

**Α.Τ.Ε.Ι. ΚΡΗΤΗΣ
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΡΕΘΥΜΝΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ & ΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ**

**Θέμα Πτυχιακής Εργασίας:
Δημιουργία Ολοκληρωμένης Κινηματογραφικής Δουλειάς
Με Έμφαση Στη Χρήση Ψηφιακών Εφέ**



ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ-ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ : ΧΟΥΣΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ : ΔΕΔΕΒΕΣΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ (544)

ΚΟΚΚΟΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ (190)

ΠΑΠΑΕΥΑΓΓΕΛΙΟΥ ΒΑΓΓΕΛΗΣ (350)

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το ταξίδι στο μαγικό κόσμο του κινηματογράφου είναι κάτι το συναρπαστικό. Όλοι έχουμε συγκινηθεί, γελάσει, κλάψει, μα κυρίως έχουμε αναρωτηθεί με πλήθος σκηνών από διάφορες κινηματογραφικές ταινίες που μετά από λίγο έγιναν αγαπημένες μας. Το φιλμ και η κάμερα είναι τα μέσα για το ταξίδι σε έναν συναρπαστικό κόσμο φαντασίας και συνεχόμενης εξέλιξης.

Ο καθένας από εμάς αντιλαμβάνεται με το δικό του τρόπο την τέχνη του κινηματογράφου και όλοι μας έχουμε ασχοληθεί δημιουργώντας ερασιτεχνικές ταινίες εφαρμόζοντας το δικό μας φανταστικό κόσμο στην οθόνη.

Από το 2004 μέχρι και σήμερα η βιντεοσκόπηση είναι το χόμπι μας, ένα χόμπι διαμορφωμένο με εικόνες και ήχο εφαρμόζοντας τη φαντασία μας και που αρκετές φορές ειπώθηκαν θετικά σχόλια για το αποτέλεσμα. Ορμώμενοι από αυτό το γεγονός επιλέξαμε και το θέμα της συγκεκριμένης πτυχιακής με σκοπό να δείξουμε και σε όσους ενδιαφέρονται τις γνώσεις που έχουμε αποκομίσει από τις εμπειρίες μας.

Με τις σκέψεις αυτές και τη βοήθεια της θεωρητικής γνώσης που μπορεί να έχει ένας άνθρωπος που ενδιαφέρεται να μάθει, δημιουργήθηκε αυτή η ταινία και γράφτηκε το παρακάτω θεωρητικό μέρος, έτσι ώστε να αποτελέσει μία αναφορά στον κόσμο του κινηματογράφου.

Όσον αφορά την ορολογία χρησιμοποιείται Αγγλική και Γαλλική όπως έχουν επικρατήσει στην καθημερινή πρακτική.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Κεφάλαιο 1^ο

Εισαγωγή.....8

1.1 Ιστορικό της ταινίας – Εύρεση τίτλου.....8

Κεφάλαιο 2^ο

2.1 Προπαραγωγή Βαβέλ (post production).....10

2.1.1 Εύρεση τοποθεσίας (ρεπεράζ).....12

2.1.2 Casting.....12

2.1.3 Σενάριο.....13

2.2 Εξοπλισμός.....13

2.2.1 Κάμερες.....14

2.2.2 Monitor.....19

2.2.3 Μικρόφωνα20

2.2.4 Ενδυματολογία.....22

2.2.5 Make up.....23

2.2.6 Special effects.....23

2.2.7 Τροφοδοσία.....23

Κεφάλαιο 3^ο

3.1 Παραγωγή ταινίας (PRODUCTION).....24

3.2 Αναλυτικό πρόγραμμα γυρισμάτων.....24

Κεφάλαιο 4^ο

POST-PRODUCTION VAVEL

4.1 Εικόνα.....29

4.1.1 Capture.....29

4.1.2 Παρακολούθηση σκηνών.....29

4.1.3 Μοντάζ (Editing).....30

4.1.4 Προσθήκη ψηφιακών εφε.....30

4.1.5 Φίλτρα.....40

4.1.6 Φωτογραφίες.....42

4.2 Ήχος.....50

4.2.1 Επεξεργασία ήχου.....50

4.2.2 Διαδικασία ηχογράφησης.....50

4.2.3 Διαδικασία επιλογής ήχων.....50

4.2.4 Διαδικασία καθαρισμού των ήχων.....51

4.2.5 Μουσική επένδυση.....53

4.2.6 Mastering ήχου.....53

4.3 Υπότιτλοι.....55

4.4 Dvd Authoring.....	56
Κεφάλαιο 5^ο	
5.1 Κόστος πτυχιακής.....	59
Κεφάλαιο 6^ο	
6.1 Συμπεράσματα.....	60
6.2 Περαιτέρω ενέργειες.....	61
6.3 Επίλογος.....	62
Παράρτημα Α.....	63
Αναφορές.....	66

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

- *Εικόνα 2.1- Storyboard-σελίδα*.....11
- *εικόνα 2.2.1* - απεικόνιση λειτουργίας 3CCD.....14
- *εικόνα 2.2.2* - κάμερα Canon XL-1.....15
- *εικόνα 2.2.3* - κάμερες Panasonic NV GS-300Q.....17
- *εικόνα 2.2.2* - monitor SUPER για γυρίσματα.....19
- *εικόνα 2.2.3.1* - μικρόφωνο ntg-1 της Rode.....20
- *εικόνα 2.2.3.2* - αντιανεμικό dead cat.....21
- *εικόνα 2.2.3.3* - zoom h-4.....21
- *εικόνα 4.1.3.1* - screenshot από editing της εκπομπής.....31
- *εικόνα 4.1.4.1* - matte-painting από After Effects.....32
- *εικόνα 4.1.4.2* - σκηνή 3D zoom στο μπουκάλι με βακτήρια.....33
- *εικόνα 4.1.4.3* - Καθαρή λήψη του άστεγου στον κήπο.....34
- *εικόνα 4.1.4.4*- άστεγος με σκουλήκια, πράσινους καπνούς.....34
- *εικόνα 4.1.4.5* - καθαρή αρχική λήψη με θάνατο άστεγου.....35
- *εικόνα 4.1.4.6* - φίλτρο και αίμα από θάνατο άστεγου.....35
- *εικόνα 4.1.4.7* - πλάνο από κατάσταση με τηλεοράσεις.....36
- *εικόνα 4.1.4.8*- τελικό πλάνο από κατάσταση με τηλεοράσεις.....36
- *εικόνα 4.1.4.9* - green screen από ειδήσεις.....37
- *εικόνα 4.1.4.10* - επεξεργασμένη εικόνα ειδήσεων τελική.....37
- *εικόνα 4.1.4.11* - Αρχική λήψη εκπομπής σε green screen.....38
- *εικόνα 4.1.4.12* - Τελικό αποτέλεσμα σε green screen.....38
- *εικόνα 4.1.4.13* - Αρχική λήψη δρόμου matte painting.....40
- *εικόνα 4.1.4.14* - Τελικό αποτέλεσμα matte painting.....40
- **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ**.....43
- *Εικόνα 4.2.4.1* - Adobe Audition CS3.....52
- *εικόνα 4.2.4.2* - Adobe Audition CS3.....52
- *εικόνα 4.2.4.3* - Steinberg Cubase SX-3.....53

- **εικόνα 4.2.4.4** - Steinberg Cubase SX-3.....53
- **εικόνα 4.2.4.5** - Steinberg Cubase SX-3.....54
- **εικόνα 4.2.6.1** - Wavelab 5.0- IzoTop Ozone.....55
- **εικόνα 4.2.6.2** - Wavelab 5.0- IzoTop Ozone.....56
- **εικόνα 4.3.1** - Subtitle Workshop-εισαγωγή υπότιτλων.....57
- **εικόνα 4.4.1** - screenshot από Adobe Encore CS3.....58
- **εικόνα 4.4.2** - screenshot από Adobe Encore CS3.....58
- **εικόνα 4.4.3** - screenshot DVD μενού.....59
- **εικόνα 4.4.4** - Photoshop SC3 Δημιουργία εξώφυλλου.....59

ΠΙΝΑΚΕΣ

ΠΙΝΑΚΑΣ 1 – ΚΟΣΤΟΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ.....	60
-----------------------------------	----

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

Εισαγωγή

Ο κινηματογράφος υπάρχει ως μία γλώσσα και αναδείχτηκε ως μέσο έκφρασης μιας αφήγησης και κοινοποίησης ιδεών. Πολλές φορές η πρόθεση του σκηνοθέτη είναι η απλή αναπαράσταση της πραγματικότητας, όπως κάτι ανάλογο ίσχυε και με τους πρωτόγονους ανθρώπους που ζωγράφιζαν στους βράχους. Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας πραγματοποιήθηκε η προοδευτική αποκάλυψη κινηματογραφικών μεθόδων έκφρασης και με την τελειοποίηση του μοντάζ.

Το θέμα της διπλωματικής εργασίας είναι η παρουσίαση μιας ολοκληρωμένης ταινίας.

Με την ταινία «Βαβέλ» σκοπός ήταν να δημιουργήσουμε μια όσο το δυνατόν πιο άρτια κινηματογραφική δουλειά που να τηρεί όλες τις προϋποθέσεις του σύγχρονου κινηματογράφου όσον αφορά την εικόνα, τα πλάνα και την ταχύτητα της ροής της και υπάγεται στα πλαίσια του φανταστικού κινηματογράφου εφαρμόζοντας τους κανόνες της οπτικής και ακουστικής τεχνικής, να κάνουμε λήψεις κατάλληλες που με το μοντάζ θα μας δώσουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.

1.1 Ιστορικό της ταινίας – Εύρεση τίτλου

Η διαδικασία για την δημιουργία της ταινίας ξεκίνησε ένα χρόνο πριν όπου έγινε η συγγραφή του σεναρίου. Αρχικά το σενάριο γράφτηκε με σκοπό οι περισσότερες σκηνές να λάβουν μέρος στην Αθήνα επειδή υπήρχε πληθώρα τοποθεσιών.

Έτσι ενώ η συγγραφή του σεναρίου είχε τελειώσει εμφανίστηκαν κάποια προβλήματα με αποτέλεσμα να καθυστερήσει η έναρξη των γυρισμάτων. Έπειτα από ένα διάστημα 10 μηνών γίνεται η συγγραφή - τροποποίηση του σεναρίου βασισμένη στις υπάρχουσες συνθήκες.

Η ονομασία του τίτλου «Βαβέλ» αναφέρεται στον γνωστό βγαλμένο

από τη βίβλο πύργο Βαβέλ. Όπως οι άνθρωποι στη βίβλο κατασκεύασαν έναν πύργο για να φτάσουν το Θεό έτσι στη ταινία οι άνθρωποι σήμερα προσπάθησαν με τη δημιουργία ενός ορού να μιμηθούν το Θεό και τη φύση. Δυστυχώς και στις δύο περιπτώσεις το αποτέλεσμα ήταν παρόμοιο. Στη Βαβέλ της Βίβλου ο Θεός τιμώρησε τους ανθρώπους μπερδεύοντας τις γλώσσες τους και προκάλεσε χάος. Στο φιλμ Βαβέλ μπορούμε να πούμε ότι η τιμωρία των ανθρώπων για την ματαιοδοξία τους ήταν η αναποτελεσματικότητα του ορού και οι παρενέργειες που προκάλούσε στους ανθρώπους – πειράματα με αποτέλεσμα τη δημιουργία χάους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

2.1 Προ-Παραγωγή Βαβέλ (pre-production)

Το πρώτο στάδιο σε μια ολοκληρωμένη κινηματογραφική δουλειά είναι η προ-παραγωγή (pre - production). Στο στάδιο αυτό θα γίνει μια πλήρη οργάνωση της ταινίας, για τα μέρη που θα γυριστεί, τους ηθοποιούς που θα πρωταγωνιστήσουν, τις ενδυμασίες που θα χρησιμοποιηθούν, τα make up και επίσης θα κατασκευαστούν τα special-effects. Στο στάδιο της προ-παραγωγής θα γίνει και η επιλογή του τεχνικού εξοπλισμού δηλαδή τα μικρόφωνα, οι κάμερες, τα φώτα κτλ. Τέλος θα δημιουργηθεί ένα ημερήσιο πρόγραμμα γυρισμάτων για τις ώρες και τις τοποθεσίες.

Εφόσον το σενάριο ξαναγράφεται και τελειώνει, τότε γίνεται η μετατροπή του σεναρίου σε storyboard βάση στο οποίο θα γινόντουσαν ακριβώς τα γυρίσματα, (ώρες, τοποθεσίες κτλ.) και ξεκινάει το στάδιο της προετοιμασίας πριν τα γυρίσματα δηλαδή το pre-production.

Σκηνή	Ηθοποιοί	Πλάνα	Προσοχή	Εξοπλισμός
1		Πλάνο ερημικού επαρχιακού δρόμου.	Προσοχή στο φωτισμό και η κάμερα να στηθεί στο κατάλληλο ύψος για να παίρνει την καλύτερη εικόνα του δρόμου από όπου θα εμφανιστεί ο ήρωας.	κάμερα-τρίποδα-μπιταρίες-μόνιτορ-ρούχα
2	Κώστας	Πλάνο κοντινό σε ένα λουλούδι και ένα παπούτσι να το πατάει.		κάμερα-τρίποδα-μπιταρίες-μόνιτορ-ρούχα
3	Κώστας	Πλάνο μακρινό του δρόμου και σιγά σιγά να εμφανίζεται το κεφάλι του ήρωα και στη συνέχεια ολόκληρος.		κάμερα-τρίποδα-μπιταρίες-μόνιτορ-ρούχα
4	Κώστας	Πλάνο κοντινό του ήρωα και να φαίνεται το πρόσωπό του.		κάμερα-τρίποδα-μπιταρίες-μόνιτορ-ρούχα
5	Κώστας-Γιάννης	Πλάνο του ήρωα να ακούει ένα αμύδι να έρχεται από πίσω και να γύρνει.		κάμερα-τρίποδα-μπιταρίες-μόνιτορ-ρούχα
6	Κώστας-Γιάννης	Μακρινό πλάνο του δρόμου και να εμφανίζεται ένα κόκκινο αμύδι.		κάμερα-τρίποδα-μπιταρίες-μόνιτορ-ρούχα
7	Κώστας-Γιάννης	Πλάνο του ήρωα από πίσω να σηκώνει το χέρι και να κάνει οπισθοπλ και από πίσω να φαίνεται το αμύδι.		κάμερα-τρίποδα-μπιταρίες-μόνιτορ-ρούχα

εικ.2.1 Storyboard-σελίδα από το storyboard βάση του οποίου δουλέψαμε για την ταινία

2.1.1 Εύρεση τοποθεσίας (ρεπεράζ)

Στη συνέχεια η παραγωγή αναλαμβάνει ένα βασικό μέρος για τη δημιουργία της ταινίας που είναι η εύρεση τοποθεσίας ή αλλιώς με την κινηματογραφική έννοια ρεπεράζ για την κάθε σκηνή. Οι συντελεστές αναλαμβάνουν να αναπαραστήσουν τις σκηνές χωρίς τους ηθοποιούς, εφόσον έχει γίνει η διαδικασία και έχουν επιλεγθεί οι τοποθεσίες, με σκοπό όταν γίνει η έναρξη των γυρισμάτων στο προεπιλεγμένο μέρος να είναι όλα έτοιμα για λήψη χωρίς χρονοτριβές. Επίσης στο σημείο αυτό εκτός από το αν είναι αρεστή η τοποθεσία πρέπει να γίνει και έρευνα για τυχόν προβλήματα που θα εμφανιστούν στην πορεία, όπως μην γίνει ενόχληση των κατοίκων, άδειες για γυρίσματα κτλ. Ευτυχώς στη συγκεκριμένη περίπτωση εμείς δεν αντιμετωπίσαμε σοβαρά προβλήματα εκτός κάποιων εξωτερικών αντιξοοτήτων που μας δυσκόλευαν στη λήψη του ήχου, όπως βελάσματα από πρόβατα και ήχος των αυτοκινήτων, και του βίντεο με την παρέμβαση στις σκηνές διάφορων εργατών και κατοίκων λόγω περιέργειας, με αποτέλεσμα να χρειαζόταν να γίνει επανάληψη των σκηνών. Οι τοποθεσίες που διαλέχθηκαν ήταν κυρίως στην ευρύτερη περιοχή του Ρεθύμνου και όπως φαίνεται και στην ταινία οι περισσότεροι χώροι ήταν εξωτερικοί.

2.1.2 Casting

Στο σημείο αυτό αναλάβαμε να επιλέξουμε τα πρόσωπα που θα υποκριθούν τους αντίστοιχους ρόλους. Στη συγκεκριμένη περίπτωση η διαλογή ήταν εύκολη γιατί ταυτόχρονα με τη συγγραφή του σεναρίου είχαμε αναλάβει να εφαρμόσουμε τον κάθε ρόλο σε συγκεκριμένους ανθρώπους με τους οποίους ήδη είχαμε μιλήσει και κανονίσει, αυτό συνέβη γιατί ως παραγωγή δεν είχαμε την οικονομική δυνατότητα να πληρώσουμε επαγγελματικούς ηθοποιούς. Σκοπός ήταν να βρεθούν οι χαρακτήρες κομπάρσοι οι οποίοι ανταποκρίθηκαν με μεγάλη ευθύνη και διάθεση και τους ευχαριστούμε γιατί χωρίς και αυτούς τίποτα δεν θα γινόταν. Τα άτομα που πήραν μέρος αριθμούνται στα 36.

2.1.3 Σενάριο

Υπάρχουν πολλές τεχνικές γραφής σεναρίου όπως η τεχνική της φανταστικής υπόθεσης, της σύγκρουσης του rewriting, της αντιστρεπτικότητας κτλ.

Το συγκεκριμένο σενάριο βασίστηκε στην τεχνική της εικόνας. Αναλυτικότερα, ο κινηματογράφος μας δίνει τη δυνατότητα να μπούμε στο μυαλό και στη καρδιά των χαρακτήρων, «μεγαλώνοντας» τις ιδιαίτερες στιγμές τους. Έτσι γινόμαστε μάρτυρες στιγμών που δείχνουν κάτι, το οποίο πολύ συχνά ούτε οι ίδιοι οι χαρακτήρες δεν γνωρίζουν. Αυτοί είναι η τέχνη του γκρο πλαν την οποία ο Αϊζενστάιν θεωρούσε ως τη μόνη και πραγματικά ουσία του κινηματογράφου.

Το γκρο πλαν είναι η ενσωμάτωση του συναισθήματος και ως εκ τούτου αποτελεί σεναριακό στοιχείο . Ο σεναριογράφος το επινοεί και το καταγράφει: Το γκρο πλαν ενός χεριού που γίνεται γροθιά, οι σταγόνες ιδρώτα στο μέτωπο, ένα χέρι που σφίγγει ένα άλλο.

Σύμφωνα με τους ερευνητές το μυαλό μας μπορεί να υποστηρίξει είτε την οπτική είτε την γενική σκέψη. Οι επιστήμονες έχουν μάλιστα υπολογίσει ότι ένας στους έξι ανθρώπους ανήκει στον τύπο που ονομάζουμε “conceptualizer”. Οι υπόλοιποι είναι “visualizers”. Είναι μάλιστα εξαιρετικά πιθανό στους καλλιτέχνες, το ποσοστό αυτό να είναι μικρότερο.

Για να μπορέσουμε να γράψουμε σε εικόνες και μάλιστα σε εικόνες που να «αξίζουν», πρέπει να μάθουμε να εξασκούμε την οπτική μας σκέψη. Καθώς και να μάθουμε να οπτικοποιούμε και τις υπόλοιπες αισθήσεις μας.

2.2 Εξοπλισμός

Σε αυτό το σημείο αναλάβαμε να διαλέξουμε τον εξοπλισμό που θα χρησιμοποιήσουμε στην ταινία για το βίντεο και τον ήχο.

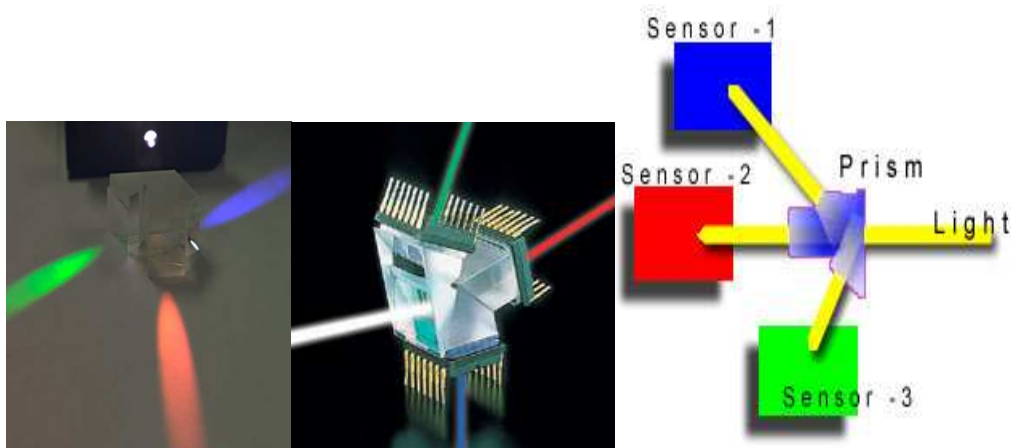
2.2.1 Κάμερες

Οι κάμερες που επιλέχθηκαν είναι 3 οι οποίες ήταν mini DV και 3CCD. Η επιλογή να είναι mini DV έγινε γιατί 1^{ov} δυστυχώς δεν είχαμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε κάμερες φιλμ που είναι καθαρά επαγγελματικές και 2^{ov} γιατί οι mini DV κάμερες κάνουν εγγραφή πάνω σε κασέτες miniDV όπου η ποιότητα είναι καλύτερη σε εικόνα από οποιαδήποτε άλλο είδος (hard disc, Hi-8, DVD).

3CCD είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει ένα σύστημα απεικόνισης που χρησιμοποιείται από μερικές φωτογραφικές μηχανές, τηλεοπτικές φωτογραφικές μηχανές, telecine και camcorders. Με 3 CCD φωτογραφικές μηχανές έχουν τρία ξεχωριστά CCD που κάθε ένα παίρνει μια χωριστή μέτρηση του κόκκινου, πράσινου, και μπλε φωτός.

Οι μηχανές με 3 CCD, επιτρέπουν στο φως πρώτα να περάσει μέσα από ένα διαχωριστή σαν πρίσμα, ώστε το φως να χωριστεί σε τρία χρώματα (κόκκινο-πράσινο- μπλε) και να διοχετευτούν σε κάθε "αισθητήρα" CCD ξεχωριστά (ένα CCD για κάθε χρώμα). Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να λαμβάνονται ακριβής τιμές από κάθε χρώμα (κόκκινο-πράσινο-μπλε) με αποτέλεσμα καλύτερης ποιότητας pixel άρα και καλύτερη εικόνα.

Φωτογραφικά παραδείγματα :



εικόνα 2.2.1 - εικονική απεικόνιση λειτουργίας 3CCD

Για τα βασικά γυρίσματα επιλέχτηκε η εξής κάμερα :

-CANON XL1 (mini DV)



(εικόνα 2.2.2. - κάμερα Canon XL-1)

Η canon XL1 ανταποκρίθηκε επαρκώς στα γυρίσματα με μοναδικά μειονεκτήματα την μπαταρία που κράταγε μόνο μιάμιση ώρα και την αδυναμία της να τραβάει καθαρά πλάνα στη νύχτα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Power Supply (rated)	7.2 V DC
Power Consumption (While recording AF="ON")	9.5 W (Approx., recording with the AF turned on with 16x IS II lens)
Television System	EIA standard (525 lines, 60 fields) NTSC color signal
Video Recording system	2 rotary heads, helical scanning system DV system (Consumer digital VCR SD system); Digital component recording
Audio Recording system	PCM digital sound; 16-bit (48kHz/2 ch); 12-bit (32kHz/2 from 4 ch); 12-bit (32-kHz/4 ch simultaneous)
Image Sensor	3CCD 1/3" Pixel Shift (charge coupled device); 270,000 pixels (250,000 effective pixels)
Tape Format	Videocassettes bearing the MiniDV mark
Tape Speed	SP: 3/4 ips (18.81 mm/s); LP: 1/2 ips (12.56 mm/s)
Maximum Recording Time (with an 80-min. cassette)	SP: 60 minutes (with a 60 minute cassette); LP: 90 minutes (with a 60 minute cassette)
Fast Forward/Rewind time	2 min. 50 sec. (with a 60 min cassette)
Lens Mount	XL interchangeable lens system (16x zoom [supplied]: f/1.6-2.6, 5.5-88mm)
Focusing System	TTL autofocus, manual focusing possible
Minimum Focusing Distance	13/16 inch (2cm) on maximum wide angle; telephoto end: 3ft 4 in. (1m)
Frame Rate	1/15,000 second
Filter Diameter	72mm (XL lens)
Viewfinder	0.7", color LCD (approx. 180,000 pixels)
Microphone	Stereo electret condenser microphone

DV Terminal	Special 4-pin connector (based on IEEE 1394)
Special 4-pin connector (based on IEEE 1394)	RCA jack 1 Vp-p/75 ohms unbalanced, synchronized load
Audio Terminal	RCA jack (L,R); 2 sets- 4dBm (47 kohms load)/ 3 kohms or less, unbalanced
Input Levels	Audio Terminal: RCA jack (L,R) 2 sets - 11 dBV/47kohms (LINE), unbalanced; 35dBV/600 ohms (MIC ATT), unbalanced; -55 dBV/600 ohms (MIC), unbalanced
Dimensions	8 3/4 x 8 7/16 x 16 5/16 in (233 x 214 x 415 mm)
Weight (fully loaded)	6 lbs 3 oz approx. (2.86 kg)

-Η δεύτερη και η τρίτη κάμερα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν 2 Panasonic NV GS-300Q (miniDV) :



εικόνα 2.2.3 - κάμερες Panasonic NV GS-300Q

Η 1^η Panasonic NV GS-300Q χρησιμοποιήθηκε για σκηνές όπου η canon XL1 αδυνατούσε να χρησιμοποιηθεί λόγω μπαταρίας αλλά και λόγω χρηστικότητας, όταν δηλαδή ήταν αναγκαίο η κίνηση της κάμερας να είναι γρήγορη και για αυτό το σκοπό χρειαζόταν μια πιο ελαφριά κάμερα.

Η Panasonic NV GS-300Q κι αυτή ανταποκρίθηκε με επάρκεια στις ανάγκες των γυρισμάτων με μοναδικό μειονέκτημα την κίνηση της κάμερας όπου λόγω της ερασιτεχνικότητας της ως κάμερα χρειαζόταν μεγάλη σταθερότητα στις κινήσεις του κάμεραμαν.

Η 2^η Panasonic NV GS-300Q χρησιμοποιήθηκε για τα γυρίσματα των Έξτρας που περιέχονται στο 2^ο DVD.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Recording media	MiniDV Number of CCDs
Number of CCDs	3
Size (W x H x D)	76x73x135 mm
Weight	510 g
Battery type	Li-ion
Gross sensor resolution	800000 pixels
Focus	Manual, Automatic
Optical zoom	10 x
Digital zoom	700 x
Viewfinder colour support	Colour
Display type	LCD display
Display resolution	123000 pixels
Audio input type	Microphone
S-Video	1 x S-Video output

2.2.2 Monitor

Τα monitor στον κινηματογράφο είναι πολύ απαραίτητα και χρησιμοποιούνται για να δίνεται η δυνατότητα καλύτερης παρατήρησης της εικόνας από τον εικονολήπτη αλλά και από τους υπόλοιπους συντελεστές (σκηνοθέτη, παραγωγό) λόγω του ότι η οθόνη των καμερών δεν έχει ποτέ το επιθυμητό μέγεθος παρατήρησης. Για την εικόνα απαραίτητο είναι και ένα **monitor** το οποίο κάθε σοβαρή παραγωγή χρειάζεται να έχει.



εικόνα 2.2.2 – monitor για γυρίσματα

2.2.3 Μικρόφωνα

Για την λήψη του ήχου χρησιμοποιήθηκε το ήδη ενσωματωμένο μικρόφωνο της CANON XL1 αλλά και επίσης ένα boom το οποίο αποτελούνταν από τα εξής :

-Mic rode ntg-1



εικόνα 2.2.3.1 - μικρόφωνο ntg-1 της Rode

Acoustic principle	Line plus Gradient
Directional pattern	Super-Cardioid
Frequency range	20 Hz ~ 20 kHz
Output impedance	50 ohms
Signal noise ratio	76 dB
Equivalent noise	18 dB SPL
Maximum spl	139 dB
Sensitivity	-36 dB re 1 Volt/Pascal
Dynamic range	121 dB
Power supply voltage	P48 Phantom, 44 V to 52 V
Current consumption	3.5 mA
Output connection:	3 pin XLR, balanced output between pin 2 (+), pin 3 (-) and pin 1 (ground)
Weight with battery	105 g
Dimensions width	217mm
Dimensions depth	22mm
Dimensions height	22mm

-Ένα αντιανεμικό για τον θόρυβο του αέρα (dead cat της Rode)



εικόνα 2.2.3.2 - αντιανεμικό dead cat

-το zoom h-4 της Sampson.



εικόνα 2.2.3.3 – zoom h-4

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Records 24-bit/96 kHz digital audio as well as MP3 format with bitrates up to 320kbps
- Two studio-quality X/Y pattern condenser microphones for true stereo recording
- Two combination XLR-1/4-inch input jacks with phantom power
- On-board studio effects compression, limiting and mic modeling
- 1/8-inch headphone jack provided for monitoring
- 512MB Secure Digital (SD) card included.
- Using a 16GB SD memory card provides 24 hours of stereo WAV file recording in 44.1kHz/16-bit mode with CD Quality sound
- Up to 280 hours recording in MP3 stereo mode
- USB mass-storage interface
- Four hours of continuous recording operation from 2 AA batteries
- Back-lit, 128×64 pixel LCD provides the visual interface
- AC adapter, windshield cover, USB Cable and tripod adapter included

4-Track Recording

- 4-track audio in CD quality 16-bit PCM, 44.1 kHz sampling
- Combination high-impedance phone inputs for vocals, guitars, bass or keyboards.
- Built in guitar amp modeling equivalent to the Zoom G2

Audio Interface

- Records directly to your computer as a USB audio interface
- Bundled with Cubase LE, 48-Track Digital Audio Workstation software

2.2.4 Ενδυματολογία

Οι ενδυμασίες και γενικά ο ρουχισμός είναι αυτό που μαζί με τα σκηνικά προσδίδουν στην ταινία την εποχή που γυρίστηκε, το μέρος και τις καταστάσεις όπως επίσης προσδιορίζουν την λειτουργία του κάθε χαρακτήρα μέσα στο έργο.

Στο Βαβέλ η διαλογή των ρούχων έγινε βάση των χαρακτήρων. Ξεκινώντας από τον πρωταγωνιστή ο οποίος έπρεπε να φαίνεται ως ένας περιπλανώμενος απόκληρος ήρωας, για αυτό και επιλέχτηκε να φοράει μια στρατιωτική καμπαρτίνα με ορειβατικά παπούτσια. Στη συνέχεια η αδερφή του ήρωα θέλαμε να είναι η γυναικεία παρουσία στην ταινία που λόγω του όμορφου και του σοβαρού παρουσιαστικού θα τράβαγε τα μάτια των θεατών για αυτό τον λόγο έγινε η επιλογή του συγκεκριμένου ντυσίματος με κοντή φούστα και πιο σοβαρή μπλούζα στην αρχή σε αντίθεση με τη συνέχεια όπου το ντύσιμό της άλλαξε και έγινε πιο σπορ επειδή ο ρόλος της έγινε πιο action. Ο 3^{ος} ήρωας εμφανίζεται με σκισμένα ρούχα που προσδίδει ένα στυλ πιο extreme, πράγμα που θέλαμε να δείξουμε έτσι ένα χαρακτήρα διαφορετικό από τους άλλους δύο και που ακολουθεί Αμερικάνικα πρότυπα ταινιών τέτοιου είδους δεκαετίας 80'. Στη συνέχεια ο «κακός» της υπόθεσης εμφανίζεται με δερμάτινο μπουφάν, γυαλιά ηλίου και υφασμάτινο παντελόνι θέλοντας έτσι να δώσουμε ένα στυλ μαφιόζου. Επιμέλεια ρουχισμού υπήρξε επίσης στον άστεγο της πλατείας όπου ντύσαμε τον ηθοποιό μας με μια μακριά καμπαρτίνα, σκισμένα παπούτσια, σκισμένα γάντια, πουλόβερ, ένα σκισμένο σκούφο πράγμα που του έδινε μια μορφή κλασσικού άστεγου. Τέλος εκτός από τις βασικές ενδυμασίες υπήρξε και ο ρουχισμός των 2^{ων}

ρόλων, όπως των ζόμπι. Συγκεκριμένα στην τελική σκηνή ο τρελαμένος φοράει μια σκισμένη πράσινη μπλούζα και ένα σκισμένο παντελόνι.

2.2.5 Make Up

Το make up είναι απαραίτητο σε κάθε σοβαρή παραγωγή αν επιθυμείται να βγει ένα όμορφο αποτέλεσμα. Στο Βαβέλ τη δουλειά αυτήν την είχαμε αναλάβει όλοι οι συντελεστές αναλόγως ποιος ήταν διαθέσιμος. Χρησιμοποιήθηκαν άσπρο σπρέι για το μαλλί του κακού της ταινίας του κακού το οποίο του έδινε ένα Γιαπωνέζικο στυλ κακού (anime), και για το μούσι του άστεγου με αποτέλεσμα να φαίνεται 40 χρόνια πιο γέρος, make up αίματος όπως επίσης και σιρόπι βύσσινο ως αίμα, το οποίο είναι πλέον δοκιμασμένο πολλές φορές στο παρελθόν και έχει φανεί πάρα πολύ πειστικό. Επίσης χρησιμοποιήθηκαν make up για τα πρόσωπα των ηθοποιών όπως ρουζ και σκιά.

2.2.6 Special effects

Special Effects όταν λέμε εννοούμε διαφόρων ειδών τρικ τα οποία ως σκοπό έχουν να προσδώσουν στην εκάστοτε σκηνή ένα ρεαλισμό. Εκτός των ψηφιακών εφέ, τα οποία γίνονται μέσω υπολογιστή, χρησιμοποιήθηκαν και διάφορα αυτοσχέδια εφέ όπως ο σωλήνας που χρησιμοποιούταν για να πετάει αίμα στις σκηνές που κάποιος χτυπιέται από μια σφαίρα.

2.2.7 Τροφοδοσία

Πολύ σημαντικό μέρος σε μια παραγωγή αποτελεί η τροφοδοσία των συντελεστών που έχει ως σκοπό να καλύψει βασικές ανάγκες όπως φαγητό και διαφόρων ειδών ροφήματα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο

3.1 Παραγωγή ταινίας (PRODUCTION)

Εφόσον το στάδιο της προ-παραγωγής έχει τελειώσει και όλα είναι έτοιμα τότε ξεκινάνε τα γυρίσματα τα οποία κράτησαν 3 βδομάδες με πρόγραμμα γυρισμάτων που διαρκούσε 5-6 ώρες το λιγότερο.

3.2 Αναλυτικό Πρόγραμμα Γυρισμάτων

1^Η ΜΕΡΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ : 20/2/2008 ΩΡΑ 9 – 11 π. μ. (2 ΩΡΕΣ)

- ❖ Μέρος Γυρισμάτων : Ευρύτερη περιοχή κοινότητας στο Χρωμοναστήρι στους Μύλους.
- ❖ Μέρος 1-23 από το storyboard
- ❖ Η μετακίνηση έγινε με αυτοκίνητο Ι.Χ.
- ❖ Ο καιρός ήταν κατάλληλος
- ❖ Εξοπλισμός μας ήταν οι 2 κάμερες της παραγωγής δηλαδή η ημιεπαγγελματική Canon XL1 και η ερασιτεχνική χειρός Panasonic.
- ❖ Τα γυρίσματα κρίθηκαν ακατάλληλα επειδή ο φακός της κάμερας ήταν βρώμικος, πράγμα που στα υπόλοιπα γυρίσματα πάντα μάθαμε και προσέχαμε.

2^Η ΜΕΡΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ : 26/2/2008 ΩΡΑ 10:00 – 13.30 (3.5 ΩΡΕΣ) & 16:00 – 18.00 (2 ΩΡΕΣ)

- ❖ Μέρος γυρισμάτων : Περιοχή Ριζβάν Μετόχι στο δασάκι και τα απογευματινά γυρίσματα έλαβαν μέρος στα Goodys στην παλιά πόλη του Ρεθύμνου και στην πιτσαρία Toscana όπου μας φιλοξένησαν με πολύ διάθεση.
- ❖ Η δοκιμή του ειδικού εφέ αίματος στην σκηνή στο δασάκι υπήρξε ικανοποιητική.

❖ Δυστυχώς η σκηνή στην πιτσαρία ακυρώθηκε λόγω του κακού ήχου που υπήρχε λόγω της background μουσικής που έπαιζε καθ' όλη την ώρα των γυρισμάτων, πράγμα που μας έκανε αδύνατο το μοντάζ στη συνέχεια με αποτέλεσμα να ξαναγυρίσουμε τη σκηνή σε άλλο μέρος και άλλη μέρα.

❖ Εξοπλισμός μας ήταν οι 2 κάμερες της παραγωγής δηλαδή η ημιεπαγγελματική Canon XL1 και η ερασιτεχνική χειρός Panasonic το monitor και ο ανακλαστήρας για το φως.

3^H ΜΕΡΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ : 28/2/2008 ΩΡΑ 12.15 – 12.50 (30 ΛΕΠΤΑ)

❖ Μέρος γυρισμάτων : Περιοχή Ι.Ν. Πέντε Παρθέnes στην περιοχή Κάτω Πόρος.

❖ Τα γυρίσματα ήταν απολαυστικά. Το μοναδικό πρόβλημα που συναντήσαμε ήταν η ώρα που πέρασε γρήγορα και προς το τέλος πιάσαμε λίγο τα γυρίσματα για να προλάβουμε τον ήλιο για να μη χρειαστεί να τα επαναλάβουμε και να βγούμε εκτός προγράμματος.

❖ Εξοπλισμός μας ήταν οι 2 κάμερες της παραγωγής δηλαδή η ημιεπαγγελματική Canon XL1 και η ερασιτεχνική χειρός Panasonic, το Monitor, οι ενδυμασίες και τα make up.

4^H ΜΕΡΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ : 2/3/2008 ΩΡΑ 10.00

– 17.30 (7.5 ΩΡΕΣ)

❖ Μέρος γυρισμάτων : Παλιό χωριό των Μύλων

❖ Τα γυρίσματα ήταν εξουθενωτικά. Όλοι οι συντελεστές κουράστηκαν στο τέλος με αποτέλεσμα κάποιο να αποχωρήσουν χωρίς να τελειώσουν το ρόλο τους πράγμα που δυσκόλεψε αργότερα το μοντάζ.

❖ Πολλά πλάνα δεν βγήκαν όπως έπρεπε με αποτέλεσμα να ξαναγυριστούν με διαφορετικό τρόπο.

- ❖ Ο αριθμός των συντελεστών ήταν 15 πράγμα που δυσκόλεψε τον συντονισμό.
- ❖ Το αποτέλεσμα όπως κρίθηκε στο τέλος ήταν ικανοποιητικό.
- ❖ Εξοπλισμός μας ήταν οι 2 κάμερες της παραγωγής δηλαδή η ημιεπαγγελματική Canon XL1 και η ερασιτεχνική χειρός Panasonic, το Monitor, το boom της παραγωγής, οι ενδυμασίες, τα make up, τα ειδικά εφέ αίματος και τα όπλα.

5^Η ΜΕΡΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ : 4/3/2008 ΩΡΑ 15.30 – 17.30 (2 ΩΡΕΣ)

- ❖ Μέρος γυρισμάτων : Περιοχή κήπου εντός πόλεως Ρεθύμνου.
- ❖ Τα γυρίσματα πήγαν πολύ καλά και εντός προγράμματος.
- ❖ Χρησιμοποιήθηκε αρκετή ποσότητα σπρέι για το make up του άστεγου για να δείχνει γερασμένος.
- ❖ Εξοπλισμός μας ήταν οι 2 κάμερες της παραγωγής δηλαδή η ημιεπαγγελματική Canon XL1 και η ερασιτεχνική χειρός Panasonic, το Monitor, οι ενδυμασίες, τα make up, τα ειδικά εφέ αίματος και ένα καροτσάκι από ένα τοπικό super market.

6^Η ΜΕΡΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ : 6/3/2008 ΩΡΑ 9.30 – 12.00 & 23.00 – 02.00 (5.5 ΩΡΕΣ)

- ❖ Μέρος γυρισμάτων : Παραλία στα Μισσίρια στην περιοχή του Ρεθύμνου (πρωινό γύρισμα) και στη γέφυρα έξω από super market (βραδινό γύρισμα).
- ❖ Τα γυρίσματα τις πρωινές ώρες πήγαν αρκετά καλά εντός προγράμματος με μοναδικό πρόβλημα κάποιους εργάτες που δούλευαν λίγο πιο πάνω και μας δυσκολεύανε στον ήχο. Τις βραδινές ώρες τα γυρίσματα πήγαν εξίσου καλά αν και βγήκαν λίγο εκτός προγράμματος λόγω του πλήθους των κομπάρσων που έπρεπε να συντονίσουμε.

- ❖ Μοναδικά προβλήματα στα βραδινά γυρίσματα ήταν η αδυναμία των κομπάρσων να ακολουθήσουν τις εντολές για τη χορογραφία των πεσιμάτων όταν τους πυροβολούσαν.
- ❖ Εξοπλισμός μας ήταν οι 2 κάμερες της παραγωγής δηλαδή η ημιεπαγγελματική Canon XL1 και η ερασιτεχνική χειρός Panasonic, το Monitor, το boom της παραγωγής, ο ανακλαστήρας φωτός, οι ενδυμασίες, τα make up, τα ειδικά εφέ αίματος και ένα καροτσάκι από το super market όπου είχαμε τοποθετήσει την κάμερα και το χρησιμοποιήσαμε για να ακολουθούμε τους ηθοποιούς από τα πλάγια.

7^Η ΜΕΡΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ : 7/3/2008 18.30 – 19.30 (1 ΩΡΑ)

- ❖ Μέρος γυρισμάτων : Μεξικάνικο εστιατόριο στην παλιά πόλη
- ❖ Το γύρισμα αυτό ήταν το ίδιο που είχε γίνει στη πιτσαρία αλλά λόγω του κακού ήχου το ξαναγυρίσαμε εκεί.
- ❖ Τα προβλήματα ήταν αρκετά και η σκηνή αυτή θεωρείται η χειρότερη λόγω κακού φωτισμού αλλά και κακού ήχου πάλι όπου δεν έπαιρνε παραπάνω βελτίωσης .
- ❖ Επιπλέον πρόβλημα ήταν η πτώση ρεύματος όπου καθυστέρησαν πάρα πολύ τα γυρίσματα.
- ❖ Εξοπλισμός μας ήταν η ημιεπαγγελματική Canon XL1, το Monitor, το boom της παραγωγής και ο ανακλαστήρας φωτός.

8^Η ΜΕΡΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ

- ❖ Μέρος Γυρισμάτων : Εγκατάσταση εργοστασίου εγκαταλειμμένου.
- ❖ Τα γυρίσματα ήταν ικανοποιητικά και όλοι ανταποκρίθηκαν με μεγάλο ζήλο στον ρόλο τους.
- ❖ Χρησιμοποιήθηκε μεγάλη ποσότητα αίματος.

❖ Εξοπλισμός μας ήταν η ημιεπαγγελματική Canon XL1, η ερασιτεχνική Panasonic για τα extras, το Monitor, το boom της παραγωγής, ο ανακλαστήρας φωτός και τα ειδικά εφέ για το αίμα και make up για το μαλλί του αρχηγού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

POST-PRODUCTION VAVEL

4.1 Εικόνα

Σε αυτό το στάδιο κρύβεται ένα πολύ βασικό μέρος της πτυχιακής. Post production είναι το στάδιο όπου εφόσον όλα τα γυρίσματα έχουν τελειώσει και δεν υπάρχει τίποτα παραπάνω να γυριστεί ξεκινάει η παραγωγή να δίνει μια πιο συγκεκριμένη μορφή στην ιδέα του σεναρίου. Η διαδικασία του Βαβέλ ήταν η εξής:

4.1.1 Capture

Αρχικά τα videos εφόσον είναι αποθηκευμένα σε Mini DV κασέτες αναλάβαμε να τις περάσουμε στον υπολογιστή μέσω καλωδίου firewire και χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα Adobe Premiere CS3. Η διαδικασία αυτή λέγεται capture.

Στο capture συνδέσαμε την κάμερα με τον υπολογιστή με το καλώδιο firewire και στη συνέχεια μέσα από το πρόγραμμα Premiere έχοντας τοποθετήσει την κασέτα με τα γυρίσματα στην κάμερα δίνουμε εντολή στο πρόγραμμα να αρχίσει την εγγραφή της εικόνας μέσα στον υπολογιστή. Το πέρασμα από την κάμερα στον υπολογιστή γίνεται real time δηλαδή ο χρόνος που χρειάζονται τα πλάνα να περαστούν είναι τόσοσ όσο και ο κανονικός χρόνος εγγραφής τους στην κασέτα. Τα αρχεία αποθηκεύονται στον υπολογιστή στο χώρο που του δηλώσαμε και το είδος αρχείου που αποθηκεύονται είναι ασυμπίεστα βίντεο avi και τα 10 λεπτά βίντεο αντιστοιχούν σε 1 gb χωρητικότητα.

4.1.2 Παρακολούθηση Σκηνών

Εφόσον τα video βρίσκονται στον υπολογιστή, 2^ο βήμα είναι να παρακολουθήσουμε προσεχτικά τις σκηνές με σκοπό το μοντάζ στη συνέχεια να είναι πιο εύκολο και γρήγορο.

4.1.3 Μοντάζ (Editing)

3^ο βήμα είναι το μοντάζ των σκηνών. Αυτό το βήμα κρύβει πολλές «παγίδες» όσον αφορά το ότι πρέπει να γίνει με δεξιοτεχνία με σκοπό να δώσει ένα αποτέλεσμα που να μην κουράζει αλλά και να προκαλεί θαυμασμό και επαγγελματικότητα. Ο τρόπος που δουλέψαμε πάνω στο μοντάζ ήταν ότι αρχικά παρακολουθήσαμε τις σκηνές και στη συνέχεια εφόσον έχουμε διαλέξει τις πιο κατάλληλες τις κόβουμε και τις ενώνουμε μεταξύ τους δίνοντας μια κατανοητή ροή στην ταινία.

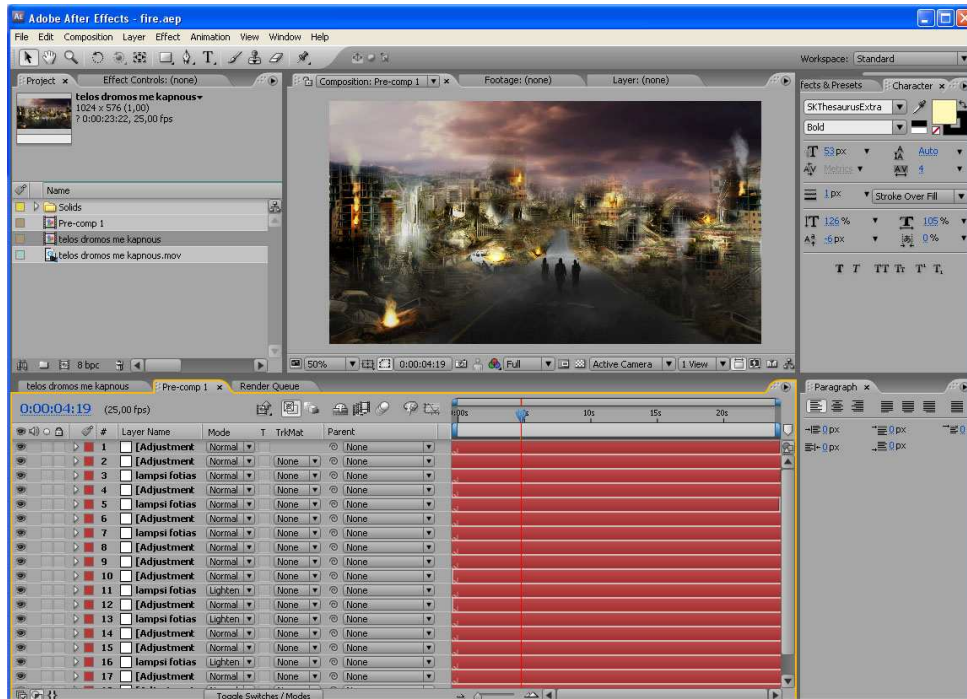
Το βασικό στο μοντάζ είναι εξ αρχής να έχεις όσο το δυνατόν περισσότερα πλάνα από διαφορετικές γωνίες λήψης. Η δουλειά του μοντάζ έγινε εξολοκλήρου στο Adobe Premiere CS3. Η διαδικασία του μοντάζ κράτησε μια βδομάδα και στη συνέχεια ήρθε το στάδιο της ψηφιακής επεξεργασίας της ταινίας.



εικόνα 4.1.3.1 – screenshot από editing της εκπομπής

4.1.4 Προσθήκη Ψηφιακών Εφέ

Στο στάδιο αυτό έγινε η προσθήκη όλων των ψηφιακών εφέ πάνω στα βίντεο. Εφόσον το μοντάζ ήταν τελειωμένο κόβαμε τις σκηνές που θέλαμε να πειράξουμε από το Premiere και τις βάζαμε σε ένα άλλο πάρα πολύ αξιόπιστο πρόγραμμα της ίδιας εταιρείας το After Effects.



εικόνα 4.1.4.1 – screenshot σκηνής matte-painting από After Effects

Δουλεύοντας σκηνή σκηνή αρχικά ξεκινήσαμε με την προσθήκη flashes στα όπλα, δηλαδή τις λάμπεις. Στη συνέχεια στις ίδιες σκηνές μπορεί να χρειαζόταν προσθήκη αίματος και προσθήκη ψεύτικων εκρήξεων σε τοίχους η σε ξύλα. Στις σκηνές με τους πυροβολισμούς θέλαμε να δώσουμε μια έντονη γεύση splatter σκηνικού, δηλαδή να βάλουμε όσο το δυνατόν πιο πολύ αίμα μπορούσαμε. Για αυτό τον λόγο δημιουργήσαμε αποκεφαλισμούς με τους πυροβολισμούς και αίματα να ξεχύνονται συνέχεια. Η τεχνική αυτή είναι απλή και έχει ως βασική ιδέα να δουλεύεις πάνω σε 2 βίντεο όπου το 1 έχει το μοντέλο στο οποίο θες να δουλέψεις ενώ το άλλο έχει το ίδιο σκηνικό απλά χωρίς το μοντέλο έτσι ώστε στη συνέχεια να μπορέσεις να αφαιρέσεις ότι θέλεις.

Βασική επεξεργασία στις σκηνές με τις λάμπεις των όπλων ήταν ότι έπρεπε να δώσουμε ένα πολύ πειστικό αποτέλεσμα οπότε μετά από ώριμη σκέψη και μελέτη δουλέψαμε πάνω σε τεχνικές προσθήκης φωτισμού σε πρόσωπα, αντικείμενα κτλ. Αυτό έγινε διαλέγοντας μια περιοχή στην οποία δηλώναμε τιμές έντασης της φωτεινότητας και του χρώματος για να ταιριάζει με το υπόλοιπο σκηνικό.

Στη συνέχεια εφόσον ολοκληρώσαμε το στάδιο της επεξεργασίας του

αίματος και των λάμπων προχωρήσαμε στο πιο δύσκολο στάδιο το οποίο ήταν η μεταμορφώσεις των 2 θυμάτων στην ταινία, τον τύπο στο εργοστάσιο και του άστεγου στον κήπο. Η διαδικασία ήταν αρκετά χρονοβόρα λόγω του έπρεπε να δουλεύουμε με μικρολεπτομέρειες συνέχεια. Στα σημεία αυτά προστεθήκανε σκουλήκια ψηφιακά να φαίνονται ότι κουνιούνται κάτω από το δέρμα τους όπως επίσης και πράσινοι καπνοί από το στόμα τους.

Στον άστεγο του κήπου χρησιμοποιήσαμε και μια άλλη τεχνική που είναι αξιοπρόσεχτη. Η τεχνική αυτή ήταν το zoom μέσα στο μπουκάλι και στη συνέχεια μέσα στο νερό όπου εμφανίζονται τα βακτήρια.



εικόνα 4.1.4.2 – σκηνή 3D zoom στο μπουκάλι με βακτήρια από πλατεία

Η σκηνή αυτή τραβήχτηκε σε ακίνητο πλάνο και στη συνέχεια με ψηφιακό zoom μπήκαμε μέσα στο μπουκάλι και εκεί προσθέσαμε το βίντεο με τα βακτήρια το οποίο πάρθηκε έτοιμο από free βίντεο που διατίθενται δωρεάν για οποιαδήποτε χρήση. Το ίδιο ακριβώς έγινε και στη σκηνή που ο άστεγος πίνει το νερό και τα βακτήρια γεμίζουν το αίμα του.



εικόνα 4.1.4.3 - Καθαρή λήψη του άστεγου στον κήπο



εικόνα 4.1.4.4 - επεξεργασμένη εικόνα του άστεγου με σκουλήκια στα μάγουλα και πράσινους καπνούς και με τελικό φίλτρο



εικόνα 4.1.4.5 καθαρή αρχική λήψη με θάνατο αστέγου



εικόνα 4.1.4.6 επεξεργασμένη τελική εικόνα με φίλτρο και αίμα από θάνατο αστεγου

Στη συνέχεια αναλάβαμε να δημιουργήσουμε πειστικά δελτία ειδήσεων. Είχαμε τραβήξει βίντεο τους 2 ηθοποιούς μας να μιλάνε ξεχωριστά ο καθένας σε πράσινο πανί και στη συνέχεια στο After Effects αφαιρέσαμε το πράσινο πανί αφαιρώντας μόνο το χρώμα που μας ενδιέφερε που στην προκειμένη φάση ήταν το πράσινο. Συνήθως χρησιμοποιείται έντονο ανοιχτό πράσινο και μπλε πανί γιατί από τη φύση δεν υπάρχει σαν χρώμα και οι ηθοποιοί πρέπει να προσέχουν να μην φοράνε παρόμοιο χρώμα ρούχου. Αφού αφαιρέσαμε το πανί από πίσω των ηθοποιών στη συνέχεια δημιουργήσαμε το background το οποίο στη σκηνή με τον άντρα που απαγγέλλει από το Ευαγγέλιο προσθέσαμε την Ακρόπολη ενώ στην κοπέλα στο τέλος έγινε πιο προσεγμένη δουλειά γιατί θέλαμε να δείξουμε ότι είναι πιο σοβαρό κανάλι. Στην κοπέλα δημιουργήσαμε ένα 3D περιβάλλον με τη γη να γυρίζει από πίσω και διάφορα βίντεο να προβάλλονται. Για το δελτίο ειδήσεων γυρίστηκε επιπλέον βίντεο με μια βιτρίνα με τηλεοράσεις όπου τις χρησιμοποιήσαμε για να προσθέσουμε την κοπέλα πάνω όπως φαίνεται στο τέλος. Σε αυτό το σημείο προστεθήκανε ψηφιακοί καπνοί, ψηφιακά αίματα στους τοίχους και στο τζάμι και δημιουργήσαμε ψηφιακό zoom με 3D κάμερα η οποία πλησιάζει μέσα στην τηλεόραση και μπαίνει μέσα στις ειδήσεις.



εικόνα 4.1.4.7 πλάνο από κατάστημα με τηλεοράσεις



εικόνα 4.1.4.8 τελικό πλάνο



εικόνα 4.1.4.9 αρχικό καθαρό πλάνο σε green screen από ειδήσεις



εικόνα 4.1.4.10 επεξεργασμένη εικόνα ειδήσεων τελική



εικόνα 4.1.4.11 Αρχική λήψη εκπομπής σε green screen



εικόνα 4.1.4.12 Τελικό αποτέλεσμα εκπομπής σε green screen

Όταν τελειώσανε τα βίντεο με τα δελτία ειδήσεων περάσαμε σε μια πολύ δύσκολη φάση του **Post-production** που ήταν το **Matte-painting**. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται στον κινηματογράφο και δεν είναι πολύ γνωστή σαν ορολογία αλλά σαν τεχνική είναι γνωστή και χρησιμοποιείται από αρχές του αιώνα...! Σε αυτό το στάδιο δημιουργείς ένα φανταστικό περιβάλλον. Δημιουργείς κτήρια, φωτιές, κάστρα, ολόκληρες πόλεις αναλόγως τις περιστάσεις κάθε φορά. Αρχικά η τεχνική αυτή γινόταν πολύ εύκολα και απλά. Το συνεργείο έστηνε την κάμερα στο ποθητό σημείο και λίγο πιο μπροστά τοποθετούσαν μια φωτογραφία με το σκηνικό το οποίο συνήθως ήταν κάποιο κτήριο και οι ηθοποιοί υποκρίνονταν ότι το βλέπανε. Σήμερα η τεχνική γίνεται στον υπολογιστή με πρόγραμμα κυρίως το **Photoshop** και στη συνέχεια εφόσον έχει δημιουργηθεί το μοντέλο το επεξεργάζονται σε άλλα προγράμματα animation και βίντεο.

Εμείς δουλέψαμε Matte-painting στη σκηνή του τέλους περισσότερο όπου οι 3 ήρωες προχωράνε. Η ιδέα η αρχική ήταν να δημιουργηθεί μια ατμόσφαιρα που να θυμίζει κόλαση με φωτιές κατεστραμμένα αμάξια και κτήρια. Έτσι εφόσον γυρίσαμε τη σκηνή σε έναν απλό άδειο δρόμο με κτήρια στη συνέχεια στο Photoshop δημιουργήσαμε ένα κολλάζ από κτήρια κατεστραμμένα και αυτοκίνητα διαλυμένα τοποθετώντας τα γύρω από τους ήρωες μας. Αυτό το στάδιο ήθελε αρκετή δεξιοτεχνία και αφού τέλειωσε το τελικό αποτέλεσμα το οποίο ήταν πολλά layers από εικόνες το τοποθετήσαμε στο After Effects όπου του δώσαμε κίνηση και ζωντάνια προσθέτοντας ψηφιακούς καπνούς και φωτιές.

Η σκηνή αυτή για να φτιαχτεί χρειάστηκε 2 ολόκληρες μέρες συνεχόμενης δουλειάς πάνω από τον υπολογιστή και διαρκεί 2 λεπτά.



εικόνα 4.1.4.13 Αρχική λήψη σκηνής δρόμου matte painting



εικόνα 4.1.4.14 Τελικό αποτέλεσμα matte painting

Τέλος προσθέσαμε διάφορα transition στην ταινία τα οποία λειτουργούν ως τρόπος μετάβασης από σκηνή σε σκηνή και οι ρυθμίσεις είναι σχετικά αυτόματες αλλά μπορούν και να τροποποιηθούν manual. Τα transition είναι απότομα αλλά σταθερά με αυξημένο glow, blur, light και κίνηση της εικόνας σπασμωδικά.

Αφού τελειοποιήθηκε η σκηνή αυτή μπορούμε να πούμε ότι το στάδιο των ψηφιακών εφέ τέλειωσε και περνάμε στο στάδιο της επεξεργασίας του φωτισμού και του χρώματος.

4.1.5 Φίλτρα

Ο φωτισμός σε μια κινηματογραφική δουλειά και γενικά στο χώρο της εικόνας είναι από τα βασικότερα στοιχεία που κάποιος πρέπει να προσέξει. Στην συγκεκριμένη ταινία προσπαθήσαμε ο φωτισμός να είναι όσο το δυνατόν πιο καλός γίνεται. Δυστυχώς σε μια μικρού budget παραγωγή αυτό δεν γίνεται να γίνει σε πάρα πολύ καλό βαθμό. Οπότε φυσικό επακόλουθο του μη καλού φωτισμού είναι να βελτιωθεί ψηφιακά. Πράγμα που ήταν και σκοπός μας αρχικός. Ξεκινήσαμε με κάθε σκηνή και όπου υπήρχε ατέλεια την διορθώναμε. Αν μια σκηνή ήταν σκοτεινή την φωτίζαμε με τρόπο που να μην φαίνεται άσχημο. Επίσης προσθέταμε φως σε σημεία που εμείς οι ίδιοι θέλαμε να τονίσουμε ,όπως έγινε ήδη αναφορά πιο πάνω, όπως στις λάμπες των πυροβολισμών.

Μετά τη διόρθωση του φωτός αναλάβαμε να προσθέσουμε κάποια φίλτρα για τη διόρθωση της εικόνας των χρωμάτων. Τα φίλτρα που χρησιμοποιήσαμε σκοπό είχαν να τονίσουν το contrast σε πολλά σημεία, να δώσουν μια αίσθηση φιλμ κανονικού, δηλαδή το χρώμα μαύρο να φαίνεται εντελώς μαύρο κάτι το οποίο συμβαίνει μόνο σε φιλμ. Τονίσαμε τις εντάσεις των χρωμάτων και σε πολλά σημεία δώσαμε μια «γεύση» glow στην εικόνα, δηλαδή μια λάμψη, με σκοπό να φαίνεται πιο «ονειρική» κατά κάποιο τρόπο. Επίσης σε ορισμένα σημεία της ταινίας προσθέσαμε ένα φίλτρο vignette το οποίο προσθέτει στην εικόνα ένα μαύρο πλαίσιο σαν σκιά. Το αποτέλεσμα των φίλτρων ήταν αξιοπρεπές και μας άρεσε.

Εκτός του φίλτρου για τα χρώματα και του φωτισμού προσθέσαμε ένα

άλλα 2 φίλτρα, εξίσου σημαντικά για παραγωγές με χαμηλό φωτισμό, το οποίο φίλτρο ήταν ένα remove grain το οποίο το χρησιμοποιήσαμε για να διώξουμε τυχόν θόρυβο που υπήρχε στην εικόνα λόγω φωτισμού. Η λειτουργία αυτού του φίλτρου είναι ότι κάνει blur, (δηλαδή θολώνει) ορισμένα σημεία της εικόνας που εσύ του δηλώνεις με αποτέλεσμα ο θόρυβος να μην φαίνεται τόσο άσχημα. Το 2^ο φίλτρο ήταν ένα broadcast color το οποίο μειώνει το ποσοστό του μαύρου και του λευκού συμπιέζοντας τη φωτεινότητα με σκοπό να προσεγγίσουμε την ποιότητα του χρώματος όλων των Monitor είτε τηλεοράσεις είτε ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

4.1.6 Φωτογραφίες παραδείγματα :

-Παράδειγμα προσθετικής αίματος.



Αρχική λήψη

*Τελικό αποτέλεσμα με
προσθήκη αίματος και φίλτρου*

-Παράδειγμα διόρθωσης φωτισμού.



Αρχική λήψη δρόμου

*Τελικό αποτέλεσμα με διόρθωση
φωτισμού*

-Παράδειγμα προσθετικής αίματος στην οθόνη.



Αρχική λήψη

Τελικό αποτέλεσμα με φίλτρο και αίματα

-Παράδειγμα πυροβολισμού με αφαίρεση κεφαλιού.



αρχική λήψη σε διαδοχικά καρέ



τελικό αποτέλεσμα σε διαδοχικά καρέ

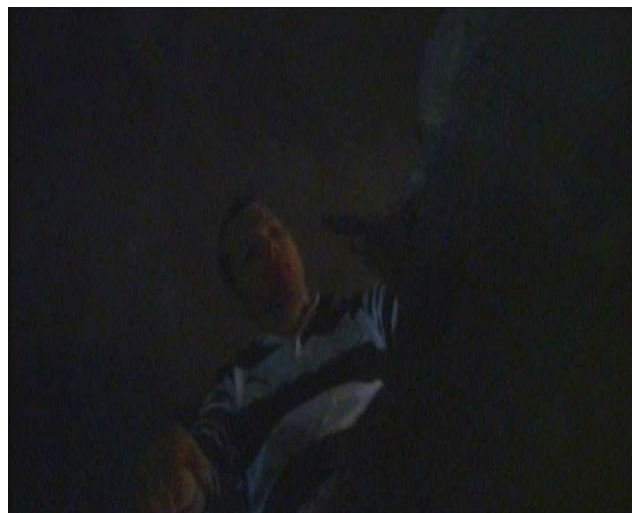
-Παράδειγμα πυροβολισμού με αφαίρεση κεφαλιού 2.



αρχική λήψη

τελικό αποτέλεσμα

-Παράδειγμα πυροβολισμού με προσθήκη αίματος.



αρχική λήψη



τελικό αποτέλεσμα με διόρθωση στο φως και προσθήκη αίματος

-Παράδειγμα πυροβολισμού με αφαίρεση κεφαλιού.



αρχική λήψη



τελικό αποτέλεσμα με διόρθωση στο φως και προσθήκη αίματος στο δρόμο

-Παράδειγμα πυροβολισμού με προσθήκη λάμψης και φωτισμού.



αρχική λήψη



*τελικό αποτέλεσμα με προσθήκη φωτός στο πρόσωπο και στα ρούχα
και το τελικό φίλτρο*

-Παράδειγμα πυροβολισμού με αφαίρεση κεφαλιού και αίματα στην κάμερα.



αρχική λήψη



τελικό αποτέλεσμα με προσθήκη φίλτρου και αίματα στην κάμερα

-Παράδειγμα πυροβολισμού με αφαίρεση κεφαλιού.



αρχική λήψη



*τελικό αποτέλεσμα με αίματα λάμψη , φωτισμό και φίλτρο
εικόνας*

-Παράδειγμα πυροβολισμού με προσθήκη αίματος και τρύπες στην μπλούζα.



Αρχική καθαρή λήψη



Τελικό αποτέλεσμα με διόρθωση φωτισμού και χρώματος και προσθήκη αίματος

4.2 Ήχος

4.2.1 Επεξεργασία Ήχου

Επόμενο στάδιο στη διαδικασία Post Production είναι το στάδιο επεξεργασίας του ήχου. Ένα από τα πιο δύσκολα και βασικά σημεία του Post-production.

4.2.2 Διαδικασία Ηχογράφησης

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω ο ήχος ηχογραφήθηκε με το μικρόφωνο της κάμερας αλλά και με boom το ntg-1 της Rode.

Το περισσότερο μέρος των ομιλιών ηχογραφήθηκε με το boom κατά την ώρα των γυρισμάτων όπως επίσης και οι περισσότεροι εξωτερικοί ήχοι.

Σε κάθε τέλος γυρισμάτων ηχογραφήσαμε επιπλέον τον χώρο της τοποθεσίας που βρισκόμαστε για να χρησιμοποιηθεί αργότερα σαν background ήχος. Ηχογραφήσαμε τον ήχο του αυτοκινήτου στην πρώτη σκηνή, βηματισμούς και πόδια να τρέχουν σε δρόμο αλλά και σε χώμα και πλήθος άλλων ήχων κατά την διάρκεια των γυρισμάτων.

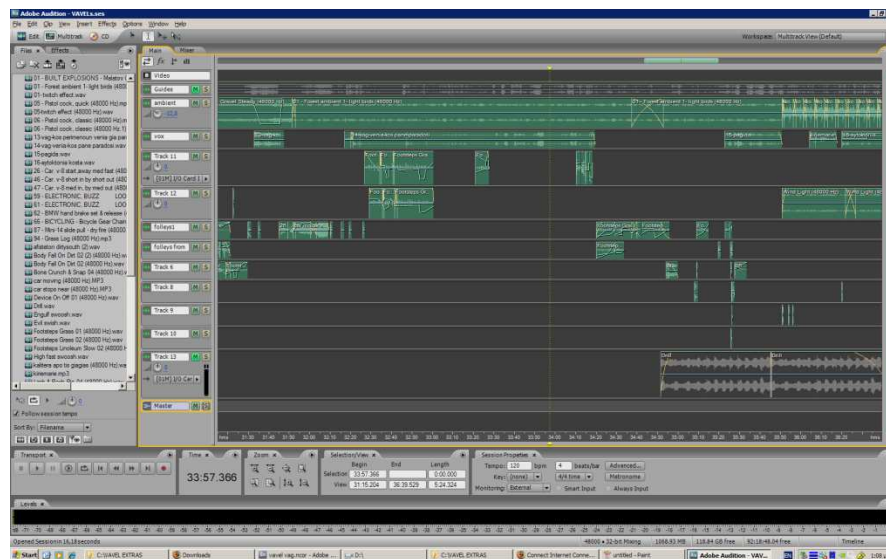
4.2.3 Διαδικασία Επιλογής Ήχων

Στη συνέχεια εφόσον τα γυρίσματα είχαν τελειώσει και είχαμε στη διάθεσή μας τους ήχους σε μορφή wave τους οργανώσαμε και τους μαζέψαμε όλους μαζί. Επόμενο στάδιο ήταν να αναζητήσουμε ήχους τους οποίους δεν μπορούσαμε να ηχογραφήσουμε μόνοι μας όπως πυροβολισμούς και εκρήξεις για τις ανάλογες σκηνές, κραυγές για τα ζόμπι, νιαούρισμα για την γάτα στο δρόμο που περνάει, ήχο αρκούδας και λιονταριού για τα τέρατα που φωνάζανε, εφέ ήχων για τις μεταβάσεις από σκηνή σε σκηνή για το ανάλογο transition κάθε φορά κτλ., οι οποίοι διανέμονται στην αγορά για ελεύθερη χρήση. Εφόσον μαζέψαμε ένα αρκετά μεγάλο υλικό και το οργανώσαμε κατάλληλα για να το χρησιμοποιήσουμε βάλουμε ως πρωταρχική ενέργεια να δούμε ποιες ομιλίες δεν ακούγονται καθαρά για να τις ξανά-ηχογραφήσουμε. Ευτυχώς τα περισσότερα ηχογραφημένα ακούγονταν καθαρά με μοναδική εξαίρεση τον «κακό» της ιστορίας που χρειάστηκε να τον ξανά-ηχογραφήσουμε.

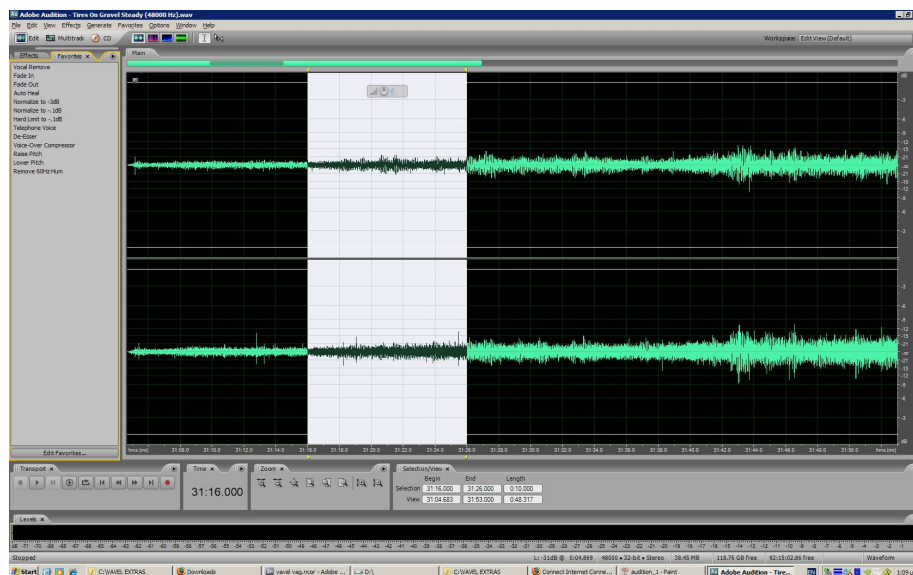
4.2.4 Διαδικασία Καθαρισμού Των Ήχων

Στη συνέχεια προχωρήσαμε στην εξάλειψη του θορύβου από τους ηχογραφημένους ήχους και ομιλίες έτσι ώστε να ακούγονται καθαρά.

Για την δουλειά αυτήν χρησιμοποιήσαμε το πλέον επαγγελματικό πρόγραμμα Adobe Audition CS3 στο οποίο αφού ξεκαθαρίσαμε το υλικό χρησιμοποιήσαμε το de-esser για τα συριστικά των φωνών, το denoiser για την μείωση του θορύβου και επίσης το χρησιμοποιήσαμε για τον ηχητικό σχεδιασμό των folleys.

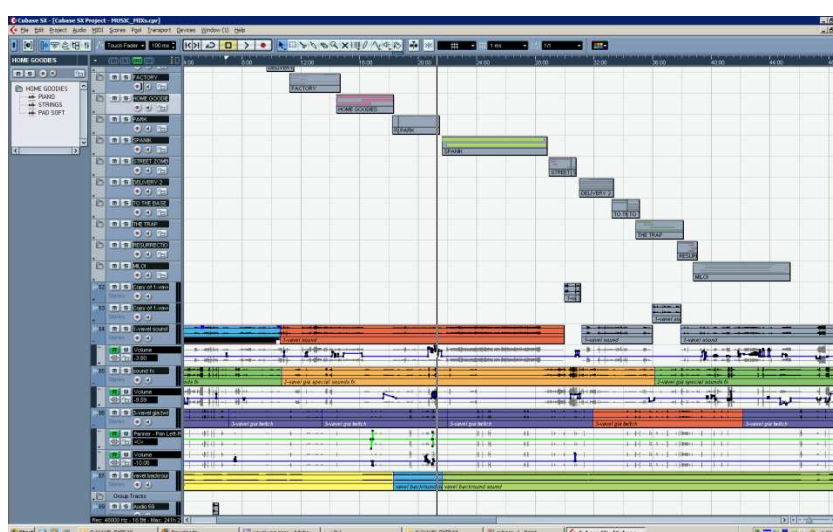


εικόνα 4.2.4.1 Adobe Audition CS3

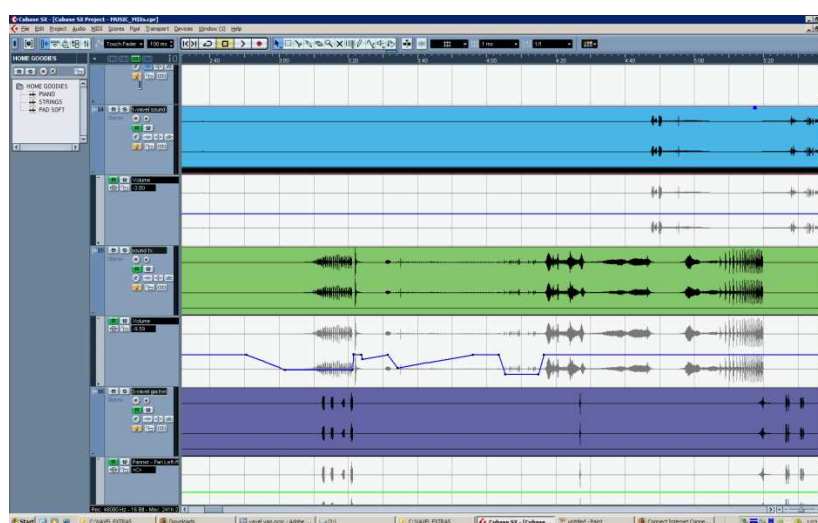


εικόνα 4.2.4.2 Adobe Audition CS3

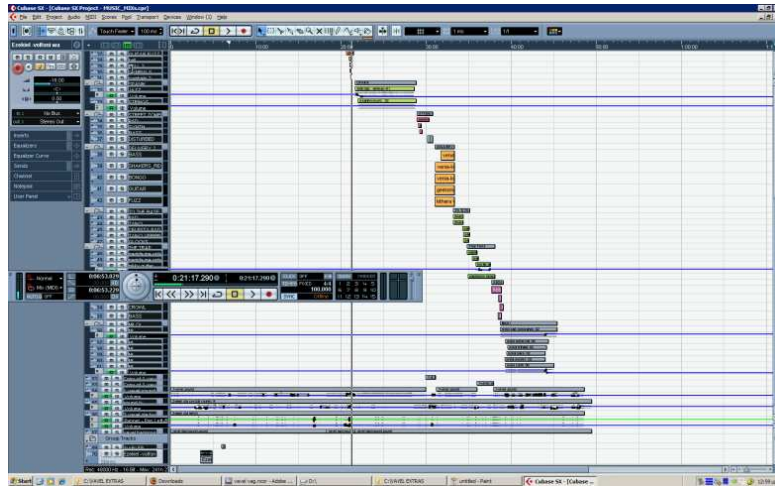
Στη συνέχεια δουλέψαμε με το πρόγραμμα Cubase SX-3 στο οποίο έγινε το τελικό arrangement των ήχων όπως επίσης και η ενορχήστρωση στη συνέχεια. Κάναμε χώρο-τοποθέτηση των ήχων, δυναμική επεξεργασία σε κάθε αντίστοιχο ήχο που χρειαζόταν καθώς προσθήκη εφέ όπως reverb για ρεαλισμό, equalizer για blending φυσικών ήχων ηχογραφημένων μαζί με τους επιπλέον ήχους που προστέθηκαν στη συνέχεια και διατήρηση των σχετικών εντάσεων των ήχων ανά σεκάνς ορίζοντας στα -2 dB των σεκάνς με την ηχητική κορύφωση (δρόμος και πλατεία με άστεγο) και ρυθμίζοντας τις υπόλοιπες εντάσεις των σκηνών βάση αυτής της σεκάνς.



εικόνα 4.2.4.3 Steinberg Cubase SX-3



εικόνα 4.2.4.4 Steinberg Cubase SX-3



εικόνα 4.2.4.5 Steinberg Cubase SX-3

4.2.5 Μουσική Επένδυση

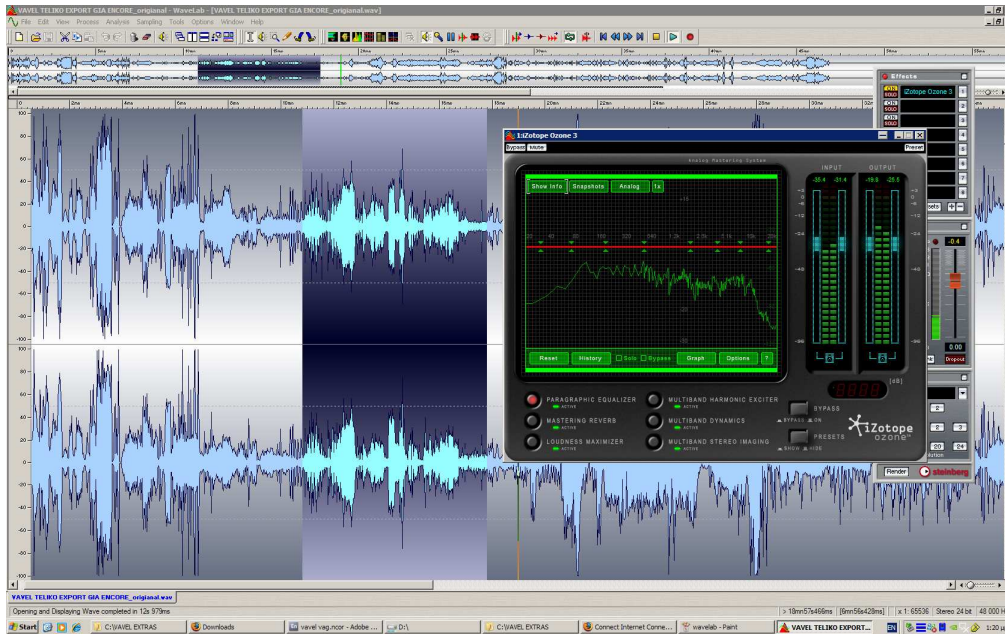
Εφόσον η επεξεργασία του ήχου τέλειωσε αναλάβαμε την μουσική επένδυση της ταινίας. Η ενορχήστρωση πήρε μία μέρα από τις 12 το πρωί μέχρι τις 6:30 το άλλο πρωί, δηλαδή 16μιση ώρες δουλειάς, και έγινε στο Cubase SX-3 για το λόγο ότι μπορούσαμε να κάνουμε import αρχείο βίντεο στο πρόγραμμα και ενώ παρακολουθούσαμε ταυτόχρονα μπορούσαμε να συγχρονίσουμε την μουσική με την εικόνα.

Στη συνέχεια έχοντας την μουσική στα χέρια μας κάναμε μεμονωμένο μιξάζ σε κάθε κομμάτι και τους μιξάραμε με τον ηχητικό σχεδιασμό προσέχοντας τις εντάσεις.

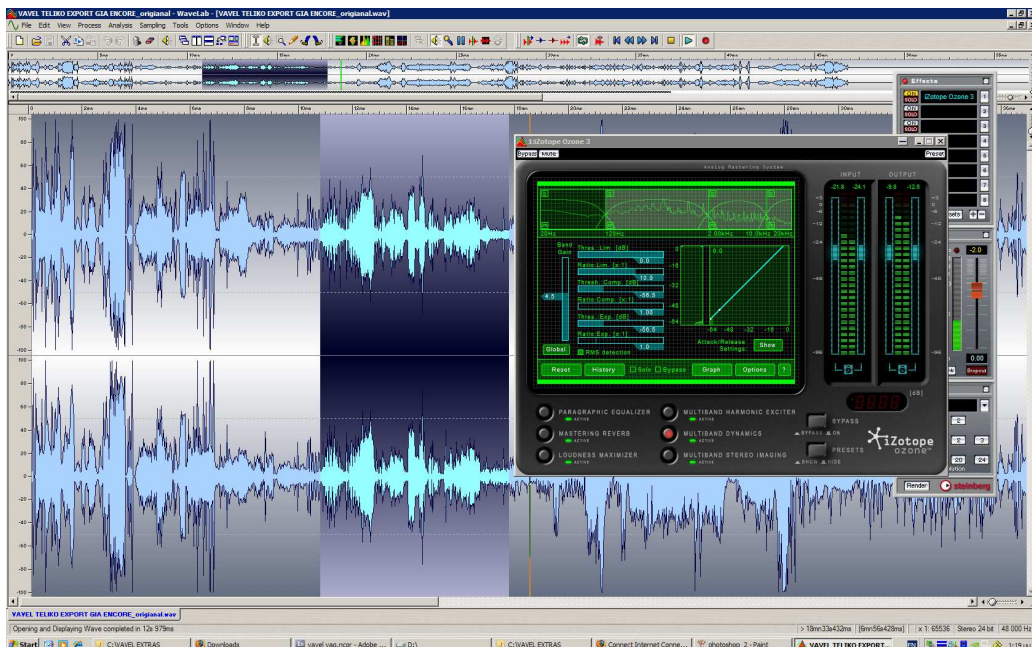
4.2.6 Mastering Ήχου

Στο τέλος κάναμε export σε 48.000 kHz δειγματοληψία στα 24 Bit και το βάλαμε στο Wavelab 5.0 για mastering. Εκεί με τη χρήση του Izotope Ozone και χρησιμοποιώντας το in-build Multiband compressor συμπιέσαμε ανά φασματική περιοχή των ήχο μας στο σύνολο δίνοντας μια καλύτερη σχέση μεταξύ μπάσων μεσαίων και ψηλών συχνοτήτων, διευρύναμε τη στερεοφωνική εικόνα των μεσαίων και ψηλών συχνοτήτων με το in-build harmonic exciter και έπειτα με τη χρήση ενός Limiter ανεβάσαμε τη συνολική

ένταση του ήχου μας. Τέλος προσθέσαμε ένα ελάχιστο reverb της τάξεως του 0,1% για ομοιογένεια. Στη συνέχεια μειώσαμε το Bit rate στα 1 bit προσθέτοντας dithering και συγκεκριμένα το UV22 HR και η επεξεργασία του ήχου τέλειωσε με χρησιμοποιώντας remove DC offset. (Την ίδια τεχνική χρησιμοποιήσαμε και για τους ήχους στα menu του DVD).



εικόνα 4.2.6.1 Wavelab 5.0- Izotop Ozone

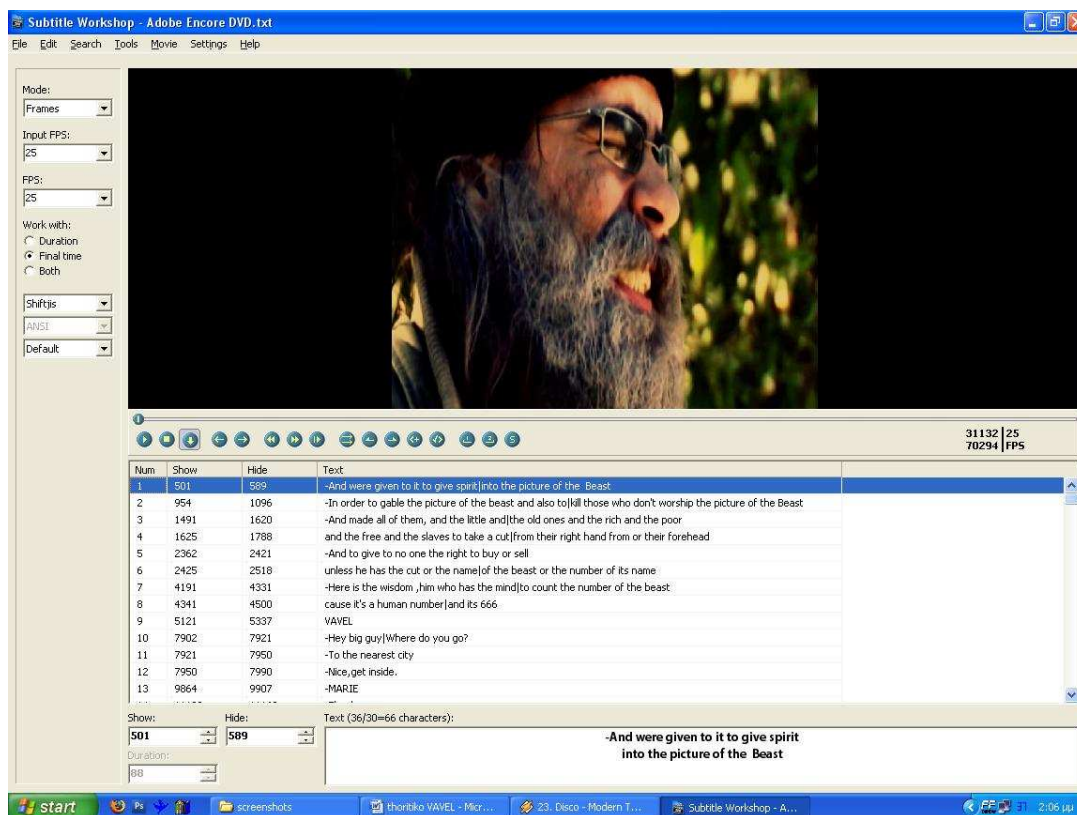


εικόνα 4.2.6.2 Wavelab 5.0- Izotop Ozone

4.3 Υπότιτλοι

Εφόσον λοιπόν όλα είναι έτοιμα κάθε ολοκληρωμένη και κινηματογραφική δουλειά για λόγους προώθησης και όχι μόνο είναι βασικό να έχει υπότιτλους.

Δουλέψαμε με το Subtitle Workshop, πρόγραμμα για δημιουργία υπότιτλων. Η διαδικασία είναι χρονοβόρα γιατί χρειάζεται σε κάθε σκηνή που υπάρχει διάλογος να γράφονται οι υπότιτλοι και να συγχρονίζονται αναλόγως την εικόνα.

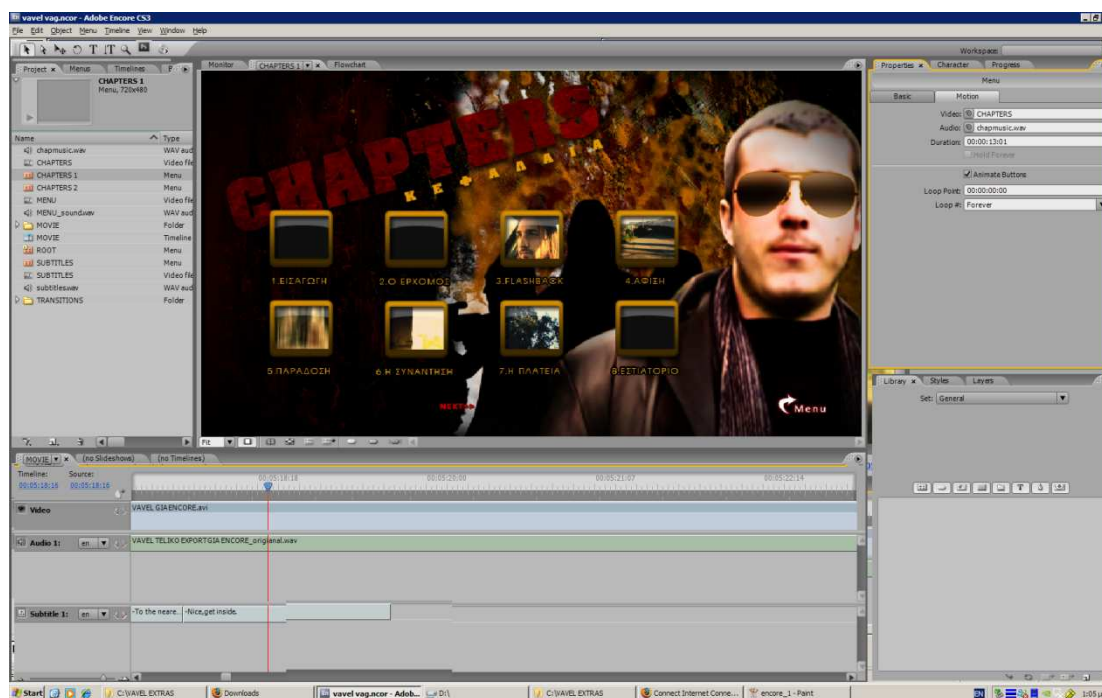


εικόνα 4.3.1 Subtitle Workshop-εισαγωγή υπότιτλων

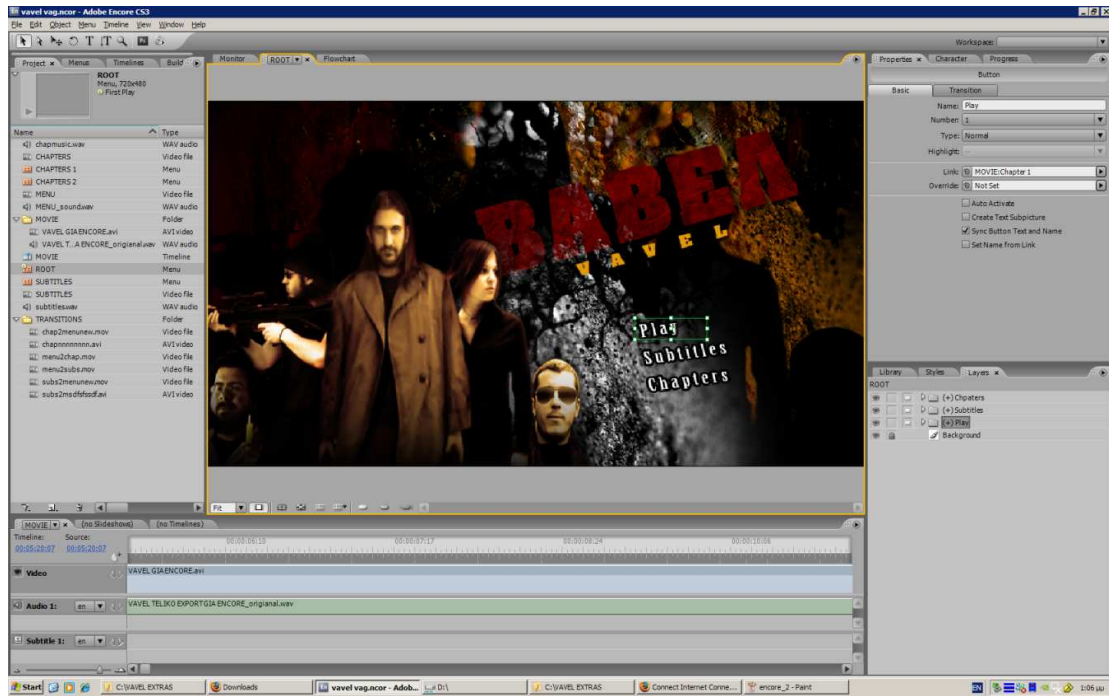
4.4 DVD Authoring

Επόμενο κεφάλαιο είναι το DVD authoring στο οποίο η ταινία παίρνει τελική μορφή για να γραφτεί σε DVD.

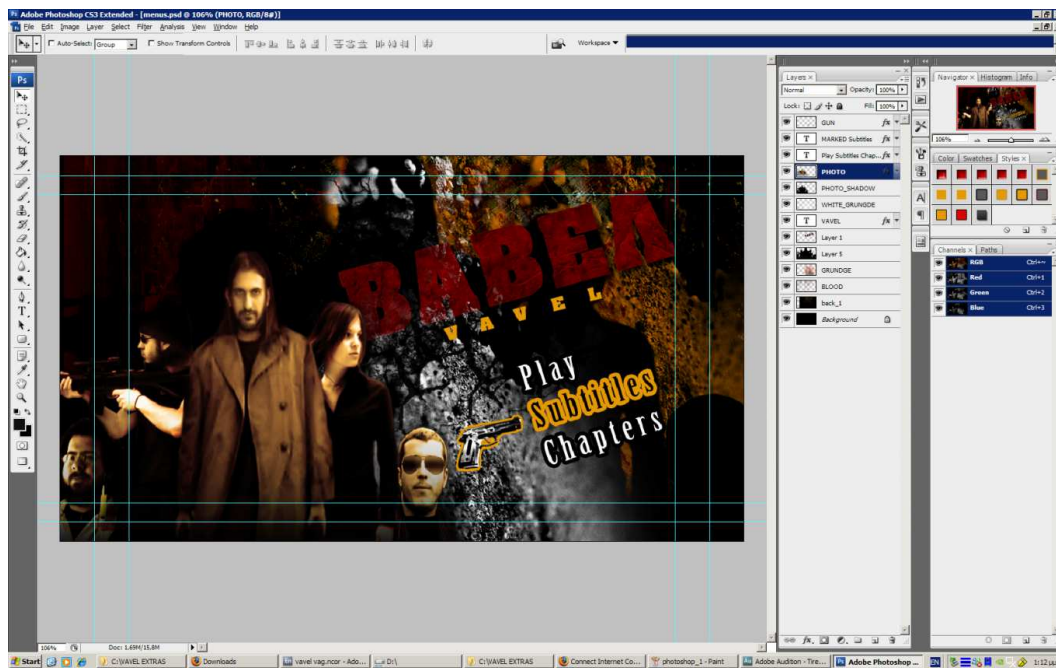
Για αυτήν την εργασία δουλέψαμε με το πρόγραμμα Adobe Encore SC3 όπου δημιουργήσαμε Menus κύρια για την ταινία και υπό-μενού για τους υπότιτλους και τα κεφάλαια. Λόγω μικρής χωρητικότητας των DVD του εμπορίου αναγκαστήκαμε να δημιουργήσουμε 2 DVD που το ένα περιέχει την βασική ταινία και το άλλο τα Extras όπως συνεντεύξεις γυρίσματα και trailer το οποίο δουλεύτηκε ακριβώς με τον ίδιο τρόπο όπως και το βασικό. Ο λόγος που βάλαμε 2 DVD ήταν για να πετύχουμε η ταινία να έχει μια αξιοπρεπές ποιότητα εικόνας που να χωράει σε 4 GB χώρο δεδομένου του ότι η ασυμπίεστη ταινία ήταν 120 GB και η τελική συμπίεστηκε σε 4 GB, πράγμα που αν συνέβαινε να συμπεριλάβουμε μόνο 1 DVD η ποιότητα θα ήταν εμφανές πιο χαμηλή.



εικόνα 4.4.1 Screenshot από Adobe Encore CS3



εικόνα 4.4.2 screenshot από Adobe Encore CS3



εικόνα 4.4.3 screenshot από Adobe Photoshop CS3 για DVD μενού



εικόνα 4.4.4 Photoshop SC3 Δημιουργία εξώφυλλου

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο

5.1 Κόστος Πτυχιακής

Φωτοτυπίες σεναρίου	10 euro
Πυροβόλο	20 euro
Ρούχα (παντελόνια 2 στρατιωτικά - 2 φούτερ - 2 παπούτσια - 2 ζευγάρια γάντια - 2 σκούφους)	41 euro
Σάκος + Σκοινί	6 euro
Καραμπίνα	31 euro
Supermarket : αίμα- μάσκα-σπρέι	17 euro
9 Κασέτες mini DV Sony	19 euro
Κασέτα Καθαρισμού Mini DV cleaning cassette Hama	18 euro
βελόνες αίματος + μπουκαλάκια	2 euro
Μπουκάλι Kiwi	5 euro
Καλώδια για μπαταρία Monitor	10 euro
Βεγγαλικά	2 euro
Τροφοδοσία Συντελεστών	6 euro
Monitor επισκευή	40 euro
Ειδική κόλλα για σίδερα	7,50 euro

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο

6.1 Συμπεράσματα

Σήμερα ο κινηματογράφος ενώ από την μία αντιμετωπίζει μια παγκόσμια κρίση έλλειψης ιδεών, από την άλλη υπάρχει ραγδαία αύξηση δυνατοτήτων στο χώρο των ψηφιακών εφέ πράγμα που δίνει δυνατότητες για σπουδαίες φτηνές παραγωγές ισάξιες με αυτές του Hollywood και κάθε μεγάλου studio κινηματογράφου. Σκοπός της διπλωματικής μας ήταν να προβάλλουμε αυτήν τη δυνατότητα, ότι με μηδαμινό budget αλλά με κάποια καλή βασική ιδέα μπορούμε να δημιουργήσουμε κάτι αξιόλογο. Δυστυχώς αυτό που παρατηρήσαμε είναι ότι η οικονομική άνεση είναι πολύ βασικός παράγοντας στον κινηματογράφο. Από τις κάμερες που χρειάζεται να αγοραστούν, μέχρι τους ηθοποιούς που πρέπει να πληρωθούν για να παίξουν.

Για τη δημιουργία μιας ταινίας είναι σημαντικό οι αρμοδιότητες να μοιράζονται ξεχωριστά σε άτομα που έχουν τις δυνατότητες και γνώσεις στις θέσεις αυτές. Για παράδειγμα διαφορετικό άτομο πρέπει να αναλαμβάνει το φωτισμό, την ενδυματολογία, το make up, τη σκηνοθεσία, την μεταφορά, το πρόγραμμα κτλ.

6.2 Περαιτέρω Ενέργειες

Έχοντας τελειώσει την ταινία παρατηρούμε ότι αν τις τελικές γνώσεις που αποκομίσαμε στο τέλος, από την δουλειά, τις είχαμε εξαρχής τότε το αποτέλεσμα θα ήταν καλύτερο και εντελώς διαφορετικό. Σε κάθε δουλειά οι γνώσεις ποτέ δεν αγγίζουν το άριστο και αυτό συμβαίνει γιατί πάντα υπάρχει κάτι να μάθουμε.

Τα μηχανήματα που δουλέψαμε δεν μας άφησαν πλήρως ικανοποιημένους με τη δουλειά με αποτέλεσμα να δουλεύουμε περισσότερη ώρα στο post production στη συνέχεια. Επιπλέον ενέργεια που θα κάναμε θα ήταν η αγορά εξοπλισμού πιο επαγγελματικού, όπως γεννήτριες για το ρεύμα, καλύτερο τρίποδα, γιατί μια σοβαρή ταινία χρειάζεται έναν αξιόπιστο τρίποδα, έναν μέτριο γερανό, κάμερα High Definition για καλύτερη ποιότητα εικόνας, πράγματα δηλαδή που θα προσδίδανε μια παραπάνω αίσθηση επαγγελματισμού στο σύνολο της ταινίας.

6.3 Επίλογος

Τέλος κλείνοντας αυτή την εργασία χρειάζεται να προσθέσουμε το βασικότερο όλων. Μια σωστή δημιουργία ταινίας δεν είναι εύκολη, αλλά χρονοβόρα και κουραστική, σωματικά αλλά και πνευματικά. Μετά τα στάδια των γυρισμάτων, του μοντάζ, της επεξεργασίας του ήχου και της εικόνας και της κοπής του τελικού DVD, ανεξαρτήτως πόση δουλειά έχει γίνει, στο τέλος αυτό που αξίζει περισσότερο είναι η εμπειρία που κερδίζεις αλλά και το συναίσθημα που σου δημιουργείται όταν συλλογίζεσαι τα γυρίσματα και το όλο στάδιο παραγωγής και γενικά τους ανθρώπους με τους οποίους πέρασες τόσα πολλά και στο τέλος τα έφερες όλα εις πέρας.

Ευχόμαστε ο κινηματογράφος να συνεχίσει να εξελίσσεται και να προσφέρει ψυχαγωγία σε κάθε του τομέα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

8 ΣΚΗΝΗ

Ξημερώνει η επόμενη μέρα και δείχνουμε στο αμάξι τον Κώστα και τον Βαγ να περιμένουν. Σε λίγο έρχεται η Βένια. Ανοίγει την πόρτα και κάθεται .

-Όλα εντάξει;(Κώστας)

-Ναι. Απλά θα πάμε στο μέρος της συνάντησης και θα κάνω την παράδοση.(Βένια)

-Ωραία .Ας ελπίσουμε να πάνε όλα καλά.(Κώστας)

Ξεκινάνε και φεύγουν. Φτάνουν στο μέρος ,βγαίνουν από το αμάξι ,ανοίγουν το πορτμπαγκάζ και κοιτάνε τα όπλα .Τα κλείνουν στη βαλίτσα και προχωράνε.

-Πρόσεξε, μην πεις ή κάνεις τίποτα.(Κώστας στην Βένια)

Φτάνουν στο μέρος της συνάντησης και ο Κως και ο Βαγ κρύβονται ενώ η Βένια προχωράει. Σε λίγο εμφανίζεται ο τύπος .Η Βένια του δίνει τη τσάντα με τον ορό και ο τύπος την ανοίγει. Βλέπει ότι είναι εντάξει και την κλείνει.

-Τι κάνετε με αυτό;(Βένια)

-Ρε γαμώτο της είπα να μην πει τίποτα.(Κώστας)

Ο τύπος γυρνάει την κοιτάει:

-Είναι απόρρητο. Αλλά μπορείς να έρθεις να δεις...;(τύπος)

Η Βένια κοιτάει το σημείο που βρίσκονται οι άλλοι ,σκέφτεται και απαντάει:

-Ναι γιατί όχι(Βένια)

Ακολουθεί τον τύπο και φεύγουν.

-Τι κάνει; Τι στο διάολο κάνει; Της είπα να μην κάνει τίποτα κι αυτή τον ακολουθεί;!!! (Κώστας)

-Ω γαμώτο. Και τώρα τι κάνουμε;(Βαγ)

-Ακολουθούμε.(Κώστας)

9 ΣΚΗΝΗ

Σηκώνονται και τους ακολουθούν από πίσω ώσπου φτάνουν σε ένα χωριό ερημικό. Σε κάποια στιγμή καθώς προχωράνε ο τύπος σταματάει.

Ο τύπος γυρνάει, την κοιτάει χαμογελώντας και στη συνέχεια κοιτάει πίσω της γνωρίζοντας ότι δεν είναι μόνη της. Τότε η Βένια το καταλαβαίνει και φωνάζει πίσω:

-Προσέξτε είναι παγίδα...! Ξέρει! (Βένια)

Ο Κώστας βγάζει το όπλο και ο Βαγ βγάζει την καραμπίνα από τη τσάντα. Εκείνη τη στιγμή ένα όπλο από τα πλάγια σημαδεύει τον Κώστα στο κεφάλι και ο Βαγ καθώς είναι μπροστά τον βλέπει και τον σημαδεύει αλλά από πίσω του ακούει έναν θόρυβο και γυρνώντας βλέπει έναν άλλο να τον σημαδεύει. Στρέφει την καραμπίνα στον άλλον αλλά ο τύπος με τη βαλίτσα πιάνει τη Βένια και της βάζει ένα όπλο στο κεφάλι.

-Πετάξτε τα όπλα σας.(τύπος)

Ο Κωσ κι ο Βαγ τα πετάνε και κάποιος τα μαζεύει βάζοντάς τα στη τσάντα πίσω.

-Προχωρήστε(τύπος)

10 ΣΚΗΝΗ

Πάνε σε ένα αμάξι και τους βάζει μέσα. Στη συνέχεια τους πηγαίνει σε μια ερημική τοποθεσία .

-Κύριε Κώστα φοβάμαι ότι εδώ είναι το τέρμα.(τύπος)

-Ξέρω ποιος είσαι...(Κώστας)

-Πίστεψέ με. Εγώ ξέρω για σένα ποιο πολλά από όσα ξέρεις εσύ για μένα.(τύπος)

Ο τύπος βγάζει τον ορό και 2 κρατάνε τον Κώστα να μην κουνιέται.

-Τι θα κάνεις;(Κώστας)

-Ξέρεις πως λειτουργεί ο ορός...Επίσης γνωρίζεις το αποτέλεσμα που έχει.(τύπος)

Βάζει στην ένεση τον ορό

-Αδειάστε το όπλο του και αφήστε μόνο μια σφαίρα και βάλτου το στην τσέπη.(τύπος)

Κάποιος του το βάζει στην τσέπη και ο τύπος τον πλησιάζει και του καρφώνει την ένεση στο λαιμό. Οι 2 τον αφήνουν και ο Κώστας πέφτει κάτω .Βάζει το χέρι στην τσέπη και βγάζει το όπλο. Τότε οι υπόλοιποι σημαδεύουν τον Βαγ και την κοπέλα.

-Τι θα κάνεις ;Έχεις μια σφαίρα μόνο. Αν πυροβολήσεις ,η αδερφή σου κι ο φίλος σου είναι νεκροί. Εσύ έτσι κι αλλιώς είσαι ήδη νεκρός. Χρησιμοποίησε πιο σοφά το όπλο και απαλλάξου από τη δυστυχία που θα σε βρει στη συνέχεια.(τύπος)

Ο Κώστας στρέφει το όπλο κάτω και γυρνάει στην έρημο τρέχοντας. Λίγο πιο μακριά καθώς προχωράει σταματάει και πέφτει στα γόνατα. Κοιτάζοντας τους άλλους τοποθετεί το όπλο στο στόμα του και πυροβολεί. Αίμα φεύγει από το πίσω μέρος του Κώστα.

-Να πάω να ελέγξω;(κακός 1)

-Όχι ,δεν χρειάζεται. Άσ' τον για τα ζώα.(τύπος)

Οι κακοί φεύγουν. Η εικόνα γυρνάει στον Κώστα όπου μόνος κοιιέται στο έδαφος .Τότε σκηνές από την μέρα που πέθανε ο φίλος του εμφανίζονται και ξαφνικά ξυπνάει και σηκώνεται. Η κάμερα γυρνάει γύρω του και εμφανίζεται το αριστερό του μάγουλο γεμάτο αίματα. Η σφαίρα μπήκε από το στόμα και βγήκε από το μάγουλο .Σηκώνεται και αρχίζει να τρέχει.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

1. www.lynda.com - after effects essential training
2. www.lynda.com – encore essential training
3. www.photoshoptopsecrets.com
4. www.totaltraining.com -after effects cs3 advanced
5. www.totaltraining.com -after effects cs3 essential
6. www.totaltraining.com -encore cs3 essential
7. www.totaltraining.com -premier pro cs3 advanced
8. www.fphd.com
9. www.thegnomonworkshop.com-advanced matte painting techniques
10. www.videocopilot.net-advanced after effects techniques
11. O'Reilly 2C DV Filmmaking From Start to Finish ISBN-10: 0-596-00848-1
12. *Photoshop For video ISBN :978-0-240-80926-7 (Focal Press Publication)*
13. *After Effects APPRENTICE ISBN-13: 978-0-240-80938-0 (Focal Press Publication)*
14. Adobe AFter Effects 7 Studio Tecniques ISBN-10: 0-321-38552-7 (Adobe Press)
15. Εισαγωγή στη σκηνοθεσία του κινηματογράφου & της τηλεόρασης ΜΑΡΙΟΣ ΠΕΤΣΙΛΙΑΣ ISBN: 960-286-672-1 (Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ»)