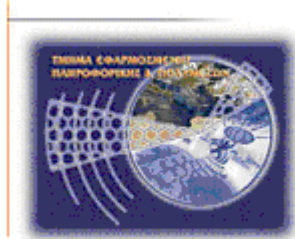




Εξώφυλλο Αναφοράς Πτυχιακής Εργασίας Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης

Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής



Πτυχιακή εργασία

Τίτλος: *Οπτικοακουστική παραγωγή με θέμα τη ζωή στην πόλη και τη φύση.*

Φραντζέσκος Κων/νος Βορτελίνος Α.Μ. 3097

Μαρία Παππά Α.Μ. 2473

Επιβλέπων καθηγητής **Ιωάννης Παχουλάκης**

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

2016

Ευχαριστίες: Ευχαριστούμε θερμά τον Δρ. Παχουλάκη που μας στήριξε από την αρχή σε αυτό το εγχείρημά μας μέχρι το τέλος.

Abstract

The dissertation below briefly describes the process of the construction of a short film, a short story about urban life away from nature. Emphasizing the contrast between the strong and fast life in the city and the calm and demanding life in nature. In addition to demonstrating the influence of man in nature and reflected .

At first we write about life in the city , nature and their contrasts. In the following chapters refer to the history of cinema and video editing programs . In the end more specifically explain how Adobe premier works as also what techniques and dearest used to build our movie .

Σύνοψη

Στο τρίτο κεφάλαιο περιγράφεται η ζωή στην φύση. Παρουσιάζονται στα υποκεφάλαια τα οφέλη του τρόπου ζωής στην φύση αλλά και οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι που βιοποριστικό καθήκον αποτελεί η ενασχόληση τους με την γη, ζώντας σε ένα περιβάλλον χωρίς πολυτέλειες και ανέσεις.

Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται μια σύγκριση ανάμεσα στον αστικό τρόπο ζωής και την ζωή στην φύση. Με κεντρικό παράγοντα τα παραπάνω περιγράφεται η επίδραση και η επιρροή του ανθρώπου στην φύση με στόχο τον προβληματισμό του αναγνώστη.

Στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται μια ιστορική αναδρομή του κινηματογράφου. Ακόμα περιγράφεται ο ρόλος των ταινιών μικρού μήκους. Τέλος παρουσιάζονται οι διαδεδομένες μορφές κωδικοποίησης ταινιών και τα πιο γνωστά στο εμπόριο προγράμματα επεξεργασίας βίντεο με ειδικότερη αναφορά στο Adobe Premiere.

Το έκτο κεφάλαιο είναι επικεντρωμένο στο Adobe Premier και την βήμα-βήμα δημιουργία της ταινίας της πτυχιακής εργασίας. Γίνεται γενική αναφορά στον τρόπο χρήσης του προγράμματος αλλά και ειδικότερη στο φίλτρα και της τεχνικές μοντάζ που χρησιμοποιήθηκαν για την παραγωγή της ταινίας.

Πίνακας περιεχομένων

Εξώφυλλο Αναφοράς Πτυχιακής Εργασίας	1
Ευχαριστίες: Ευχαριστούμε θερμά τον Δρ. Παχουλάκη που μας στήριξε από την αρχή σε αυτό το εγχείρημά μας μέχρι το τέλος.	2
Abstract	3
Σύνοψη.....	4
1 Εισαγωγή.....	8
1.1 Κίνητρο για την Διεξαγωγή της Εργασίας	8
1.3 Περίληψη	8
2 Η ζωή στην πόλη.....	10
2.1 Πόλη και η έννοια της αστικοποίησης.	10
2.2 Τα πλεονεκτήματα της ζωής στην πόλη.	11
2.3 Τα μειονεκτήματα της ζωής στην πόλη.....	12
3 Η ζωή στην φύση.	15
3.1 Τα πλεονεκτήματα της ζωής στην φύση.	16
3.2 Τα μειονεκτήματα της ζωής στην φύση.	17
4 Η αστική ζωή εναντίον της ζωής στην φύση και η επιρροή του ανθρώπου στην φύση.....	18
4.1 Αστική ζωή ή ζωή στην φύση;	18
4.2 Η επιρροή του ανθρώπου στην φύση.....	19
4.3 Η επέμβαση του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον και οι επιπτώσεις της	20
4.5 Τα οφέλη από την επέμβαση του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον.	22
4.5.1 Ανανεώσιμες πηγές ενέργειας (ΑΠΕ).	22
4.5.2 Ανακύκλωση.	22
4.5.3 Αναδάσωση.	23
5 Κινηματογράφος- Προγράμματα επεξεργασίας βίντεο.	23
5.1 Η ιστορία του κινηματογράφου.	23
5.1.1 Κινηματογράφος, η έβδομη τέχνη.	24
5.1.2 Οι προάγγελοι του Κινηματογράφου.	25
5.1.3 Μαγικός Φανός.	28
5.2 Pioneers.	28
5.3 Το φιλμ.	29
5.4 Βουβός Κινηματογράφος.	30
5.5 Ομιλών και έγχρωμος κινηματογράφος.	31
5.6 Κινούμενα σχέδια.	31
5.7 Ταινίες 3D.	31
5.8 Η μορφωτική αξία του κινηματογράφου.	32
5.9 Ταινίες μικρού μήκους.	33
5.9.1 Ιστορική αναδρομή	33
5.9.2 Διάρκεια.....	33
5.10 Μορφές κωδικοποίησης-επεξεργασία video.....	34
5.10.1 Διαδεδομένες μορφοποιήσεις αρχείων video	34
5.10.2 Επεξεργασία Video	34
5.10.3 Προγράμματα επεξεργασίας Video	35
6 Adobe Premiere – Επεξεργασία της ταινίας	38
6.1.1 Εξοικείωση με το Adobe Premiere CC.....	39

6.1.2 Εισαγωγή στο Adobe Premiere.....	39
6.1.3 Εισαγωγή αρχείων - επεξεργασία.....	41
6.1.4 Effects - filters	46
6.1.5 Διαδικασία εξαγωγής Project.....	47
6.2 Ανάλυση της ταινίας σε ενότητες δίνοντας έμφαση στις τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν. 50	
6.2.1 Δημιουργία εργασίας	50
6.2.2 Εισαγωγή των αρχείων και οργάνωσή τους	50
6.3 Σύνθεση επί μέρους σκηνών	52
6.3.1 Διαχωρισμός σε υπομέρη.....	52
6.3.2 Εισαγωγικό κομμάτι	52
6.3.3 Μέρος 1 ^ο : Η πόλη	53
6.3.4 Μέρος 2ο : Η άλλη πλευρά της πόλης.....	55
6.3.5 Μέρος 3: Η φύση.....	57
6.3.6 Μέρος 4: Η ζωή στην φύση και η επέμβαση σε αυτή	59
7 Συμπεράσματα:	62
Βιβλιογραφία:	63

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1 - Πόλη	11
Εικόνα 2 - Κίνηση	13
Εικόνα 3 - Χωριό	16
Εικόνα 4 - Διαφορές.....	19
Εικόνα 4 – Όξινη βροχή.....	22
4.5.1 Ανανεώσιμες πηγές ενέργειας (ΑΠΕ).....	23
Εικόνα 5 - Ανεμογεννήτριες.....	23
4.5.2 Ανακύκλωση.....	23
4.5.3 Αναδάσωση.....	24
5.1.1 Κινηματογράφος, η εβδομη τέχνη.....	25
5.1.2 Οι προάγγελοι του Κινηματογράφου.....	26
Εικόνα 6 - Ζωοτρόπιο	26
Εικόνα 7 - Πραξινοσκόπιο	27
Εικόνα 8 - Κινητοσκόπιο	27
Εικόνα 9 - Κινηματογράφος.....	28
Εικόνα 10 - Μουτοσκόπιο.....	28
Εικόνα 11 - Vitascop	29
5.1.3 Μαγικός Φανός.....	29
Εικόνα 12 - Βουβός κινηματογράφος	31
Εικόνα 13 - 3D	33
5.9.1 Ιστορική αναδρομή.....	34
5.9.2 Διάρκεια.....	34
5.10.1 Διαδεδομένες μορφοποιήσεις αρχείων video	35
5.10.2 Επεξεργασία Video	35
5.10.3 Προγράμματα επεξεργασίας Video	36
Εικόνα 14 - Pinnacle Studio.....	36
Εικόνα 15 - Final Cut.....	37
Εικόνα 16 - Media Composer	38
Εικόνα 17 – Adobe Premiere	39
6.1.1 Εξοικείωση με το Adobe Premiere CC.....	40
6.1.2 Εισαγωγή στο Adobe Premiere.....	40
Εικόνα 18- New project	40
Εικόνα 19 – Περιβάλλον Premiere	41
6.1.3 Εισαγωγή αρχείων - επεξεργασία.....	42
Εικόνα 20 - Source Monitor.....	43
.....	44
Εικόνα 21 – Σκηνές.....	44
Εικόνα 22 – Εισαγωγή σκηνών.....	45
Εικόνα 23 - Μοντάζ	46
6.1.4 Effects - filters	47
Εικόνα 24 - Toggle Animation	48
6.1.5 Διαδικασία εξαγωγής Project.....	48
Εικόνα 25 – Μορφή κωδικοποίησης.....	49
Εικόνα 26 – Ποιότητα βίντεο.....	50
6.2.1 Δημιουργία εργασίας	51
6.2.2 Εισαγωγή των αρχείων και οργάνωσή τους	51
Εικόνα 27 – Εισαγωγή μουσικής	52

6.3.1 Διαχωρισμός σε υπομέρη.....	53
6.3.2 Εισαγωγικό κομμάτι	53
Εικόνα 28 - title_shadow.....	54
6.3.3 Μέρος 1 ^ο : Η πόλη	54
Εικόνα 29 - Opacity	55
Εικόνα 30 - Position.....	56
6.3.4 Μέρος 2ο : Η άλλη πλευρά της πόλης.....	56
Εικόνα 31 - Percent Blu	57
Εικόνα 32 – Εναλλαγή ταχύτητας πλάνων	58
6.3.5 Μέρος 3: Η φύση.....	58
Εικόνα 33 - Constant Power.....	59
6.3.6 Μέρος 4: Η ζωή στην φύση και η επέμβαση σε αυτή	60
Εικόνα 34 (το πλήθος των διαθέσιμων εφέ ανάμιξης βίντεο)	61
Εικόνα 35 – Χαοτική ολοκλήρωση.....	62

1 Εισαγωγή

1.1 Κίνητρο για την Διεξαγωγή της Εργασίας.

Ζούμε σε μια κοινωνία που μαστιάζεται από αρκετά προβλήματα, εμάς σαν νέους που αποτελούμε το άνθος της πρέπει να μας απασχολούν. Τα βιώνουμε καθημερινά, έχουν γίνει μέρος της καθημερινότητάς μας και δεν παύουμε να τα συζητάμε και να σκεφτόμαστε εναλλακτικούς τρόπους λύσεις. Ένα από τα κυριότερα προβλήματα λοιπόν είναι ο τρόπος ζωής που κάνουμε. Αποτελείται από άγχος, ελάχιστο ελεύθερο χρόνο και γρήγορη ζωή. Αυτός ο προβληματισμός μας έδωσε τροφή να σκεφτούμε εάν μας αρέσει η αστική ζωή την οποία βιώνουμε αλλά και αν θα μπορούσαμε να ενστερνιστούμε την ζωή στην φύση. Θέτοντας τα παραπάνω ερωτήματα έγιναν αφορμή για την δημιουργία της πτυχιακής μας εργασίας η οποία αποτελεί μία δημιουργική πράξη εξωτερίκευσης τους δίνοντάς μας την ευκαιρία να καταγράψουμε από την δικιά μας πλευρά την αστική ζωή παραθέτοντας την κάθε πλευρά της στον φακό αλλά παράλληλα και την ζωή στην φύση.

1.2 Σκοπός και στόχοι εργασίας.

Κύριος σκοπός της πτυχιακής μας εργασίας είναι η καλύτερη από μέρους μας κατασκευή μιας ταινίας μικρού μήκους - μια μικρή ιστορία για την αστική ζωή μακριά από την φύση. Θα τονίζεται η αντίθεση ανάμεσα στην έντονη και γρήγορη ζωή της πόλης και την γαλήνια αλλά και απαιτητική ζωή στη φύση. Ευελπιστούμε να καταδειχθεί η επιρροή του ανθρώπου στην φύση μέσα από την ταινία μας με σκοπό ο προβληματισμός του θεατή. Ακόμα προσωπικός στόχος είναι να μάθουμε να χειριζόμαστε άριστα το πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο της Adobe, Premier ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι αρεστό στον θεατή.

1.3 Περίληψη.

Στο δεύτερο κεφάλαιο περιγράφεται η ζωή στην πόλη με την ευρύτερη έννοιά της. Ο τρόπος πειζει ο σύγχρονος άνθρωπος στο αστικό περιβάλλον και τονίζονται με ιδιαίτερη έμφαση τόσο τα πλεονεκτήματα όσο και τα μειονεκτήματα της αστυφιλίας και της αστικοποίησης.

Στο τρίτο κεφάλαιο περιγράφεται η ζωή στην φύση. Παρουσιάζονται στα υποκεφάλαια τα οφέλη του τρόπου ζωής στην φύση αλλά και οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι που βιοποριστικό καθήκον αποτελεί η ενασχόληση τους με την γη, ζώντας σε ένα περιβάλλον χωρίς

πολυτέλειες και ανέσεις.

Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται μια σύγκριση ανάμεσα στον αστικό τρόπο ζωής και την ζωή στην φύση. Με κεντρικό παράγοντα τα παραπάνω περιγράφεται η επίδραση και η επιρροή του ανθρώπου στην φύση με στόχο τον προβληματισμό του αναγνώστη.

Στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται μια ιστορική αναδρομή του κινηματογράφου. Ακόμα περιγράφεται ο ρόλος των ταινιών μικρού μήκους. Τέλος παρουσιάζονται οι διαδοσόμενες μορφές κωδικοποίησης ταινιών και τα πιο γνωστά στο εμπόριο προγράμματα επεξεργασίας βίντεο με ειδικότερη αναφορά στο Adobe Premier.

Το έκτο κεφάλαιο αναφέρεται αποκλειστικά στο Adobe Premier και την βήμα-βήμα δημιουργία της ταινίας της πτυχιακής εργασίας. Γίνεται γενική αναφορά στον τρόπο χρήσης του προγράμματος αλλά και ειδικότερη στο φίλτρα και της τεχνικές μοντάζ που χρησιμοποιήθηκαν για την παραγωγή της ταινίας.

2 Η ζωή στην πόλη.



Εικόνα 1 - Πόλη

2.1 Πόλη και η έννοια της αστικοποίησης.

Πόλη θεωρείται μία αστική περιοχή με μία σχετική πυκνότητα πληθυσμού, η οποία διαθέτει υπηρεσίες δημοσίου και ιδιωτικού ενδιαφέροντος αντίστοιχου κύρους με τον πληθυσμό της.

Ο όρος << πόλη >> προέρχεται από την αρχαία ελληνική λέξη πόλις (δηλαδή σύνολο μεγάλου αριθμού οικημάτων ή και πολιτών). Στην πατρίδα μας και σύμφωνα με το υφιστάμενο καθεστώς ένας οικισμός για να χαρακτηριστεί ως πόλη πρέπει να κατοικείται από τουλάχιστον 10.000 ανθρώπους.

Μία σύγχρονη πόλη αποτελείται συνήθως από οριοθετημένες περιοχές όπου υφίστανται κατοικίες, με συνύπαρξη κτιρίων, δημοσίων υπηρεσιών πολυποίκιλου ενδιαφέροντος και καταναλωτικών επιχειρήσεων βιομηχανικές και βιοτεχνικές μονάδες, αλλά μπορεί και να αφορά και μια ευρύτερη γεωγραφική περιοχή.

Στην σημερινή σύγχρονη εποχή οι ήδη υφιστάμενες πόλεις αυξάνουν ραγδαία τον πληθυσμό τους, ενώ υπάρχει και μια αυξανόμενη τάση δημιουργίας νέων, όπου τα αντικειμενικά δεδομένα παρέχουν αυτές τις προϋποθέσεις.

Στην πατρίδα μας οι πόλεις με πληθυσμό άνω των 10.000 κατοίκων ενδεικτικά αυξήθηκαν από 55 το 1951 σε 71 το 1991.

Σε παγκόσμια κλίμακα υπάρχουν πόλεις με πληθυσμό άνω των 10.000.000 κατοίκων και υπολογίζεται στατικά ότι το 2030 περισσότερο από το 60% του πληθυσμού της γης θα ζει σε πόλεις. Αυτή η υφιστάμενη παγκοσμίως τάση των ανθρώπων να συγκεντρώνονται προς την διαβίωση στις πόλεις χαρακτηρίζεται << αστικοποίηση >>.

Η τάση αυτή υφίστατο εξ αρχής της εμφάνισης του ανθρώπου στη γη, αλλά τον τελευταίο αιώνα η αστικοποίηση έχει λάβει πρωτόγνωρες αυξητικές διαστάσεις, με συνέπεια το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού της γης να ζει σε πυκνοκατοικημένες μεγαλουπόλεις. Η παραπάνω αναφερόμενη αστικοποίηση έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα για τους πληθυσμούς των πόλεων στις οποίες κατοικούν, αλλά και συνεπακόλουθα για τα κράτη των πόλεων αυτών.

2.2 Τα πλεονεκτήματα της ζωής στην πόλη.

Η οριοθέτηση βιομηχανικών και βιοτεχνικών περιοχών (πάρκων) εκτός του οικιστικού ιστού των πόλεων και η συνεπακόλουθη κατασκευή τέτοιων μονάδων είναι ο σημαντικότερος παράγοντας εύρεσης αξιοπρεπούς εργασίας των κατοίκων των πόλεων αυτών.

Εξαιτίας των κατασκευών αυτών η δημιουργία και η αύξηση των θέσεων εργασίας, οι οποίες είναι ποικίλης μορφής και ενδιαφέροντος, συντελούν στην δυνατότητα κυρίως των νέων ανθρώπων να αποκαθίστανται επαγγελματικά και να υλοποιούν τα όνειρά τους, είτε αυτά αφορούν τον επαγγελματικό τους προσανατολισμό είτε αφορούν τον επιδιωκόμενο καλύτερο τρόπο διαβίωσης.

Κατασκευάζονται δημόσια κτίρια και εγκαθίστανται και λειτουργούν δημόσιες υπηρεσίες διοικητικού – οικονομικού – εμπορικού – υγειονομικού κ.λ.π. ενδιαφέροντος, οι οποίες παρέχουν όλες τις αναγκαίες και απαραίτητες υπηρεσίες για την άμεση εξυπηρέτηση των κατοίκων, χωρίς να αναγκάζονται να μετακινούνται σε άλλες περιοχές με την γνωστή ταλαιπωρία. Κατασκευάζονται δημόσια νοσοκομεία και ιδιωτικές υγειονομικές μονάδες που παρέχουν την αναγκαία εξασφάλιση για την ασφάλεια της ποιότητας ζωής των ανθρώπων αυτών με συνέπεια την τόνωση του ηθικού τους για την παραμονή τους στις περιοχές αυτές.

Η ύπαρξη μεγάλου αριθμού κατοίκων είναι το απαραίτητο ερέθισμα για την ιδιωτική επιχειρηματική πρωτοβουλία να εγκαταστήσει, να λειτουργήσει και να παρέχει σύγχρονες υπηρεσίες internet, σταθερής και κινητής τηλεφωνίας, τηλεόρασης και δορυφορικής επικοινωνίας.

Η ανέγερση και η λειτουργία εκπαιδευτικών μονάδων όλων των βαθμίδων, από δημόσιους και ιδιωτικούς τομείς στις αστικές περιοχές, είναι σημαντικότερος παράγοντας ανύψωσης του επιπέδου της παρεχόμενης εκπαίδευσης. Αυτό παρέχει τη δυνατότητα στους νέους ανθρώπους, ανεμπόδιστα και χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα μετακινήσεων να προγραμματίσουν εντός των πνευματικών τους δυνατοτήτων το επίπεδο εκπαίδευσης στο οποίο θα φοιτήσουν για τη λήψη της αναγκαίας μόρφωσης.

Επίσης δίνεται η δυνατότητα στους νέους, εκτός του επιπέδου μόρφωσης, να επιλέγουν το είδος και τη μορφή της εκπαίδευσής τους, προκειμένου να ακολουθήσουν εκείνη την επαγγελματική δραστηριότητα την οποία κρίνουν ως την καταλληλότερη που θα τους προσφέρει τα υλικά και ψυχικά εχέγγυα για μια άνετη και ευτυχισμένη διαβίωση. Επίσης οι αστικές παρέχουν όλες τις απαιτούμενες διευκολύνσεις (ενοικιαζόμενες κατοικίες, εστιατόρια, καφετέριες, φροντιστήρια κ.α.) τα οποία είναι απαραίτητα για τη διαμονή και μόρφωση των νέων που προέρχονται από άλλες περιοχές.

Η κατασκευή και η λειτουργία στις αστικές περιοχές αθλητικών εγκαταστάσεων, πνευματικών και πολιτιστικών κέντρων, κινηματογράφων, θεάτρων και άλλων ψυχαγωγικών κέντρων παρέχουν δυνατότητες στους ανθρώπους να καλύψουν εποικοδομητικά τον ελεύθερο χρόνο τους

ασχολούμενοι με αθλητικές , θεατρικές και χορευτικές δραστηριότητες. Οι ενασχολήσεις αυτές βοηθούν τους ανθρώπους των αστικών περιοχών να έρχονται σε επαφή και με άλλα άτομα, να ανταλλάσσουν απόψεις και ιδέες για ποικίλου είδους θέματα με συνέπεια την διερεύνηση των γνώσεών τους και των απόψεών τους. Έτσι, με αυτόν τον τρόπο, τα άτομα των αστικών περιοχών κοινωνικοποιούνται , μαθαίνουν να συνεργάζονται και να περνούν εποικοδομητικά τον χρόνο τους.

Η διοργάνωση αθλητικών και πολιτιστικών εκδηλώσεων, σεμιναρίων και παντός είδους θέματα, θεατρικών παραστάσεων, προβολών κινηματογραφικών ταινιών , εκθέσεων τέχνης και γενικά εκδηλώσεων ψυχαγωγικού περιεχομένου παρέχουν τη δυνατότητα στους ανθρώπους των αστικών περιοχών να περνούν αφενός ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο τους και αφετέρου να εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους και τις εμπειρίες τους.

Από τα παραπάνω μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η ύπαρξη των προαναφερόμενων και σύγχρονων ανέσεων στις αστικές περιοχές παρέχουν τη δυνατότητα στους περισσότερους ανθρώπους να καλύψουν τις εργασιακές, μορφωτικές, υγειονομικές και ψυχαγωγικές ανάγκες τους για μία άνετη , ευχάριστη και ασφαλή διαβίωση.

Εικόνα 2 - Κίνηση



2.3

Τα μειονεκτήματα της ζωής στην πόλη

Πέρα από τα πλεονέκτημα που προαναφέραμε δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι οι πόλεις είναι μια τεχνητή δημιουργία , στην οποία οι άνθρωποι ερχόμενοι από την ύπαιθρο αναγκάστηκαν να βιώσουν σε ένα περιβάλλον που ήταν άγνωστο σε αυτούς σε σχέση με το πρότερο τρόπο ζωής στα χωριά τους.

Η συνεχώς αυξανόμενη και αλματώδης ροή ανθρώπων προς τα αστικά κέντρα λόγω της

προτίμησής τους προς μία φαινομενική καλύτερη διαβίωση, έχει οδηγήσει σε διεύρυνση του εύρους της ανισορροπίας στην πυκνότητα του πληθυσμού μεταξύ πόλεων και της υπαίθρου.

Η έλξη των ανθρώπων προς τα αστικά κέντρα και η έλευση προς αυτά δημιουργεί μια πληθυσμιακή ασφυξία, που αναδεικνύει αρκετά μειονεκτήματα και αρνητικά σημεία της διαβίωσης σε αυτά και τα οποία ενδεικτικά παραθέτουμε παρακάτω:

Η οριοθέτηση βιομηχανικών και βιοτεχνικών περιοχών εκτός του οικιστικού ιστού των πόλεων αλλά πλησίον αυτού είχε ως αποτέλεσμα την υπερβολική και εκτός υπολογίσιμων ορίων, σε αρκετές περιπτώσεις εκβιομηχάνιση των περιοχών αυτών. Η εκβιομηχάνιση αυτή ως αποτέλεσμα την σοβαρή εναέρια μόλυνση του περιβάλλοντος, ο οποίος ως γειτνιάζων με τον αστικό ιστό των πόλεων μεταδίδει την μόλυνση αυτή και στον χώρο διαβίωσης των ανθρώπων.

Πέραν όμως της αέριας αυτής ρύπανσης δημιουργείται σοβαρή ρύπανση του επίγειου και υπόγειου περιβάλλοντος και συγκεκριμένα στο έδαφος και στα επιφανειακά και υπόγεια ύδατα από τα ανεξέλεγκτα, τις περισσότερες φορές, απόβλητα των βιομηχανικών και βιοτεχνικών μονάδων.

Η συνεχόμενη αυτή ρύπανση του αέρα, των υδάτων και του εδάφους συντελεί στην σοβαρή υποβάθμιση της ποσότητας και ποιότητας των φυσικών παραγωγικών πόρων και σε ευρεία έκταση πέραν των περιοχών αυτών καθώς και την συρρίκνωση ή και την εξαφάνιση ευαίσθητων οικολογικών χώρων και οικοσυστημάτων σε τέτοιο σημείο που η προσπάθεια επαναφοράς τους στην πρότερη κατάσταση καθίσταται δύσκολη έως αδύνατη.

Συνήθως η οικονομική ευμάρεια των ανθρώπων των αστικών κέντρων αλλά και η ανάγκη της μετακίνησής τους προς τους χώρους εργασίας τους, τους οδηγεί στην αγορά Ι.Χ. . Έτσι ο ιλιγγιώδης αύξησης του αριθμού των αυτοκινήτων προκαλεί αφενός ανεπανόρθωτα εμπόδια στην ομαλή κυκλοφορία τους και έμφραγμα στο κυκλοφοριακό σύστημα, με συνέπεια την ψυχολογική επιβάρυνση των οδηγών και αφετέρου τεράστια μόλυνση του περιβάλλοντος.

Αυτή η καθημερινή επαναλαμβανόμενη κατάσταση με τον μολυσμένο αέρα και το άγχος των οδηγών καθίστανται επικίνδυνα για την σωματική και ψυχική υγεία μπορούν να προβούν μοιραία για την ανθρώπινη ζωή. Η μεγάλη πυκνότητα του πληθυσμού στα μεγάλα αστικά κέντρα και η μαζική συμβίωση ανθρώπων σε δυσανάλογες σχετικά οικιστικές εκτάσεις απαιτεί την κατασκευή μεγάλων τεχνικών έργων κοινής ωφελείας (δρόμοι, συστήματα ύδρευσης και αποχέτευσης, συγκομιδή οικιακών και βιομηχανικών απορριμάτων, εκπαιδευτήρια, νοσοκομεία κ.λ.π.), τα οποία απαιτούν την διάθεση σημαντικών κεφαλαίων.

Τα κεφάλαια αυτά, όπως είναι φυσικό, για να συγκεντρωθούν και να διατεθούν για τα προαναφερόμενα έργα, επιβαρύνουν τους κατοίκους των αστικών κέντρων με συνέπεια την αύξηση του κόστους ζωής τους.

Η ραγδαία εκβιομηχάνιση των αστικών περιοχών και η εισαγωγή νέων τεχνολογιών στις μεγάλες παραγωγικές μονάδες έχει οδηγήσει στις προϋπάρχουσες μικρές παραδοσιακές σε οικονομικό μαρασμό ή και σε παύση της λειτουργίας τους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα το εργατικό δυναμικό των μονάδων είτε να τίθεται στην ανεργία και σιγά – σιγά οι άνθρωποι αυτοί να νοιώθουν αποξενωμένοι και κοινωνικά αποκλεισμένοι.

Πέραν αυτού όμως η εφαρμογή νέων τεχνολογικών εξελίξεων και σε άλλους παραγωγικούς και οικονομικούς τομείς έχει ως αποτέλεσμα την ραγδαία αύξηση της ανεργίας, με συνέπεια οι κοινωνικοί δεσμοί της αλληλεγγύης και της αλληλοβοήθειας μεταξύ των πολιτών να διαρρηγνύονται και ο καθένας να επιζητεί την προσωπική επιβίωση με κάθε τρόπο. Αυτή η ψυχική ένταση και η ανασφάλεια της επιβίωσης προσφέρει τις κατάλληλες συνθήκες που

ευνοούν την εμφάνιση φαινομένων βίας και εγκληματικότητας. Οι υπάρχουσες αυτές κοινωνικές ομάδες συσπειρώνονται και δημιουργούν οικιστικά και κοινωνικά γκέτο, που καθίστανται επικίνδυνα για τον υπόλοιπο πληθυσμό και όπου σε αυτά ανθεί η βία, η εγκληματικότητα και το εμπόριο ναρκωτικών.

Η μαζική διαβίωση των ανθρώπων στα αστικά κέντρα παρότι προσφέρει πολλές ευκαιρίες επαφής τους, εν τούτοις δεν έχει καταστήσει δυνατές τις διαπροσωπικές σχέσεις και την ψυχική προσέγγιση μεταξύ τους, με συνέπεια τα άτομα να απομακρύνονται το ένα από το άλλο, και ο κοινωνικός ιστός να διαρρηγνύεται με την εμφάνιση εγωκεντρικών φαινομένων.

Οι πολλές ώρες εργασίας και η απώλεια χρόνου προς και από αυτή, το χάος της κυκλοφοριακής κίνησης, τα οικονομικά προβλήματα και γενικά τα προβλήματα της καθημερινότητας ταλαιπωρούν τους ανθρώπους και τους κουράζουν αφάνταστα σωματικά και ψυχικά. Έτσι τα άτομα αυτά αποζητώντας την ξεκούραση, την ηρεμία και την γαλήνη αποφεύγουν τις κοινωνικές συναναστροφές με άλλους ανθρώπους, με συνέπεια πολλές φορές να κάνουν χρήση ναρκωτικών ουσιών, με 'τι επιβλαβές αυτό σημαίνει για τους ίδιους και για το κοινωνικό σύνολο.

Η οργιώδης και ακαλαίσθητη οικοδομική δραστηριότητα στα αστικά κέντρα σε αντικατάσταση της προϋπάρχουσας αισθητικής αρχιτεκτονικής, έχει συντελέσει στην διατάραξη της αισθητικής όρασης και κατ'επέκταση στην ψυχική γαλήνη των ανθρώπων.

Η ύπαρξη πολλών κέντρων ψυχαγωγίας και κυρίως κέντρων διασκέδασης σε συνδυασμό με την πληθώρα των προβλημάτων που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι των πόλεων και το άγχος που τους βασανίζει ωθώντας τους προς τα παραπάνω κέντρα και την ανεξέλεγκτη χρήση αλκοόλ ή και ναρκωτικών με συνέπεια την επιβάρυνση της σωματικής τους ακεραιότητας αλλά και τη δημιουργία ποικίλων προβλημάτων στον περίγυρό τους. Όλα τα προαναφερόμενα αρνητικά σημεία της διαβίωσης κυρίως στα μεγάλα αστικά κέντρα έχουν οδηγήσει τους περισσότερους κατοίκους των κέντρων αυτών να κατανοήσουν ότι η ζωή τους συνεχώς γίνεται δυσκολότερη.

Η συνεχής διόγκωση των αναφερόμενων μειονεκτημάτων, πέραν οριακών σημείων ανοχής, έχει καταστήσει σαφές στους περισσότερους κατοίκους των μεγάλων πόλεων ότι θα πρέπει να αναζητήσουν άλλες περιοχές για εργασία και διαμονή, δεδομένου ότι νιώθουν ανήμπορα να κατευθυνθούν προς το καλύτερο.

Συμπερασματικά μπορεί να ειπωθεί ότι στην εποχή μας είναι γεγονός η αστική υποβάθμιση και θα πρέπει να ληφθούν άμεσα μέτρα για θεραπεία όλων των παραπάνω αναφερομένων αρνητικών σημείων της ζωής στις πόλεις και κυρίως στις πολυπληθέστερες.

3 Η ζωή στην φύση.

Ο ορισμός της λέξης φύση πηγάζει από το αρχαιοελληνικό φύω που σημαίνει αναπτύσσομαι. Αναφερόμενοι στο φυσικό περιβάλλον με ότι το αποτελεί προς τον άνθρωπο πολλές φορές χρησιμοποιούμε τον όρο φύση. Η ευρύτερη έννοια της λέξης φύση αναφέρεται , στην έννοια της ζωής στην φύση και του φυσικού περιβάλλοντος γενικότερα. (Πηγή <https://el.wikipedia.org/wiki/Φύση>)



Εικόνα 3 - Χωριό

3.1 Τα πλεονεκτήματα της ζωής στην φύση.

Όπως η επιλογή της ζωής στην πόλη ανήκει στην διακριτική ευχέρεια του κάθε ανθρώπου, έτσι και η επιλογή της ζωής στο χωριό εναπόκειται στην δική του κρίση. Ο κάθε πολίτης ανάλογα με τις απόψεις του, τους επιδιωκόμενους σκοπούς και τις επικρατούσες οικονομικές και κοινωνικές συνθήκες έχει την ευχέρεια της επιλογής του τόπου εργασίας και διαμονής του.

Η ύπαρξη της διαβίωσης στο χωριό έχει τα παρακάτω ενδεικτικά αναφερόμενα πλεονεκτήματα:

Η έλλειψη της λειτουργίας μεγάλων ρυπογόνων βιομηχανικών μονάδων παρά μόνο η ύπαρξη μικρών τέτοιων βιοτεχνικών, η απουσία κυκλοφορίας μεγάλου αριθμού αυτοκινήτων όπως συμβαίνει στα αστικά κέντρα και κατ'επέκταση η αποφυγή δημιουργίας κυκλοφοριακού χάους, η ήρεμη κίνηση των ανθρώπων στους δρόμους του χωριού σε αντίθεση με τους έντονους ρυθμούς ζωής στις πόλεις είναι μερικά φαινόμενα που παρατηρούνται στα χωριά.

Οι προηγούμενες αναφερόμενες καταστάσεις συντελούν στην διαβίωση στο χωριό σε ένα καθαρό και υγιές περιβάλλον και έτσι παρέχουν την δυνατότητα στον άνθρωπο να είναι κοντά στην φύση και να την απολαμβάνουν. Η έλλειψη της οργιώδους οικοδομικής δραστηριότητας στο χωριό παρέχει τη δυνατότητα ύπαρξης ελεύθερου εδάφους για την καλλιέργεια χωραφιών και την εκτροφή και βοσκή οικόσιτων ζώων.

Έτσι, οι κάτοικοι των χωριών με τα υγιεινά προϊόντα που παράγουν μπορούν προφανώς να καλύψουν τις διατροφικές ανάγκες τους και να μειώνουν το κόστος ζωής τους σε οικονομικό όφελος άλλων οικογενειακών αναγκών.

Η μικρή πυκνότητα του πληθυσμού στα χωριά ωθεί τους ανθρώπους σε μεγαλύτερη σύσφιξη των προσωπικών σχέσεών τους, δεδομένου ότι αυτό τους παρέχει σε μεγαλύτερο βαθμό τα αισθήματα της αλληλεγγύης και της ασφάλειας. Με αυτόν τον τρόπο οι κάτοικοι είναι δεμένοι μεταξύ τους, ζούν ήρεμα και αρμονικά, με συνέπεια την μείωση της βίας, της εγκληματικότητας και της χρήσης ναρκωτικών ουσιών.

3.2 Τα μειονεκτήματα της ζωής στην φύση.

Όπως κάθε επιλογή του ανθρώπου έτσι και εκείνη της ζωής στην φύση έχει τα μειονεκτήματά της τα οποία ενδεικτικά αναφέρουμε παρακάτω:

Η έλλειψη βιομηχανικών και βιοτεχνικών μονάδων καθώς και εγκατάστασης και λειτουργίας παντός είδους μονάδων παροχής υπηρεσιών στερεί τους κατοίκους χωριών από την εύρεση αποδοτικής εργασίας με ικανοποιητικά οικονομικά οφέλη, που θα τους καλύψουν βασικές βιοποριστικές ανάγκες. Συνήθως τα χωριά στερούνται όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης πέραν της κατώτατης, με συνέπεια οι νέοι που θέλουν να συνεχίσουν τις σπουδές τους ή να επιλέξουν τον επαγγελματικό προσανατολισμό τους να μετακινούνται προς τις πόλεις, με συνέπεια την οικονομική αφαίμαξη των οικογενειών τους.

Οι ασχολούμενοι με τις αγροτικές και κτηνοτροφικές εργασίες είναι εκτεθειμένοι στις δύσκολες καιρικές συνθήκες της υπαίθρου, κυρίως τους χειμερινούς μήνες, οι οποίοι αφενός τους δημιουργούν προβλήματα στην εκτέλεση της εργασίας τους και αφετέρου αρκετές φορές τους επιφέρουν σημαντικές οικονομικές ζημιές στην παραγωγή τους.

Η έλλειψη δρομολόγησης δημόσιων μεταφορικών μέσων τους δημιουργούν προβλήματα είτε των νέων προς τα σχολεία είτε προς τους χώρους εργασίας και προς άλλες περιοχές, με συνέπεια την ταλαιπωρία και την αύξηση του κόστους ζωής.

Η έλλειψη κατασκευής και λειτουργίας μονάδων νοσοκομειακής περίθαλψης δημιουργεί αισθήματα ανασφάλειας και τεράστιους κινδύνους για την υγεία τους, ταλαιπωρία για τις μετακινήσεις στις πόλεις προς τέτοιες μονάδες και επιβάρυνση του κόστους διαβίωσης.

Η αδυναμία κατασκευής και λειτουργίας αθλητικών εγκαταστάσεων και ψυχαγωγικών, πολιτιστικών, και πνευματικών κέντρων στερούν κυρίως τους νέους από τις ευκαιρίες ενασχόλησής τους με τον αθλητισμό και τον πολιτισμό, με συνέπεια να μην μπορούν να καλλιεργήσουν ή να διευρύνουν τις γνώσεις τους και τις δεξιότητές τους.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι για την άνοδο του βιοτικού επιπέδου της ζωής των ανθρώπων στο χωριό, η πολιτεία θα πρέπει να αναλάβει πρωτοβουλία και να λάβει μέτρα προς θεραπεία των αναφερόμενων αρνητικών σημείων ώστε να καταστεί η ζωή στο χωριό περισσότερο ελκυστική και ποιοτική σε σχέση με εκείνης της πόλης.

4 Η αστική ζωή εναντίον της ζωής στην φύση και η επιρροή του ανθρώπου στην φύση.

4.1 Αστική ζωή ή ζωή στην φύση;

Σε αυτό το ερώτημα δεν υπάρχει συγκεκριμένη απάντηση, αυτό που μένει είναι ο προβληματισμός. Τίποτα και πουθενά δεν είναι εύκολο. Πιστεύουμε, όμως, ότι ο άνθρωπος με τη δύναμη της αγάπης και της θέλησης μπορεί να είναι ευτυχισμένος σε οποιοδήποτε περιβάλλον, αρκεί να νιώθει ασφάλεια, αυτάρκεια και αυτονομία. Επίσης οι συνθήκες προκύπτουν από τις ανάγκες του εκάστοτε ανθρώπου. Αν πρέπει να καταλήξουμε σε κάποιο συμπέρασμα λοιπόν αυτό είναι ότι ο πλανήτης γη είναι το κοινό μας σπίτι.



Εικόνα 4 - Διαφορές

4.2 Η επιρροή του ανθρώπου στην φύση.

Ο άνθρωπος, ευθύς εξ' αρχής με την εμφάνισή του επάνω στη γη, για να επιβιώσει και να καλύψει τις φυσικές ανάγκες του άρχισε να χρησιμοποιεί τα προϊόντα του φυσικού περιβάλλοντος αυτού και όποτε αυτά τα παρήγαγε η φύση. Αυτή η στενή σχέση του ανθρώπου με το φυσικό περιβάλλον συνεχίζεται επί δισεκατομμύρια χρόνια μέχρι και την εποχή μας. Η ζωή του ανθρώπου είναι άριστα συνδεδεμένη με τα προϊόντα του εδάφους (φρούτα, φυτά), των υδάτων (πόσιμο νερό, ψάρια), και του ουρανού (οξυγόνο, ηλιακή ενέργεια).

Όλα αυτά τα φυσικά προϊόντα, εκτός από τις ανάγκες που καλύπτουν, δημιουργούν σε αυτούς και την κατάλληλη ψυχική ευκαιρία και γαλήνη που είναι απαραίτητος παράγοντας για την αντιμετώπιση των ποικίλων προβλημάτων. Με την πρόοδο όμως του χρόνου και την αύξηση του πληθυσμού της γης οι ανάγκες των ανθρώπων για κατανάλωση των προϊόντων της φύσης κατέστησαν μεγαλύτερες. Έτσι ο άνθρωπος άρχισε προοδευτικά να εκμεταλλεύεται την φύση και να επιδιώκει την ποσοτική αύξηση των προϊόντων της.

Την δυνατότητα αυτή, κατά κύριο λόγο, την άντλησε από την αλματώδη ανάπτυξη του μορφωτικού και επιστημονικού επιπέδου και κατ' επέκταση στις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις. Η κατάσταση αυτή οδήγησε με το πέρασμα των αιώνων στην αύξηση του βιοτικού επιπέδου των ανθρώπων και την υλική ευημερία τους.

Οι επιστημονικές ανακαλύψεις οδήγησαν τον άνθρωπο να ερμηνεύσει και να κατανοήσει σε μεγάλο βαθμό τις αιτίες που προκαλούσαν τα φυσικά φαινόμενα και τα αποτελέσματα των εκδηλώσεών τους. Έτσι ο άνθρωπος με το πέρασμα του χρόνου άρχισε να επηρεάζει τον αρχέγονο τρόπο λειτουργίας της φύσης προς όφελος της ατομικής του ευημερίας.

Σε αυτή την επιρροή του ανθρώπου στη λειτουργία της φύσης και την ψευδαίσθηση της κυριαρχίας επ' αυτής δυστυχώς δεν τέθηκαν όρια αντοχής και ασφαλιστικές δικλίδες εκμετάλλευσης του φυσικού περιβάλλοντος. Ο άνθρωπος από απλός καταναλωτής των προϊόντων της φύσης κατέστη παράγοντας και αλλαζονικός εκμεταλλευτής της.

Προσπάθησε με κάθε τρόπο και τεχνικά μέσα να υπερβεί την φυσική απόδοση των πόρων της φύσης ακόμα και πέραν των προς ικανοποίηση αναγκών του. Αυτή η ανόητη και ανεύθυνη συμπεριφορά του ανθρώπου προς την φύση είχε ως αποτέλεσμα την δημιουργία δυσεπίλυτων προβλημάτων με την ανεξέλεγκτη εξόρυξη και μόλυνση του περιβάλλοντος.

4.3 Η επέμβαση του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον και οι επιπτώσεις της.

Τους τελευταίους αιώνες είναι πραγματικό γεγονός η συνεχής αύξηση του πληθυσμού της γης, που σε ορισμένες περιπτώσεις κρατών είναι ανεξέλεγκτη και εκρηκτική. Αυτό το γεγονός είχε ως λογικό και φυσικό αποτέλεσμα την περαιτέρω αυξητική τάση παρέμβασης του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον προκειμένου να αντιμετωπιστούν ποικίλες ανάγκες του αυξανόμενου πληθυσμού.

Έτσι παρέστη ανάγκη δημιουργίας οικισμών και πόλεων με αύξηση της οικοδομικής δραστηριότητας και αντίστοιχη μείωση της υπαίθρου γης, της κατασκευής μεγάλων κοινωφελών έργων, κυκλοφορίας ασυγκράτητου αριθμού μεταφορικών μέσων, επίτευξης έργων εκμετάλλευσης φυσικών πόρων (υδάτων, ορυκτού πλούτου) και αύξησης της φυσικής παραγωγικής δυνατότητας της φύσης για την κάλυψη των βιοτικών αναγκών των ανθρώπων.

Οι βάνασες αυτές επεμβάσεις του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον , εκτός της φαινομενικής καλυτέρευσης του βιοτικού επιπέδου και της καθημερινότητας των πολιτών, είχαν ως αποτέλεσμα κυρίως καταστροφικές συνέπειες στην φύση.

Καθημερινά γινόμαστε δέκτες θλιβερών ειδήσεων για καταστροφές οικολογικών συστημάτων , μολυσμένων φυσικών πόρων, ανθρώπινες απώλειες και υλικές ζημιές από φυσικά φαινόμενα που προκαλούνται από την ρύπανση του περιβάλλοντος, την εξαφάνιση φυσικών πανίδων και χλωρίδων από ολόκληρες περιοχές.

Όλα αυτά τα αποτελέσματα των οδυνηρών επεμβάσεων του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον πρέπει να αντιμετωπιστούν άμεσα και αποδοτικά, διότι στην αντίθετη περίπτωση το μέλλον της γης και κατ' επέκταση του πληθυσμού της προβλέπεται δυσοίωνο και προβληματικό.

Σύμφωνα με το <http://www.perivalon.gr/04.html> Τα σημαντικότερα προβλήματα που συνδέονται με την αλόγιστη καταστροφή του φυσικού κόσμου είναι τα εξής:

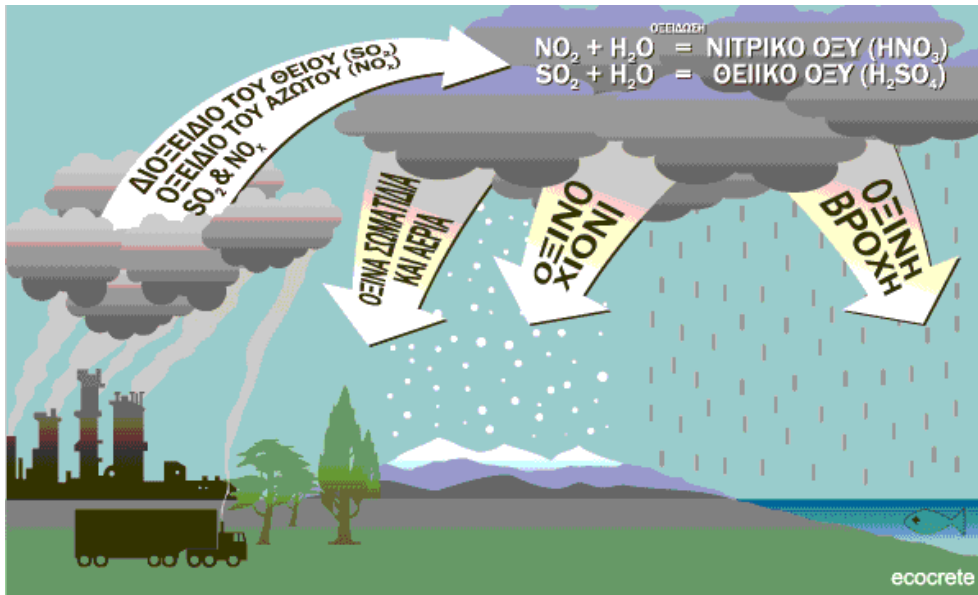
Η τρύπα του όζοντος. Έρευνες απέδειξαν ότι η τρύπα του όζοντος οφείλεται στους χλωροφθοράνθρακες, που εκλύονται από τα κοινής χρήσης αεροζόλ, τις ψυκτικές εγκαταστάσεις, τις βιομηχανίες παραγωγής πλαστικών κ.α.

Όξινη Βροχή. Τα ρυπογόνα αέρια, που εκπέμπουν οι σταθμοί παραγωγής ενέργειας, τα εργοστάσια και τα αυτοκίνητα, αντιδρούν με το βρόχινο νερό. Έτσι, πέφτουν στην γη ως ασθενές θειικό και νιτρικό οξύ. Η βροχή αυτή λέγεται όξινη και αποτελεί μεγάλη απειλή για τον πλανήτη μας. Μολύνει τα νερά των ποταμών και των λιμνών, θέτοντας σε κίνδυνο την χλωρίδα και την πανίδα.

Σήμερα, πολλά κράτη καταβάλλουν προσπάθειες για τον περιορισμό των ρύπων, που εκπέμπονται ιδιαίτερα σε βιομηχανικές περιοχές.

Δύο από τους μεγαλύτερους κινδύνους που απειλούν την ατμόσφαιρα της γης είναι η όξινη

βροχή και το φαινόμενο του θερμοκηπίου.



Εικόνα 4 – Όξινη βροχή

Μόλυνση του περιβάλλοντος. Τα τελευταία χρόνια, εξαιτίας της μεγάλης τεχνολογικής προόδου και της βιομηχανικής ανάπτυξης η μόλυνση του περιβάλλοντος έχει πάρει επικίνδυνες διαστάσεις. Διακρίνεται σε αστική και βιομηχανική, σε ρύπανση ατμόσφαιρας, νερού και εδάφους και απειλεί να καταστρέψει την πανίδα και χλωρίδα της γης, τις θεμελιώδεις δηλαδή προϋποθέσεις της ζωής στον πλανήτη μας. Κάθε μέρα μεγάλες ποσότητες βιομηχανικών λυμάτων ρυπαίνουν τις ακτές και τις θάλασσες βάζοντας σε κίνδυνο ακόμα και την υγεία των ανθρώπων. Η μεγάλη απειλή από την ρύπανση στην χώρα μας, αιωρείται πάνω από την Αθήνα, η οποία καλύπτεται συχνά από ένα τεράστιο σύννεφο αιθαλομίχλης, που είναι γνωστό ως νέφος.

Πυρηνική ενέργεια. Η χρήση της πυρηνικής ενέργειας από τον άνθρωπο αποτέλεσε τη σοβαρότερη απειλή εξαφάνισης ακόμη και ολοκλήρου του ανθρώπινου είδους. Το ατύχημα του Τσερνομπίλ το 1986 μόλυνε απίστευτη ποσότητα ραδιενέργειας ολόκληρο τον κόσμο που ακόμη και σήμερα θρηνεί τις πληγές που άφησε εκείνο το τραγικό γεγονός. Πως όμως να γιατρευτεί μια πληγή όταν χρόνια μετά το ατύχημα οι άνθρωποι εξακολουθούν να δηλητηριάζουν ζωντανούς οργανισμούς κάνοντας δόκιμες πυρηνικών όπλων; Πηγή (Η φύση στην πόλη Α. Λεγάκις, Τμήμα Βιολογίας, Πανεπιστήμιο Αθηνών)

4.5 Τα οφέλη από την επέμβαση του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον.

4.5.1 Ανανεώσιμες πηγές ενέργειας (ΑΠΕ).



Εικόνα 5 - Ανεμογεννήτριες

Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι πριν ο άνθρωπος ξεκινήσει να χρησιμοποιεί τον ορυκτό πλούτο για την παραγωγή ηλεκτρικής ενέργειας είχε στραφεί στις ανανεώσιμες πηγές ενέργειας . Οι ΑΠΕ αποτελούν μία αξιόπιστη πηγή ενέργειας άκρως οικολογική και μη ρυπογόνα. Οι φυσικοί πόροι που εκμεταλλεύονται είναι ο αέρας, ο ήλιος και η βιομάζα που είναι ανεξάντλητοι. Η παραγωγή σε ηλεκτρική ενέργεια βέβαια δεν είναι τόσο άμεση όπως π.χ. από το κάρβουνο ή την πυρηνική ενέργεια αλλά οι ΑΠΕ είναι οι μόνες πηγές που δεν αποτελούν κίνδυνο για το περιβάλλον.

Τα τελευταία χρόνια υπάρχει άνθιση των ΑΠΕ και όλο και περισσότερος κόσμος στρέφεται προς τις εναλλακτικές πηγές ενέργειας. Αυτό αποτελεί ένα ενθαρρυντικό μήνυμα προς όλους μας.

4.5.2 Ανακύκλωση.

Η ανακύκλωση τα τελευταία χρόνια έχει εισαχθεί για τα καλά στη ζωή μας και μας κάνει να είμαστε πιο ευσυνείδητοι άνθρωποι. Με την ανακύκλωση προϊόντων σε όλο τον κόσμο εξοικονομούνται κάθε χρόνο άπειρες ποσότητες γυαλιού, (πετρελαίου έμμεσα), χαρτιού (δέντρων έμμεσα) , σιδήρου αλουμινίου κ.α. (ορυκτού πλούτου).

4.5.3 Αναδάσωση.

Αναδάσωση είναι η αναδημιουργία νέου δάσους στις άλλοτε δασωμένες εκτάσεις που έχουν αποψιλωθεί από υλοτομία , από τις πυρκαγιές και από πολλούς άλλους λόγους. Στην τεχνητή αναδάσωση ο άνθρωπος δημιουργεί δηλαδή δάσος μεταφυτεύοντας φυτά που έχει καλλιεργήσει σε φυτώρια ή σπέρνει τους σπόρους τους εκεί που δεν υπάρχει δάσος. Το αποτέλεσμα αυτής της ενέργειας είναι η βελτίωση του κλίματος των περιοχών.

5 Κινηματογράφος- Προγράμματα επεξεργασίας βίντεο.

5.1 Η ιστορία του κινηματογράφου.



5.1.1 Κινηματογράφος, η έβδομη τέχνη.

Ο κινηματογράφος ή αλλιώς σινεμά αποτελεί σήμερα την αποκαλούμενη έβδομη τέχνη. Αρχικά εμφανίστηκε περισσότερο ως μια νέα τεχνική καταγραφής και οπτικοποίηση της κίνησης.

Κινηματογράφος είναι η τέχνη της δημιουργίας κινηματογραφικών ταινιών. Είναι δηλαδή η οπτικοακουστική τέχνη που εκφράζεται με την εικόνα, το λόγο, τη μουσική και τους ήχους (με βάση μια ειδική επεξεργασία, το μοντάζ). (Πηγή: Λεξικό Αισθητικών και Τεχνικών Όρων του Κινηματογράφου: Γιώργος Διζικιρίκης (Αιγόκερως, 1985))

Ο κινηματογράφος ως μορφή τέχνης είναι πλέον κάτι που συζητιέται στην καθημερινότητά μας και ενδιαφέρει ένα μεγάλο μέρος του πληθυσμού. Επηρεάζει άμεσα και έμμεσα την καθημερινότητά μας και μας δίνει ερεθίσματα για την ζωή. Αποτελεί αναμφισβήτητα ένα είδος τέχνης και κατά καιρούς είναι αρκετοί οι ψυχολόγοι οι οποίοι έχουν εκφράσει ενδιαφέρον για το πως το φιλμ επιδρά στην σκέψη και την ιδιοσυγκρασία του θεατή όπως αναφέρεται στην πτυχιακή εργασία του Γιώργου Βούλγαρη και Νίκου Στρατηγού (Πτυχιακή εργασία 2014) .

Οι πρώτες ταινίες παρουσίαζαν ειδήσεις και πραγματικά γεγονότα. Ήταν ασπρόμαυρες, δεν είχαν ήχο και διαρκούσαν λίγα λεπτά. Από το 1902 άρχισαν να γυρίζονται σε στούντιο. Τα θέματα τους ήταν συνήθως από την καθημερινή ζωή, την ιστορία κ.λ.π. Τους ρόλους υποδύονταν ηθοποιοί. Κατά την περίοδο αυτή είχαν μεγάλη επιτυχία οι ταινίες του Τσάρλι Τσάπλιν, στις οποίες υποδύονταν τον αστείο, γκαφατζή αλλά τρυφερό Σαρλό. Δημοφιλείς ήταν επίσης οι αισθηματικές ταινίες με μοιραίες ηθοποιούς και γοητευτικούς πρωταγωνιστές. Το 1927 παίχτηκε στην Αμερική η πρώτη ομιλούσα ταινία με τίτλο ο τραγουδιστής της τζαζ.

Σταδιακά ο κινηματογράφος εξελίχθηκε σε βιομηχανία. Για πολλά χρόνια το Χόλιγουντ υπήρξε το κέντρο παραγωγής των πιο σημαντικών και πολυδάπανων ταινιών. Στα μέσα της δεκαετίας του 1930 άρχισαν να γυρίζονται έγχρωμες ταινίες. Μετά τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο ο κινηματογράφος άκμασε στην Ευρώπη και κυρίως στην Ιταλία. Τότε διαμορφώθηκε μια νέα τάση, που ονομάστηκε νεορεαλισμός και επηρέασε τον νεότερο κινηματογράφο στην Ευρώπη και Αμερική.

Μετά την εμφάνιση της τηλεόρασης, στην δεκαετία του 1960, ο κινηματογράφος πέρασε μια περίοδο παρακμής. Τότε οι σκηνοθέτες και οι παραγωγοί κινηματογραφικών ταινιών στη δημιουργία πολύωρων και ακριβών ταινιών με ιστορικά θέματα. Ο σύγχρονος κινηματογράφος χρησιμοποιεί νέες τεχνικές μεθόδους, με εντυπωσιακά αποτελέσματα.

Από τα πρώτα χρόνια της ιστορίας του κινηματογράφου έγιναν δημοφιλής μερικοί κινηματογραφικοί ήρωες, όπως ο Σέρλοκ Χόλμς. Πολυάριθμες ταινίες έχουν γυριστεί με θέμα τις περιπέτειες του Άγγλου ντεντέκτιβ.

(Πηγή: wikipedia

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%82>)

5.1.2 Οι προάγγελοι του Κινηματογράφου.

Από τα αρχαία χρόνια σε όλους τους πολιτισμούς που αναπτύχθηκαν έχουμε δείγματα ότι οι άνθρωποι προσπαθούσαν να ενστερνιστούν την έννοια της κίνησης και να την αναπαράγουν.

Στην Ισπανία βρέθηκαν σπηλαιογραφίες που η χρονολογία τους εκτιμάται κοντά στα 35.000 χρόνια, οι οποίες έδειχναν βίσωνες που αντί για 4 πόδια είχαν 8. Αυτό υποδηλώνει ότι ήθελαν να αναπαραστήσουν τους βίσωνες εν κινήσει . Επίσης αναφέρεται η παρατήρηση ότι στην κίνα ανακάλυψαν πριν περίπου 1000 χρόνια ότι από μια ρωγμή στο τζάμι μπορούσαν να δούνε ανεστραμμένη την εικόνα. Ένα πιο πρόσφατο παράδειγμα της συνεχούς κατανόησης της κινούμενης εικόνας από τον άνθρωπο στην ιστορία αποτελεί το θέατρο σκιών. Η διαφορά του οποίου με τον κινηματογράφο είναι μικρή διότι στο θέατρο σκιών υπάρχουν φιγούρες πίσω από το άσπρο πανί ενώ στον κινηματογράφο μέσα στο φιλμ που κινείται και φανερώνονται πάλι στο άσπρο πανί.

Το 19ο αιώνα, πριν από την εμφάνιση των κινηματογραφικών μηχανών έγιναν οι πρώτες προσπάθειες αναπαράστασης ζωγραφιών που εναλλάσσονταν.

Οι τεχνικές αυτές όπως και οι εφευρέσεις που έγιναν εκείνο τον αιώνα αποτέλεσαν σταθμό για την εξέλιξη του κινηματογράφου. Στην συνέχεια παρουσιάζονται μερικές από τις εφευρέσεις που ουσιαστικά συντέλεσαν στην δημιουργία της έννοιας των κινούμενων εικόνων και άμεσα του κινηματογράφου.

Ζωοτρόπιο (Zoetrope):

Αποτελεί εφεύρεση του William Horner ο οποίος το κατασκεύασε το 1834. Ύστερα από 30

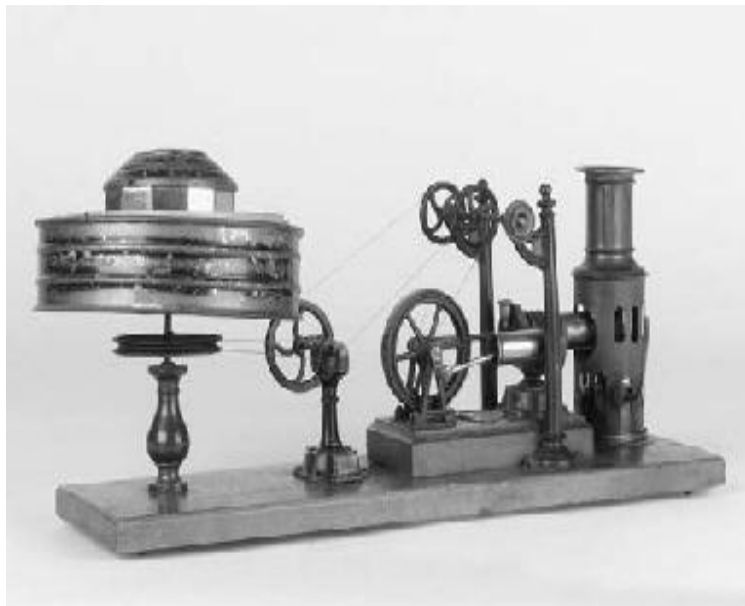
χρόνια έκανε την εμφάνισή του στην Αμερική από τον Lincoln. Η λειτουργία του έχει ως εξής: Όπως βλέπουμε και στην εικόνα παρακάτω υπάρχει ένα κύλινδρος ανοιχτός από πάνω με σκισμές και ένα χαρτί με στατικές εικόνες. Καθώς κινείται το χαρτί μέσα στον κύλινδρο ο θεατής βλέπει από τις σκισμές τις εικόνες να κινούνται. Περίοδου 1867-1870.



Εικόνα 6 - Ζωοτρόπιο

Πραξινοσκόπιο (Praxinoscope):

Εφευρέτης της ο Charles Reynaud, Γάλλος μηχανικός. Η λειτουργία της μηχανής είναι παρόμοια με του ζωοτροπίου με διαφορά ότι ο θεατής κοιτάζει από τα τζαμάκια και οι εικόνες που βλέπει να εναλλάσσονται είναι πιο φωτεινές και ξεκάθαρες.



Εικόνα 7 -

Πραξινοσκόπιο

Κινητοσκόπιο (Kinetoscope):

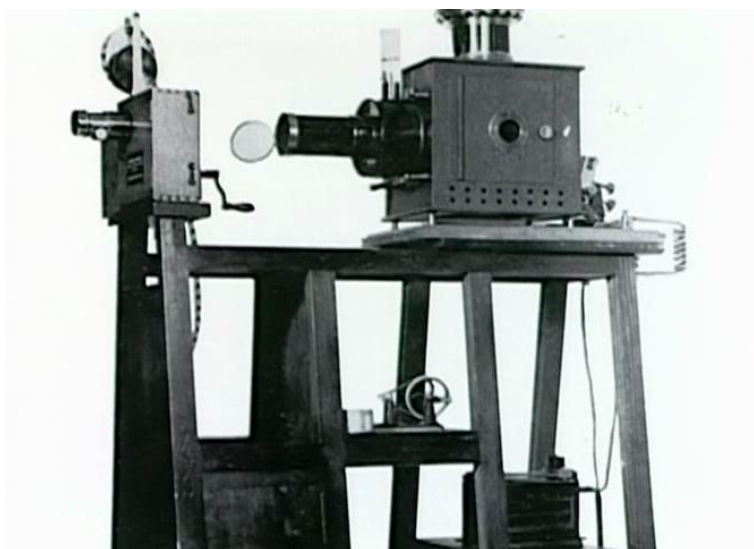
Επόμενη και πιο εξελιγμένη εφεύρεση είναι το κινητοσκόπιο που κατασκεύασε ο William Kenedy Laurie Dickson στην Αγγλία. Κύριο γνώρισμά τους ο συνδυασμός της φωτογραφίας ως κινούμενης εικόνας. Εδώ παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το διάτρητο φιλμ των 35 mm που η έννοιά του διδάσκεται ακόμα και είναι αρκετά διάσημη καινοτομία. Ο θεατής μπορούσε να δει την εικόνα με την μέθοδο του στερεοσκοπίου.



Εικόνα 8 - Κινητοσκόπιο

Κινηματογράφος (Cinematograph):

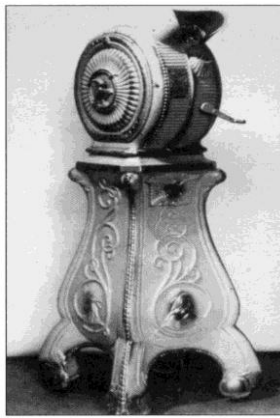
Θα τον χαρακτήριζα ως πρώτο προβολέα ταινιών. Είναι φανταστικό πως μέσα σε λίγα χρόνια η τεχνολογία είχε προχωρήσει και άρχισε έτσι να εδραιώνεται ο όρος του σημερινού κινηματογράφου. Έτος κατασκευής 1890. Όσο για τον εφευρέτη δεν γνωρίζουμε με ακρίβεια.



Εικόνα 9 - Κινηματογράφος

Μουτοσκόπιο (Mutoscope):

Εφευρέτης του ο Χέρμαν Κάσλερ. Χρονολογείται το 1884 στην Αμερική. Στο μουτοσκόπιο υπήρχε μία χειρολαβή όπως μπορούμε να δούμε και στη φωτογραφία του παρακάτω που όσο την γυρνούσαν η καρτέλα με τις συνεχείς εικόνες γυρνούσε και προβαλλόταν η ταινία. Αποτελεί άξιο περιγραφής το γεγονός ότι για ένα λεπτό προβολής χρειαζόντουσαν 27 μέτρα φιλμ. Αυτό συνεπάγεται ότι για μία ταινία χρειαζόντουσαν χιλιόμετρα φιλμ. Τα είδη φιλμ που άρχισαν να χρησιμοποιούνται τότε ήταν πάρα πολλά και με διαφορετικές διαστάσεις μέχρι να καθιερωθεί το στάνταρτ των 35mm που επικρατεί έως σήμερα.



Εικόνα 10 - Μουτοσκόπιο

Vitascope:

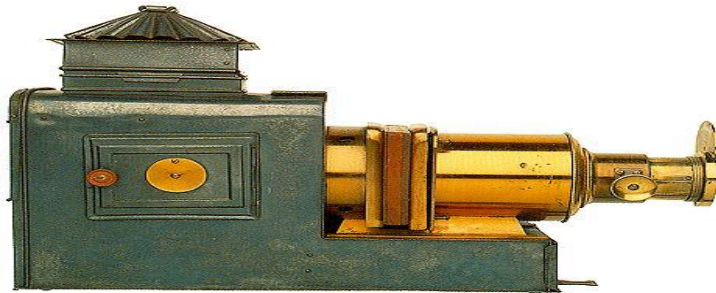
Το Vitascope εφευρέθηκε το 1894 από τους Charles Francis Jenkins και Tomas Armat που συνεργάστηκαν για την κατασκευή του και αποτελεί μια εξελιγμένη συνέχεια του μουτοσκοπίου.



Εικόνα 11 - Vitascope

5.1.3 Μαγικός Φανός.

Ο πρώτος προβολέας slides. Η μηχανή πρόβαλε τα slides σε ένα τοίχο ή μια οθόνη. Η λειτουργία της φαντάζει σε εμάς απλή όχι όμως για εκείνη την εποχή. Φωτογραφίες αποτυπωμένες σε μικρά κομματάκια γυαλιού και αργότερα σε slides που περνούσαν από ένα κερι στην αρχή και λάμπα αργότερα μέσα από ένα φακό. Η προβολή ταινιών από τον μαγικό φανό ήταν κάτι πρωτόγνωρο για την εποχή που στην αρχή φόβιζε αλλά και κινούσε συνάμα το ενδιαφέρον του κοινού. (Πηγή tainiothiki.gr)



5.2 Pioneers.

Είναι κάποιιοι από τους σπουδαιότερους εμπνευστές του κινηματογράφου. Στην κορυφή σύμφωνα με την δικιά μου άποψη βρίσκεται ο **Thomas A. Edison** ο οποίος εγκαθίδρυσε την επιστήμη της τηλεγραφίας. Αυτοδίδακτος και με πολλές διακρίσεις πάνω στην συγκεκριμένη τεχνική. Οι εφευρέσεις του αξιοσημείωτες όπως είναι το μικρόφωνο, ο φωνογράφος, και ο ηλεκτρικός λαμπτήρας. Ο Έντισον είχε κάνει αρκετές κατασκευές που δεν ήταν βέβαια όλες εμπνευσμένες από τον ίδιο αλλά και παλαιότερες που βελτίωνε. Όμως πρέπει να προσθέσω ότι ήταν αρκετά και τα δικά του σχέδια που τα τελείωσαν άλλοι εφευρέτες. Σχεδίαζε να κάνει ταινίες σε κυλίνδρους ευαίσθητους στο φως. Ο **Γουίλιαμ Ντίξον**, βοηθός του Έντισον σχεδίασε ακόμα μια καινοτομία που επικρατεί έως σήμερα. Έκοψε το φιλμ στις άκρες για να μπορεί να μαζεύεται και να γυρνάει με μεγαλύτερη ευκολία.

Οι **Lumiere Brothers** ήταν αδέρφια που κατοικούσαν στη Γαλλία. Η ενασχόλησή τους με τις ταινίες ξεκίνησε όταν άρχισαν να εργάζονται στο εργοστάσιο του πατέρα τους που κατασκεύαζε φωτογραφικές πλάκες και φακούς. Οι ευρεσιτεχνίες τους πολλές μεταξύ αυτών το διάτρητο

φιλμ, όπως προανέφερα το πρώτο φιλμ που ήταν 35mm. Έχοντας ως υπόβαθρο τον τρόπο λειτουργίας του κινητοσκοπίου κατασκεύασαν την πρώτη κινηματογραφική μηχανή, λαμβάνοντας δίπλωμα ευρεσιτεχνίας για το δημιουργημά τους το 1894 . Η κινηματογραφική μηχανή των αδερφών Λυμιέρ ταυτόχρονα μπορούσε να κάνει λήψη να αναπαράγει αλλά και να εκτυπώσει τις κινούμενες εικόνες. Η πρώτη ταινία τους ήταν η *Εξοδος από το εργοστάσιο Λυμιέρ (La sortie des usines Lumière)*. Η εφεύρεσή τους σηματοδότησε την αφητηρία για το ξεκίνημα του κινηματογράφου ως εμπορικό μέσο πέρα από τα σύνορα της Γαλλίας, όπου είχε μεγάλη επιτυχία στο Λονδίνο και την Νέα Υόρκη. Το 1903 επέστρεψαν δυναμικά στο προσκήνιο δημιουργώντας την πρώτη έγχρωμη φωτογραφική μηχανή που βγήκε στο εμπόριο το 1907.

Ο **George Jean Melies** θεωρείται ο πρώτος σκηνοθέτης του κινηματογράφου. Γάλλος υπήκοος πιθανότατα εμπνευσμένος από τα δημιουργήματα των αδερφών Λυμιέρ αντιλήφθηκε τον κινηματογράφο ως είδος τέχνης και έτσι δημιούργησε πολλές νέες τεχνικές.

Ο **Cecil Milton Hepworth** Άγγλος σκηνοθέτης, παραγωγός και σεναριογράφος. Συνετέλεσε στην δημιουργία της βρετανικής βιομηχανίας κινηματογράφου. Ακόμα πολύ γνωστός για την διάσημη εφεύρεσή του, το Vinarphone. Μία μηχανή που πρόσθετε ήχο σε κινούμενες εικόνες. Το Vinarphone εκτός από την Αγγλία κυκλοφόρησε ύστερα στις Η.Π.Α. και στον Καναδά.

Ο **Birt Acres** εφευρέτης της πρώτης κάμερας με φιλμ 35 mm με προβολέα για κινούμενη εικόνα κάμερας. Στην εταιρία Royal δόθηκε η πρώτη επίσημη προβολή ταινίας του. Είναι αξιοσημείωτο ότι ήταν ο πρώτος Ευρωπαίος σκηνοθέτης που προβλήθηκαν ταινίες του δημόσια στη Αμερική. Έχω να προσθέσω ότι βοήθησε την εξάπλωση του κινηματογράφου σε όλες τις πτυχές του διότι εκτός από την κάμερα του προβολέα κατασκεύασε επίσης φιλμ και δημιούργησε νέες τεχνικές.

5.3 Το φιλμ.

Το φιλμ αποτελεί αναλογικό μέσο οπτικής αποτύπωσης είτε στατικών είτε κινούμενων εικόνων με κύρια χρησιμότητά του στην φωτογραφία και στον κινηματογράφο. Έχει πολλές μορφές αλλά οι πιο συνηθισμένες είναι αυτές των 135 ή 35 χιλιοστών. Αποτελείται από μια λεπτή, πλαστική διάφανη λωρίδα που έχει διάτρητες τρύπες για να γαντζώνει πάνω στην μηχανή καταγραφής και προβολής. Χωρίζεται σε καρέ που κάθε καρέ πάνω του έχει αποτυπωμένη μια εικόνα. Έτσι μπορούμε να καταλάβουμε ότι για μια προβολή ταινίας εφόσον κάθε καρέ έχει πάνω του μια εικόνα χρειάζονται αρκετά μέτρα φιλμ αν όχι χιλιόμετρα. Για παράδειγμα για την αναπαραγωγή ενός κινηματογραφικού λεπτού χρειάζονται 27 μέτρα φιλμ. Στην αρχή το φιλμ φτιαχνόταν στο χέρι και ήταν μία δύσκολη διαδικασία πλέον στις μέρες μας (αν εξαιρέσουμε τις ταινίες που γυρίζονται ψηφιακά) υπάρχει μία ολόκληρη βιομηχανία παραγωγής φιλμ που το προμηθεύει στους εκάστοτε πελάτες.

5.4 Βουβός Κινηματογράφος.

Με τον όρο βουβός κινηματογράφος αναφερόμαστε στις πρώτες ταινίες που δεν είχαν ήχο. Οι συνομιλίες γινόντουσαν είτε με καρτέλες διαλόγων είτε με παντομίμα. Τα πρώτα βήματα άρχισαν να πραγματοποιούνται μετά το 1920. Επικρατεί για αυτές τις ταινίες μία λάθος αντίληψη ότι δεν συμβαδίζουν με την πραγματικότητα ως προς το χρόνο. Αυτή η αντίληψη επικρατεί διότι οι ταινίες λόγω αλλοίωσης του φιλμ με τον χρόνο παίζονται λίγο περίεργα με αποτέλεσμα την δυσανασχέτηση του θεατή. Συνήθως στις προβολές βουβών ταινιών υπήρχε μουσική συνοδεία. Από άρχισε να καθιερώνεται η εισαγωγή μουσικής στις ταινίες ως κύριο στοιχείο που επικρατεί έως σήμερα. Πρωτεργάτης στην εξάπλωση του βωβού κινηματογράφου ήταν ο Τσάρλυ Τσάπλιν, ηθοποιός, σεναριογράφος, σκηνοθέτης κ.λ.π., προώθησε ακόμα περισσότερο την καινούργια τότε τέχνη: έδωσε στον κόσμο θαυμάσιες κωμωδίες με άφθονη ανθρωπιά και συγκίνηση που τις έκαναν να θεωρούνται κλασικά έργα του παγκόσμιου κινηματογράφου.

Εικόνα 12 - Βουβός
κινηματογράφος



5.5 Ομιλών και έγχρωμος κινηματογράφος.

Από το 1927 ο κινηματογράφος, που έως τότε ήταν μονάχα εικόνα, απέκτησε και ήχο. Πρώτη ταινία αποτέλεσε ο τραγουδιστής της τζαζ με πρωταγωνιστή τον Αλ. Τζόνσον. Ο ομιλών κινηματογράφος είναι κάτι τελειότερο από τον βουβό και γίνεται ακόμα πιο τέλειος με την προσθήκη του χρώματος (1932). Τα επόμενα 30 χρόνια ήταν στο μετέχνιο έως το 1960 που καθιερώθηκε ο έγχρωμος κινηματογράφος και όλες οι ταινίες πλέον είχαν χρώμα. Στις μέρες μας ολοένα και περισσότερο αναζητούν νέες τεχνικές, έχει εξελιχθεί ήδη το 3d για το οποίο θα αναφερθούμε πιο κάτω.

5.6 Κινούμενα σχέδια.

Τα κινούμενα σχέδια είναι κινηματογραφικές ταινίες, στις οποίες πρωταγωνιστούν ζωγραφιστές φιγούρες αντί για ηθοποιούς. Οι ήρωες τους είναι συνήθως ζώα ή φανταστικά πλάσματα, με αστεία μορφή. Μιλούν και συμπεριφέρονται σαν άνθρωποι.

Η δημιουργία των ταινιών αυτών βασίζεται, όπως και ο κινηματογράφος στο μεταίσθημα. Αρχικά οι σκηνές της ταινίας ζωγραφίζονται ξεχωριστά η καθεμία. Κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο. Στη συνέχεια τα σχέδια φωτογραφίζονται με την σειρά και δημιουργείται ένα ενιαίο φιλμ. Όταν το φιλμ προβάλλεται με ταχύτητα, οι φιγούρες των σχεδίων φαίνονται να κινούνται.

Την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων γύρισε ο Αμερικανός Σ. Μπλάκτον το 1907. Οι ταινίες του Walt Disney ανέδειξαν αυτό το κινηματογραφικό είδος σε αληθινή τέχνη.

5.7 Ταινίες 3D.

Με την συνεχή εξέλιξη της τεχνολογίας προχώρησε και η ανάπτυξη της τεχνολογίας του κινηματογράφου. Η αλήθεια είναι ότι για κάποιες δεκαετίες είχε μείνει στάσιμος ως προς τον τρόπο προβολής. Έτσι δημιουργήθηκαν οι ταινίες 3D. Στην αρχή ήταν ζάλιζαν λίγο τον θεατή αλλά με τον καιρό και αρκετές τροποποιήσεις άρχισε αυτή η νέα τεχνολογία να τελειοποιείται. Ποια ήταν η πρώτη τρισδιάστατη ταινία όμως; Η πρώτη ταινία που παίχτηκε σε 3d ήταν το «The Power of Love» παραγωγής του 1922, σε σκηνοθεσία Nat G. Deverich και Harry K. Fairall. Οι περισσότεροι φίλοι του κινηματογράφου πιστεύουν ότι ήταν το «Avatar» του James Cameron. Και άλλοι ότι ήταν το «Jaws» του 1983. Στην Ελλάδα η πρώτη 3d ταινία που παίχτηκε ήταν το House of Wax, με τον τίτλο Κέρινες Μάσκες, σε κατάλληλα διαμορφωμένη αίθουσα και με τον κατάλληλο εξοπλισμό. Η τεχνολογία IMAX ήταν αυτή που έφερε το 3d στο κοινό. Επικράτησε άνοση αυτής της τεχνολογίας από τα μέσα του 80 έως τα 90'ς διότι δεν έφερνε στους θεατές ζάλη και πονοκεφάλους όπως οι προηγούμενες. Σήμερα έχουμε φτάσει στο σημείο να έχουμε σχεδόν όλη στο σπίτι μας μια τηλεόραση 3d και έχει προχωρήσει ως ένα σημείο και η τεχνολογία

4d που ακόμα δεν είναι τόσο διαδεδομένη στο ευρύ κοινό και οικονομικά απρόσιτη.



Εικόνα 13 - 3D

5.8 Η μορφωτική αξία του κινηματογράφου.

Η κινηματογραφική μηχανή βοήθησε και την επιστήμη στη μελέτη ορισμένων φαινομένων, έδωσε άλλη μορφή στην ειδησεογραφία και ο εκπαιδευτικός και μορφωτικός κινηματογράφος κατέχουν σημαντικότερη θέση στην εκπαίδευση των νέων γενιών. Ανεξάρτητα από την ψυχαγωγία που τους παρέχουν τα κινούμενα σχέδια.

Οποσδήποτε όμως ως μεγαλύτερη συμβολή του κινηματογράφου στον πολιτισμό της ανθρωπότητας μένει η δυνατότητα που έχει να φέρνει κοντά τους ανθρώπους όλης της ανθρωπότητας. Βλέποντας μπροστά μας ζωντανούς τους ανθρώπους που κατοικούν σε άγνωστες, μακρινές χώρες, με τις χαρές τους, με τις λύπες τους, με τα προβλήματά τους κ.λ.π. τους αισθανόμαστε ευκολότερα ως συνανθρώπους μας, ως γείτονές μας, ως συγκατοίκους μας στον πλανήτη μας.

5.9 Ταινίες μικρού μήκους.

Ως ταινία μικρού μήκους ορίζουμε το κινηματογραφικό έργο μικρής διάρκειας, χωρίς να έχει σημασία το περιεχόμενο του ή του καλλιτεχνικό του είδος. Η έννοια της ταινίας μικρού μήκους ξεκίνησε να χρησιμοποιείται σαν όρος, όταν οι ταινίες μεγάλου μήκους άρχισαν να γίνονται βασικό κομμάτι των κινηματογράφων. Όπως αναφέρεται και στο (https://el.wikipedia.org/wiki/Ταινία_μικρού_μήκους)

5.9.1 Ιστορική αναδρομή

Στο ξεκίνημα κινηματογραφικής τέχνης, οι ταινίες ήταν όλες μικρού μήκους, διότι δεν υπήρχε ο τεχνολογικός εξοπλισμός για κάτι καλύτερο. Για αυτό τον λόγο, όλα τα έργα του πρώιμου κινηματογράφου ήταν ταινίες μικρού μήκους. Αντίθετα με αυτό, όμως, στα πρώιμα έργα

έχουμε ένα είδος διαχωρισμού, με βάση την διαίρεση του έργου σε επιμέρους τμήματα, τις λεγόμενες «πράξεις». Με τον όρο "πράξη" εννοούμε το φιλμ που περιέχει ένα μέρος του έργου και είναι τυλιγμένο σε δική του ροδέλα. Επομένως, συναντάμε έργα της εκείνης εποχής με μία, δύο ή και περισσότερες «πράξεις».

Μέχρι τα 70's οι ταινίες μικρού μήκους προβάλλονταν πριν από την έναρξη του κυρίου έργου. Αργότερα σταμάτησαν δίνοντας την σκυτάλη τους στην προβολή διαφημίσεων.

5.9.2 Διάρκεια

Η μέση διάρκεια των ταινιών μικρού μήκους είναι γύρω στα τριάντα λεπτά, αν και δεν είναι ασφαλές πάντα αυτό το κριτήριο. Σε ορισμένα φεστιβάλ ταινιών μικρού μήκους ο χρόνος προβολής είναι μεγαλύτερος, για παράδειγμα η Αμερικανική Ακαδημία Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών έχει ως ανώτατο χρονικό περιθώριο τα 40 λεπτά. Το Διεθνές φεστιβάλ κινηματογράφου που πραγματοποιείται στο Βερολίνο από την άλλη επιτρέπει η διάρκεια των ταινιών μικρού μήκους να είναι μεταξύ 15 και 30 λεπτών. Στο Γερμανικό βραβείο κινηματογράφου τα χρονικά όρια κυμαίνονται από 7 έως 30 λεπτά.

5.10 Μορφές κωδικοποίησης-επεξεργασία video

5.10.1 Διαδεδομένες μορφοποιήσεις αρχείων video

Με το πέρασμα των χρόνων και την συνεχή εξέλιξη των αλγορίθμων έχουν αναπτυχθεί πάρα πολλές μορφοποιήσεις αρχείων βίντεο. Οι περισσότερες είναι εξειδικευμένες και εξυπηρετούν ένα συγκεκριμένο σκοπό. Βέβαια είναι αρκετές και αυτές που είναι οι ευρέως διαδεδομένες στους χρήστες προσωπικών υπολογιστών αλλά και αυτές που χρησιμοποιούνται σε οπτικά μέσα όπως π.χ. cd, dvd κ.α. Πιο κάτω θα ασχοληθούμε και θα αναφέρουμε βασικά χαρακτηριστικά αυτών των μορφών κωδικοποίησης. Αυτές είναι:

→ AVI

Αποτελεί την πιο συνηθισμένη μορφοποίηση αρχείων για υπολογιστές με λειτουργικό σύστημα Microsoft windows. Το πιο συνηθισμένο μέσο αναπαραγωγής ενός αρχείου .avi είναι το windows media player αλλά πλέον το ανταγωνίζονται και άλλα προγράμματα όπως το bsplayer το vlc. Τα αρχεία .avi έχουν το πλεονέκτημα ότι μπορούν να συμπειστούν με πολλούς codecs που είναι συμβατά τα windows, όπως:

- Intel Indeo
- Microsoft Video 1
- Microsoft RLE
- Cinepak
- M-JPEG και • MPEG

→ **Quick Time**

Το λογισμικό QuickTime στο ξεκίνημά του ήταν για υπολογιστές της Apple, βέβαια αργότερα προσαρμόστηκε και για windows και η επιτυχία του ήταν σίγουρη διότι εκτός από τα κλασικά αρχεία βίντεο μπορούσε να αναπαράγει και 3D, διανυσματικά γραφικά κ.α.

→ **8.11 IEEE-1394**

Η συντομογραφία IEEE προέρχεται από τα αρχικά <<Institute of Electrical and Electronics Engineers>> . Αρχικά αναπτύχθηκε από την Apple αλλά αργότερα όπως και το QuickTime προσαρμόστηκε για windows. Η κύρια χρησιμότητά του επικεντρώνεται στην μεταφορά ψηφιακών δεδομένων βίντεο.

→ **H.261**

Αυτή η μορφοποίηση video χρησιμοποιείται κυρίως σε εικονοδιασκέψεις με μεγάλο ρυθμό kbs.

→ **H.263** Προσφέρει την ίδια ποιότητα εικόνας και ήχου με το H.261 αλλά χρησιμοποιεί λιγότερο bitrate.

(Τεχνολογία Πολυμέσων, Σ.Ν. Δημητριάδης, Α.Σ. Πομπόρτσης, Ε.Γ. Τριανταφύλλου, Εκδόσεις ΤΖΙΟΛΑ)

5.10.2 Επεξεργασία Video

Με το κατάλληλο λογισμικό επεξεργασίας video έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε:

- Εισαγωγή αρχείων βίντεο και ήχου
- Εισαγωγή φίλτρων, οπτικών εφέ
- Μίξη βίντεο
- Μοντάζ
- Επεξεργασία video στον χρόνο
- Εξαγωγή video στην επιθυμητή μορφή που μας ταιριάζει
- Εύρεση κατάλληλου codec

5.10.3 Προγράμματα επεξεργασίας Video

Υπάρχουν αρκετά προγράμματα που ειδικεύονται στην επεξεργασία video. Από αυτά τα πιο γνωστά ερασιτεχνικά και επαγγελματικά είναι:

Το Pinnacle Studio



Εικόνα 14 - Pinnacle Studio

To Final Cut της Apple



Εικόνα 15 - Final Cut

To Media Composer της Avid

Εικόνα 16 - Media Composer



Τέλος το Premiere της Adobe, το οποίο θα χρησιμοποιήσουμε για την επεξεργασία της ταινίας μας.

Το Adobe Premiere ουσιαστικά μας έλυσε τα χέρια. Έχοντας πάρει τις βασικές γνώσεις από το εργαστήριο της τεχνολογίας πολυμέσων γνωρίζαμε ότι είναι ένα πολύ ενδιαφέρον πρόγραμμα με απεριόριστες χρήσεις τόσο σε προσωπικό όσο και επαγγελματικό επίπεδο. Το οποίο καλύπτει μία μεγάλη γκάμα αντικειμένων όπως : Επιμέλεια και διόρθωση χρωμάτων στα βίντεο, εισαγωγή οπτικοακουστικού υλικού , διαχείριση μέσων, δημιουργία video για κινητές συσκευές (3gp), εισαγωγή φίλτρων και εφέ που προσδίδουν έναν επαγγελματικό χαρακτήρα στο μονταρισμένο βίντεο. Αλλοίωση ήχου – προσθήκη – κόψιμο και διαγραφή. Διαχείριση των frames στο χρόνο κ.α.

Βασικό πλεονέκτημα αποτελεί και ο τρόπος εξαγωγής του τελικού βίντεο. Η τεράστια γκάμα σε μορφές κωδικοποίησης , μορφοποίησης και επιλογής bitrate που διαθέτει το καθιστά εύχρηστο σε πολλούς καταναλωτές διότι τα εξαγόμενα αρχεία μπορούν να παίξουν στα περισσότερα (αν όχι σε όλα) μέσα αναπαραγωγής οπτικοακουστικού υλικού.

Για παράδειγμα format : Avi, H.264, Mpeg2, Mpeg4, QuickTime, Windows Media, Animeaded Gif και άλλα όχι τόσο διαδεδομένα format.

Στην παρακάτω ενότητα θα παρουσιαστεί με μεγαλύτερη λεπτομέρεια το πρόγραμμα Adobe Premiere Pro CS5.

6 Adobe Premier e – Επεξεργασία της ταινίας



Εικόνα 17 – Adobe Premiere

6.1.1 Εξοικείωση με το Adobe Premiere CC

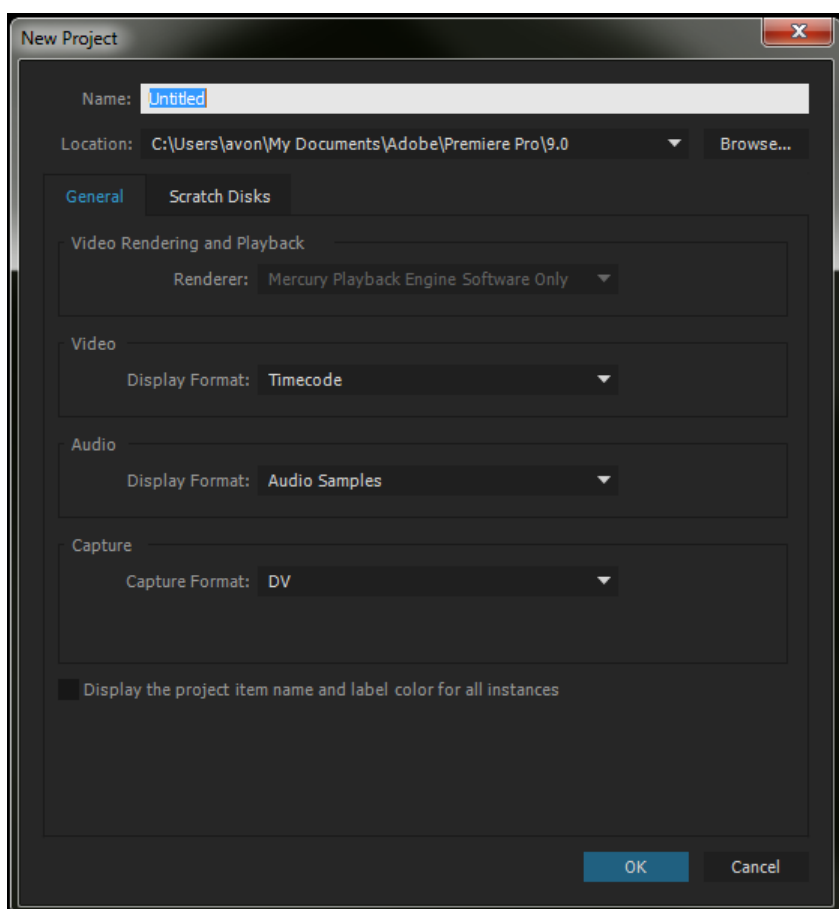
Κύρια χρήση του Adobe Premiere είναι η επεξεργασία ταινιών. Μέσα στο πρόγραμμα μπορούμε να εισάγουμε αρχεία βίντεο, εικόνας και ήχου, να τα επεξεργαστούμε και να παράξουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Ολοκληρώνοντας την διαδικασία της επεξεργασίας μπορούμε να εξάγουμε το βίντεο μας σε μία

από τις διαθέσιμες μορφές κωδικοποίησης του Premier (.avi , .Mov κ.α.)

6.1.2 Εισαγωγή στο Adobe Premiere

Κατά την δημιουργία ενός νέου project (Εικ. 18) έχουμε την δυνατότητα να επιλέξουμε ανάμεσα σε ορισμένες τυποποιημένες μορφές λήψης (HDV, DV). Επίσης τα βασικά χαρακτηριστικά του Project μας, όπως είναι ο τύπος παρουσίασης του βίντεο (Timecode , Frames 16mm , Frames 35mm) και ο τύπος παρουσίασης του ήχου (Samples ήχου , milliseconds) και τον τίτλο του project που θα δημιουργήσουμε.



Εικόνα 18- New project

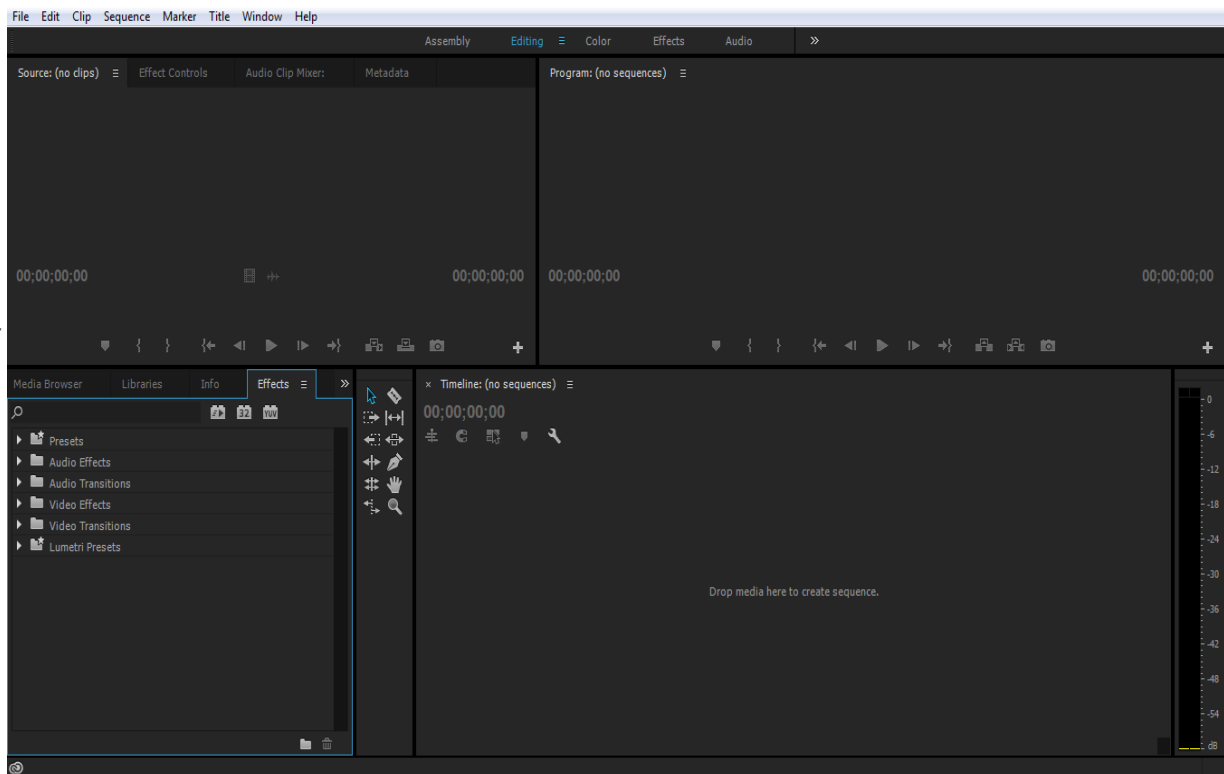
Ύστερα , έχοντας δώσει στο Project μας το όνομα που θέλουμε, εμφανίζεται το κεντρικό μενού του προγράμματος.

(Εικ. 19).

Βλέπουμε το interface μας χωρισμένο σε 4 κομμάτια αλλά ανάλογα με τις ανάγκες μας μπορεί να χωριστεί σε λιγότερα, περισσότερα, μικρότερα ή μεγαλύτερα. Επομένως το περιβάλλον μας διαμορφώνεται ανάλογα με τις εκάστοτε απαιτήσεις και προσδοκίες μας.

Στο κάτω αριστερό κομμάτι, τοποθετούνται τα διαθέσιμα εργαλεία μας και τα στοιχεία που έχουμε στην διάθεσή μας χωρισμένα σε κατηγορίες. Αυτές οι κατηγορίες αποτελούν στοιχεία ήχου, βίντεο, εικόνας κ.α. Με αυτή την δόμηση η βοήθεια που μας παρέχεται από το πρόγραμμα είναι μεγάλη.

Εικόνα 19 – Περιβάλλον Premiere



Επίσης μπορούμε να δούμε το κομμάτι που αποτελείται από την καρτέλα πληροφοριών για τα διάφορα αντικείμενα, την καρτέλα που περιέχει όλα τα εφέ, τα φίλτρα και τα Transitions για εικόνα και ήχο καθώς επίσης και την καρτέλα καταγραφής του ιστορικού.

Πάνω αριστερά, έχουμε ένα κομμάτι που αποτελείται από τέσσερα μέρη. Αυτά τα μέρη απαρτίζονται από το Source Monitor, το οποίο εμφανίζει το περιεχόμενο του επιλεγμένου στοιχείου, το (Effect Controls) που έχει να κάνει με την επεξεργασία και τον έλεγχο των εφέ, το (Audio Mixer) από όπου ρυθμίζουμε την ένταση των καναλιών του ήχου και το (Media Data) που περιλαμβάνει τις πληροφορίες για το εκάστοτε αρχείο μας.

Λίγο πιο δεξιά είναι η περιοχή εξόδου του Project μας, αυτή η περιοχή ονομάζεται Program Monitor, ο ρόλος της στο πρόγραμμα είναι η προβολή του τελικού αποτελέσματος έπειτα από την επεξεργασία.

Στο κάτω μέρος δεξιά υπάρχει η βασικότερη περιοχή κατά την γνώμη μου, σε αυτή την περιοχή γίνεται εισαγωγή και επεξεργασία των στοιχείων του project μας με την χρήση πολλαπλών

οπτικοακουστικών καναλιών σε συνάρτηση με τον χρόνο.

Εδώ μπορούμε να εισάγουμε τα οπτικοακουστικά μας αντικείμενα στις χρονικές στιγμές που θέλουμε ακριβώς να τοποθετηθούν μέσα στο project.

Όλα τα βήματα που περιγράφηκαν παραπάνω αποτελούν το λεγόμενο μοντάζ, στη συνέχεια προσθέτοντας τα κατάλληλα εφέ και Transitions θα καταφέρουμε να διαμορφώσουμε την εναλλαγή σκηνών και οπτικοακουστικών αντικειμένων προσθέτοντας στην ταινία μας το στοιχείο του επαγγελματισμού σε εισαγωγικά.

Αριστερά του βρίσκεται μια περιοχή με τα εξής εργαλεία: το βέλος που μπορούμε να επιλέξουμε, όλα τα βασικά εργαλεία που συναντάμε στην ζωγραφική των windows όπως περικοπή, εστίαση κ.α. τέλος πάνω από αυτά μπορούμε να δούμε την μπάρα ρύθμισης της έντασης του ήχου σε Decibel.

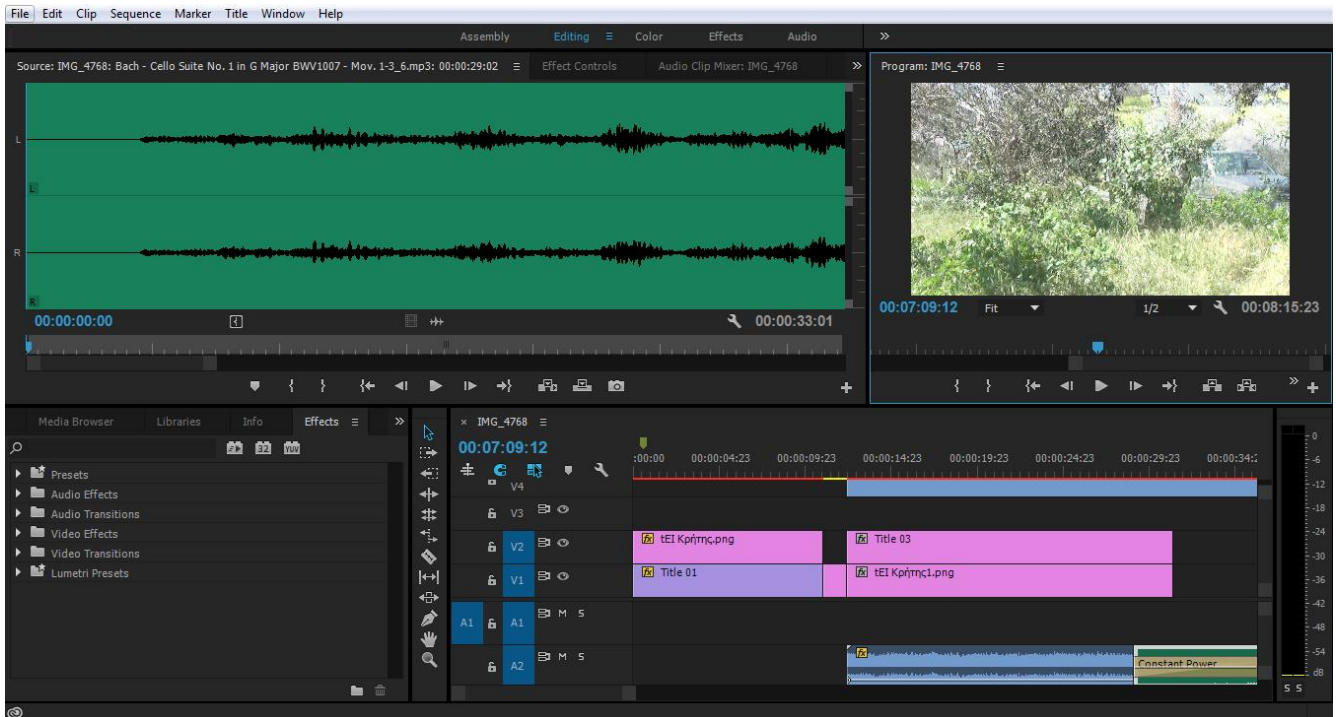
6.1.3 Εισαγωγή αρχείων - επεξεργασία

Όπως αναφέρθηκε πιο πάνω, τα έργα που δημιουργούμε στο Premiere Pro είναι σύνθετα και μπορούν να περιέχουν διαφορετικά μέσα. Όταν ξεκινήσουμε το λογισμικό, μας ζητά να δημιουργήσουμε ένα νέο έργο, να ορίσουμε όνομα αρχείου και να το αποθηκεύσουμε σε κάποιον φάκελο. Με το μενού «File > New > Project» μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα νέο έργο οποιαδήποτε στιγμή. Για να χρησιμοποιήσουμε κάποια μέσα στο έργο μας, όπως βίντεο, εικόνες, ήχους κ.ά., πρέπει πρώτα να τα εισάγουμε. Αυτό γίνεται με την επιλογή «File > Import».

Αν θέλουμε να διαγράψουμε κάποιο από τα αρχεία αυτά, απλά κάνουμε κλικ στο όνομα του αρχείου και πατάμε το πλήκτρο delete .

Αφού εισάγουμε τα αρχεία μας μπορούμε να δούμε διάφορες πληροφορίες τους, όπως τα frame τους κ.α. Μπορούμε επίσης να αλλάξουμε και τις ονομασίες τους ώστε να μας διευκολύνουν στο έργο μας, π.χ. όπως στο printscreen οι ονομασίες των εικόνων: ΤΕΙ Κρήτης και ΤΕΙ Κρήτης1.

Η οθόνη πάνω δεξιά ονομάζεται Source Monitor και κάνοντας διπλό κλικ πάνω στα αρχεία που έχουμε εισάγει προηγουμένως εμφανίζει ή αναπαράγει αντίστοιχα το περιεχόμενο του αρχείου. (Εικ. 20).

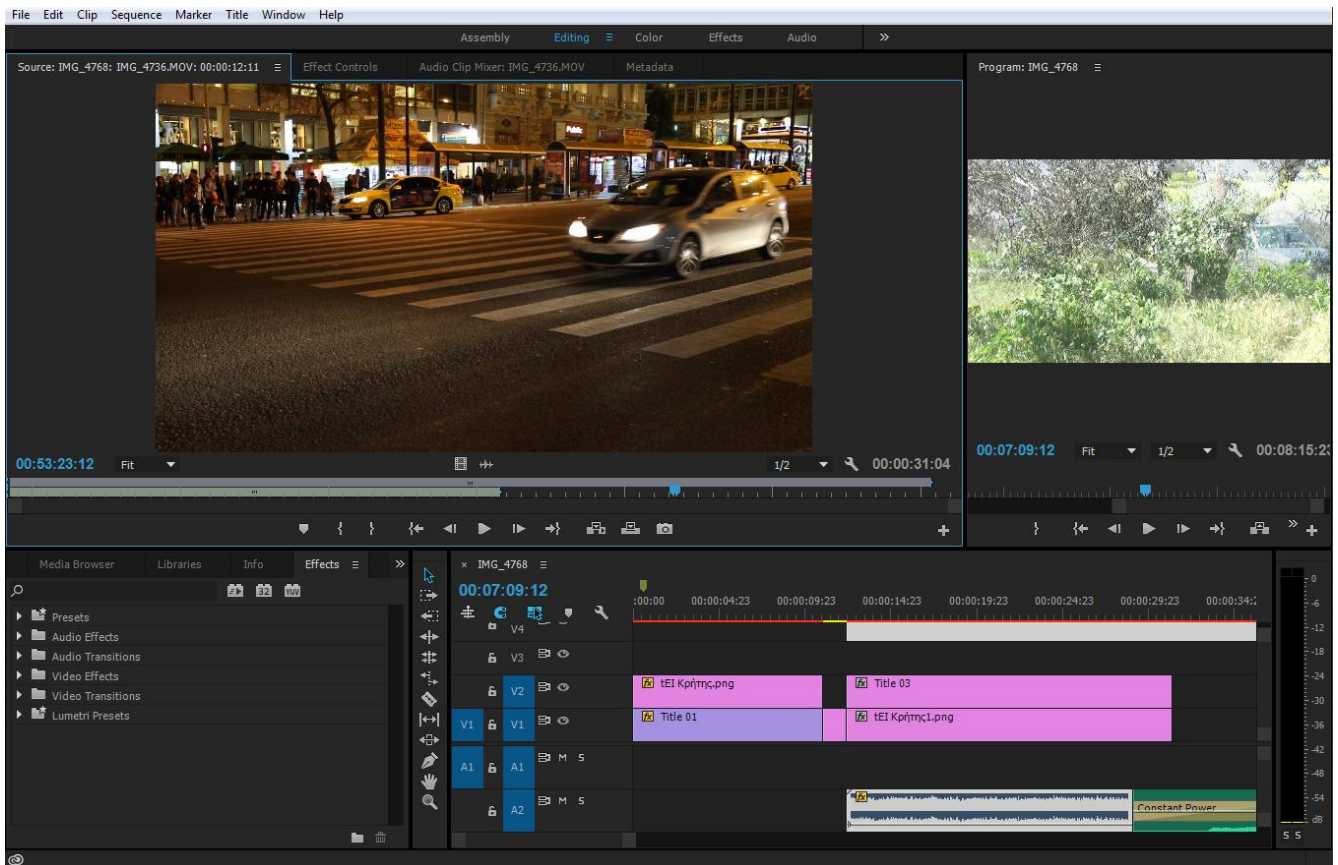


Εικόνα 20 - Source Monitor

Ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο του Premiere αποτελεί εδώ το κουμπί Toggle Take Audio/Video το οποίο μας δίνει την δυνατότητα να διαχωρίζουμε από ένα αρχείο βίντεο την εικόνα από τον ήχο.

Στη συνέχεια με την βοήθεια των κουμπιών Set In Point και Set Out Point επιλέγουμε ότι θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε από αυτά που διαχωρίσαμε.

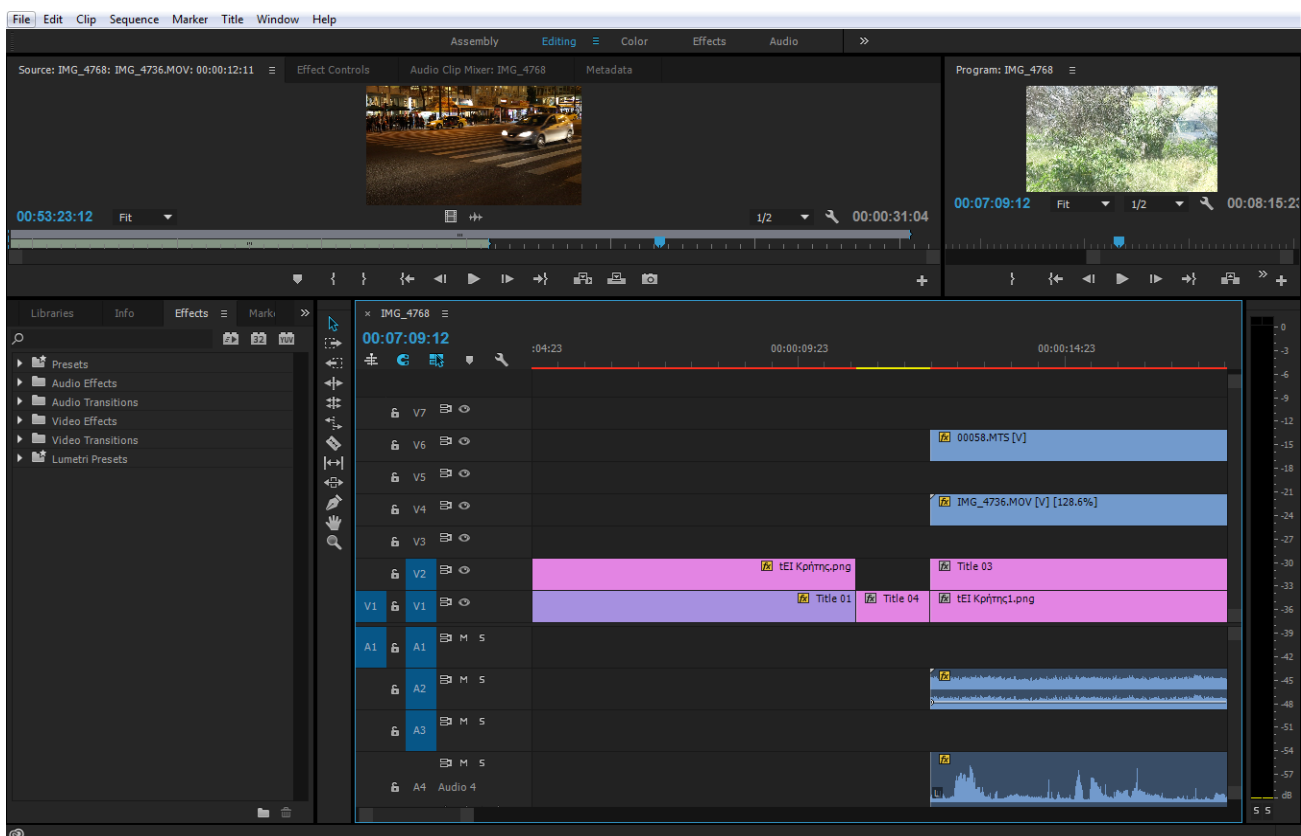
Κάνοντας αυτή την δουλειά ξεκινάμε να οριοθετούμε τα σημεία του βίντεο μας. **(Εικ. 21)**



Εικόνα 21 – Σκηνές

Στη συνέχεια εισάγουμε τα κομμάτια που έχουμε επιλέξει στην περιοχή που τα επεξεργαζόμαστε.

Κάθε κομμάτι αντιστοιχίζεται στο ανάλογο κανάλι. Π.χ. τα κομμάτια ήχου τα εισάγουμε στο κανάλι του ήχου. Η ίδια διαδικασία γίνεται αντίστοιχα για τα κομμάτια βίντεο και εικόνας. (Εικ. 22).



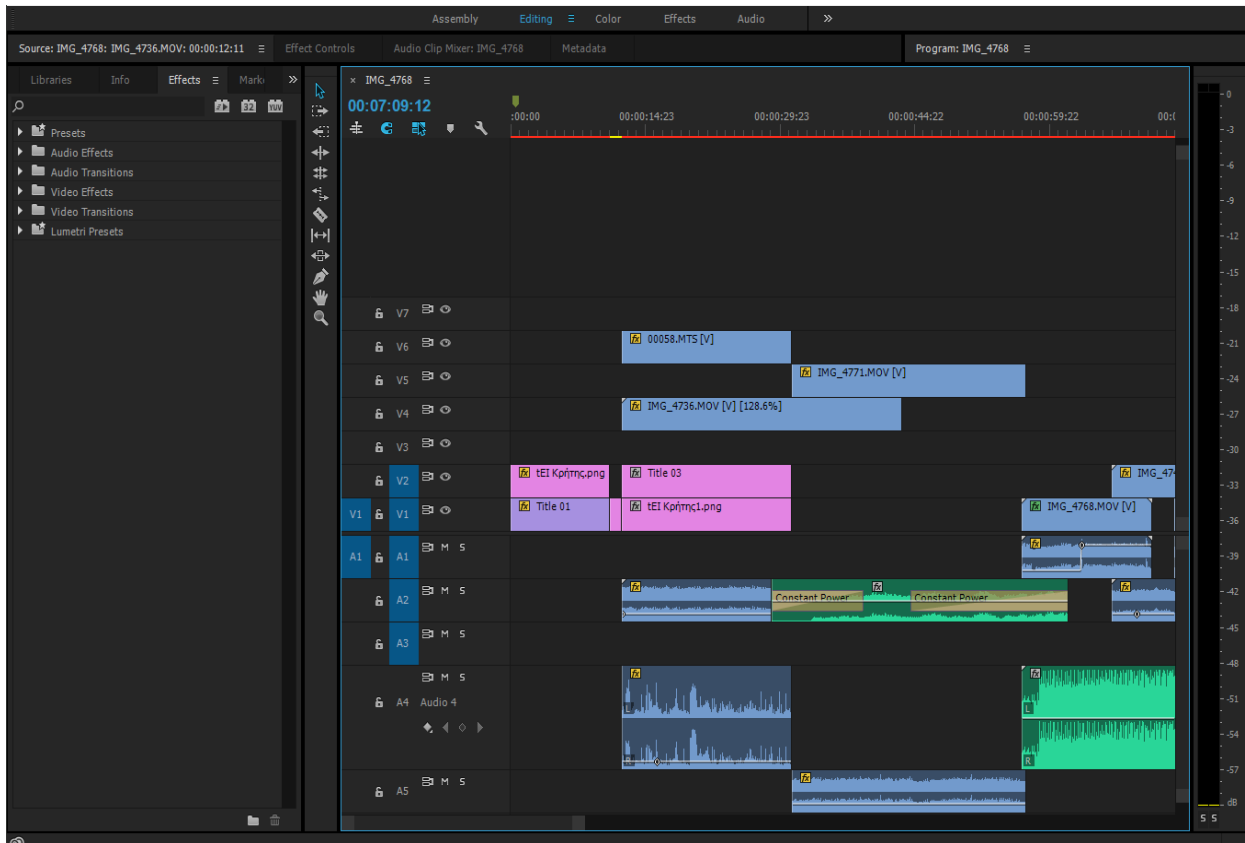
Εικόνα 22 – Εισαγωγή σκηνών

Αυτή είναι η διαδικασία του μοντάζ και ειλικρινά είναι διασκεδαστική και πολύ εύκολη στο Premiere. Στην περιοχή εργασίας του μοντάζ όπως μπορούμε να διακρίνουμε (Εικ. 23) υπάρχουν τα στρώματα όπου έχουν μια ιεραρχία. Τα υψηλότερα υπερκαλύπτουν τα χαμηλότερα στο τελικό παραγόμενο βίντεο.

Τώρα για μένα ξεκινάει το δημιουργικό κομμάτι. Μου αρέσει πολύ αυτή η διαδικασία και θα μπορούσα να το κάνω ώρες ατελείωτες. Πειράζω τα στοιχεία μου στα κανάλια. Προσθέτω εφέ και Transitions. Φτιάχνω την ροή του βίντεο και κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε κάθε κομμάτι (στοιχείο) μπορώ να το πειράζω, ρυθμίζοντας το Speed/Duration κυρίως στις εναλλαγές των σκηνών και όπου θέλω να δώσω έμφαση. Αυτό το στοιχείο το συναντάμε αρκετές φορές μέσα στην ταινία.

Εικόνα 23 - Μοντάζ

Αναθέλωμε να



αλλάζουμε τη χρονική διάρκεια ενός βίντεο, τότε επιλέγουμε «Speed/Duration», αφού όμως πρώτα το τοποθετήσουμε πάνω στον χρονοδιάγραμμα. Παρουσιάζεται το παράθυρο της της παραπάνω ρύθμισης, όπου εμφανίζεται η χρονική διάρκεια, στην περίπτωση που εκτελεστεί στο 100% της ταχύτητας. Αν αλλάζουμε το ποσοστό, π.χ. στο 200%, τότε η διάρκεια του βίντεο μειώνεται στο μισό. Αν η ταχύτητα μειωθεί στο μισό, τότε θα διπλασιαστεί η διάρκεια. Είναι λογικό, η αλλαγή στην ταχύτητα αναπαραγωγής να επηρεάζει τη διάρκεια προβολής. Συνεπώς, αν θέλουμε να δείξουμε κάποιο βίντεο σε αργή κίνηση, τότε απλά μπορούμε να μειώσουμε την ταχύτητα του βίντεο στο 50% ή σε ακόμη μικρότερο ποσοστό. Στην ταινία μας μπορούμε να δώσουμε ένα πολύ καλό παράδειγμα εμφάνισής του στο πλάνο με τον ηλικιωμένο που κρατάει το ακορντεόν.

6.1.4 Effects - filters

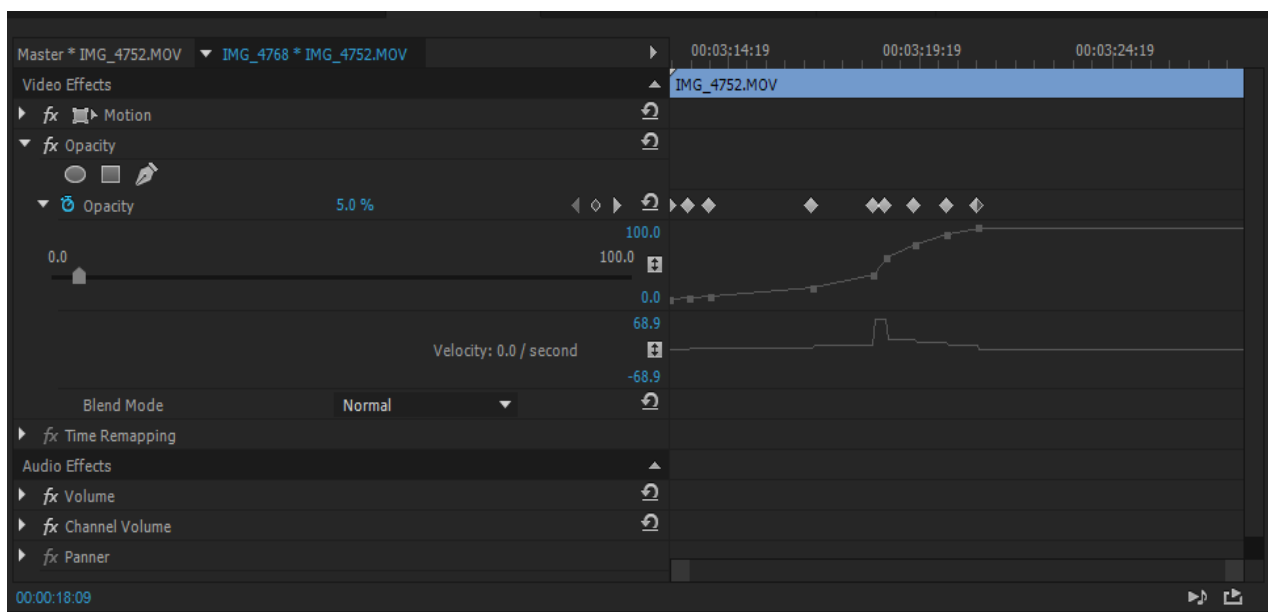
Όπως προανέφερα και πριν το αγαπημένο μου κομμάτι της ταινίας είναι ο πειραματισμός με τα εφέ και τα φίλτρα. Αυτή είναι η μαγεία του Premiere που κάνει τον θεατή να συναρπάζεται με το αποτέλεσμα. Τα εφέ και τα φίλτρα που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε είναι πάρα πολλά αν και μερικά μεταξύ τους μου φάνηκαν κάπως ίδια. Τα χρησιμοποιούμε κυρίως στις αλλαγές δίνοντας το αίσθημα της έμφασης και της διαφοροποίησης.

Η μετάβαση από το ένα απόσπασμα στο άλλο είναι απότομη και, ειδικά αν υπάρχουν μαύρα τμήματα στο τέλος του ενός αποσπάσματος, τότε η αλλαγή θα είναι εντελώς αφύσικη. Για την εξομάλυνση της μετάβασης μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εφέ μετάβασης. Στην αριστερή πλευρά του λογισμικού υπάρχει η καρτέλα «Effects». Παρατηρούμε ότι υπάρχουν αρκετά διαθέσιμα εφέ. Πηγαίνουμε στην κατηγορία «Video Transitions» και, αφού επιλέξουμε κάποιο εφέ από, το σύρουμε και το εναποθέτουμε μεταξύ των δύο βίντεο. Πλέον, αν κάνουμε αναπαραγωγή του βίντεο στο παράθυρο «Program» του λογισμικού θα εμφανιστεί το εφέ.

Στο θέμα του ήχου τώρα, υπάρχουν αρκετά εφέ, τα οποία μπορούμε να σύρουμε πάνω σε κάποιο απόσπασμα βίντεο. Μέσω της επιλογής «Audio Effects», μπορούμε να σύρουμε κάποιο εφέ πάνω σε κάποιο απόσπασμα ήχου. Για παράδειγμα, μπορούμε να σύρουμε το εφέ «Crossfade» πάνω σε έναν ήχο, ώστε να μειώνεται σταδιακά η ένταση ενός αποσπάσματος ήχου στο timeline και να εισάγεται το επόμενο, χωρίς να φαίνεται απότομη η μετάβαση.

Με την χρήση του κουμπιού Toggle Animation μπορούμε να ενεργοποιήσουμε τα keyframes, με τα οποία μπορούμε να αλλάζουμε το ποσοστό των διαφόρων παραμέτρων στον χρόνο, καθώς και το συνδυασμό διαφορετικών ποσοστών πολλαπλών παραμέτρων ταυτόχρονα. Έτσι γίνεται συνδυασμός των ρυθμίσεων του μεγέθους (scale), διαφάνειας (opacity), περιστροφής (rotation), θέσης (position), αλλαγή χρωμάτων, κορεσμού (saturation) και αντίθεσης (contrast), αλλά και η δημιουργία και εναλλαγή τεχνητών φωτών και σκιών. Παρακάτω βλέπουμε το πείραγμα του opacity στο βίντεο μας (Εικ. 21)

Εικόνα 24 - Toggle Animation



Επίσης ειδικά προς το τέλος της ταινίας μας χρησιμοποιήσαμε ορισμένα transitions που είναι πολύ συνηθισμένα και ευρέως γνωστά σε όσους ασχολιούνται με το Premiere. Αυτά είναι το Cross Dissolve όπου η μία εικόνα χάνεται μέσα στην άλλη (Η εισαγωγή του στο σημείο που χάνεται το σκονί με τον κουβά στον Ισθμό αποτελεί ένα κορυφαίο παράδειγμα) και Το Dip to White που επίσης χρησιμοποιήσαμε.

Ορισμένα tips: Στην περίπτωση που η διάρκεια του ήχου είναι μικρότερη από εκείνη του βίντεο, τότε μπορούμε να σύρουμε στον χρονοδιάδρομο το ίδιο μουσικό κομμάτι ή κάποιο άλλο, το οποίο θα καλύπτει τη χρονική διάρκεια του βίντεο.

Επίσης στην περίπτωση που θέλουμε να διαγράψουμε τον ήχο από κάποιο βίντεο εμφανίζεται όπως τότε πρέπει να κάνουμε κλικ στο κουτάκι (λέγεται «Toggle Track Lock») που βρίσκεται πριν από το όνομα του χρονοδιαδρόμου, ώστε να εμφανιστεί μια μικρή κλειδαριά. Κάνοντας κλικ στον ήχο, που εμφανίζεται στον χρονοδιάδρομο, μπορούμε πλέον να τον διαγράψουμε.

6.1.5 Διαδικασία εξαγωγής Project

Αφού πιστεύουμε ότι το βίντεο μας έχει ολοκληρωθεί και δεν χρειάζεται να κάνουμε άλλες αλλαγές έχουμε φτάσει στην φάση της εξαγωγής του. Επιλέγουμε FILE-->EXPORT-->MEDIA και το παράθυρο που ανοίγει μας εμφανίζει τις διαθέσιμες μορφές κωδικοποίησης.

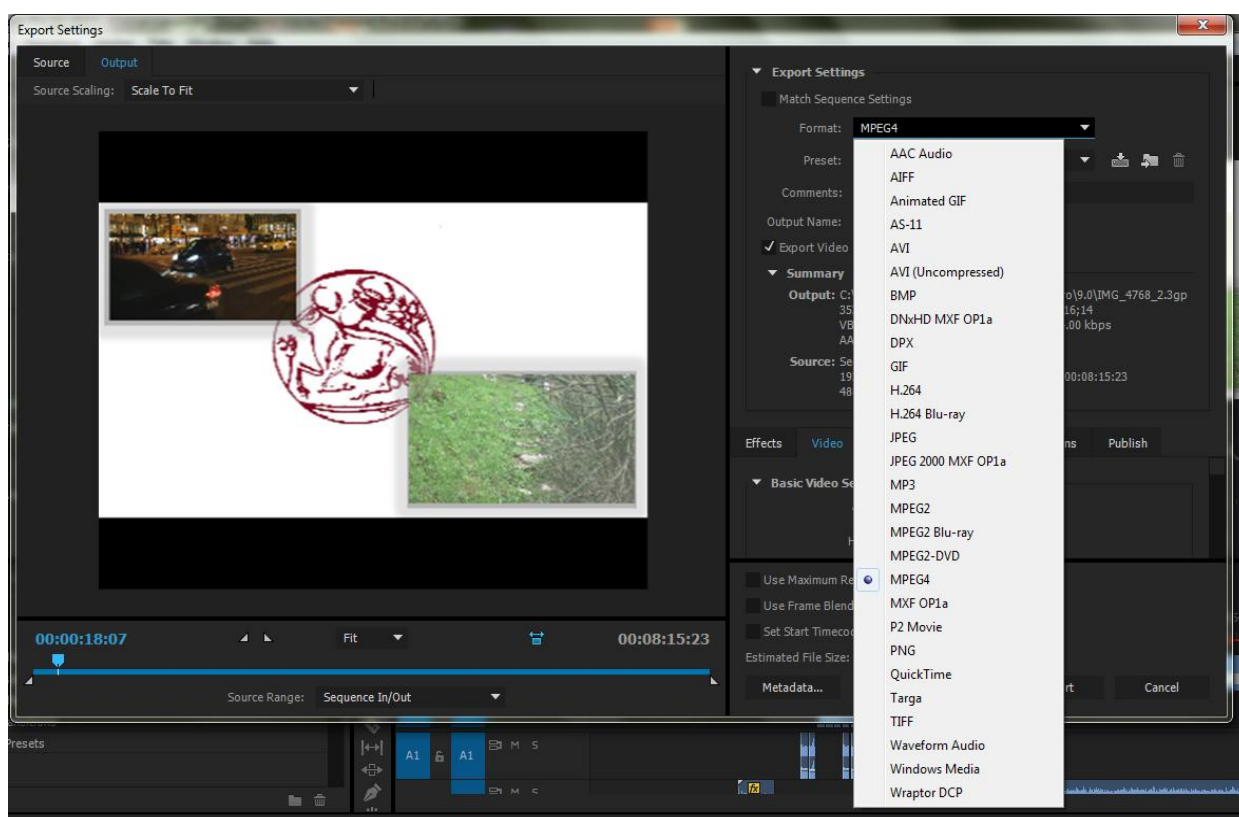
Στην παρακάτω εικόνα βλέπουμε τις μορφές κωδικοποίησης βίντεο που μας εμφανίζει (Εικ. 22).

Παρατηρούμε ότι οι περισσότερες είναι αρκετά διαδεδομένες όπως π.χ. H.264, AVI, MPEG2,

MPEG4 κ.α.

Ακόμα πριν την εξαγωγή μπορούμε να πειράξουμε και άλλες ρυθμίσεις διότι παρόλο που οι ρυθμίσεις της εικόνας και του ήχου καθώς δημιουργούμε το βίντεο μας μπορεί να είναι τέλειες και άριστες ποιοτικά, υπάρχει όμως περίπτωση να παρουσιαστούν προβλήματα στην αναπαραγωγή μιας τέτοιας παραγωγής. Για να αποφύγουμε αυτά τα προβλήματα μπορούμε να αλλάζουμε τις ρυθμίσεις εξαγωγής του βίντεο.

Με την επιλογή Project→ Project Settings→ General ελέγχουμε βίντεο, τον ήχο το keyframe και το rendering. Επιλέγουμε εάν θα χρησιμοποιήσουμε PAL ή NTSC στάνταρς για να επιλέξουμε τον ρυθμό εναλλαγής των καρτέ. Ελέγχουμε εάν οι scratch disk ρυθμίσεις είναι σωστές με την επιλογή Edit→ Preferences→ Scratch Disks. Σιγουρευόμαστε ότι οι ρυθμίσεις βίντεο και ήχου είναι επιλεγμένες για την σωστή συσκευή. Εάν οι ρυθμίσεις είναι οι απαιτούμενες είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε την εξαγωγή.



Εικόνα 25 – Μορφή κωδικοποίησης

Οι περισσότερες κωδικοποιήσεις μας επιτρέπουν να εξάγουμε τον ρυθμό των δεδομένων. Ο ρυθμός δεδομένων (data rate) είναι το ποσό των δεδομένων ανά δευτερόλεπτο τα οποία πρέπει να επεξεργαστούν κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής του εξαγομένου βίντεο. Ο ρυθμός δεδομένων αλλάζει, εξαρτώντας από ποιο σύστημα γίνεται η αναπαραγωγή.

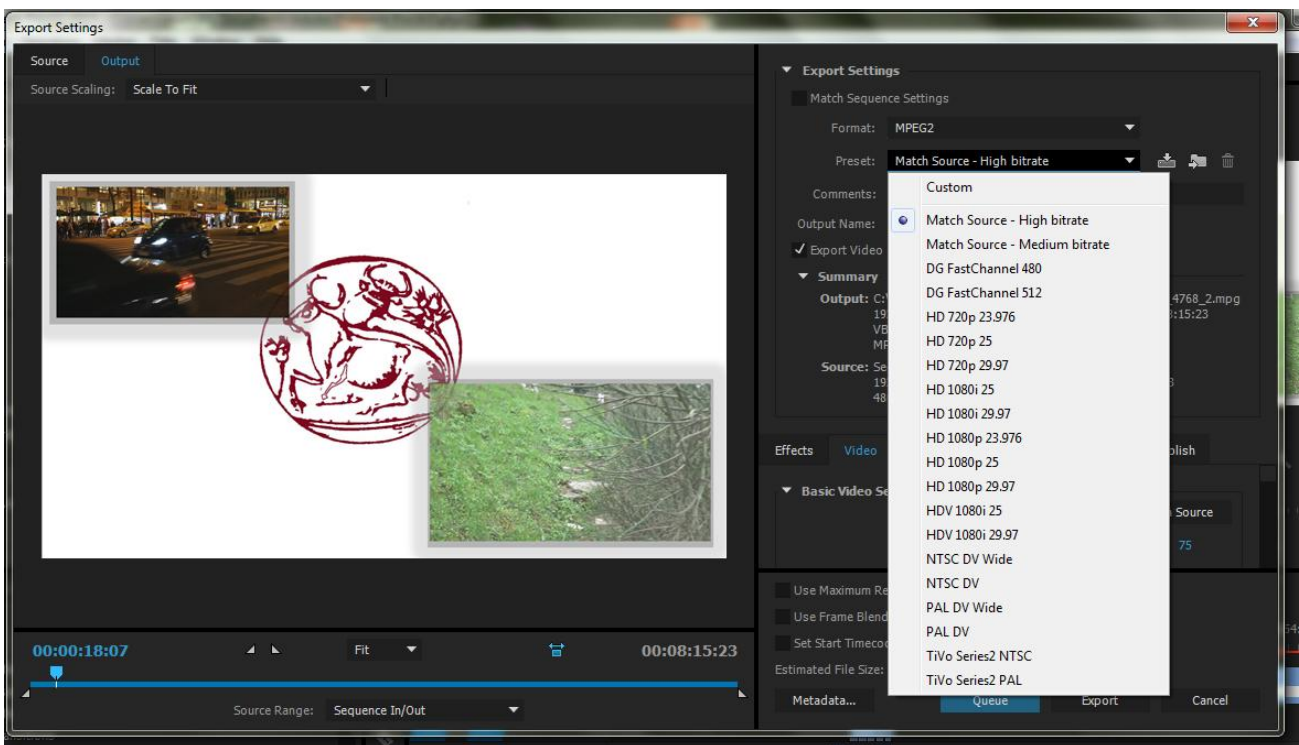
Έτσι έχοντας υπόψη μας σε τί σύστημα θα γίνει η αναπαραγωγή της ταινίας μπορούμε να επιλέξουμε αντίστοιχα κωδικοποιήσεις σε μορφές κατάλληλες για αναπαραγωγή σε H/Y, DVD Player, CD Player ακόμα και Blue-Ray Player. Εμείς επιλέξαμε τον κωδικοποιητή MPEG4 που είναι από τους πιο καινούργιους και η συμπίεσή του είναι πιο αποτελεσματική από πολλές άλλες μορφές κωδικοποίησης όπως διδαχθήκαμε και στο μάθημα των πολυμέσων. Έπειτα εμφανίζεται

το μενού επιλογής του ρυθμού συμπίεσης της εικόνας και του ήχου του βίντεο μας. Προτιμήσαμε να μην το πειράζουμε και να χρησιμοποιήσουμε μία από τις υπάρχοντες μορφές βίντεο. (Εικ. 26).

Αφού έχουμε ολοκληρώσει το project μας φτάνει η στιγμή να πατήσουμε το μαγικό κουμπί EXPORT. Για να ολοκληρωθεί η κωδικοποίηση - συμπίεση του βίντεο σε πολύ καλή ποιότητα δεν χρειάζεται να περιμένουμε κοιτάζοντας την οθόνη, κάνουμε ότι δουλειά έχουμε και όταν γυρίσουμε πίσω, ίσως έχει τελειώσει.

Η παραπάνω αναφορά αποτέλεσε μία σύντομη περιγραφή των δυνατοτήτων και λειτουργιών του προγράμματος. Η χρήση του δεν περιορίζεται μόνο σε αυτά, οι λειτουργίες του είναι απεριόριστες.

Στην επόμενη ενότητα όμως θα δούμε πως συντέλεσαν αυτές οι λειτουργίες στην ολοκλήρωση της ταινίας μας.



Εικόνα 26 – Ποιότητα βίντεο

6.2 Ανάλυση της ταινίας σε ενότητες δίνοντας έμφαση στις τεχνοτροπίες που χρησιμοποιήθηκαν.

6.2.1 Δημιουργία εργασίας

Πριν δημιουργήσουμε την εργασία πήραμε ως δεδομένα τρία κριτήρια με τα οποία θα έπρεπε να διαλέξουμε την κατάλληλη ποιότητα και μορφή του video. Πρώτο ήταν η ανάλυση που είχε η ψηφιακή κάμερα με την οποία είχαμε τραβήξει τις σκηνές , η οποία ήταν 1920 x 1080 pixels. Το επόμενο ήταν το ύψος που έπρεπε να δώσουμε στα video για να δίνει μια χροιά ταινίας , οπότε και διαλέξαμε Aspect Ratio 16:9 , το οποίο χρησιμοποιείται για μεγάλη και πανοραμική εικόνα όπως επίσης και σε όλες τις κινηματογραφικές παραγωγές. Τελευταίο κριτήριο ήταν η δειγματοληψία της μουσική που θα έντυνε την ταινία μικρού μήκους όπου και επιλέξαμε να είναι ίδια για όλα τα κομμάτια για να υπάρχει με συνοχή μεταξύ τους (48KHz) . Συνοψίζοντας όλα αυτά επιλέξαμε ως την πιο καλά χαρακτηριστικά video για την εργασίας μας την μορφή HD 1080p 25.

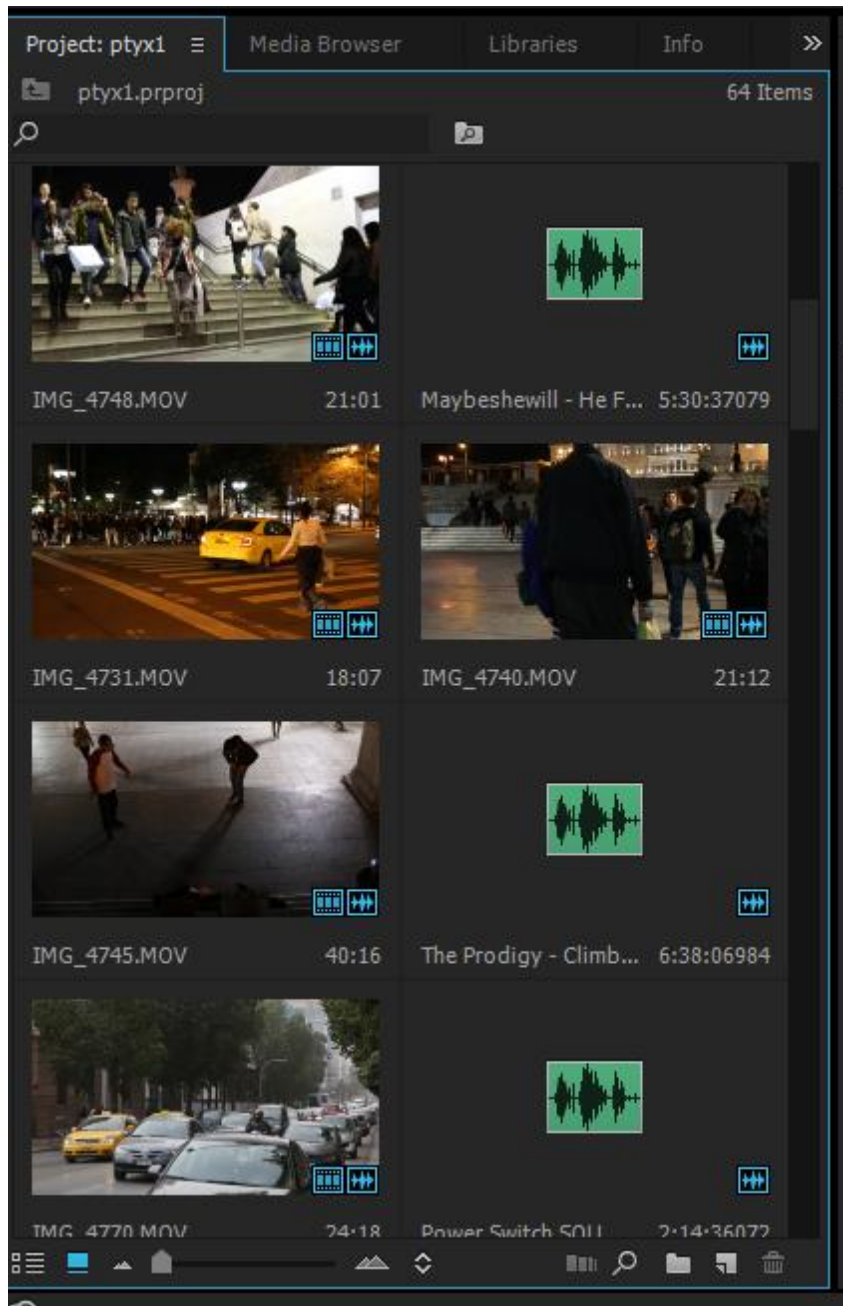
6.2.2 Εισαγωγή των αρχείων και οργάνωσή τους

Ξεκινώντας την διαλογή των πλάνων που είχαμε συλλέξει από την ψηφιακή κάμερα σκεφτήκαμε να περάσουμε όλα τα πλάνα από την εξωτερική κάρτα μνήμης της κάμερας στο πρόγραμμα και από εκεί θα τα συλλέγαμε. Ο αριθμός των σκηνών ήταν όμως αρκετά μεγάλος - σχεδόν 150 στοιχεία. Μετά είδαμε πως κάτι τέτοιο δεν διευκόλυνε καθόλου διότι φορτωνόταν αρκετά η μνήμη του υπολογιστή και οι αποδόσεις του μειώνονταν υπερβολικά , αφού το Adobe Premiere έχει μεγάλες απαιτήσεις για να τρέξει.

Οπότε αποφασίσαμε να οργανώσουμε τις σκηνές που θα θέλαμε ίσως να είναι μέρος της ταινίας. Δηλαδή επιλέξαμε τα πλάνα που πιστεύαμε ότι είναι τα πιο κατάλληλα για το είδος ταινίας που είχαμε να φτιάξουμε αλλά και να ανταποκρίνονται στις προτεραιότητες που έπρεπε να δώσουμε στον τρόπο που έπρεπε να παρουσιάσουμε το κάθε μέρος τις ταινίας. Αν και κάπως χρονοβόρο αυτό το μέρος τις δουλειάς , ήταν αρκετά σημαντικό γιατί πήραμε μια γενική άποψη για το τι έχουμε στην διάθεση μας για να δημιουργήσουμε αργότερα.

Αφού εισάγουμε τα αρχεία video στο πρόγραμμα (File->Import) αυτά εμφανίζονται στο Project Panel, (κάτω αριστερή περιοχή) σαν αντικείμενα μέσα στο πλαίσιο. Έτσι αφού εισάγαμε όλα τα στοιχεία που θέλαμε - αρχεία video , μουσικά κομμάτια αλλά και μερικά ηχητικά εφέ τα εισάγαμε με drag and drop στον φάκελο. (Εικ. 27)

Πλέον είχαμε μια πιο καθαρή εικόνα για το τι διαθέταμε και για το τι θα χρειαστεί παρακάτω στο μοντάζ.



Εικόνα 27 –
Εισαγωγή μουσικής

6.3 Σύνθεση επί μέρους σκηνών

6.3.1 Διαχωρισμός σε υπομέρη

Αφού συλλέξαμε το υλικό τις εργασίας σκεφτήκαμε ότι το επόμενο βήμα θα ήταν να φτιάξουμε ένα διάγραμμα τις εργασίας και έχοντας αυτό ως άξονα να κινηθούμε σταδιακά και βάση αυτού να δημιουργήσουμε την ταινία.

Έπειτα ακούγοντας προσεκτικά τη μουσική που είχαμε επιλέξει να συνοδεύει την ταινία σκεφτήκαμε να χωρίσουμε τα μέρη του διαγράμματος βάση των κομματιών, αφού με την αλλαγή της μουσικής υπόκρουσης αλλάζει και το ύφος που θέλουμε να περάσουμε. Βάση αυτών των μερών θα επιλέγαμε και τα πλάνα που θα χρησιμοποιήσαμε.

Συνεχίζοντας με αυτό τον τρόπο και αρχίζοντας το μοντάζ τις ταινίας είδαμε πως τα μουσικά κομμάτια δη ήταν ο καλύτερος τρόπος για να κάνουμε τον διαχωρισμό τις ταινίας. Σε αυτό μας βοήθησε και οι γνώμες τρίτων καθώς σε αρκετά στάδια τις εργασίας προτιμήσαμε να την παρουσιάζουμε σε φίλους για να παίρνουμε και μια δεύτερη γνώμη για το πως θα συνεχίσουμε την διαδικασία. Αυτό βάση εμπειρίας αφού τελειώσαμε την εργασία είναι ένα αρκετά σημαντικό μέρος της, αφού οι δημιουργοί όσο και αν ασχοληθούν και όσο ενδιαφέρον να έχουν για αυτό που φτιάχνουν, η συνεχής τριβή τους με το έργο τους τους κάνει να αλλάζουν την κρίσης τους.

Οπότε αποφασίσαμε να δημιουργήσαμε και άλλα μέρη της εργασίας και να αλλάξουμε τον τρόπο που θέλαμε να στήσουμε την ταινία. Η τελική ταινία αποτελείται εν τέλη από τέσσερα μέρη και μια εισαγωγή επιπλέον.

Πιο κάτω θα δούμε αναλυτικά και θα περιγράψουμε το κάθε μέρος του διαγράμματος της ταινίας ξεχωριστά.

Τα πρώτα πλάνα γυρίστηκαν σε ένα καταπράσινο λιβάδι με μαργαρίτες, όπου η κάμερα ξεκινάει από το έδαφος και ανασηκώνεται.

6.3.2 Εισαγωγικό κομμάτι

Η εργασία ξεκινάει με μια καθαρά εισαγωγική οθόνη τίτλων όπου παραμένει σταθερή και περιέχει το λογότυπο του ΤΕΙ Κρήτης, το όνομα του τμήματος, τον πλήρη τίτλο της εργασίας καθώς και τα ονόματα των σπουδαστών που ασχολήθηκαν με το δημιουργία της παρούσας εργασίας.

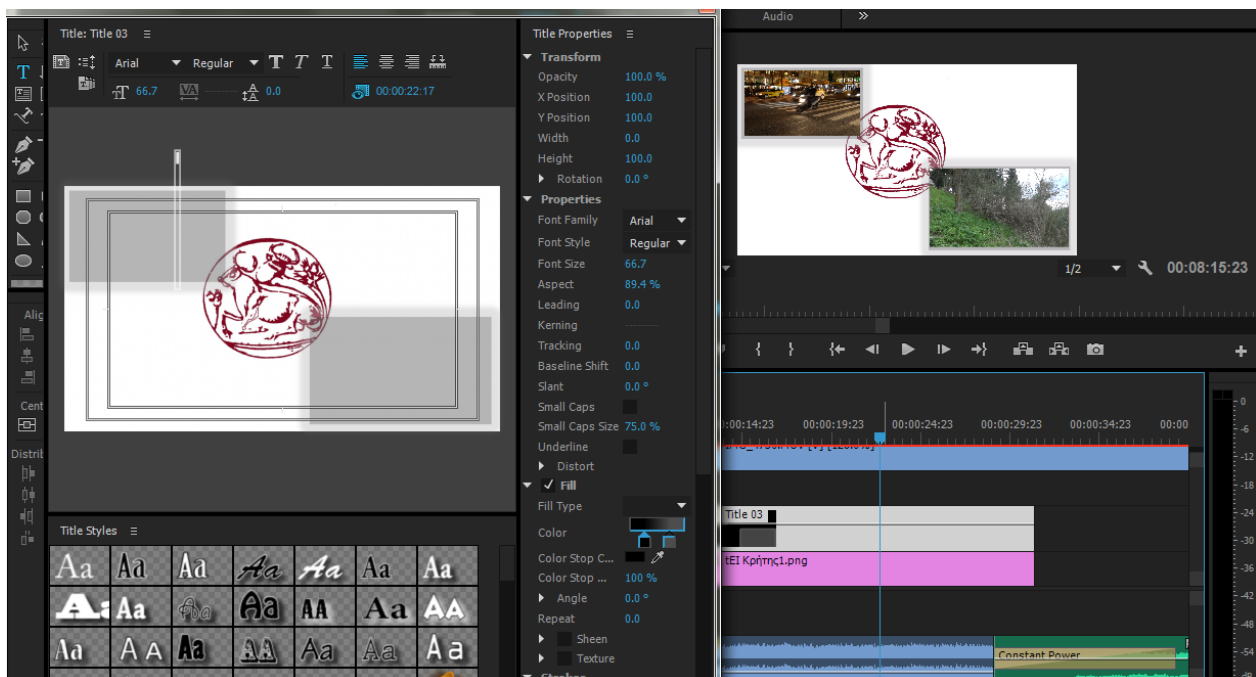
Η οθόνη αυτή διαρκεί τα 10 πρώτα δευτερόλεπτα του βίντεο και έχει πραγματοποιηθεί με την χρήση του αντικειμένου Title του Adobe Premiere και χρησιμοποιείται συνήθως για την δημιουργία τίτλων όπου μπορούμε να επεξεργαστούμε τη μορφή που θα έχει ο τίτλος. Μπορούμε να ορίσουμε τη γραμματοσειρά, το μέγεθος, να προσθέσουμε εφέ, αλλά και να δημιουργήσουμε σχήματα με τα εργαλεία που υπάρχουν στην αριστερή πλευρά. Στο κάτω μέρος του παραθύρου υπάρχουν τα Text Styles για τη μορφή του κειμένου. Με τη γραμμή κύλισης δίπλα από τα δείγματα των στυλ εμφανίζονται αρκετά ακόμη στυλ. Κλείνοντας το παράθυρο του τίτλου, εμφανίζεται το αρχείο Title 01 στο project πάνελ.

Το αντικείμενο title μπορεί να περιέχει απλό κείμενο αλλά και κείμενο μια πολλές διαφορετικές γραμματοσειρές, κινούμενο κείμενο με αρκετά εφέ, φόντο όπου μπορούμε να

χρησιμοποιήσουμε ένα χρώμα ή ακόμα και μια εικόνα , τον σχεδιασμό διαφόρων σχημάτων αλλά και βίντεο που μπορεί να παίζει ως background. Εδώ το φόντο έχει επιλεγεί να είναι άσπρο και το κείμενο απλό με Arial Bold γραμματοσειρά και με χρώμα gradient από μαύρο σε γκρι. Το λογότυπο του ΤΕΙ Κρήτης έχει τοποθετηθεί πάνω αριστερά στην οθόνη και ένα layer πάνω από το title για να το υπερκαλύπτει.

Επόμενη οθόνη είναι ένα απλό αντικείμενο title με ένα μονόχρωμο άσπρο φόντο που διαρκεί ένα δευτερόλεπτο.

Μετά πηγαίνουμε σε ένα “ημι-εισαγωγικό” κομμάτι για την μεταφορά από την προηγούμενη οθόνη σε μία που αρχίζει να έχει μεγαλύτερη σχέση με το θέμα της εργασίας το οποίο διαρκεί μέχρι το 31ο δευτερόλεπτο του βίντεο. Έχει ως φόντο το λογότυπο του ΤΕΙ Κρήτης σε μεγαλύτερο μέγεθος και γίνεται ταυτόχρονη αναπαραγωγή δύο μικρών αποσπασμάτων βίντεο , ένα βίντεο που απεικονίζει σκηνές από ένα αστικό περιβάλλον και άλλο ένα από ένα φυσικό περιβάλλον . Αυτά προβάλλονται στην αριστερή πάνω γωνία και την δεξιά κάτω γωνία αντίστοιχα και περιβάλλονται από κάδρα που δίνουν την αίσθηση ότι είναι δύο αντικείμενα που έχουν τοποθετηθεί πάνω σε μία επιφάνεια. Εδώ γίνεται ξανά χρήση του Title όπου έχουμε δημιουργήσει δύο ορθογώνια σχήματα λίγο μεγαλύτερα από τις διαστάσεις των δύο βίντεο για να δημιουργείται ένα πλαίσιο γύρω από τα βίντεο , και έχουμε ενεργοποιήσει επίσης τις σκιές (shadow) στα δύο αυτά αντικείμενα . Τα δύο βίντεο έχουν τοποθετηθεί πάνω από τα σχήματα , εισάγοντας τα σε υψηλότερο στρώμα layer έτσι ώστε να καλύπτουν το Title. (**Εικ. 28**)



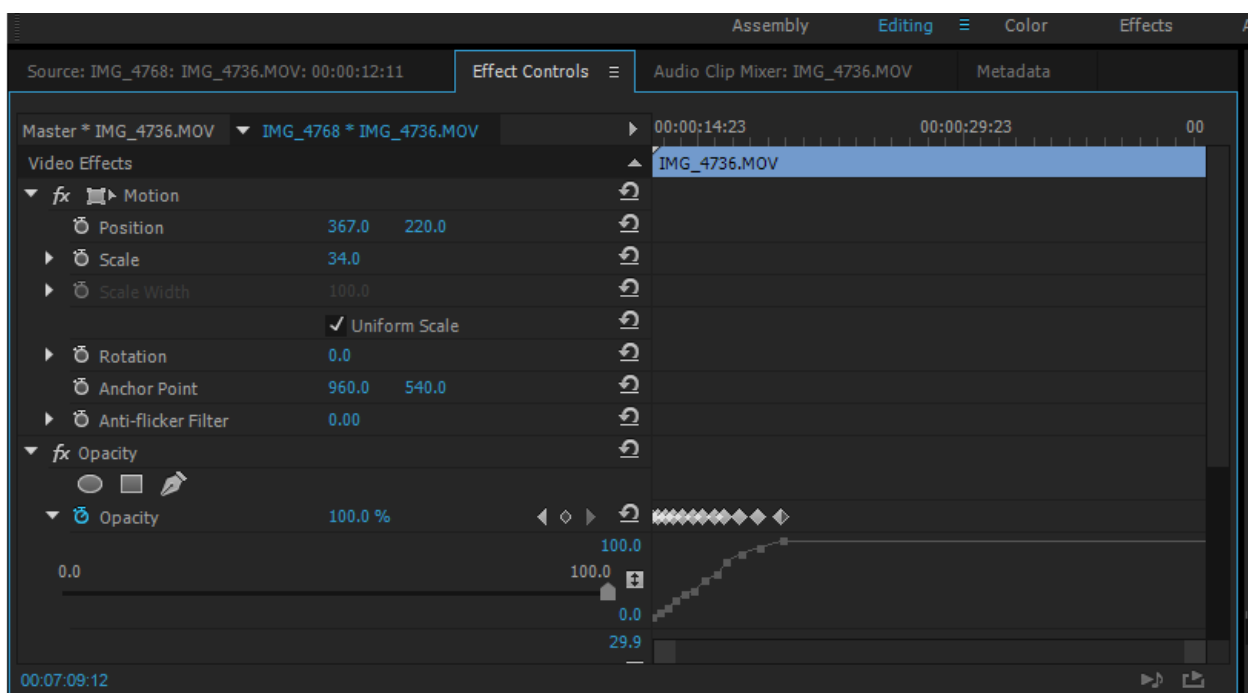
Εικόνα 28 - title_shadow

6.3.3 Μέρος 1^ο : Η πόλη

Το πρώτο μέρος αποτελείται από σκηνές τραβηγμένες στην πόλη σε διαφορετικές στιγμές της μέρας αλλά και της νύχτας , σε εσωτερικούς αλλά και εξωτερικούς χώρους . Οι πρώτες σκηνές είναι σχετικά ήρεμες όπως και η μουσική που έχει ντύσει τα βίντεο που έχουμε τραβήξει. Αυτό το μέρος έχει σκοπό να προβάλλει την καθημερινή εικόνα της πόλης όπου συναντά κανείς όταν περιηγείται σε αυτήν και τις αυτά που συναντά σε έναν κοινό περίπατο του για να πάει στην δουλειά του ή για να μετακινηθεί.

Στην αρχή αυτού του μέρους έχει επιλεγεί μία αρκετά ήρεμη κλασική μουσική του Μπαχ όπου έχει συνδυαστεί με μία σταθερή εικόνα μίας διασταύρωσης όπου διέρχονται πεζοί αλλά και οχήματα. Η ταχύτητα είναι η φυσική.

Στην συνέχεια έχουμε πλάνο επίσης από μία διασταύρωση όπου την διασχίζει ένας πεζός και ένα μηχανάκι. Σε αυτό το σημείο για την αλλαγή μεταξύ των δύο πλάνων (αλλά και στις περισσότερες από τις επόμενες εναλλαγές μεταξύ των πλάνων του βίντεο) έχει χρησιμοποιηθεί το εφέ Video Effects → Opacity , όπου δημιουργώντας keyframes στην σειρά με διαφορετικό opacity το οποίο το μειώνουμε σταδιακά (ή το αυξάνουμε αντίστοιχα) επιτυγχάνουμε την μεταβολή της αδιαφάνειας των δύο βίντεο που θέλουμε να αναμείξουμε. (**Είκ. 29**)



Εικόνα 29 - Opacity

Εδώ επίσης έχουμε χρησιμοποιήσει ένα εφέ ήχου , Audio Effects → Volume όπου ενώ έχουμε χαμηλώσει εντελώς τα επίπεδα ήχου του βίντεο για να ακούγεται μόνο η μουσική υπόκρουση , όμως στο σημείο όπου διέρχεται το μηχανάκι επαναφέρουμε τον ήχο για να δώσουμε μια

αίσθηση φυσικότητας της εικόνας.

Επιπλέον έχει γίνει αλλαγή της μουσικής υπόκρουσης σε ένα πιο γρήγορο ορχηστρικό κομμάτι το οποίο συμβαδίζει με τον ρυθμό ζωής που ακολουθεί στα επόμενα πλάνα , τα οποία είναι εντός των σταθμών του μετρό και απεικονίζουν πολύ κόσμο να μετακινείται εντός αυτών. Σε ένα σημείο έχει χαμηλωθεί η ταχύτητα του βίντεο για να δώσουμε έμφαση στην αγκαλιά μεταξύ δύο ανθρώπων ανάμεσα στο πλήθος.

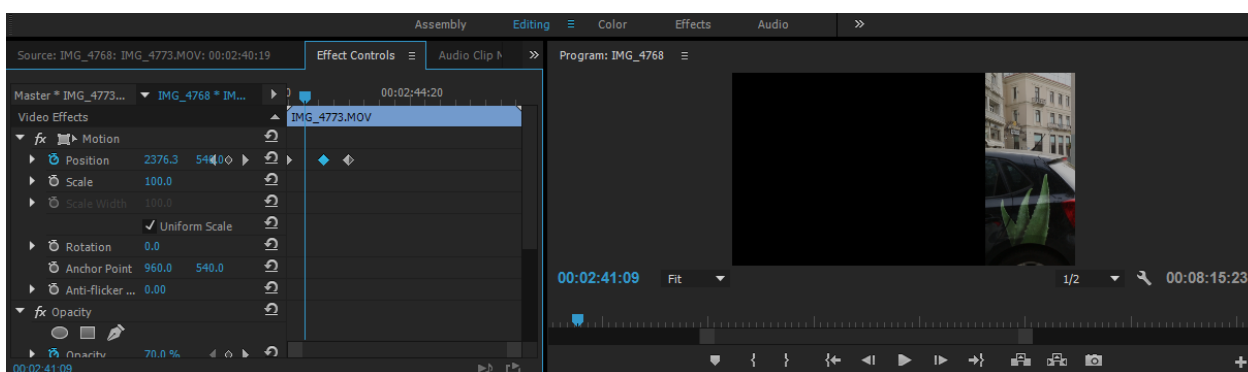
Μετά ακολουθεί ένα πλάνο με ένα λεωφορείο που διέρχεται , το οποίο στην συνέχεια γυρίζει πίσω. Αυτό έγινε μέσω της επιλογής reverse speed όπου το βίντεο παίζει αντίστροφα.

Τα επόμενα πλάνα είναι τραβηγμένα νύχτα και συνδυάζονται με την αλλαγή της μουσικής υπόκρουσης με ένα ορχηστρικό τραγούδι που έχει μια πιο ρομαντική χροιά καθώς πέφτει η νύχτα.

Ακολουθούν πλάνα από την είσοδο του μετρό σε γρήγορη ταχύτητα , δύο παιδιά που χορεύουν ανάμεσα στον κόσμο και ένας πολυσύχναστος δρόμος με μεγάλη κυκλοφορία αυτοκινήτων σε γρήγορη ταχύτητα.

Στο τέλος αυτού του μέρους στην εναλλαγή δύο σκηνών έχει χρησιμοποιηθεί ένα εφέ το οποίο το δημιουργήσαμε εμείς και θυμίζει την αλλαγή των εικόνων χειροκίνητα με κάποιον διακόπτη, χρησιμοποιήσαμε το εφέ που αλλάζει την θέση της εικόνας και την μεταφέρει κάθετα ,

Video Effectes → Position και ταυτόχρονα προσθέσαμε ένα ηχητικό εφέ από το κλικ που κάνει ένας διακόπτης. (**Εικ. 30**)



Εικόνα 30 - Position

6.3.4 Μέρος 2ο : Η άλλη πλευρά της πόλης

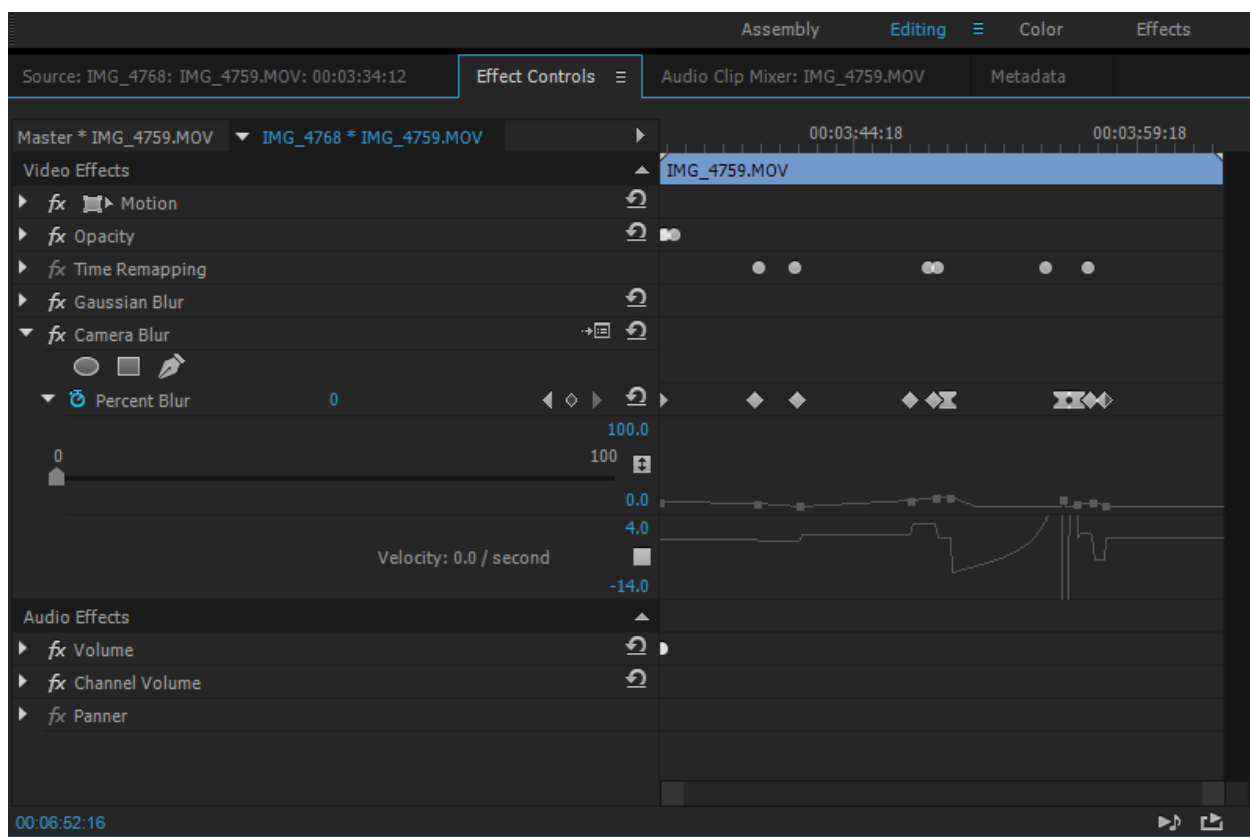
Στο δεύτερο μέρος του project παρουσιάζονται οι διαφορετικές πλευρές της πόλης. Δηλαδή αυτές που δεν θα συναντήσει κάποιος εύκολα την μέρα , ή αυτές που δεν είναι και τόσο ευχάριστες για τον θεατή . Σε αυτό το μέρος αναδεικνύεται η κακή πλευρά μιας μεγαλούπολης και το πως έχει επιδράσει στην ζωή των ανθρώπων που ζουν σε αυτή . Βλέπουμε δηλαδή τις δυσκολίες που αναπτύσσονται από την μεγάλη συγκέντρωση πληθυσμού σε ένα μέρος , αλλά ταυτόχρονα

προβάλουμε και τις ανέσεις που προσφέρονται για παράδειγμα στον τρόπο διασκέδασης. Έτσι με αυτές τις μεγάλες αποκλίσεις μεταξύ αυτών των εικόνων τονίζονται πάρα πολύ και οξύνονται τα καλά και τα κακά που έχει να μας προσφέρει ένα μεγάλο αστικό κέντρο.

Σε αυτό το σημείο η μουσική αρχίζει με αργό tempo το οποίο αυξάνεται σιγά σιγά και καταλήγει με αρκετά γρήγορο ρυθμό. Οι πρώτες σκηνές όπου και παρουσιάζονται εικόνες ανθρώπων που ζουν κάτω από δύσκολες συνθήκες έχουν σκοπό να προβληματίσουν τον θεατή και σε συνδυασμό με την αινιγματική μουσική υπόκρουση να τον κάνουν να σκεφτεί.

Για αρχή τα πλάνα δείχνουν απορρίματα σε δρόμους όπου κυκλοφορούν πολλοί άνθρωποι και δεν απασχολούν κανέναν. Η ταχύτητα του video έχει αυξηθεί για να δίνεται έμφαση στην άσχημη -σε εισαγωγικά- θέα της πόλης. Η επόμενη σκηνή που παρουσιάζει έναν άστεγο άνδρα ,θέλαμε σε αυτό το σημείο να τονίσουμε το πρόβλημα που θέλουμε να αναδείξουμε κόβοντας το συγκεκριμένο πλάνο σε πολλά μικρότερα μικρά κομμάτια και προσθέτοντας μία κενή μαύρη οθόνη ανάμεσα τους (διάρκεια μερικών εκατοστών του δευτερολέπτου) έτσι ώστε να μοιάζει ότι αναβοσβήνει.

Στη συνέχεια το επόμενο μέρος παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον αφού έχουμε γυρίσει τα πλάνα με φυσικό τρόπο έτσι όπως θα έβλεπε κάποιος που περπατούσε. Οι σκηνές είναι γυρισμένες σε ένα κεντρικό πεζοδρόμιο της πόλης όπου συνυπάρχουν περαστικοί που κάνουν τα ψώνια τους αλλά και αυτοσχέδια καταλύματα ανθρώπων που έχουν βρει μια στέγη κάτω από τα μπαλκόνια των πολυκατοικιών. Οι σκληρές αυτές εικόνες έχουν τονιστεί χρησιμοποιώντας το εφέ BLUR (Video Effects -> Camera Blur) το οποίο θολώνει την εικόνα. Έχουμε επιλέξει όμως να θολώνουμε ανά διαστήματα και όχι συνεχώς , οπότε χρησιμοποιήσαμε την επιλογή Percent Blur που διαθέτει αυτό το εφέ, δημιουργώντας ένα γράφημα με ευθείες που αυξάνει ή μειώνει σταδιακά το εφέ. (**Εικ. 31**)

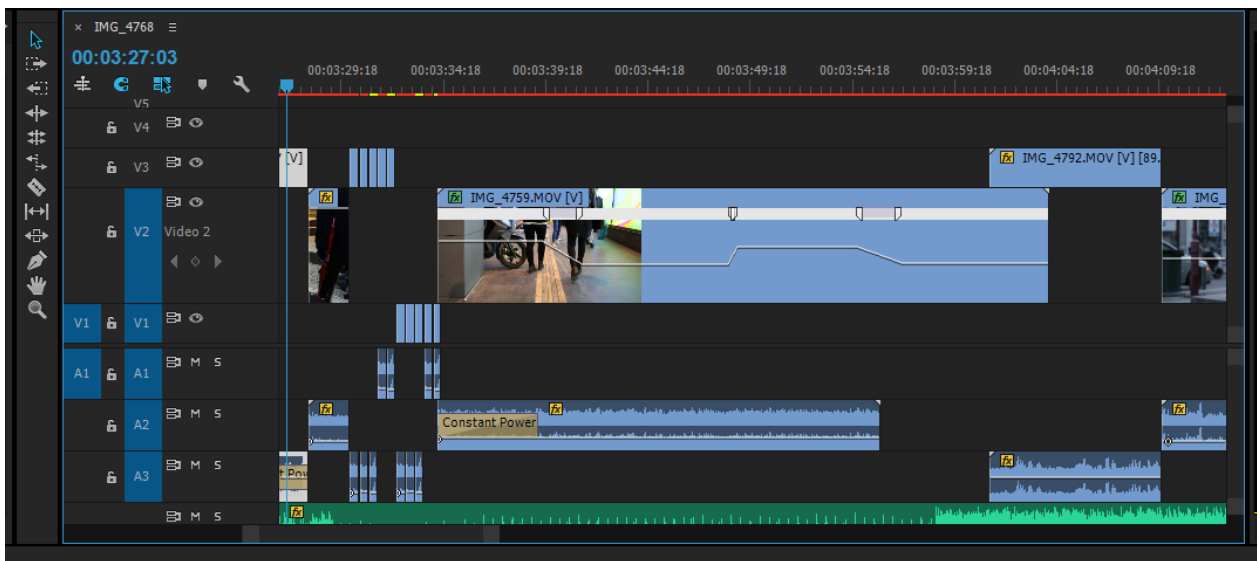


Εικόνα 31 - Percent Blu

Ταυτόχρονα βάζοντας keyframes πάνω στο video και ανεβοκατεβάζοντας την γραμμή που δημιουργούν καταφέραμε να παίξουμε με την ταχύτητα των πλάνων. (**Εικ. 32**)

Το τελικό αποτέλεσμα δίνει την εντύπωση ότι κοιτάς μέσα από το βλέμμα κάποιου που αντιμετωπίζει ένα πρόβλημα και δημιουργεί ένα αίσθημα άγχους.

Μετά από αυτά ακολουθούν εικόνες από μαγαζιά νυχτερινής διασκέδασης , ο φωτισμός είναι χαμηλός και έχουμε επιλέξει να ακούγεται και η μουσική που συνεχιζόταν από πριν αλλά και η μουσική που παίζει στους χώρους αυτούς. Η συνέχεια αυτών των πλάνων αν και περιεργη έχει ως σκοπό να δείξει ότι στο ίδιο αστικό περιβάλλον συνυπάρχουν πολλές διαφορετικές κοινωνικές ομάδες με τεράστια χάσματα.



Εικόνα 32 – Εναλλαγή ταχύτητας πλάνων

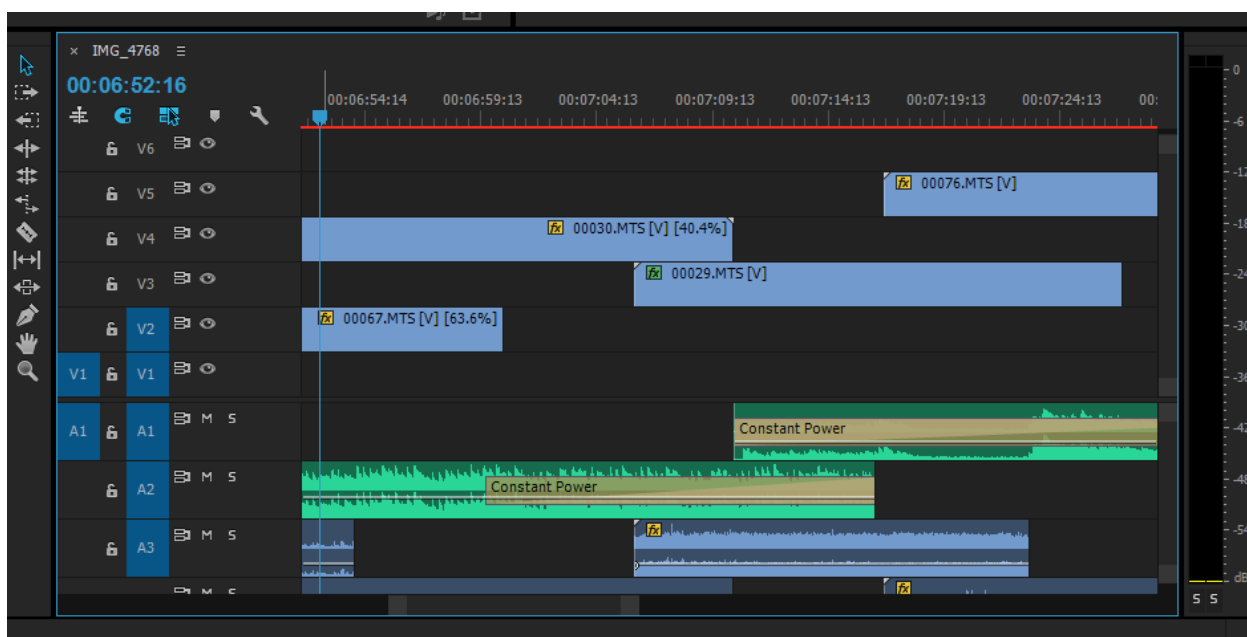
6.3.5 Μέρος 3: Η φύση

Σε αυτό το μέρος έχουμε ως σκοπό να προβάσουμε την γαλήνη και την ηρεμία που προσφέρει η επαφή του ανθρώπου με το φυσικό, παρά με το ανθρωπογενές / αστικό περιβάλλον.

Οπότε θεωρήσαμε λογικό να τραβήξουμε πλάνα μακριά από την πόλη , που περιέχουν κυρίως φυσικά τοπία και σκηνές που έχουν λείψει από το μάτι ενός ανθρώπου που κατοικεί στην πόλη. Η μουσική που καλύπτει αυτά τα πλάνα είναι σαφώς αρκετά ήρεμη και χαλαρωτική , αφού αυτό το αποτέλεσμα θα θέλαμε να περάσουμε στον θεατή. Δηλαδή να μεταφέρουμε την αίσθηση ότι είναι ο ίδιος ο θεατής σε ένα μέρος όπου απολαμβάνει την ομορφιά της φύσης.

Η μετάβαση από το ένα μουσικό κομμάτι στο άλλο (σε αυτό το σημείο αλλά και σε όλες τις προηγούμενες και επόμενες αλλαγές μεταξύ των ηχητικών κομματιών) γίνεται με το εφέ Constant Power (Audio Transitions → Crossfade → Constant Power) . Το εφέ αυτό γίνεται drag and drop πάνω στην αρχή ή το τέλος του ηχητικού αρχείου που έχουμε προσθέσει. Αφού

επιλέξουμε την διάρκεια του εφέ, δημιουργείται μια ομαλή και σταδιακή αύξηση της έντασης (ή της μείωσης αντίστοιχα εάν το προσθέσουμε στο τέλος). (**Εικ. 33**)



Εικόνα 33 - Constant Power

Τα πρώτα πλάνα γυρίστηκαν σε ένα καταπράσινο λιβάδι με μαργαρίτες , όπου η κάμερα ξεκινάει από το έδαφος και ανασηκώνεται. Σε αυτό όπως και σε μερικά από τα επόμενα πλάνα που αφορούν την φύση έχει χρησιμοποιηθεί το εφέ Warp Stabilizer (Video Effects -> Distort -> Warp Stabilizer)

Το εφέ αυτό διατηρεί την αρχική κίνηση της κάμερας, και την καθιστά πιο ομαλή. Όταν επιλεγεί, μπορούμε να ελέγχουμε τον τρόπο της κίνησης της κάμερας. Επίσης μπορεί να σταθεροποιήσει την κίνηση με αποτέλεσμα να μετατρέψει τα πλάνα χειρός σε σταθερή και ομαλή λήψη.

Στη συνέχεια παρουσιάζεται η θέα από την πλαγιά ενός ψηλού λόφου , παράλληλα εισάγουμε και ένα δεύτερο video και με την επιλογή position των video effects το προβάλλουμε στο δεύτερο μισό της οθόνης. Το video αυτό δείχνει τον ουρανό της Αθήνας , ο οποίος είναι αρκετά θολός , με χαμηλή ορατότητα και μουντός.

Οι δυο αυτές εικόνες που προβάλλονται μαζί θέλουν να τονίσουν την τεράστια διαφορά που έχει το ίδιο τοπίο (ουρανός) από τα διαφορετικά σημεία όπου το παρατηρείς. Στην μια περίπτωση προσφέρει ένα όμορφο συναίσθημα ελευθερίας και στην άλλη ένα καταθλιπτικό συναίσθημα. Έπειτα ακολουθεί ένα κοντινό πλάνο σε μια παπαρούνα , και χρησιμοποιώντας το εφέ Lighten (Video effects → Opacity → Blend Mode → Lighten) , όπου το αποτέλεσμα κάθε χρώματος είναι το φωτεινότερο του καναλιού της πηγής , και συγχωνεύουμε το προηγούμενο πλάνο με αυτό. Το μέρος αυτό τελειώνει με ένα κοπάδι αμνοεριφίων που βόσκουν ήρεμα στην πλαγιά ενός επικλινούς λόφου.

6.3.6 Μέρος 4: Η ζωή στην φύση και η επέμβαση σε αυτή

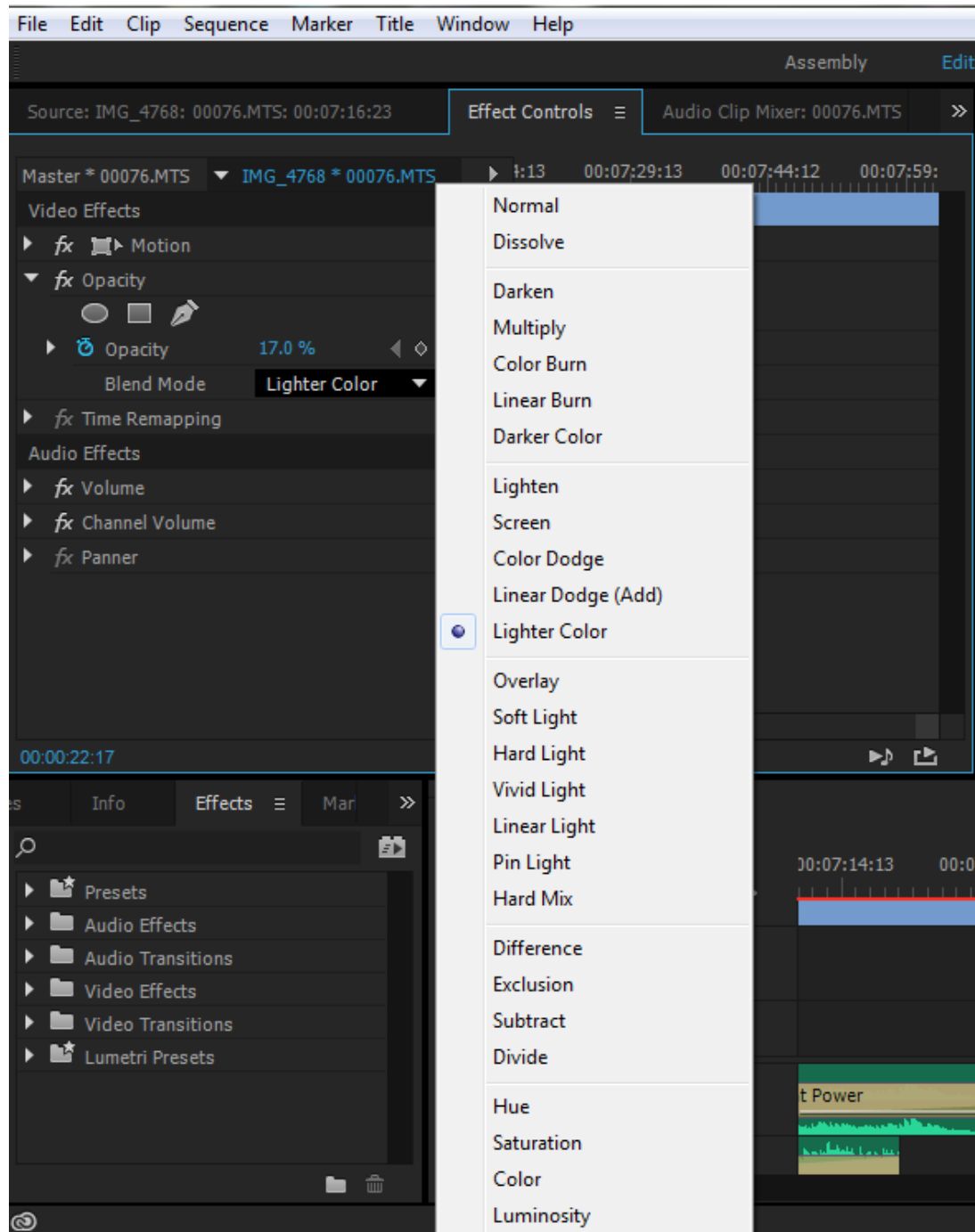
Στο τέταρτο και τελευταίο μέρος του project θα προβάσουμε την όμορφη πλευρά της φύσης αλλά και τις εν μέρη δυσκολίες και τις απαιτήσεις που έχει η επιβίωση σε αυτήν για αυτούς που ασχολούνται με την αγροτική ζωή και ζουν στην ύπαιθρο. Επίσης δείχνουμε και τις αλλαγές που έχει επιβάλει ο άνθρωπος σε αυτήν για να μπορέσει να την φέρει πιο κοντά στις ανάγκες του. Το ύφος της μουσικής υπόκρουσης σε αυτό το σημείο είναι να μην ήρεμο αλλά βγάζει και ένα είδος νοσταλγίας και προβληματισμού.

Η σκηνή που ακολουθεί έχει συγχωνευτεί με την προηγούμενη χρησιμοποιώντας το εφέ Screen (Video effects → Opacity → Blend Mode → Screen) και παριστάνει έναν αγρότη που χρησιμοποιεί ένα ραντιστικό μηχάνημα για να ψεκάσει τα δέντρα του. Το εφέ αυτό πολλαπλασιάζει τα συμπληρώματα των τιμών του καναλιού, και στη συνέχεια παίρνει το συμπλήρωμα του αποτελέσματος, δηλαδή το αποτέλεσμα είναι παρόμοιο με την προβολή πολλών φωτογραφικών διαφανειών ταυτόχρονα σε μία μόνο οθόνη.

Έπειτα αναμείξαμε ένα πλάνο από την διαδικασία που χρειάζεται για να βγάλει κάποιος νερό από το πηγάδι , δηλαδή ένα μέσο που χρησιμοποιούσαν για αιώνες οι άνθρωποι για την επιβίωση τους , με διάφορα άλλα πλάνα που δείχνουν μεγάλα έργα που έκανε ο άνθρωπος για να αλλάξει την φύση ως προς όφελος του. Έτσι καταφέραμε να παρουσιάσουμε την μεγάλη απόκλιση που είχε η ζωή του ανθρώπου στη φύση στο παρελθόν με το παρόν. Χρησιμοποιήσαμε το εφέ Lighter Color (Video effects → Opacity → Blend Mode → Lighter Color). Υπάρχει μεγάλο πλήθος διαθέσιμων εφέ ανάμιξης βίντεο , όπως φαίνεται παρακάτω (**Εικ. 34**)

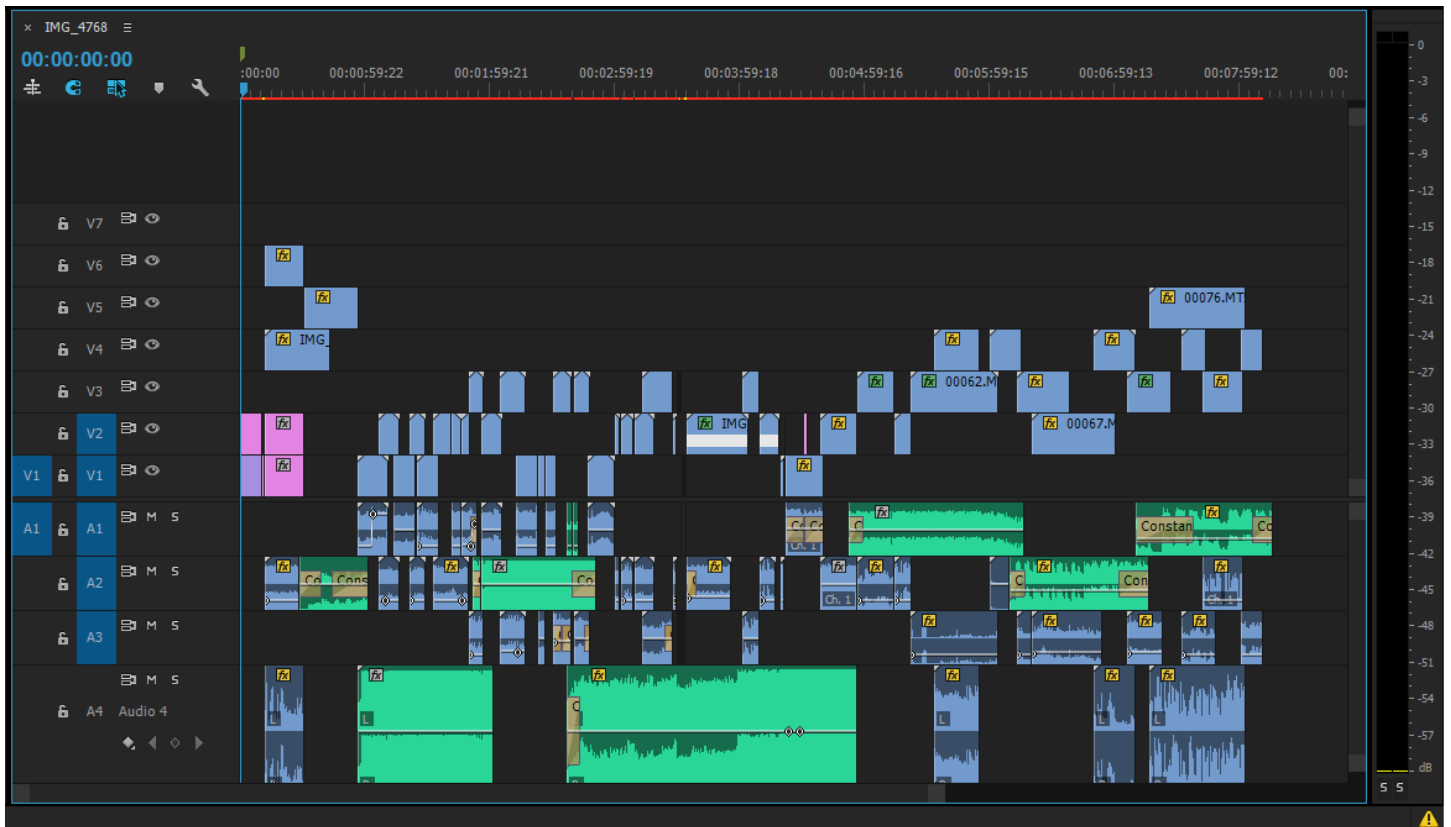
Τα βίντεο που παρεμβάλλονται και αναμιγνύονται δείχνουν τον Ισθμό , ένα πολύ μεγάλο έργο παρεμβολής του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον καθώς επίσης και ένα σκαπτικό μηχάνημα όπου κινείται σε ένα μεγάλο λατομείο όπου η μορφή της φύσης έχει αλλάξει σε μεγάλο βαθμό.

Το βίντεο τελειώνει όταν η κουβάζ ανεβεί από το πηγάδι και ο αγρότης είναι έτοιμος να συλλέξει το νερό που μάζεψε από αυτό.



Εικόνα 34 (το πλήθος των διαθέσιμων εφέ ανάμιξης βίντεο)

Η τελική εικόνα της εργασίας, όπως φαίνεται από το περιβάλλον του Adobe Premiere αν και διαμορφώθηκε αρκετές φορές έτσι ώστε να είναι πιο ευδιάκριτα οργανωμένη και φιλική στο μάτι, θα μπορούσε να χαρακτηριστεί και ως χαοτική. Αυτό συμβαίνει επειδή οι ιδέες και η σειρά των σκηνών που αποτελούν την εργασία, άλλαζαν και εξελίσσονταν συνεχώς κατά την διάρκεια ολοκλήρωσης της (Εικ. 35).



Εικόνα 35 – Χαοτική ολοκλήρωση

7 Συμπεράσματα:

Κατά τη διαδικασία δημιουργίας της παρούσας εργασίας, καταφέραμε να εκπληρώσουμε τους βασικότερους στόχους που είχαμε εξ' αρχής στο μυαλό μας. Η διάρκεια ολοκλήρωσης, αν και μεγαλύτερη απ' ό,τι περιμέναμε, ήταν μια ευχάριστη και εποικοδομητική περίοδος, που μας έβαλε σε μια διάθεση αναζήτησης, εξέλιξης και εμπάθυνας στον τομέα των πολυμέσων. Κατανοήσαμε με έναν πιο ρεαλιστικό τρόπο, τα στάδια από τα οποία πρέπει να περάσει κάποιος και τα μέσα που χρειάζεται για να ολοκληρώσει ένα βίντεο Project.

Οι κύριοι στόχοι της εργασίας ήταν η γνωριμία και η εξάσκηση στη χρήση του προγράμματος επεξεργασίας και μοντάζ βίντεο, Adobe Premiere Pro, η καταγραφή και ανάλυση ιδεών με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να εφαρμοστούν με επιτυχία στην ταινία μας με κύριο σκοπό τον προβληματισμό, καθώς επίσης και η εύρεση πρωτότυπων και ελκυστικών τρόπων με τους οποίους μπορεί κάποιος να εμβαθύνει το ενδιαφέρον του θεατή.

Μπορούμε να πούμε ότι καταφέραμε σε μεγάλο βαθμό να εκπληρώσουμε τους παραπάνω στόχους. Η ενασχόληση μας με το Adobe Premiere μας έκανε άριστους χρήστες του προγράμματος γνωρίζοντας πλέον την εισαγωγή αρκετών φίλτρων και τεχνικών βελτίωσης της εικόνας. Η μίξη των frames και η μουσική ενσωμάτωση μας βοήθησαν να κατανοήσουμε πλήρως κατά την γνώμη μας τον τρόπο μοντάζ μιας ταινίας. Ελπίζουμε ότι το αποτέλεσμα της δουλειάς μας, μας δικαίωσε. Τέλος διαπιστώσαμε ότι ο τομέας των πολυμέσων είναι κάτι που μας ενδιαφέρει ιδιαίτερα και μας κάνει δημιουργικότερους ανθρώπους.

Βιβλιογραφία:

- [1] https://el.wikipedia.org/wiki/Ταινία_μικρού_μήκους
- [2] Πράσινο βιβλίο για το αστικό περιβάλλον, επιτροπή των ευρωπαϊκών κοινοτήτων(διαθέσιμο online)
- [3]<https://apothesis.lib.teicrete.gr/handle/11713/2298> Γιώργος Βούλγαρης, Νίκος Στρατηγός πτυχιακή εργασία 2014: Ολοκληρωμένη παραγωγή ταινίας μικρού μήκους
- [4]<https://el.wikipedia.org/wiki/Κινηματογράφος>
- [5] Adobe Premiere Pro CS5 Βήμα προς Βήμα, Εκδόσεις: Μ. Γκιούρδας
- [6]<http://repository.edulll.gr/edulll/handle/10795/1461> (Ψηφιακή βιβλιοθήκη-δωρεάν PDF)
- [7]http://users.uoa.gr/~alegakis/index_el_files/PDFfiles/FysiPoli.pdf Η φύση στην πόλη Α. Λεγάκης Ζωολογικό μουσείο, Τμ. Βιολογίας, Παν. Αθηνών
- [8]<http://nofilmschool.com/2012/07/69-free-tutorial-videos-adobe-premiere-pro>
- [9]<http://www.tainiothiki.gr/>
- [10]<http://www.cinemainfo.gr/>
- [11]<http://www.perivalon.gr/04.html>
- [12]<http://www.earlycinema.com/>
- [13]<http://www.noesis.edu.gr/>
- [14] Adding Graphics Effects Video <https://www.youtube.com/watch?v=KL9tfIvxYMw>
- [15]<http://evagelisiarvali.blogspot.gr/>
- [16]<http://www.kinoumeno.gr/>
- [17]Λεξικό Αισθητικών και Τεχνικών Όρων του Κινηματογράφου: Γιώργος Διζικιρίκης (Αγόκερως, 1985)
- [18] Τεχνολογία Πολυμέσων, Σ.Ν. Δημητριάδης, Α.Σ. Πομπόρτσης, Ε.Γ. Τριανταφύλλου, Εκδόσεις ΤΖΙΟΛΑ

