

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά όλους αυτούς, που με μεγάλη προθυμία, μου χάρισαν τις γνώσεις και το χρόνο τους, προκειμένου να ολοκληρωθεί αυτή η εργασία. Και φυσικά, ευχαριστώ τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κ. Χρήστο Χουσίδη, για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε, αναθέτοντάς μου την παρούσα διπλωματική εργασία.

Κυριακούλη Ανδρονίκη  
Ρέθυμνο 2007

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Αυτή η διπλωματική εργασία, αποτελεί μια προσπάθεια δημιουργίας ταινίας, η οποία δεν περιλαμβάνει καθόλου live action, παρά μόνο κούκλες που φαίνεται να κινούνται με τη βοήθεια της stop-motion τεχνικής animation.

Πιο συγκεκριμένα, είναι μια προσπάθεια που περιλαμβάνει όλα τα στάδια παραγωγή μιας ταινίας. Κάθε στάδιο από αυτά αποτελεί από μόνο του ένα μεγάλο κεφάλαιο. Η προσπάθεια αυτή ξεκίνησε αρχικά από τη συγγραφή του σεναρίου και συνέχισε με το κεφάλαιο του φωτισμού, με την κατασκευή των σκηνικών, την ηχοληψία, τις κούκλες, την τεχνική animation για την κίνηση τους και το μοντάζ, φτάνοντας στο τελικό στάδιο της μουσικής επένδυσης και της εξαγωγής της ταινίας από το πρόγραμμα μοντάζ. Όλες οι παραπάνω εργασίες έγιναν στα πλαίσια μιας χαμηλού κόστους παραγωγής, για την παρούσα διπλωματική εργασία.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός αυτής της διπλωματικής εργασίας, είναι να μελετηθεί και να εφαρμοστεί στην πράξη η διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας με τεχνικές animation. Μελετάται τόσο το τεχνικό κομμάτι αυτής, όσο και το καλλιτεχνικό.

Το καλλιτεχνικό, περιλαμβάνει πολλές εργασίες, μεγάλο μέρος των οποίων είναι πρακτικής φύσης. Οι εργασίες αυτές έχουν να κάνουν, καταρχήν με τη μελέτη της δομής ενός σεναρίου, αλλά και τη μεταφορά του ιστορικού λογοτεχνικού έργου του G. Orwell «Η Φάρμα Των Ζώων», σε σενάριο για τον κινηματογράφο ή την τηλεόραση. Ακόμα, τη δημιουργία του storyboard, το οποίο περιγράφει ολόκληρο το σενάριο με τη μορφή σκίτσου, περιέχοντας επίσης αρκετά στοιχεία για την σκηνοθεσία και την κατασκευή των σκηνικών, όσον αφορά στην τοποθέτησή τους στο χώρο.

Στο τεχνικό μέρος, περιλαμβάνονται εργασίες περισσότερο χρονοβόρες, σχετικές με τη λήψη των πλάνων και την τεχνική του φωτισμού, την επεξεργασία της εικόνας μέσω software μη γραμμικού μοντάζ, τη λήψη ήχου και την επεξεργασία του ηχητικού περιβάλλοντος της ταινίας.

Η τεχνική animation που χρησιμοποιήθηκε, είναι η stop-motion ή stop-action animation, η οποία συνίσταται στη λήψη φωτογραφιών που στη συνέχεια τοποθετούνται η μία μετά την άλλη, δημιουργώντας έτσι την ψευδαίσθηση της κίνησης.[5],[6]

Επίσης, όλοι οι διάλογοι ηχογραφήθηκαν ξεχωριστά και επεξεργάστηκαν σε πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου.

Στην εργασία καλύφθηκαν όλες οι παραπάνω εργασίες, άλλες σε μεγαλύτερο βαθμό και άλλες σε μικρότερο, σε σχέση πάντα με τις δυνατότητες που έχει μια χαμηλού κόστους παραγωγή για μια διπλωματική εργασία.

Οι κούκλες που χρησιμοποιήθηκαν δεν ήταν ειδικές για animation και αυτό δημιούργησε πρόβλημα στον σχηματισμό της κίνησης και στην έκφραση των χαρακτήρων. Παρ' όλες όμως τις δυσκολίες που υπήρχαν γενικότερα, το τελικό αποτέλεσμα κρίνεται αρκετά ικανοποιητικό.

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<b>1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....</b>	<b>6</b>
1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ.....	6
1.2 ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΟΝ G. ORWELL ΚΑΙ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ (1903-1950).....	7
<b>2.ΓΝΩΣΤΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION.....</b>	<b>10</b>
2.1. STOP-MOTION ANIMATION.....	10
2.2. PIXILATION.....	10
2.3. OBJECT ANIMATION (animation αντικειμένων).....	10
2.4. PUPPET ANIMATION (κινούμενες κούκλες).....	11
2.5. PLASTICINE ANIMATION (animation με πλαστελίνη).....	11
2.6. ALEXEIEFF’S PIN SCREEN (οθόνη με καρφίτσες του Alexeieff).....	11
2.7. CARTOON (κινούμενο σχέδιο).....	12
<b>3. ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ (PRE-PRODUCTION).....</b>	<b>13</b>
3.1. ΣΕΝΑΡΙΟ.....	13
3.1.1. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....	13
3.1.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΕΤΑΓΡΑΦΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΕ ΣΕΝΑΡΙΟ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ Ή ΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ.....	14
3.1.3. ΕΙΔΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ.....	15
3.1.4. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	15
3.1.5. ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΝΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	16
3.2. STORYBOARD.....	16
3.3. ΜΑΚΕΤΑ.....	18
3.3.1. ΤΡΟΠΟΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΤΗΣ ΜΑΚΕΤΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΧΩΡΟΥ.....	17
3.4. ΦΟΝΤΑ.....	19
3.5. ΦΩΤΙΣΜΟΣ.....	19
3.6. ΚΟΥΚΛΕΣ.....	21
3.7. ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ.....	22
3.7.1. ΚΙΝΗΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ.....	23
3.7.2. ΚΙΝΗΣΗ ΖΩΩΝ.....	24
<b>4. ΚΥΡΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗ (MAIN PRODUCTION).....</b>	<b>26</b>
4.1. ΕΙΔΗ ΠΛΑΝΩΝ.....	26

4.2. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ.....	27
4.2.1 Η ΚΑΜΕΡΑ ΚΑΙ Η ΚΙΝΗΣΗ.....	30
4.2.1.1. ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ ΣΕ ΣΤΑΘΕΡΟ ΑΞΟΝΑ.....	30
4.2.1.2. ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ ΣΕ ΜΗ ΣΤΑΘΕΡΟ ΑΞΟΝΑ.....	30
4.3. ΚΑΜΕΡΑ ΣΕ ΤΡΙΠΟΔΟ.....	30
4.4. ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗ ΦΩΝΩΝ, ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΜΙΞΗ.....	31
<b>5. ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ (POST PRODUCTION).....</b>	<b>33</b>
5.1. ΜΟΝΤΑΖ.....	33
5.2. ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΤΑΖ.....	34
5.2.1. ΓΡΑΜΜΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΤΑΖ.....	34
5.2.2. ΜΗ-ΓΡΑΜΜΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΤΑΖ.....	36
5.3. ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ.....	36
<b>6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ .....</b>	<b>38</b>
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α - ΣΕΝΑΡΙΟ «Η ΦΑΡΜΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ».....	39
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β - STORYBOARD «Η ΦΑΡΜΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ».....	44
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	51

# 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

## 1.1. Εισαγωγή στην εργασία

Στην εργασία αυτή μελετάται και περιγράφεται η διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας με τη μορφή του animation, χρησιμοποιώντας την τεχνική του stop-motion ή stop-action animation. Γίνεται χρήση της τεχνικής αυτής στην περίπτωση του puppet animation (animation με κούκλες), του object animation (animation αντικειμένων), του pixillation (animation με ζωντανούς ηθοποιούς) και του claymation ή plasticine animation (animation με πλαστελίνη).[5] Στο puppet animation, οι κούκλες που χρησιμοποιούνται είναι κατασκευασμένες από ένα μεταλλικό σκελετό, ο οποίος καλύπτεται από αφρό καουτσούκ για να τις κάνει μαλακές και εύπλαστες. Σύμφωνα με την τεχνική αυτή, λαμβάνονται φωτογραφίες-frames που στη συνέχεια τοποθετούνται η μία μετά την άλλη στο time line του προγράμματος μοντάζ, δίνοντας έτσι την ψευδαίσθηση της κίνησης. Ο λόγος που η τεχνική αυτή ονομάζεται έτσι είναι, επειδή η κάμερα βρίσκεται σε κατάσταση 'stop' για να γίνουν οι αλλαγές που χρειάζονται για την δημιουργία της κίνησης και στη συνέχεια η κάμερα ξανά αρχίζει να γράφει, είναι δηλαδή σε κατάσταση 'action'. Αυτό επαναλαμβάνεται μέχρι να ολοκληρωθεί η κίνηση.

Η πρώτη όμως και πολύ βασική εργασία για την δημιουργία της ταινίας, είναι η ύπαρξη του σεναρίου που χαρακτηρίζεται ως το θεμέλιο μιας παραγωγής. Η μεταγραφή ενός λογοτεχνικού έργου σε σενάριο είναι μια διαδικασία δύσκολη που χρειάζεται προσοχή και υπόκειται σε ορισμένους κανόνες.[2],[4] Τα βασικά νοήματα και οι κεντρικοί χαρακτήρες του λογοτεχνικού έργου πρέπει να διατηρηθούν, χωρίς αυτό να απαγορεύει στο σεναριογράφο να αυτοσχεδιάσει και να κατευθύνει τη δράση όπως θέλει αυτός.

Άλλες εργασίες που έγιναν, είναι κατασκευή των σκηνικών και των φόντων με τέτοιο τρόπο, ώστε να βοηθάνε τον θεατή να τοποθετηθεί στο χώρο δράσης. Τα σκηνικά ήταν αρκετά μεγάλα για μεγαλύτερη ευκολία στη λήψη των πλάνων.

Στην περίπτωση του φωτισμού, η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε λέγεται 'τεχνική τριγωνικού φωτισμού' ή αλλιώς 'three point lighting'.[8] Σύμφωνα με την τεχνική αυτή, τα φωτιστικά σώματα τοποθετούνται σε συγκεκριμένες θέσεις και το καθένα έχει διαφορετικό ρόλο. Σκοπό ήταν να δημιουργηθούν φωτιστικές συνθήκες

στις οποίες η απόδοση της κάμερας να είναι καλή και όχι τόσο η αποφυγή των σκιών. Εξάλλου σκιές επιτρέπεται να υπάρχουν, αρκεί να μην είναι «σκληρές».

Στην περίπτωση της ηχοληψίας, οι διάλογοι και η αφήγηση έγιναν με πυκνωτικό μικρόφωνο[20] και σε δωμάτιο όχι καλά μονωμένο, όμως χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Ο θόρυβος που υπήρχε στο ηχογραφημένο υλικό διορθώθηκε στην μετέπειτα επεξεργασία. Στη φάση αυτή της επεξεργασίας, χρησιμοποιήθηκαν και οι τρεις χώροι-reverb, όσοι είναι και οι διαφορετικοί χώροι της ταινίας (αυλή, σπίτι, αποθήκη). Οι άνθρωποι που δάνεισαν τις φωνές τους δεν ήταν ηθοποιοί, για αυτό και αρχικά υπήρχε πρόβλημα με την εκφραστικότητά τους, που στη συνέχεια όμως ξεπεράστηκε σε μεγάλο βαθμό με συνεχείς πρόβες και επανάληψη.

Το μοντάζ (μη γραμμικό), έγινε σε συγκεκριμένο video-editing software.[14] Σε αυτό το στάδιο, οι σημειώσεις του storyboard που αφορούν στη θέση της κάμερας και το είδος του πλάνου είναι πολύ χρήσιμη στην πορεία της παραγωγής.

Τέλος η επιλογή της μουσικής για την επένδυση της ταινίας έγινε με συγκεκριμένα κριτήρια, έτσι ώστε να μη δημιουργεί κέντρα προσοχής, να είναι ανάλογη του κλίματος και της έντασης της ταινίας κάθε στιγμή. Η επιλογή της μουσική πρέπει να ανταποκρίνεται στα παραπάνω, καθώς μια ταινία δεν είναι μόνο οπτική, αλλά και ακουστική. Εικόνα και ήχος πρέπει να κάνουν ένα δεμένο σύνολο.

Στη σημερινή εποχή, το animation χρησιμοποιείται σε πολλούς τομείς. Οι πιο γνωστοί από αυτούς είναι ο τομέας της διαφήμισης, της διασκέδασης, της ψυχαγωγίας. Τα τελευταία χρόνια όμως, το animation αρχίζει να μπαίνει και στην εκπαίδευση, αντικαθιστώντας τις διαλέξεις στις αίθουσες. Έρευνες έχουν αποδείξει πως από αυτά που διαβάζουμε αποτυπώνονται στον εγκέφαλο το 10%, από αυτά που ακούμε το 20% και από αυτά που προέρχονται από οπτικοακουστικά μέσα το 50%.

[11]

## **1.2. Αναφορά στον G. Orwell και το έργο του (1903-1950)**

Ο George Orwell, γεννήθηκε στις 25 Ιουνίου 1903 στο Μοτιχάρι της Ινδίας.[1] Το 1911 πηγαίνει στην Αγγλία, όπου αποδεικνύεται πραγματική ιδιοφυΐα στα μαθήματα, η φτώχεια ωστόσο της οικογενείας του τον κρατά σε κοινωνική απομόνωση. Οι επιδόσεις του, του χάρισαν μια υποτροφία στο περίφημο κολέγιο Ιτον. Η παραμονή του εκεί κάνει τον Οργουελ ακόμη πιο απόμακρο και μοναχικό.

Από μικρός ονειρευόταν να γίνει συγγραφέας αλλά ποτέ ως τότε δεν είχε προσπαθήσει να γράψει δημιουργικά. Το μόνο που έκανε, χάνοντας πολύτιμο χρόνο, ήταν να γράφει τεράστια κατεβατά από σκέψεις και ιδέες. Ύστερα από λίγα χρόνια επιστρέφει στην Ινδία ως αξιωματούχος της Αυτοκρατορίας. Εκεί όμως αρχίζει να νιώθει ότι το επάγγελμά του πήγαινε κόντρα στην ηθική του. Η αναξιοκρατία και η ψευτιά ήταν άλλωστε αυτά που ο Οργουελ από μικρό παιδί σιχαινόταν. Παραιτείται λοιπόν από την αποικιακή αστυνομία και επιστρέφει στην Αγγλία αποφασισμένος να γίνει συγγραφέας. Πρώτα φρόντισε να χαρίσει όλα τα υπάρχοντά του στις φτωχότερες οικογένειες και μετά άρχισε να περιπλανιέται στους δρόμους βρώμικος, κάνοντας βαριές εργατικές δουλειές και πιστεύοντας ότι στη φτώχεια και στην απελπισία βρίσκεται η πραγματική ανθρώπινη αξιοπρέπεια.

Ύστερα από αυτή την εμπειρία γράφει το βιβλίο *Οι αλήτες του Παρισιού και του Λονδίνου* και την ίδια χρονιά (1934) το *Μέρες της Μπούρμα*, έργα που του χαρίζουν δημοσιότητα. Στη συνέχεια δηλώνει την εκτίμησή του στο κομμουνιστικό καθεστώς και δουλεύει σε αριστερά έντυπα. Τον χειμώνα του 1937 τον περνά με τους άνεργους ανθρακωρύχους της Βόρειας Αγγλίας, αλλά αντί για δημοσιογραφικές ανταποκρίσεις γράφει το *Στον δρόμο για το Γουίγκαν Πίαρ*. Λίγο πριν από την έκδοσή του ο Όργουελ είχε καταταγεί ως εθελοντής στον Επαναστατικό Ισπανικό Στρατό. Σε μια μάχη τραυματίζεται σοβαρά στον λαιμό και μια ελαφρά παράλυση στην αριστερή πλευρά και η μερική απώλεια της φωνής του σηματοδίνουν ολόκληρη τη ζωή του. Απομακρύνεται από τις κομμουνιστικές οργανώσεις και επιστρέφει στην Αγγλία. Από την ισπανική εμπειρία του γεννιέται το *Πεθαίνοντας στην Καταλονία*. Συνεργαζόμενος με τον ηγέτη των εργατικών Μπίβαν γράφει στην προοδευτική εφημερίδα «Tribune» άρθρα που αργότερα θεωρήθηκαν ό,τι καλύτερο είχε γράψει ποτέ. Ο Τζορτζ Όργουελ δεν έπαψε να ασχολείται με τα κοινά. Στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο ήθελε να πολεμήσει για την Αγγλία αλλά η υγεία του δεν του το επέτρεψε. Αντ' αυτού λοιπόν δούλεψε ως ανταποκριτής του BBC στην Ινδία. Μετά το τέλος του πολέμου επιστρέφει στην Αγγλία. Περνάει καιρός που δεν γράφει τίποτε άλλο εκτός από τα άρθρα του. Ύστερα από χρόνια δημιουργεί τη *Φάρμα των ζώων*, ένα θαυμάσιο έργο με το οποίο λύνει το βιοποριστικό πρόβλημά του. Αφού αγοράζει ένα σπίτι σε ένα νησάκι της Σκωτίας αποφασίζει να μείνει εκεί για πάντα με τον υιοθετημένο γιο του. Η φυματίωση όμως τον αναγκάζει να ζήσει τελικά περισσότερο μέσα στα σανατόρια. Εκεί είναι που ολοκλήρωσε το προφητικό και πολύ γνωστό 1984, το έργο που τον έκανε δημοφιλή ως σήμερα (ιδίως σήμερα). Το έργο τελείωσε



το 1948, (ο τίτλος προέκυψε από την αναστροφή της χρονολογίας), και κυκλοφόρησε ύστερα από ένα χρόνο. Το αριστούργημα αυτό αποτελεί ένα από τα 100 πιο πολυδιαβασμένα βιβλία όλων των εποχών.

Ο Όργουελ πέθανε εξαθλιωμένος, αδύναμος και πάμπτωχος σε ένα νοσοκομείο του Λονδίνου για απόρους στις 21 Ιανουαρίου 1950, σε ηλικία 47 χρονών. Η κληρονομιά που άφησε πίσω του ο άνδρας που χαρακτηρίστηκε ένας από τους μεγαλύτερους διανοητές, είναι εννέα λογοτεχνικά έργα και πολλά κοινωνιολογικά και πολιτικά άρθρα.

Στη *Φάρμα των ζώων*, σατιρίζει την ρωσική επανάσταση και την Ρωσία των μετεπαναστατικών χρόνων. Κατ'επέκταση όμως και κάθε επανάσταση. Στη φάρμα του κύριου Τζόουνς, τα ζώα με επικεφαλής τα γουρούνια, επαναστατούν εναντίον του ανθρώπου και τον διώχνουν. Τα γουρούνια όμως δεν αργούν να διαφθαρούν από την εξουσία και μία νέα τυραννία παίρνει τη θέση της παλιάς. Το τελικό σύνθημα είναι «όλα τα ζώα είναι ίσα, αλλά μερικά είναι πιο ίσα από τα άλλα».

Τον Απρίλιο του 1954, η *Φάρμα των ζώων* του Orwell, μεταφέρεται στην οθόνη με τη μορφή του animation film. Ήταν η πρώτη ταινία animation μεγάλου μήκους της Βρετανικής σχολής η οποία ολοκληρώθηκε μετά από δύο χρόνια και ύστερα από εργασία 70 συνεργατών. [5]

## 2. ΓΝΩΣΤΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION

Στο κεφάλαιο αυτό αναφέρονται τεχνικές animation που χρησιμοποιούνται τόσο στις μέρες μας αλλά και παλαιότερα.[5] Οι πιο γνωστές από αυτές είναι :

### 2.1. Stop-motion animation.

Είναι τεχνική 3D animation (τριών διαστάσεων). Η κάμερα στηρίζεται απαραίτητα σε τρίποδο όπως και στην live action. Ο animator κινεί λίγο την κούκλα και τραβά μια φωτογραφία. Ξανά κινεί την κούκλα και τραβά και πάλι μια φωτογραφία και αυτό συνεχίζεται μέχρι να ολοκληρωθεί η επιθυμητή κίνηση. Όλες αυτές οι φωτογραφίες η μία μετά την άλλη συνθέτουν την κίνηση και δίνουν την ψευδαίσθηση ότι η κούκλα κινείται μόνη της. Η διάρκεια των κινήσεων εξαρτάται αποκλειστικά από την διάρκεια των διαλόγων και της αφήγησης.

### 2.2. Pixilation.

Είναι 3D τεχνική animation, στην οποία η λήψη γίνεται καρέ-καρέ ενός ζωντανού ηθοποιού (εικ.2.2.1). Το αποτέλεσμα είναι μια ασυνήθιστη, σπασμωδική κίνηση του ανθρώπου.



εικ. 2.2.1 καρέ-καρέ λήψη ενός ζωντανού ηθοποιού

### 2.3. Object animation (animation αντικειμένων).

Είναι 3D τεχνική animation, στην οποία ο δημιουργός κινεί τα αντικείμενα μπροστά από την κάμερα αφού προηγουμένως έχει καθορίσει τις κινήσεις που θέλει να πετύχει. Με μετέπειτα επεξεργασία, τα αντικείμενα αυτά μπορούν να αλλάζουν χρώμα , σχήμα και άλλα χαρακτηριστικά τους.



**εικ. 2.3.1** Τα αντικείμενα αυτά μπορούν να αλλάζουν χρώμα , σχήμα.

#### **2.4. Puppet animation (κινούμενες κούκλες).**

Είναι 3D τεχνική animation. Οι κούκλες έχουν αρθρώσεις ώστε να μην κινούνται απότομα και σπασμωδικά. Μέσα στην κούκλα υπάρχει ένας μηχανισμός, ένας μηχανικός σκελετός που καλύπτεται από αφρό καουτσούκ. Στην παρούσα εργασία χρησιμοποιήθηκε κατά κανόνα αυτή η τεχνική animation.

#### **2.5. Plasticine animation ή Claymation (animation με πλαστελίνη).**

Στην τεχνική αυτή χρησιμοποιούνται μορφές και αντικείμενα φτιαγμένα από πλαστελίνη. Η πλαστελίνη παραμορφώνεται σταδιακά καρέ-καρέ. Ότι παραμένει ακίνητο στην ταινία είναι φτιαγμένο από σταθερά υλικά που μοιάζουν με πλαστελίνη, όπως είναι ο πηλός ή η κεραμική πορσελάνη. Είναι τεχνική 3D.



**εικ.2.5.1** claymation



**εικ.2.5.2** claymation

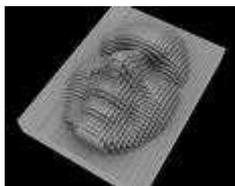


**εικ.2.5.3** claymation

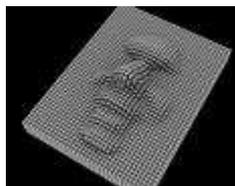
#### **2.6. Alexeieff's pin screen (οθόνη με καρφίτσες του Alexeieff).**

Σύμφωνα με την τεχνική αυτή, σε μια οθόνη τοποθετούνται χιλιάδες καρφίτσες που είναι ίσες σε μήκος μεταξύ τους. Πιέζοντας με διαφορετική δύναμη τις καρφίτσες, δημιουργούνται κυματισμοί οι οποίοι φωτίζονται από το πλάι. Αλλάζοντας το μήκος από τις καρφίτσες, αλλάζει και η ένταση του φωτός. Τέλος

κινηματογραφείται καρέ-καρέ αυτή η αλλαγή των σκιών με αποτέλεσμα να έχουμε κίνηση.



**εικ.2.6.1** οθόνη  
με καρφίτσες



**εικ.2.6.2** οθόνη  
με καρφίτσες

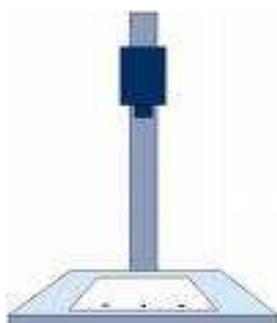


**εικ. 2.6.3** οθόνη  
με καρφίτσες

## 2.7. Cartoon (κινούμενο σχέδιο).

Είναι τεχνική 2D animation (δύο διαστάσεων), στην οποία χρησιμοποιούνται σχέδια χρωματισμένα και η κινηματογράφησή τους γίνεται με συγκεκριμένη σειρά στη rostrum camera.

Η rostrum camera (εικ. 2.7.1) αποτελείται από ένα τραπέζι και πάνω από το τραπέζι, είναι προσαρμοσμένη μία κάμερα. Συνήθως έχει προβολείς δεξιά και αριστερά της βάσης. Η βάση μπορεί να κινείται δεξιά-αριστερά, μπροστά-πίσω, μιμείται έτσι τις κινήσεις της κάμερας. Η κάμερα βρίσκεται πάνω σε ένα άξονα-οδηγό και έχει τη δυνατότητα της κάθετης κίνησης. Με αυτό τον τρόπο κάνει track in ή out ή αλλιώς zoom. Υπάρχει rostrum camera, που έχει πολλά επίπεδα τέτοιων βάσεων, ώστε να μπορεί ταυτόχρονα να κινηματογραφεί περισσότερα επίπεδα, δίνοντας έτσι την αίσθηση του βάθους. [17]



**εικ.2.7.1** Rostrum Camera

### **3. ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ (PRE-PRODUCTION)**

Το κεφάλαιο αυτό αναφέρεται στο στάδιο της προ-παραγωγής. Στο στάδιο αυτό, γίνονται όλες οι απαραίτητες εργασίες πριν από τα γυρίσματα της ταινίας. Γίνεται όλη η προετοιμασία για να ξεκινήσει η λήψη των πλάνων. Όπως είναι το storyboard, τα σκηνικά, ο φωτισμός, η ηχοληψία των διαλόγων και της αφήγησης.

#### **3.1. Σενάριο**

##### **3.1.1. Ιστορική αναδρομή**

Η λέξη σενάριο προέρχεται από την ιταλική λέξη scenario- σκηνάριο ( scena σημαίνει σκηνή). Το σκηνάριο κατά τους βυζαντινούς χρόνους ήταν το βιβλίο οδηγιών, όπου κρατούνταν σημειώσεις για το ανέβασμα των σκηνών ενός θεατρικού έργου. Συνήθως χρησιμοποιούνταν σε έργα θρησκευτικού χαρακτήρα όπου και δεν επιτρεπόταν καμία παρέκκλιση κατά την παράσταση, για να μην αλλοιωθεί ο αυστηρά δογματικός χαρακτήρας και τα νοήματα που περιέχονταν στο θεολογικό έργο. [2]

Σήμερα, το σενάριο περιέχει τις ιδέες και τα μηνύματα που προκύπτουν ύστερα από συνεννόηση του συγγραφέα, του σκηνοθέτη και του παραγωγού. Αφού ολοκληρωθεί, θα μοιραστεί και στους υπόλοιπους συντελεστές ώστε να υπολογιστεί το κόστος της παραγωγής, να βρεθούν οι κατάλληλοι χώροι, το στυλ των σκηνικών και τα ενδύματα των ηθοποιών.

Κάθε σενάριο αποτελείται από τρία μέρη:

- Τον πρόλογο, όπου γίνεται η εισαγωγή στο πρόβλημα και η παρουσίαση των ηρώων.
- Το επεισόδιο, όπου πραγματοποιείται η κορύφωση του προβλήματος.
- Την έξοδο, όπου παρουσιάζεται η δικαίωση ή η πτώση του κύριου ήρωα. Με λίγα λόγια, το σενάριο αποτελεί τα θεμέλια μιας οπτικοακουστικής παραγωγής.

### **3.1.2. Διαδικασία μεταγραφής λογοτεχνικού έργου σε σενάριο, για τη μεταφορά του στον κινηματογράφο ή την τηλεόραση**

Στο κεφάλαιο αυτό, μελετάται η διαδικασία της μεταγραφής ενός λογοτεχνικού έργου σε σενάριο, για τη μεταφορά του στον κινηματογράφο ή την τηλεόραση, πράγμα που είναι αρκετά δύσκολο. Απαιτεί μεγάλη προσοχή ώστε να μην αλλοιωθούν τα αρχικά νοήματα και ο χαρακτήρας του λογοτεχνικού έργου.

Παρακάτω αναφέρονται τα σημαντικά στοιχεία που δεν πρέπει να παραλειφθούν.

Διασκευάζω, σημαίνει μεταγράφω κάτι από το ένα μέσο, σε ένα άλλο. Η διασκευή ορίζεται σαν την επεξεργασία και τη μεταβολή της αρχικής μορφής, μέσω προσθαφαιρέσεων και η εμφάνιση με νέα μορφή.

Στην περίπτωση της διασκευής, ο σεναριογράφος μπορεί να αλλάξει πολλά πράγματα από το λογοτεχνικό έργο. Όπως για παράδειγμα, τη δραματική αξία των γεγονότων, το τέλος του έργου, κρατώντας πάντα όμως τα βασικά στοιχεία, όπως για παράδειγμα, τον βασικό ήρωα. Για μια σωστή διασκευή-μεταγραφή, πρέπει να προσέξουμε τα παρακάτω, και παράλληλα με την προσωπική κρίση κάθε σεναριογράφου να προκύψει ένα σενάριο όπου θα υπάρχει και ο αυτοσχεδιασμός και τα απαραίτητα στοιχεία του πρωτότυπου λογοτεχνικού έργου. Όπως λέει και ο κ. Δημήτρης Βόρρης, σεναριογράφος και σκηνοθέτης, υπάρχουν μερικοί βασικοί κανόνες για το σενάριο, μια αρχή μια μέση κι ένα τέλος, η σύγκρουση, η λύση και τα λοιπά. Είναι μερικοί βασικοί κανόνες και ο καθένας μετά μπορεί να τους πάρει να τους αμφισβητήσει και να βρει έναν συγκεκριμένο τρόπο εργασίας που νομίζει ότι είναι πιο παραγωγικός ή πιο αποδοτικός. [10]

Στη διαδικασία της μεταγραφής του λογοτεχνικού έργου σε σενάριο, γίνεται αρχικά η σκιαγράφηση των χαρακτήρων και η επιλογή των σημαντικότερων χαρακτήρων για την εξέλιξη της ιστορίας, παραλείποντας ορισμένους δευτερεύοντες χαρακτήρες.

Στη συνέχεια, γίνεται η ανάδειξη των δραματικών συγκρούσεων του λογοτεχνικού έργου που είναι και αυτές που προωθούν την ιστορία. Η μεταφορά των δραματικών συγκρούσεων από το λογοτεχνικό έργο στο σενάριο πρέπει να γίνεται προσεκτικά, ώστε να διατηρηθεί η ένταση, όπου υπάρχει στο βιβλίο. Στην ανάδειξη αυτή, σημαντικό ρόλο παίζει επίσης η μουσική αλλά και η σκηνοθεσία.

Στην παρούσα εργασία, έγινε η συγγραφή των διαλόγων, με τρόπο ώστε να μην αλλάξει το νόημα του λογοτεχνικού έργου και να διατηρηθεί η ένταση των

γεγονότων και το ύφος των χαρακτήρων. Για την εξέλιξη της πλοκής της ταινίας, έπρεπε να είναι έντονο το στοιχείο του διαλόγου. Έτσι δημιουργήθηκαν διάλογοι-συνομιλίες μεταξύ των ηρώων, και από μέρη του βιβλίου όπου ο λόγος ήταν πεζός. Αυτό ήταν και το κομμάτι του αυτοσχεδιασμού, βασισμένος πάντα όμως στα νοήματα και τις ιδέες που υπήρχαν στο πρωτότυπο λογοτεχνικό έργο.

Ακόμα, ορίστηκε η άρθρωση του κινηματογραφικού ρυθμού και η κλιμάκωση. Πρέπει να υπάρχει εξέλιξη στην ιστορία, τα γεγονότα να κατευθύνονται όλα προς τη λύση του προβλήματος, να υπάρχει συνοχή. Δεν μπορεί για παράδειγμα ένα σενάριο να ξεκινάει ως κωμωδία, να περνάει σε αστυνομική περιπέτεια και να καταλήγει σε ταινία τρόμου. Επίσης, δεν πρέπει να γίνεται λεπτομερής περιγραφή των γεγονότων, γιατί αυτό κουράζει τον θεατή.

### **3.1.3. Είδη σεναρίων**

Θεωρητικά, τα είδη των σεναρίων είναι τρία:

- Το σενάριο θέματος, όπως για παράδειγμα ο πόλεμος, μια εξέγερση, ο έρωτας.
- Το σενάριο χαρακτήρων, όπως για παράδειγμα η ιστορία ενός ανθρώπου ζηλιάρη ή τσιγκούνη.
- Το σενάριο κατάστασης (εξωτερικής) όπως ένας σεισμός, μια φωτιά ή ένα ναυάγιο.

Στην πραγματικότητα το ένα είδος ενυπάρχει μέσα στο άλλο, αλλά αυτό που κυριαρχεί είναι ένα. Υπάρχει δηλαδή συγκεκριμένος σεναριακός στόχος.

### **3.1.4. Σχεδιασμός του σεναρίου**

Ο σχεδιασμός του σεναρίου ακολουθεί μια συγκεκριμένη σειρά εργασιών:

- Το θέμα. Εντοπίζεται το θέμα.
- Σύνοψη. Η ιστορία περιγράφεται συνοπτικά.
- Χαρακτήρες. Γίνεται καταγραφή των χαρακτήρων. Τα εξωτερικά στοιχεία των ηρώων (ηλικία, επάγγελμα) και τα εσωτερικά (απόψεις του και αναζητήσεις του).

- Ιστορία (εκτεταμένα). Αφού έχει αποφασιστεί ποιοι θα είναι οι ήρωες- κύριοι και δευτερεύοντες - αρχίζει να φτιάχνεται μία ιστορία με αρχή, μέση και τέλος. Είναι ένα σενάριο σε μικρογραφία.
- Συνοπτική ανάπτυξη. Εδώ διαρθρώνονται οι σκηνές, περιγράφεται τι περιέχει μια σκηνή και ποιος είναι ο ρόλος της στο χτίσιμο της ιστορίας.
- Έλεγχος του σχεδιασμού. Στην περίπτωση μεγάλων παραγωγών, το σενάριο που φτιάχτηκε με τα προηγούμενα στοιχεία, εξετάζεται ή και εμπλουτίζεται από τον σεναριογράφο, τον σκηνοθέτη και τον παραγωγό.

### 3.1.5. Βασικά στοιχεία ενός σεναρίου

Ένα σενάριο για να είναι ολοκληρωμένο, πρέπει να περιλαμβάνει ορισμένα βασικά στοιχεία:

- Συγκρούσεις. Είναι κύριο στοιχείο που βοηθά στην αποσαφήνιση των χαρακτήρων και φυσικά στην προώθηση της ιστορίας.
- Διάλογος. Το σημαντικότερο σεναριακό στοιχείο. Με τον διάλογο
  - i. Προωθείται η ιστορία
  - ii. Γίνονται γνωστοί οι χαρακτήρες των ηρώων
  - iii. Καθορίζεται το ύφος και το στυλ (όπως π.χ. με την έντονη ομιλία)
  - iv. Δίνεται συγκεκριμένος ρυθμός (διαφορά αφήγησης και διαλόγου)
  - v. Γίνονται γνωστά τα νοήματα και οι ιδέες.

Ο διάλογος θα πρέπει να είναι στο ύφος των χαρακτήρων, όπως αυτό έχει αποφασιστεί από την ομάδα παραγωγής. Για το λόγο αυτό, ηχογραφήθηκε αρχικά ένας οδηγός με τους διαλόγους, τον οποίο οι ηθοποιοί άκουσαν πριν την ηχογράφησή τους, ώστε το αποτέλεσμα να πλησιάζει στο επιθυμητό. Αφού ολοκληρωθεί το σενάριο, θα μοιραστεί και στους υπόλοιπους συντελεστές ώστε να υπολογιστεί το κόστος του έργου, να βρεθούν οι κατάλληλοι χώροι, το στυλ των σκηνικών και τα ενδύματα των ηθοποιών. Τέλος, αν χρειαστεί θα γίνουν διορθώσεις σύμφωνα με τις ανάγκες και τις δυνατότητες της παραγωγής. Με λίγα λόγια, το σενάριο αποτελεί τα θεμέλια της παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου. [2], [3], [4]

## 3.2. Storyboard

Στο κεφάλαιο αυτό θα δούμε τι είναι το storyboard ποια η σημασία του σε μια παραγωγή animation.



Μετά τη συγγραφή του σεναρίου, ακολουθεί η σχεδίαση του storyboard. Στο στάδιο αυτό, το σενάριο χωρίζεται σε πλάνα τα οποία απεικονίζονται με τη μορφή σκίτσου. Το storyboard δηλαδή είναι μία αλληλουχία σχεδίων, που περιγράφουν ολόκληρο το σενάριο και δείχνουν τη ροή της δράσης, ώστε η ομάδα παραγωγής να έχει πλήρη εικόνα της ταινίας πριν αρχίσει η διαδικασία της δημιουργίας της. Αυτό γίνεται είτε ζωγραφίζοντας τα σκίτσα στο χαρτί είτε στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας ειδικά προγράμματα. Τα σκίτσα ζωγραφίζονται μέσα σε πλαίσια που αναπαριστούν την οθόνη της τηλεόρασης ή του κινηματογράφου. (εικ. 3.2.1) Στο στάδιο αυτό διορθώνονται και τα σφάλματα του σεναρίου, αν υπάρχουν. Όσο πιο αναλυτικό είναι το storyboard, τόσο πιο ελεγχόμενη είναι η διαδικασία παραγωγής.

Επίσης, στο σημείο αυτό καθορίζονται και σχεδιάζονται οι γωνίες λήψης της κάμερας, τα είδη των πλάνων και οι πληροφορίες του ήχου. Στο storyboard βλέπουμε ό,τι ακριβώς θα δει ο θεατής στην οθόνη, όσο αφορά στις ρυθμίσεις της κάμερας και τα είδη των πλάνων.

Στην περίπτωση του animation, είναι πιο σημαντική η ύπαρξη του storyboard, παρά στην live action. Στην live action μπορεί να αλλάξει η θέση του ηθοποιού ή της κάμερας χωρίς να υπάρχει κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα, σε αντίθεση με την περίπτωση του animation όπου συνήθως αλλάζει και το φόντο και ο φωτισμός, πράγμα που σημαίνει σχεδίαση των πλάνων από την αρχή. [5], [6]



εικ. 3.2.1 Παράδειγμα storyboard

### 3.3. Μακέτα

#### 3.3.1. Υλικά, τρόπος κατασκευής της μακέτας και του περιβάλλοντα χώρου

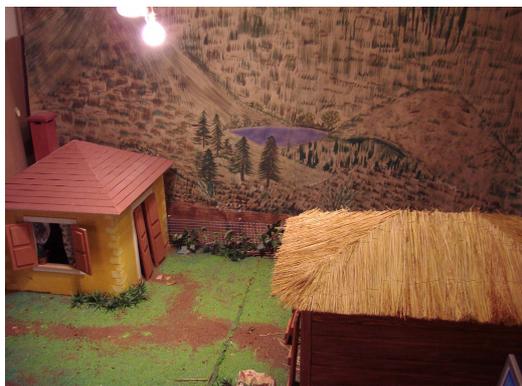
Παρακάτω, φαίνεται ο τρόπος που κατασκευάστηκε η μακέτα, τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή της και γιατί.

Τα κτίρια της μακέτας είναι κατασκευασμένα από ξύλο για να μην είναι εύθραυστα, να είναι σταθερά και να μην λυγίζουν. Αυτό, σε συνδυασμό με τα σταθερά φωτιστικά σώματα, βοήθησε στο να είναι ο φωτισμός σταθερός και οι σκιές να παραμένουν ίδιες. Οι τοίχοι της αποθήκης είναι όλοι αποσπώμενοι και ενωμένοι με καβίλιες για τις ανάγκες των πλάνων. (εικ. 3.3.2) Το ίδιο συμβαίνει και με τη στέγη αφού ο μόνος τρόπος για να φωτιστούν τα πλάνα μέσα στην αποθήκη ήταν χωρίς τη στέγη. (εικ. 3.3.3)

Πριν από την κατασκευή της μακέτας, είχε προηγηθεί το σενάριο και ο σχεδιασμός των πλάνων στο χαρτί, επομένως οι θέσεις των κτιρίων στο χώρο, οι θέσεις της πόρτας και των παραθύρων ήταν γνωστές, όπως επίσης και η μορφή της αυλής.

Το μέγεθος του σπιτιού και της αποθήκης εξαρτήθηκε από το μέγεθος που είχαν οι κούκλες. Στο σπίτι έπρεπε να χωράει ο άνθρωπος και στην αποθήκη όλες οι κούκλες μαζί. Το μέγεθος της μακέτας συνολικά, εξαρτήθηκε από το μέγεθος του σπιτιού και της αποθήκης και οι διαστάσεις της είναι 2,5m x 1,5m.

Για την διαμόρφωση του περιβάλλοντα χώρου χρησιμοποιήθηκαν αληθινές πέτρες και χώμα, αλλά και υλικά συνθετικά, όπως χόρτα και φυτά, με τα οποία φτιάχνονται συνήθως οι μακέτες, ξύλα και σύρματα για τον φράχτη και την αυλόπορτα. Σκοπός ήταν η φάρμα στο σύνολό της να πλησιάζει στη πραγματικότητα.



εικ. 3.3.1 μακέτα



εικ.3.3.2 αποσπώμενοι τοίχοι αποθήκης



εικ. 3.3.3 αποθήκη χωρίς τη στέγη

### 3.4. Φόντα

Τα φόντα είναι ζωγραφισμένα με το χέρι σε χαρτόνια, σταθερά και τόσο μεγάλα ώστε να περιβάλλουν όλη την μακέτα. Είναι συνοδευτικά της δράσης και απαραίτητα για την απόδοση της ατμόσφαιρας, Αυτό που χρειάζεται προσοχή όταν φτιάχνονται τα φόντα είναι, ότι θεματικά δεν πρέπει να αποκλίνουν καθόλου από το χώρο που διαδραματίζονται τα γεγονότα. Δηλαδή, αν πρόκειται για μια ταινία όπου ένα χωριό καταστρέφεται από ένα ηφαίστειο, το φόντο δεν μπορεί να είναι μία εξωτική παραλία όπου οι άνθρωποι απολαμβάνουν το μπάνιο τους. [2], [6]



εικ. 3.4.1 φόντα ανάλογα του θέματος της ταινίας

### 3.5. Φωτισμός

Το κεφάλαιο αυτό ασχολείται με το φωτισμό της ταινίας και μελετά μία από τις πιο συνηθισμένες μεθόδους φωτισμού στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο, που βασίζεται στην αρχή του τριγωνικού φωτισμού ή αλλιώς three point lighting.

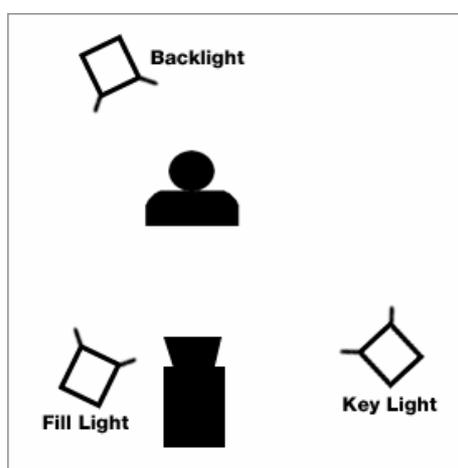
Σύμφωνα με την αρχή αυτή, χρησιμοποιούνται τρία φωτιστικά σώματα σε συγκεκριμένες θέσεις.(3.5.1) Το τρίγωνο αποτελείται από: ένα κύριο φωτισμό-key light, ένα φωτισμό κόντρα-back light και ένα συμπληρωματικό φωτισμό-fill light.

Ο κύριος φωτισμός, αφορά στην κύρια πηγή φωτός και ο ρόλος του είναι να αναδείξει το βασικό σχήμα του αντικειμένου. Επειδή κατά τη διάρκεια της ημέρας ο βασικός φωτισμός έρχεται από ψηλά, ο ήλιος δηλαδή, και εδώ ο κύριος φωτισμός τοποθετείται ψηλά και δεξιά ή αριστερά του αντικειμένου και της κάμερας.

Ο φωτισμός κόντρα είναι ο δεύτερος φωτισμός, τοποθετείται πίσω από το αντικείμενο ώστε αυτό να διαχωριστεί από το φόντο που βρίσκεται πίσω . Χρειάζεται περισσότερο σε περιπτώσεις που το φόντο είναι πολύ σκούρου χρώματος.

Τοποθετείται με τέτοιο τρόπο ώστε να βρίσκεται όσο το δυνατό καλύτερα ευθυγραμμισμένο πίσω από το αντικείμενο. Αν βρίσκεται λίγο ψηλότερα τότε χάνει το νόημα του back light, δεν διαχωρίζει το αντικείμενο από το φόντο, απλά προσθέτει περισσότερο φως από ψηλά. Αν τοποθετηθεί λίγο χαμηλότερα, τότε φαίνεται στην κάμερα. Το πόσο δυνατό θα είναι το φως αυτό, εξαρτάται από την αίσθηση που θέλουμε να δίνει.

Ο συμπληρωματικός φωτισμός αφορά στην τρίτη πηγή φωτός και ο ρόλος του είναι να μειώσει κάποιες από τις σκιές που δημιουργεί ο συνδυασμός των άλλων δύο. Όσο δυνατότερο είναι το φως αυτό, τόσο περισσότερο μειώνονται οι σκιές. Σκοπός όμως είναι να μειωθούν οι σκιές, αλλά να μη χαθούν τα έντονα χαρακτηριστικά του αντικειμένου. Τοποθετείται απέναντι από τον κύριο φωτισμό, από την άλλη μεριά της κάμερας. [7], [8]



**εικ. 3.5.1** θέση των φωτιστικών σωμάτων σύμφωνα με την τεχνική του three point lighting

Τεχνικά, κατά τη διάρκεια της βιντεοσκόπησης πρέπει να υπάρχει αρκετός φωτισμός για την κάμερα, ώστε να δημιουργείται σωστή απεικόνιση των χρωμάτων. Γενικότερα, οι κάμερες αποδίδουν καλύτερα υπό καλές συνθήκες φωτισμού. Για το λόγο αυτό, σε όλη τη διάρκεια της ταινίας τα επίπεδα του κύριου φωτισμού ήταν πολύ υψηλά. Ακόμα, σε πολύ χαμηλό φωτισμό, το «βάθος πεδίου» μειώνεται και ο εικονολήπτης αδυνατεί να εστιάσει σε πολλά αντικείμενα ταυτόχρονα.

Σχετικά με τη λειτουργικότητα, τα φωτιστικά πρέπει να είναι τοποθετημένα με τέτοιο τρόπο ώστε να δίνουν την αίσθηση των τριών διαστάσεων. Το καθένα από τα μάτια μας βλέπει από διαφορετική γωνία και ο εγκέφαλος χρησιμοποιεί αυτές τις διαφορετικές γωνίες για να μας βοηθήσει να διακρίνουμε το σχήμα, το μέγεθος και τις αποστάσεις μεταξύ των αντικειμένων. Βλέπουμε ένα κόσμο τριών διαστάσεων. Οι οθόνες όμως απεικονίζουν τα βίντεο σε δύο διαστάσεις, έτσι με τον κατάλληλο φωτισμό οι θεατές μπορούν να διακρίνουν την σιλουέτα των ανθρώπων και των αντικειμένων. Στο φωτισμός των τριών σημείων, η τροποποίηση των σκιών είναι εσκεμμένη για να αναδειχθούν η φόρμα και η διάσταση των αντικειμένων. [7]

Επίσης, ο φωτισμός πρέπει να ενισχύει το θέμα της ταινίας. Για παράδειγμα, για να τονιστεί η συναισθηματική κατάσταση ενός ατόμου, το φως κατευθύνεται στο άτομο αλλά το φόντο παραμένει σκοτεινό.

### **3.6. Κούκλες**

Οι κούκλες που είναι φτιαγμένες για να χρησιμοποιούνται στο puppet animation είναι κατασκευασμένες συνήθως από καουτσούκ και έχουν αρθρώσεις για να κινούνται μαλακά. Πολλές φορές χρησιμοποιούνται κούκλες σε δύο μεγέθη για τα κοντινά και τα μακρινά πλάνα. Άλλες φορές πάλι, αλλάζονται τα κεφάλια κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων για να έχουν διαφορετικές εκφράσεις. [5], [6]

Στην εργασία αυτή, χρησιμοποιήθηκαν κοινές κούκλες που μπορούν να βρεθούν στο εμπόριο. Δεν είχαν αρθρώσεις, αλλά το μαλακό και εύκαμπτο υλικό τους βοήθησε στη δημιουργία της ομαλής κίνησης. Μέσα στα πόδια και το κεφάλι τους προσαρμόστηκε σύρμα, δημιουργήθηκε δηλαδή ένας αυτοσχέδιος σκελετός, ώστε να μπορούν να στέκονται όρθιες και να μένουν τα πόδια τους σταθερά όταν λυγίζουν (εικ. 3.6.1). Αυτό που ενδιέφερε αρχικά ήταν οι κούκλες να είναι φτιαγμένες από υλικό μαλακό και εύκαμπτο και κατά δεύτερον τα χαρακτηριστικά τους. Η κίνηση όμως χωρίς αρθρώσεις δεν μπορεί να είναι πολύ ομαλή.

Επίσης, δεν υπήρχε δυνατότητα οι κούκλες να αλλάζουν εκφράσεις στο πρόσωπό τους για να είναι πιο παραστατικές, για αυτό όποτε χρειάστηκε προστέθηκαν υλικά που άλλαζαν το ύφος ανάλογα με τη δράση της σκηνής. (εικ. 3.6.2, εικ. 3.6.3).



**εικ. 3.6.1** σύρματα στα πόδια της κούκλας



**εικ.3.6.2** χωρίς φρύδια



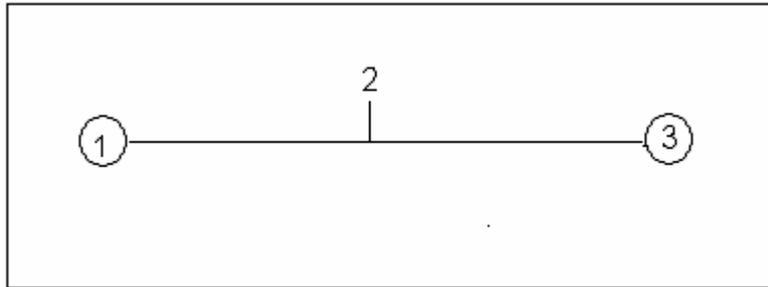
**εικ. 3.6.3** υλικά που άλλαζαν το ύφος

### **3.7. Σύνθεση της κίνησης**

Στο κεφάλαιο αυτό της προ-παραγωγής, μελετάται η σύνθεση της κίνησης στο puppet animation, οι βασικές θέσεις και τα ενδιάμεσα σχέδια που σχεδιάζονται στο storyboard και που συνθέτουν την κίνηση. [5]

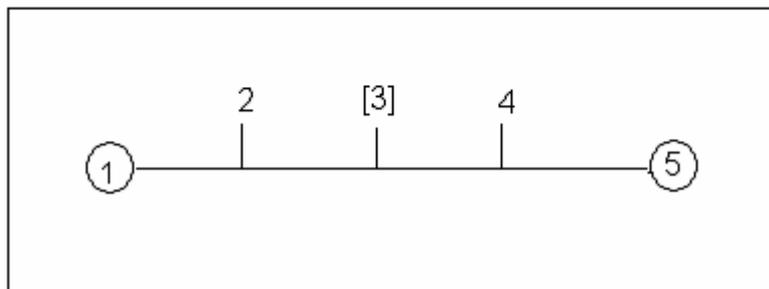
Τα σχέδια που καθορίζουν την κίνηση είναι τα extreme frames ή αλλιώς βασικές θέσεις. Ένα extreme frame καθορίζει την αρχή και ένα άλλο το τέλος. Τα σχέδια που καθορίζουν την χρονική διάρκεια της κίνησης είναι τα ενδιάμεσα. (Σχ. 3.7.1) Για να αντιλαμβάνεται σωστά ο θεατής την κίνηση, πρέπει ο βασικός χρόνος να είναι 25 frames το δευτερόλεπτο για το video και 24 frames το

δευτερόλεπτο για τον κινηματογράφο. Τα κακοσχεδιασμένα ενδιάμεσα σχέδια αλλοιώνουν τη ροή της κίνησης και δημιουργούν ανακολουθία στο μάτι. Γραφική απεικόνιση μιας απλής κίνησης με ένα ενδιάμεσο και τις δύο βασικές θέσεις είναι:



**Σχ. 3.7.1** κίνηση με τα extreme frames και ένα ενδιάμεσο

ενώ μία πιο σύνθετη κίνηση με τρία ενδιάμεσα και τις δύο βασικές θέσεις είναι:

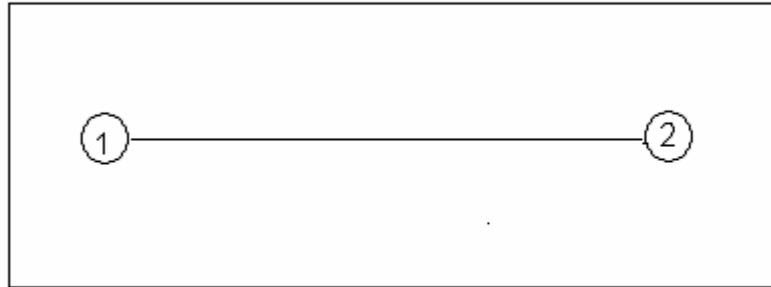


**Σχ. 3.7.2** κίνηση με extreme και ενδιάμεσα frames

Στην κίνηση του σχήματος 3.7.2 ο animator, αφού έχει καθορίσει την αρχή και το τέλος της κίνησης με τα extreme frames, θα σχεδιάσει την θέση [3], μετά την θέση 2 ανάμεσα στο extreme frame και το μεσαίο[3] και θα συνεχίσει με τον ίδιο τρόπο για τα υπόλοιπα. Τα frames σε ένα τέτοιο σχέδιο πρέπει να ισαπέχουν.

### **3.7.1. Κίνηση ανθρώπου**

Στην κίνηση του ανθρώπου, στην συγκεκριμένη εργασία, χρησιμοποιήθηκαν μόνο τα δύο extreme frames. Αυτά δηλαδή που καθορίζουν την αρχή και το τέλος της κίνησης. Σχηματικά αυτό απεικινίζεται ως εξής:



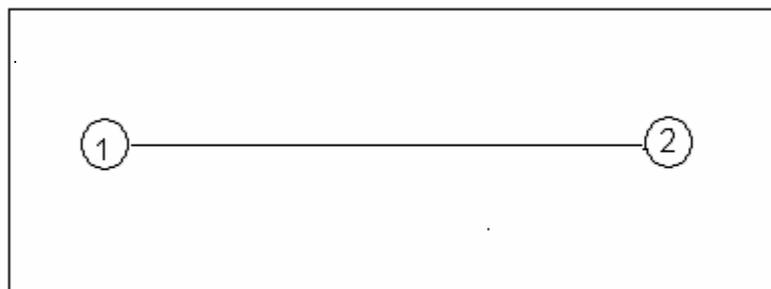
**Σχ. 3.7.1** κίνηση του ανθρώπου με τα δύο extreme frames

Χρησιμοποιώντας και τα ενδιάμεσα, η κίνηση δεν έμοιαζε με κίνηση κουρασμένου και μεγάλου ανθρώπου αλλά έμοιαζε περισσότερο με γυναικείο περπάτημα

Το περπάτημα ενός χαρακτήρα εξαρτάται και από άλλους παράγοντες. Όσο πιο νέος είναι, τόσο πιο έντονη είναι και η κίνηση. Σπάνια ένας γέρος περπατάει με μεγάλους διασκελισμούς ή ένα μικρό παιδί περπατάει αργά.

### **3.7.2. Κίνηση ζώων**

Σ την εργασία, στην κίνηση των ζώων χρησιμοποιήθηκαν και πάλι μόνο τα extreme frames. Επειδή τα πόδια των ζώων ήταν πολύ κοντά, τα ενδιάμεσα ήταν αδύνατο να σχηματιστούν. Τα πόδια δεν μπορούσαν να μείνουν λυγισμένα στο σημείο που έπρεπε, ώστε η κίνηση να είναι ομαλή.



**Σχ. 3.7.2.1** κίνηση ζώου με τα δύο extreme frames



Οι αποστάσεις των ποδιών των ζώων κατά το περπάτημα ήταν μετρημένες και ίσες κάθε φορά, για να είναι η κίνηση ομαλή (εικ. 3.7.2.2). Επίσης, η κάμερα ήταν σταθερή σε τρίποδο σε όλη τη διάρκεια των κινήσεων.



**εικ. 3.7.2.2** μετρημένες αποστάσεις ποδιών

## 4. ΚΥΡΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗ (MAIN PRODUCTION)

Το κεφάλαιο που ακολουθεί αναφέρεται στο στάδιο της κύριας παραγωγής μιας ταινίας. Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει την ηχοληψία των διαλόγων και της αφήγησης, αλλά και τη λήψη των πλάνων ή των φωτογραφιών, όπως αυτά έχουν οριστεί στο storyboard στο στάδιο της προ-παραγωγής. Η κύρια παραγωγή είναι το στάδιο της ταινίας που απαιτεί τον περισσότερο χρόνο. Αν η κύρια παραγωγή είναι πολύ οργανωμένη, τότε το μοντάζ γίνεται σε λιγότερο χρόνο. Όσο καλύτερα είναι τα πλάνα, τόσο καλύτερο γίνεται το μοντάζ.

### 4.1. Είδη πλάνων

Παρακάτω αναφέρονται τα πιο γνωστά είδη πλάνων.

- Γενικό πλάνο (long shot-LS): το πλάνο αυτό εισάγει τον θεατή στον τόπο που πρόκειται να διαδραματιστεί η ιστορία.
- Πολύ γενικό πλάνο (extreme long shot-ELS) : πρόκειται για ίδιο αλλά πολύ πιο μακρινό πλάνο από το long shot.
- Αμερικάνικο πλάνο (knee shot): περιλαμβάνει τον άνθρωπο μέχρι τα γόνατα και χρησιμοποιείται όταν το γενικό πλάνο θεωρείται πολύ μεγάλο και το μεσαίο μικρό.
- Μεσαίο πλάνο (medium shot-MS): είναι αρκετά μακρινό ώστε να δείχνει το χώρο αλλά και αρκετά κοντινό ώστε να επιτρέπει στο θεατή να βλέπει τις εκφράσεις του προσώπου.
- Κοντινό πλάνο (close up-CU): το πλάνο αυτό επιτρέπει στο θεατή να δει τις λεπτομέρειες των εκφράσεων του προσώπου. Προσθέτει ένα δραματικό τόνο και δείχνει συναισθήματα.
- Πλάνο λεπτομέρειας (extreme close up-ECU): επιτρέπει στο θεατή να δει ακόμα περισσότερες λεπτομέρειες του προσώπου. Ενισχύει σημαντικά το δράμα και το συναίσθημα.
- Αμόρσα ή πλάνο ώμου (over the shoulder-OTS): αν δύο άνθρωποι μιλούν ο ένας στον άλλον και η κάμερα είναι τοποθετημένη πάνω από τον ώμο του ενός, καδράροντας το πρόσωπο του άλλου, τότε το πλάνο λέγεται πλάνο ώμου. [7]

## **4.2. Χαρακτηριστικά της κάμερας**

Η κάμερα που χρησιμοποιήθηκε στην ταινία είναι η Sony Handycam DCR.PC8E (εικ. 4.2.1.), με τα εξής χαρακτηριστικά :

### **Γενικά**

Product Type: Camcorder

Width: 5.8 cm

Depth: 9.7 cm

Height: 10.4 cm

Weight: 0.5 kg

Enclosure Colour: Silver

Localisation: English / Europe

### **Βασικές λειτουργίες**

Camcorder Sensor Resolution: 800 Kpix

Camcorder Effective Video Resolution: 400 Kpix

Media Type: Mini DV

Colour Support: Colour

Optical Sensor Type: CCD

Optical Sensor Size: 1/4"

Min Illumination: 0 lux

Analogue Video Format: PAL

Digital Zoom: 120 x

Recording Speed: SP, LP

Shooting Modes: Digital photo mode

Shooting Modes: Spotlight, Sunset & Moon, landscape, portrait mode, Beach & Ski, night mode, sports mode

Special Effects: Still, solarisation, Black & White, Sepia, Mosaic, Trail, Pastel, Old Movie, Flash Motion, Luminance Key, Negative Art, Low Shutter Speed (LSS)

Faders: Overlap fader, random, bounce fader, monotone fader, horizontal wipe, mosaic fader, fade trigger

Image Stabiliser: Electronic (Super Steady Shot)

Max Shutter Speed: 1/4000 sec

Min Shutter Speed: 1/3 sec

Exposure Metering: Centre-weighted, spot

Exposure Modes: Programme, automatic

White Balance: Automatic, presets

White Balance Presets: Indoor, outdoor

Remote Control: Remote control – infrared

### **Σύστημα φακού**

Type: Zoom lens - 3.3 mm - 33 mm - f/1.7-2.2

Focal Length: 3.3 mm - 33 mm

Focal Length Equivalent to 35mm Camera: 42 - 420mm

Focus Adjustment: Automatic, manual

Auto Focus: TTL contrast detection

Lens Aperture: F/1.7-2.2

Optical Zoom: 10 x

Zoom Adjustment: Automatic

Filter Size: 30 mm

Lens Manufacturer: Carl Zeiss

Features: Low dispersion glass

### **Επιπρόσθετες λειτουργίες**

DV input

Edit Functions: A/V insert, audio dubbing

Low Lux / Night Mode

Digital Still Camera Function

Title Generator

Search Modes: Date search, photo search, index search, end search

Time Code

Flash Terminal: Hot shoe

Additional Features: Touch-screen control, built-in speaker, backlight compensation, TBC, digital noise reduction, date/time stamp, analog to digital conversion with pass through, NightShot system

### **Εικονοσκόπιο**

Viewfinder Type: LCD monitor

Viewfinder Colour Support: Colour

Viewfinder Diagonal Size: 0.44"

Viewfinder Resolution: 113,000 pixels

## **Display**

Type: LCD display - TFT active matrix - 2.5" – color

Display Form Factor: Rotating

Display Format: 123,200 pixels

## **Μικρόφωνο**

Type: Microphone - built-in

Microphone Technology: Electret condenser

Microphone Operation Mode: Stereo

## **Συνδέσεις**

Connector Type:

1 x microphone

1 x headphones

1 x IEEE 1394 (FireWire/I. LINK)

1 x composite video/audio (input/output)

1 x S-Video input / output

1 x Control-L (LANC)

1 x DC power input



**εικ. 4.2.1** Sony Handycam DCR PC8E

Μία από τις ευκολίες της ψηφιακής λήψης είναι, η ευκολία που παρέχει στον έλεγχο της απόδοσης των χρωμάτων ανάλογα με τον υπάρχοντα φωτισμό. Η παράμετρος από την οποία εξαρτάται αυτός ο έλεγχος ονομάζεται white balance και με αυτό τον όρο συναντάται στα μενού των ψηφιακών καμερών. Στα ελληνικά μεταφράζεται ως εξισορρόπηση λευκού, ισορροπία λευκού ή επιλογή λευκού. Όλες οι ψηφιακές κάμερες διαθέτουν την αυτόματη εξισορρόπηση του λευκού, ενώ

αυτές που προορίζονται για επαγγελματική χρήση διαθέτουν και τη χειροκίνητη. Στην αυτόματη εξισορρόπηση του λευκού, η ψηφιακή κάμερα αντιλαμβάνεται μόνη της την τιμή της θερμοκρασίας χρώματος, (ο όρος θερμοκρασία χρώματος του φωτός, χαρακτηρίζει αριθμητικά την «ποιότητα» του χρώματος μιας φωτιστικής πηγής), αλλά το αποτέλεσμα δεν είναι πάντα το επιθυμητό, αφού ο υπολογισμός βασίζεται στο ανακλώμενο από το θέμα φως, το οποίο μπορεί έχει τη δική του κατανομή χρωμάτων.

Ο λόγος που χρησιμοποιήθηκε η συγκεκριμένη κάμερα είναι, γιατί η σχέση απόδοσης-κόστους αγοράς είναι πολύ ικανοποιητική και η απόδοσή της αρκετά καλή σε συνθήκες απόλυτα ελεγχόμενες, όσον αφορά στο φωτισμό και την εστίαση.[18]

Επίσης, έχει χρησιμοποιηθεί ξανά, σε άλλη μία παραγωγή στα πλαίσια του εργαστηρίου “μουσική σύνθεση και εικόνα” του τμήματος μουσικής τεχνολογίας και ακουστικής, με καλά αποτελέσματα.

## **4.2.1 Η κάμερα και η κίνηση**

Στο κεφάλαιο που ακολουθεί, παρουσιάζονται οι κινήσεις που μπορεί να κάνει η κάμερα όταν είναι στηριγμένη σε ένα άξονα- τρίποδο που είναι σταθερό και στην περίπτωση που ο άξονας αυτός δεν είναι σταθερός, αλλά κινείται.

### **4.2.1.1. Κίνηση της κάμερας σε σταθερό άξονα**

Οι κινήσεις της κάμερας κατά τη διάρκεια της λήψης ενώ αυτή βρίσκεται πάνω σε σταθερό άξονα (τρίποδο) είναι “δεξιά-αριστερά”, η κίνηση αυτή λέγεται pan και “πάνω-κάτω”, που ονομάζεται tilt.

### **4.2.1.2. Κίνηση της κάμερας σε μη σταθερό άξονα**

Η κίνηση της κάμερας κατά τη διάρκεια της λήψης ενώ αυτή βρίσκεται πάνω σε κινούμενη βάση ή την κρατά ο εικονολήπτης καθώς κινείται, λέγεται traveling. Στην κίνηση αυτή, η κάμερα πλησιάζει ή απομακρύνεται από το υποκείμενο ή κινείται παράλληλα με αυτό σε σταθερή απόσταση.

Το ζουμ δεν είναι κίνηση, είναι αλλαγή της εστιακής απόστασης. Με το ζουμ, το βλέμμα του θεατή είτε πλησιάζει είτε απομακρύνεται από το αντικείμενο.

## **4.3. Κάμερα σε τρίποδο**

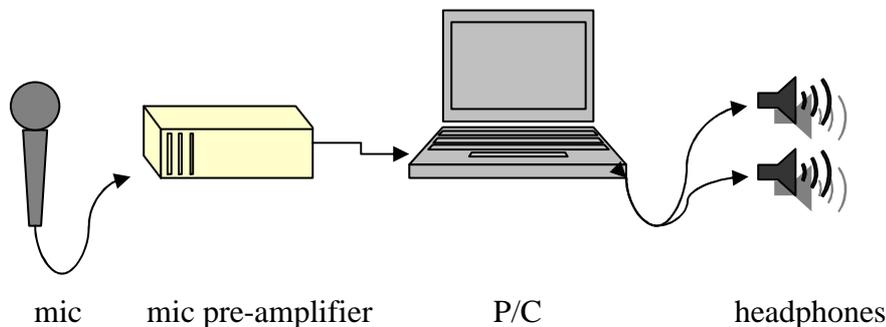
Με τη στήριξη της κάμερας σε τρίποδο υπάρχουν σαφή πλεονεκτήματα που είναι:

- Οι κινήσεις της κάμερας είναι πιο απαλές.
- Είναι πολύ χρήσιμο όταν η κάμερα πρόκειται να χρησιμοποιηθεί πολλές ώρες.
- Μειώνει το κούνημα της κάμερας, με αποτέλεσμα σωστότερα πλάνα. [7]

#### 4.4. Ηχογράφηση φωνών, επεξεργασία και μίξη

Η ηχογράφηση των διαλόγων και της αφήγησης έγινε με το πυκνωτικό μικρόφωνο B-1 της εταιρίας BEHRINGER, καρδιοειδούς πολικού διαγράμματος, σε ένα τυπικό δωμάτιο, χωρίς ιδιαίτερες προδιαγραφές ακουστικής.

Η συνδεσμολογία που πραγματοποιήθηκε φαίνεται στο παρακάτω σχήμα:

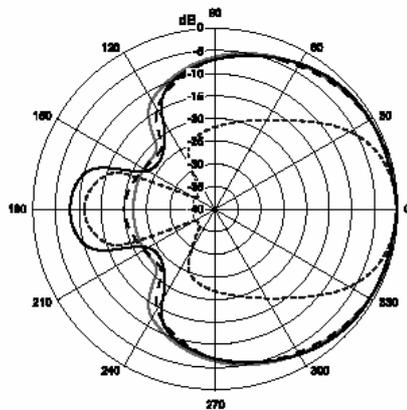


όπου :

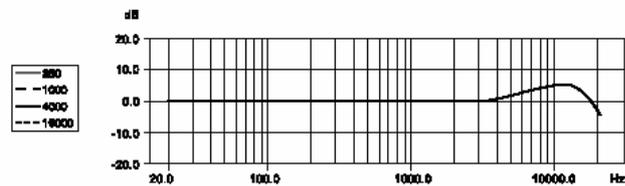
- mic, μικρόφωνο με τα εξής χαρακτηριστικά :

Transducer type:	condenser, 1" single diaphragm
Operating principle:	pressure gradient
Polar pattern:	cardioid
Connection:	gold-plated balanced XLR connector
Open circuit voltage at 1 kHz:	-34 +/-2 dBV (0 dBV = 1 V/Pa)
Open circuit sensitivity:	20 mV/Pa
Frequency range:	20 Hz - 20 kHz
Level attenuation:	-10 dB (switchable)
Low-Cut filter:	6 dB/Octave at 75 Hz (switchable)
Max. SPL (1% THD @ 1 kHz):	138 dB (0 dB), 148 dB (-10 dB)
Equivalent SPL (IEC 268-4):	13 dB-A
Signal-to-noise ratio re 1 Pa:	81 dB A-weighted
Nominal impedance:	50 Ω
Load impedance:	> 1 kΩ
Supply voltage:	+48 V
Supply current:	3 mA
Dimensions:	∅: 58 mm, length: 174 mm
Weight:	0,461 kg

Παρακάτω φαίνεται σχηματικά το πολικό του διάγραμμα και η συχνотική του απόκριση :



Σχ. 4.4.1 πολικό διάγραμμα



Σχ. 4.4.2 συχνотική απόκριση

- amplifier, ενισχυτής μικροφώνου ART Tube MP Microphone Preamp (Model 127) με τα εξής χαρακτηριστικά : Phantom power. Phase reversal. XLR
- P/C, υπολογιστής με κάρτα ήχου creative, sound blaster audigy 2
- Headphones, ακουστικά

Η επεξεργασία του ηχογραφημένου υλικού έγινε στο περιβάλλον του software Nuendo, όπου χρησιμοποιήθηκε το plug-in Denoiser για την μείωση του θορύβου. Επίσης, χρησιμοποιήθηκαν τρεις χώροι (reverb), για να έχουν καλύτερη απόδοση οι διάλογοι στους τρεις διαφορετικούς χώρους της ταινίας (σπίτι, αποθήκη και εξωτερικό χώρο). Ακόμα, ρυθμίστηκε η ένταση της ηχογραφημένης φωνής του κάθε ηθοποιού σε συγκεκριμένη στάθμη, για να είναι πιο ομαλή η ροή των διαλόγων.



## 5. ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ (POST PRODUCTION)

Στο κεφάλαιο αυτό αναφέρονται οι εργασίες που περιλαμβάνονται στο στάδιο της μεταπαραγωγής. Πιο συγκεκριμένα, στο στάδιο αυτό γίνεται η προεργασία του μοντάζ, μπαίνουν δηλαδή τα πλάνα σε μια καθορισμένη σειρά στη γραμμή του χρόνου (time line) του προγράμματος μοντάζ. Στη συνέχεια ακολουθεί το κύριο μοντάζ, οι τίτλοι τέλους, η μουσική επένδυση και τέλος, η εξαγωγή της ταινίας από το πρόγραμμα μοντάζ.

### 5.1. Μοντάζ

Ο όρος μοντάζ σημαίνει σύνδεση. Κατά την προετοιμασία του μοντάζ, τα πλάνα που έχουν τραβηχτεί παρακολουθούνται. Κρατούνται σημειώσεις σε ένα ημερολόγιο για αυτά τα πλάνα που θεωρούνται κατάλληλα. Το ημερολόγιο αυτό είναι χειρόγραφο στην πιο απλή μορφή του, υπάρχουν όμως και λογισμικά που κάνουν την διαδικασία της καταχώρησης πολύ εύκολη.

Όλο το οπτικό και ηχητικό υλικό που έχει συγκεντρωθεί, θα συνδεθεί στο μοντάζ και θα διορθωθούν τα λάθη, αν υπάρχουν. Σκοπός του μοντάζ είναι να συγκεντρώσει σε μια σωστή, διαδοχική σειρά το υλικό και να το συνδέσει, ώστε να φτιαχτεί η ιστορία, με τρόπο που να δίνει στο θεατή την αίσθηση ότι παρακολουθεί μια αδιάσπαστη και ενιαία δράση.

Για να δοθεί στον θεατή η αίσθηση μιας ολοκληρωμένης ταινίας, θα πρέπει να υπάρχει συνέχεια στο χώρο. Δηλαδή, όταν μία δράση εξελίσσεται στον ίδιο χώρο, τότε αυτός πρέπει να παραμένει με τις αρχικές του ιδιότητες και χαρακτηριστικά γνωρίσματα. Εξάιρεση μπορεί να υπάρχει στην περίπτωση που οι μεταβολές συμβαίνουν κατά τη διάρκειά της δράσης και ο θεατής τις παρακολουθεί.

Επίσης, πρέπει να υπάρχει συνέχεια στο χρόνο, ώστε ο θεατής να έχει την αίσθηση ότι παρακολουθεί μια δράση που εξελίσσεται στον φυσικό χρόνο και όχι στον κινηματογραφικό. Αυτό μπορεί να γίνει με τη χρήση οπτικών συνδετικών (fade in, fade out, effects) αλλά και με την κατάλληλη χρήση των φωτιστικών συνθηκών, με τις οποίες εξασφαλίζεται η χρονική συνέχεια και ορίζεται η εναλλαγή μέρας και νύχτας.

Και τέλος, απαραίτητη είναι η συνέχεια στη δράση. Να εξελίσσεται δηλαδή ομαλά από ενότητα σε ενότητα, χωρίς κενά. Για να γίνει αυτό πρέπει να υπάρχει συνέχεια στην κίνηση και αν υπάρχει αλλαγή, θα πρέπει να είναι αντιληπτή από τον θεατή μέσα στο πλάνο. Η κατεύθυνση της κίνησης πρέπει να είναι πάντα ίδια, πως και ο ρυθμός. Οποιαδήποτε αλλαγή πρέπει να είναι ορατή από τον θεατή.

Η αίσθηση της συνέχειας και της ενιαίας δράσης ενισχύεται από την συνέχεια στον ήχο. Έτσι, πρέπει να υπάρχει συνέχεια στον διάλογο, με την έννοια της συγγένειας στο ύψος, τον τόνο και γενικότερα το ύφος. Πρέπει να υπάρχει ομοιογένεια ώστε να μη δημιουργούνται κέντρα προσοχής, για να μην αποσπάται ο θεατής.

Ακόμα, είναι απαραίτητη η συνέχεια στο θόρυβο, οι διαφορετικοί θόρυβοι μέσα στον ίδιο χώρο να έχουν ποιοτική συγγένεια.

Τέλος, να υπάρχει συνέχεια στη μουσική. Η μουσική που συνοδεύει την εικόνα, πρέπει να είναι συγγενής με το θέμα, τον ρυθμό, το κλίμα και την ένταση της σκηνής. [2]

## **5.2. Συστήματα μοντάζ**

Παρακάτω αναφέρονται τα δύο συστήματα μοντάζ. Τα γραμμικά, που πλέον εφαρμόζονται σπάνια και τα μη γραμμικά που είναι και αυτά που χρησιμοποιούνται στις μέρες μας.

### **5.2.1. Γραμμικά συστήματα μοντάζ**

Στα γραμμικά συστήματα μοντάζ, τα πλάνα τοποθετούνται σε σειρά σύμφωνα με τις σκηνοθετικές εντολές. Τα επιλεγμένα πλάνα, αντιγράφονται από την κασέτα με το πρωτογενές υλικό που βρίσκεται στο βίντεο αναπαραγωγής, σε μία άλλη κασέτα στο βίντεο εγγραφής.

Ένα απλό σύστημα γραμμικού μοντάζ αποτελείται από μία κονσόλα ελέγχου μοντάζ και δύο βίντεο. Η κονσόλα ελέγχου βοηθάει τον χειριστή να γυρίσει πίσω ή να προχωρήσει την κασέτα και να ελέγχει την διαδικασία αντιγραφής του πρωτογενούς υλικού. Το υλικό αντιγράφεται από την κασέτα με το πρωτότυπο που βρίσκεται στο πρώτο βίντεο (βίντεο αναπαραγωγής), στην κασέτα του δεύτερου βίντεο (βίντεο εγγραφής). Με την προσθήκη ενός μίκτη η διαδικασία γίνεται πιο πολύπλοκη, με εύκολη όμως μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο με fade in και

fade out. Με λίγα λόγια, η πρώτη ενέργεια ενός μοντέρ είναι να ορίσει το πρώτο πλάνο που θα αντιγραφεί στην δεύτερη κασέτα, την αρχή και το τέλος του. Η δεύτερη ενέργεια είναι να προσδιορίσει το σημείο της δεύτερης κασέτας στο οποίο θα αντιγραφεί το πλάνο. Η διαδικασία αυτή θα επαναλαμβάνεται σε κάθε πλάνο.

Στο γραμμικό μοντάζ, η μεγαλύτερη δυσκολία εντοπίζεται στην περίπτωση που πρέπει να γίνουν αλλαγές σε προηγούμενα πλάνα. Όπως για παράδειγμα, αν από τα είκοσι πλάνα που αποτελούν μια ολοκληρωμένη σκηνή, το πλάνο νούμερο πέντε πρέπει να αλλάξει, τότε όλα τα πλάνα από το πέντε και μετά θα πρέπει να μονταριστούν ξανά. Επίσης, η διαδικασία αναζήτησης του πρωτότυπου υλικού είναι χρονοβόρα καθώς ο μοντέρ πρέπει να πηγαίνει πολλές φορές την κασέτα μπροστά και πίσω. Αυτό είναι ακόμα πιο δύσκολο όταν υπάρχουν πολλές κασέτες με πρωτότυπο υλικό.

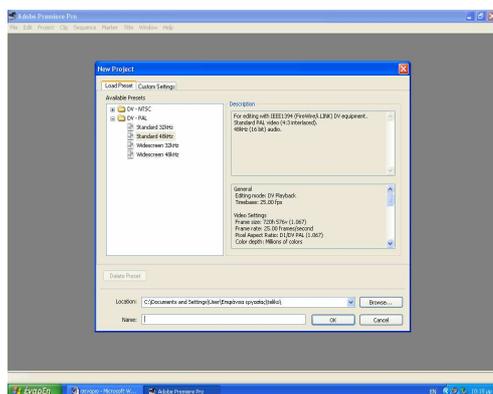
### **5.2.2. Μη-γραμμικά συστήματα μοντάζ**

Το μη-γραμμικό μοντάζ, παίρνει το πρωτογενές υλικό και το ψηφιοποιεί στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή. Οι εικόνες μοντάρονται με τη χρήση ενός λογισμικού μοντάζ.

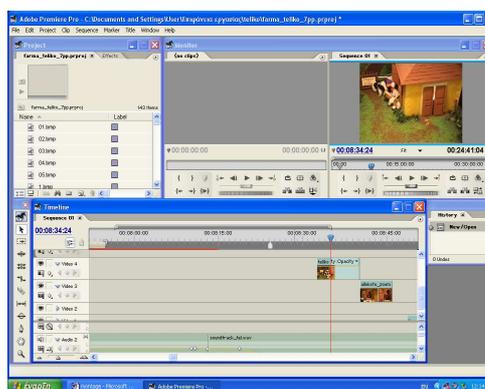
Η διαδικασία που ακολουθούν τα διάφορα συστήματα μη-γραμμικού μοντάζ είναι παρόμοια. Αρχικά το υλικό ψηφιοποιείται. Μετά, τα κλίπ κόβονται στο κατάλληλο μήκος και μπαίνουν σε μια λογική σειρά. Στα μη-γραμμικά συστήματα μοντάζ μπορούν να υπάρχουν πολλαπλά κανάλια βίντεο και ήχου, διευκολύνοντας έτσι την μίξη πολλαπλών στρωμάτων. Ύστερα, τα εφέ και τα περάσματα από πλάνο σε πλάνο εφαρμόζονται πάνω στο υλικό. Τέλος, γίνεται αντιγραφή του υλικού σε κασέτες και DVD. Με το μη-γραμμικό μοντάζ έχουμε άμεση πρόσβαση στα αρχεία, σε αντίθεση με τα γραμμικά. Η επεξεργασία (αντιγραφή, επικόλληση, σμίκρυνση) γίνεται γρήγορα επάνω στη γραμμή του χρόνου. Ακόμα, αν ο μοντέρ δεν είναι ευχαριστημένος με κάποιο πλάνο, μπορεί εύκολα να το διορθώσει ή να το αντικαταστήσει ανατρέχοντας κατευθείαν πάνω σε αυτό ανεξάρτητα από τα υπόλοιπα πλάνα στο time line. Επίσης, τα μη-γραμμικά συστήματα έχουν μεγάλη ποικιλία εργαλείων χειρισμού της εικόνας και ψηφιακών εφέ, πράγμα που κάνει τη δουλειά του μοντέρ πιο εύκολη και γρήγορη. Όμως, πρόβλημα αποτελούν οι επιπλοκές που εμφανίζονται συχνά στα συστήματα αυτά, εξαιτίας της μικρής υπολογιστικής ισχύος των ηλεκτρονικών υπολογιστών. [7]

Σε ένα πρόγραμμα μοντάζ, οι πρώτες εντολές είναι αυτές που καθορίζουν το είδος της τελικής εξόδου του μονταρισμένου υλικού. (εικ. 5.2.2.1) Αφού δοθούν όλες οι απαιτούμενες εντολές, εισάγεται το υλικό στο πρόγραμμα. Τοποθετούνται οι εικόνες και ο ήχος στη γραμμή του χρόνου-time line (εικ. 5.2.2.2) και ξεκινάν όλες οι εργασίες που χρειάζονται, για να δημιουργηθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές μοντάζ, fade in και fade out, αλλαγή ταχύτητας, χρήση εφε. Η κάθε εικόνα σύρεται ανάλογα στη γραμμή του χρόνου. Στο τέλος γίνεται το rendering, για να αποδοθεί η κινηματογραφική συνέχεια. Rendering, είναι η διαδικασία κατά την οποία το πρόγραμμα εκτελεί όλες τις εργασίες, ώστε να αποδώσει ένα τελικό, ενιαίο προϊόν. Μετά τη διαδικασία αυτή, αναπαράγει σε πλήρη ανάπτυξη όλες τις επιμέρους εργασία που του ζητήθηκαν από το χειριστή. Το τελικό στάδιο είναι η εξαγωγή της ταινίας, ρυθμίζοντας και πάλι τις απαραίτητες παραμέτρους, που καθορίζουν το είδος της προβολής.

Στη παρούσα εργασία, το μοντάζ έγινε με τον τρόπο που περιγράφεται παραπάνω. Το υλικό μεταφέρθηκε από την κάμερα στον υπολογιστή μέσω της ψηφιακής θύρας IEEE 1394 standard και στη συνέχεια επεξεργάστηκε στο software Adobe Premier.



εικ. 5.2.2.1 οι πρώτες εντολές στο πρόγραμμα μοντάζ



εικ. 5.2.2.2 τοποθετούνται οι εικόνες και ο ήχος στο time line

### 5.3. Ακουστικές ενότητες και μουσική επένδυση

Στο κεφάλαιο αυτό ασχολούμαστε με το ηχητικό κομμάτι μιας τηλεοπτικής ή κινηματογραφικής παραγωγής, καθώς μια ταινία δεν είναι μόνο οπτική, αλλά και ακουστική. Περιέχει λόγο(διάλογο ή αφήγηση), μουσική και θόρυβο.

Ο λόγος σε μία ταινία χρησιμοποιείται είτε σαν διήγηση που δίνει συμπληρωματικά στοιχεία για τη δράση είτε σαν διάλογος που εκφέρεται από τους ηθοποιούς. Η ύπαρξη του λόγου σε μια ταινία έχει κύρια σημασία, αφού με αυτό τον τρόπο αποδίδεται ο ρεαλισμός και προωθείται η ιστορία.

Η μουσική χρησιμοποιείται σε μια ταινία για να προσθέσει εκφραστική δύναμη, να εισάγει τον θεατή στο επόμενο νόημα ή σε μία διαφορετική εξέλιξη από την αναμενόμενη, να τονίσει κάποιο σημείο δράσης ώστε ο θεατής να συγκεντρώσει το ενδιαφέρον του σε αυτό. Σημαντικό είναι, ότι η μουσική πρέπει να «δένει» κάθε στιγμή με την περιγραφή της ταινίας, ώστε να οδηγεί με σαφήνεια στο τελικό νόημα.

Για τη μουσική επένδυση αυτής της ταινίας, χρησιμοποιήθηκαν samples, δηλαδή δείγματα ήχου τα οποία επεξεργάστηκαν στα προγράμματα Wavelab και Nuendo. Στο Nuendo έγινε ταυτόχρονη διαχείριση της εικόνας και του ήχου, έτσι ώστε να συγχρονιστούν απόλυτα τόσο χρονικά, όσο και εκφραστικά. Τα ηχητικά δείγματα χρησιμοποιήθηκαν κατάλληλα, ώστε να αποδώσουν σωστά την ένταση κάθε σκηνής και γενικότερα να συμφωνούν με όλα τα παραπάνω. Έγινε συνδυασμός των δειγμάτων ήχου, ώστε να προκύψει ένα ενιαίο σύνολο-soundtrack της ταινίας.

Τέλος, όσον αφορά στους θορύβους, αυτοί μπορεί να είναι φυσικοί, όπως είναι ο αέρας, ο ήχος του αεροπλάνου, ή μη φυσικοί, θόρυβοι δηλαδή που είναι άγνωστοι από την καθημερινή ζωή ή που είναι αδύνατο να αναγνωριστεί η πηγή από την οποία προέρχονται. Οι θόρυβοι χρησιμοποιούνται γιατί δίνουν ρεαλιστικότητα στην ταινία και προσθέτουν εκφραστικότητα. Μπορούν και να παραλειφθούν. [2]  
Στην ταινία αυτή, χρησιμοποιήθηκαν γνωστοί ήχοι του περιβάλλοντος, που ταίριαζαν στο κλίμα της ταινίας. Οι ήχοι αυτοί παραλείφθηκαν σκοπίμως σε ορισμένα σημεία της ταινίας, όπου η δράση ήταν έντονη. Εκεί κυριαρχούσε η μουσική.

## 6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Στην εργασία αυτή και σύμφωνα με το τελικό αποτέλεσμα, προέκυψαν τα συμπεράσματα που αναφέρονται παρακάτω. Αρχικά, η παραγωγή μιας ταινίας για τον κινηματογράφο ή την τηλεόραση είναι μια δουλειά που πρέπει να γίνεται από μια ομάδα ανθρώπων. Κάθε ένας πρέπει να έχει συγκεκριμένες αρμοδιότητες και να ασχολείται με ένα αντικείμενο. Αν συμβαίνει αυτό, όλες οι εργασίες γίνονται γρηγορότερα και με μεγαλύτερη επιτυχία. Επίσης, μια ομάδα παραγωγής συνεδριάζει συχνά, έτσι ακούγονται πολλές απόψεις και μέσα από το διάλογο, βρίσκεται η σωστότερη λύση για τα προβλήματα που προκύπτουν. Και στην περίπτωση αυτή όμως, τον τελευταίο λόγο έχει ο παραγωγός ή ο παραγωγός σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη.

Οι δυσκολίες που υπήρξαν, εντοπίζονται στις κούκλες και στην κάμερα. Οι κούκλες που χρησιμοποιήθηκαν δεν ήταν κούκλες για animation, αλλά κοινές κούκλες εμπορίου. Αυτό έκανε δύσκολο το σχηματισμό της κίνησης. Ακόμα, τα πόδια τους δεν ήταν αρκετά σταθερά, για αυτό έπρεπε να βρίσκεται τρόπος να κολλιούνται τα πόδια τους στη μακέτα ή να στηρίζονται με άλλο τρόπο σε κάθε φωτογραφία. Ο σχηματισμός της κίνησης ήταν μία διαδικασία πολύ χρονοβόρα. Επίσης, η κάμερα δεν ήταν επαγγελματική και η απόδοσή της περιοριζόταν μόνο σε συνθήκες έντονου φωτισμού. Αυτό αμέσως περιόριζε την ποιότητα των σκοτεινών πλάνων. Ακόμα, θα ήταν προτιμότερο να υπάρχουν περισσότερες από μία κάμερες που θα δούλευαν ταυτόχρονα, σε διαφορετική θέση η κάθε μία, ώστε στο τέλος να υπήρχαν περισσότερα πλάνα και η επιλογή τους να γινόταν πιο εύκολα. Προβλήματα υπήρχαν και με την αστάθεια του προγράμματος μοντάζ.

Τα προβλήματα αυτά θα μπορούσαν να αντιμετωπιστούν, αν τα χρήματα για το σύνολο της παραγωγής ήταν περισσότερα. Τότε, θα χρησιμοποιούνταν κούκλες με σκελετό, επαγγελματικές κάμερες και γενικότερα εξοπλισμό, ο οποίος θα βοηθούσε το αποτέλεσμα να είναι πιο ολοκληρωμένο.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

### ΣΕΝΑΡΙΟ: Η ΦΑΡΜΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

*Αφήγηση:* Η ώρα πέρασε. Ο Τζόουνς, αφού κλείδωσε τα κοτέτσια, πήγε για ύπνο. Έτσι τα ζώα της φάρμας, βρήκαν την ευκαιρία!

#### Σκηνή 1-εξωτ. /φάρμα κ. Τζόουνς / βράδυ

Ο Τζόουνς περπατάει προς το σπίτι. Κλείνει το φως του σπιτιού. Σκοτάδι.

#### Σκηνή 2-εξωτ. /κοτέτσια / βράδυ

Παντού σκοτάδι. Ακούγεται γενικά από τα ζώα:

- « Πάμε όλοι στη μεγάλη αποθήκη!!»
- « Ναι, πάμε. Θα μας μιλήσει ο γέρο-Στρατηγός!!»
- « Πάμε, πάμε!!»

#### Σκηνή 3- Εσωτ./ αποθήκη/ βράδυ

Ο στρατηγός κάπρος βολεύτηκε πάνω στο αχυρένιο στρώμα στην αποθήκη. Τα ζώα ( γουρούνια, πρόβατα, κότες, άλογα ), κάθονται απέναντι από τον στρατηγό και τον κοιτούν. Περιμένουν την ομιλία του.

#### Σκηνή 4- Εσωτ./ αποθήκη/ βράδυ

(Για την αποφυγή μονοτονίας)

Μπαίνει τελευταίο κάποιο ζώο (πρόβατο) και πηγαίνει να καθίσει. Αφού έφτασαν όλοι αρχίζει η ομιλία.

#### Σκηνή 5- Εσωτ./ αποθήκη/ βράδυ

Ο στρατηγός καθαρίζει το λαιμό του και ξεκινάει:

- «Σύντροφοι, για το όνειρο που είδα χθες βράδυ θα σας μιλήσω αργότερα. Τώρα θέλω να πω κάτι άλλο. ( σιωπή για λίγο). Είμαι μεγάλος πια. Δεν θα είμαι μαζί σας ακόμη για πολύ καιρό. Και νοιώθω χρέος μου να σας αφήσω κληρονομιά την πείρα που απόκτησα.»

*Αφήγηση:* « Έτσι ο γερο-στρατηγός ξεκίνησε να μιλάει για το νόημα της ζωής. Τους είπε ότι ήρθε η ώρα να δουν την αλήθεια κατάματα. Πως η ζωή τους κυλάει μέσα στη δυστυχία και τη σκλαβιά και με μόνη ανταμοιβή στο τέλος, τη σφαγή . Ύστερα αναρωτήθηκε ποιος φταίει για όλα αυτά . Η απάντηση ήρθε εύκολα και γρήγορα και συνοψίζεται σε μια μόνο λέξη.»

#### Σκηνή 6- Εσωτ./ αποθήκη-στρατηγός / βράδυ

*Από αυτή τη σκηνή ξεκινάει να μιλάει το γουρούνι- στρατηγός, με δυνατή φωνή:*

«Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ είναι ο μοναδικός εχθρός μας. Αποτινάξτε τον ανθρώπινο ζυγό! Αυτό είναι το μήνυμά μου σύντροφοι: ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ! Και μην ξεχνάτε : Όλοι οι άνθρωποι είναι εχθροί . Όλα τα ζώα είναι σύντροφοι. Όλα τα ζώα είναι ίσα.»

#### Σκηνή 7- Εσωτ./ αποθήκη-κοινό / βράδυ

Τα ζώα ξεσηκωμένα και ενθουσιασμένα λένε όλα μαζί : « όλα τα ζώα είναι σύντροφοι. Όλα τα ζώα είναι ίσα».

Σκηνή 8- Εξωτ./ σπίτι Τζόουνς / βράδυ

Ανάβει το φως στο σπίτι του Τζόουνς.

Σκηνή 9- Εσωτ./ αποθήκη / βράδυ

Ανήσυχια τα ζώα, ψιθυρίζουν μεταξύ τους .

Τα ζώα λένε : - « Ξύπνησε ο Τζόουνς».

- «Γρήγορα για ύπνο».

Σκηνή 10- Εσωτ./ αποθήκη / βράδυ

Τα ζώα βγαίνουν από την αποθήκη πριν τους δει ο Τζόουνς και πηγαίνουν στα σπίτια τους.

Σκηνή 11- Εξωτ./ πίσω από την αποθήκη / ξημέρωμα

Αρχίζει ο ήλιος να φωτίζει (fade in στην εικόνα).

Κατευθείαν φαίνεται η συγκέντρωση μερικών γουρουνιών πίσω από την αποθήκη(κρύβονται από τον Τζόουνς). Τα γουρούνια είναι ο Χιονής, ο Ναπολέων και ο Γρυλής που υπερτερούν, σε εξυπνάδα, των άλλων. Συζητούν μεταξύ τους :

Χιονής: -« Τώρα που πέθανε ο γερο-στρατηγός, πρέπει εμείς να οργανώσουμε την επανάσταση. »

Ναπολέων: -« Και να αναλάβουμε την διδασκαλία των υπόλοιπων ζώων! »

Γρυλής: -« Και εγώ προτείνω σύντροφοι, όλο αυτό το σύστημα σκέψης να το ονομάσουμε Ανιμαλισμό! »

[ Ο Γρυλής είναι ρήτορας και μιλάει γενικά επιτηδευμένα. ]

Σκηνή 12- Εξωτ./ πίσω από την αποθήκη / μέρα

Χιονής: -« Πάντως ο Τζόουνς ακόμα να μας ταΐσει. Μεσημέριασε. »

( τα γουρούνια κοιτούν από την άκρη του τοίχου, κρυμμένα.)

Σκηνή 13- Εξωτ./ σπιτάκια ζώων / μέρα

Τα υπόλοιπα ζώα τρέχουν προς τα φαγητό.

Σκηνή 14- Εξωτ./ πίσω από την αποθήκη / μέρα

Τα 3 γουρούνια κοιτάζουν τα υπόλοιπα ζώα και λένε:

Ναπολέων: -« έσπασαν τον φράχτη! »

Γρυλής: -« πηγαίνουν όλοι μαζί προς τα παχιά! »

Χιονής: -« πάμε κι εμείς να φάμε! »

Σκηνή 15-Εξωτ./ παχιά / μέρα

Τα ζώα τρώνε.

Σκηνή 16- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Ο Τζόουνς κρατάει μαστίγιο και θυμωμένος πηγαίνει προς τα ζώα.

( εναλλαγή πλάνων LS, MS του Τζόουνς )

Σκηνή 17- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Τα ζώα του επιτίθενται.

Σκηνή 18- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Ο Τζόουνς πέφτει κάτω.



### Σκηνή 19- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Τα ζώα είναι από πάνω του και τον κοιτούν

### Σκηνή 20- Εξωτ./ αυλόπορτα φάρμας/ μέρα

Ο Τζόουνς φεύγει φοβισμένος. Τα ζώα είναι μέσα στη φάρμα και τον κοιτούν να φεύγει.

### Σκηνή 21- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Τα ζώα φωνάζουν όλα μαζί: «Ζήτω η Επανάσταση!! »

*Αφήγηση:* «Την επόμενη μέρα, η φάρμα ήταν μόνο των ζώων! Και όχι πια των αφεντάδων!» ( δείχνω την καινούρια επιγραφή της πόρτας.)

### Σκηνή 22- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Τα 3 γουρούνια μιλάν στους υπόλοιπους :

Χιονής: -« σύντροφοι, ο Τζόουνς έφυγε! Από δω και στο εξής θα μένουμε μόνοι μας, χωρίς αφέντη. Πρέπει όμως να έχουμε και κανόνες για να ζούμε αρμονικά. Εμείς τα γουρούνια, σαν τα πιο έξυπνα ζώα, συνοψίσαμε τις αρχές του Ανιμαλισμού, έτσι θα λέμε το σύστημά μας, σε 7 εντολές.

Ναπολέον πιο άγριος από τους άλλους: -« και κανένα ζώο δεν θα κατοικεί στο σπίτι του Τζόουνς .»

Άλογο : -« ακούσαμε όμως πως όλο τα γάλα και τα μήλα θα τα τρώνε τα γουρούνια. Είναι αλήθεια?»

Πρόβατο : -« πείτε μας. Είναι αλήθεια?»

Γρυλής: -«αλήθεια είναι φίλοι μου. Δεν το κάνουμε όμως λόγω εγωισμού και προνομίων, αλλά γιατί εμείς τα γουρούνια έχουμε αναλάβει όλο το πνευματικό έργο και κουραζόμαστε πολύ. Για το καλό σας φίλοι μου , για το καλό σας.» *Αφήγηση:* « κι ενώ ο καιρός περνούσε, όλοι είχαν αποδεχτεί ότι τα γουρούνια θα αποφάσιζαν για θέματα της φάρμας. Η συμφωνία αυτή μεταξύ των ζώων θα έφερνε σύντομα αποτέλεσμα, αν όμως δεν υπήρχαν οι προστριβές του Χιονή και του Ναπολέοντα. Διαμάχες ξεσπούσαν συχνά. Ο καθένας είχε πια τους δικούς του οπαδούς. Τα ζώα είχαν χωριστεί σε δύο παρατάξεις. Μέχρι που μια μέρα, ο Ναπολέον έστρεψε τα σκυλιά εναντίον του Χιονή. Αυτός από φόβο μην πέσει στα δόντια των σκύλων, το βαλε στα πόδια και έφυγε μακριά από τη φάρμα.»

[ fade out]

### Σκηνή 23- Εξωτ./ μπροστά από την αποθήκη / μέρα

Ο Ναπολέον μιλάει στα ζώα:

-« από δω και στο εξής, εγώ θα είμαι ο πρόεδρος και θα διαβάζω τις εντολές της εβδομάδας. Εγώ και η επιτροπή μου θα οργανώνουμε ιδιαίτερες συναντήσεις και στη συνέχεια θα σας ανακοινώνω τις αποφάσεις μας.»

### Σκηνή 24- Εξωτ./ μπροστά από την αποθήκη / μέρα

Ο Γρυλής δίπλα στον Ναπολέοντα, λέει στα ζώα:

-«Ησυχάστε όλοι. Σύντροφοι, πρέπει όλοι να εκτιμήσετε τη θυσία που κάνει ο σύντροφος Ναπολέον.

Η ηγεσία, είναι μεγάλη ευθύνη.»

Ναπολέον: -«σας ανακοινώνω φίλοι μου, πως σύντομα θα αρχίσουμε σκληρή δουλειά όλοι μας.

Θα δουλεύουμε πιο πολύ, για να μαζέψουμε περισσότερη τροφή για το χειμώνα. Και ίσως προς το παρόν, να μειωθούν και οι μερίδες φαγητού... Πηγαίνετε τώρα στις δουλειές σας.»(είναι αυστηρός)

### Σκηνή 25- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Τα ζώα είναι σκορπισμένα στη φάρμα.(γενικό πλάνο). Κάποια από αυτά λένε:

-« τώρα, θα μειωθεί και το φαγητό..» (απογοήτευση)

και πριν τελειώσει η φράση, ακούγεται:

-« κοιτάξτε!! Ένας άνθρωπος είναι μέσα στη φάρμα»

#### Σκηνή 26- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Το αρχικό κάδρο θα είναι όπως στη σκηνή 26. Θα φαίνεται λίγο ο Γρυλός που κρυφακούει τη συνομιλία των ζώων. Ο Γρυλός εμφανίζεται και λέει:

-«αααα, αυτός. Αυτός είναι ο δικηγόρος. Θα διαχειρίζεται τις συναλλαγές μας με τον υπόλοιπο κόσμο.»

#### Σκηνή 27- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Γενικό πλάνο φάρμας. Τα ζώα είναι σε διάφορες δουλειές. Μουσική καταθλιπτική. (αλλαγή της σκηνής με πανοραμικό πλάνο με κάμερα, ξεκινώντας από το εξωτερικό περιβάλλον της φάρμας γενικά, για να καταλήξει στο σπίτι του Τζόουνς με κοντινό στην πόρτα, όπου θα μπαίνουν τα ζώα.)

#### Σκηνή 28- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Ο Γρυλός και ο Ναπολέων μπαίνουν στο σπίτι του Τζόουνς.

#### Σκηνή 29- Εξωτ./ φάρμα / μέρα

Μερικά ζώα είναι παρέα και συζητούν κοιτώντας προς το σπίτι:

-«μα κοιτάζτε!! Αυτοί μπαίνουν στο σπίτι!!»

-«ναι!! αλλά γιατί?? Αφού συμφωνήσαμε να το διατηρήσουμε σαν μουσείο.»

-«πάμε πιο κοντά να δούμε καλύτερα τι συμβαίνει..»

#### Σκηνή 30- Εξωτ./ έξω από το σπίτι / μέρα

Τα ζώα κοιτούν από το παράθυρο και λένε:

-«αυτοί εγκαταστάθηκαν στο σπίτι για τα καλά...!!»

-«κοιμούνται και στα κρεβάτια. Αυτό απαγορεύεται σύμφωνα με τις 7 εντολές.»

#### Σκηνή 31- Εξωτ./ έξω από το σπίτι / μέρα

Ο Γρυλός βγαίνει έξω και λέει στα ζώα:

-« Χχχμμ φίλοι μου. Μην παραξενεύεστε που μένουμε μέσα στο σπίτι. Είναι απολύτως αναγκαίο.

Εμείς, τα μεγάλα μυαλά της φάρμας, να έχουμε ένα ήσυχο μέρος να εργαζόμαστε και να κοιμόμαστε.»

#### Σκηνή 32- Εξωτ./ έξω από το σπίτι / μέρα

Ένα ζώο λέει:

-«Μα η 4<sup>η</sup> εντολή λέει πως δεν πρέπει κανένα ζώο να κοιμάται σε κρεβάτια!»

#### Σκηνή 33- Εξωτ./ έξω από το σπίτι / μέρα

Γρυλός : -«Η 4<sup>η</sup> εντολή λέει πως κανένα ζώο δεν θα κοιμάται σε κρεβάτι με σεντόνια.

Αφού τα σεντόνια είναι το ανθρώπινο δημιούργημα. Κρεβάτια είναι και τα άχυρα, που χρησιμοποιείτε κι εσείς για να κοιμηθείτε στο στάβλο.»

#### Σκηνή 34- Εξωτ./ έξω από το σπίτι / μέρα

Τα ζώα μένουν με σκουμμένα τα κεφάλια.

*Αφήγηση:* «τα πράγματα πήγαιναν από το κακό στο χειρότερο.

Ο Ναπολέων που δήλωνε αρχηγός, άρχισε να είναι πολύ κακός και άγριος. Σκότωνε ακόμα τα ζώα και ας ήταν αντίθετο με τις 7 εντολές του Ανιμαλισμού.

Τα ζώα ήταν τρομοκρατημένα. Παραδέχονταν πως οι μέρες του Τζόουνς ήταν καλύτερες.»

### Σκηνή 35- Εξωτ./ φάρμα / βράδυ

Τα δύο γουρούνια (Ναπολέον και Γρύλης) είναι έξω στη φάρμα. Ο Ναπολέον κρατάει μαστίγιο και φοράει το καπέλο του Τζούνις..!

### Σκηνή 36- Εξωτ./ φάρμα / βράδυ

Ενώ δείχνω τα γουρούνια ακούγεται κάποιος να μιλάει ψιθυριστά(εμφανίζονται στο σκοτάδι μόνο τα μάτια μερικών ζώων ) και ακούγεται:

-«ελάτε να δείτε!!! Δεν μπορώ να πιστέψω στα μάτια μου»

άλλο ζώο:

-« πράγματι, είναι απίστευτο»

### Σκηνή 37- Εξωτ./ έξω από το σπίτι / βράδυ

Ακούγονται ομιλίες μέσα από το σπίτι. Τα ζώα κοιτάνε τι συμβαίνει μέσα στο σπίτι και λένε:

-«άλλο και τούτο πάλι. Κάθονται στο ίδιο τραπέζι με τους ανθρώπους..»

-«νομίζω πως ο κόσμος γύρισε ανάποδα.. ξανάρθαν οι άνθρωποι..»

### Σκηνή 38- Εξωτ./ έξω από το σπίτι / βράδυ

Από το σπίτι ακούγεται:

Ναπολέον: «όλα τα ζώα είναι ίσα, αλλά μερικά είναι πιο ίσα από τα άλλα! χα χα χα!!(γελάει κοροϊδευτικά και ειρωνικά.)

Ναπολέον: -«στην υγεία της φάρμας των αφεντάδων! Αυτή είναι η γνήσια και σωστή ονομασία. Όπως παλιά!» (το 'όπως παλιά' το λέει επίσης με ειρωνικό ύφος )

### Σκηνή 39- Εξωτ./ έξω από το σπίτι / βράδυ

Τα ζώα που βλέπουν από το παράθυρο λένε:

Άλογο -«δεν μπορώ να το πιστέψω»

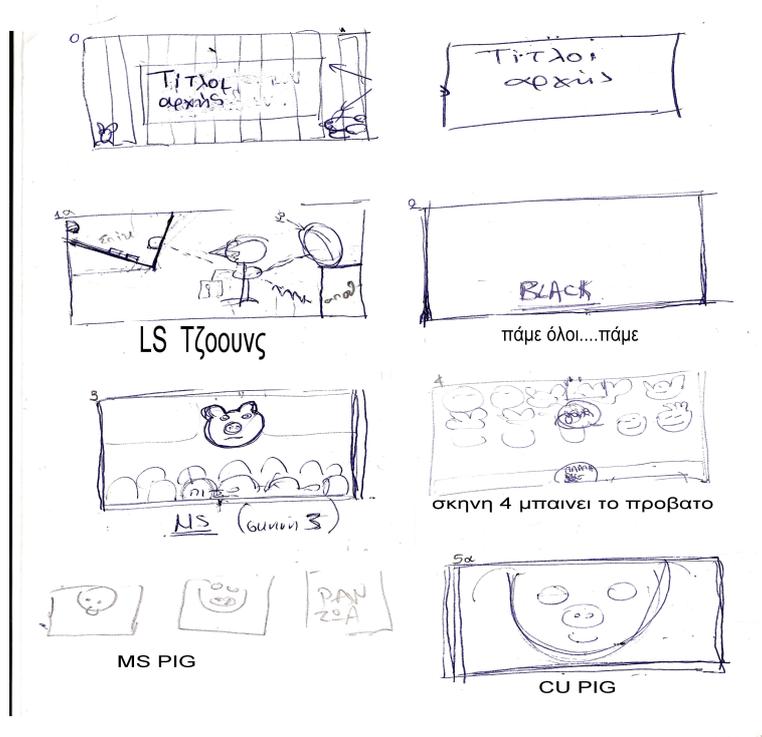
Πρόβατο -«είναι τόσο αλλόκοτο αυτό που συμβαίνει»

*Αφήγηση:* «κάποτε όλοι μαζί φώναζαν 'τα τετράποδα καλά, τα δίποδα κακά, χωρίς να κουράζονται ούτε στιγμή. Τώρα, κοιτούσαν πότε τα γουρούνια και πότε τους ανθρώπους, πότε τους ανθρώπους και πότε τα γουρούνια και ύστερα πάλι το ίδιο και πάλι, αλλά ήταν αδύνατο να διακρίνουν, ποιος ήταν ποιος.»

ΤΕΛΟΣ

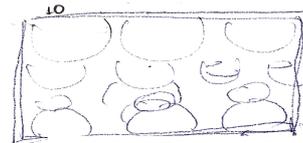
# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β

## STORYBOARD: Η ΦΑΡΜΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

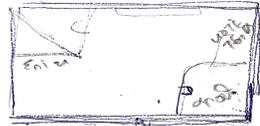




MS ΠΑΡΑΘΥΡΟ



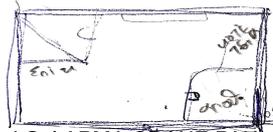
MS ΖΩΑ ZOOM OUT  
FADE OUT



MS ΣΠΙΤΙ



MS ΤΑ ΖΩΑ ΠΕΡΠΑΤΑΝΕ



LS ΦΑΡΜΑ CRANE PAN



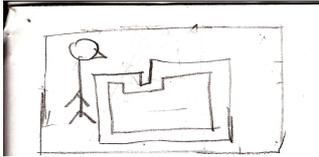
MS(LS)ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΑΠΟΘΗΚΗ



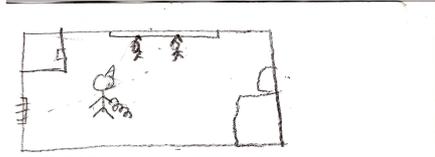
MS-OTS



MS(LS)ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΑΠΟΘΗΚΗ



MS



LS-MS



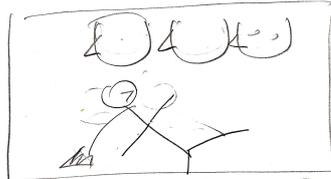
MS



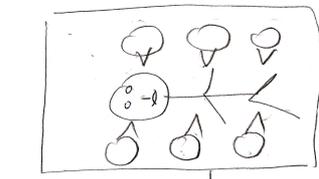
MS ΠΛΑΤΗ ΤΖΟΥΝΣ



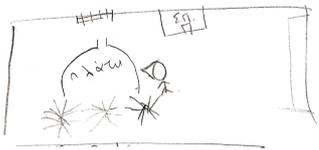
CU ΖΩΑ



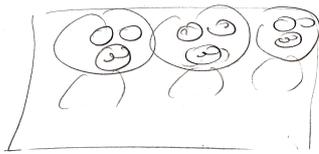
MS ΠΤΩΣΗ ΤΖΟΥΝΣ



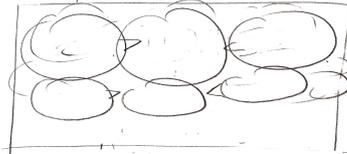
PAN ΖΩΑ ΚΑΙ ΤΖΟΥΝΣ



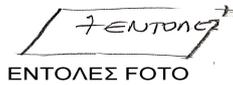
LS ΤΖΟΥΝΣ ΦΕΥΓΕΙ



MS 3 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ



CU ΖΩΑ



ΕΝΤΟΛΕΣ ΦΟΤΟ



CU ΖΩΑ



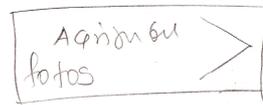
CU ΑΛΛΟ ΖΩΟ



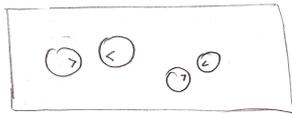
ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ



CU ΓΟΥΡΟΥΝΙ



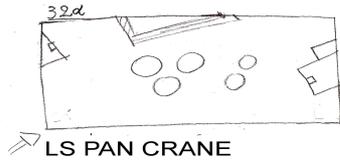
ΑΦΗΓΗΣΗ ΦΟΤΟ



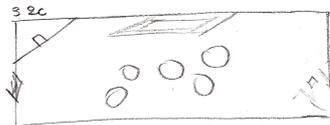
LS ΖΩΑ



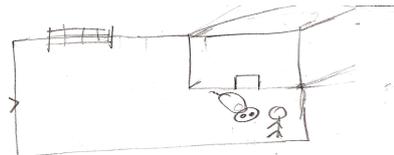
MS



LS PAN CRANE



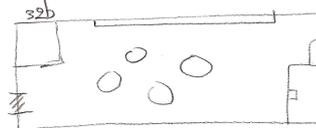
LS PAN CRANE



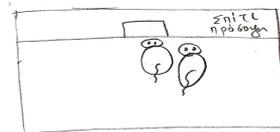
MS ΔΙΚΗΓΟΡΟΣ



MS

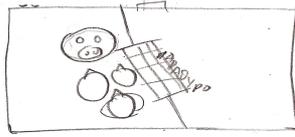


LS PAN CRANE ΣΥΝΕΧΕΙΑ

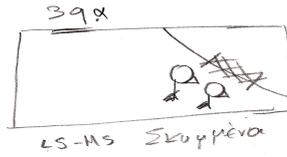


LS ΠΟΡΤΑ ΣΠΙΤΙΟΥ

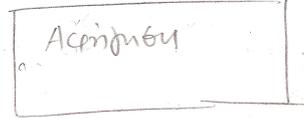
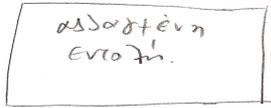




CU ΑΛΛΑΓΜΕΝΗ ΕΝΤΟΛΗ



ΑΦΗΓΗΣΗ ΦΟΤΟΣ



FADE IN



LS ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ

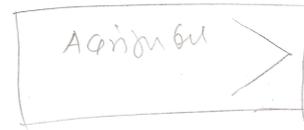
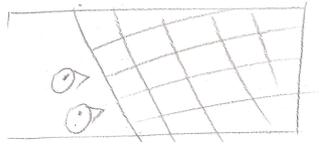


EYES



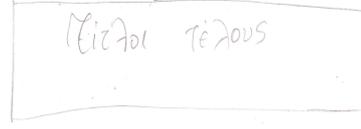
EYES

MS



ΑΦΗΓΗΣΗ ΦΟΤΟΣ

CRANE ZOOM OUT ΦΑΡΜΑ



ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

## Βιβλιογραφία

- [1] Τζωρτζ Όργουελ, Η Φάρμα Των Ζώων, γράμματα (2001)
- [2] Θανάσης Σκρουμπέλος, Μάριος Ρετσιλας, Πως γράφεται το σενάριο, Εισαγωγή στη θεωρία του μοντάζ-ντεκουπάζ, Έλλην (1999)
- [3] Κώστας Μπαλάφας, Διαλέξεις για τον κινηματογράφο, Leica academy (1998)
- [4] Syd Field, Το σενάριο η τέχνη και η τεχνική, Κάλβος (1986)
- [5] Ελένη Μούρη, frame by frame, Nexus Publication S.A. (2004)
- [6] Chris Patmore, The complete animation course Barron's (2003)
- [7] Τζιμ Όουενς, Μιχάλης Λυκούδης, Εισαγωγή στην τηλεοπτική παραγωγή, International sports broadcasting
- [8] Zettl, Wadsworth publishing company (1998)
- [9] Zettl, Παραγωγή βίντεο βασικές αρχές και τεχνικές, Έλλην (1998)
- [10] Ευρωπαϊκό κέντρο κινουμένων σχεδίων ένωση σεναριογράφων Ελλάδος, πρακτικά ημερίδας με θέμα: « Το σενάριο στη μικρού μήκους ταινία animation», Απρίλιος 2006
- [11] «Ανάπτυξη , σχεδιασμός και εφαρμογή κινουμένων γραφικών σχεδίων (Animation) στην εκπαιδευτική διαδικασία », Κέκκερης Γ . και Τσίκαλας Κ ., ΠΤΔΕ 2006.
- [12] Stephen Kaplin, A Puppet tree: A model for the field of puppet theatre, journal  
[http://muse.jhu.edu/journals/the\\_drama\\_review/v043/43.3kaplin.html#authbio](http://muse.jhu.edu/journals/the_drama_review/v043/43.3kaplin.html#authbio)

## Ιστοσελίδες

- [13] [http://www.hotwired.com/webmonkey/98/33/index1a\\_page6.html](http://www.hotwired.com/webmonkey/98/33/index1a_page6.html)
- [14] [http://www.hotwired.com/webmonkey/template/print\\_template.html](http://www.hotwired.com/webmonkey/template/print_template.html)
- [15] <http://www.stopmotionworks.com/faq.html>
- [16] <http://www.apple.com>
- [17] <http://www.animationpost.co.uk>
- [18] [http://www.hellascams.gr/grc/automatic\\_white\\_balance.htm](http://www.hellascams.gr/grc/automatic_white_balance.htm) -
- [19] <http://www.stopmotionworks.com/faq.html>
- [20] <http://www.behringer.com>

