθοποιών εκ των οποίων θα γίνει η σωστή επιλογή.

Αυτό που έγινε ήταν να επιλεγθούν άτομα, τα οποία είχαν χρόνο, διάθεση και συνέπεια, ώστε να ολοκληρωθούν τα γυρίσματα. Αυτό δεν συνέβη μονάχα με την επιλογή των ηθοποιών αλλά για όλους όσους βοήθησαν στην ολοκλήρωση της ταινίας.[14]

### 3.8. Ενδυματολογία.

Η ενδυματολογία ήταν ένας παράγοντας που δόθηκε στην θεωρία αρκετή σημασία, όμως στην πράξη λόγω του χαμηλού προϋπολογισμού δεν έφτασε στο επιθυμητό. Δεν παύει όμως, μέχρι ένα σημείο, να εξυπηρετεί τον σκοπό του.

Η αρχική θεωρητική προσέγγιση της ενδυματολογίας βασίστηκε στο ότι τα προβλήματα και οι καταστάσεις που περιγράφονται στην ταινία, είναι διαχρονικά. Επίσης ένας ακόμα στόχος είναι τα θέματα να μην είναι τοπικά ελληνικά ή αμερικάνικα αλλά να είναι παγκόσμια. Ένας ακόμη στόχος στην σκηνή του νοσοκομείου είναι ο ρεαλισμός. Πρακτικά για να ικανοποιηθούν οι προηγούμενοι στόχοι έγινε μια προσπάθεια να είναι όσο το δυνατόν πιο μινιμαλιστική και απλή η ενδυματολογία της ταινίας.

Αναλυτικά, ο πρωταγωνιστής "Βασίλης", φοράει στο μεγαλύτερο μέρος της ταινίας, μαύρο μπλουζάκι με ένα απλό "jean" χωρίς σύγχρονα κοψίματα και στυλ. Η κοπέλα του Βασίλη, "Ελλη", στην σκηνή του "Bar" φοράει ένα απλό φουστάνι. Στην ίδια σκηνή έγινε η ίδια προσπάθεια, όλοι οι ηθοποιοί να φορούν απλά ενδύματα. Τέλος για τον ρεαλισμό και για να είναι όσο γίνεται πιο κοντά στην πραγματικότητα στην σκηνή του νοσοκομείου έγινε μια διαφορετική προσέγγιση. Αυτό επιτεύχθηκε με τις τρεις νοσοκόμες, τους δύο νοσηλευτές και τον γιατρό και έχουν την ένδυση που αρμόζει στην παρούσα σκηνή. Η ένδυση παρόλα αυτά δεν εξυπηρετεί τον στόχο της διαχρονικότητας και ο λόγος είναι ότι από τις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι σήμερα έχουν υπάρξει αλλαγές στην ενδυμασία του προσωπικού των νοσοκομείων ανά τον κόσμο.



### 3.9. Εξοπλισμός.

Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε κατά την διάρκεια των γυρισμάτων αλλά και μετά από αυτά ήταν:

#### **Εικόνα:**

Camera: “SONY, HDR-FX7E” (σχήμα 2)

Monitor: “VariZoom, VZ-TFT-7” (εικόνα 2)

Tripod: “Manfrotto, 028”

Κλακέτα: Απλή κλακέτα (εικόνα 4)

Φώτα: 2 φώτα διπλά με βάση των 500Watt , 1 φως με χειρολαβή των 1000 Watt

Reflector: “Lastolite”

Green Screen: Απλό πράσινο πανί διαστάσεων 2\*2 (εικόνα 8)

#### **Ήχος:**

Εργαλείο καταγραφής ήχου : “SAMSON, Zoom H4”. (σχήμα 1)

Μέσο εγγραφής ήχου: 2 SD κάρτες (512Mb, 256Mb)

Microphone: “RODE, NTG-1” (εικόνα 1)

Ακουστικά: “Beyerdynamic, DT 90” (εικόνα 3)

Boom: “K&M, 23760 Mikrofon-Angel”

#### **Εξοπλισμός και εργαλεία της μετα-παραγωγής:**

Laptop: Macbook 13” (2.4 GHz, 1GB ram)

Desktop: iMac 24” (2.4 GHz, 4GB ram)

Operating System (OS): MacOS Snow Leopard 10.6.2.

Applications: Cinema 4D, Subs Factory, Pages, OpenOffice, Ableton Live, iPhone (Bloom, Trope, Air), Toast, Adobe cs4 (Premiere, After Effects, Encore, Photoshop), FL Studio.

## Κεφάλαιο 4. Παραγωγή.

### 4.1. Γυρίσματα.

Τα γυρίσματα πραγματοποιήθηκαν σε διάφορες τοποθεσίες στην πόλη του Ρεθύμνου αλλά και των Χανίων. Η διάρκεια τους ήταν γύρω στους τέσσερις μήνες, με διάσπαρτα και όχι εντατικά γυρίσματα των δύο ωρών περίπου. Το κάθε γύρισμα απαιτούσε μια προσεκτική προετοιμασία ημερών, ώστε να είναι όλα όπως πρέπει, όσον αφορά τους ηθοποιούς, την ενδυμασία, τα σκηνικά και τον εξοπλισμό. Θα έπρεπε οι ηθοποιοί να έχουν μάθει τα λόγια τους, το πως θα συμπεριφερθούν στην σκηνή και να γνωρίζουν το γενικότερο ύφος της ταινίας (όλα αυτά βέβαια με τις οδηγίες του σκηνοθέτη). Η προετοιμασία ακόμη, αφορά την σωστή επιλογή των ρούχων ανάλογα με την σκηνή και η συνέπεια με τις επόμενες. Η ίδια συνέπεια θα πρέπει να τεθεί υπόψιν και για τα σκηνικά, ώστε να μην υπάρχουν ραγδαίες αλλαγές από σκηνή σε σκηνή, όταν αφορά τον ίδιο χώρο. Ιδιαίτερη προσοχή, όσον αφορά τα σκηνικά δόθηκε και στη σωστή προετοιμασία των χώρων, ώστε να ταιριάζουν με τα θέλω του σκηνοθέτη. Τέλος, έπρεπε όλος ο απαραίτητος εξοπλισμός να βρίσκεται στο χώρο των γυρισμάτων. Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε αναφέρεται στο σχετικό κεφάλαιο (3.9).

Κατά την διάρκεια του γυρίσματος όλα πρέπει να είναι στην θέση τους σύμφωνα με το “decourage”. Το ύψος, η γωνία, η κίνηση, το “zoom”, η εστίαση και η έκθεση είναι στοιχεία που θα πρέπει να έχει υπόψιν του ο εικονολήπτης σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη. Ο ηχολήπτης είναι σε ετοιμότητα να ηχογραφήσει και το μικρόφωνο (ή και περισσότερα) είναι τοποθετημένο στην θέση που πρέπει σύμφωνα με το “decourage”. Την αντίστοιχη διαδικασία κάνει και ο φωτιστής για το δικό του πόστο. Οι ηθοποιοί έχουν κάνει τις πρόβες τους και είναι έτοιμοι να “παίξουν” τον ρόλο τους. Την επίβλεψη όλων των παραπάνω έχει ο σκηνοθέτης ο οποίος έχει τις περισσότερες ευθύνες από όλους στο πλατό και σε εκείνον που απευθύνονται όλοι για την επίλυση τυχόν προβλημάτων που έχουν.

Το γύρισμα που είναι άξιο αναφοράς στην συγκεκριμένη ταινία είναι η σκηνή της μετάβασης από το νοσοκομείο στον επίλογο της ταινίας. Η συγκεκριμένη σκηνή είναι μια λήψη υποβρύχια και αφιερώθηκε σε αυτήν ένα απόγευμα. Τα γυρίσματα έγιναν με την ίδια κάμερα και λόγω έλλειψης υποβρύχιου εξοπλισμού και αδιάβροχης κάμερας χρησιμοποιήθηκαν φτηνά μέσα για την ολοκλήρωση της σκηνής. Η κάμερα καλύφθηκε με μια πλαστική σακούλα και εκείνη με τη σειρά της τοποθετήθηκε μέσα σε μια γυάλα. Με την προσθήκη ενός εξωτερικού “monitor” έγιναν οι τελικές διορθώσεις για το σωστό καθάρημα του πλάνου και την παρακολούθηση όλης της κίνησης του θέματος.

## 4.2. Χειρισμός, στήσιμο 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) **Μονόπλano:** 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.[15]

## 4.2.2 Μεγέθη του θέματος στο κάδρο.

Στο “decourage” θα πρέπει να ληφθεί υπόψιν το μέγεθος του θέματος στο κάδρο. Οι ορολογίες για την περιγραφή του μεγέθους έχουν εδραιωθεί κατά κύριο λόγο για την σωστή συνεργασία όλων των τεχνικών κατά την διάρκεια των γυρίσματος αλλά και πριν από αυτά. Η κατηγοριοποίηση έχει γίνει με το ποσοστό που καταλαμβάνει περίπου το βασικό θέμα μας μέσα στο κάδρο.

- Πολύ γενικό πλάνο
- Γενικό πλάνο
- Μεσαίο πλάνο
- Κοντινό πλάνο
- Πολύ κοντινό πλάνο
- Πλάνο λεπτομέρειας

**Πολύ γενικό πλάνο:** (Extreme long shot) Σε αυτό το πλάνο η κάμερα είναι στην μεγαλύτερη δυνατή απόσταση από το θέμα. Δίνει έμφαση στο φόντο. Συχνά είναι το πλάνο που ανοίγει μια σκηνή και είναι εκείνη που μας τοποθετεί στο χώρο.

**Γενικό πλάνο:** (Long shot) Φαίνεται συνήθως ένα αντικείμενο ή ένας άνθρωπος ολόκληρος και λίγο από το περιβάλλον. Τοποθετεί τον άνθρωπο μέσα στον χώρο. Σε ψυχολογικό επίπεδο μπορεί να εκφράσει τη μοναξιά, την αδυναμία απέναντι στην μοίρα, την απραξία.

**Μεσαίο πλάνο:** (Medium shot) Εδώ ένας άνθρωπος φαίνεται από ολόκληρος μέχρι τα γόνατα. Το ενδιαφέρον μοιράζεται μεταξύ ανθρώπου και περιβάλλοντος. Συνήθως το μεσαίο πλάνο χρησιμεύει σαν γέφυρα, μεταξύ γενικού και κοντινού ή πολύ κοντινού πλάνου. Θεωρείται μια φυσιολογική απόσταση.

**Κοντινό πλάνο:** (Close up) Πάνω από την μέση και το πολύ μέχρι κάτω από το στήθος. Δηλαδή μπούστο. Εδώ το θέμα βρίσκεται πολύ κοντά. Το περιβάλλον μόλις που υποδηλώνει την παρουσία του.

**Πολύ κοντινό πλάνο:** (Big close up) Το θέμα εικονίζεται πλέον τελείως ανεξάρτητα από το περιβάλλον. Ο θεατής βρίσκεται σε άμεση σχέση με το θέμα. Διακρίνεται και η παραμικρή λεπτομέρεια του θέματος. Η παραμικρή κίνηση του, αποκτά μεγάλη σημασία.

**Πλάνο λεπτομέρειας:** (Detail) Δείχνει μια λεπτομέρεια, για παράδειγμα ένα μάτι ενός προσώπου.[16]

### 4.2.3 Ποσοστό του ανθρώπινου σώματος μέσα στο κάδρο.

Για την διευκόλυνση όλης της γραμμής παραγωγής τα πλάνα μπορούν να χωριστούν, εκτός από το μέγεθος του θέματος μέσα στο κάδρο (κεφ. 4.2.2) επίσης και με το μέγεθος του ανθρώπινου σώματος μέσα σε αυτό. Αυτό γίνεται για την πιο σαφή και αναλυτική περιγραφή των πλάνων. Αυτήν την φορά σε αντίθεση με πριν είναι πιο ανθρωποκεντρικός ο διαχωρισμός.

- Πλάνο προβολής
- Πλάνο γόνατου
- Πλάνο των δυο
- Πλάνο των τριών
- Πλάνο πάνω από τον ώμο
- Πλάνο διασταύρωσης

**Πλάνο προβολής:** Αλλιώς αναφέρεται και ως πλάνο προτομής. Είναι το πλάνο εκείνο στο οποίο το θέμα που είναι ο άνθρωπος είναι καδραρισμένος από περίπου το ύψος του στήθους και πάνω.

**Πλάνο γόνατου** (Αμερικάνικο): Παρόμοια λογική με την προηγούμενη ακολουθείται και εδώ με την διαφορά ότι το πλάνο είναι τραβηγμένο από πιο χαμηλά (στο ύψος του γονάτου).

**Πλάνο πάνω από τον ώμο:** Το πλάνο αυτό χρησιμοποιείται συνήθως σε πλάνα με διαλόγους και στο κάδρο φαίνεται ο ώμος ίσως και μέρος του κεφαλιού σε αυτόν που γίνεται ο διάλογος. Σε πρώτο πλάνο είναι ο δεύτερος συνομιλητής.

**Πλάνο διασταύρωσης** (Cross shot): Σε αυτό το πλάνο ισχύει η ίδια ακριβώς λογική με την προηγούμενη αλλά αυτήν την φορά φαίνεται μόνο ο ένας από τους δύο που γίνεται ο διάλογος. Ο δεύτερος αφήνεται να εννοηθεί ότι είναι εκεί, με τα βλέμματά τους να διασταυρώνονται.

**Πλάνο των δύο:** Εδώ υπάρχει ένας διαχωρισμός με πριν που δεν γίνεται με βάση το μέρος του σώματος που είναι καδραρισμένο στο πλάνο αλλά τα πόσα άτομα είναι μέσα σε αυτό. Στην συγκεκριμένη περίπτωση αναφέρεται σε δύο άτομα.

**Πλάνο των τριών:** Σε αυτό το πλάνο όπως και πριν αναφέρεται στα πόσα άτομα είναι μέσα στο κάδρο, και είναι τρία. Ο διαχωρισμός μπορεί να συνεχιστεί για πολλά άτομα ακόμα, δηλαδή πλάνο των τεσσάρων κ.τ.λ.[17]

#### 4.2.4 Διανύσματα.

Τα διανύσματα είναι οι κατευθυντήριες δυνάμεις που δημιουργούνται και που δείχνουν που βλέπει ή κινείται ένας ηθοποιός ή το θέμα μας. Επίσης είναι οι γραμμές που βοηθούν τον θεατή να αντιληφθεί τον χώρο που είναι το θέμα. Υπάρχουν γενικότερα τρεις κατηγορίες διανυσμάτων:

- Γραφικά διανύσματα
- Διανύσματα δείκτη
- Διανύσματα κίνησης

**Γραφικά διανύσματα:** Ορίζονται από γραμμές ή διατάξεις ακίνητων αντικειμένων που οδηγούν τον θεατή προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση (π.χ. κολώνες Δ.Ε.Η, σκεπές κτηρίων, γραμμές στο οδόστρωμα, ορίζοντες). Δίνουν επίσης στον θεατή τα εφόδια να αντιληφθεί που βρίσκεται το θέμα.

**Διανύσματα δείκτη:** Δημιουργούνται από κάποιον ηθοποιό ή από αντικείμενα και δείχνουν προς μια κατεύθυνση. Είναι μια νοητή γραμμή που έχει αρχή και το τέλος του εκτείνεται στο άπειρο. Είναι τα διανύσματα δηλαδή που μπορούν και ορίζουν μια κατεύθυνση καλύτερα (π.χ. ένα βέλος, ένα σήμα κυκλοφορίας, ένας άνθρωπος που δείχνει προς μια κατεύθυνση).

**Διανύσματα κίνησης:** Είναι τα διανύσματα τα οποία δημιουργούνται από την κίνηση κάποιων αντικειμένων. Ουσιαστικά ορίζουν μια κίνηση (άνθρωπος που βαδίζει, αυτοκίνητο που προχωράει στον δρόμο, αεροπλάνα που πετούν κ.τ.λ).[18]

## 4.2.5 Κινήσεις κάμερας.

Στις περισσότερες των περιπτώσεων οι κινήσεις της κάμερας είναι μια μίμηση των ανθρώπινων κινήσεων έτσι ώστε ο θεατής να μπορεί να νιώσει άνετα και οικεία. Οι κινήσεις της κάμερας συνήθως γίνονται με την βοήθεια διαφόρων “εργαλείων”.

Η κάμερα όταν είναι στημένη σε ένα τρίποδο οι κινήσεις που μπορεί να κάνει είναι :

- **Πανοραμική:** Είναι η οριζόντια στροφή της κάμερας από αριστερά προς τα δεξιά (pan right) αλλά και το ανάποδο (pan left). Δίδεται ιδιαίτερη σημασία εδώ ο σωστός εμπρόσθιος χώρος (μέρος του κάδρου που αφήνεται σκόπιμα κενός για να μπορεί να “αναπνέει” το θέμα).
- **Κίνηση κλίσης:** Στροφή της κάμερας προς τα επάνω (tilt up) ή προς τα κάτω (tilt down). Δίδεται ιδιαίτερη σημασία στον κενό πάνω από τα κεφάλια των ηθοποιών λόγω της “έλξης” του πάνω μέρους του κάδρου.
- **Πλάγια:** Κίνηση της κάμερας προς τα αριστερά (cant left) ή προς τα δεξιά (cant right). Η κίνηση αριστερά έχει ως αποτέλεσμα η γραμμή του ορίζοντα να γέρνει προς τα πάνω, το χαμηλότερο της βρίσκεται στο αριστερό της οθόνης και το υψηλότερο στο δεξί. Στην “cant right” δημιουργείται το αντίθετο αποτέλεσμα. Η πλάγια γραμμή του ορίζοντα κάνει την εικόνα να φαίνεται πιο ασταθής με συνέπεια να αυξάνει την ενέργεια του γεγονότος. Η κίνηση αυτή πραγματοποιείται πιο εύκολα όταν η κάμερα είναι στο χέρι ή στον ώμο.
- **Κατακόρυφη:** Ανέβασμα (pedestal up) ή κατέβασμα (pedestal down) της κάμερας κατά μήκος της κατακόρυφης κεντρικής κολόνας της βάσης στήριξης της κάμερας.
- **Κατευθυντική:** Κίνηση της κάμερας προς την κατεύθυνση του αντικειμένου (dolly in) ή προς την αντίθετη (dolly out). Κατευθυντική προσέγγιση είναι η κίνηση της κάμερας προς την κατεύθυνση του αντικειμένου ενώ κατευθυντική απομάκρυνση ή κατευθυντική πίσω (dolly back) είναι η κίνηση της κάμερας σε αντίθετη προς το αντικείμενο κατεύθυνση.
- **Πλευρική:** Είναι η κίνηση της κάμερας προς τα δεξιά (truck right) ή τα αριστερά (truck left). Είναι η κίνηση στην οποία ο εικονολήπτης έχει την κάμερα στα χέρια του και ακολουθεί το

θέμα από το πλάι με το θέμα του να είναι προφίλ. Ο σωστός εμπρόσθιος χώρος πρέπει και εδώ να προσεχθεί.

- **Καμπύλη:** Είναι η κίνηση της κάμερας με μια ελαφρά καμπύλη ή πλευρική κίνηση. Καμπύλη αριστερά (arc left) είναι η κίνηση προσέγγισης ή απομάκρυνσης με καμπύλη αριστερά κίνηση της κάμερας ή αριστερά κίνηση με καμπύλη γύρο από το αντικείμενο. Καμπύλη δεξιά (arc right) είναι το αντίθετο.
- **Κίνηση γερανού:** Κίνηση προς τα επάνω ή προς τα κάτω της κάμερας που είναι στερεωμένη σε γερανό ή πτυσσόμενο βραχίονα γερανού.

Όταν η κάμερα είναι τοποθετημένη πάνω στο χέρι, σε ένα “dolly”, σε γερανό ή σε ένα “steadycam” μπορεί να κάνει και άλλες κινήσεις σε συνδυασμό ή όχι με τις κινήσεις στο τρίποδο. Μπορούν να πλησιάζουν ή να απομακρύνονται από το θέμα με διάφορους τρόπους. Τα “εργαλεία” αυτά όμως είναι ακριβά για μικρές παραγωγές, όμως σημαντικά για να κάνουν μια παραγωγή να ξεχωρίζει.[19]



#### 4.2.6 Βάθος πεδίου, “zoom” και αισθητική της εικόνας.

Στο προηγούμενο υποκεφάλαιο αναφέρθηκε το πως με τις κινήσεις της κάμερας μπορούμε να περιγράψουμε ή να “φέρουμε” μπροστά στον θεατή το θέμα μας. Εκτός από τις κινήσεις της κάμερας υπάρχουν και άλλοι τρόποι να γίνει αυτό. Ένας τρόπος αυτός είναι το **βάθος πεδίου**. Με το βάθος πεδίου μπορούμε να διαφοροποιήσουμε την σχέση των κρυστάλλων μέσα στον φακό. Αυτό επηρεάζει το νετάρισμα, το πόσο θολό θα είναι αυτό που τραβάμε και σε ποια απόσταση. Ανάλογα την κάμερα και τους φακούς που χρησιμοποιούμε η απόσταση του βάθους πεδίου αλλάζει. Σε πιο απλή ορολογία λέγεται και εστίαση. Όταν το κάδρο μας έχει δύο θέματα σε διαφορετική απόσταση μεταξύ τους η αλλαγή της προσήλωσης του θεατή μπορεί να αλλάξει με την εστίαση.

Ένας άλλος τρόπος να αλλάξουμε το σημείο προσήλωσης του θεατή χωρίς να μετακινήσουμε την κάμερα είναι το **“zoom”**. Το “zoom” είναι, όπως και στην εστίαση, μια αλλαγή της συσχέτισης των κρυστάλλων του φακού. Σε ψυχολογικό επίπεδο το αποτέλεσμα της μετακίνησης των κρυστάλλων είναι να έρχεται το θέμα πιο κοντά ή πιο μακριά από τον θεατή. Τεχνικά αυτό που γίνεται είναι να επιλέγεται μια μικρή ή μεγάλη περιοχή από το φάσμα που μπορεί να “δει” η κάμερα. Με την ψευδαίσθηση ότι η κάμερα πλησιάζει ή απομακρύνεται από το θέμα.

Συμπερασματικά τα στοιχεία αισθητικής της εικόνας είναι:

##### 1) Βασικά στοιχεία πλαισίωσης του πλάνου.

- Οπτικό πεδίο
- Διανύσματα
- Τακτοποίηση και καδράρισμα αντικειμένων.
- Έλεγχος ψυχολογικής κλειστότητας (Στην διαδικασία αυτή ο μηχανισμός αντίληψης του θεατή συμπληρώνει τα ατελή είδωλα της εικόνας. Με την ψυχολογική κλειστότητα μπορούμε να σχηματίσουμε νοερά την πλήρη εικόνα ενός ειδώλου ακόμη και αν εμφανίζεται μερικώς σε ένα κοντινό πλάνο).

##### 2) Χειρισμός βάθους εικόνας.

##### 3) Έλεγχος κίνησης κάμερας και αντικειμένων.

- Κίνηση κάμερας και “zoom”
- Λήψη κινούμενων αντικειμένων [20]

#### 4.2.7 Τεχνικές λήψης εικόνας και η χρήση τους στο “Jamais Vu”

Σε αυτό το κεφάλαιο θα εξηγηθούν και θα αναλυθούν οι πιο σημαντικές τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία “*Jamais Vu*”.

Σε όλη την διάρκεια της ταινίας οι κινήσεις της κάμερας ήταν λίγες και συγκεκριμένες και υπάρχει μια γενικότερη στατικότητα στα πλάνα, που στο τέλος ανατρέπεται με την τελική σκηνή. Ο περιορισμός των κινήσεων ήταν σκηνοθετική αλλά και πρακτική επιλογή. Περιορίστηκαν σε πανοραμικά πλάνα, σε “zoom” και σε κατακόρυφες κινήσεις τις κάμερας. Οι πιο πολλές κινήσεις είναι στις σκηνές του περιπάτου του πρωταγωνιστή στα δρομάκια τις πόλης. Οι κινήσεις αυτές χρησιμοποιήθηκαν όχι μόνο για την περιγραφή της σκηνής αλλά και της συναισθηματικής κατάστασης του πρωταγωνιστή. Συνοπτικά οι κινήσεις σε αυτές τις δύο σκηνές είναι κατακόρυφες και πανοραμικές. Στην πρώτη υπάρχει μια κατακόρυφη κίνηση της κάμερας προς τα πάνω, αντίθετα δηλαδή με εκείνης της βαρύτητας. Στο επόμενο πλάνο η κίνηση της κάμερας είναι από αριστερά προς τα δεξιά, αντίθετα εκείνης του γραπτού λόγου του δυτικού πολιτισμού (αντιτίθεται δηλαδή στην φυσική ροή για τους δυτικούς). Το τρίτο πλάνο που ολοκληρώνει την σκηνή είναι μια κίνηση του ηθοποιού που απομακρύνεται από την κάμερα. Η κάμερα είναι τοποθετημένη σε ψηλό σημείο με αποτέλεσμα ο “Βασίλης” να φαίνεται “μικρός”. Το πλάνο αυτό δεν αποτελεί κίνηση κάμερας αλλά του ηθοποιού, όπως και στα δύο προηγούμενα πλάνα, δείχνει την πολύ κακή συναισθηματική κατάσταση που βρίσκεται ο πρωταγωνιστής. Η ίδια σκηνή επαναλαμβάνεται πιο μετά στην ταινία αλλά με αντεστραμμένους όρους. Δηλαδή η συναισθηματική κατάσταση που βρίσκεται ο “Βασίλης” είναι η αντίθετη σε σχέση με πριν και αυτό περιγράφεται με τα αντιστίστοιχα πλάνα. Δηλαδή η κίνηση της κάμερας στο πρώτο πλάνο είναι από πάνω προς τα κάτω στο επόμενο από αριστερά προς τα δεξιά και στο τρίτο καταλήγει η κάμερα να είναι χαμηλά με τον “Βασίλη” να είναι “πιο μεγάλος από την ζωή.”

Στο κεφάλαιο 4.2.2 αναφέρθηκαν τα μεγέθη του θέματος μέσα στο κάδρο. Ό,τι αναφέρθηκε χρησιμοποιήθηκε στην ταινία. Από πλάνο λεπτομέρειας (πλάνο στο μάτι του πρωταγωνιστή) έως πολύ γενικό πλάνο (στους περιπάτους του στην πόλη).

Στις σκηνές του μπάνιου χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του “zoom” αλλά και η αλλαγή της εστίασης. Στην σκηνή του τηλεφώνου η εστίαση βοήθησε στο δραματικό ύφος της σκηνής, με καθαρό το τηλέφωνο και νεταρισμένο το ντεκόρ.

Στην σκηνή του ατυχήματος με τον φίλο του πρωταγωνιστή η κάμερα τοποθετήθηκε στο καπό του αυτοκινήτου με κίνηση κατευθυντική προς τα πίσω.

Στις σκηνές των διαλόγων χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του “3 point shooting”, η οποία χρησιμοποιείται συνήθως όταν υπάρχει διάλογος μεταξύ δύο ατόμων. Η μια λήψη γίνεται από πίσω από τον έναν ηθοποιό, η δεύτερη

γίνεται από πίσω από τον δεύτερο ηθοποιό και η τρίτη λίγο πιο μακριά και σε προφίλ των δύο. Οι δύο πρώτες λήψεις έγιναν από δύο φορές χρησιμοποιώντας κάθε φορά δύο διαφορετικές τεχνικές. Η πρώτη τεχνική είναι το **πλάνο ώμου**. Η δεύτερη τεχνική είναι το **πλάνο διασταύρωσης**. Όλα τα παραπάνω, μετά τα γυρίσματα, μονταρίστηκαν κατάλληλα, ώστε να δοθούν τα απαραίτητα συναισθήματα που επιδιώκονται.

### 4.3. Μικρόφωνα και ηχογράφηση στο *Jamais Vu*.

Ο ήχος είναι χωρισμένος σε δύο μέρη. Το πρώτο μέρος είναι η αρχική ηχογράφηση των ήχων στα γυρίσματα. Το δεύτερο μέρος είναι η επεξεργασία αυτών των προηγούμενων ήχων αλλά και κάποιων επιπρόσθετων ήχων που ηχογραφούνται μετά (*folios*). Το στάδιο αυτό έχει εξηγηθεί και αναλυθεί στο υποκεφάλαιο 5.5.

Κατά την αρχική ηχογράφηση των ήχων στα γυρίσματα συνήθως χρησιμοποιούνται τα μικρόφωνα για την σύλληψη του ήχου καθώς επίσης και το μέσο εγγραφής το οποίο αλλάζει σε κάθε παραγωγή ανάλογα το “budget”. Τα μικρόφωνα ποικίλουν ανάλογα:

- Τον τρόπο λήψης του ήχου.
- Τον τρόπο κατασκευής των μικροφώνων.
- Την χρήση.

Όλα τα μικρόφωνα δεν κάνουν λήψη ήχων με τον ίδιο τρόπο. Μερικά έχουν κατασκευαστεί για τους δέχονται ομοιόμορφα, από όλες τις κατευθύνσεις, ενώ άλλα έχουν κατασκευαστεί για να δέχονται τους ήχους από μια συγκεκριμένη κατεύθυνση. Συνήθως στις “video” παραγωγές τα μικρόφωνα είναι είτε πανκατευθυντικά ή μονοκατευθυντικά. Η κατεύθυνση λήψης, δηλαδή η ζώνη μέσα στην οποία κάνει καλή λήψη το μικρόφωνο, προσδιορίζεται από το διάγραμμα λήψης (*pick up pattern*) του οποίου η δισδιάστατη αναπαράσταση καλείται πολικό διάγραμμα (*polar pattern*).

Το πανκατευθυντικό (*omnidirectional*) μικρόφωνο κάνει εξίσου καλή λήψη από όλες τις κατευθύνσεις. Μπορεί να θεωρηθεί ότι το μικρόφωνο βρίσκεται στο κέντρο μιας σφαίρας, που αντιπροσωπεύει το διάγραμμα ακτινοβολίας. Το μονοκατευθυντικό μικρόφωνο είναι σχεδιασμένο να κάνει πολύ καλή λήψη από μια μόνο κατεύθυνση, από το εμπρός μέρος του μικροφώνου.

Τα μικρόφωνα ταξινομούνται επίσης βάσει του τρόπου κατασκευής τους στις ακόλουθες τρεις κατηγορίες:

- 1) Δυναμικά.
- 2) Πυκνωτικά.
- 3) Ταινίας.

Ο τρόπος χρήσης είναι ακόμη ένας τρόπος διαχωρισμού των μικροφώνων:

- 1) Μικρόφωνα ψείρας.
- 2) Μικρόφωνα χειρός.
- 3) Μικρόφωνα κεραίας.

- 4) Επιτραπέζια μικρόφωνα και μικρόφωνα στηρίγματος.
- 5) Μικρόφωνα συσκευής κεφαλής.
- 6) Ασύρματα μικρόφωνα ή ράδιο-μικρόφωνα.

Μετά την λήψη του ήχου από το μικρόφωνο το σήμα τροφοδοτείται στην συσκευή ηχογράφησης. Στην ταινία “*Jamais Vu*” χρησιμοποιήθηκε το “Rode Ntg-1” μικρόφωνο αλλά και η συσκευή ηχογράφησης “Samson, Zoom H4”. Χρησιμοποιήθηκε επίσης και ένα “boom” στο οποίο ήταν προσαρτησμένο. Στο μικρόφωνο, στο λαιμό του ηχολήπτη ήταν κρεμασμένη η συσκευή ηχογράφησης η οποία είναι συνδεδεμένη με το μικρόφωνο. Ο ηχολήπτης ακολουθεί το θέμα και τους ηθοποιούς ώστε να ηχογραφηθούν όλοι οι ήχοι που παράγονται σε μια σκηνή. Η τοποθέτηση του μικροφώνου-boom γίνεται είτε από πάνω από το θέμα είτε από κάτω όπως φαίνεται στην **εικόνα 10**. Το υλικό που ηχογραφείται στην συσκευή “Samson, Zoom H4” από τον ηχολήπτη παραδίδεται σε ψηφιακή μορφή στο άτομο που είναι υπεύθυνος για την ηχητική σχεδίαση της ταινίας. Αναλυτικά η διαδικασία περιγράφεται στο υποκεφάλαιο 5.2 και 5.5. [21]

#### 4.4. Φωτισμός.

Ο φωτισμός είναι από πιο δύσκολες προεργασίες όσον αφορά τα γυρίσματα. Σε γενικές γραμμές υπάρχουν δύο είδη φωτός: το κατευθυντικό και το διαχεόμενο. Το **κατευθυντικό φως** (directional light) έχει μια δέσμη ακριβείας που δημιουργεί έντονες σκιές. Ο ήλιος, ο φακός και τα εμπρόσθια φώτα ενός αυτοκινήτου παράγουν κατευθυντικό φως. Εκτός από το κατευθυντικό φως υπάρχει και το **διαχεόμενο φως**. Είναι εκείνο που δημιουργεί μια πιο γενική φωταγώγηση. Η διαχεόμενη δέσμη απλώνεται και φωτίζει μεγάλες περιοχές, και μοιάζει να έρχεται από πολλές κατευθύνσεις. Οι σκιές που δημιουργούνται δεν είναι συγκεκριμένες.

Ο υπεύθυνος του φωτισμού ή φωτιστής πρέπει να προσέχει όχι μόνο την κατεύθυνση και την ένταση των φώτων αλλά και την αντίθεση (contrast). Ο πιο πλήρης και πιο σωστός τρόπος φώτισης ενός θέματος είναι, όπως φαίνεται στη **εικόνα 9**, με συνδυασμό φώτων διάχυσης αλλά και εστίασης. Υπάρχει και ένας συμπληρωματικός τρόπος φώτισης ενός θέματος και αυτός γίνεται με ανακλαστήρα, ο οποίος είναι είτε σε μορφή ομπρέλας είτε σε μορφή “τεψιού” που κρατιέται από ένα μέλος της παραγωγής. Παρακάτω αναλύονται τα σημαντικότερα θέματα, όσον αφορά την φώτιση ενός θέματος σε μια σκηνή, τα οποία είναι η κατεύθυνση, η ένταση και η αντίθεση.

**Κατεύθυνση:** Δίνεται ιδιαίτερη σημασία στη κατεύθυνση του φωτός γιατί είναι σημαντικός παράγοντας, όσον αφορά την αισθητική μιας σκηνής, αντίθετα με την ένταση και την αντίθεση που είναι παράγοντες μετρήσιμοι και λαμβάνονται υπόψη για την τεχνική πλαισίωση ενός πλάνου. Ανάλογα την κατεύθυνση και την θέση των φώτων είναι αντίστοιχες και οι σκιές στο θέμα του κάδρου. Οι σκιές είναι εκείνες που αλλάζουν την δραματικότητα αλλά και ενισχύουν τις λεπτομέρειες σε ένα πλάνο. Στην **εικόνα 13** φαίνεται η αλλαγή της δραματικότητας στο ίδιο θέμα αλλά με διαφορετικούς τρόπους φώτισης. Η **εικόνα 14** δείχνει με διαφορετικούς τρόπους φώτισης αυτήν την φορά τη διαφορά στη λεπτομέρεια του θέματος.

**Ένταση:** Η Ευρωπαϊκή μονάδα για την μέτρηση της έντασης ή ποσότητας του φωτός που πέφτει σε ένα αντικείμενο είναι τα λουξ (lux) ενώ η Αμερικανική μονάδα, είναι το κερι ποδιού (foot candle, ft-c). Οι στάθμες αυτές μετριοούνται με την χρήση του φωτόμετρου, το οποίο κατευθύνεται προς το φωτιζόμενο αντικείμενο ή σκηνή τα οποία είναι μπροστά στη κάμερα. Όταν το δεδομένο φως είναι πολύ χαμηλό σε μια σκηνή, έτσι που η κάμερα δεν μπορεί να συλλάβει την εικόνα, τότε υπάρχουν δύο λύσεις στο πρόβλημα αυτό. Η πρώτη είναι να υπάρξει μια αλλαγή της θέσης των φώτων (όσο πιο κοντά τόσο πιο μεγάλη ένταση), και η δεύτερη λύση είναι να γίνει αλλαγή στις ρυθμίσεις τις κάμερας, αλλαγή δηλαδή του κέρδους ή αλλιώς “gain” (το οποίο όσο υψηλότερο είναι τόσο περισσότερος είναι ο θόρυβος στην εικόνα).

**Αντίθεση:** Είναι η διαφορά μεταξύ της λαμπρότερης και σκοτεινότερης κηλίδας μέσα στο κάδρο. Όπως η ένταση, έτσι και η αντίθεση μετριοούνται με το φωτόμετρο. Η μέτρηση αυτή γίνεται στο ανακλώμενο φως της επιφάνειας και δίνεται με το λόγο φωτεινής και σκοτεινής κηλίδας π.χ. 40:1.

Στην ταινία “*Jamias Vu*” λόγω περιορισμένου και φτηνού εξοπλισμού, ήταν δεδομένο το αποτέλεσμα του αυξημένου θορύβου και ιδιαιτέρως στα σκοτεινά εξωτερικά πλάνα που είχαν χαμηλό φωτισμό. Επίσης, στην σκηνή της κρεβατοκάμαρας, προσπαθώντας να φανεί η σκιά από τα στόρια του δωματίου, τοποθετήθηκε ένα φως (εκτός από τα υπόλοιπα φώτα) έξω από το δωμάτιο ώστε η σκιά από τα στόρια να πέφτει πάνω στα πρόσωπα των ηθοποιών. Σε γενικές γραμμές, όσον αφορά το “film noir” ύφος αλλά και την δραματικότητα που ήταν βασικοί στόχοι, επιτεύχθηκαν.

Τέλος, σημαντικός παράγοντας για την απολαβή σωστού σήματος εικόνας είναι η διαδικασία του “white balance”. Η διαδικασία αυτή γίνεται αμέσως μετά τον φωτιστή και πριν την εγγραφή της εικόνας από την κάμερα. Το “white balance” ή αλλιώς εξισορρόπηση λευκού, γίνεται από την κάμερα πατώντας το κατάλληλο πλήκτρο. Μπροστά από την κάμερα όμως, σε επιφάνεια 70% και πάνω του κάδρου θα πρέπει να έχει τοποθετηθεί λευκό χρώμα από οποιασδήποτε φύσης υλικό (χαρτί, τοίχος κ.α.). Ουσιαστικά αυτό που κάνει η κάμερα με τον δεδομένο φωτισμό είναι να δέχεται το λευκό αυτό χρώμα ως λευκό αναφοράς και παράγει τα υπόλοιπα χρώματα με βάση αυτό. Όταν αλλάξει ο φωτισμός σε μια σκηνή η διαδικασία επαναλαμβάνεται.  
[22]

## **Κεφάλαιο 5. Μετα-παραγωγή.**

### **5.1. Διαδικασία Capturing.**

“Capturing” είναι η διαδικασία μεταφοράς του εγγεγραμμένου υλικού από τις κασέτες σε ψηφιακή μορφή. Το στάδιο αυτό πραγματοποιήθηκε στο πρόγραμμα “Adobe Premiere Pro Cs4”. Η κάμερα είναι συνδεδεμένη με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή με το καλώδιο “firewire”. Το “capturing” είναι μια αρκετά χρονοβόρα διαδικασία διότι γίνεται σε πραγματικό χρόνο (real time), δηλαδή, όταν παίζει η κασέτα το υλικό, το πρόγραμμα το ψηφιοποιεί στον υπολογιστή. Το στάδιο της ψηφιοποίησης διαρκεί όσο είναι η διάρκεια της μαγνητοσκοπημένης κασέτας. Το υλικό αποθηκεύεται στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σε μορφή .mov (video) αρχείων λόγω του ότι η όλη η παραγωγή έγινε σε “Mac OSX” λογισμικό, αντίθετα αν γινόταν σε “Windows” θα ήταν σε μορφή .avi. Στην ταινία “*Jamias Vu*” το υλικό που χρειάστηκε να ψηφιοποιηθεί ήταν 5 κασέτες δηλαδή περίπου γύρω στις 5 ώρες γυρισμάτων και το υλικό στον σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 70 gigabytes.



## 5.2. Συγχρονισμός Video με Audio.

Μετά το στάδιο του “capturing” ακολουθεί η διαδικασία του συγχρονισμού της εικόνας με τον ηχογραφημένο ήχο από τα γυρίσματα. Η κλακέτα είναι το σημαντικότερο εργαλείο στο συγχρονισμό, καθώς επίσης και στην τακτοποίηση των πλάνων. Ο συγχρονισμός γίνεται από το άτομο εκείνο που κάνει το μοντάζ. Με το “πάμε” του σκηνοθέτη σηματοδοτείται το ξεκίνημα του γυρίσματος. Τότε ο εικονολήπτης αρχίζει να βιντεοσκοπεί και να ηχογραφεί στην “camera”. Ο ηχολήπτης επίσης ηχογραφεί. Το χτύπημα της κλακέτας, την σημείωση των σκηνών και των πλάνων το αναλαμβάνει ένα άτομο της ομάδας. Η κλακέτα ηχογραφείται και από την κάμερα με το ενσωματωμένο μικρόφωνο αλλά και από τον ηχολήπτη με το εκάστοτε εργαλείο καταγραφής που χρησιμοποιεί. Η κλακέτα δημιουργεί ένα απότομο “attack”, ένα απότομο “release” με αποτέλεσμα να ευθυγραμμίζει ο μοντέρ ( ή ο sound designer) τα δύο αυτά “peak”. Οπότε μέχρι να σταματήσουν να βιντεοσκοπούν-ηχογραφούν εικονολήπτης και ηχολήπτης αντίστοιχα θα είναι μέχρι εκεί συγχρονισμένο (**εικόνα 4**).

### 5.3. Μοντάζ (Editing).

Το μοντάζ ή αλλιώς “editing” (στην αγγλική ορολογία) είναι η διαδικασία επιλογής και σύνδεσης των εικόνων-πλάνων του φιλμ ή του βίντεο. Υπάρχουν διάφορα είδη μοντάζ, το κάθε ένα χρησιμοποιείται στην κατάλληλη περίπτωση, αυτά είναι :

**Γραμμικό μοντάζ:** Αποτελεί την πιο απλή μορφή του αφηγηματικού μοντάζ. Τα πλάνα συναρμολογούνται με απόλυτη αφηγηματική συνέπεια και με εκλογικευμένη φυσιολογική, χωρική και χρονική διαδοχή. Δημιουργεί τις σκηνές, σύμφωνα με τις ανάγκες της δράσης, σεβόμενο από την αρχή μέχρι το τέλος την χρονική σειρά εκτύλιξης των γεγονότων της ιστορίας.

**Ρυθμικό μοντάζ:** Δίνει στην φιλική αφήγηση στυλ, ταχύτητα και ρυθμό. Η αφήγηση μπορεί να ρέει ήσυχα, με σκηνές μεγάλης διάρκειας που διατηρούνται μέχρι το τέλος τους και άλλοτε να ρέει ορμητικά με γρήγορες εναλλαγές των πλάνων.

**Διαδοχικό μοντάζ:** Εναλλάσσει πλάνα από τις δύο ή περισσότερες δράσεις που εξελίσσονται στον ίδιο χρόνο, αλλά σε διαφορετικό χώρο.

**Παράλληλο μοντάζ (crosscutting):** Μοντάζ το οποίο εναλλάσσει πλάνα από διαφορετικές δράσεις που εξελίσσονται όχι μόνο σε διαφορετικό χώρο (όπως το διαδοχικό μοντάζ), αλλά και σε διαφορετικό χρόνο. Πολλοί ταυτίζουν το παράλληλο με το διαδοχικό μοντάζ.

**Διανοητικό μοντάζ (ιδεολογικό) :** Η συσχέτιση δύο εικόνων στο μοντάζ, από την οποία προκύπτει μια τρίτη αφηρημένη έννοια που δεν υπάρχει σε καμία από τις δύο εικόνες.

**Ελλειπτικό μοντάζ:** Μεταβάσεις πλάνων που παραλείπουν κομμάτια ενός γεγονότος προκαλώντας μια παράληψη της πλοκής και της ιστορίας.

Στην περίπτωση του “*Jamaiss Vu*” το μοντάζ είναι απλό. Είναι πιο κοντά στα δεδομένα του γραμμικού μοντάζ, αν και έχει στοιχεία από το παράλληλο και από το διανοητικό. Η πλοκή εξελίσσεται κανονικά και ενδιάμεσα μπαίνουν κάποιες σφήνες από διαφορετικά χωροχρονικά πλάνα. Ο πρωταγωνιστής, στην ταινία “*Jamaiss Vu*”, περπατάει στα στενά της πόλης σκεπτόμενος την στιγμή του ατυχήματος και παράλληλα το γεγονός αυτό το βλέπουμε στην οθόνη, ενώ έχει γίνει μήνες πριν. Επίσης σε διάφορες στιγμές μέσα στην ταινία εμφανίζεται η μορφή της “Έλλης”, η οποία είναι και εκείνη από διαφορετική χρονική στιγμή και την ανακαλεί ο “Βασίλης” στην μνήμη του, επειδή την έχει ανάγκη (πράγμα που δεν φαίνεται κανονικά αλλά με το συνδυασμό των δύο πλάνων προκύπτει). Τέλος, στην πιο σημαντική στιγμή της ταινίας και στην κορύφωση της αγωνίας βλέπουμε ένα όνειρο, το όνειρο του πρωταγωνιστή, το οποίο δεν υπόκειται σε χωροχρονικούς περιορισμούς αλλά είναι και πάλι στο μυαλό του “Βασίλη”. [24]

#### 5.4. Επεξεργασία χρώματος (color correction), green screen και λοιπά εφφέ.

Μετά από την χρονοβόρα διαδικασία του μοντάζ σειρά έχει το “green screen”, τα οπτικά εφφέ και τέλος, η ομογενοποίηση όλης της ταινίας με γενικότερο στόχο την ομοιομορφία της από την αρχή μέχρι το τέλος. Το μονταρισμένο υλικό περνιέται στο πρόγραμμα “After Effects”, στο οποίο θα γίνει η περαιτέρω επεξεργασία. Τα οπτικά εφφέ που χρησιμοποιήθηκαν είναι κάποια “blur” (θόλωμα) σε κάποιες σκηνές (του ατυχήματος και της σκέψης για την κοπέλα του). Άλλα οπτικά εφφέ που χρησιμοποιήθηκαν είναι κάποιος επιπλέον φωτισμός και προσθήκη λευκού χρώματος στην σκηνή του ατυχήματος. Στην σκηνή του ονείρου το “green screen” έγινε με το “plugin” “keylight” που είναι ενσωματωμένο στο πρόγραμμα (για περισσότερες πληροφορίες στο κεφάλαιο 2.2.3). Επίσης στην ίδια σκηνή έγινε χρήση και του εφφέ “Bilateral Blur” και “Simple Choker” τα οποία μαζί δίνουν το ιδιαίτερο στυλ της σκηνής που φαίνεται αριστερά της **εικόνας 8**. Τέλος, για την αίσθηση της ομοιογένειας χρησιμοποιήθηκε το εφφέ των “levels”. Στο στάδιο του “color correction” ο υπεύθυνος αυτού του πόστου πρόσθεσε το παραπάνω εφφέ στο 98% περίπου των σκηνών και των πλάνων. Με κατάλληλες ρυθμίσεις επιτυγχάνεται η ομοιογένεια σε ολόκληρη την 18λεπτη αυτή ταινία.

## 5.5. Ηχογράφιση επιπρόσθετων ήχων και sound design.

Στο στάδιο της μετά-παραγωγής, στην ταινία “*Jamias Vu*”, χρειάστηκε να ηχογραφηθούν επιπρόσθετοι ήχοι, όπως η αφήγηση του πρωταγωνιστή, τριψίματα μπλούζας, ανάσες κ.α. Όλα αυτά λόγω έλλειψης “studio” ηχογραφήσεων, ηχογραφήθηκαν σε ένα σχεδόν “νεκρό” ηχητικά χώρο. Χρησιμοποιήθηκε ένας φορητός ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κάρτα ήχου, ένα μικρόφωνο, αντιπόπ φίλτρο, βάση για το μικρόφωνο, ακουστικά και καλώδια για την διασύνδεση όλων των παραπάνω. Ο πρωταγωνιστής για να μπορέσει να αποδώσει και να “μπει στο πετσί του ρόλου” πέρασε από μια διαδικασία “ζεστάματος”. Αυτό έγινε από μια απόφοιτο δραματικής σχολής, η οποία έχει την πείρα και τις γνώσεις για τη συγκεκριμένη δουλειά. Έπειτα ξεκίνησε η διαδικασία της ηχογράφησης, η οποία έγινε με το πρόγραμμα “Ableton live”. Ηχογραφήθηκε τμηματικά και επαναλήφθηκε αρκετές φορές μέχρι το επιθυμητό αποτέλεσμα. Τα αποτελέσματα της ηχογράφησης προστίθενται στο “project” που έχει γίνει η μουσική και η ηχητική επένδυση για την απλούστευση της μετέπειτα εργασίας στον ηχητικό σχεδιασμό (εικόνα 4).

Το “sound design”, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω έγινε με το πρόγραμμα “Ableton Live”. Δεν είναι η καλύτερη δυνατή επιλογή λόγω του ότι δεν είναι κατασκευασμένο για αυτό τον λόγο. Σε συνεργασία με τον ηχολήπτη έγινε η συλλογή του ηχητικού υλικού που ηχογραφήθηκε κατά την διάρκεια των γυρισμάτων και στο στάδιο ηχογράφησης των “folios”. Έπειτα, έγινε μια προσεκτική συλλογή ήχων για την δημιουργία των απαιτούμενων “sound banks”. Όλοι αυτοί οι ήχοι μπήκαν στο πρόγραμμα με την σωστή σειρά και στην κατάλληλη χρονική στιγμή. Μετά από μέρες δουλειάς, το πρώιμο υλικό μετατράπηκε στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

## 5.6. Μουσική.

Η μουσική στην ταινία “*Jamias Vu*” έχει απλό ύφος, χωρίς υπερβολές και απότομες αλλαγές (εκτός τη μουσική στους τίτλους τέλους) όμοιο με εκείνο που διακατέχεται σε όλη την διάρκεια της ταινίας, σε ότι βλέπουμε αλλά και οτι ακούμε. Η μουσική γράφτηκε από τον Γιάννη Παστρικό με κύριες επιρροές τις εικόνες τις ταινίας, τον ηχητικό σχεδιασμό και την αφήγηση. Οι οδηγίες που δόθηκαν στο μουσικό ήταν, η μουσική να είναι απλή και με σχετικά αργούς ρυθμούς, πέρα από αυτό δόθηκε απόλυτη ελευθερία να εκφραστεί. Σκοπός ήταν σε κάθε σκηνή που χρειαζόταν μουσική, αυτή να παράγεται με τα συναισθήματα που προκαλούνται στον μουσικό χωρίς εξωτερική παρέμβαση. Η επιλογή των ήχων και των οργάνων από τον μουσικό έγινε με σκοπό να προκληθούν τα ανάλογα συναισθήματα που δημιουργούνται από την ταινία. Με την ίδια λογική γράφτηκε και το “score”. Η μουσική γράφτηκε αποκλειστικά με το “FL Studio” και με την χρήση κάποιων “VST Instruments”, κυρίως το “FM8” της “Native Instruments”. Μετά από την πρώτη ακρόαση δόθηκαν οι κατάλληλες οδηγίες στον μουσικό, όσον αφορά λεπτομέρειες στη μουσική αλλά και για τις διάρκειες των κομματιών, ώστε να ταιριάζουν απόλυτα. Τέλος, έγινε το τελικό “export” και η μουσική προστέθηκε με την αφήγηση και τον ηχητικό σχεδιασμό στο “project” του προγράμματος “Ableton Live”, όπως φαίνεται στην **εικόνα 15**.

## 5.7. Προσθήκη 3D αντικειμένων.

Το στάδιο της προσθήκης των 3D αντικειμένων όσον αφορά την έρευνα και την εκμάθηση προγραμμάτων, το κατέστησαν το πιο χρονοβόρο από όλα τα στάδια. Είναι σημαντικό εδώ να σημειωθεί ότι η προσθήκη τρισδιάστατων αντικειμένων έγινε για πειραματικούς λόγους, γι'αυτό και το μέγεθος της παρουσίας αυτής της διαδικασίας είναι περιορισμένο. Στην **εικόνα 8** φαίνεται το αποτέλεσμα της προσπάθειας. Το πρώτο βήμα στην όλη αυτή διαδικασία ήταν να επιλεγούν οι κατάλληλες σκηνές, οι οποίες θα μπουν τα 3D αντικείμενα. Έπειτα έγινε μια επιλογή από μια εκτεταμένη συλλογή 3D επίπλων. Η επιλογή είχε να κάνει με την απλότητα-μινιμαλιστική διάθεση που είναι η βασικός οδηγός στην δημιουργία αυτής της ταινίας. Οπότε τα έπιπλα που επιλέχθηκαν ήταν μια βιβλιοθήκη, στην σκηνή στο σαλόνι, και μια καρέκλα με ένα κομοδίνο, στην σκηνή του υπνοδωματίου. Μετά την επιλογή των αντικειμένων, σειρά έχει η προετοιμασία για την τοποθέτηση τους στις επιλεγμένες σκηνές. Σε γενικές γραμμές ακολουθήθηκε η ίδια διαδικασία και στις δύο διαφορετικές σκηνές (σαλόνι, κρεβατοκάμαρα).

Στο πρόγραμμα "Cinema 4D" έγινε η προσθήκη των σκηνών ως χρώμα. Δημιουργήθηκε ένα περιβάλλον, στο οποίο προστέθηκε το προηγούμενο χρώμα. Επίσης προστέθηκε και ένας τοίχος, στον οποίο τοποθετήθηκαν μπροστά τα αντικείμενα.

Το επόμενο στάδιο είναι η προσθήκη των αντικειμένων. Δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στην τοποθέτησή τους όσον αφορά τους xyz άξονες, ώστε να φαίνονται ρεαλιστικά τα αντικείμενα στο χώρο. Επόμενο βήμα ήταν η προσθήκη φωτός και σκιών, τα οποία έδωσαν την τελευταία πινελιά όσον αφορά την ρεαλιστικότερη εμφάνιση των αντικειμένων στον ζητούμενο χώρο. Οι σκιές για να φανούν ρεαλιστικές θα πρέπει η γωνία που προβάλλονται να ταιριάζει απόλυτα με εκείνες των πραγματικών αντικειμένων από τα γυρίσματα. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί, είτε από την παρατήρηση αυτών των σκιών, είτε με το να γνωρίζει το άτομο που κάνει την προσθήκη των σκιών, που ακριβώς ήταν τα φώτα κατά την διάρκεια των γυρισμάτων. Ένα ακόμα στοιχείο που κάνει τις σκιές των 3D αντικειμένων πιο ρεαλιστικές είναι το πόσο μεγάλες και έντονες είναι.

Στην συνέχεια έγινε ο χρωματισμός των αντικειμένων. Αυτός πραγματοποιήθηκε κομμάτι κομμάτι στο κάθε έπιπλο και επιλέχτηκε το χρώμα του ξύλου στην περίπτωση του κομοδίνου και το μαύρο χρώμα στην καρέκλα και τη βιβλιοθήκη. Τέλος, έγινε το τελικό "export" σε ασυμπίεστη video μορφή και η προσθήκη του στο υπόλοιπο "project".

## 5.8. Δημιουργία ζενερίκ και υποτίτλων.

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).

Στην συγκεκριμένη ταινία αυτό που προσπάθησε να δοθεί είναι για άλλη μια φορά ένα ύφος μινιμαλιστικό, απλό, λιτό και απέριπτο. Οι τίτλοι έγιναν με απλά “fade in” και “fade out” και συνολικά μικρή διάρκεια, ώστε να μην κουράζουν. Υπάρχει επίσης στην αρχή μια φωτορεαλιστική προσομοίωση ενός φωτός που κάνει μια κίνηση δεξιά αριστερά, ώστε να αναδεικνύονται τα γράμματα. Η δημιουργία των ζενερίκ έγινε στο πρόγραμμα “After Effects”. Ο λόγος που επιλέχθηκε η συγκεκριμένη γραμματοσειρά είναι η αισθητική του ιδιαιτερότητα και απλότητα. Υπάρχει μια ελαφριά ανεπαίσθητη κλίση των γραμμάτων προς τα πίσω που ενισχύει την ιδιαιτερότητα της γραμματοσειράς.

Τέλος, το χρώμα που επιλέχθηκε για τους τίτλους δεν είναι καθόλου τυχαίο. Στην αρχή επιλέχθηκε το σκοτεινό (σκούρο) κόκκινο χρώμα. Το κόκκινο χρώμα θεωρείται το πιο θερμό χρώμα όλων και είναι το χρώμα του αίματος, το οποίο συμβολίζει ισχυρά την ζωή και την ζωντάνια. Επίσης δίνει σημασία και εστιάζει στο νόημα της ζωής με έμφαση την επιβίωση. Επίσης το κόκκινο χρώμα είναι το χρώμα του πάθους και της λαγνείας. Για τους τίτλους τέλους επιλέχθηκε το κίτρινο χρώμα. Το κίτρινο χρώμα συμβολίζει την σοφία και σημαίνει χαρά και ευτυχία. Τα δύο αυτά χρώματα είναι προφανώς συμβολικά και παρομοιάζονται με τα αντιφατικά συναισθηματικά σκαμπανεβάσματα του πρωταγωνιστή (αρχή κόκκινο, τέλος κίτρινο).

Οι υπότιτλοι με την σειρά τους είναι η γραπτή αναπαράσταση των διαλόγων και αφήγησης που επιθυμεί ο σκηνοθέτης να καταλάβει ο θεατής, ο οποίος είναι αλλόγλωσσος και δεν καταλαβαίνει τα ελληνικά (σε αυτήν την ταινία). Αυτοί βρίσκονται συνήθως στο κάτω μέρος του κάδρου και η τοποθέτησή τους εκεί σκοπό έχει να μην χάνει ο θεατής την δράση και να είναι επιλογή του αν θα τους παρακολουθεί ή όχι. Εδώ, έγινε η μετάφραση των κειμένων πριν ακόμα την ολοκλήρωση των γυρισμάτων. Η μετάφραση δυστυχώς έγινε μόνο στα αγγλικά. Ο συγχρονισμός και η τελική ολοκλήρωση έγινε τα προγράμματα “Subs Factory” και “Subtitle WorkShop”.

## 5.9. Dvd Authoring.

Στο στάδιο του “dvd authoring” γίνεται η διαδικασία μετατροπής του τελικού “video” υλικού σε “dvd” μορφή. Η διαδικασία αυτή έγινε στο πρόγραμμα “Adobe Encore Cs4”. Το υλικό ήταν σε “video” μορφή με “High Definition (HD)” ανάλυση (υψηλής ευκρίνειας). Όμως, για λόγους προβολής στην παρουσίαση της πτυχιακής αλλά και στην διανομή, το υλικό αυτό μετατράπηκε σε “Standard Definition (SD)” ανάλυση (απλή ευκρίνεια). Έγινε δηλαδή, ένα “downscale” του υλικού από 1980\*1080 (ανάλυση σε pixels) σε 720\*576. Επίσης, επιλέχτηκε από την αρχή των γυρισμάτων η βιντεοσκόπηση σε λόγο 16:9 (πλάτος προς ύψος), και εκείνη παρέμεινε και στο “dvd”. Το σύστημα προβολής είναι “PAL”. Ο ήχος είναι στερεοφωνικός, στα 48 kHz δειγματοληψία, με 16 bit ανάλυση και στο dvd μετατράπηκε σε “Dolby Digital”. Στο στάδιο του “dvd authoring”, επίσης, προστέθηκαν και οι υπότιτλοι που αναφέρονται στο προηγούμενο κεφάλαιο. Για το βασικό μενού του dvd επιλέχτηκε μια απλή προσέγγιση, με απλά χρώματα χωρίς περιττά εφέ και αλλαγές.



## Κεφάλαιο 6. Συμπεράσματα.

### 6.1. Περίληψη-Αποτελέσματα

Στόχος της παρούσας πτυχιακής εργασίας ήταν να δημιουργηθεί μια ταινία μικρού μήκους από την αρχή μέχρι το τέλος. Ταυτόχρονα αναλύθηκε το θεωρητικό και τεχνικό υπόβαθρο, στο οποίο βασίστηκε η δημιουργία της ταινίας. Τόσο στο θεωρητικό όσο και το πρακτικό κομμάτι της εργασίας εξετάστηκαν και ακολουθήθηκαν αντίστοιχα τα παρακάτω στάδια: προ-παραγωγή, παραγωγή, μετα-παραγωγή. Βασικές εργασίες της προ-παραγωγής περιλαμβάνουν τη συγγραφή σεναρίου, το “decourage”, το “reperaz” και το “casting”. Στη παραγωγή γίνονται βασικά τα γυρίσματα, η ηχογράφηση και ο φωτισμός. Τέλος η μετα-παραγωγή περιλαμβάνει κυρίως τον συγχρονισμό ήχου με εικόνα, το μοντάζ, την προσθήκη 3d αντικειμένων, μουσικής, ζενερίκ και το “dvd authoring”.

Το αποτέλεσμα αυτής της εργασίας είναι μια ολοκληρωμένη παραγωγή ταινίας μικρού μήκους διάρκειας 18 λεπτών. Το μεγαλύτερο μέρος της υλοποίησης της ταινίας έγινε από ένα άτομο. Αυτό από την μια ήταν δύσκολο αλλά από την άλλη ήταν μια πρόκληση και μια προσωπική ευχαρίστηση. Αποκτήθηκαν γνώσεις για την θεωρία του κινηματογράφου, για τεχνικά θέματα αλλά και για σχετικά επαγγελματικά προγράμματα. Ταυτόχρονα όσον αφορά το πρακτικό κομμάτι αποκτήθηκε εμπειρία σε όλα τα στάδια της παραγωγής ταινιών μικρού μήκους. Η εργασία αυτή-καθώς την ευθύνη την είχε ένα άτομο-προσέφερε μια μοναδική και πολύτιμη εμπειρία όσον αφορά την οργάνωση, τον προγραμματισμό και την συνεργασία με άλλα άτομα (ηθοποιούς, ηχολήπτες και μουσικούς). Αυτό έδωσε μια συνολική και εκβαθέων γνώση για τον χώρο του κινηματογράφου. Όσον αφορά τον θεατή, γίνεται μια απόπειρα να δημιουργηθεί μια ψυχαγωγική εμπειρία στο χώρο του “film noir” και του δράματος. Στόχος είναι να κινητοποιήσει τις σκέψεις και τα συναισθήματα του. Επιπλέον, υπάρχουν τα στοιχεία της δράσης, της ανατροπής και στο τέλος της κάθαρσης. Τέλος για τον αναγνώστη αυτό που προσφέρει η εργασία είναι μια επισκόπηση της θεωρίας του κινηματογράφου και η σύνδεση της ταινίας με αυτή και τις υπαρκτές κινηματογραφικές τεχνικές.

## 6.2.Περιορισμοί παρούσας εργασίας και προτάσεις βελτίωσης

Είναι κατανοητό, ότι κάτω από άλλες προϋποθέσεις θα μπορούσε να υπάρξει καλύτερο αποτέλεσμα. Συγκεκριμένα όσον αφορά την παραγωγή της ταινίας είναι ξεκάθαρο ότι αποτελεί μια ερασιτεχνική προσπάθεια. Με επαρκή χρηματοδότη και συνεργασία με επαγγελματίες του χώρου το αποτέλεσμα θα ήταν εντελώς διαφορετικό. Η ύπαρξη πληρέστερου εξοπλισμού από τη μεριά του Τμήματος θα έδινε τη δυνατότητα στην ταινία, να προσεγγίσει δουλειές επαγγελματικού επιπέδου. Επίσης, αν οι ηθοποιοί ήταν επαγγελματίες, θα απέδιδαν τους χαρακτήρες πιο ρεαλιστικά. Ένα άλλο ορατό πρόβλημα, αφορά τον φωτισμό στην ταινία, ο οποίος δεν είναι ο καταλληλότερος, ειδικότερα στα εξωτερικά πλάνα. Οπτικά η ταινία έχει στοιχεία “film noir” αλλά όσον αφορά το σενάριο θα μπορούσε να πλησιάζει αυτό το είδος περισσότερο. Επίσης λόγω περιορισμένου χρόνου τα 3d αντικείμενα που προστέθηκαν στην μετα-παραγωγή θα μπορούσαν να είναι περισσότερα και με μεγαλύτερη ποικιλία. Η πτυχιακή αυτή εργασία αποτελεί ένα σύνολο διαφόρων επιρροών: γνώσεις που αποκτήθηκαν στο τμήμα, βιβλία, ταινίες κ.α, οι οποίες βοήθησαν στην πραγματοποίησή της και στο τελικό αποτέλεσμα. Το αποτέλεσμα αυτό είναι αρκετά κοντά στους αρχικούς στόχους που είχαν τεθεί.

Κάθε μικρή ιδέα μπορεί να ωριμάσει και να εξελιχθεί ακόμα και να εμπνεύσει. Αυτή ιδέα μπορεί να διατυπωθεί σε ένα βιβλίο, να γραφθεί στο στίχο κάποιου τραγουδιού, να αποτυπωθεί στο κινηματογραφικό πανί. Έτσι και η ταινία “*Jamias Vu*” ξεκίνησε από μια μικρή σκέψη η οποία σταδιακά καλλιεργήθηκε και ωρίμασε, επιδιώκοντας να προκαλέσει συνασθηματικά το θεατή και να μπορεί τελικά να τον εμπνεύσει.

## Αναφορές.

- [1] Henri Agel, Ιωάνν. Ν. Ζαχαροπούλου, Αθήνα 1965, *Αισθητική του κινηματογράφου*.
- [2] Robert Stam, Πατάκη, Αθήνα 2004, *Εισαγωγή στην Θεωρία του Κινηματογράφου*.
- [3] Robert Stam, ο.π.
- [4] Robert Stam, ο.π.
- [5] Robert Stam, ο.π.
- [6] Robert Stam, ο.π.
- [7] Robert Stam, ο.π.
- [8] Robert Stam, ο.π.
- [9] Marilyn Fabe, University of California Press, 2004, *Closely Watched Films - An introduction to the Art of Narrative Film Technique*.  
Robert Stam, ο.π.
- [10] Robert Stam, ο.π.
- [11] Θ. Σκρούμπελος, Ίων / Έλλην, Αθήνα 1996, *Πως γράφεται το σενάριο: εισαγωγή στη θεωρία του μοντάζ- ντεκουπαζ*.
- [12] Mark T. Conard, The Universith Press of Kentucky, 2006, *The Philosophy of Film Moir*.  
Geoff Mayer and Brian McDonnell, Greenwood Press, 2007, *Encyclopedia of Film Noir*.
- Στάθης Βαλούκος, Νέα Σύννορα, Αθήνα 1985, *Το φιλμ νουαρ*.
- [13] Θ. Σκρούμπελος, ο.π.  
Pat Cooper and Ken Dancyger, Elsevier Focal Press, 2005, *Writing the Short Film*.
- [14] Roberta Marie Munroe, Hyberion ebook, 2009, *How Not To Make A Short Film*.
- [15] Danielm Arijon, Πλάνο, 1975, *Η γραμματική της φιλικής γλώσσας*.  
Γεώργιος Καβάγιας, Καστανιώτη, 1978, *Η τέχνη του οπερατέρ*
- [16] Danielm Arijon, ο.π.  
Γεώργιος Καβάγιας ο.π.
- [17] Herbert Zetti, Wadsworth Publishing Company, 1998, *Video Basics 2*.
- [18] Herbert Zetti, ο.π.
- [19] Danielm Arijon, ο.π.  
Herbert Zetti, ο.π.
- [20] Danielm Arijon, ο.π.  
Γεώργιος Καβάγιας, ο.π.

[21] Herbert Zetti, ο,π.

[22] Herbert Zetti, ο,π.

[23] Bordwell, David, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τράπεζας, 2006,  
*Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου.*

[24] Robert Stam, ο,π.

[25] Παναγιώτης Κυριακόπουλος, Καστανιώτης, Αθήνα 2007, *Θέματα πληροφορικής κινηματογραφίας.*

## **Site.**

Jamais Vu, Déjà Vu

[http://en.wikipedia.org/wiki/Déjà\\_vu](http://en.wikipedia.org/wiki/Déjà_vu)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Jamais\\_vu](http://en.wikipedia.org/wiki/Jamais_vu)

Green Screen

[http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma\\_key](http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key)

<http://www.lynda.com/home/DisplayCourse.aspx?lpk2=392>

Match moving, CGI, animation.

<http://www.youtube.com/watch?v=hCBLZ-7H8t8&NR=1>

[http://en.wikipedia.org/wiki/3D\\_computer\\_graphics](http://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Match\\_moving](http://en.wikipedia.org/wiki/Match_moving)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated\\_imagery](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Ray\\_tracing\\_\(graphics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Ray_tracing_(graphics))

<http://gl.ict.usc.edu/Research/PDM/#nogo>

Camera Mapping, 3d mapping.

<http://mediacommons.psu.edu/node/2370>

<http://www.maxon.net/en/customer-stories/customer-stories/movies/singleview/article/cinesite-uses-bodypaintnbsp3d-in-movie-epic-king-arthur.html>

[http://www.maxoncomputer.com/tutorial\\_detail.asp?tutorialID=265](http://www.maxoncomputer.com/tutorial_detail.asp?tutorialID=265)

<http://www.youtube.com/watch?v=ZaMooVuXoUs>

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

## Παράρτημα Α (πίνακες).

Πίνακας 1. Τεχνικά χαρακτηριστικά συσκευής ηχογράφησης “SAMSON, Zoom H4”.

<b>Recorder</b>	Tracks	4
	Maximum number of simultaneous recording tracks	2
	Maximum number of simultaneous playback tracks	4
Recording time	2GB Approx. 190 minutes (converted to WAV 44.1kHz/16bit stereo track)	Approx. 34 hours (converted to MP3 44.1kHz/ 128kbps stereo track)
	Projects	1000/card
	Locate function	Hours/Minutes/Seconds/Milliseconds
	Audio file editing functions	Name edit, Delete, Copy, Import, Size check
	Other functions	Punch-in/out, Bounce, A-B repeat
<b>Effects (Insert)</b>	Modules	2
	Types	53
	Patches	63
	Tuner	Chromatic, Guitar, Bass, Open A/D/E/G, DADGAD
<b>Metronome</b>	Metronome sound sources	5
	Variable beat	1/4 - 8/4, 6/8, unaccentuated
	Tempo	40.0 - 250.0 BPM
<b>A/D conversion</b>	24 bit	x128 oversampling
<b>D/A conversion</b>	24 bit	x128 oversampling
<b>Recording media</b>	SD card (16MB – 2GB)	
<b>Data type</b>	Format	WAV
<Record/Play>	Quantization 16 bit (Stereo, 4-track mode)/	24bit (Stereo mode)
Sampling frequency	44.1 kHz (Stereo, 4-track mode),	48kHz, 96kHz (Stereo mode)
	Format	MP3 (Stereo mode)
<Recording>	Bit rate 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256, 320 kbps, VBR	Sampling frequency 44.1 kHz
<Playback>	Bit rate 32, 40, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256, 320 kbps, VBR	Sampling frequency 44.1 kHz, 48 kHz
<b>Display</b>	128 x 64 dots Full-dot LCD (with backlight)	
<b>Inputs</b>	Input	XLR (balanced input)/standard phone (unbalanced input)
combo jack Input impedance	(using balanced input) 1 kilohm balanced, pin 2 hot	(using unbalanced input) 480 kilohms unbalanced
Input level (INPUT1,2 switch)	(using balanced input)	L -20 dBm (for mic) M -30 dBm (for mic) H -40 dBm (for mic)
(using unbalanced input)L-10 dBm	(for guitar, bass, line input) M -30 dBm (for mic) H -40 dBm (for mic)	Unidirectional condenser microphone Gain (mic switch)
Built-in stereo mic	L +6 dB M +20 dB H +30 dB	
<b>Phantom power supply</b>	48V, 24V, OFF	Mini stereo phone jack
<b>Master output</b>	Output load impedance	10 kilohms or more
	Rated output level	-10 dBm
<b>Headphone output</b>	Mini stereo phone jack	50 mW (into 32-ohm load)
<b>USB</b>	USB 2.0 Full Speed Mass	Storage Class operation
Audio Interface operation USB functions	can be operated by USB bus power	
<b>Power requirements</b>	9 V DC, 300mA from AC adapter (“zoom” AD-0006)	
<b>Batteries</b>	IEC R6 (size AA) x 2	

<b>Continuous recording time</b>	4 hours	
<b>Continuous playback time</b>	4.5 hours	
<b>Dimensions</b>	70 (W) x 152.7 (D) x 35 (H) mm	
<b>Weight</b>	190 g	

**Πίνακας 2.** Τεχνικά χαρακτηριστικά συσκευής εικονοληψίας “SONY, HDR-FX7E”.

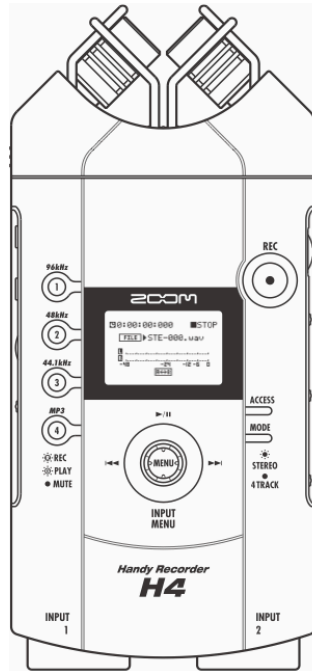
<b>AUDIO/VIDEO output</b>	10-pin connector Video signal: 1 Vp-p, 75 Ω (ohms), 75 Ω (ohms), unbalanced Luminance signal: 1 Vp-p, 75 Ω (ohms), unbalanced Chrominance signal: 0.286 Vp-p
Output impedance with less than 2.2 kΩ (kilohms)	unbalanced Audio signal: 327 mV (at load impedance 47 kΩ (kilohms)),
<b>COMPONENT OUT jack</b>	Y: 1 Vp-p, 75Ω(ohms), unbalanced PB/PR, CB/CR: +/- 350 mVp-p
<b>HDMI OUT jack</b>	TypeA (19-pin)
Input/Output connectors - LANC jack	Stereo mini-minijack (Ø 2.5 mm)
<b>USB jack</b>	mini-B
<b>HDV/DV jack</b>	i.LINK interface (IEEE 1394, 4-pin connector S100)
LCD screen	8.8 cm (3.5 type, aspect ratio 16:9)
<b>Total dot number</b>	211 200 (960 x 220)
AC Adaptor AC-L15A (Power requirements)	AC 100 - 240 V, 50/60 Hz
<b>Current consumption</b>	0.35 - 0.18 A
<b>Power consumption</b>	18 W
<b>Output voltage</b>	
DC 8.4 V* Operating temperature	0 °C to 40 °C (32 °F to 104 °F)
<b>Storage temperature</b>	-20 °C to + 60 °C (-4 °F to + 140 °F)
<b>Dimensions (approx.)</b>	56 x 31 x 100 mm (21/4x 11/4x 4in.)(w/h/d) excluding the projecting parts
<b>Mass (approx.)</b>	190 g (6.7 oz) excluding the power cord
<b>Power requirements</b>	DC 7.2 V (battery pack)
	DC 8.4 V (AC Adaptor)
<b>Average power consumption</b>	During camera recording using the viewfinder with normal brightness: HDV recording 5.9 W DV recording 5.7 W
	During camera recording using the LCD with normal brightness: HDV recording 5.9 W DV recording 5.7 W
<b>Operating temperature</b>	0 °C to + 40 °C (32 °F to 104 °F)
<b>Storage temperature</b>	-20 °C to + 60 °C (-4 °F to + 140 °F)
<b>Dimensions (approx.)</b>	145 x 156 x 322 mm (5 3/4 x 6 1/4 x 12 3/4 in.) (w/h/d) including the projecting parts
	145 x 156 x 322 mm (5 3/4 x 6 1/4 x 12 3/4 in.) (w/h/d) including the projecting parts with batterypack NP-F570
<b>Mass (approx.)</b>	1.4 kg (3 lb 2 oz) main unit only 1.6 kg (3 lb 10 oz) including the NP- F570
Rechargeable batterypack NP-F570 - Maximum output voltage	DC 8.4 V
<b>Output voltage</b>	DC 7.2 V
<b>Capacity</b>	15.8 Wh (2 200 mAh)
<b>Dimensions (approx.)</b>	38.4 x 20.6 x 70.8 mm
	(1 9/16 x 13/16 x 2 7/8 in.) (w/h/d) Mass (approx.) & 100 g (3.5 oz)
<b>Operating temperature</b>	0 °C to 40 °C (32 °F to 104 °F)
<b>Type</b>	Lithium ion

**Πίνακας 3.** Τεχνικά χαρακτηριστικά μικροφώνου “RODE, NTG-1”.

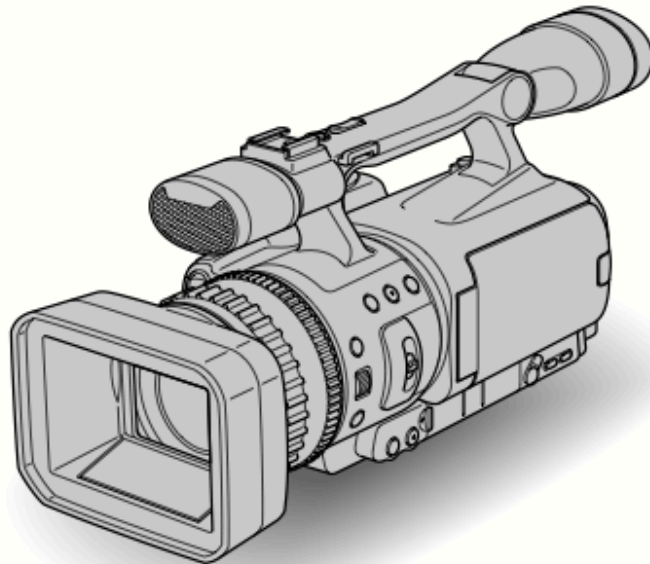
<b>Power</b>	P48 (48V) phantom supply
<b>Acoustic Principle</b>	Line gradient
<b>Directional Pattern</b>	Super Cardioid
<b>Frequency range</b>	20Hz-20kHz, selectable HPF @ 80Hz/12dB/octave
<b>Output impedance</b>	50Ω
<b>Signal noise ratio</b>	76 dB SPL (A - weighted per IEC651)
<b>Equivalent noise</b>	18 dB SPL (A - weighted per IEC651)
<b>Maximum SPL</b>	139dB SPL (@ 1kHz, 1% THD into 1KΩ load)
<b>Maximum output voltage</b>	-15.4dBu (@ 1kHz, 1% THD into 1KΩ load)
<b>Sensitivity</b>	-36 dB re 1 Volt/Pascal (15 mV @ 94 dB SPL) +/- 2 dB @ 1kHz
<b>Weight</b>	105gm
<b>Dimensions</b>	217mmH x 22mmW x 22mmD



## Παράρτημα Β (σχήματα).



Σχήμα 1. Σχηματική αναπαράσταση του “SAMSON, Zoom H4”.



Σχήμα 2. Σχηματική αναπαράσταση της “SONY, HDR-FX7E”

## Παράρτημα Γ (εικόνες).



**Εικόνα 1.** Φωτογραφία του “RODE NTG-1”



**Εικόνα 2.** Το “monitor” της “VariZoom, VZ-TFT-7”



**Εικόνα 3.** Ζευγάρι ακουστικά της “BeyerDynamic, DT 90”



**Εικόνα 4.** “Screen shot” από το πρόγραμμα “Adobe Premiere Pro Cs4” στην διαδικασία συγχρονισμού του ήχου με την εικόνα.

1. Υπεύθυνος κλακέτας, στην κλακέτα αναγράφεται η σκηνή, το πλάνο και το “take”.
2. Ηχολήπτης, ο οποίος πρέπει να συλλάβει με το μικρόφωνο τον ήχο της κλακέτας.
3. Το κανάλι του “video” στο οποίο φαίνεται το κλείσιμο της κλακέτας.
4. Το αρχείο του “video” (αναγράφει την σκηνή που βρισκόμαστε Scene 6+17)
5. Ήχος που έχει συλλάβει η κάμερα το οποίο έχει το ευδιάκριτο πικάρισμα κυματομορφής το οποίο πρέπει να το ταιριάξουμε με το πιο κάτω αρχείο ήχου.
6. Το κανάλι του ήχου στο οποίο γίνεται ο συγχρονισμός των δύο ήχων από την κάμερα και από αυτό του ηχολήπτη.
7. Κανάλι “audio”, το οποίο ηχογράφησε ο ηχολήπτης (Mono 59).



**Εικόνα 5.** “Scene shot” από την τελική μορφή του μοντάζ.



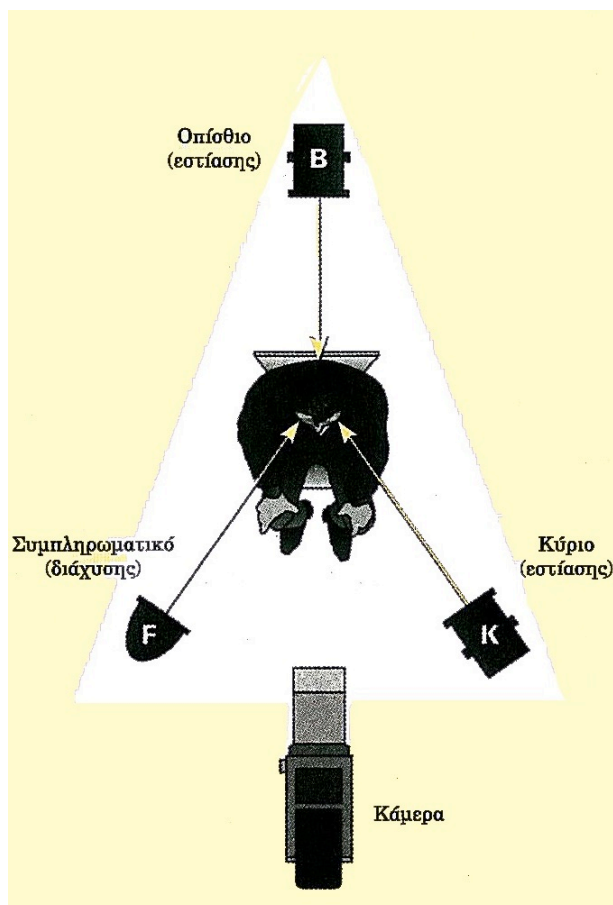
**Εικόνα 6.** Οι χρωματικές διαβαθμίσεις του δέρματος.



**Εικόνα 7.** Το “chrommate light ring” τοποθετημένο σε μια απλή κάμερα.



**Εικόνα 8.** Δεξιά το μη επεξεργασμένο Green screen και αριστερά το τελικό αποτέλεσμα.



**Εικόνα 9.** Ο σωστός και πλήρης φωτογραφικός αλλά και κινηματογραφικός φωτισμός ενός θέματος.



**Εικόνα 10.** Τρόποι τοποθέτησης μικροφώνου κατά την διάρκεια των γυρισμάτων.



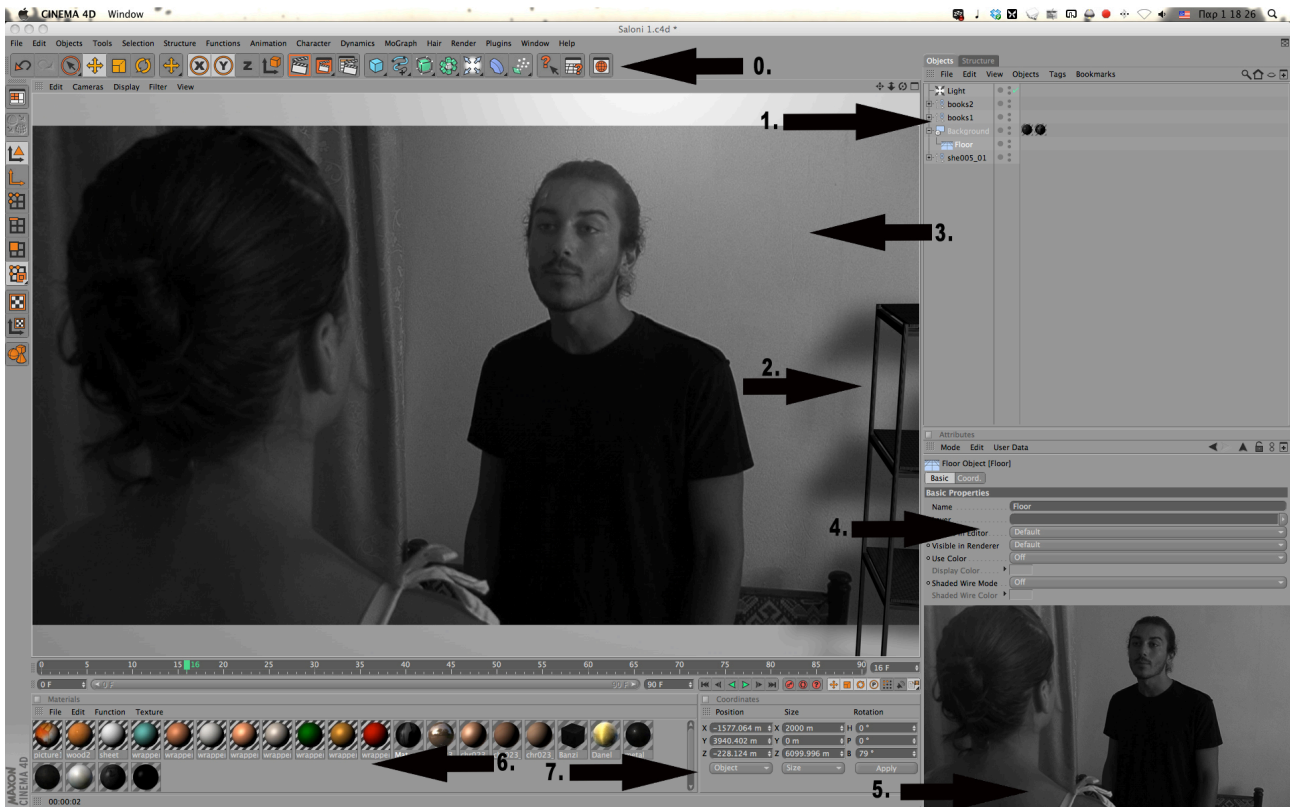


(c) Touchstone Pictures



(c) Touchstone Pictures

**Εικόνα 11.** Πάνω σκηνή από τα γυρίσματα της ταινίας “King Arthur”, κάτω η ίδια σκηνή μετά την επεξεργασία.



**Εικόνα 12.** “Screen shot” από το πρόγραμμα τρισδιάστατης σχεδίασης “Cinema 4D”

**0.** Επιλογές που αφορούν την δημιουργία αντικειμένων και τοποθέτησης τους στο χώρο.

**1.** Τα στοιχεία που έχουν τοποθετηθεί και απαρτίζουν το “project”. Στην συγκεκριμένη περίπτωση κατά σειρά είναι: φως, ο χώρος και η βιβλιοθήκη.

**2.** Το 3d αντικείμενο που έχει τοποθετηθεί στην σκηνή.

**3.** Η σκηνή που υπόκειται την επεξεργασία.

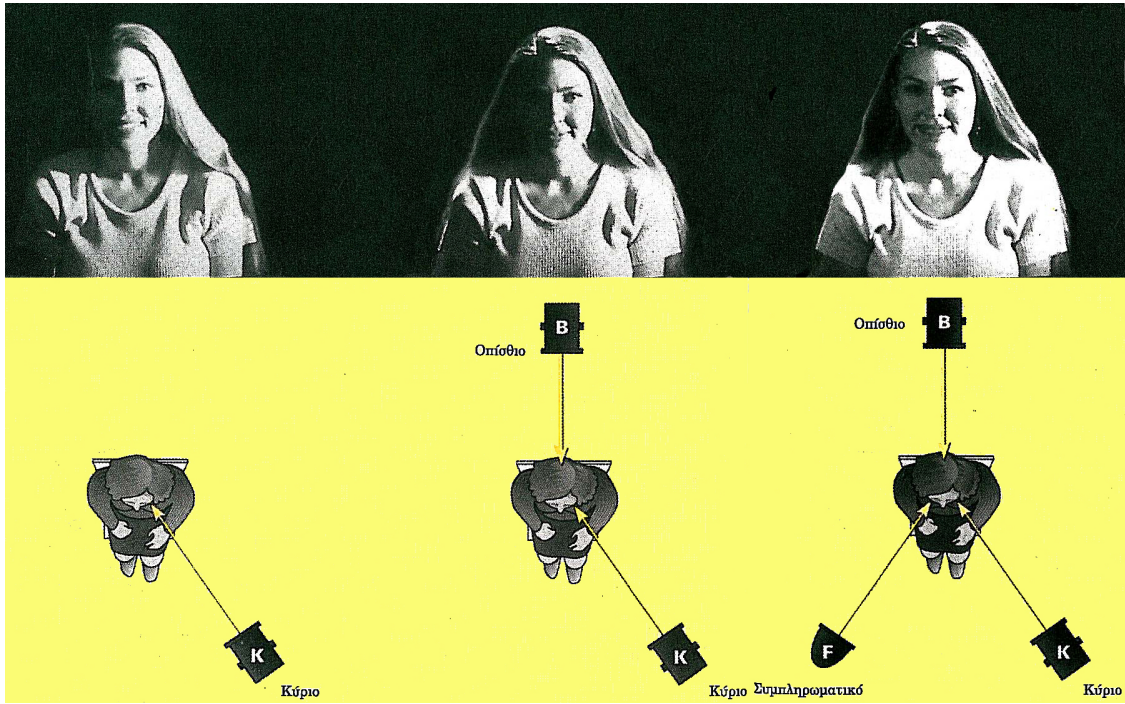
**4.** Σημείο αλλαγής παραμέτρων των προστιθέμενων στοιχείων είτε αντικειμένων, είτε του χώρου είτε του φωτός.

**5.** “Screen shot” από την ίδια σκηνή, χωρίς την επεξεργασία (προσθήκη 3d αντικειμένου και φωτισμού).

**6.** Επιλογή και παραμετροποίηση του χρώματος των αντικειμένων.

**7.** Παραμετροποίηση των μεγεθών των 3d αντικειμένων.





**Εικόνα 13.** Διαφορετικοί φωτισμοί του ίδιου θέματος, παρουσιάζοντας τις διαφορές της δραματικότητας. Πάνω το φωτισμένο θέμα και κάτω ο αντίστοιχος φωτισμός στο πλάτο.



**Εικόνα 14.** Πάνω, διαφορετικός φωτισμός αριστερά και δεξιά με αποτέλεσμα, στην δεξιά να αναδεικνύονται περισσότερες λεπτομέρειες στο θέμα.

