

Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης



Τμήμα  
Μηχανικών Μουσικής Τεχνολογίας  
και Ακουστικής

Πτυχιακή εργασία

*Δημιουργία και ηχητικός σχεδιασμός  
ταινίας μικρού μήκους με εξοπλισμό  
χαμηλού κόστους*

Ράλλης Ιωάννης ΤΑ1599

Σπυροπούλου Μελίνα ΤΑ1616

Επιβλέποντες καθηγητές: Ορφανός Ιωάννης, Τζεδάκη Αικατερίνη

Ρέθυμνο 2019

## **Ευχαριστίες**

Ευχαριστούμε θερμά και ειλικρινά τον κ. Γιάννη Ορφανό και την κα. Κατερίνα Τζεδάκη για την επίβλεψη, την καθοδήγησή τους και συνολικά για την εποικοδομητική συνεργασία που είχαμε καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της συγκεκριμένης εργασίας. Επιπλέον, ευχαριστούμε τη Νικολέτα Μακρυγιάννη, την Ελεάννα Μυγδαλιού, τον Σίμο Πλουμπίδη, Θοδωρή Παπαμέτη, Νίκο Κωνσταντουδάκη και Αλέξανδρο Χαϊμαλά, που συνέβαλλαν στην υλοποίηση της ταινίας μικρού μήκους που δημιουργήθηκε.

## **Περίληψη**

Στη συγκεκριμένη εργασία θα ερευνηθεί το αν και σε ποιο βαθμό είναι εφικτό, με τη χρήση εξοπλισμού χαμηλού κόστους και αυτοσχέδιων τεχνικών, να παραχθεί μια μικρού μήκους ταινία, η οποία θα είναι άρτια ποιοτικά αλλά και σε τεχνικό επίπεδο. Αφού αναλυθούν κάποια ιστορικά στοιχεία σχετικά με τις ταινίες και ειδικότερα εκείνες του μικρού μήκους και παρουσιαστούν συνοπτικά τα στάδια της παραγωγής μιας ταινίας, θα εκτεθούν αναλυτικά όλες οι διαδικασίες που ακολουθήθηκαν, οι προβληματισμοί και όποια άλλα θέματα προέκυψαν. Από την αρχική ιδέα στην υλοποίηση της παραγωγής, θα παρουσιαστούν οι τρόποι με τους οποίους κρατήθηκε χαμηλό το κόστος, ενώ στη συνέχεια θα παρουσιαστεί εκτενώς το στάδιο της μεταπαραγωγής και του ηχητικού σχεδιασμού. Η εργασία θα κλείσει με την ανάλυση των αποτελεσμάτων σε ποιοτικό επίπεδο, ενώ θα δοθεί και η οριστική απάντηση στο αρχικό ερώτημα.

## **Λέξεις Κλειδιά**

Ήχος, Εικόνα, Ταινία Μικρού Μήκους, Σενάριο, Προπαραγωγή, Παραγωγή, Μεταπαραγωγή, Δημιουργία, Ηχητικός Σχεδιασμός, Μοντάζ, Μείξη, Αυτοσχέδιος Εξοπλισμός, Τεχνικές, Καν' το μόνος σου, Χαμηλού Κόστους, Φόλεϋ, Μάστερινγκ,

## **Abstract**

In this thesis we will look into whether and in what degree it is possible for a short film to be produced using low-budget equipment and DIY techniques, in order to achieve a professional outcome both technically and quality-wise. After a short introduction in film history and filmmaking, this thesis goes into the process of creating a short film step by step. From script to screen, we will see how the cost of the production was kept to a minimum and then how postproduction and sound design were handled. Finally, in the last chapter, we will present the results of our work and, using them, try to answer the aforementioned question.

## **Keywords**

Sound, Picture, Short Film, Script, Preproduction, Production, Postproduction, Creation, Sound Design, Edit, Mix, D.I.Y. Equipment, Do It Yourself, Foley, Mastering

## Πίνακας περιεχομένων

Λέξεις Κλειδιά.....	ii
Abstract.....	iii
Keywords.....	iii
Πίνακας εικόνων.....	vii
Εισαγωγή.....	1
Κεφάλαιο 1: Ιστορικά Στοιχεία.....	3
Εισαγωγή.....	3
1.1 Παραγωγή Ταινιών Μικρού Μήκους, στα Πρώτα Χρόνια του Φιλμ.....	3
1.2 Η Εξέλιξη των Παραγωγών και του Φιλμ Μικρού Μήκους.....	5
1.3 Οι Ταινίες Μικρού Μήκους τη Σύγχρονη Εποχή.....	6
Κεφάλαιο 2: Τα Στάδια Παραγωγής μιας Ταινίας.....	8
Εισαγωγή.....	8
2.1 Προ-Παραγωγή (Pre-production).....	8
2.1.1. Ιδέα και Σενάριο.....	8
2.1.2. Προγραμματισμός και Προϋπολογισμός.....	9
2.1.3. Επιλογή Προσωπικού.....	9
2.1.4. Επιλογή Ηθοποιών.....	10
2.1.5 Επιλογή Τοποθεσιών για Γυρίσματα.....	10
2.2 Παραγωγή (Production).....	10
2.2.1 Από τη Θεωρία και το Σχεδιασμό, στην Υλοποίηση.....	10
2.2.2 Κάμερα.....	11
2.2.3 Φώτα.....	12
2.2.4 Ήχος.....	13
2.3 Μετά-Παραγωγή (Post-Production).....	14
2.3.1 Το Μοντάζ.....	15
2.3.2 Ο Ηχητικός Σχεδιασμός – Η Μουσική Επένδυση.....	16
2.3.3 Μάρκετινγκ και Διανομή.....	17
Κεφάλαιο 3: «Chrono-graphy»: Από την ιδέα, στο σενάριο και την υλοποίηση.....	19
Εισαγωγή.....	19
3.1 Η ιδέα - Το σενάριο.....	19
3.1.1 Γενικά.....	19
3.1.2 Η ιδέα.....	19
3.1.3 Η τεχνική συγγραφής του σεναρίου.....	20
3.2 Το πλαίσιο της ταινίας.....	21
3.3 Η επιλογή των ηθοποιών και του προσωπικού για «πίσω από τις κάμερες».....	22

<b>3.4 Η επιλογή των πλάνων και των χώρων</b> .....	23
<b>3.5 Προγραμματισμός γυρισμάτων</b> .....	25
<b>Κεφάλαιο 4: Εξοπλισμός και τεχνικές χαμηλού κόστους που χρησιμοποιήθηκαν</b> .....	26
<b>Εισαγωγή</b> .....	26
<b>4.1 Ο εξοπλισμός που ήδη υπήρχε στην κατοχή μας</b> .....	26
4.1.1 Εικονοληψία.....	26
4.1.3 Ηχοληψία .....	27
4.1.4 Μείξη εικόνας και ήχου .....	28
<b>4.2 Αυτοσχέδιος (D.I.Y.) εξοπλισμός</b> .....	28
4.2.1 Softbox.....	28
4.2.2 Ανακλαστήρας .....	30
4.2.3 Κινούμενη Βάση Κάμερας (Dolly).....	31
4.2.3 Άλλα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν .....	32
<b>4.3 Τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν</b> .....	33
4.3.1 Εικόνα .....	33
4.3.2 Φώτα .....	33
4.3.3 Ήχος.....	34
<b>Κεφάλαιο 5: Το στάδιο της παραγωγής, εφαρμογή και δυσκολίες</b> .....	35
<b>Εισαγωγή</b> .....	35
<b>5.1 Διαδικασία γυρισμάτων</b> .....	35
<b>5.2 Εφαρμογή θεωρητικού πλάνου, δυσκολίες και αναπροσαρμογή</b> .....	36
<b>5.3 Εικονοληψία</b> .....	37
<b>5.4 Ηχοληψία</b> .....	37
<b>5.5 Ο Φωτισμός</b> .....	37
<b>5.6 Η Συνεργασία με τους Ηθοποιούς</b> .....	38
<b>Κεφάλαιο 6: Μετά την παραγωγή</b> .....	39
<b>Εισαγωγή</b> .....	39
<b>6.1 Ο ρόλος του post-production στο τελικό αποτέλεσμα</b> .....	39
<b>6.2 Επιλογή τελικών πλάνων</b> .....	40
<b>6.3 Το μοντάζ</b> .....	40
6.3.1 Το Αρχικό Μοντάζ (Rough/First Cut) .....	41
6.3.2 Το Προχωρημένο Μοντάζ (Fine Cut).....	41
6.3.3 Το Τελικό Μοντάζ της εικόνας (Lock Picture/Final Cut).....	42
<b>6.4 Η χρήση ειδικών εφέ μετάβασης, εφέ τίτλων και άλλων τεχνικών</b> .....	42
<b>6.5 Η διόρθωση των χρωμάτων</b> .....	43
<b>Κεφάλαιο 7: Ο Ηχητικός Σχεδιασμός της Ταινίας</b> .....	45

<b>Εισαγωγή</b> .....	45
<b>7.1 Ο ρόλος του ηχητικού σχεδιασμού στο τελικό αποτέλεσμα</b> .....	45
<b>7.2 Πρόγραμμα, διαδικασίες και ανάλυση τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν</b> .....	46
7.2.1 Το πρόγραμμα D.A.W. Reaper .....	46
7.2.2 Η διαδικασία της ηχογράφησης, της επιλογής και αξιοποίησης των ήχων .....	47
7.2.3 Οι ηχογραφήσεις ανθρώπινης ομιλίας: διάλογος, τηλεφωνήματα.....	48
7.2.4 Οι συμπληρωματικοί ήχοι.....	49
7.2.5 Βασική επεξεργασία ήχου: κανονικοποίηση και αποθορυβοποίηση.....	50
<b>7.3 Η τεχνική Foley</b> .....	50
7.3.1 Τι είναι το Foley.....	50
7.3.2 Γιατί χρειάστηκε να χρησιμοποιήσουμε τεχνική Foley – Τα αποτελέσματα της διαδικασίας	51
<b>7.4 Η Μουσική επένδυση</b> .....	52
7.4.1 Η Μουσική της ταινίας .....	52
7.4.2 Ήχοι περιβάλλοντος, υποβάθρου και μεταβάσεων.....	52
<b>7.5 Το mastering του ήχου</b> .....	53
7.5.1 Η αξία του Mastering του ήχου σε μια ταινία.....	53
7.5.2 Η διαδικασία που ακολουθήθηκε.....	54
7.5.3 Το αποτέλεσμα της διαδικασίας του Mastering.....	55
<b>Κεφάλαιο 8: Αποτελέσματα και Συμπεράσματα</b> .....	56
<b>Εισαγωγή</b> .....	56
<b>8.1 Το τελικό αποτέλεσμα</b> .....	56
<b>8.2 Ανάλυση αποτελεσματικότητας μεθόδων και τεχνικών</b> .....	56
<b>8.3 Επίλογος – μελλοντικές βελτιώσεις – προτάσεις</b> .....	58
<b>Βιβλιογραφία/ Βιβλιογραφικές αναφορές</b> .....	59
<b>Παραρτήματα</b> .....	60
I. Το σενάριο της ταινίας.....	60
II. Χαρακτηριστικά ηρώων.....	68
III. Στόρυμπορντ της ταινίας (Storyboard) .....	73
IV. Ο ηχητικός χάρτης (Soundmap).....	82

## Πίνακας εικόνων

Εικόνα 1 - Δουλεύοντας με το χρονοφωτογραφικό όπλο.....	3
Εικόνα 2 - Το κινητοσκόπιο.....	3
Εικόνα 3 - Έξοδος από το εργοστάσιο Λυμιέρ.....	4
Εικόνα 4 - Εμβληματικό στιγμιότυπο από την ταινία «Ταξίδι στο φεγγάρι, του Τζορτζ Μελιέ.....	5
Εικόνα 5 - Μια από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες διαμοιρασμού βίντεο .....	6
Εικόνα 6 - Κινηματογραφική κάμερα. ....	11
Εικόνα 7 - Φωτισμός.....	12
Εικόνα 8 - Ηχητική κυματομορφή.....	13
Εικόνα 9 - Παράδειγμα επιφάνειας εργασίας ενός προγράμματος μοντάζ .....	15
Εικόνα 10 - Sound designers εν ώρα εργασίας.....	16
Εικόνα 11 - Η επιφάνεια εργασίας του προγράμματος «Kit Scenarist» που χρησιμοποιήσαμε για τη συγγραφή του σεναρίου.....	20
Εικόνα 12 - Το μοντέλο κάμερας που χρησιμοποιήσαμε.....	26
Εικόνα 13 - Το μικρόφωνο που χρησιμοποιήσαμε κατά κύριο λόγο.....	27
Εικόνα 14 - Αυτοσχέδια δημιουργία τύπου Softbox που κατασκευάσαμε .....	28
Εικόνα 15 - Το εσωτερικό της κατασκευής. Διακρίνονται οι λάμπες LED καθώς και η ανακλαστικές επιφάνειες. ....	29
Εικόνα 16 - Ο αυτοσχέδιος ανακλαστήρας που κατασκευάσαμε.....	30
Εικόνα 17 - Κοπή ξύλου για τη δημιουργία τροχήλατης βάσης τύπου Dolly.....	31
Εικόνα 18 - Προσαρμογή τριπόδου στο μηχανισμό.....	31
Εικόνα 19 - Λεπτομέρεια κατασκευής του dolly .....	31
Εικόνα 20 - Απλά φίλτρα μεμβράνης που χρησιμοποιήθηκαν για τη διαμόρφωση του φωτισμού ...	32
Εικόνα 21 - Λάμπα γραφείου για γεμίσματα και οπίσθιο φως.....	32
Εικόνα 22 - Το λογότυπο που χρησιμοποιήθηκε στη μορφή γράμματος όπως αυτή εκτυπώθηκε ....	32
Εικόνα 23 - Τρόπος ταξινόμησης του υλικού .....	40
Εικόνα 24 - Στιγμιότυπο από το μοντάζ της ταινίας.....	41
Εικόνα 25 - Η διόρθωση των χρωμάτων στο Premiere .....	43
Εικόνα 26 - Παράδειγμα επιφάνειας εργασίας του Reaper.....	46
Εικόνα 27 - Στιγμιότυπο από την ηχογράφιση του ηχοτοπίου της σκηνής 2.....	47
Εικόνα 28 - Ηχογράφιση φωνής για συμπληρωματικό υλικό .....	49
Εικόνα 29 - Ηχογράφιση με τεχνική Foley .....	51
Εικόνα 30 - Στιγμιότυπο από τις ρυθμίσεις κατά το Mastering .....	54



## Εισαγωγή

Στο πρώτο κεφάλαιο θα παρατεθούν συνοπτικά κάποια ιστορικά στοιχεία, σχετικά με την κινηματογραφική παραγωγή ταινιών μικρού μήκους, από τη αρχή έως και σήμερα. Συγκεκριμένα, θα παρουσιαστούν στοιχεία που αφορούν σε παραγωγή ταινιών μικρού μήκους τα πρώτα χρόνια του φιλμ, στην μετέπειτα εξέλιξη και το ρόλο των ταινιών μικρού μήκους έως και τη σύγχρονη εποχή.

Στο δεύτερο κεφάλαιο θα γίνει αναφορά στα τρία βασικά στάδια της παραγωγής μιας ταινίας μικρού -αλλά και μεγάλου- μήκους, την προ-παραγωγή (pre-production), την παραγωγή (production) και τη μετά-παραγωγή (post-production). Συνοπτικά, το πρώτο στάδιο ξεκινά με την αρχική ιδέα, τη σύλληψη της, καθώς και όλα όσα χρειάζεται να γίνουν μέχρι τη στιγμή που αρχίζει η παραγωγή. Το δεύτερο στάδιο, περιλαμβάνει τη διαδικασία των γυρισμάτων, της ηχοληψίας και εικονοληψίας, και κ.α. . Το τρίτο και τελευταίο στάδιο αφορά την επεξεργασία και τελική διαμόρφωση της πληροφορίας (εικόνας και ήχου) που συγκεντρώθηκε ως αποτέλεσμα των προηγούμενων σταδίων.

Στο τρίτο κεφάλαιο σχετίζεται με το στάδιο της προπαραγωγής. Ειδικότερα, θα παρουσιαστεί η διαδικασία σύλληψης της ιδέας, ο τρόπος δημιουργίας του σεναρίου, η προσαρμογή του στις ανάγκες της παραγωγής, η επιλογή των ηθοποιών και των χώρων που χρησιμοποιήθηκαν για τα γυρίσματα. Ακόμη, θα γίνει αναφορά και σε άλλες διαδικασίες, όπως αυτή της δημιουργίας του storyboard, τα σκηνικά που χρησιμοποιήθηκαν, καθώς και ενδυματολογικά στοιχεία και μακιγιάζ.

Στο τέταρτο κεφάλαιο που αποτελεί και τον ένα από τους δύο κύριους άξονες της εργασίας αυτής, θα αναφερθούν οι τεχνικές, ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκαν, καθώς και οι τρόποι με τους οποίους το κόστος της ταινίας κρατήθηκε χαμηλό. Συγκεκριμένα, θα παρουσιαστεί ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε και θα αναλυθούν οι αυτοσχέδιες κατασκευές που έγιναν, προκειμένου το κόστος της παραγωγής να κρατηθεί σε όσο το δυνατόν χαμηλότερο επίπεδο. Πιο αναλυτικά, θα παρουσιαστεί ο εξοπλισμός που ήδη υπήρχε στην κατοχή μας και χρησιμοποιήσαμε, θα αναλυθούν οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν ώστε να κατασκευαστεί ο αυτοσχέδιος εξοπλισμός και πώς αυτός χρησιμοποιήθηκε κατά την δημιουργία της ταινίας. Συμπληρωματικά, θα αναλυθεί το πώς η δημιουργία αυτοσχέδιων μερών και τεχνικών αξιοποιήθηκε για την παραγωγή του βέλτιστου δυνατού αποτελέσματος.

Στο πέμπτο κεφάλαιο της εργασίας θα παρουσιαστεί η διαδικασία που ακολουθήθηκε στο στάδιο της παραγωγής της ταινίας μικρού μήκους που δημιουργήθηκε. Συνολικά θα αναλυθούν η διαδικασία των γυρισμάτων, οι δυσκολίες που συναντήσαμε κατά αυτή, πώς αντιμετωπίστηκαν τυχόν προβλήματα, η διαχείριση των ηθοποιών και των τεχνικών μέσω καθώς και άλλες δυσκολίες που προέκυψαν.

Στο έκτο κεφάλαιο θα αναλυθεί το στάδιο της μετά-παραγωγής (post-production). Συγκεκριμένα, θα επισημανθεί ο ρόλος του σταδίου αυτού στη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος της ταινίας, παραθέτοντας πληροφορίες από διάφορες διαδικασίες που ακολουθήθηκαν. Αναλυτικότερα, θα αναφερθούμε στη διαδικασία επιλογής των πλάνων, το

ρόλο της διόρθωσης των χρωμάτων και το πώς αυτά μπορούν να επηρεάσουν το αισθητικό αποτέλεσμα, τη διαδικασία του μοντάζ και της προσθήκης των εφέ και πώς αυτά συμβάλλουν στην παραγωγή ενός άρτιου αποτελέσματος, ακόμα και με εξοπλισμό χαμηλού κόστους.

Το έβδομο κεφάλαιο αφορά στον άλλο κύριο άξονα της εργασίας, που είναι ο ηχητικός σχεδιασμός της ταινίας μικρού μήκους. Στο κεφάλαιο αυτό, θα επισημανθεί ο ρόλος του ηχητικού σχεδιασμού στη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος, θα αναλυθούν διαδικασίες και τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν, ενώ θα γίνει εκτενής παρουσίαση της τεχνικής Foley, όπως και άλλων που συμπληρωματικά εφαρμόσαμε. Επιπλέον, θα αναφερθούν οι διαδικασίες που χρησιμοποιήθηκαν για το mastering του ήχου, όπως επίσης και ό,τι άλλο έγινε προκειμένου να διορθωθεί και να εμπλουτιστεί το τελικό αποτέλεσμα.

Στο όγδοο και τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας αυτής, θα αναλυθεί το αποτέλεσμα της δημιουργίας, ενώ θα παρουσιαστεί η αποτελεσματικότητα των τεχνικών που αξιοποιήσαμε και η σχέση του αποτελέσματος με το συνολικό κόστος. Ειδικότερα, θα αναλυθεί η αποτελεσματικότητα της χρήσης του αυτοσχέδιου εξοπλισμού και εξοπλισμού χαμηλού κόστους, σε αντιδιαστολή με τη χρήση του αντίστοιχου εξοπλισμού επαγγελματικής κλίμακας. Παράλληλα, θα σχολιαστεί το αποτέλεσμα στα μέρη του, κατά πόσο οι αυτοσχέδιες τεχνικές βοήθησαν και το ρόλο της σωστής διαχείρισης του εξοπλισμού για μια παραγωγή ταινίας.

# Κεφάλαιο 1: Ιστορικά Στοιχεία

## Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναφερθούν συνοπτικά κάποια ιστορικά στοιχεία, σχετικά με το φιλμ και την κινηματογραφική παραγωγή ταινιών μικρού μήκους από τη δημιουργία του κινηματογράφου μέχρι και σήμερα. Συγκεκριμένα, θα παρατεθούν στοιχεία που αφορούν στα πρώτα χρόνια του φιλμ, στην μετέπειτα εξέλιξη του στις παραγωγές ταινιών μικρού μήκους μέσα στον 20<sup>ο</sup> αιώνα, και την παραγωγή ταινιών μικρού μήκους στη σύγχρονη εποχή.

### 1.1 Παραγωγή Ταινιών Μικρού Μήκους, στα Πρώτα Χρόνια του Φιλμ

Η αρχή της παραγωγής ταινιών μικρού μήκους συνδέεται άμεσα με την εφεύρεση του κινηματογραφικού φιλμ και των πρώτων μηχανισμών καταγραφής και αναπαραγωγής κινούμενης εικόνας, που χρονολογείται μεταξύ του τέλους του 19<sup>ου</sup> και των αρχών του 20<sup>ου</sup> αιώνα.

Συγκεκριμένα, ενώ ο κόσμος ήδη είχε περάσει σε μια νέα εποχή έπειτα από τη ραγδαία εξέλιξη της τέχνης και τεχνικής της φωτογραφίας, στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα θα βρισκόταν μπροστά σε μια ακόμα μεγάλη καινοτομία, που δεν είναι άλλη από την εφεύρεση του κινηματογράφου.



Εικόνα 1 - Δουλεύοντας με το χρονοφωτογραφικό όπλο.

Η πρώτη απόπειρα έγινε τον Ιανουάριο του 1882 από τον Ετιέν-Τζουλς Μάρεϊ, ο οποίος δημιούργησε ένα μηχανισμό, το «χρονοφωτογραφικό όπλο». Αυτό, λοιπόν, ήταν ουσιαστικά μια φωτογραφική μηχανή, που επέτρεπε στον χρήστη να τραβήξει 12 φωτογραφίες ανά δευτερόλεπτο, όπου αναπαράγονταν κατά χρονολογική σειρά, με την ίδια ταχύτητα. Αυτή η γρήγορη εναλλαγή των καρτέ, προκαλούσε μια ψευδαίσθηση κίνησης στο ανθρώπινο μάτι. Έτσι, έγινε η πρώτη επαφή του ανθρώπου με το βίντεο, με ένα μηχανισμό που κατέγραφε κατά ένα τρόπο κίνηση με ταχύτητα εγγραφής 12 καρτέ το δευτερόλεπτο. Ο ίδιος ο Μάρεϊ χρησιμοποίησε την εφεύρεσή του στη μελέτη της κίνησης των ζώων αλλά και του

ανθρώπου με τον τρόπο που φαίνεται στην εικόνα 1.

Λίγο αργότερα, τον Οκτώβρη του 1888 ο Λουί Λε Πρενς, θα είναι ο πρώτος που θα κινηματογραφήσει μια σκηνή χρησιμοποιώντας κάτι που ο ίδιος είχε αναπτύξει, μια πρώτη μορφή κινηματογραφικού φιλμ. Η πρώτη ταινία που σώζεται μέχρι σήμερα καταγράφει μια καθημερινή σκηνή, ανθρώπους να περπατάνε σε κήπο.

Έπειτα, τη σκυτάλη θα πάρει το εργαστήριο του Έντισον και συγκεκριμένα ο Ουίλιαμ Ντίκσον, όπου εργαζόταν για τον Έντισον. Ο Ντίκσον συνδύασε τα κομμάτια του παζλ και εφηύρε το «Κινητοσκόπιο» (Kinetoscope), που



Εικόνα 2 - Το κινητοσκόπιο

παρουσιάστηκε πρώτη φορά δημόσια τον Μάιο του 1891, ενώ παρουσιάστηκε και ως ολοκληρωμένη -πλέον- εφεύρεση δύο χρόνια αργότερα. Το κινητοσκόπιο, όπως αποτυπώνεται και στην εικόνα 2, ήταν ένα κουτί, που μπορούσε να προβάλλει αλληλουχίες εικόνων, κινούμενων, εικόνων διάρκειας μερικών δευτερολέπτων. Ήταν μια εφεύρεση που σημάδεψε το τέλος του 19<sup>ου</sup> αιώνα, καθώς επρόκειτο για κάτι ρηξικέλευθο, που ίσως πήγαινε συνολικά την ανθρωπότητα ένα βήμα παραπέρα στον τομέα -αρχικά- της διασκέδασης.

Με το ξεκίνημα 20ού αιώνα το Κινητοσκόπιο είχε γίνει αρκετά δημοφιλές ανά τον κόσμο, αφού για πρώτη φορά, η ανθρωπότητα μπορούσε να απολαύσει «Κινητοσκοπημένες» πράξεις, όπως διάφορα μικρά νούμερα τσίρκου, εμφανίσεις επαγγελματιών μποξέρ και άλλα, όλα αυτά κοιτώντας απλά μέσα σε ένα κουτί. Στην αρχή δεν υπήρχε ήχος, αλλά στη συνέχεια προστέθηκε μέσα στο κουτί και ένας μικρός φωνογράφος, που λειτουργούσε με ακουστικά. Ξεκινώντας, λοιπόν, ο 20<sup>ος</sup> αιώνας, είχαν ήδη ανοίξει τα πρώτα καταστήματα, στα οποία οι άνθρωποι μπορούσαν να αγοράσουν ένα εισιτήριο και να δουν αυτές τις μικρές σκηνές από την καθημερινότητα ή τις εμφανίσεις μάγων και καλλιτεχνών διασκέδασης.

Το μεγάλο μειονέκτημα του Κινητοσκοπίου ήταν το ότι ναι μεν επέτρεπε την προβολή μιας μικρής ταινίας, αλλά για ένα άτομο τη φορά. Δεν υπήρχε η δυνατότητα της μαζικής προβολής, πράγμα που σήμαινε ότι με τη συνεχώς αυξανόμενη δημοφιλία του καινοτόμου αυτού μέσου, άρχισαν να δημιουργούνται μεγάλες ουρές στα καταστήματα που πρόσφεραν αυτού του είδους την υπηρεσία.

Το παραπάνω πρόβλημα, έρχονται να λύσουν δύο αδέρφια από τη Γαλλία, οι αδερφοί Λυμιέρ, ο Ωγκούστ και ο Λουί, οι οποίοι συνδυάζοντας όλες τις γνώσεις που αναφέρθηκαν παραπάνω, αλλά και όσα ήδη ήξεραν μέσα από την καθημερινή τριβή τους στο εργοστάσιο του πατέρα τους με τις φωτογραφικές πλάκες, δημιούργησαν μια μηχανή, η οποία μπορούσε να λαμβάνει εικόνα, να την «εκτυπώνει» στο φιλμ αλλά και να το προβάλλει σε δεύτερο χρόνο. Με λίγα λόγια, έθεσαν τη βάση γι' αυτό που ονομάζουμε σύγχρονο κινηματογράφο. Στις 19 Μαρτίου του 1895 δημιουργούν την πρώτη τους ταινία -μικρού μήκους- «Έξοδος από το εργοστάσιο Λυμιέρ», που αποτύπωνε ακριβώς την έξοδο των εργατών από το εργοστάσιο του πατέρα τους. Στην εικόνα 3 φαίνεται το χαρακτηριστικό πλάνο από την εν λόγω ταινία. Στις 28 Δεκεμβρίου του ίδιου έτους, κάνουν την πρώτη επί πληρωμή προβολή, αποτελούμενη από 10 ταινίες μικρού



Εικόνα 3 - Έξοδος από το εργοστάσιο Λυμιέρ.

μήκους, ανάμεσα τους και η προαναφερθείσα. Τον Ιανουάριο του επόμενου έτους προβάλλουν μια από τις πιο γνωστές τους ταινίες, όπου καταγράφει την άφιξη ενός τρένου. Είναι μια από τις πιο γνωστές, καθώς την ακολουθεί και η ιστορία, ότι καθώς το τρένο πλησίαζε οι άνθρωποι που έβλεπαν την ταινία πετάχτηκαν έντρομοι από τις θέσεις τους και άρχισαν να ουρλιάζουν (ThurLOW, 2013). Η συγκεκριμένη εκδοχή ίσως να μην είναι απόλυτα ακριβής, έρχεται όμως για να τονίσει το βαθμό της καινοτομίας για εκείνη την εποχή.

Οι ταινίες των αδερφών Λυμιέρ και γενικότερα όλες οι παραγωγές εκείνων των ημερών ήταν μικρού μήκους -λόγω και της μειωμένης χωρητικότητας των καρουλιών των φιλμ- και δεν είχαν ήχο. Αξίζει να σημειωθεί, ότι οι ταινίες αυτές είχαν περισσότερο χαρακτήρα καταγραφής καθημερινών γεγονότων και σκηνών και όχι κάποιο δομημένο σενάριο με αρχή,

μέση και τέλος ή αλλιώς συνοχή. Αυτό ήρθε να προστεθεί αργότερα και μαζί με άλλους παράγοντες να δώσει στην παραγωγή ταινιών, μικρού και μεγάλου μήκους, τη σημερινή τους μορφή.

## 1.2 Η Εξέλιξη των Παραγωγών και του Φιλμ Μικρού Μήκους

Οι πρώτες ταινίες, ήταν όλες μικρού μήκους, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ενώ απεικόνιζαν σκηνές από την καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Δεν ήταν τίποτα παραπάνω από ό,τι σήμερα ονομάζουμε ντοκουμέντα της καθημερινής ζωής.

Τα τελευταία χρόνια του 19<sup>ου</sup> αιώνα, για τις ανάγκες μαζικής προβολής αυτών των καθημερινών ντοκουμέντων -που είχαν τρομερή απήχηση στον κόσμο-, δημιουργήθηκαν τα πρώτα σινεμά. Το πρώτο, που ήταν αποκλειστικά φτιαγμένο για την προβολή ταινιών δημιουργήθηκε στο Παρίσι, το 1897, ενώ ακολούθησαν και άλλα στην Αμερική και τον υπόλοιπο κόσμο.

Με την δημιουργία των πρώτων σινεμά και τη συνεχή ανάγκη για εξέλιξη, οι ταινίες σιγά σιγά μεγάλωσαν και εκτός από τα καθημερινά ντοκουμέντα, άρχισαν πλέον να εμφανίζονται και οι πρώτες κωμωδίες. Ήδη, με την αυγή του 20<sup>ου</sup> αιώνα, έκαναν την εμφάνισή τους οι πρώτες ταινίες του «ενός καρουλιού», με σενάριο, που είχαν διάρκεια μέχρι 16 λεπτά (όσο μπορούσε να γράφει το καρούλι).



Εικόνα 6 - Εμβληματικό στιγμιότυπο από την ταινία «Ταξίδι στο φεγγάρι, του Τζορτζ Μελιέ.

Από τις πιο σημαντικές ταινίες της εποχής, ίσως και η πρώτη ολοκληρωμένη ταινία, ήταν εκείνη του Τζορτζ Μελιέ, το «ταξίδι στο φεγγάρι», που περιελάμβανε και ειδικά εφέ. Η συγκεκριμένη ταινία ήταν από τις κορυφαίες και πιο καινοτόμες της εποχής, ενώ η εικόνα 4 αποτυπώνει ένα εμβληματικό στιγμιότυπο, από αυτά που σημάδεψαν την ιστορία του κινηματογράφου. Τα επόμενα χρόνια έγιναν πολλές προσθήκες σε κάθε επίπεδο, με μια από τις σημαντικότερες να είναι εκείνη των παράλληλων δράσεων, που χρησιμοποίησε πρώτος ο Έντουιν Πόρτερ, στην ταινία του «Η ζωή ενός Αμερικάνου πυροσβέστη».

Με τα χρόνια οι παραγωγές έγιναν πιο σύνθετες και πολύπλοκες, οι ηθοποιοί καλύτεροι και οι θεατές του σινεμά περισσότεροι. Κατά τα χρόνια του πρώτου παγκοσμίου, του μεσοπολέμου και του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου, οι ταινίες μεγάλωσαν, με την προσθήκη και άλλων καρουλιών, ενώ οι μικρού μήκους πέρασαν σε δεύτερη μοίρα. Δεν σταμάτησαν όμως ποτέ να παράγονται, απλώς ο ρόλος τους πλέον ήταν υποστηρικτικός στις ταινίες μεγάλου μήκους. Κάποια νέα, μικρές δράσεις ή και παιδικά καρτούν μικρού μήκους έπαιζαν στις αρχές κάθε ταινίας ή στα διαλείμματα.

Οι ταινίες μικρού μήκους χρησιμοποιήθηκαν μετά το ξέσπασμα του πρώτου παγκοσμίου και μέχρι το τέλος του δεύτερου και ως μέσο προπαγάνδας, από κυβερνήσεις, όπως αυτή του

Χίτλερ. Χρησιμοποιήθηκαν όμως και ως το πεδίο εκμάθησης και καθιέρωσης ανερχόμενων σκηνοθετών. Μέχρι τα τέλη του 20ού αιώνα είχε αλλάξει τελείως η φύση, το περιεχόμενο, καθώς και ο ρυθμός παραγωγής των ταινιών μικρού μήκους.

### 1.3 Οι Ταινίες Μικρού Μήκους τη Σύγχρονη Εποχή

Οι ταινίες μικρού μήκους γεννήθηκαν μαζί με τον κινηματογράφο στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα, εξελίχθηκαν στις αρχές και τα μέσα του 20<sup>ου</sup> και τελειοποιήθηκαν με την έλευση και του συγχρονισμένου ήχου στα τέλη της τρίτης δεκαετίας του ίδιου αιώνα.

Από τα μέσα της δεύτερης δεκαετίας του 20<sup>ου</sup> αιώνα, όμως, οι ταινίες μεγάλου μήκους ή αλλιώς τα «feature films», μπορεί να ειπωθεί ότι άρχισαν να κατέχουν τη μερίδα του λέοντος στην παραγωγή, διανομή και θέαση ταινιών, συνολικά στην αγορά του κινηματογράφου. Με την εξέλιξη του σινεμά και τη δημιουργία των στούντιο παραγωγής, οι ταινίες μικρού μήκους πέρασαν σε δεύτερη μοίρα, κατέχοντας πλέον μικρότερο ρόλο στην παραγωγή. Περί τα τέλη του 20<sup>ου</sup> αιώνα, όμως, αλλά και στις αρχές του 21<sup>ου</sup> επρόκειτο να συντελεστούν δύο μεγάλες αλλαγές, που θα ωθούσαν τις παραγωγές μικρού μήκους σε μια άτυπη αναγέννηση.

Η πρώτη μεγάλη αλλαγή ήταν ουσιαστικά η ραγδαία πρόοδος της τεχνολογίας και συγκεκριμένα της εμπορικής. Πλέον, έγινε αρκετά φτηνότερη σε σχέση με το παρελθόν η αγορά βιντεοκάμερας αλλά και εξοπλισμού καταγραφής γενικά. Μέσα στη δεκαετία του 90' η βιντεοσκόπηση με τη χρήση κάμερας με κασέτα και η αναπαραγωγή σε μέσα που όλοι - λίγο πολύ- είχαν στο σπίτι τους π.χ. μηχανήμα αναπαραγωγής βιντεοταινιών, έγινε μια δυνατότητα που η μεγάλη πλειοψηφία μπορούσε εύκολα να έχει απλά σπαταλώντας μερικά χρήματα, ενώ λίγο μετά, με την έλευση των οπτικών δίσκων και των ηλεκτρονικών υπολογιστών, στην ψηφιακή -πλέον- εποχή, μπορούσε ο καθένας με έναν υπολογιστή να αναπαράγει, να επεξεργαστεί και να αντιγράψει σε αρχεία βίντεο, τις δικές του ερασιτεχνικές -και μη- ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους.

Επρόκειτο για μια τεχνολογική επανάσταση, με δεκαετία-ορόσημο την τελευταία του 20<sup>ου</sup> αιώνα, που οδήγησε σε μια έκρηξη των ανεξάρτητων και ερασιτεχνικών παραγωγών μικρού μήκους, η οποία κορυφώθηκε στις αρχές του 21<sup>ου</sup> αιώνα.

Η δεύτερη μεγάλη αλλαγή, ήρθε μια δεκαετία αργότερα, τη δεκαετία του 2000 και αφορούσε στον τρόπο διανομής των ταινιών. Άλλο ένα τεχνολογικό άλμα συντελέστηκε, αυτό του ίντερνετ. Το ίντερνετ υπήρχε ήδη από τα τέλη του 20<sup>ου</sup> αιώνα, αλλά η ταχύτητα των συνδέσεων και τα μεγέθη των βίντεο δεν επέτρεπαν ή μάλλον περιόριζαν τη διανομή των ταινιών μέσω του ίντερνετ, έστω κι αν αυτές είχαν μικρή διάρκεια. Αυτό που άλλαξε ουσιαστικά στις αρχές του 21<sup>ου</sup> αιώνα, ήταν η ταχύτητα των συνδέσεων του διαδικτύου. Με τις μεγάλες, πλέον, συνεχώς αυξανόμενες ταχύτητες και την ανάπτυξη διάφορων πλατφόρμων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διανομή (YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram), εκτός από την παραγωγή των ταινιών, πλέον έγινε πολύ φτηνή και εύκολη η διανομή σε ολόκληρο τον κόσμο. Η πιο δημοφιλής τέτοια πλατφόρμα παραμένει στις μέρες μας το YouTube, με τη δομή της σελίδας της να είναι όμοια με αυτή της εικόνας 5.



Εικόνα 7 - Μια από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες διαμοιρασμού βίντεο

Συμπερασματικά, οι ταινίες μικρού μήκους υπάρχουν για περισσότερο από 120 χρόνια, έχουν περάσει διαφορετικές

φάσεις και παρ' ότι έδειχναν να περνούν σε δεύτερη μοίρα, στις μέρες μας παίρνουν ξανά αξιοπρεπή θέση στην παραγωγή. Πλέον εκατομμύρια κλικ θεάσεων στο YouTube αντικαθιστούν τις ουρές που έκανε ο κόσμος πάνω από έναν αιώνα πριν για να παρακολουθήσει ταινίες στο Κινητοσκόπιο των Ντίκσον και Έντισον. Όπως τονίζεται σε άρθρο της Βρετανικής εφημερίδας Telegraph (Davies, 2010) οι ταινίες μικρού μήκους έχουν κάνει ένα μεγάλο κύκλο, από την κατ' άτομο παρακολούθηση με το Κινητοσκόπιο του 19<sup>ου</sup> αιώνα, στην κατ' άτομο παρακολούθηση, στον προσωπικό υπολογιστή ή το κινητό τηλέφωνο του 21<sup>ου</sup>.

Αυτό που ουσιαστικά έχει αλλάξει αυτό τον αιώνα, είναι το περιεχόμενο και το ύφος των ταινιών μικρού μήκους, που από τα απλά «Actualities» (Thurlow, 2013), έχουν πλέον ένα πιο σύνθετο και ολοκληρωμένο περιεχόμενο. Μέσα σε μερικά λεπτά, μπορεί κανείς να δει ολοκληρωμένα σενάρια με εξαιρετική συνοχή και καθηλωτική εικόνα.

Στη συγκεκριμένη εργασία μελετάται το κατά πόσο, μέσα από αυτή την αναγέννηση που προκύπτει από την τεχνολογική πρόοδο και το χαμήλωμα του κόστους του εξοπλισμού, μπορεί να προκύψει μια ολοκληρωμένη παραγωγή με την αξιοποίηση διάφορων προσιτών οικονομικά τεχνικών.

## **Κεφάλαιο 2: Τα Στάδια Παραγωγής μιας Ταινίας**

### **Εισαγωγή**

Το δεύτερο κεφάλαιο πραγματεύεται τα τρία βασικά στάδια παραγωγής μιας ταινίας μικρού μήκους. Την προ-παραγωγή (pre-production), την παραγωγή (production) και τη μετά-παραγωγή (post-production).

Το πρώτο στάδιο ξεκινά από την ιδέα, τη σύλληψη της, καθώς και όλα όσα χρειάζεται να γίνουν, σε οργανωτικό επίπεδο, μέχρι τη στιγμή που αρχίζει η παραγωγή. Το δεύτερο στάδιο, περιλαμβάνει τη διαδικασία των γυρισμάτων, της ηχοληψίας και εικονοληψίας, και ό,τι αυτά περιλαμβάνουν. Το τρίτο και τελευταίο στάδιο αφορά την επεξεργασία και τελική διαμόρφωση της πληροφορίας (εικόνας και ήχου) που συγκεντρώθηκε ως αποτέλεσμα των προηγούμενων σταδίων, καθώς και τη διανομή της ταινίας.

### **2.1 Προ-Παραγωγή (Pre-production)**

#### **2.1.1. Ιδέα και Σενάριο**

Για να ξεκινήσει η παραγωγή μιας ταινίας μικρού μήκους, θα πρέπει να γίνουν κάποια πολύ σημαντικά και αποφασιστικά βήματα. Ένα από αυτά είναι αρχικά να υπάρχει μια ιδέα.

Η ιδέα θα δώσει την αρχική και απαραίτητη ώθηση στον παραγωγό, τον κινηματογραφιστή και το σεναριογράφο -που εφόσον μιλάμε για παραγωγή ταινίας μικρού μήκους ενδέχεται να είναι το ίδιο πρόσωπο-, το κίνητρο για την υλοποίηση μιας παραγωγής. Στη συνέχεια, η ιδέα αυτή θα γίνει σενάριο, από το οποίο θα προκύψει και η ταινία.

Από το πρώτο στάδιο, τη στιγμή που ο κινηματογραφιστής θα έχει την αρχική ιδέα, μπορεί να αλλάξουν πολλά και αυτό εξαρτάται από τη διαδικασία συγγραφής του σεναρίου, το διαθέσιμο προϋπολογισμό του κινηματογραφιστή ή της παραγωγής και αρκετούς ακόμη παράγοντες.

Ένας από τους πιο σημαντικούς είναι η διαδικασία τελειοποίησης του σεναρίου, κατά την οποία το υπάρχον σενάριο τροποποιείται αλλεπάλληλα, έτσι ώστε να τελειοποιηθεί και να προσαρμοστεί καλύτερα στις ανάγκες, του συγγραφέα, των ηθοποιών, ακόμα και των τοποθεσιών που θα γίνουν τα γυρίσματα.



### 2.1.2. Προγραμματισμός και Προϋπολογισμός

Δεν θα ήταν υπερβολή να ειπωθεί, ότι ένα μεγάλο μέρος της επιτυχίας μιας παραγωγής μικρού μήκους, εξαρτάται και από το σωστό προγραμματισμό. Κατά το στάδιο της προπαραγωγής, λοιπόν, προγραμματίζονται όλες οι λεπτομέρειες, ενώ τελικά καθορίζεται και το κόστος ή αλλιώς ο προϋπολογισμός της ταινίας.

Μερικά από τα ερωτήματα που απαντώνται σε αυτό το στάδιο, είναι το πόσος χρόνος θα χρειαστεί, ποιες σκηνές θα γυριστούν και πού, ποιοι ηθοποιοί θα παίξουν, τι εξοπλισμός θα χρησιμοποιηθεί συνολικά, σε ποιες τοποθεσίες θα γίνουν τα γυρίσματα, ποια εποχή, ώρα κ.ο.κ.. Μπορεί λοιπόν εύκολα να γίνει αντιληπτό το πόσο σημαντικό ρόλο παίζει ο ακριβής προγραμματισμός και ο σωστός προϋπολογισμός στη δημιουργία μιας ταινίας.

Κάνοντας αυτόν τον προγραμματισμό και προϋπολογισμό, μπορεί να εξοικονομηθεί πολύτιμος χρόνος αλλά και οικονομικοί πόροι, πράγμα που -στην περίπτωση παραγωγών ταινιών μικρού μήκους- μπορεί να είναι σωτήριο, καθώς ο προϋπολογισμός είναι αρκετά περιορισμένος.

### 2.1.3. Επιλογή Προσωπικού

Για την παραγωγή ενός άρτιου αποτελέσματος, συνηθίζεται στις ταινίες να εργάζονται αρκετοί άνθρωποι, διαφόρων ειδικοτήτων. Από τον παραγωγό, στο σεναριογράφο και το σκηνοθέτη, μέχρι τον εικονολήπτη, το φωτιστή, τον ηχολήπτη, τον υπεύθυνο για το μακιγιάζ και τα κοστούμια, έχουμε να κάνουμε με πολυάριθμο προσωπικό, με τους προαναφερθέντες να είναι μόνο κάποιοι από όσους δουλεύουν σε μια παραγωγή.

Σε μια ταινία μικρού μήκους, λόγω χρόνου, μεγέθους παραγωγής, οικονομικών πόρων και άλλων παραγόντων, το προσωπικό είναι πολύ μικρότερο. Ένας σεναριογράφος, μπορεί να είναι και διευθυντής φωτογραφίας αλλά και χειριστής της κάμερας, ο μηχανικός ήχου μπορεί να είναι και μπούμαν, ενώ κάποιες φορές το μακιγιάζ και η ενδυματολογία αφήνεται στην κρίση του ηθοποιού, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι και η ιδανική επιλογή. Συμβαίνει όμως, για λόγους που αναφέρθηκαν παραπάνω.

Είναι λοιπόν αποδεκτό, η επιλογή προσωπικού για ταινίες μικρού μήκους να γίνεται με βάση και τον περιορισμένο προϋπολογισμό. Αυτό που έχει σημασία, είναι τα άτομα που θα επιλεγούν να είναι κατάλληλα και να μπορούν να φέρουν εις πέρας ότι τους έχει ζητηθεί.

#### 2.1.4. Επιλογή Ηθοποιών

Η επιλογή των ηθοποιών είναι ακόμα ένα βήμα κατά τη διαδικασία της προπαραγωγής, που κατέχει αρκετά σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος.

Σε αυτό το σημείο, η διαδικασία της επιλογής των ηθοποιών δε διαφέρει και πολύ από εκείνη στις ταινίες μεγάλου μήκους. Ένας τρόπος να αναζητήσει και να επιλέξει κανείς ηθοποιούς είναι η έρευνα νέων ταλέντων από δραματικές σχολές, οι προτάσεις σε καταξιωμένους ηθοποιούς ή και τα κάστινγκ.

Βέβαια, σε μια ανεξάρτητη ή ερασιτεχνική παραγωγή μικρού μήκους, μπορεί να επιλεγθούν και ερασιτέχνες ηθοποιοί ή και άτομα που δεν έχουν ασχοληθεί ιδιαίτερα με την υποκριτική, αρκεί να είναι συμβατά με τις ανάγκες του σεναρίου, και τον προϋπολογισμό.

Σε κάθε περίπτωση, πάντως, τονίζεται η σημασία του χρόνου στην αναζήτηση των σωστών προσώπων. Αυτό που πρέπει να γίνει, είναι να δοθεί ο απαραίτητος χρόνος και να μη γίνουν βιαστικές επιλογές, που μπορεί να υποβαθμίσουν το αποτέλεσμα.

#### 2.1.5 Επιλογή Τοποθεσιών για Γυρίσματα

Εκτός από όλα τα παραπάνω, εξίσου σημαντικό ρόλο έχει και η επιλογή των τοποθεσιών για τα γυρίσματα μιας ταινίας, είτε αυτή είναι μικρού, είτε μεγάλου μήκους.

Στις ταινίες μεγάλου μήκους μπορεί να υπάρχει ένα άτομο που η δουλειά του είναι η εύρεση των ιδανικών τοποθεσιών, ώστε να γυριστούν συγκεκριμένες σκηνές. Σε πολύ ακριβές παραγωγές μπορεί η ταινία να είναι γυρισμένη ακόμα και σε διαφορετικές χώρες, προς εξυπηρέτηση των αναγκών του σεναρίου.

Όσον αφορά σε ταινίες μικρού μήκους, που στις περισσότερες των περιπτώσεων έχουν μικρότερο προϋπολογισμό, οι παραγωγοί προσπαθούν να περιορίζουν τόσο την απόσταση όσο και την πληθώρα των τοποθεσιών που χρησιμοποιούνται. Όπως αναφέρουν και στο βιβλίο τους οι Max και Clifford Thurlow (Thurlow, 2013) «Υπάρχουν δύο πρέπει, όσον αφορά την επιλογή τοποθεσίας, στις -περιορισμένου προϋπολογισμού- ταινίες μικρού μήκους: 1. Να έχεις όσο λιγότερες διαφορετικές τοποθεσίες γίνεται και 2. Η απόσταση μεταξύ των τοποθεσιών, να είναι όσο το δυνατόν μικρότερη». Με αυτό τον τρόπο, ενισχύεται η πρακτικότητα, ενώ το κόστος κρατιέται σε χαμηλό επίπεδο, καθώς η μετακίνηση του εξοπλισμού αλλά και του έμψυχου δυναμικού κοστίζει πολύτιμο χρόνο και χρήμα.

## 2.2 Παραγωγή (Production)

### 2.2.1 Από τη Θεωρία και το Σχεδιασμό, στην Υλοποίηση

Για να γεφυρωθεί το χάσμα που υπάρχει ανάμεσα στην προπαραγωγή και την παραγωγή μιας ταινίας μικρού μήκους, αυτό που πρέπει να συμβεί είναι η πρακτική εφαρμογή όλων όσων έχουν υπολογιστεί σε θεωρητικό επίπεδο.

Αφότου έχει γίνει ο προϋπολογισμός, η επιλογή του προσωπικού, των ηθοποιών, του εξοπλισμού και όλων όσων αφορούν στην προπαραγωγή, το επόμενο βήμα είναι ο εξοπλισμός να τεθεί σε λειτουργία, το έμψυχο δυναμικό να αναλάβει τις θέσεις του και εν τέλει να ξεκινήσει η παραγωγή της ταινίας. Σε αρκετές περιπτώσεις, η παραγωγή παρ' ότι είναι μια εξίσου σημαντική διαδικασία και αυτή που θα καθορίσει σε μεγάλο ποσοστό το τελικό αποτέλεσμα, είναι και αυτή που κρατάει λιγότερο χρονικά σε σχέση με την προπαραγωγή και τη μεταπαραγωγή. Παρακάτω, αναλύεται συνοπτικά ό, τι χρησιμοποιείται για τις ανάγκες της παραγωγής μιας ταινίας μικρού ή μεγάλου μήκους.

### 2.2.2 Κάμερα



Εικόνα 8 - Κινηματογραφική κάμερα.

Για να υπάρξει ταινία, πρέπει φυσικά να υπάρχει και ο μηχανισμός εγγραφής εικόνας ή αλλιώς η κινηματογραφιστική κάμερα (εικόνα 6). Ιστορικά, για τις κινηματογραφικές παραγωγές χρησιμοποιούνταν κάμερες με φιλμ των 8, 16, ή 35 χιλιοστών, με όσες χρησιμοποιούσαν το τελευταίο είδος να είναι περισσότερο ποιοτικές ως προς το παραγόμενο αποτέλεσμα. Με την πρόοδο της τεχνολογίας στα τέλη του 20<sup>ου</sup> αιώνα, οι κάμερες άρχισαν να γράφουν ψηφιακό σήμα στα ανάλογα μέσα, ενώ πλέον χρησιμοποιούνται είτε ψηφιακές είτε αναλογικές κάμερες, ανάλογα με τις ανάγκες και τις απαιτήσεις

του φιλμ.

Για τις παραγωγές μικρού μήκους μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε μια ακριβή κάμερα τύπου camcorder, είτε μια κάμερα Digital SLR, ακόμα και ένα κινητό. Το αποτέλεσμα όμως, όσο καλός και αν είναι ο παραγωγός δε θα είναι το ίδιο και στις τρεις περιπτώσεις, τουλάχιστον στο τεχνικό κομμάτι. Η χρυσή τομή μεταξύ ποιότητας και οικονομικής/βιώσιμης επιλογής, δείχνει, όμως, να βρίσκεται στις ψηφιακές κάμερες SLR, καθώς, πλέον, μπορούν να θεωρηθούν μια αξιόπιστη λύση τόσο για παραγωγές μικρού όσο και για παραγωγές μεγάλου μήκους.

Κατά τη διαδικασία της παραγωγής, λοιπόν, η επιλογή της κάμερας πρέπει να γίνει με βάση τον προϋπολογισμό. Η κάμερα που θα επιλεγεί, θα πρέπει να ανταποκρίνεται πλήρως τόσο στις απαιτήσεις των γυρισμάτων, όσο και σε αυτές του οικονομικού προϋπολογισμού μιας ταινίας. Στις περισσότερες περιπτώσεις, είναι αξιόπιστη η λύση που προσφέρει μια DSLR, καθώς εκτός από σχετικά οικονομική κάμερα που ανταποκρίνεται στα πρότυπα υψηλής ευκρίνειας (High Definition) της εποχής, προσφέρει και τη δυνατότητα ελέγχου διάφορων

παραμέτρων, όπως είναι η ταχύτητα του κλείστρου, το βάθος πεδίου, η εστίαση και η φωτεινότητα.

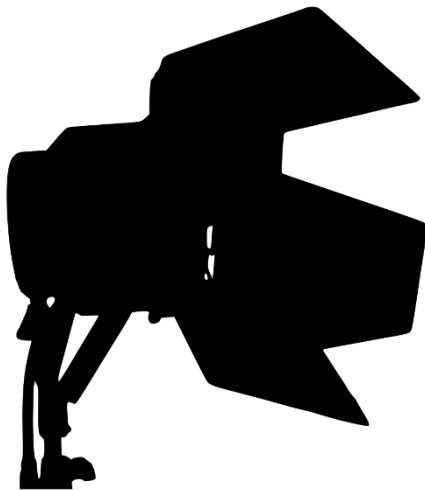
Επιπλέον, με την δυνατότητα αλλαγής φακών που προσφέρει μια τέτοια κάμερα, ο κινηματογραφιστής, μπορεί να ελέγξει ακόμα καλύτερα το θέμα του, να το χειριστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να το τονίσει ή και να το απομονώσει από το φόντο. Αυτό το προσφέρει η δυνατότητα του διαφράγματος ενός φακού εστιακού μήκους 50 χιλιοστών, που είναι για παράδειγμα στο 1.8. Όσο μικρότερος ο παραπάνω αριθμός διαφράγματος, τόσο μεγαλύτερο το άνοιγμα του και κατά συνέπεια τόσο μικρότερο το βάθος πεδίου.

Με την εφαρμογή ή μη κάποιων απλών φωτογραφικών και βιντεογραφικών κανόνων (όπως ο κανόνας των τρίτων), ο κινηματογραφιστής μπορεί να δώσει το δικό του στοιχείο σε μια παραγωγή μικρού μήκους.

Ιδιαίτερο ρόλο κατά την καταγραφή, διαδραματίζουν επίσης άλλες τεχνικές όπως η κίνηση της κάμερας που μπορεί να δραματοποιήσει και να δώσει χαρακτήρα σε μια σκηνή, όπως και η απόσταση εγγραφής, ο τύπος του πλάνου (κοντινό, μεσαίο κ.α.).

### 2.2.3 Φώτα

Ο κινηματογραφιστής οφείλει να γνωρίζει ότι για να καταγράψει η κάμερα εικόνα, τότε θα πρέπει να υπάρχει μια πηγή φωτισμού, όπως αυτή που απεικονίζει η εικόνα 7. Ο φωτισμός μιας ταινίας μικρού ή μεγάλου μήκους είναι καθοριστικής σημασίας για το παραγόμενο αποτέλεσμα, την ταινία αυτή καθαυτή.



Εικόνα 9 – Περίγραμμα προβολέα φωτισμού

Είτε μιλάμε για μια ταινία μικρού, είτε για μια ταινία μεγάλου μήκους, ο σωστός φωτισμός, μπορεί να ενισχύσει το αποτέλεσμα σε μεγάλο βαθμό, να διαμορφώσει ένα αισθητικό πλαίσιο για την ταινία και να προσδώσει ακόμα μεγαλύτερη εκφραστικότητα στις ερμηνείες των χαρακτήρων.

Κατά τη διαδικασία της παραγωγής, λοιπόν, αυτό που θα πρέπει να ληφθεί υπόψιν είναι σε πρώτο στάδιο πώς ο διαθέσιμος εξοπλισμός θα αξιοποιηθεί καταλλήλως, προσδίδοντας την απαραίτητη ατμόσφαιρα στην ταινία.

Ανάλογα με τις ανάγκες και το σκοπό του μηνύματος, μπορεί να χρησιμοποιηθούν αρκετές τεχνικές.

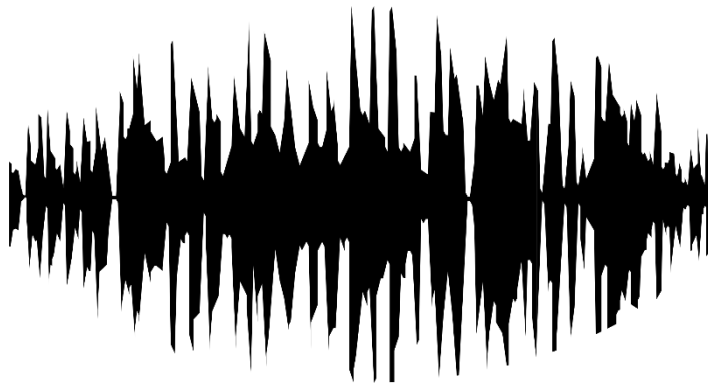
Η πιο γνωστή είναι εκείνη των τριών φώτων, με το φως «κλειδί» που είναι το κεντρικό φως, που τοποθετείται απέναντι από το χαρακτήρα σε γωνία λίγων μοιρών, το φως για τα γεμίσματα, που είναι -όπως προδίδει και το όνομά του- εκείνο το φως που γεμίζει ή και αφαιρεί εντελώς τις σκιές που δημιουργεί το κύριο φως από την άλλη πλευρά και τέλος, ένα φως που έρχεται από την πίσω πλευρά του ηθοποιού, όπου είναι και αυτό που ουσιαστικά βοηθάει στο να σχηματιστεί το περίγραμμα του ηθοποιού, στο να απομονωθεί η φιγούρα του από το φόντο. Η παραπάνω τεχνική αποτελεί μια από τις πιο αξιόπιστες λύσεις για κινηματογραφικές παραγωγές και απαιτεί μόνο τρία φώτα.

Ένα ακόμα πράγμα που θα πρέπει να υπολογιστεί και να τροποποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες τις ταινίας, είναι η θερμοκρασία του φωτός, το πόσο δηλαδή θερμό ή ψυχρό είναι το φως που εκπέμπει μια πηγή, όπως επίσης και αν η πηγή θα εκπέμπει κατευθείαν πάνω στο θέμα ή εάν το φως που θα βγάζει θα διαχέεται μέσω κάποιας άλλης επιφάνειας. Για να ελέγξουμε και να κατανοήσουμε τη θερμοκρασία του φωτός, χρησιμοποιούμε την κλίμακα Kelvin ή αλλιώς K. Στη συγκεκριμένη κλίμακα, ένα θερμό (κίτρινο) φως μπορεί να είναι για παράδειγμα στα 3000K, ενώ ένα πιο ψυχρό (μπλε) , στα 6000K. Στον πραγματικό κόσμο μπορούμε να δούμε το παράδειγμα του φωτός που προέρχεται από κερί, που είναι κίτρινο, περίπου 3200K και εκείνο που λέγεται «φως ημέρας», το οποίο είναι περί τα 5600K. Με την προσαρμογή της θερμοκρασίας φωτός, μια σκηνή μπορεί να γίνει πιο θερμή ή πιο ψυχρή, ανάλογα με τις απαιτήσεις του σεναρίου.

Εκτός από τη θερμοκρασία του φωτός αυτό που μπορεί επίσης να μεταβληθεί, είναι η ένταση, μέσω ειδικών ροοστατών, των γνωστών dimmers. Δύναται επίσης να μεταβληθεί η σκληρότητα του φωτός, με χρήση φωτών διάχυσης, καθώς και το χρώμα σε διάφορα χρώματα μέσω των ειδικών χρωματιστών φίλτρων, των τζελ, που διατίθενται ευρέως στο εμπόριο.

Μερικά από τα φώτα που μπορεί να χρησιμοποιηθούν είναι κάποια φώτα πυράκτωσης, τα τελευταία χρόνια, βέβαια, ολοένα και περισσότερες παραγωγές δείχνουν να εμπιστεύονται περισσότερο τα φώτα τεχνολογίας led, λόγω -εκτός της αξιοπιστίας και της πιστότητας αναπαραγωγής των χρωμάτων- και της χαμηλής κατανάλωσης ρεύματος σε σύγκριση με τα φώτα που χρησιμοποιούνταν κατά κόρον στο παρελθόν.

#### 2.2.4 Ήχος



Εικόνα 10 - Ηχητική κυματομορφή

Μπορεί η εικόνα και ο σωστός φωτισμός της να είναι το βασικό συστατικό μιας επιτυχημένης παραγωγής, ο ήχος όμως είναι αυτός που έρχεται να δέσει το οπτικοακουστικό αποτέλεσμα και να ενισχύσει -αλλά και κάποιες φορές να αποδυναμώσει- το μήνυμα που η εικόνα περνά από μόνη της. Στην εικόνα 8 διακρίνεται μια ηχητική κυματομορφή, που ουσιαστικά είναι η ψηφιακή απεικόνιση του ήχου.

Από την πρώτη φορά που ιστορικά ο ήχος έκανε την εμφάνισή του στις ταινίες, μέχρι και σήμερα, η τέχνη και η τεχνική του συνεχώς εξελίσσονται. Αυτό, όμως, δε σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και κάποιες συγκεκριμένες τεχνικές που πρέπει κατά την παραγωγή να εφαρμόζονται, ανάλογα με τις ανάγκες, για την επίτευξη ενός άρτιου τεχνικά αποτελέσματος. Ο σωστός και ευκρινής ήχος είναι ίσως η πιο σημαντική «λεπτομέρεια» στην παραγωγή. Μια ταινία με κακό ήχο, ουσιαστικά μπορεί να χαρακτηριστεί γενικά κακή, όσο καλή εικόνα και αν διαθέτει, καθώς δημιουργεί δυσαρέσκεια στο θεατή που αργά η γρήγορα ίσως να τον αναγκάσει ακόμα και σε διακοπή της θέασης. Μια ταινία με καλό ήχο είναι εκείνη που στην

ουσία ο ήχος περνάει απαρατήρητος, ως ένα αδιαίρετο, φυσικό στοιχείο που συνοδεύει την εικόνα.

Για την επίτευξη, λοιπόν, ενός τέτοιου αποτελέσματος, πρέπει να έχει γίνει σωστή επιλογή τόσο του εξοπλισμού, όσο και του προσωπικού (ηχολήπτης, μπούμαν κ.α.). Κατά τη διαδικασία της παραγωγής, το γύρισμα των σκηνών εκτός από κάμερα και φώτα περιλαμβάνει και τη διαδικασία ηχογράφησης, είτε πρόκειται για ήχο περιβάλλοντος, είτε διαλόγων, είτε για ήχο που προέρχεται από συγκεκριμένο αντικείμενο.

Τα μικρόφωνα που χρησιμοποιούνται μπορεί να διαφέρουν σε κάθε περίπτωση. Για την ηχογράφηση για παράδειγμα, ενός ηχοτοπίου -ολόκληρου του περιβάλλοντος- μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα παντοκατευθυντικό μικρόφωνο, που ηχογραφεί το ίδιο από όλες τις κατευθύνσεις. Αντίστοιχα, για ηχογραφήσεις διαλόγων, δύναται να χρησιμοποιηθούν μικρόφωνα πέτου ή και σούπερ-καρδιοειδή μικρόφωνα, τα γνωστά boom ή μικρόφωνα τύπου shotgun. Τα τελευταία, εμφανίζουν αυξημένη κατευθυντικότητα, λαμβάνουν, δηλαδή, ήχο από μια συγκεκριμένη κατεύθυνση και απομονώνουν μια πηγή ήχου από τις υπόλοιπες.

Στην παραγωγή όμως, δε θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψιν μόνο ο τύπος μικροφώνου και να αγνοούνται άλλοι παράγοντες, καθώς μπορεί να οδηγήσουν σε αποτυχία. Μια από τις απαραίτητες διαδικασίες που πρέπει ήδη από το στάδιο της προπαραγωγής να έχουν γίνει ώστε να διασφαλιστεί η ομαλότητα των γυρισμάτων και της ηχογράφησης, είναι να έχει ληφθεί υπόψη ο εξωτερικός θόρυβος π.χ. από κυκλοφορία οχημάτων και εφόσον υπάρχει σε κάποιο βαθμό που δεν εξυπηρετεί, να ληφθούν τα απαραίτητα μέτρα και να εφαρμοστούν οι τεχνικές που θα επιτρέψουν την απομόνωση του θορύβου.

Είτε μιλάμε για ήχο, είτε για εικόνα και φώτα στη διαδικασία της παραγωγής, θα πρέπει να γίνουν όλα τα απαραίτητα βήματα για την όσο δυνατόν πληρέστερη και ποιοτικότερη καταγραφή, έτσι ώστε να μην επιφορτίζεται περισσότερο η διαδικασία που ακολουθεί της παραγωγής, εκείνη της μεταπαραγωγής.

## **2.3 Μετά-Παραγωγή (Post-Production)**

### **2.3.1 Τι ορίζεται ως μετά-παραγωγή**

Αυτό που μεσολαβεί από τη στιγμή που οι κάμερες θα κλείσουν και τα γυρίσματα θα έχουν ολοκληρωθεί μέχρι και τη στιγμή που η ταινία θα προβληθεί στον κινηματογράφο, το φεστιβάλ, το ίντερνετ, είναι το τελικό και καθοριστικό στάδιο στην παραγωγή μιας ταινίας. Αυτό δεν είναι άλλο από την μεταπαραγωγή ή αλλιώς το post-production.

Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τόσο το μοντάζ όσο και τον ηχητικό σχεδιασμό, τη μουσική επένδυση μιας ταινίας τη διανομή της, το μάρκετινγκ και γενικότερα όλα όσα πρέπει να γίνουν για να φτάσει η ταινία σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κοινό. Παρακάτω αναλύονται συνοπτικά κάποια από τα βασικά μέρη της μετά-παραγωγής.

### 2.3.1 Το Μοντάζ



Εικόνα 11 - Παράδειγμα επιφάνειας εργασίας ενός προγράμματος μοντάζ

Έπειτα από την περάτωση των γυρισμάτων οι συσκευές αποθήκευσης (κάρτες μνήμης ή φιλμ) αποστέλλονται στον μοντέρ. Αυτός με τη συμβουλή και του σκηνοθέτη θα κόψει σκηνές και θα διαμορφώσει το τελικό αποτέλεσμα, την ταινία. Η διαδικασία ξεκινά ακριβώς τη στιγμή της παραλαβής του υλικού. Ο μοντέρ, σε αρχικό στάδιο θα παραλάβει το υλικό και θα το περάσει σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας, όπως αυτό της

εικόνας 9. Στη συνέχεια, θα δει όλο το εγγεγραμμένο υλικό ξανά και ξανά, ενδεχομένως να κρατήσει σημειώσεις και να

κάνει μια μικρή περίληψη αυτού που θέλει να δημιουργήσει.

Έπειτα, θα αρχίσουν κάποιες δοκιμές, και τελικά η διαδικασία του μοντάζ. Εκεί λοιπόν, θα αποφασιστεί το ποιες σκηνές θα μπουν, με ποια σειρά, ποιες θα κοπούν και τελικά ποια μορφή θα έχει η ταινία. Όταν μιλάμε για μια ταινία μικρού μήκους, ο μοντέρ μπορεί να είναι ξεχωριστό πρόσωπο, μπορεί όμως να είναι και ο παραγωγός της ταινίας. Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην αντικειμενική αντιμετώπιση του υλικού, καθώς αρκετές φορές ο παραγωγός μπορεί να οδηγηθεί σε λάθος ή ανεπαρκείς επιλογές οδηγούμενες από την υποκειμενική ανάγνωση του υλικού.

Ακόμα ένα στοιχείο που καλό θα ήταν να έχει ληφθεί σοβαρά υπόψιν, είναι η αναλογία του εγγεγραμμένου υλικού ως προς το παραγόμενο αποτέλεσμα. Για πόσα/ες λεπτά/ώρες, δηλαδή, βιντεοσκοπημένου υλικού προκύπτει ένα/μια λεπτό/ώρα ταινίας. Αυτό είναι δυνατόν να υπολογιστεί κατόπιν παραγωγής, διαιρώντας το συνολικό χρόνο του υλικού με την τελική διάρκεια της ταινίας και βοηθάει αρκετά στο να υπολογιστεί μελλοντικά ο ιδανικός χρόνος που χρειάζεται να βιντεοσκοπήσει κανείς για να έχει το ελάχιστο συγκεκριμένο χρόνο ταινίας.

Το παραπάνω αποτελεί απλά έναν τρόπο υπολογισμού της δουλειάς που θα έχει ο μοντέρ και όχι κάποιον κανόνα που θα πρέπει να τηρείται αυστηρά. Για παράδειγμα ένας μοντέρ που έχει να φτιάξει μια ταινία μιας ώρας βλέποντας αρχικά υλικό εκατό ωρών, σημαίνει ότι έχει πολλή δουλειά μπροστά του και έχουμε αναλογία 100:1. Εάν όμως ο μοντέρ πενήντα ώρες να αναλύσει για να προκύψει της ίδιας διάρκειας με παραπάνω τότε θεωρητικά έχει όση δουλειά και όσο υλικό χρειάζεται για να προκύψει μια καλή ταινία και η αναλογία πέφτει στο 50:1. Εάν, όμως, ο μοντέρ έχει στη διάθεσή του υλικό που συνολικά διαρκεί μια ώρα για να φτιάξει ταινία που διαρκεί επίσης μια ώρα, τότε αναγκαστικά θα πρέπει να συμπεριλάβει όλο το υλικό στην ταινία του, με αναλογία 1:1. Σε αυτή την περίπτωση ακόμα και ο καλύτερος μοντέρ θα έχει να αντιμετωπίσει μια τεράστια πρόκληση, που κατά πάσα πιθανότητα δε θα οδηγήσει σε επιτυχία.

Εκτός από τα παραπάνω, σε ταινίες μικρού μήκους, ένας μοντέρ μπορεί εκτός από την αναδιαμόρφωση των σκηνών, δύναται να κάνει και τη διόρθωση των χρωμάτων, την κωδικοποίηση του παραγόμενου αποτελέσματος, ακόμα και τα ειδικά εφέ. Το μοντάζ από τη φύση του θεωρείται μια αναδιαμόρφωση της πραγματικότητας, το πλάσιμο από την αρχή του κόσμου έτσι όπως τον αποτύπωσε ο σεναριογράφος και τον οπτικοποίησε ο σκηνοθέτης. Είναι ιδιαίτερα σημαντική διαδικασία, καθώς μπορεί να τελειοποιήσει ή και να καταστρέψει το αποτέλεσμα γι' αυτό και είναι η κύρια διαδικασία την μετά-παραγωγής, που πρέπει να δίνεται τόση έμφαση.

### 2.3.2 Ο Ηχητικός Σχεδιασμός – Η Μουσική Επένδυση

Από τότε που καθιερώθηκε ο ήχος ως αναπόσπαστο κομμάτι των ταινιών μικρού και μεγάλου μήκους μέχρι και σήμερα έχουν περάσει σχεδόν εκατό χρόνια. Μέσα σε αυτό το διάστημα, ο ήχος στις ταινίες, από απλούς διαλόγους και ζωντανό μουσικό χαλί έχει εξελιχθεί σε μια επιστήμη που καλύπτει αρκετούς κλάδους και απαιτεί μεγάλο γνωστικό εύρος, ώστε να είναι επαρκής και να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις.

Πλέον, έχει εμφανιστεί μια ολόκληρη ειδικότητα, πέραν των ηχοληπτών και των συνθετών



Εικόνα 12 - Sound Designers εν ώρα εργασίας.

μουσικής που ασχολούνται με ταινίες, που δεν είναι άλλη από αυτή των σχεδιαστών ήχου (Sound Designers). Αυτοί είναι υπεύθυνοι για τον ηχητικό σχεδιασμό μιας ταινίας, από το ποιους ήχους θα περιλαμβάνει, μέχρι το ποια μουσική, που και γιατί. Η δουλειά του sound designer ξεκινά με την προπαραγωγή και ολοκληρώνεται κατά το στάδιο της μετά-παραγωγής. Στην εικόνα 6 διακρίνεται μέρος του τρόπου εργασίας των σχεδιαστών

ήχου.

Εκεί, και με το οπτικό κομμάτι της ταινίας ολοκληρωμένο, θα αποφασιστεί τι θα γίνει με τον ήχο και πώς. Το εάν θα μπει φυσικός ήχος περιβάλλοντος ή ηχογραφημένος μετά, ποιοι ήχοι θα ηχογραφηθούν ξανά σε φυσικό περιβάλλον, ποιοι σε κάποιο στούντιο και ποιοι θα δημιουργηθούν από το μηδέν, καθώς σε κάποιες περιπτώσεις (π.χ. ταινίες φαντασίας) δημιουργούνται φανταστικοί και απόκοσμοι ήχοι που θα περιγράψουν ηχητικά φαινόμενα που λαμβάνουν χώρα σε άγνωστες στον άνθρωπο τοποθεσίες. Έπειτα η ταινία θα επενδυθεί με διάφορα μουσικά κομμάτια, όπως αυτά ταιριάζουν στο νόημα της ή θα γραφεί νέα μουσική αποκλειστικά για τις ανάγκες της ταινίας.

Όσον αφορά σε μικρότερες παραγωγές, που κατά συνέπεια έχουν μικρότερο προϋπολογισμό, όπως είναι -συνήθως- μια ταινία μικρού μήκους, συνήθως τη δουλειά της επεξεργασίας του



ήχου την αναλαμβάνει ο μοντέρ, χωρίς βέβαια αυτό να αποτελεί και τον κανόνα. Όταν μιλάμε για τέτοιου είδους παραγωγές, τα καθήκοντα μοιράζονται σε λιγότερα άτομα, άρα αυτά θα επιφορτιστούν με περισσότερη εργασία. Γι' αυτό λαμβάνονται και οι τομείς υπόψιν, έτσι ώστε κάθε άτομο να έχει συγγενικούς μεταξύ του τομείς που θα μπορεί αναγκαία να καλύψει η ειδικότητά του.

Κατά το στάδιο της μετά-παραγωγής, λοιπόν, λαμβάνονται όλες εκείνες οι αποφάσεις που θα καθορίσουν το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα μιας ταινίας μικρού και μεγάλου μήκους, το οποίο θα συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό στην ορθή και ποιοτική αποπεράτωση της παραγωγής.

### 2.3.3 Μάρκετινγκ και Διανομή

Όταν πλέον η ταινία έχει ολοκληρωθεί και είναι πια έτοιμη για να βγει στο κοινό, έχει έρθει η ώρα του μάρκετινγκ της ταινίας και της διανομής. Σε γενικό πλαίσιο, το μάρκετινγκ μιας ταινίας περιλαμβάνει όλα όσα συμβάλλουν στη διαφήμιση μιας ταινίας, είτε είναι μικρού είτε μεγάλου μήκους. Μπορεί λοιπόν να διαφημιστεί με τους κλασσικούς τρόπους, όπως είναι η αφίσα μιας ταινίας και η διαφήμιση σε τύπο, τηλεόραση και ραδιόφωνο γενικότερα στα μέσα μαζικής ενημέρωσης.

Από τα τέλη του 20<sup>ου</sup> αιώνα μέχρι και σήμερα, έχει αναδυθεί ακόμα ένας τρόπος διαφήμισης/μάρκετινγκ μιας ταινίας και αυτός δεν είναι άλλος από τη διαφήμιση στο ίντερνετ. Διαφημίσεις online και τρέιλερ σε πλατφόρμες διαμοιρασμού βίντεο αποκτούν ολοένα και περισσότερη δημοφιλία αλλά και αποτελεσματικότητα ως προς τη διαφήμιση μιας ταινίας. Επιπλέον, σε αρκετές περιπτώσεις μια ταινία έχει και τη δική της ιστοσελίδα με αποκλειστικό περιεχόμενο και διαγωνισμούς. Το παζλ συμπληρώνουν τα κοινωνικά δίκτυα (π.χ. Facebook ή Instagram), που καθώς φαίνεται συμβάλλουν τα μέγιστα στην προώθηση, διανομή και συνολικά διαφήμιση μιας ταινίας.

Από την άλλη πλευρά, όσον αφορά στη διανομή μιας ταινίας, αυτή συνήθως περιλαμβάνει αρχικά τη διανομή της σε διάφορα φεστιβάλ, στα οποία αρχικά θα προβληθεί και θα αξιολογηθεί από κριτικούς, στη συνέχεια ακολουθείται η προβολή της στα σινεμά, αργότερα διανέμεται σε καταστήματα ενοικιάσεως ταινιών (φυσικά ή στο ίντερνετ) και πλατφόρμες video streaming. Αργότερα, η ταινία θα διατεθεί σε επί-πληρωμή υπηρεσίες τηλεόρασης και στη συνέχεια τα δικαιώματα θα πουληθούν σε τηλεοπτικούς σταθμούς που εκπέμπουν δωρεάν. Τέλος, μπορεί μια ταινία να διανεμηθεί μετά από αρκετό καιρό δωρεάν στο ίντερνετ, μέσω πλατφόρμων αναπαραγωγής βίντεο, όπως το vimeo, dailymotion ή YouTube.

Συνήθως, οι ταινίες μικρού μήκους ακολουθούν διαφορετική διαδικασία διανομής, καθώς ο πρώτος στόχος είναι να διανεμηθούν στα ανά τον κόσμο φεστιβάλ με σκοπό την προβολή και -πιθανώς- τη βράβειυσή τους και στη συνέχεια, μετά από συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, τη δημοσιοποίησή τους σε παγκόσμιο επίπεδο, μέσω του διαδικτύου.

Είτε πρόκειται για την περίπτωση μεγάλου μήκους ταινίας, είτε για εκείνη της ταινίας μικρού μήκους, σίγουρα, στις αρχές του 21<sup>ου</sup> αιώνα έχει συντελεστεί μια μεγάλη αλλαγή όσον αφορά στο μάρκετινγκ και στη διανομή των ταινιών. Πλέον, έχει γίνει αρκετά πιο εύκολο μέσω του διαδικτύου, μια ταινία από την παραγωγή της να φτάσει στα σπίτια των θεατών

δωρεάν ή επί-πληρωμή, δίδοντας έτσι νέα αξία και καινούρια δεδομένα στην οπτικοακουστική παραγωγή.

## **Κεφάλαιο 3: «Chrono-graphy»: Από την ιδέα, στο σενάριο και την υλοποίηση**

### **Εισαγωγή**

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιαστεί η διαδικασία σύλληψης της ιδέας, ο τρόπος δημιουργίας του σεναρίου, η προσαρμογή του στις ανάγκες της παραγωγής, η επιλογή των ηθοποιών και των χώρων που χρησιμοποιήθηκαν για τα γυρίσματα.

Επιπλέον, θα γίνει αναφορά και σε άλλες διαδικασίες, όπως αυτή της δημιουργίας του storyboard, τα σκηνικά που χρησιμοποιήθηκαν και άλλα.

### **3.1 Η ιδέα - Το σενάριο**

#### **3.1.1 Γενικά**

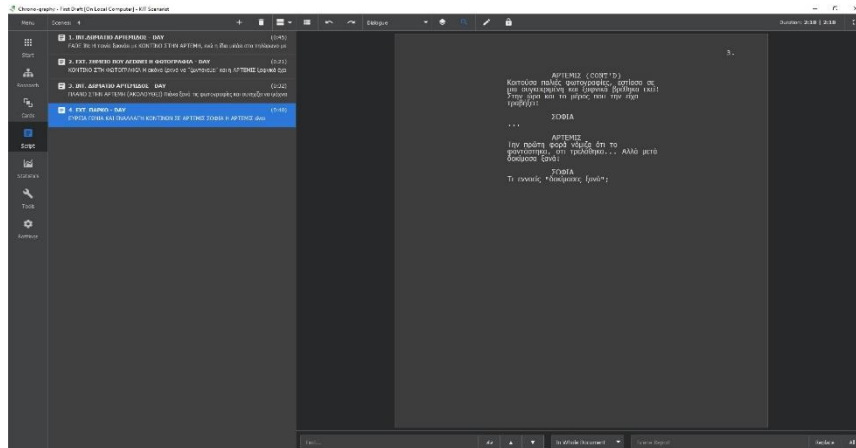
Έπειτα από την έρευνα και τη μελέτη για την δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους σε θεωρητικό επίπεδο, προέκυψε η ανάγκη -για να ξεκινήσει η παραγωγή- να γραφεί το σενάριο. Για να καταλήξουμε στην τελική ιδέα για την ταινία μικρού μήκους που δημιουργήσαμε, επεξεργαστήκαμε παλαιότερες και νέες ιδέες που υπήρξαν. Αφότου λάβαμε υπόψιν μας και τις ανάγκες της ταινίας, ότι δηλαδή επρόκειτο για μια ταινία μικρού μήκους, γυρισμένη αποκλειστικά με εξοπλισμό που ήδη διαθέτουμε αλλά και δημιουργία διάφορων μέσων χαμηλού κόστους και αυτοσχέδιων τεχνικών (βλ. επόμενο κεφάλαιο), προσαρμόσαμε το περιεχόμενο και σεναριακά, στο πλαίσιο του εφικτού. Όσον αφορά τα ενδυματολογικά και το μακιγιάζ, περιοριστήκαμε στα ήδη υπάρχοντα των ηθοποιών και αξιοποιήσαμε όποιες γνώσεις είχαμε στα συγκεκριμένα αντικείμενα, προσαρμόζοντας τα πάντα στις ανάγκες των ρόλων.

#### **3.1.2 Η ιδέα**

Η ιδέα για το συγκεκριμένο σενάριο, που βασίζεται στη θεωρία του χάους και το φαινόμενο της πεταλούδας, προέκυψε και ύστερα από προτροπή καθηγητή μας να ασχοληθούμε με κάτι που μας είναι γνώριμο αλλά και μας αρέσει ως έννοια.

Μέσα από πολλά πράγματα που κατά καιρούς είχαμε συζητήσει, καταλήξαμε στην υλοποίηση της συγκεκριμένης ιδέας, καθώς ήταν αυτή που και μας ικανοποιούσε ως προς το περιεχόμενο του σεναρίου, αλλά και ανταποκρινόταν στον εξοπλισμό και τις τεχνικές που διαθέσαμε.

### 3.1.3 Η τεχνική συγγραφής του σεναρίου



Εικόνα 13 - Η επιφάνεια εργασίας του προγράμματος «Kit Scenarist» που χρησιμοποιήσαμε για τη συγγραφή του σεναρίου

Για να γράφει ένα σενάριο, πρέπει αρχικά να υπάρχει μια ιδέα. Μέσα από προτάσεις και αρκετή σκέψη καταλήξαμε στην προαναφερθείσα ιδέα, οπότε το αμέσως επόμενο βήμα ήταν το να υλοποιηθεί το κείμενο. Τεχνικά για τη συγγραφή του σεναρίου χρησιμοποιήσαμε ένα πρόγραμμα με ελεύθερη

πρόσβαση, το “Kit Scenarist”, που ανταποκρίνεται στα διεθνή πρότυπα και την τυπολογία, ενώ διευκολύνει πολύ κατά τη συγγραφή μέσω ειδικών ρυθμίσεων που διαθέτει. Χαρακτηριστικό στιγμιότυπο από τη δομή της κεντρικής οθόνης του προγράμματος, παρουσιάζεται στην εικόνα 11.

Ένα κείμενο σεναρίου, παρ' ότι πρόκειται για γραπτό λόγο, διαφοροποιείται αρκετά από ένα κείμενο βιβλίου, μυθιστορήματος, δημοσιογραφικού ή επιστημονικού άρθρου. Για τη διευκόλυνση της εκτέλεσης των γυρισμάτων, πρέπει ήδη από το στάδιο της προπαραγωγής να παρθούν οι σωστές αποφάσεις συγγραφής του, ώστε να επιβαρυνθεί όσο το δυνατόν λιγότερο το στάδιο της παραγωγής με περιττές οδηγίες και διασαφήνιση ανακρίβειών.

Με γνώμονα το παραπάνω, επιλέξαμε να γράψουμε το σενάριο με τη δημιουργική διαδικασία, και τις τεχνικές λεπτομέρειες όπως αυτές αναφέρονται από τον Syd Field (Field, 1979). Όπως χαρακτηριστικά ο ίδιος αναφέρει «Σενάριο είναι μια ιστορία ειπωμένη με εικόνες» και ο δραματοποιημένος μύθος θα πρέπει να «έχει καθορισμένη αρχή, μέση και τέλος». Παρ' ότι δεν ακολουθήσαμε κατά γράμμα τις οδηγίες του ίδιου, σε γενικές γραμμές προσπαθήσαμε να εφαρμόσουμε τις παραπάνω αρχές για όσο το δυνατόν ευκρινέστερη καταγραφή των γεγονότων, των εικόνων και των μηνυμάτων που θέλαμε να περάσει η ταινία μας.

Έχοντας λοιπόν διαλέξει το θέμα και αποφασίσει τον τρόπο με τον οποίο θα δημιουργήσουμε το σενάριο, συνεχίσαμε με τη δημιουργία του ήρωα. Για να δημιουργήσουμε το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας αφιερώσαμε αρκετές ώρες αναφέροντας, καταγράφοντας και διορθώνοντας στοιχεία για την προσωπικότητα και τη ζωή του ήρωα μέχρι και την αρχή της ταινίας. Τοποθετήσαμε χρονολογικά την ιστορία μας στη σημερινή εποχή και λάβαμε υπόψιν αρκετές παραμέτρους, όπως την κοινωνική δομή, τις τάξεις κ.α., προσαρμόζοντας την Ηρωίδα σε αυτά, χωρίς όμως να διαμορφώνουν αποκλειστικά το χαρακτήρα της. Για τη διαμόρφωση του χαρακτήρα, λάβαμε υπόψιν μας γεγονότα που συνέβησαν στη ζωή της, τα οποία δημιουργικά πλάσαμε οι ίδιοι, ενώ δώσαμε υπόσταση και στην οικογένεια και το φιλικό της περιβάλλον. Όλα τα παραπάνω, ναι μεν δεν χρησιμοποιήθηκαν ως στοιχεία μέσα στην ταινία αλλά ήταν αυτά που βοήθησαν τόσο εμάς

όσο και τους ηθοποιούς στο να κατανοήσουν το χαρακτήρα και να μπορέσουν να ερμηνεύσουν καλύτερα τους ρόλους τους. Στην δεύτερη υποενότητα των παραρτημάτων παρατίθενται τα στοιχεία του κάθε χαρακτήρα.

Μετά από τη δημιουργία των χαρακτήρων, επικεντρωθήκαμε στη δημιουργία των διάφορων σεκάνς, που αποτελούν τα συστατικά μέρη των σκηνών. Ο Syd Field υποστηρίζει ότι η σεκάνς, είναι μια ακολουθία σκηνών, κοινό σημείο των οποίων είναι μια συγκεκριμένη ιδέα (Field, 1979), αλλιώς μέρη που συνεργατικά δομούν μια ολότητα. Για να καταλήξουμε όμως στις σκηνές, τις σεκάνς και εν τέλει στην ταινία, ξεκινήσαμε από μια περίληψη του έργου, την οποία γράψαμε αρχικά και αναδιαμορφώσαμε στη συνέχεια αρκετές φορές. Η επέκταση αυτής της περίληψης ήταν ουσιαστικά το σενάριο, η περίληψη ήταν πηγή θα μπορούσε κάποιος να πει. Από αυτή, προέκυψε η αρχή, η μέση και το τέλος της ταινίας, το αρχικό γεγονός, η συνθήκη εκείνη που οδηγεί την Ηρώδα σε εσωτερική αναζήτηση, την ίδια σε σύγκρουση με τον εσωτερικό της κόσμο και εν τέλει το μύθο στη λύση. Αναλύοντας, λοιπόν, αυτή την περίληψη και με τη συνεχή αναδιαπραγμάτευση και προσθήκη ιδεών από εμάς αλλά και φιλικά πρόσωπα αναπτύχθηκε στην πρώτη πλήρη μορφή του το σενάριο.

Έχοντας στα χέρια μας πλέον την πρώτη μορφή του σεναρίου, θα έπρεπε και η διαδικασία του γραψίματος να έχει φτάσει στο τέλος της. Στην πραγματικότητα, όμως, η ανάγκη για διορθώσεις συνέχισε να υπάρχει και μετά την πρώτη συγγραφή του. Για παράδειγμα, οι διάλογοι σε αρκετά από τα σημεία τους ήταν κάπως ρηχοί, ταίριαζαν περισσότερο σε γραπτό και όχι προφορικό λόγο, ενώ αλλού συναντήσαμε δυσκολία -παρ' ότι τους είχαμε γράψει οι ίδιοι- στο να κατανοήσουμε που εξυπηρετεί ο διάλογος στην οικονομία του έργου. Έπειτα, σε άλλα σημεία οι διάλογοι δεν έμοιαζαν ρεαλιστικοί ή οι σκηνές δεν είχαν απαραίτητη συνοχή μεταξύ τους.

Για τους παραπάνω λόγους, μεταξύ άλλων, αναδιαμορφώσαμε συνεργαζόμενοι το σενάριο αρκετές φορές. Ο πιο συνηθισμένος τρόπος για να γίνει αυτό ήταν ο ένας να γράφει μια μορφή του σεναρίου, να την στέλνει στον άλλο και έπειτα ο δεύτερος να προσθέτει σχόλια και διορθώσεις, τα οποία μέσα από μια εποικοδομητική συζήτηση, εξυπνέτησαν στο να φτάσει το σενάριο στην τελική του μορφή.

Ακόμα, άλλοι λόγοι που οδήγησαν σε αναδιαπραγμάτευση του κειμένου, ήταν πιθανές αποκλίσεις από τον χαμηλό προϋπολογισμό, η οικονομία χρόνου και πόρων ή και άλλοι τεχνικής φύσεως περιορισμοί. Το σενάριο στην τελική του μορφή, παρατίθεται στο τέλος της εργασίας, στο μέρος I της ενότητας «Παραρτήματα».

### **3.2 Το πλαίσιο της ταινίας**

Η ταινία που δημιουργήσαμε ουσιαστικά πραγματεύεται το πνευματικό ταξίδι μιας νεαρής κοπέλας από την μετεφηβική παρορμητικότητα στην ενηλικίωση και τη συνειδητοποίηση των συνεπειών που μπορεί έχουν οι πράξεις της. Πρόκειται για ένα ταξίδι προς τη συναισθηματική ωριμότητα και ολοκλήρωση.

Χρονολογικά τοποθετείται στη σύγχρονη εποχή, στην Ελλάδα του 21<sup>ου</sup> αιώνα και συγκεκριμένα μετά το ξέσπασμα της οικονομικής κρίσης. Ο λόγος που επιλέξαμε τη

σημερινή περίοδο είναι διότι δραματοποιεί ποσοτικά και ποιοτικά όσο χρειάζεται τις συνθήκες κάτω από τις οποίες δρα η κοπέλα.

Πρόκειται για την Άρτεμη, ένα κορίτσι περίπου είκοσι ετών, που ζει με τη μητέρα της σε μια μικρή πόλη. Στα ενδιαφέροντά της ανήκει και η ενασχόληση με τη φωτογραφία. Ο πατέρας της, ως συνέπεια της οικονομικής κρίσης, έχει αναγκαστεί να τις εγκαταλείψει για να εργαστεί σε μια εταιρία εξόρυξης πετρελαιοειδών, αρκετά μακριά τους, σε μια μεγάλη πόλη, στην οποία εδρεύει η εταιρία. Η κατάσταση αυτή έχει επιβαρύνει τον ήδη πληθωρικό συναισθηματικό κόσμο της κοπέλας, με αποκορύφωμα τη στιγμή που ο πατέρας της, της ανακοινώνει τηλεφωνικά ότι δε θα μπορέσει να βρεθεί κοντά της για να γιορτάσουν μαζί τα γενέθλιά της.

Το συγκεκριμένο γεγονός πυροδοτεί την αποκάλυψη μιας κρυφής ιδιότητας που έχει η κοπέλα, στη σφαίρα του μεταφυσικού, τη δυνατότητα να ταξιδεύει στο χρόνο, μέσα από τις φωτογραφίες της.

Αφότου σιγουρευτεί ότι δεν το ονειρεύτηκε ή ότι δεν τρελάθηκε, η κοπέλα αποκτά τον πλήρη έλεγχο της ιδιότητας αυτής και προσπαθεί να αλλάξει το γεγονός το οποίο της προκάλεσε αυτή την αντίδραση. Προσπαθεί να δημιουργήσει μια πραγματικότητα -μέσω της αλλαγής γεγονότων- στην οποία τα πράγματα θα είναι όπως τα ονειρεύτηκε, με την οικογένειά της ενωμένη.

Μέσα από αυτές τις προσπάθειες που κάνει με σκοπό να φέρει τα πράγματα εκεί που θέλει, συνειδητοποιεί ότι τελικά ίσως είναι καλύτερα να μην παρεμβαίνει στο παρελθόν και να συνεχίζει με τα δεδομένα που έχει για το μέλλον, αφού κάποιες φορές οι αλυσιδωτές αντιδράσεις που μπορεί να επιφέρει η αλλαγή ενός γεγονότος, μπορούν να οδηγήσουν σε μια πολύ χειρότερη πραγματικότητα από αυτήν που είχε ονειρευτεί στην αρχή.

Η συγκεκριμένη ιστορία εξυπηρετεί τις συνθήκες που θέλουμε, δηλαδή τη δημιουργία μιας ταινίας με εξοπλισμό χαμηλού κόστους και αυτοσχέδιες τεχνικές, καθώς μας δίνει το περιθώριο να εφαρμόσουμε ότι γνωρίζουμε και χρειάζεται για τις ανάγκες αυτής της εργασίας.

### **3.3 Η επιλογή των ηθοποιών και του προσωπικού για «πίσω από τις κάμερες»**

Στο στάδιο της προπαραγωγής και αφού ολοκληρώσαμε με το σενάριο ξεκινήσαμε ένα ιδιόμορφο κάστινγκ, καλώντας αρχικά άτομα που γνωρίζαμε και θεωρούσαμε ότι θα μπορούν να ερμηνεύσουν επαρκώς τους ρόλους τους, ενώ στη συνέχεια έγινε και κάλεσμα μέσω κοινωνικών δικτύων.

Λόγω της ιδιαιτερότητας των συνθηκών, που ήταν δηλαδή το χαμηλό κόστος παραγωγής και ο «στενός» προϋπολογισμός, δεν απευθυνθήκαμε σε επαγγελματίες ηθοποιούς παρά σε ερασιτέχνες με δυναμικό ερμηνευτικό παρελθόν, φίλους ουσιαστικά που προσφέρθηκαν να μας βοηθήσουν να ολοκληρώσουμε την παραγωγή μας με το μικρότερο δυνατό κόστος. Για το λόγο αυτό στο πλαίσιο της συνεργασίας μας αποφασίσαμε από κοινού τα γυρίσματα να ολοκληρωθούν άμεσα, για οικονομία χρόνου και πόρων, χωρίς αυτό όμως να σημαίνει ότι θα ήταν ελλιπή.

Η διαδικασία περιελάβανε συνάντηση με τον καθένα ξεχωριστά και συνομιλία για τις προθέσεις τους, τη διαθεσιμότητά τους και οτιδήποτε άλλο σχετικό με την ερμηνεία του ρόλου. Έπειτα από αυτές τις συναντήσεις συζητήσαμε το πώς θα γίνει η διανομή των ρόλων και αφού την αποφασίσαμε -με τα κριτήρια που αναφέρθηκαν παραπάνω- προσαρμόσαμε τους ρόλους, με γνώμονα τα ειδικά χαρακτηριστικά του κάθε ηθοποιού.

Όσον αφορά το προσωπικό για «πίσω από τις κάμερες» ακολουθήσαμε σε γενικές γραμμές παρόμοια διαδικασία. Συναντηθήκαμε με φίλους που τους ενδιέφερε η ιδέα μας και τους ρωτήσαμε για τη διαθεσιμότητά του τη συγκεκριμένη περίοδο που θα λάμβαναν χώρα τα γυρίσματα. Έπειτα απευθύνουμε κάλεσμα μέσω των κοινωνικών δικτύων για βοήθεια. Συνδυαστικά, καταλήξαμε σε κάποια άτομα που θα μας βοηθούσαν, αναλαμβάνοντας όμως εμείς την περισσότερη δουλειά.

### **3.4 Η επιλογή των πλάνων και των χώρων**

Όπως οι Μαξ και Κλίφορντ Θέρλουου αναφέρουν στο βιβλίο τους (ThurLOW, 2013), είθισται σε παραγωγές μικρού μήκους, τόσο για εξοικονόμηση χρόνου, όσο και χρημάτων, οι τοποθεσίες να μην βρίσκονται πολύ μακριά μεταξύ τους. Έχοντας θέσει ως προϋπόθεση για την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας το χαμηλό κόστος, δε θα μπορούσαμε να ξεφύγουμε από αυτόν τον κανόνα, καθώς το να επιλέξουμε τοποθεσίες που βρίσκονται σχετικά κοντά μεταξύ τους μας γλίτωσε από έξοδα μεταφοράς εξοπλισμού και ηθοποιών π.χ. από μια πόλη σε μια άλλη. Γι' αυτό το λόγο αποφασίσαμε όλα τα γυρίσματα να γίνουν στην πόλη του Ρεθύμνου, που ήταν και η πόλη κατοικίας μας κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της εργασίας.

Ένας άλλος παράγοντας που ήδη είχαμε λάβει υπόψιν ήδη από την περίοδο της συγγραφής του σεναρίου ήταν το να επιλέξουμε όσο το δυνατόν λιγότερες τοποθεσίες, με σκοπό να εξοικονομήσουμε χρόνο αλλά και πόρους. Έτσι, οδηγηθήκαμε (και σεναριακά) στη χρήση λίγων κύριων τοποθεσιών, μιας βασικής (το δωμάτιο της ηρωίδας), στις οποίες λαμβάνουν χώρα όλες οι δράσεις της ταινίας.

Για την επιλογή των χώρων έγινε ρεπεράζ σε διάφορες τοποθεσίες. Συγκεκριμένα, πήραμε την κάμερα με την οποία γυρίσαμε την ταινία και αυτό που κάναμε ήταν να δούμε ποιες από αυτές θα ταίριαζαν καλύτερα ως κάδρα, μέσα στα οποία θα δομούσαμε την ταινία. Περνώντας από διάφορους χώρους, εξωτερικούς και εσωτερικούς, καταλήξαμε συγκρίνοντας στις τοποθεσίες, οι οποίες εξυπηρετούσαν καλύτερα τους στόχους που είχαν τεθεί.

Γνωρίζοντας λοιπόν και τις ανάγκες του σεναρίου, αλλά πλέον και τους χώρους, επιλέξαμε και τι είδους πλάνα θα χρησιμοποιήσουμε, τροποποιώντας σε ένα μικρό βαθμό ξανά το σενάριο, αναλύοντας σε αυτό τα πλάνα που θα χρειαστούμε για κάθε σκηνή. Σε αυτή τη διαδικασία αφήσαμε ανοιχτό και το ενδεχόμενο διαφορετικών γωνιών λήψης, σε περίπτωση που κατά το γύρισμα σκεφτόμασταν κάτι πιο αποδοτικό. Μέσα από τη διαδικασία καθορισμού των πλάνων όμως, αποκτήσαμε την πρώτη εικόνα για την ταινία, ενώ παράλληλα επιλέξαμε και ποιους από τους διαθέσιμους φακούς της κάμερας θα χρησιμοποιήσουμε σε κάθε σκηνή.

Με βάση, λοιπόν, τους χώρους που επιλέξαμε, τους ηθοποιούς αλλά και τα πλάνα που καθορίσαμε σε θεωρητικό επίπεδο, προχωρήσαμε στη δημιουργία ενός storyboard, που είναι κάτι σαν ένας πίνακας περιεχομένων με μικρές ζωγραφιές, οι οποίες απεικονίζουν τις σκηνές της ταινίας όπως αυτές καθορίστηκαν. Το Storyboard επισυνάπτεται στο τέλος της εργασίας, στην ενότητα III των Παραρτημάτων.



### 3.5 Προγραμματισμός γυρισμάτων

Η τελευταία διαδικασία που ακολουθήσαμε κατά το στάδιο της προπαραγωγής και πριν να ξεκινήσει η παραγωγή, ήταν αυτή του προγραμματισμού των γυρισμάτων. Μην έχοντας τους απαραίτητους πόρους για να στηρίξουμε αρκετά χρονοβόρα γυρίσματα, αλλά και για την οικονομία της εργασίας, αποφασίσαμε να αφιερώσουμε μόνο μερικές μέρες για τα γυρίσματα. Με τον τρόπο αυτό γλιτώσαμε και από κάποια έξοδα τον προϋπολογισμό μας, όπως για παράδειγμα η κατανάλωση ρεύματος ή η συντήρηση του καστ (φαγητό, ποτά κ.α.).

Βέβαια για να προγραμματίσουμε τα γυρίσματα, έπρεπε να ακολουθήσουμε συγκεκριμένη διαδικασία, λαμβάνοντας υπόψιν και τις ανάγκες ή τις ειδικές συνθήκες της καθημερινότητας των ηθοποιών. Για το λόγο αυτό, ζητήσαμε από τις ηθοποιούς και τα μέλη που θα μας βοηθούσαν πίσω από τις κάμερες να μας αναφέρουν το καθημερινό τους πρόγραμμα και με βάση αυτό καθορίσαμε τις ώρες και τις μέρες των γυρισμάτων.

Λόγω της ιδιαιτερότητας του σεναρίου, όπου η κοπέλα ταξιδεύει στο χρόνο μέσα από τις φωτογραφίες που η ίδια έχει βγάλει, γυρίσαμε πρώτα τις σκηνές που ήταν το αποτέλεσμα του ιδιόμορφου αυτού ταξιδιού, και στη συνέχεια τις σκηνές που κοιτούσε τις φωτογραφίες για να ταξιδέψει στο χρόνο. Οι φωτογραφίες ουσιαστικά αποτελούσαν το πρώτο καρέ της αμέσως επόμενης σκηνής, οπότε αυτό συνέβη για λόγους μετάβασης από το ένα πλάνο στο άλλο.

Ο παραπάνω ήταν και ο κύριος παράγοντας διαμόρφωσης του προγράμματος των γυρισμάτων, και κατά συνέπεια της σειράς που έγιναν.

## Κεφάλαιο 4: Εξοπλισμός και τεχνικές χαμηλού κόστους που χρησιμοποιήθηκαν

### Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιαστεί ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε και θα αναλυθούν οι αυτοσχέδιες κατασκευές που έγιναν, προκειμένου το κόστος της παραγωγής να κρατηθεί σε όσο το δυνατόν χαμηλότερο επίπεδο.

Ξεκινώντας, θα αναφερθεί ο εξοπλισμός που ήδη υπήρχε στην κατοχή μας και αξιοποιήσαμε, θα αναλυθούν οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν ώστε να κατασκευαστεί ο αυτοσχέδιος εξοπλισμός και πώς αυτός χρησιμοποιήθηκε κατά την δημιουργία της ταινίας.

Τέλος θα αναλυθεί το πώς η δημιουργία αυτοσχέδιων μερών και τεχνικών αξιοποιήθηκε για την παραγωγή του βέλτιστου δυνατού αποτελέσματος.

### 4.1 Ο εξοπλισμός που ήδη υπήρχε στην κατοχή μας

Για να ξεκινήσει η παραγωγή έγινε πρώτα απ' όλα επιλογή του κατάλληλου εξοπλισμού που ήδη διαθέταμε, ενώ καθορίστηκαν και οι ελλείψεις που υπήρχαν. Σύμφωνα με τις ελλείψεις, σχεδιάσαμε τις ανάγκες που είχαμε για δημιουργία αυτοσχέδιου εξοπλισμού, που αναφέρεται εκτενώς στο επόμενο υποκεφάλαιο, αλλά και των απαραίτητων τεχνικών που χρησιμοποιήσαμε για την καλύτερη ποιότητα παραγωγή αποτελέσματος.

Τα μέρη του εξοπλισμού που ήδη είχαμε και χρησιμοποιήσαμε αναλύονται στο ακόλουθο μέρος του υποκεφαλαίου.

#### 4.1.1 Εικονοληψία

Όσον αφορά στη λήψη της εικόνας, χρησιμοποιήθηκε μια κάμερα με αισθητήρα CMOS και δυνατότητα λήψης βίντεο σε ανάλυση 1080p (Full HD), στα 25 καρέ ανά δευτερόλεπτο, η Canon 750D (εικόνα 12) με τον κιτ φακό της, τον μεταβλητού εστιακού μήκους Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM. Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκαν οι φακοί Sigma Aspherical IF 28-300mm f/3.5-6.3 και ο φακός Canon EF 50mm f/1.8 STM, σταθερού εστιακού μήκους, που επίσης προϋπήρχαν στο σύνολο του εξοπλισμού μας. Εκτός από τους φακούς, χρησιμοποιήθηκαν δύο κάρτες μνήμης SD χωρητικότητας 32Gb η καθεμία, τρεις μπαταρίες για την κάμερα και κάποια φίλτρα όπως UV για την ηλιακή ακτινοβολία και Circular Polarizer για την απαλοιφή ανακλάσεων σε επιφάνειες όπως τζάμι. Για τα σταθερά πλάνα χρησιμοποιήσαμε ένα τρίποδο μάρκας HAMA.



Εικόνα 14 - Το μοντέλο κάμερας που χρησιμοποιήσαμε

#### 4.1.2 Φωτισμός



Εικόνα 13 - Φως τεχνολογίας LED

Για το φωτισμό της ταινίας χρησιμοποιήθηκε ένας προβολέας τεχνολογίας LED μάρκας Yongnuo. Προβολέας του ίδιου τύπου απεικονίζεται στην εικόνα 13. Η εμπορική του ονομασία είναι - Led Video Light με LED με ρυθμιζόμενη θερμοκρασία εύρους 3200-5500 Kelvin. Επίσης αξιοποιήθηκε και ο φυσικός φωτισμός για κάθε σκηνή. Οι υπόλοιπες τεχνικές φωτισμού περιλαμβάνουν αυτοσχέδιες τεχνικές και κατασκευές, οι οποίες αναφέρονται αναλυτικά στο επόμενο κεφάλαιο.

#### 4.1.3 Ηχοληψία

Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήσαμε για τη λήψη του ήχου περιλάμβανε κυρίως πυκνωτικό μικρόφωνο μικρού διαφράγματος, τύπου Shotgun και μάρκας Rode το μοντέλο Videomic (όπως αυτό της εικόνας 14), προσαρμοσμένο σε ένα boom pole. Το συγκεκριμένο μικρόφωνο για τα εξωτερικά γυρίσματα χρησιμοποιήθηκε με ειδικό αντιανεμικό τύπου “Deadcat” με σκοπό να μειωθεί η ηχογράφιση των χαμηλών συχνοτήτων του αέρα. Το παραπάνω μικρόφωνο διαθέτει και φίλτρο αποκοπής χαμηλών συχνοτήτων στα 80Hz, που αξιοποιήθηκε εξίσου. Για την τροφοδοσία του με ρεύμα, χρησιμοποιήθηκαν μπαταρίες μιας χρήσης των 9V. Κατά την ηχογράφιση των εξωτερικών γυρισμάτων δε χρησιμοποιήθηκε κάποιο ξεχωριστό μέσο καταγραφής, παρά η ίδια κάμερα, με την οποία ήταν συνδεδεμένο το μικρόφωνο.



Εικόνα 14 - Το μικρόφωνο που χρησιμοποιήσαμε κατά κύριο λόγο.

Συμπληρωματικά, για ηχογραφήσεις που χρειάστηκε να γίνουν στο στάδιο της μετά-παραγωγής, χρησιμοποιήθηκε ένα δυναμικό μικρόφωνο Audio Technica PRO4H, ένα πυκνωτικό κατασκευαστή OEM (χαμηλού κόστους) και καλώδια XLR. Τα μικρόφωνα ήταν συνδεδεμένα σε απλή κάρτα ήχου μάρκας Behringer και αποθηκεύτηκαν σε μέσα όπως σταθερό υπολογιστή.

#### 4.1.4 Μείξη εικόνας και ήχου

Για το μοντάζ, τη μείξη εικόνας και ήχου, τον ηχητικό σχεδιασμό και την εξαγωγή του τελικού αρχείου, χρησιμοποιήθηκε σταθερός ηλεκτρονικός υπολογιστής, με μονάδες εξόδου όπως οθόνη 27 ιντσών, ηχεία monitor, ακουστικά over-ear. Για την καλύτερη αξιολόγηση του παραχθέντος ηχητικού αποτελέσματος, χρησιμοποιήθηκαν εξίσου ηχεία τύπου 2.1, ηχεία Monitors και ακουστικά Over-ear. Με αυτό τον τρόπο, διασφαλίσαμε ότι ο ήχος της ταινίας θα ακούγεται εξίσου καλά σε μέσα αναπαραγωγής ανεξαρτήτου ποιότητας.

## 4.2 Αυτοσχέδιος (D.I.Y.) εξοπλισμός

Όπως αναφέρθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο αλλά και όπως προκύπτει και από το θέμα της εργασίας, για να έρθει εις πέρας η διαδικασία της δημιουργίας της ταινίας, χρησιμοποιήθηκε και αυτοσχέδιος εξοπλισμός. Αυτός, είτε κατασκευάστηκε από την αρχή, είτε επρόκειτο για αντικείμενα που προορίζονται για άλλη κύρια χρήση αλλά αξιοποιήθηκαν με διαφορετικό τρόπο, αντικαθιστώντας άλλα -ακριβά- μέρη εξοπλισμού.

Παρακάτω αναλύονται όλα τα μέρη που κατασκευάστηκαν και χρησιμοποιήθηκαν, όσον αφορά τον τρόπο δημιουργίας τους, ενώ ο τρόπος που αξιοποιήθηκαν, αναλύεται στο επόμενο κεφάλαιο.

### 4.2.1 Softbox



Μια από τις κατασκευές που κατασκευάστηκαν ήταν και αυτή του Softbox. Ένα Softbox είναι μια κατασκευή που αποτελείται από ένα θάλαμο, ο οποίος στο εσωτερικό του έχει ανακλαστική επιφάνεια και πηγή -ή πηγές- φωτισμού. Η μια πλευρά του αποτελείται από άλλο υλικό και όχι την ανακλαστική επιφάνεια, το οποίο έχει τις ανάλογες ιδιότητες, ώστε να μετατρέπει το φως από κατευθυντικό σε διάχυτο.

φωτισμό προσώπων και αντικειμένων να χρησιμοποιηθεί τόσο ως κύριο, συμπληρωματικό φως, ανάλογα με συνθήκες.

Το διάχυτο φως εξυπηρετεί στον πιο μαλακό (soft) και μπορεί  
*Εικόνα 15 - Αυτοσχέδια δημιουργία τύπου Softbox που κατασκευάσαμε* όσο και ως τις εκάστοτε

Η τιμή ενός Softbox είναι αρκετά υψηλή, οπότε λόγω περιορισμένων πόρων αλλά και θεματολογίας, αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με την κατασκευή ενός τέτοιου «κουτιού» από την αρχή, καταλήγοντας στην κατασκευή της εικόνας 15.

Για το ηλεκτρικό μέρος του softbox, τα μέρη που χρησιμοποιήσαμε ήταν μια πρίζα τύπου «σούκο», την οποία συνδέσαμε με ένα καλώδιο που αγοράσαμε από τοπικό κατάστημα ηλεκτρικών ειδών. Την άλλη πλευρά του καλωδίου την ασφαλίσαμε με ειδική μονωτική ταινία, ενώ προς το τέλος αυτού, προσαρτήσαμε τρεις βάσεις - ντουί- για την τοποθέτηση λαμπτήρων τεχνολογίας LED. Οι βάσεις αυτές αποτελούνταν από το ντουί, το οποίο είχε δύο καρφιά (θετικό και αρνητικό). Τα καρφιά αυτά τοποθετήσαμε στο καλώδιο και τα ασφαλίσαμε πιέζοντας το μεταξύ της υποδοχής και του ειδικού μηχανισμού ασφάλισης (καπάκι). Για το φωτισμό χρησιμοποιήσαμε τρεις λαμπτήρες τεχνολογίας LED, με θερμοκρασία φωτός 4.000 Kelvin και ροή εκπεμπόμενου φωτός στα 1.400 lumen. Η διάταξη που χρησιμοποιήθηκε αποτυπώνεται στην εικόνα 16.



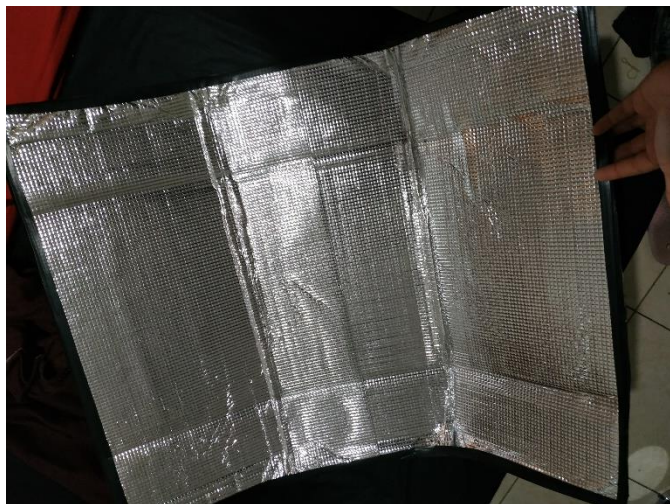
Εικόνα 16 - Το εσωτερικό της κατασκευής. Διακρίνονται οι λάμπες LED καθώς και η ανακλαστικές επιφάνειες.

Για το υπόλοιπο μέρος του κουτιού χρησιμοποιήσαμε χαρτόκουτα, την οποία κόψαμε με χαρτοκόπτη σε συγκεκριμένες διαστάσεις, ώστε να κατασκευάσουμε το κουτί αλλά και τη βάση στήριξης. Τα μέρη του ενώθηκαν με τη χρήση ενός πιστολιού κόλλας σιλικόνης, ενώ με το ίδιο, κολλήθηκε στο εσωτερικό του αλουμινόχαρτο, σε αντικατάσταση της ανακλαστικής επιφάνειας ενός συμβατικού Softbox. Το κουτί που δημιουργήσαμε, διαθέτει προσαρμοζόμενη γωνία κεφαλής, πράγμα που κατέστη δυνατό με τη χρήση δύο απλών μολυβιών. Τα μολύβια είναι προσαρμοσμένα σε υποδοχές που φτιάξαμε κατά μήκος του λαιμού, έτσι ώστε με αλλαγή θέσης του ενός να προσαρμόζεται και η γωνία της κατευθύνσης του εκπεμπόμενου φωτός.

Τέλος, αφού έγινε συναρμολόγηση των μερών, τοποθετήσαμε απλό ρυζόχαρτο που χρησίμευε ως το μέσο διάχυσης του φωτός. Για την τοποθέτηση του ρυζόχαρτου χρησιμοποιήσαμε χαρτοταινία, ώστε σε περίπτωση που επιθυμούμε μικρότερη ροή φωτός να μπορούμε να αλλάξουμε το υλικό διάχυσης (πχ λευκό κομμάτι ρούχου) ή των αριθμό των ενεργών λαμπτήρων.

#### 4.2.2 Ανακλαστήρας

Επόμενο μέρος εξοπλισμού που κατασκευάστηκε, αποτελεί ο αυτοσχέδιος ανακλαστήρας (εικόνα 17). Ένας ανακλαστήρας, μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο στην τέχνη της



Εικόνα 17 - Ο αυτοσχέδιος ανακλαστήρας που κατασκευάστηκε.

φωτογραφίας όσο και σε αυτή του κινηματογράφου, ενώ ο τρόπος λειτουργίας του μπορεί να ωφελήσει μια παραγωγή χαμηλού κόστους, αφού πρόκειται για ένα μέρος που χρησιμοποιεί κάποιο φως που ήδη υπάρχει -φυσικό ή τεχνητό-. Ουσιαστικά, ανακλά ένα φως που έρχεται από πηγή φωτισμού (πχ ήλιος) και το άτομο που το χειρίζεται, προσαρμόζει τον ανακλαστήρα έτσι ώστε το ανακλώμενο φως να πέφτει πάνω στο αντικείμενο του ενδιαφέροντος.

Έτσι, ανάλογα με την ποιότητα και τον τύπο του υλικού ανάκλασης, μια δέσμη απαλού φωτός -διάχυτου συνήθως- πέφτει πάνω σε ένα αντικείμενο, φωτίζοντας το. Η χρήση του είναι συνήθως συμπληρωματική, σε συνδυασμό με άλλα φώτα. Προορίζεται για να γεμίσει, για παράδειγμα, τις σκιές.

Οι τιμές του ανακλαστήρα ανάλογα και την ποιότητα κατασκευής, κυμαίνονται από μερικές δεκάδες, έως αρκετές εκατοντάδες ευρώ. Για να εξοικονομήσουμε πόρους, λοιπόν, προχωρήσαμε στη δημιουργία ενός αυτοσχέδιου ανακλαστήρα δύο όψεων.

Για να κατασκευάσουμε τον ανακλαστήρα, χρησιμοποιήσαμε κουτιά που υπήρχαν σε περίσσειμα καταστήματος, τα οποία και προμηθευτήκαμε χωρίς κόστος. Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε κολλητική ταινία διπλής όψης, αλουμινόχαρτο, μια ανακλαστική βάση για πιάτα και μαύρη μονωτική ταινία.

Υλοποιώντας την συγκεκριμένη κατασκευή, ανοίξαμε το κουτί, το κόψαμε στο επιθυμητό σχήμα, ενώ χρησιμοποιήσαμε τα ήδη υπάρχοντα «τσακίσματα» του, για να διπλώνει και να αποθηκεύεται/μεταφέρεται πιο εύκολα. Τοποθετήσαμε κολλητική ταινία στην πρώτη πλευρά και ασφαλίσαμε με κόλλα σιλικόνης. Έπειτα προσαρμόσαμε πάνω το αλουμινόχαρτο. Στη συνέχεια, επαναλάβαμε τη διαδικασία και για την άλλη πλευρά, τοποθετώντας αυτή τη φορά αντί αλουμινόχαρτο την ανακλαστική βάση για πιάτα. Τέλος, θωρακίσαμε την κατασκευή χρησιμοποιώντας μαύρη μονωτική ταινία περιμετρικά, για να αποφευχθεί μελλοντική φθορά.

Ο συγκεκριμένος αυτοσχέδιος ανακλαστήρας έχει δύο διαφορετικές επιφάνειες ανάκλασης - μια σε κάθε πλευρά-. Οι επιφάνειες αυτές ανακλούν το φως σε διαφορετικό βαθμό (περισσότερο η επιφάνεια από αλουμινόχαρτο και λιγότερο η επιφάνεια για τα πιάτα). Έτσι και με σχεδόν μηδενικό κόστος αποκτήσαμε δύο επιλογές βαθμού ανάκλασης.

### 4.2.3 Κινούμενη Βάση Κάμερας (Dolly)

Ένα επιπλέον μέρος εξοπλισμού που δημιουργήσαμε και είναι άξιο αναφοράς είναι η αυτοσχέδια κινούμενη βάση κάμερας, τύπου dolly. Το dolly είναι μια βάση στήριξης πάνω στην οποία συνήθως μπαίνει κάποιο τρίποδο με κάμερα ή μόνο η κάμερα, προκειμένου να διασφαλιστεί ομαλή μετάβαση στους άξονες κίνησής της.

Μια τέτοια βάση μπορεί να λύσει εντελώς το πρόβλημα των κουνημένων πλάνων, ενώ μπορεί να αξιοποιηθεί και για άλλες κινηματογραφιστικές τεχνικές, όπως είναι για παράδειγμα το ranning.

Οι βάσεις τύπου dolly μπορεί να κοστίζουν από μερικές δεκάδες έως αρκετές χιλιάδες ευρώ. Για το λόγο αυτό αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε αυτοσχέδια βάση κίνησης κάμερας.

Τα υλικά που χρειάστηκαν για την κατασκευή αυτή ήταν κάποια κομμάτια ξύλο που βρέθηκαν δωρεάν από περισσεύματα επαγγελματιών ή από οικιακή χρήση (παλαιά έπιπλα), μικρά ροδάκια με βίδες και κάποιοι μεντεσέδες, που αγοράστηκαν από μαγαζιά σε ιδιαίτερα χαμηλές τιμές. Ακόμα, χρησιμοποιήθηκαν βίδες, καρφιά, ένα πριόνι χειρός και ένα τρυπάνι, τα οποία δανειστήκαμε.

Αρχικά, πήραμε τα κομμάτια από συνθετικό ξύλο και προσαρμόσαμε πάνω ένα τρίποδο που διαθέταμε ήδη. Στην εικόνα 18, διακρίνεται το μαρκάρισμα με μαρκαδόρο των σημείων στα οποία βιδώθηκαν σε δεύτερο χρόνο οι μεντεσέδες, με σκοπό τη σταθεροποίηση του τριπόδου.



Εικόνα 18 - Κοπή ξύλου για τη δημιουργία τροχήλατης βάσης τύπου Dolly.



Εικόνα 15 - Λεπτομέρεια κατασκευής του dolly

Στη συνέχεια, γυρίσαμε το ξύλο από την άλλη πλευρά του, τοποθετήσαμε τα ροδάκια (εικόνα 19), μαρκάραμε την περιοχή όπου θα έμπαιναν οι βίδες και ανοίξαμε τρύπες χρησιμοποιώντας κατά περίπτωση είτε το τρυπάνι είτε απλά καρφιά με ένα σφυρί. Αφού βάλουμε τα ροδάκια, γυρίσαμε ξανά το ξύλο στην άλλη πλευρά του, και βιδώσαμε τους μεντεσέδες.

Τέλος, προσαρμόσαμε το τρίποδο πάνω στην κατασκευή, με τον τρόπο που φαίνεται στην εικόνα 19, ενώ το ασφαλίσαμε χρησιμοποιώντας δετικά μέρη και ελέγξαμε τη λειτουργία του. Μετά από το πρώτο δημιουργήσαμε και ένα δεύτερο dolly, μικρότερο αυτή τη φορά, σε περίπτωση που χρειαζόμασταν κοντινό με κίνηση



Εικόνα 20 - Προσαρμογή τριπόδου στο μηχανισμό

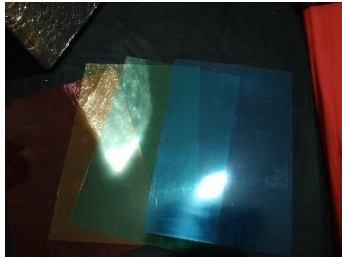
σε κάποιο αντικείμενο.

Το κόστος για αυτές τις κατασκευές ήταν κυριολεκτικά μερικά ευρώ, σε

αντίθεση με κάποια βάση επαγγελματικού τύπου.

#### 4.2.3 Άλλα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν

Εκτός από τα παραπάνω, εξίσου χρήσιμα μας ήταν άλλα μέρη που μπορέσαμε να αξιοποιήσουμε για την παραγωγή της ταινίας.



Εικόνα 21 - Απλά φίλτρα μεμβράνης που χρησιμοποιήθηκαν για τη διαμόρφωση του φωτισμού

Αξίζει να αναφερθούν τα φίλτρα (εικόνα 21), που χρησιμοποιήσαμε για να δώσουμε δραματικό τόνο σε ορισμένες σκηνές όπως κόκκινο κίτρινο και μπλε φίλτρο (και συνδυασμών τους).

Ως φίλτρα χρησιμοποιήθηκαν απλές μεμβράνες που πωλούνται σε βιβλιοπωλεία, συμβάλλοντας στο αποτέλεσμα από αισθητικής άποψης.

Επιπλέον, πέραν του softbox και του συμβατικού φωτός LED, χρησιμοποιήσαμε και μια λάμπα γραφείου για να φωτίσουμε φόντο ή για οπίσθιο φωτισμό, με σκοπό τον καλύτερο διαχωρισμό ενός αντικειμένου από το φόντο της εκάστοτε σκηνής. Επρόκειτο για ένα απλό μηχανισμό φωτισμού των δέκα ευρώ, όπως φαίνεται στην εικόνα 22, που όμως μπόρεσε να αξιοποιηθεί για την υποστήριξη του δευτερεύοντος φωτισμού της ταινίας.



Εικόνα 22 - Λάμπα γραφείου για γεμίσματα και οπίσθιο φως

Ένα ακόμα μέσο που αξιοποιήσαμε για να κρατήσουμε χαμηλό το κόστος ήταν η κατασκευή αντικειμένων που χρησίμεψαν ως υποστηρικτικό υλικό (τα props). Ένα παράδειγμα τέτοιου αντικειμένου ήταν η κατασκευή του ενός φακέλου που

χρησιμοποίησε η Ηρωίδα. Πρόκειται για έναν αντικείμενο που είχε συμβολικό και καθοριστικό ρόλο για την εξέλιξη της ταινίας και το κόστος κατασκευής του ήταν μια σελίδα A4 με την εκτύπωση ενός λογοτύπου (εικόνα 23) που δημιουργήσαμε εμείς. Επίσης, κατασκευάσαμε το σκηνικό του δωματίου αξιοποιώντας ότι υπήρχε στο χώρο ενώ όλα τα σκηνικά



Εικόνα 23 - Το λογότυπο που χρησιμοποιήθηκε στη μορφή γράμματος όπως αυτή εκτυπώθηκε

και τα αντικείμενα (κρεβάτι, γραφείο, ημερολόγια φωτογραφίες) υπήρχαν ήδη στην κατοχή μας. Όσον αφορά στα ρούχα και την ένδυση, κάθε ηθοποιός είχε δικά του ρούχα, ενώ σε μερικές σκηνές

χρησιμοποιήσαμε και άλλα ρούχα της κατοχής μας (π.χ. ζακέτα).

Με την κατασκευή αυτών των μερών εξοπλισμού καταφέραμε να κρατήσουμε το κόστος της παραγωγής σε πολύ χαμηλό, σχεδόν μηδενικό επίπεδο, διασφαλίζοντας παράλληλα και την ελάχιστη πληρότητα εξοπλισμού για την παραγωγή μιας ταινίας μικρού μήκους.



### 4.3 Τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν

Ολοκληρώνοντας το στάδιο της προπαραγωγής, οργανώθηκαν και σχεδιάστηκαν οι τεχνικές που επρόκειτο να χρησιμοποιηθούν για την παραγωγή ενός, όσο το δυνατόν, άρτιου αποτελέσματος. Οι τεχνικές αυτές περιλάμβαναν τη συνδυαστική χρήση του προϋπάρχοντος και του αυτοσχέδιου εξοπλισμού και ουσιαστικά υπαγόρευαν τον τρόπο αξιοποίησής του.

#### 4.3.1 Εικόνα

Ξεκινώντας με την εικόνα έγινε οργάνωση των πλάνων ανά σκηνή και έπειτα διαχωρισμός σε σταθερά και κινούμενα. Καθορίστηκε που θα χρησιμοποιηθεί η κάμερα με τρίποδο σταθερή, που οι λήψεις θα ήταν «στο χέρι» και που θα αξιοποιούνταν τα dolly. Συνοπτικά, για τις σκηνές με διαλόγους προτιμήσαμε πιο σταθερά πλάνα, για όσες είχαν ένταση και δράση προτιμήσαμε κάμερα στο χέρι, ώστε να προσθέτει σε αυτήν, ενώ για σκηνές με ήπια κίνηση ή για εστίαση στα αντικείμενα προτιμήσαμε να τοποθετήσουμε την κάμερα σε dolly.

Επιπλέον, καθορίστηκε η χρήση φακών ανά πλάνο, το γιατί χρησιμοποιούμε τον κάθε φακό και τι θέλουμε να επιτύχουμε. Για παράδειγμα, σε σκηνές που έπρεπε να δοθεί η γενικότερη πληροφορία του χώρου χρησιμοποιήσαμε τον φακό 18-55 με f/5.6 και πάνω, ώστε να έχουμε επαρκές βάθος πεδίου και να φαίνονται καθαρά αντικείμενα τόσο μπροστά όσο και πίσω από το κεντρικό γεγονός.

Στις περιπτώσεις που θα χρειαζόταν να απομονώσουμε ένα αντικείμενο από το φόντο για να επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον του θεατή σε αυτό, να οδηγήσουμε το ενδιαφέρον από ένα σημείο σε ένα άλλο, να κάνουμε κάποιο πολύ κοντινό πλάνο, ή απλά να έχουμε ένα όμορφο αισθητικά αποτέλεσμα με ωραίο θόλωμα (bokeh) στο φόντο, χρησιμοποιήσαμε τον φακό των 50mm εστιακής απόστασης με διάφραγμα f/1.8. Με αυτόν τον τρόπο επιτύχομε τα παραπάνω, καθώς ο συγκεκριμένος φακός λόγω του μεγάλου ανοίγματος στο διάφραγμα, μας επιτρέπει και να έχουμε πιο ευκρινές το κύριο θέμα μας και να θολώσουμε αρκετά το φόντο απομονώνοντάς το αλλά και να έχουμε φωτεινή εικόνα σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού (εφόσον με ανοιχτό διάφραγμα περνάει περισσότερο φως στον αισθητήρα).

Τέλος, με τον φακό των 28-300mm εστιακής απόστασης θα είχαμε τη δυνατότητα να «φέρουμε πιο κοντά το φόντο» σε σκηνές όπου αυτό ήταν πιο μακριά, ενώ με τον ίδιο φακό είχαμε τη δυνατότητα να κάνουμε ευκρινή κοντινά στους ήρωες της ταινίας και τα αντικείμενα ενδιαφέροντος.

#### 4.3.2 Φώτα

Όσον αφορά στο φωτισμό της ταινίας, χρησιμοποιήσαμε κυρίως μια βασική τεχνική, από τις πιο γνωστές στην παραγωγή της ταινίας, που δεν είναι άλλη από τον φωτισμό τριών σημείων. Πρόκειται για φωτισμό που περιλαμβάνει τρία φώτα, ένα κύριο από μπροστά και σε κλίση περίπου 45 μοιρών από το αντικείμενο μας, έναν συμπληρωματικό από την αντίθετη πλευρά, που χρησιμοποιείται για το «γέμισμα» των σκιών και ένα τρίτο που μπαίνει

από πίσω και ίσως σε κάποια μικρή γωνία που χρησιμοποιείται για να διαμορφώσει μια δέσμη φωτός πίσω από το χαρακτήρα χωρίζοντάς τον από το φόντο.

Στα εξωτερικά γυρίσματα ρόλο κυρίου φωτός έπαιξε ο φυσικός φωτισμός του χώρου, ενώ χρησιμοποιήσαμε τον ανακλαστήρα για το γέμισμα των σκιών και εκάστοτε το LED φως για ρυθμιστή της θερμοκρασίας του χρώματος ή για πίσω φως.

Σε γυρίσματα εσωτερικού χώρου χρησιμοποιήσαμε το LED φως για κύριο, με προσαρμοσμένο κάποιο από τα φίλτρα ή χωρίς αυτά. Το softbox ως φως για τα γεμίσματα, που με απαλό διάχυτο φως θα αναβάθμιζε αισθητικά το αποτέλεσμα, ενώ η λάμπα γραφείου θα χρησιμοποιούταν πίσω από τον ήρωα για δημιουργία του φωτεινού περιγράμματος. Σε κάποιες περιπτώσεις χρησιμοποιήθηκε και ο φωτισμός από τη λάμπα δωματίου, ενώ αξιοποιήθηκε και ο ανακλαστήρας για γέμισμα σκιών.

### 4.3.3 Ήχος

Όσον αφορά στην ηχογράφιση, αυτή έγινε είτε με το φυσικό ήχο του περιβάλλοντος, μαζί με τη λήψη της εικόνας με το πυκνωτικό μικρόφωνο μικρού διαφράγματος (τύπου shotgun). Σε ορισμένες περιπτώσεις θα χρειαζόταν ηχογράφιση ή και σύνθεση ηχοτοπίου σε δεύτερο χρόνο όπως επίσης και για το ντουμπλάρισμα διαλόγων. Στην τελευταία περίπτωση χρησιμοποιήθηκε πυκνωτικό μικρόφωνο OEM.

## 4.4 Απολογισμός & Συμπεράσματα

Με την ολοκλήρωση του σταδίου της προπαραγωγής και έχοντας οριστικοποιήσει και υλοποιήσει όλα τα μέρη του εξοπλισμού που θα χρησιμοποιούνταν μπορούσαμε πλέον να περάσουμε στο επόμενο στάδιο, που είναι η παραγωγή της ταινίας.

Κατά τη διαδικασία έρευνας και σχεδιασμού του εξοπλισμού υπήρξαν αρκετές δυσκολίες, καθώς χρειάστηκε να απορρίψουμε ή να τροποποιήσουμε κάποια από τα μέρη ή τις τεχνικές που σε πρώτο πλάνο φάνηκε να μην είναι πολύ λειτουργικά.

Συμπερασματικά, ολοκληρώνοντας το σχεδιασμό των αυτοσχεδίων μερών εξοπλισμού και την ανάλυση των τεχνικών που επρόκειτο να χρησιμοποιήσουμε πρόκυψε ένα ρεαλιστικό πλάνο, που θα μας βοηθούσε να ολοκληρώσουμε εν καιρώ και πλήρως την ταινία μικρού μήκους όπως αυτή σχεδιάστηκε.

Σε κάθε περίπτωση, ο πρώτος στόχος, που ήταν η διατήρηση του κόστους παραγωγής σε πολύ χαμηλό επίπεδο είχε επιτευχθεί, καθώς ο εξοπλισμός που δημιουργήθηκε μας κόστισε ελάχιστα και θα λειτουργούσε υποστηρικτικά και συμπληρωματικά με τον υπόλοιπο εξοπλισμό που -λόγω προσωπικών ενδιαφερόντων και ασχολιών- ήδη είχαμε στη διάθεσή μας.

## **Κεφάλαιο 5: Το στάδιο της παραγωγής, εφαρμογή και δυσκολίες**

### **Εισαγωγή**

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα παρουσιαστεί η διαδικασία που ακολουθήθηκε στο στάδιο της παραγωγής της ταινίας μικρού μήκους που δημιουργήθηκε.

Συνολικά θα αναλυθούν η διαδικασία των γυρισμάτων, οι δυσκολίες που συναντήσαμε κατά αυτή, πώς αντιμετωπίστηκαν τυχόν προβλήματα, η διαχείριση των ηθοποιών και των τεχνικών μέσων καθώς και άλλες δυσκολίες που προέκυψαν.

### **5.1 Διαδικασία γυρισμάτων**

Το στάδιο της παραγωγής για την ταινία μικρού μήκους που δημιουργήσαμε ξεκίνησε με την υλοποίηση του θεωρητικού πλαισίου που οριστικοποιήθηκε κατά το στάδιο της προπαραγωγής. Συγκεκριμένα, τα γυρίσματα οργανώθηκαν με τέτοιο τρόπο, ώστε να ολοκληρωθούν σε σύντομο χρονικό διάστημα τόσο για εξοικονόμηση χρόνου όσο και για εξοικονόμηση πόρων. Ο χρόνος ολοκλήρωσης των γυρισμάτων για την ταινία μικρού μήκους ορίστηκε στις τρεις ημέρες.

Το σενάριο της ταινίας περιείχε μια ιδιαιτερότητα που οδήγησε σε ειδική σειρά τέλεσης των γυρισμάτων. Η ιδιαιτερότητα αυτή, ήταν το ότι η Ηρώιδα ταξίδευε στο χρόνο κοιτώντας παλιές φωτογραφίες. Για να καταστεί, λοιπόν, κάτι τέτοιο εφικτό (αφού και στην πρώτη σκηνή έπρεπε να κοιτάξει, ουσιαστικά, μια φωτογραφία που απεικόνιζε τη δεύτερη σκηνή) τα γυρίσματα κάποιων σκηνών δεν έγιναν με τη σειρά που αυτές ήταν καταχωρημένες στο σενάριο, αλλά πρώτα έγιναν τα γυρίσματα που αφορούσαν σε ταξίδια στο παρελθόν. Με αυτό τον τρόπο, την ίδια μέρα επιλέγαμε το αρχικό στοπ καρέ της σκηνής που θα απεικόνιζε η φωτογραφία, και την εκτυπώναμε σε φωτογραφικό χαρτί, ώστε να χρησιμοποιηθεί στην αμέσως προηγούμενη σκηνή.

Για τους παραπάνω λόγους, γυρίσαμε την πρώτη μέρα τις σκηνές που αφορούσαν σε ταξίδι στο παρελθόν, τη δεύτερη σκηνές που έπρεπε να γυριστούν στην ίδια τοποθεσία (στο σπίτι της ηρώιδας), ενώ την τρίτη μέρα γυρίσαμε τις σκηνές που η Ηρώιδα θα ταξίδευε στο χρόνο κοιτώντας τις φωτογραφίες, έναν διάλογο σε εξωτερική τοποθεσία, ενώ αφιερώσαμε χρόνο - έχοντας δει και τα μέχρι τότε πλάνα- στο να γυρίσουμε ξανά κομμάτια από κάποιες σκηνές για να έχουμε συμπληρωματικό υλικό αλλά και με σκοπό να απαλείψουμε τις όποιες ασυνέχειες θεωρήθηκε ότι προκύπταν.

## 5.2 Εφαρμογή θεωρητικού πλάνου, δυσκολίες και αναπροσαρμογή

Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, υπήρχε ένα γενικό πλάνο το οποίο αποτέλεσε τον κορμό των εργασιών μας, όμως σε πρακτικό επίπεδο, όπως ήταν φυσικό, προέκυψαν κάποιες δυσκολίες και διαφοροποιήσεις από αυτό που αρχικά είχε υπολογιστεί.

Ένα από τα κύρια προβλήματα, ήταν ο θόρυβος που υπήρχε περισσότερο σε εξωτερικά και λιγότερο σε εσωτερικά γυρίσματα.

Ειδικά στα εξωτερικά, υπήρξαν πηγές θορύβου που είχαμε ανιχνεύσει από το ρεπεράζ (πχ παιδική χαρά ή δρόμος σε ώρα αιχμής). Με το ρεπεράζ στις τοποθεσίες αποφασίστηκε και ποια τεχνική θα ακολουθήσουμε για την απαλοιφή του θορύβου. Πέραν από την επεξεργασία στη μεταπαραγωγή και τη μετακίνηση σε άλλες (λιγότερο θορυβώδεις) τοποθεσίες, αυτό που έγινε κατά τα γυρίσματα ήταν ότι περιμέναμε μέχρι η πηγή θορύβου να σταματήσει παράγει θόρυβο ή τουλάχιστον ο παραγόμενος θόρυβος να μειωθεί.

Όσον αφορά στα εσωτερικά γυρίσματα δε συναντήσαμε ιδιαίτερο πρόβλημα από εξωγενείς παράγοντες, καθώς εκεί οι συνθήκες ήταν ελεγχόμενες. Παρ' όλα αυτά χρειάστηκε να κάνουμε κάποιες επιπλέον λήψεις, ώστε οι ήχοι να είναι περισσότερο ευκρινείς.

Ένα άλλο πρόβλημα που συναντήσαμε ήταν η δυσκολία προσαρμογής του αυτοσχέδιου μηχανισμού dolly στο περιβάλλον των γυρισμάτων. Σε κάποιες από τις σκηνές που είχε καθοριστεί να γυριστούν με τη χρήση του συγκεκριμένου αυτοσχέδιου μηχανισμού, ο θόρυβος ήταν υπερβολικός λόγω της τριβής με ανομοιόμορφη επιφάνεια πατώματος, πράγμα που επηρέαζε και την ομαλότητα της κίνησης. Για να αποφύγουμε το ενδεχόμενο της ύπαρξης προβληματικών πλάνων κατά τη μεταπαραγωγή, γυρίσαμε τις συγκεκριμένες σκηνές και με άλλες τεχνικές λήψης, έτσι ώστε στο τέλος της επεξεργασίας να προκύψει όσο το δυνατόν καλύτερο αποτέλεσμα.

Η τρίτη σημαντικότερη δυσκολία που προέκυψε αφορούσε στην πληρότητα των σκηνών. Λόγω του περιορισμένου χρόνου των γυρισμάτων (τρεις μέρες), για οικονομία χρόνου, και των λοιπών υποχρεώσεων των συντελεστών, προέκυψαν κάποια κενά σε σκηνές που είχαν ήδη γυριστεί. Αυτά αφορούσαν σε μεταβάσεις, λάθη εικονοληψίας, λογικά σφάλματα ή και έλλειψη συνοχής. Αυτό το πρόβλημα, αντιμετωπίστηκε με προσεκτική μελέτη των πλάνων τη δεύτερη και την τρίτη μέρα των γυρισμάτων και διάθεση χρονικού διαστήματος κατά τη διάρκεια της τρίτης μέρας για συμπληρωματικά γυρίσματα σε σκηνές που υπήρχαν ήδη σε μια μορφή.

### **5.3 Εικονοληψία**

Η εικονοληψία για την ταινία μικρού μήκους που δημιουργήσαμε, πραγματοποιήθηκε από τους συγγραφείς της εργασίας αυτής. Κατά τη διαδικασία των γυρισμάτων εφαρμόστηκαν όλα όσα είχαν συμφωνηθεί να γίνουν σχετικά με την εικόνα και έχουν ήδη αναφερθεί στο στάδιο της προπαραγωγής, χωρίς να υπάρξουν ιδιαίτερα προβλήματα. Αξιοποιήθηκαν τόσο οι βασικές τεχνικές εικονοληψίας όσο και τα μέρη του εξοπλισμού που κατασκευάστηκαν.

### **5.4 Ηχοληψία**

Η ηχοληψία υλοποιήθηκε και αυτή σύμφωνα με το θεωρητικό πλάνο της προπαραγωγής, χωρίς ιδιαίτερο πρόβλημα. Κατά κύριο λόγο χρησιμοποιήθηκε το μικρόφωνο Videomic της εταιρίας RODE. Πρόκειται για μικρόφωνο πυκνωτικό, μικρού διαφράγματος, με χρήση φίλτρου αποκοπής χαμηλών συχνοτήτων στα 80Hz, ενώ στα εξωτερικά γυρίσματα χρησιμοποιήθηκε και αντιανεμικό περίβλημα τύπου «deadcat».

Επίσης, συμπληρωματικά αλλά και για ηχογράφιση ηχοτοπίου χρησιμοποιήθηκε πυκνωτικό μικρόφωνο μεγάλου διαφράγματος, κατασκευαστή OEM, χαμηλού κόστους.

Στη διαδικασία της ηχοληψίας εκτός από τους συγγραφείς αυτής της εργασίας, συνέβαλε και συμφοιτητής μας, ο οποίος κατείχε το ρόλο του boomman καθ' όλη τη διάρκεια της δεύτερης μέρας, αλλά και στην πρώτη σκηνή που γυρίσαμε την τρίτη μέρα.

### **5.5 Ο Φωτισμός**

Για το φωτισμό της ταινίας αξιοποιήθηκαν τα φώτα που αναφέρθηκαν σε προηγούμενο κεφάλαιο, ενώ χρησιμοποιήθηκαν οι τεχνικές όπως αυτές επίσης αναλύθηκαν. Η κύρια διαφοροποίηση που προέκυψε αφορούσε όποια τεχνική φωτισμού χρησιμοποιήθηκε ανά σκηνή με βάση τις πραγματικές συνθήκες.

Σε σχέση με το θεωρητικό πλάνο, λοιπόν, υπήρξαν και άλλες διαφοροποιήσεις που προέκυψαν από την ένταση και τον τύπο του φωτός της κάθε ημέρας.

Ειδικότερα, για τα εξωτερικά γυρίσματα προσαρμόσαμε το φωτισμό ανάλογα με το αν είχε ηλιοφάνεια ή συννεφιά (κατευθυντικό ή διάχυτο φως αντίστοιχα). Στην πρώτη περίπτωση χρησιμοποιήσαμε τον ανακλαστήρα για γέμισμα των σκιών, ενώ στη δεύτερη, όπου είχαμε διάχυτο φως, χρησιμοποιήσαμε και το φορητό LED για πηγή κατευθυντικού φωτός, έτσι ώστε να ταιριάζουν και οι λήψεις μεταξύ τους.

Στα εσωτερικά γυρίσματα χρησιμοποιήθηκαν τόσο το φορητό LED όσο και ο ανακλαστήρας, ενώ για την ροή στο χώρο διάχυτου φωτός αξιοποιήθηκε πλήρως το αυτοσχέδιο softbox που κατασκευάστηκε. Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε και η λάμπα γραφείου, συμπληρώνοντας έτσι την τεχνική φωτισμού τριών σημείων. Στις σκηνές που γυρίστηκαν στο διάδρομο της

πολυκατοικίας χρησιμοποιήθηκε το LED φως της Yongnuo σε συνδυασμό με το φως που προερχόταν από την εξωτερική κατεύθυνση. Με τον τρόπο αυτό, δημιουργήσαμε ένα επαρκώς φωτισμένο πλάνο.

Μέχρι και το στάδιο της παραγωγής το παραγόμενο αποτέλεσμα φαινόταν επαρκές και αρκετά ποιοτικό, όσον αφορά τουλάχιστον τις τεχνικές φωτισμού. Ο τελικός και συνολικός απολογισμός θα πραγματοποιηθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

## **5.6 Η Συνεργασία με τους Ηθοποιούς**

Ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία (εάν όχι το σημαντικότερο) κατά το στάδιο των γυρισμάτων που μπορούν να συντελέσουν στην ομαλότερη εκτέλεση της παραγωγής, αποτελεί η συνεργασία των -πίσω από τις κάμερες- συντελεστών με τους ηθοποιούς που συμμετέχουν στην παραγωγή.

Στην ταινία που δημιουργήσαμε, χρειαστήκαμε συνολικά τρεις ηθοποιούς, για την ερμηνεία των ρόλων. Επρόκειτο για την κεντρική Ηρωίδα, τη Φίλη της και τον Πατέρα της ηρωίδας.

Η ερμηνευτική ιδιαιτερότητα στο ρόλο της ηρωίδας ήταν το ότι εκείνη θα ταξίδευε σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, μέσα από φωτογραφίες πράγμα που αυτόματα μετέτρεπε το ρόλο σε ιδιαίτερα απαιτητικό ερμηνευτικά. Γι' αυτό προετοιμάσαμε την ηθοποιό κατάλληλα μέσα από πρόβες, πριν εκτελεστεί κάθε γύρισμα, ενώ νωρίτερα είχαμε παραθέσει μαζί με το σενάριο που της δώσαμε, ένα αρχείο με τα χαρακτηριστικά που αυτή θα κατείχε.

Ο ρόλος της Φίλης δεν είχε κάποια ιδιαιτερότητα, περισσότερο ήταν ρόλος υποστηρικτικός, για να δώσει συνέχεια στη ροή της υπόθεσης, συμβάλλοντας καταλυτικά σε συγκεκριμένα σημεία, έτσι ώστε η πλοκή να περάσει στο επόμενο στάδιο.

Ο Πατέρας της Ηρωίδας, δεν έκανε σε κάποιο σημείο την εμφάνισή του, παρά μόνο μέσω τηλεφώνου, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν ήταν σημαντικός. Αυτός ήταν το βασικό κίνητρο της Ηρωίδας, ώστε να κάνει ότι έκανε κατά τη διάρκεια της ιστορίας.

Η συνεργασία με τους ηθοποιούς ήταν εξαιρετική, καθώς ήταν απόλυτα συνεργάσιμοι, έδειξαν να αποδέχονται και να κατανοούν τις οδηγίες που τους δόθηκαν ανά περίπτωση, ενώ εργάστηκαν με προθυμία και ερμήνευσαν επαρκώς τους ρόλους τους.

Όλα τα παραπάνω, λοιπόν, συντέλεσαν στο να ολοκληρωθούν τα γυρίσματα στην ώρα τους, καθώς μέσα από μια εποικοδομητική και ασφαλή συνεργασία η διαδικασία της παραγωγής ολοκληρώθηκε εν καιρώ και αποδίδοντας τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

## **Κεφάλαιο 6: Μετά την παραγωγή**

### **Εισαγωγή**

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναλυθεί το στάδιο της μετά-παραγωγής (post-production). Πιο συγκεκριμένα, θα επισημάνουμε το ρόλο του σταδίου αυτού στη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος της ταινίας, παραθέτοντας πληροφορίες από διάφορες διαδικασίες που ακολουθήθηκαν. Ειδικότερα, θα αναφερθούμε στη διαδικασία επιλογής των πλάνων, το ρόλο της διόρθωσης των χρωμάτων και το πώς αυτά μπόρεσαν να επηρεάσουν το αισθητικό αποτέλεσμα, τη διαδικασία του μοντάζ και της προσθήκης των εφέ και πώς αυτά συμβάλλουν στην παραγωγή ενός άρτιου αποτελέσματος, ακόμα και με εξοπλισμό χαμηλού κόστους.

### **6.1 Ο ρόλος του post-production στο τελικό αποτέλεσμα**

Ολοκληρώνοντας τα γυρίσματα που είναι συνολικά τα δύο πρώτα στάδια μιας διαδικασίας της δημιουργίας της ταινίας μας, φτάνουμε στο τρίτο, τελευταίο και εξίσου σημαντικό στάδιο, που είναι αυτό της μεταπαραγωγής. Το στάδιο της μεταπαραγωγής περιλαμβάνει όλα όσα πρέπει να γίνουν από τη στιγμή που κλείνει η κάμερα μέχρι τη στιγμή που η ταινία θα φτάσει στο κοινό. Γιατί όμως είναι σημαντικό το post-production στο τελικό αποτέλεσμα;

Κατά το στάδιο της μεταπαραγωγής η ταινία από διάσπαρτα βίντεο σκηνών, χωρίς καμία συνοχή και νόημα μεταξύ τους, με την πλήρη απουσία ή με ελλιπή παρουσία ήχου, παίρνει την τελική της μορφή. Αποτελεί ουσιαστικά τη σμίλευση του πρωτογενούς υλικού και τη μετατροπή του σε μια συνεκτική ολότητα, την ταινία.

Είναι σημαντικό, καθώς με αυτό το στάδιο διαμορφώνεται το αποτέλεσμα στην τελική του μορφή. Ξεκινώντας από τη μεταφορά των πλάνων στο κεντρικό αποθηκευτικό μέσο, συνεχίζοντας με την επεξεργασία κάθε μέρους του (εικόνα/ ήχος) και καταλήγοντας στο τελικό μοντάζ της εικόνας και του ήχου.

Στο στάδιο αυτό μπορεί να διορθωθούν αρκετά προβλήματα, όπως προβλήματα στη θερμοκρασία χρώματος, ασάφειες σε διαλόγους και άλλα. Είναι το στάδιο που έρχεται συμπληρωματικά να εξορθολογήσει, ότι δεν ήταν δυνατό να τελειοποιηθεί στα δύο προηγούμενα στάδια της ταινίας.

Κατά τη διαδικασία της δημιουργίας της ταινίας μας, αυτό που πρόκυπτε φτάνοντας σε αυτό το τελικό στάδιο, της μεταπαραγωγής, ήταν ότι ολοκληρώνοντας την, ουσιαστικά θα έδινε στην ταινία μας την τελική της μορφή, που θα ήταν επαρκής και στο επίπεδο που αρχικά επιδιώξαμε. Μέσα από το μοντάζ, τη χρήση ειδικών εφέ μετάβασης και φίλτρων, θα ενώναμε το παρόν με το παρελθόν. Με τη διόρθωση των χρωμάτων και τη συνολική ενιαία επεξεργασία θα δίναμε την απαραίτητη συνοχή στην εικόνα αισθητικά ενώ με τον προσεγμένο ηχητικό σχεδιασμό θα δέναμε την ταινία, διαμορφώνοντας έτσι το τελικό αισθητικό και νοηματικό αποτέλεσμα.

Αντιλαμβάνεται, λοιπόν κανείς πόσο σημαντικό ρόλο διαδραματίζει το στάδιο της μεταπαραγωγής για την εξαγωγή ενός άρτιου αποτελέσματος.

## 6.2 Επιλογή τελικών πλάνων

Με το τέλος των γυρισμάτων, ξεκινήσαμε αμέσως με τη διαδικασία της μεταπαραγωγής, μεταφέροντας αρχικά το υλικό από την κάμερα στο αποθηκευτικό μέσο που χρησιμοποιήσαμε (εσωτερικός σκληρός δίσκος υπολογιστή). Για να εξασφαλίσουμε ότι δεν θα χάσουμε τα αρχεία σε περίπτωση προβλήματος του δίσκου, μεταφέραμε τα αρχεία και σε ένα δεύτερο σκληρό δίσκο, εξωτερικό, ενώ κρατήσαμε και στην κάρτα SD της κάμερας τα αρχικά βίντεο.

Για να επιλέξουμε τα πλάνα που τελικά θα χρησιμοποιούσαμε στο μοντάζ, διαβάσαμε αρχικά μια φορά ακόμα το σενάριο, και μελετήσαμε λεπτομερώς το υλικό, κρατώντας παράλληλα πρόχειρες σημειώσεις για το πώς θα θέλαμε να βγει η σκηνή, σε συνάρτηση πάντα και με το storyboard. Αφού λοιπόν είδαμε μια φορά όλο το υλικό ήρθε η ώρα να το ταξινομήσουμε.



Εικόνα 24 - Τρόπος ταξινόμησης του υλικού

Για την ταξινόμηση του υλικού της ταινίας δημιουργήσαμε φακέλους με την κάθε σκηνή, όπου μέσα σε κάθε ένα τοποθετήσαμε τα ανάλογα πλάνα. Ένας άλλος τρόπος ταξινόμησης που έγινε παράλληλα ήταν η ταξινόμηση κατά μέρα και σειρά γυρισμάτων. Αυτός ο τρόπος παρ' ότι προτιμήθηκε ως βασικός σε πρώτη φάση, αποδείχτηκε μη λειτουργικός στη συνέχεια, οπότε και

προτιμήσαμε τελικά την ταξινόμηση ανά σκηνή, όπως ακριβώς διακρίνεται και στην εικόνα 24.

Τέλος, αφού τα αρχεία είχαν ταξινομηθεί σε φακέλους ανάλογα με τη σκηνή και τη σειρά την οποία ανήκαν, μελετήσαμε ακόμα μια φορά το υλικό από την αρχή έως το τέλος, χωρίζοντας το χρήσιμο και ωφέλιμο υλικό από το υλικό που κρίναμε ότι δε θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να εμπλουτίσει την ταινία. Με αυτό τον τρόπο καταλήξαμε στο τελικό, καθαρά ταξινομημένο και ωφέλιμο υλικό, από το οποίο με το πρώτο μοντάζ θα πρόκυπτε η βάση της ταινίας μικρού μήκους που δημιουργήσαμε.

## 6.3 Το μοντάζ

Έχοντας πλέον το υλικό ταξινομημένο με τρόπο που κάνει την αναζήτηση των πλάνων πολύ πιο εύκολη, το επόμενο στάδιο της μεταπαραγωγής ήταν η εισαγωγή της ταινίας σε πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο, το αρχικό μοντάζ (Rough Cut), την αρχή της διαμόρφωσης του τελικού αποτελέσματος της εικόνας σε προχωρημένο στάδιο (Fine Cut) και τελικά το κλείδωμα της εικόνας (Lock Picture ή Final Cut), την οριστικοποίηση, δηλαδή της εικόνας.



Για την επεξεργασία της εικόνας, το μοντάζ, χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Premiere Pro της εταιρίας Adobe και συγκεκριμένα η έκδοση του 2019, που ήταν εγκατεστημένη στον υπολογιστή που χρησιμοποιήσαμε για την επεξεργασία της εικόνας.

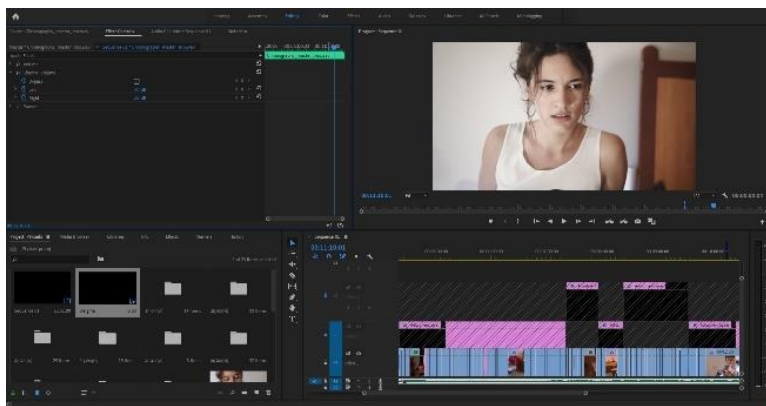
### 6.3.1 Το Αρχικό Μοντάζ (Rough/First Cut)

Το αρχικό μοντάζ είναι η πρώτη διαδικασία που ακολουθήσαμε, από τη στιγμή που το εισήγαμε το υλικό στο πρόγραμμα επεξεργασίας. Η σειρά εισαγωγής των βίντεο έγινε και εδώ ανά σκηνή, όπως και το αρχικό αυτό μοντάζ. Ανάλογη ταξινόμηση έγινε και μέσα στο πρόγραμμα, ενώ αυτό που ουσιαστικά έγινε είναι ότι δημιουργήθηκε μια νέα ακολουθία (sequence), στην οποία έγινε η πρώτη συναρμολόγηση του υλικού.

Σε αυτό το στάδιο τοποθετήσαμε τα βίντεο σε σειρά σύμφωνα με τις σκηνές τις ταινίας, ενώ έγινε ο αρχικός έλεγχος για το αν υπήρχε η απαραίτητη συνέχεια από σκηνή σε σκηνή και από πλάνο σε πλάνο.

Ολοκληρώνοντας τη διαδικασία, ελέγξαμε την ταινία σε ροή και εφόσον διασφαλίσουμε ότι έχει πάρει μια πρώτη μορφή, συμφωνήσαμε στο να προχωρήσει η διαδικασία στο επόμενο στάδιο.

### 6.3.2 Το Προχωρημένο Μοντάζ (Fine Cut)



Εικόνα 25 - Στιγμιότυπο από το μοντάζ της ταινίας

Από το πρώτο, -σχεδόν άχαρο- μοντάζ του υλικού μέχρι τη διαμόρφωση της τελικής μορφής της εικόνας μεσολαβεί ένα ακόμη στάδιο, που δεν είναι άλλο από το στάδιο του προχωρημένου μοντάζ. Το πρώτο στάδιο στόχευε στο να αποκτήσει η ταινία μια πρώτη μορφή, στον έλεγχο της συνοχής των σκηνών. Κατά τη διαδικασία του fine cut, του μοντάζ σε προχωρημένο επίπεδο, στόχος ήταν να δοθεί περισσότερη έμφαση στη λεπτομέρεια, στην αλλαγή κάθε σκηνής, στο κάθε σημείο όπου αν χρησιμοποιούσαμε αναλογικό φιλμ θα συντελούνταν κοπή. Σε αυτές τις κοπές προσπαθήσαμε σε αυτό το στάδιο να δώσουμε συνοχή, να τις εκμεταλλευτούμε με τέτοιο τρόπο ώστε οι σκηνές να αποκτήσουν νόημα και ολότητα. Στην εικόνα 25 διακρίνεται η επεξεργασία της εικόνας κατά το στάδιο του προχωρημένου μοντάζ.

Το συγκεκριμένο στάδιο ήταν ιδιαίτερα σημαντικό κατά την παραγωγή αυτής της ταινίας, διότι αυτή είχε γυριστεί με μια μόνο κάμερα. Με την όσο το δυνατόν ορθότερη χρήση αυτών των κοψιμάτων, προσπαθήσαμε να δώσουμε στο αποτέλεσμα εντύπωση παραγωγής επαγγελματικού επιπέδου, με πολλές κάμερες. Γι' αυτό και σπαταλήθηκε αρκετός χρόνος

στο στάδιο αυτό, για να συμβάλει τα μέγιστα στη διαμόρφωση ενός άρτιου -τεχνικά- αποτελέσματος.

### 6.3.3 Το Τελικό Μοντάζ της εικόνας (Lock Picture/Final Cut)

Έχοντας ολοκληρώσει τα δύο πρώτα στάδια του μοντάζ, είχε φτάσει πλέον η στιγμή να οριστικοποιήσουμε την τελική ραφή της εικόνας έτσι ώστε να προχωρήσουν οι υπόλοιπες διαδικασίες της μεταπαραγωγής και να ολοκληρωθεί η ταινία.

Για να γίνει αυτό, σε επαγγελματικές παραγωγές ταινιών, ο μοντέρ πρέπει να καλέσει όλους τους συντελεστές της ταινίας (σκηνοθέτες, διευθυντές φωτογραφίας, σχεδιαστές ήχου κ.α.), ώστε από κοινού να συμφωνήσουν με τη συγκεκριμένη εκδοχή μοντάζ, με σκοπό αυτή να οριστικοποιηθεί και να δοθεί σε αυτούς για περαιτέρω επεξεργασία, ανάλογα με την ειδικότητα του καθενός.

Σε μια ταινία ανεξάρτητης παραγωγής, μικρού μήκους για εκπαιδευτικούς σκοπούς όπως είναι η παρατιθέμενη ταινία που δημιουργήσαμε, αυτή η διαδικασία δε μπορεί να γίνει καθώς όλους αυτούς τους ρόλους τους είχαμε αναλάβει αποκλειστικά εμείς. Αυτό που όμως μπορούσαμε να κάνουμε ήταν να δούμε το μονταρισμένο κομμάτι ξανά και ξανά, από διαφορετική οπτική γωνία κάθε φορά, μέχρι να συμφωνήσουμε ότι η συγκεκριμένη εκδοχή εξυπηρετεί και διευκολύνει εξίσου το έργο μας ως σκηνοθέτες, διευθυντές φωτογραφίες και σχεδιαστές ήχου.

Περνώντας, λοιπόν από αυτή τη διαδικασία, οριστικοποιήσαμε τη μορφή της εικόνας και μπορούσαμε πλέον να προχωρήσουμε στα επόμενα στάδια της μεταπαραγωγής, όπως αυτά αναφέρονται παρακάτω.

## 6.4 Η χρήση ειδικών εφέ μετάβασης, εφέ τίτλων και άλλων τεχνικών.

Για να εμπλουτίσουμε το περιεχόμενο της ταινίας σε ποιοτικό και αισθητικό επίπεδο, χρησιμοποιήσαμε συγκεκριμένες τεχνικές, έτσι ώστε το αποτέλεσμα να αποκτήσει επαγγελματική όψη.

Αρχικά, για να έχει κινηματογραφική αίσθηση η ταινία, χρησιμοποιήσαμε κόψιμο στο πάνω και στο κάτω μέρος της σκηνής, σε ποσοστό συνολικά 25% (από 12.5% στις δύο παράλληλες οριζόντιες πλευρές). Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται κατά κόρον στο σινεμά, για να δώσει την εντύπωση ότι η λήψη έγινε με φακό ευρείας γωνίας.

Για την εμφάνιση του τίτλου της ταινίας χρησιμοποιήσαμε την εφαρμογή Premiere Pro 2019, που υπήρχε ήδη στον υπολογιστή που χρησιμοποιήσαμε για την επεξεργασία του βίντεο. Αρχικά δημιουργήσαμε ένα μαύρο βίντεο μικρής διάρκειας στο οποίο εντάξαμε τους τίτλους, προσαρμόζοντας τη γραμματοσειρά, το μέγεθος και το κενό μεταξύ των γραμμάτων. Στη συνέχεια κάναμε προσθήκη εφέ για να φαίνονται τα γράμματα περισσότερο ρεαλιστικά. Έτσι, χρησιμοποιήσαμε ειδικό εφέ φωτισμού, σαν φλας κάμερας, και τοποθετήσαμε τον ήχο

από το κλικ φωτογραφικής μηχανής, με σκοπό να δίδεται η εντύπωση της φωτογραφικής λήψης.

Όσον αφορά στις μεταβάσεις της Ηρώιδας στο παρελθόν μέσα από τις φωτογραφίες χρησιμοποιήσαμε τις ρυθμίσεις του Adobe Premiere για να δημιουργήσουμε ένα zoom in εφέ μετάβασης, που συνοδευόταν από κούνημα της κάμερας. Τα παραπάνω συνδύασαμε και με ένα χρωματικό εφέ, για να αποκτήσει καλύτερη ροή η μετάβαση.

Για τις σκηνές που διαδραματίζονται «μέσα στις φωτογραφίες» χρησιμοποιήσαμε ένα εφέ παραμόρφωσης, ώστε η εικόνα να μοιάζει μέσα από παλιό φωτογραφικό φακό, ενώ για να τονίσουμε και να διαχωρίσουμε τις σκηνές αυτές από το παρόν της ταινίας, εμπλουτίσαμε με θερμό φίλτρο.

Τέλος, για το κλείσιμο της ταινίας δημιουργήσαμε τίτλους τέλους, στους οποίους αναφέρονται όλοι οι συντελεστές, καθώς και ο σκοπός που αυτή η ταινία δημιουργήθηκε. Για τους τίτλους τέλους χρησιμοποιήσαμε την ίδια γραμματοσειρά που τοποθετήσαμε και τους τίτλους αρχής.

## 6.5 Η διόρθωση των χρωμάτων

Η διόρθωση των χρωμάτων αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για τη συνοχή των πλάνων αλλά και για τη διαμόρφωση του αισθητικού αποτελέσματος της ταινίας συνολικά. Μπορεί να επηρεάσει το ύφος της ταινίας και να δώσει διαφορετική χροιά στις δράσεις των ηρώων.

Για τη διόρθωση των χρωμάτων (color correction) χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Adobe Premiere και συγκεκριμένα η ενότητα «Color» που διαθέτει. Η συγκεκριμένη ενότητα



Εικόνα 26 - Η διόρθωση των χρωμάτων στο Premiere

διαθέτει όλες τις απαραίτητες ρυθμίσεις που μπορούν να

αλλάξουν τα βασικά χρώματα μιας ταινίας, να τα κάνουν πιο έντονα, ξεθωριασμένα ή όπως αλλιώς επιθυμεί ο παραγωγός και ο μοντέρ, ενώ στην εικόνα 26, μπορεί να παρατηρήσει κανείς τις επί μέρους καρτέλες της.

Η διαδικασία που ακολουθήσαμε σε αυτό το στάδιο περιλάμβανε την τοποθέτηση ενός Adjustment Layer πάνω από όλη τη διάρκεια του βίντεο. Εκεί, θέσαμε μια βασική ρύθμιση χρωμάτων, τη βασική επεξεργασία, που θα έδινε στην ταινία το στυλ που θέλαμε.

Στη συνέχεια, περάσαμε με τον κέρσορα από όλα τα αποσπάσματα της ταινίας και ελέγξαμε εάν η γενική ρύθμιση τα έφερνε όλα στο ίδιο επίπεδο. Αυτό ήταν κάτι που δεν ήταν εφικτό να γίνει από την αρχή, παρά μόνο στην περίπτωση που είχαμε ένα μόνο απόσπασμα. Για το

λόγο αυτό κάναμε μερικές προσαρμογές σε αρκετά από τα αποσπάσματα (για παράδειγμα στη θερμοκρασία χρώματος), με σκοπό να εξισορροπήσουμε τα χρώματα και να εξασφαλίσουμε την πιστότητα τους. Με τον τρόπο αυτό φέραμε σε όλη την ταινία τη συνοχή που θέλαμε και χρωματικά, ενώ μπορέσαμε να εμπλουτίσουμε το σύνολο και με λίγο κόκκο (cinematic grain).

Μία ρύθμιση που χρησιμοποιήσαμε για να δώσουμε κινηματογραφική αύρα στην ταινία μας, εκτός από την περικοπή πάνω και κάτω ήταν και η ρύθμιση της μπάρας «faded film».

Συνολικά, ολοκληρώνοντας και αυτό το στάδιο η επεξεργασία της εικόνας είχε πλέον ολοκληρωθεί. Αφήσαμε όμως ανοιχτό το ενδεχόμενο της αλλαγής ή τροποποίησης κάποιων τεχνικών ή χρωματικών σημείων, σε περίπτωση που επέβαλλε κάτι τέτοιο, το επόμενο βήμα της μεταπαραγωγής, που έρχεται να δέσει, να κολλήσει το αποτέλεσμα, τον ηχητικό σχεδιασμό της ταινίας. Η διαδικασίες που ακολουθήσαμε σε αυτό το στάδιο αναλύονται εκτενώς στο επόμενο κεφάλαιο.

## Κεφάλαιο 7: Ο Ηχητικός Σχεδιασμός της Ταινίας

### Εισαγωγή

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα ασχοληθούμε με τη μελέτη και την υλοποίηση του ηχητικού σχεδιασμού της ταινίας που δημιουργήθηκε. Συγκεκριμένα, θα επισημανθεί ο ρόλος του ηχητικού σχεδιασμού στη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος, θα αναλυθούν διαδικασίες και τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν, ενώ θα γίνει εκτενής παρουσίαση της τεχνικής Foley.

Επιπλέον, θα αναφερθούν οι διαδικασίες που χρησιμοποιήθηκαν για το mastering του ήχου, όπως επίσης και ό,τι άλλο έγινε προκειμένου να διορθωθεί και να εμπλουτιστεί το τελικό αποτέλεσμα.

### 7.1 Ο ρόλος του ηχητικού σχεδιασμού στο τελικό αποτέλεσμα

Αν και στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου ο ήχος υπήρξε ένα στοιχείο υποβαθμισμένο, λόγω και της μη ανεπτυγμένης τεχνολογίας στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα, στην σύγχρονη εποχή αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο, όσον αφορά στην δημιουργία μιας ταινίας. Πλέον, εκτός από την ύπαρξη του ήχου στις ταινίες, έχει δημιουργηθεί η ανάγκη της τελειοποίησης του μέσω και της διαδικασίας του ηχητικού σχεδιασμού (Sound Design). Είναι το στοιχείο εκείνο που ουσιαστικά δίνει μια ταινία, προσθέτει σε νοηματική συνοχή, ενώ έχει τη δύναμη να υπερτονίσει, να δυναμώσει και να κατευθύνει το ενδιαφέρον των θεατών στα σημεία ενδιαφέροντος που έχει ορίσει ο σκηνοθέτης.

Στην ουσία, ο ηχητικός σχεδιασμός, ξεκινάει τη στιγμή που ο σχεδιαστής του ήχου θα πάρει για πρώτη φορά το σενάριο της ταινίας στα χέρια του. Όπως ακριβώς ο σκηνοθέτης θα οραματιστεί τις σκηνές, και θα μοιραστεί με το διευθυντή φωτογραφίας τις ιδέες του, έτσι και ο σχεδιαστής του ήχου, με την πρώτη ανάγνωση του σεναρίου, θα οραματιστεί με τη σειρά του τους ήχους εκείνους που θα το φέρουν στη ζωή ηχητικά και θα μοιραστεί τις ιδέες του με το σκηνοθέτη.

Θεωρητικά, όπως ο David Sonnenschein αναφέρει στο βιβλίο του (Sonnenschein, 2001), ένας παραγωγός ταινίας θα μπορούσε να προσλάβει τον σχεδιαστή του ήχου από το στάδιο της προπαραγωγής μιας ταινίας, για να έχει περισσότερο χρόνο να σχεδιάσει τον ήχο, να προτείνει εξοπλισμό, τοποθεσίες, να δώσει ιδέες, ακόμα και να συμβουλευτεί την παραγωγή για τις σωστές τεχνικές ηχοληψίας και την αναπροσαρμογή κάποιων σκηνών, έτσι ώστε να εξοικονομηθεί πολύτιμος χρόνος κατά το στάδιο της μεταπαραγωγής. Πολλές φορές μάλιστα, ο σχεδιαστής ήχου μπορεί να προτείνει ακόμα και την παράλειψη κάποιων πλάνων που μπορεί να κοστίζουν σε χρόνο και χρήμα και αντικατάστασή τους με αντίστοιχα ηχητικά εφέ που θα εξυπηρετήσουν τον ίδιο σκοπό, προσαρμοζόμενοι και στον προϋπολογισμό της ταινίας.

Πρακτικά, για να υλοποιηθεί ο ηχητικός σχεδιασμός μιας ταινίας, θα πρέπει πρώτα να έχουν ολοκληρωθεί τα γυρίσματα και η διαδικασία του μοντάζ να βρίσκεται σε προχωρημένο στάδιο. Ιδανικά θα πρέπει το μοντάζ των πλάνων, της εικόνας συνολικά, να έχει ολοκληρωθεί, έτσι ώστε ο σχεδιαστής ήχου να μπορεί να έχει μια πρώτη εικόνα για την ταινία. Με αυτό τον τρόπο, ο ίδιος θα μπορέσει να σχεδιάσει με ακρίβεια και λεπτομέρεια όλα εκείνα που θα χρειαστεί να προσθέσει σε επίπεδο ήχου, ώστε να ολοκληρώσει αισθητικά και νοηματικά το υλικό. Με αυτή την έννοια, μπορεί να ειπωθεί ότι ο ρόλος του ηχητικού σχεδιαστή είναι εξίσου ή και σημαντικότερος με αυτόν του σκηνοθέτη, του διευθυντή φωτογραφίας και του μοντέρ.

Ένας σχεδιαστής ήχου, αφού πάρει στα χέρια του το μονταρισμένο υλικό, θα ξεκινήσει με την καταγραφή, να γράψει για παράδειγμα σε ένα χαρτί, τους ήχους που κρίνει ότι χρειάζεται να προστεθούν, να τροποποιηθούν και ποιους από τους ήχους που έχουν ηχογραφηθεί στο γύρισμα θα κρατήσει για να χρησιμοποιήσει αυτούσιους ή με κάποια επεξεργασία.

Στη συνέχεια θα κατηγοριοποιήσει τους ήχους ανάλογα με τον τρόπο λήψης πχ, με τεχνική Foley, φυσικό ήχο κ.α., ενώ μόλις ολοκληρωθεί αυτή η κατηγοριοποίηση θα ξεκινήσει τη δημιουργία ενός ηχητικού χάρτη. Το ιδιαίτερο αυτό είδος χάρτη είναι ουσιαστικά μια κόλλα χαρτί, ένα ντοσιέ, ένα βιβλίο (ανάλογα με το μέγεθος της ταινίας και το πλήθος των ηχητικών εφέ), όπου θα καταγράψει ποιος ήχος χρειάζεται να μπει πού χρονικά, από ποια πηγή προέρχεται, αν έχει ηχογραφηθεί σε χρόνο γυρισμάτων ή μετά από αυτά και με ποια τεχνική έγινε η ηχογράφησή τους. Πρόκειται για ένα μέσο που βοηθά στην οργάνωση του υλικού.

Τέλος ο sound designer θα ηχογραφήσει αυτούς τους ήχους με τις ανάλογες τεχνικές, θα τους επεξεργαστεί κατάλληλα και θα τους βάλει στην ταινία, ελέγχοντας ξανά το εάν οι ήχοι βγήκαν όπως ήθελε, εάν εν τέλει ταιριάζουν ή όχι νοηματικά, ώστε να κατοχυρώσει την εργασία του ή να προχωρήσει σε περαιτέρω αλλαγές.

Ο ηχητικός σχεδιασμός μιας ταινίας είναι μια πολύ σημαντική διαδικασία που μπορεί να ειπωθεί ότι διαδραματίζει καταλυτικό ρόλο για το παραγόμενο αποτέλεσμα, σε αισθητικό και νοηματικό επίπεδο, ενώ η παρουσία του είναι κάτι παραπάνω από απαραίτητη στις σύγχρονες ταινίες, εφόσον αυτές στην συντριπτική πλειοψηφία τους εκτός από εικόνα περιλαμβάνουν και ήχο. Δύναται να απογειώσει το αποτέλεσμα αλλά και να το καταστρέψει, εφόσον δεν γίνει με τον κατάλληλο -σύμφωνα με τις συνθήκες και τις απαιτήσεις- τρόπο.

## 7.2 Πρόγραμμα, διαδικασίες και ανάλυση τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν

### 7.2.1 Το πρόγραμμα D.A.W. Reaper



Εικόνα 27 - Παράδειγμα επιφάνειας εργασίας του Reaper

Για την επεξεργασία του ήχου και γενικά για την τελική του μείξη, χρησιμοποιήσαμε το Digital Audio Workstation πρόγραμμα Reaper, της εταιρίας Cockos, που ήδη υπήρχε στον υπολογιστή που χρησιμοποιήσαμε (εικόνα 27). Το συγκεκριμένο πρόγραμμα μας παρείχε όλες τις απαραίτητες ρυθμίσεις που χρειαζόμασταν ώστε

η επεξεργασία του ήχου να είναι επαρκής, ενώ ήταν εύκολη η χρήση του, καθώς εκτός από το φιλικό προς το χρήστη interface, το πρόγραμμα μας ήταν ήδη γνωστό, έχοντας ολοκληρώσει χρησιμοποιώντας το αρκετές εργασίες και projects για τη σχολή στο παρελθόν.

Μέσα από τα εφέ και φίλτρα που διαθέτει, μπορέσαμε να εφαρμόσουμε όλες εκείνες τις τεχνικές που χρειάζονταν(π.χ. EQ, compressor, reverb κ.α.), για την παραγωγή ποιοτικού ηχητικού αποτελέσματος.

Στο πρόγραμμα Reaper, πραγματοποιήσαμε ολόκληρη την ηχητική επεξεργασία, από την αποθορυβοποίηση, έως την τελική επεξεργασία του ήχου, τη σύνθεση ειδικών ηχητικών εφέ και όλα όσα ήταν απαραίτητα να γίνουν για να είναι ο ήχος ποιοτικός.

## 7.2.2 Η διαδικασία της ηχογράφησης, της επιλογής και αξιοποίησης των ήχων

Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων χρησιμοποιήσαμε για την ηχογράφηση ένα πυκνωτικό μικρόφωνο μικρού διαφράγματος, το οποίο είχε ενεργοποιημένο φίλτρο High Pass με συχνότητα αποκοπής στα 80Hz. Η χρήση του πυκνωτικού αυτού μικροφώνου, που αλλιώς ονομάζεται Shotgun, αποσκοπεί κυρίως στην ηχογράφηση ήχου που έρχεται από μια συγκεκριμένη κατεύθυνση. Λόγω της κατευθυντικότητας (υπερκαρδιοειδές πολικό διάγραμμα), λοιπόν, που εμφανίζει ένα τέτοιο μικρόφωνο είναι το ιδανικό, για παράδειγμα, για να χρησιμοποιηθεί σε διαλόγους, αλλά και γενικά λήψη ήχου από μια κατεύθυνση. Το μικρόφωνο ήταν προσαρτημένο στο ειδικό κοντάρι και βρισκόταν πάντα στην πάνω πλευρά όσο το δυνατόν πιο κοντά στο αντικείμενο ή άτομο που θέλαμε να ηχογραφήσουμε, συνεχώς όμως εκτός του πεδίου εγγραφής της κάμερας. Ένα ακόμα μικρόφωνο που χρησιμοποιήσαμε, ήταν ένα πυκνωτικό μικρόφωνο μεγάλου διαφράγματος, το οποίο χρησιμοποιήθηκε δευτερευόντως για ηχογράφηση ήχων περιβάλλοντος. Με τη χρήση αυτού του εξοπλισμού - που ήδη υπήρχε στη διάθεσή μας- ολοκληρώσαμε τη διαδικασία ηχογράφησης, τόσο κατά τη διάρκεια όσο και μετά από τα γυρίσματα.

Ολοκληρώνοντας τα γυρίσματα, από την πλευρά της ηχητικής παραγωγής, αυτό που έπρεπε να κάνουμε ήταν αρχικά να αναπαράγουμε όλο το υλικό, ώστε να καταγράψουμε την επάρκεια που υπήρχε σε ήχους. Αναλύοντας και αναπαράγοντας το υλικό ξανά και ξανά, καταγράψαμε ποια σημεία είναι καλά και ποια χρειάζονταν ηχογράφηση σε δεύτερο χρόνο, ώστε να συμπληρώσουν το υλικό και να καλυφθούν με τη χρήση τους πιθανές αδυναμίες της αρχικής ηχογράφησης. Αυτό που προέκυψε σε πρώτη φάση, και ήδη από τη στιγμή της ολοκλήρωσης της διαδικασίας της παραγωγής, ήταν η ανάγκη να γίνει ηχογράφηση και σύνθεση μερών ηχοτοπίου για τη σκηνή που αφορά στο πρώτο «ταξίδι» της Ηρωίδας στο χρόνο, τη σκηνή 2, όπως και τελικά έγινε αρκετές μέρες μετά το τέλος των γυρισμάτων με τον τρόπο που φαίνεται στην εικόνα 28.



Εικόνα 28 - Στιγμιότυπο από την ηχογράφηση του ηχοτοπίου της σκηνής 2

Ο ήχος που λάβαμε ήταν κατά κύριο λόγο καλός και εξυπηρετούσε το σκοπό που θέλαμε να επιτύχουμε. Παρ' όλα αυτά, την τελική και πλήρη εικόνα για τις ανάγκες σε ήχο είχαμε ολοκληρώνοντας και οριστικοποιώντας το μοντάζ της εικόνας. Με το τέλος αυτής της διαδικασίας, τέθηκαν οι βάσεις για την αρχή του ηχητικού σχεδιασμού.

Στην τελική εκδοχή της εικόνας, είχαμε ήδη κρατήσει αρκετά σημεία φυσικού ήχου που με την απαραίτητη βασική επεξεργασία (ισοστάθμιση, αποθορυβοποίηση κλπ.) θα έπαιρναν την τελική τους μορφή. Για σημεία που ήταν άρτια ως προς την εικόνα αλλά ελλιπή ως προς τον ήχο, πριν σημειωθεί ανάγκη ηχογράφησης, ελέγξαμε τον ήχο στις υπόλοιπες λήψεις που είχαμε στη διάθεσή μας. Με το παραπάνω, γλιτώσαμε αρκετό χρόνο αλλά και πόρους, καθώς μπορέσαμε συνδυάζοντας εικόνα και ήχο από διαφορετικές λήψεις της ίδιας σκηνής να εξάγουμε ένα υψηλού επιπέδου αποτέλεσμα.

Οι υπόλοιποι ήχοι που χρειαστήκαμε ηχογραφήθηκαν συμπληρωματικά κατά τη διαδικασία της μεταπαραγωγής, διασφαλίζοντας έτσι την ποιοτική επάρκεια του αποτελέσματος.

Έπειτα από τα παραπάνω και έχοντας στη διάθεσή μας το τελικό μοντάζ της εικόνας (το final cut) μπορέσαμε να φτιάξουμε ένα σχέδιο (το οποίο παρατίθεται στην ενότητα IV των παραρτημάτων) για το ποιους ήχοι θα υπάρχουν και σε ποια ακριβώς σημεία χρονικά, με τα εφέ και τις τεχνικές που θα χρησιμοποιούσαμε. Αυτό είναι ένα σχέδιο που ο David Sonnenschein ορίζει στο βιβλίο του (Sonnenschein, 2001) ως ηχητικό χάρτη (Sound Map). Ο ίδιος, ουσιαστικά το χωρίζει σε τρία στάδια, με το πρώτο να ξεκινά από ένα γενικότερο σχέδιο που μπορεί να μην περιλαμβάνει κάθε ηχητική λεπτομέρεια χρονικά κατανοημένη αλλά δίδει την αρχική ιδέα όσον αφορά στις απαιτήσεις σε ήχους και ηχητικά εφέ, το δεύτερο να περικλείει μια ανάπτυξη του πρώτου και τέλος το τρίτο και τελικό στάδιο να καταγράφει λεπτομερώς κάθε ήχο, πού και πώς αυτός θα χρησιμοποιηθεί. Στην συγκεκριμένη ταινία μικρού μήκους συμπτύξαμε τα τρία στάδια σε ένα, ακολουθώντας όμως τη συγκεκριμένη λογική, που μας βοήθησε σε μέγιστο βαθμό στην οργάνωση του ηχητικού σχεδιασμού.

### 7.2.3 Οι ηχογραφήσεις ανθρώπινης ομιλίας: διάλογος, τηλεφωνήματα

Ολοκληρώνοντας τη διαδικασία της οριστικοποίησης του ηχητικού χάρτη και εξετάζοντας το διαθέσιμο υλικό, προέκυψε η ανάγκη της ηχογράφησης των σημείων εκείνων όπου υπήρχε ανθρώπινη ομιλία, διάλογος.

Σύμφωνα με τη σειρά των σκηνών, η πρώτη σκηνή διαλόγου βρίσκεται στην αρχή της ταινίας και μάλιστα επρόκειτο για διάλογο μέσω τηλεφώνου. Στο γύρισμα, έγινε καταγραφή μόνο του μέρους της πρωταγωνίστριας, ενώ η φωνή του πατέρα ηχογραφήθηκε εκτός γυρίσματος, σε άλλο χρόνο από φιλικό μας πρόσωπο, έπειτα από διαδικασία επιλογής που ακολουθήσαμε όπως αυτή αναφέρεται στο κεφάλαιο 3 της εργασίας.

Για το μέρος του τηλεφωνικού διαλόγου ζητήσαμε από τον ηθοποιό που ερμήνευσε τον πατέρα να προβάει το μέρος του διαλόγου που του αντιστοιχούσε και στη συνέχεια έγινε η ηχογράφηση του δικού του μέρους. Εισάγοντας όμως τον ήχο στην ακολουθία των σκηνών, κάθε άλλο παρά τηλεφωνικός έμοιαζε. Γι' αυτό το λόγο επεξεργαστήκαμε τον ήχο της ομιλίας του με τέτοιο τρόπο, ώστε να θυμίζει -τόσο σε ένταση όσο και συχνοτικά- ήχο που



προέρχεται από ακουστικό τηλεφώνου. Για να πετύχουμε αυτό το αποτέλεσμα ανοίξαμε τα ηχητικά αποσπάσματα (που προορίζονταν για χρήση ως ήχοι που ακούγονται από τηλέφωνο) στο πρόγραμμα Reaper και αναπροσαρμόσαμε με φίλτρα αποκοπής, το συχνοτικό του εύρος. Γνωρίζουμε ότι τα τηλέφωνα διαθέτουν ένα χαμηλής ποιότητας ηχείο και ο ήχος που φτάνει από το ακουστικό στα αυτιά μας περιλαμβάνει λιγότερες συχνότητες από το ηχητικό ακουστικό εύρος του ανθρώπου (20-20.000 Hz). Ουσιαστικά, ό ήχος ακούγεται σα να έχουμε προσαρμόσει ένα φίλτρο Bandpass στο συχνοτικό φάσμα. Έτσι, συνθέσαμε στο Reaper αυτό το φίλτρο αναπαράγοντας το υλικό σε επανάληψη και ανοίγοντας το εφέ equalizer που διαθέτει το πρόγραμμα. Δημιουργήσαμε, λοιπόν, ένα φίλτρο Bandpass αφού κάναμε προσθήκη ενός φίλτρου High Pass και ενός Low Pass. Το πρώτο είχε συχνότητα αποκοπής στα 350Hz και το δεύτερο συχνότητα αποκοπής περίπου 3500Hz. Με την επανάληψη του ηχητικού αποσπάσματος και την ελαφριά μεταβολή των φίλτρων, προσαρμόσαμε το αποτέλεσμα με τέτοιο τρόπο, ώστε να θυμίζει όσο το δυνατόν περισσότερο ομιλία που προέρχεται από τηλεφωνικό ακουστικό, φτιάχνοντας το τελικό αρχείο που χρησιμοποιήθηκε (με αναπροσαρμογή και της έντασης) στην ταινία που δημιουργήσαμε.



Για τα υπόλοιπα μέρη των διαλόγων, παρ' ότι είχαμε ήδη στα χέρια μας αρκετά ποιοτικό υλικό, ζητήσαμε από τις ηθοποιούς να ηχογραφήσουν ξανά τα λόγια τους, με χρήση πυκνωτικού μικροφώνου που διαθέσαμε γι' αυτό το σκοπό, όπως φαίνεται και στην εικόνα 29. Η διαδικασία που ακολουθήσαμε για να πετύχουμε ένα αποτέλεσμα που ταίριαζε με τα επιλεγμένα πλάνα ήταν να βάλουμε σε επανάληψη τις σκηνές που θα ηχογραφούσαμε και με τη βοήθεια του προγράμματος Reaper και των ηθοποιών να ηχογραφήσουμε σε αρκετές επαναλήψεις τις σκηνές, ώστε εκτός από καθαρό ήχο διαλόγων, αυτός να είναι και συγχρονισμένος με την εικόνα και συγκεκριμένα τα χείλη των ηθοποιών στο βίντεο (lip-sync). Σε διαφορετική περίπτωση, θα είχε προκύψει μη ρεαλιστικό αποτέλεσμα, που θα θύμιζε περισσότερο μια κακή μεταγλώττιση που χρησιμοποιείται σε άλλου τύπου παραγωγές. Παρ' όλα αυτά, προτιμήθηκε κατά κύριο λόγο ο φυσικός ήχος με κάποια επεξεργασία, καθώς έδειχνε περισσότερο ρεαλιστικός.

*Εικόνα 29 - Ηχογράφηση φωνής για συμπληρωματικό υλικό*

#### 7.2.4 Οι συμπληρωματικοί ήχοι

Εκτός από την ηχογράφηση των διαλόγων αλλά και του τηλεφωνικού εφέ που δημιουργήσαμε, κατά τη διαδικασία της μεταπαραγωγής και ειδικότερα του ηχητικού σχεδιασμού, από την ανάλυση που κάναμε προέκυψε ότι θα έπρεπε να ηχογραφήσουμε και άλλους ήχους συμπληρωματικά.

Οι λόγοι για τους οποίους οδηγηθήκαμε σε αυτή την απόφαση ήταν το ότι σε αρκετές περιπτώσεις λήψεων, η ποιότητα του ήχου δεν ήταν η επιθυμητή. Αυτό ενίοτε ήταν αποτέλεσμα της κακής θέσης του μικροφώνου, αλλά τις περισσότερες φορές ήταν αποτέλεσμα εξωγενών παραγόντων, όπως θορύβων, ομιλίας περαστικών, χτύπημα αντικειμένου σε μέρος του κονταριού του μικροφώνου και άλλων.

Ένα ακόμα μέρος για το οποίο χρησιμοποιήσαμε συμπληρωματικούς ήχους ήταν οι ήχοι περιβάλλοντος. Υπήρξαν περιπτώσεις όπου οι φυσικοί ήχοι από το περιβάλλον δεν ήταν οι επιθυμητοί ή δεν ταίριαζαν απόλυτα με τη ροή της ταινίας. Σε αυτή την περίπτωση συνθέσαμε ήχος περιβάλλοντος. Επιπλέον, έγινε και ηχογράφηση ήχων που χρησιμοποιήσαμε αλλάζοντας θεμελιώδη χαρακτηριστικά τους, ώστε να δημιουργήσουμε ήχους υποβάθρου.

### 7.2.5 Βασική επεξεργασία ήχου: κανονικοποίηση και αποθορυβοποίηση

Κατά το στάδιο του ηχητικού σχεδιασμού, ένα από τα βασικά μέρη της επεξεργασίας του ήχου είναι μετά την εισαγωγή τους στο πρόγραμμα επεξεργασίας να ελεγχθούν οι στάθμες τους, να γίνει κανονικοποίηση και αποθορυβοποίηση, με σκοπό μια πρώτη διόρθωση του παραγόμενου ηχητικού αποτελέσματος.

Στο Reaper η κανονικοποίηση μπορεί να γίνει είτε αυτόματα, με δεξί κλικ και ενεργοποίηση της ρύθμισης Normalize είτε κρατώντας πατημένο το πλήκτρο shift και χρησιμοποιώντας ένα από τα πλήκτρα με τα (πάνω και κάτω) βέλη ή με ctrl+shift+n. Το πάνω βέλος προσθέτει σε ένταση στον ήχο ενώ το κάτω βέλος αφαιρεί. Σημασία εδώ έχει εκτός των άλλων και να μην υφίσταται παραμόρφωση στον ήχο, καθώς σε αυτή την περίπτωση θα χαθεί πολύτιμη ηχητική πληροφορία. Λαμβάνοντας τα παραπάνω υπόψιν μας προχωρήσαμε σε κανονικοποίηση του ήχου κατά περίπτωση.

Στη συνέχεια ακούσαμε κάθε ηχητικό απόσπασμα ξανά και απομονώσαμε -κατά περίπτωση- τα σημεία που υπήρχε αποκλειστικά ο θόρυβος και κανένας άλλος ήχος. Έπειτα ενεργοποιήσαμε το εφέ reafir που είναι ένα plugin που η λειτουργία του αντιστοιχεί σε Equalizer και δυναμικό επεξεργαστή, το οποίο χρησιμοποιεί γρήγορο μετασχηματισμό Fourier (FFT) για ανάλυση φάσματος συχνοτήτων. Το συγκεκριμένο φίλτρο μεταξύ πληθώρας λειτουργιών που διαθέτει, μπορεί να εκτελέσει και αποθορυβοποίηση. Επιλέγοντας, λοιπόν, το mode «Subtract» και ενεργοποιώντας την επιλογή αυτόματου κτισίματος του προφίλ θορύβου, με αναπαραγωγή του αποσπάσματος που περιείχε μόνο το θόρυβο καταγράψαμε το προφίλ αυτού σε όλο το -ακουστό από τον άνθρωπο- συχνοτικό φάσμα. Έπειτα, απενεργοποιήσαμε την επιλογή του κτισίματος προφίλ θορύβου και αναπαρήγαμε ξανά το αρχείο, αυτή τη φορά με το φίλτρο ενεργό, ακούγοντας το αρχείο με το πρόγραμμα να έχει αφαιρέσει το θόρυβο που επιλέξαμε προηγουμένως. Σε κάποιες περιπτώσεις το συγκεκριμένο αποτέλεσμα δε μας ικανοποίησε πλήρως, οπότε είτε διαλέξαμε διαφορετικό μέρος ως δείγμα για το προφίλ του θορύβου, είτε μεταβάλλαμε τη ρύθμιση FFT size σε άλλο αριθμό, αλλάζοντας έτσι το εύρος της παρέμβασης.

## 7.3 Η τεχνική Foley

### 7.3.1 Τι είναι το Foley

Η τεχνική Foley είναι μια τεχνική δημιουργίας ρεαλιστικών ηχητικών εφέ. Ο όρος καθιερώθηκε με αυτό το όνομα λόγω του ατόμου που ουσιαστικά καθιέρωσε τον τρόπο εργασίας αυτόν, τον Τζακ Φόλεϋ. Γιατί όμως είναι σημαντικό το Foley σε μια ταινία;

Πολλές φορές, με την ολοκλήρωση της παραγωγής έχει ήδη δημιουργηθεί έλλειμμα σχετικά με την πληρότητα των ηχητικών εφέ ή αρκετά από αυτά, λόγω και της πολυπλοκότητας ορισμένων σκηνών δεν είναι ηχογραφημένα με τρόπο που καθιστά ωφέλιμη και εφικτή την επεξεργασία τους. Για το λόγο αυτό σε πολλές παραγωγές, για τη δημιουργία πρόσθετων ηχητικών εφέ περιβαλλόντων ήχων χρησιμοποιείται αυτή η τεχνική, που μπορεί να έχει εντυπωσιακά αποτελέσματα, παράγοντας ήχους, οι οποίοι σε αρκετές περιπτώσεις είναι καλύτεροι ακόμα και από τους φυσικούς.

Το Foley ουσιαστικά εκτελείται από ένα άτομο, τον Foley artist και περιλαμβάνει δημιουργία ήχων και ηχητικών εφέ. Για να γίνει αυτό, ο καλλιτέχνης του Φόλεϋ, χρησιμοποιεί αντικείμενα με τα οποία προσομοιάζει κινήσεις, χτυπήματα, ήχους από διάφορες πηγές και γενικά οτιδήποτε μπορεί να παράγει ήχο. Ένα από τα χαρακτηριστικά παραδείγματα υπήρξε η δημιουργία εφέ ήχου βροχής, με τη χρήση μιας εστίας, πάνω στην οποία τηγανιζόταν μπέικον. Με την τεχνική Φόλεϋ, δηλαδή, μπορεί να γίνει προσομοίωση ήχων από αντικείμενα που δεν έχουν καμία σχέση με το αντικείμενο που φαίνεται στην ταινία, πλην όμως ότι το αποτέλεσμα είναι ρεαλιστικό.

Ο ρόλος του Foley στη σύγχρονη παραγωγή ταινιών μικρού και μεγάλου μήκους μπορεί να θεωρηθεί καθοριστικός, αφού συμβάλλει δυναμικά στη δημιουργία ηχητικών εφέ που μπορούν να δώσουν έμφαση σε μια σκηνή και να λειτουργήσουν ακόμα και ως key sounds, ήχοι «κλειδιά», που είναι οι ήχοι εκείνη που βοηθούν στην οικονομία της ταινίας, εμπλουτίζουν την πλοκή και βοηθούν στην εξέλιξή της.

### 7.3.2 Γιατί χρειάστηκε να χρησιμοποιήσουμε τεχνική Foley – Τα αποτελέσματα της διαδικασίας



Εικόνα 30 - Ηχογράφηση με τεχνική Foley

Παρ' ότι η ταινία που δημιουργήσαμε είναι σύντομη, καθώς πρόκειται για ταινία μικρού μήκους, χρειάστηκε να εκτελέσουμε για κάποια σημεία τεχνικές Φόλεϋ, έτσι ώστε να παράγουμε μερικά ηχητικά εφέ που θα ταίριαζαν καλύτερα αισθητικά και θα ήταν περισσότερο ποιοτικά σε σχέση με τον αρχικά ηχογραφημένο ήχο που, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, σε ορισμένες περιπτώσεις δεν ήταν καλός ποιοτικά. Η ποιότητα κάποιων ηχογραφήσεων, ενώ ήταν καλή, περιείχε ορισμένες φορές εξωγενείς θορύβους, που δεν καταφέραμε να απομονώσουμε στο βαθμό που έπρεπε κατά την αποθρορυβοποίηση. Αυτός ήταν και ένας ακόμα λόγος, που χρησιμοποιήσαμε Foley. Για παράδειγμα, ηχογραφήσαμε βήματα, ήχο ξεφυλλίσματος σε βιβλία (εικόνα 30), ήχο από ανακάτεμα φωτογραφιών και άλλους.

Η ηχογράφηση έγινε με πυκνωτικό μικρόφωνο μεγάλου διαφράγματος, καρδιοειδούς πολικού διαγράμματος, σε κλειστό χώρο τύπου «home studio» ενώ για τη διεξαγωγή χρησιμοποιήθηκαν μέρη όπως φωτογραφίες, βιβλία, παπούτσια και η ανθρώπινη φωνή.

Για να βοηθήσουμε το άτομο που σε κάθε περίπτωση εκτελούσε την εκάστοτε τεχνική βάλουμε σε αναπαραγωγή επανάληψης τις σκηνές που λάμβαναν χώρα οι ήχοι και το άτομο κατά περίπτωση -ενώ βρισκόμασταν σε κατάσταση εγγραφής- παρήγαγε τους ήχους όσο πιο πιστά και σε συνάρτηση με τη φυσική εικόνα γινόταν. Για καλύτερο αποτέλεσμα ηχογραφήσαμε πολλούς περισσότερους ήχους από όσους τελικά χρησιμοποιήσαμε. Με αυτό τον τρόπο βεβαιωθήκαμε ότι δε θα βγούμε εκτός πλάνου χρονικά, αναζητώντας ήχους μετά από αυτή τη διαδικασία.

Συνολικά, η διαδικασία είχε καλά αποτελέσματα, αφού παρ' ότι κάποιες δυσκολίες προσαρμογής που αντιμετωπίσαμε στην αρχή, καταφέραμε τελικά να παράγουμε ήχους που πλησίαζαν αρκετά σε ρεαλισμό τους πραγματικούς ήχους των αντικειμένων.

## **7.4 Η Μουσική επένδυση**

Μια ταινία αποτελεί ένα οπτικοακουστικό ταξίδι για τους θεατές της και όχι απαραίτητα μια ωμή ρεαλιστική απεικόνιση της πραγματικότητας -υπάρχουν βέβαια εξαιρέσεις-. Εκτός, λοιπόν, από την εικόνα και τον ήχο που υπολογίστηκαν κατά το στάδιο της προπαραγωγής, υλοποιήθηκαν κατά την παραγωγή και οριστικοποιήθηκαν στη μεταπαραγωγή, για να ολοκληρωθεί μια ταινία χρειάστηκε να προστεθούν σε αυτή ήχοι που θα θέσουν την ανάλογη διάθεση στους θεατές, θα τον προετοιμάσουν ψυχολογικά για κάτι που ακολουθεί και θα δώσουν μαζί με τα άλλα χαρακτηριστικά, όλα τα απαραίτητα στοιχεία μιας ταινίας. Για να δώσουμε την τελική υπόσταση στην ταινία μικρού μήκους που δημιουργήσαμε -πριν από το mastering του ήχου- προχωρήσαμε στη μουσική επένδυση της.

### **7.4.1 Η Μουσική της ταινίας**

Για την επένδυση της ταινίας μας με μουσική, χρησιμοποιήσαμε ένα μουσικό κομμάτι που είχε συνθέσει ο συμφοιτητής μας, Θεόδωρος Παπαμέτης και για το οποίο μας έδωσε γραπτώς την άδεια να χρησιμοποιήσουμε. Ο τίτλος του συγκεκριμένου κομματιού είναι «Lost In Time» και εντάσσεται στο είδος της ambient μουσικής. Ακούγοντας το σε όλη του τη διάρκεια (έντεκα περίπου λεπτά) συνειδητοποιήσαμε ότι υπήρχαν συγκεκριμένα μέρη του που θα προσέδιδαν σε εκφραστικότητα και σε ένταση στη συγκεκριμένη ταινία που δημιουργήσαμε. Η συγκεκριμένη μουσική ταίριαζε σε πολύ μεγάλο βαθμό σε ότι ήδη είχαμε δημιουργήσει, οπότε και προχωρήσαμε στη χρήση της ως μουσική της ταινίας μας.

### **7.4.2 Ήχοι περιβάλλοντος, υποβάθρου και μεταβάσεων**

Εκτός από την επένδυση της ταινίας με το μουσικό κομμάτι που αναφέρθηκε παραπάνω, για την πληρέστερη ηχητική επεξεργασία και καλύτερο ηχητικό αποτέλεσμα, δημιουργήσαμε

και χρησιμοποιήσαμε διάφορους ήχους περιβάλλοντος, υποβάθρου (background) και μεταβάσεων (transitions), έτσι ώστε να εμπλουτίσουμε ακόμα περισσότερο την ταινία και να υποβοηθήσουμε και την εικόνα εξυπηρετήσει καλύτερα το σκοπό της.

Τους ήχους που δημιουργήσαμε ή ηχογραφήσαμε για το εκάστοτε περιβάλλον ή την εκάστοτε μετάβαση, τους ταξινομήσαμε επίσης, όπως και όλους τους υπόλοιπους ήχους, στον ηχητικό χάρτη -που παρατίθεται στα παραρτήματα αυτής της εργασίας-. Με αυτό τον τρόπο διασφαλίσαμε την καλή οργάνωση αρχικά και την προσαρμογή των ήχων στο γενικό πλαίσιο της ταινίας.

Για ήχους υποβάθρου, χρησιμοποιήσαμε κυρίως ήχους που είναι αναμενόμενο να υπάρχουν σε κάθε σκηνή. Για τις εξωτερικές σκηνές όπως αυτή στο πάρκο, χρησιμοποιήθηκε ήχος ηχοτοπίου που περιλάμβανε ήχο από τζιτζίκια. Για τους ήχους των σκηνών των παρελθόντος χρησιμοποιήθηκαν εφέ όπως reverb, έτσι ώστε να χρωματίσουν διαφορετικά την εκάστοτε σκηνή, καθώς σε ότι αφορά το ταξίδι στο χρόνο, ο στόχος ήταν να δοθεί στο θεατή η εντύπωση της μεταφοράς σε όχι φυσικό πλέον επίπεδο.

Ένας Τρόπος να πετύχουμε την παραπάνω μετάβαση ήταν και με τη χρήση ήχων κατά τη στιγμή του «ταξιδιού», αλλά και της επιστροφής στο παρόν. Συγκεκριμένα, δημιουργήσαμε με βάση την εικόνα αλλά και το σενάριο, ήχους, που θα απομόνωναν την ηρωίδα από το περιβάλλον της και θα αποτελούσαν το όχημα (μαζί με το οπτικό εφέ μετάβασης) για την ομαλή μετάβασή της στο παρελθόν και πίσω, όπως ήταν ο ήχος των -περίπου 1000Hz- που χρησιμοποιήσαμε για τη μετάβαση από το παρόν στο παρελθόν.

## **7.5 Το mastering του ήχου**

Έχοντας φτάσει πλέον στο τελικό στάδιο τόσο σε εικόνα όσο και στον ήχο, αυτό που μένει πλέον είναι να γίνει το mastering ολόκληρου του ηχητικού μέρους της ταινίας. Τι είναι όμως το mastering και πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος του στην ολοκλήρωση της δημιουργίας ενός ποιοτικού ηχητικού αποτελέσματος; Ποιες διαδικασίες ακολουθούνται και τι αποτέλεσμα έχουν; Αυτά είναι κάποια ερωτήματα που θα απαντηθούν στο συγκεκριμένο υποκεφάλαιο.

### **7.5.1 Η αξία του Mastering του ήχου σε μια ταινία**

Το mastering είναι ουσιαστικά το τελευταίο στάδιο που περνάει η ηχητική επεξεργασία πριν παραδοθεί ξανά στον μοντέρ για να τοποθετηθεί στο project της εικόνας, εξυπηρετώντας έτσι το σκοπό για τον οποίο δημιουργήθηκε. Παρά το ότι είναι, λοιπόν, το τελευταίο στάδιο είναι ίσως και η σημαντικότερη διαδικασία σε μια παραγωγή που περιλαμβάνει ήχο. Το καλό mastering είναι αυτό που στην ουσία θα καταστήσει το αποτέλεσμα «επαγγελματικού» επιπέδου. Είναι αυτό που διαχωρίζει τον καλό ήχο από τον κακό, τον ερασιτέχνη παραγωγό από τον επαγγελματία και την ταινία από αδιάφορη σε εξαιρετική. Ο κακός ήχος είναι ικανός να καταστρέψει μια καλή ταινία, ενώ ο μια μέτρια ταινία μπορεί να αποτυπωθεί στη συνείδηση του κοινού ως καλή, εάν αυτή διαθέτει καλό ήχο.

Κατά τη έρευνα της βιβλιογραφίας για την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας μελετήθηκαν αρκετά βιβλία για τον ήχο και την παραγωγή του και συναντήθηκαν πολλές διαφοροποιήσεις ανά βιβλίο, ακόμα και για πράγματα που αφορούσαν στην ίδια διαδικασία. Το σημείο, όμως, που συμφωνούσαν όλοι οι συγγραφείς, δεν ήταν άλλο από το ότι «για να θεωρηθεί καλός ο ήχος σε μια ταινία, πρέπει να περάσει απαρατήρητος από τους θεατές». Αυτό αρχικά μπορεί να θεωρηθεί παράδοξο, όμως στην ανάλυσή της η φράση έχει νόημα.

Στην περίπτωση που υπάρχει κακός ήχος με ανόμοιο δυναμικό εύρος, μεγάλες διακυμάνσεις στην ένταση, ενοχλητικό θόρυβο βάθους και άλλα χαρακτηριστικά τέτοιου τύπου, όσο καλά και αν έχουν εκτελεστεί το σενάριο και η διεύθυνση φωτογραφίας, οι θεατές θα κουραστούν και πιθανότατα δεν θα αντέξουν να παρακολουθήσουν την ταινία μέχρι το τέλος της.

Το Mastering έρχεται να συμβάλει στο προαναφερθέν «παράδοξο», καθώς είναι αυτό που κάνει τον ήχο «αόρατο» και κατά συνέπεια καλό. Με διαδικασίες όπως το peak limiting, το compression και το equalization ο ήχος αποκτά ποιότητα, διαύγεια, ομοιομορφία και καθιστά την ταινία ολοκληρωμένη. Οι διαδικασίες που ακολουθήσαμε για το mastering του ήχου αναλύεται στο επόμενο υποκεφάλαιο.

#### 7.5.2 Η διαδικασία που ακολουθήθηκε



Εικόνα 31 - Στιγμιότυπο από τις ρυθμίσεις κατά το Mastering

Όπως λοιπόν αναφέρθηκε παραπάνω, το mastering είναι μια πολύ σημαντική διαδικασία, που λαμβάνει χώρα κατά την ολοκλήρωση μιας παραγωγής, είτε μιλάμε για μουσική παραγωγή είτε για ήχο μιας ταινίας.

Σε κάθε περίπτωση όμως, το μάστερινγκ είναι η επεξεργασία των τελευταίων ηχητικών λεπτομερειών μιας ταινίας και όχι η διαδικασία που θα μετατρέψει τον κακό ήχο σε καλό. Γι' αυτό, καλό είναι ήδη από τη βασική μείξη, να υφίσταται ένα καλοδοσολεμένο πρώτο υλικό, που κατά το μάστερινγκ θα βελτιστοποιηθεί.

Αξίζει επίσης να σημειωθεί σε αυτό το σημείο, ότι τόσο κατά τη διαδικασία της μείξης γενικότερα, όσο και κατά τη διαδικασία του μάστερινγκ ειδικότερα, αυτό που θα πρέπει να ληφθεί υπόψιν από έναν μηχανικό ήχου είναι αυτό που το 2014 ανέφερε στο βιβλίο του «Audio Effects, Mixing and Mastering» ο Metin Bektas, το ότι δηλαδή «η διαδικασία του mastering πρέπει να εγγυάται τη συμβατότητα σε μέγιστο βαθμό, με διαφορετικές συσκευές αναπαραγωγής» (Bektas, 2014). Για το λόγο αυτό ο ίδιος αναφέρει ότι πρέπει το ηχητικό αποτέλεσμα να αναπαράγεται από το μηχανικό ήχου από ηχεία monitor μέχρι και τη

συσκευή κινητής τηλεφωνίας του, καθώς αυτός είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος, ώστε ο μηχανικός ήχου να εντοπίζει και να διορθώνει σφάλματα που κατά περίπτωση μπορεί να μην ακούγονται σε ένα συγκεκριμένο τύπο ηχείων. Αυτή είναι μια ακόμα διαδικασία που μπορεί να βοηθήσει κατά το Mastering.

Όσον αφορά στη συγκεκριμένη εργασία, η διαδικασία που ακολουθήθηκε, δε διέφερε πολύ από τη βασική διαδικασία του mastering. Αρχικά αναπαρήγαμε το υλικό όπως αυτό είχε καταγραφεί και επεξεργαστεί μέχρι τη στιγμή που αρχίσαμε τη διαδικασία. Στη συνέχεια, βρήκαμε κάποια αποσπάσματα από άλλες ταινίες, με πολύ καλό ήχο, και τα χρησιμοποιήσαμε ως βίντεο αναφοράς. Στην ουσία, ένα βίντεο αναφοράς, είναι ένα βίντεο από ένα πρότυπο αποτέλεσμα, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί, έτσι ώστε να αποτελέσει τον οδηγό για την επεξεργασία του ηχητικού μέρους της παραγωγής. Με βάση λοιπόν ένα τέτοιο βίντεο, καταγράψαμε αρχικά τις ανάγκες που φαίνεται να διαμορφώνονταν ως προς το mastering.

Προχωρώντας στην τελική επεξεργασία του ήχου, ξεκινήσαμε με το equalization, την ισοστάθμιση δηλαδή. Σε αυτό το στάδιο, με τη χρήση του φίλτρου του Reaper που αφορά σε ισοστάθμιση, κάναμε κάποιες προσαρμογές, σε ορισμένες συχνότητες, έτσι ώστε ο ήχος να γίνει αρχικά λίγο πιο «γλυκός». Δεν προχωρήσαμε σε μεγάλες διακυμάνσεις equalization ανά συχνότητα, αλλά σε μικρές αλλαγές σε κάποιες από τις συχνοτικές περιοχές που διαφοροποιούνταν από το σύνολο και δε συνέβαλλαν στη συνοχή του έργου συνολικά.

Στη συνέχεια, περάσαμε στη διαδικασία του Peak-Limiting, προσπαθώντας να θέσουμε όρια σε κάποια σημεία που εμφάνιζαν ανομοιογενείς κορυφές, χωρίς όμως υπερβολές για να μην υπάρξει σοβαρή αλλοίωση του ηχητικού αποτελέσματος.

Ολοκληρώνοντας τη διαδικασία του Mastering, εφαρμόσαμε το φίλτρο του Compression, με σκοπό να περιορίσουμε κάπως το δυναμικό εύρος, που μέχρι και εκείνο το σημείο ήταν αρκετά υψηλό. Περιορίζοντας το εύρος ουσιαστικά επιτυγχάνεται ομοιογένεια ως προς την ένταση του ηχητικού αποτελέσματος και ο ήχος της ταινίας συμπιέζεται σε μικρό βαθμό από κάποια ένταση και πάνω, κάνοντας έτσι το αποτέλεσμα καλύτερο.

### 7.5.3 Το αποτέλεσμα της διαδικασίας του Mastering

Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας του Mastering, είχε στην ουσία ολοκληρωθεί η διαδικασία του ηχητικού σχεδιασμού αλλά και αυτή της γενικότερης επεξεργασίας του ήχου. Τα αποτελέσματα της διαδικασίας του mastering ήταν αυτά που επιδιώξαμε, καθώς στην ουσία δεν υπήρξαν τεράστιες αλλαγές στον ήχο, αλλά μέσω της χρήσης των συγκεκριμένων μεθόδων που περιγράψαμε παραπάνω, ο ήχος έγινε περισσότερο σαφής και ευκρινής. Σημειώνεται, πάντως, ότι θα μπορούσε να υπάρχει καλύτερο αποτέλεσμα σε ορισμένα σημεία.

## **Κεφάλαιο 8: Αποτελέσματα και Συμπεράσματα**

### **Εισαγωγή**

Στο τελευταίο κεφάλαιο θα αναλυθεί η αποτελεσματικότητα της χρήσης του αυτοσχέδιου εξοπλισμού και εξοπλισμού χαμηλού κόστους, σε αντιδιαστολή με τη χρήση του αντίστοιχου εξοπλισμού επαγγελματικής κλίμακας. Συγκεκριμένα, θα σχολιαστεί το αποτέλεσμα στα μέρη του, κατά πόσο οι αυτοσχέδιες τεχνικές βοήθησαν και το ρόλο της σωστής διαχείρισης του εξοπλισμού για μια παραγωγή ταινίας.

### **8.1 Το τελικό αποτέλεσμα**

Το τελικό αποτέλεσμα ήταν συνάρτηση πολλών παραγόντων. Από την πρώτη ιδέα, τη διαδικασία της σύλληψής της, την υλοποίηση της παραγωγής και εν τέλει την μεταπαραγωγή και τον ηχητικό σχεδιασμό, έγινε προσπάθεια για την παραγωγή ενός άρτιου τεχνικά αποτελέσματος. Με τα μέσα που ήδη βρίσκονταν στην κατοχή μας, καθώς και με αυτοσχέδιες τεχνικές και μέρη εξοπλισμού που κατασκευάσαμε, προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε μια ταινία μικρού μήκους, που θα ήταν ανάλογη με αυτές του επαγγελματικού επιπέδου.

Αναλύοντας το τελικό αποτέλεσμα του εγχειρήματος αυτού σε μέρη (ηχητικό και οπτικό) μπορούμε να προβούμε στο πόρισμα για το αν αυτή η εργασία επιτέλεσε με επιτυχία το σκοπό της και αν όχι για ποιους λόγους. Η ανάλυση του αποτελέσματος της εκπόνησης αυτού του εγχειρήματος, παρουσιάζεται στο επόμενο υποκεφάλαιο.

### **8.2 Ανάλυση αποτελεσματικότητας μεθόδων και τεχνικών**

Έχοντας πλέον στα χέρια μας το τελικό αποτέλεσμα έφτασε και η στιγμή της αξιολόγησης των επιμέρους τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν.

Ξεκινώντας με τη διαδικασία της προπαραγωγής, σημειώνεται ότι υπήρξε όλος ο απαραίτητος χρόνος και έγιναν όλες οι ενέργειες, ώστε να επιτευχθεί στο μέγιστο βαθμό η οργάνωση των επόμενων σταδίων. Επιλέξαμε πολύ προσεκτικά τους ηθοποιούς και το προσωπικό πίσω από τις κάμερες, με γνώμονα την εμπειρία, το ταλέντο αλλά και τη διαθεσιμότητα. Όσον αφορά στη μελέτη για την κατασκευή των αυτοσχέδιων μέσων, ερευνήθηκαν αρκετές κατασκευές και μέρη εξοπλισμού, πριν καταλήξουμε στην κατασκευή των συγκεκριμένων. Για τη διαδικασία της συγγραφής του σεναρίου αφιερώσαμε επίσης αρκετό χρόνο και δεν αρκεστήκαμε στην πρώτη του μορφή, παρά το γράψαμε ξανά και ξανά, το αναδιαπραγματευτήκαμε με σκοπό να το κάνουμε όσο το δυνατόν καλύτερο μπορούσαμε στο χρονικό περιθώριο που είχε τεθεί. Το αποτέλεσμα της διαδικασίας της προπαραγωγής ήταν η σωστή και πλήρης οργάνωση, που μας επέτρεψε ουσιαστικά να σπαταλήσουμε πολύ



λίγο χρόνο για τη διεξαγωγή των γυρισμάτων, ενώ είχαμε ήδη μελετήσει τρόπους να γλιτώσουμε χρόνο και πόρους από τη διαδικασία της μεταπαραγωγής.

Κατά τη διαδικασία της παραγωγής, τέθηκε σε εφαρμογή το πλάνο, όπως αυτό είχε οργανωθεί κατά τη διάρκεια της προπαραγωγής. Με μικρές αποκλείσεις, καταφέραμε να υλοποιήσουμε εν καιρώ και στο βαθμό πληρότητας που θέλαμε τα γυρίσματα. Όσον αφορά στα αυτοσχέδια μέρη εξοπλισμού και τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν, αξιοποιήθηκαν αρκετά καλά όλα εκτός από το dolly που αποδείχτηκε προβληματικό στη χρήση του λόγω την ανομοιογένειας των εδαφών. Σε κάθε περίπτωση κατασκευές όπως το softbox, ο ανακλαστήρας και τεχνικές όπως η χρήση φίλτρων μεμβράνης που είχαν αγοραστεί από βιβλιοπωλείο συνέβαλλαν τα μέγιστα στην ποιοτική καταγραφή των σκηνών και των πλάνων. Μπορεί μάλιστα να ειπωθεί ότι αναβάθμισαν αισθητικά και ποιοτικά την ταινία που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο αυτής της εργασίας. Η χρήση βασικών και χαμηλού κόστους πυκνωτικών μικροφώνων συνέβαλε στην αξιόπιστη καταγραφή των ηχητικών γεγονότων, δυσκόλεψε όμως -ευτυχώς σε μικρό βαθμό- το έργο της επεξεργασίας του ήχου κατά το επόμενο στάδιο, της μεταπαραγωγής.

Όσον, λοιπόν, αφορά στο στάδιο της μεταπαραγωγής, έχοντας πλέον καταγράψει μια ολόκληρη ταινία με εξοπλισμό χαμηλού κόστους και σχεδόν μηδενικό προϋπολογισμό, το έργο που είχαμε ήταν δεδομένα δύσκολο, καθώς σε αυτό το στάδιο προσπαθήσαμε να καλύψουμε όλες τις τεχνικές ελλείψεις που δημιουργήθηκαν στην διάρκεια των δύο προηγούμενων σταδίων. Παρ' όλα τα παραπάνω, καταβάλλαμε κάθε δυνατή προσπάθεια να κρατήσουμε την ταινία σε ένα ποιοτικό επίπεδο, προσπαθώντας να δικαιώσουμε έτσι την προσπάθεια που τόσο εμείς, όσο και οι υπόλοιποι συντελεστές της ταινίας καταβάλαμε, ώστε να έχουμε ένα αποτέλεσμα όσο το δυνατόν καλύτερου επιπέδου. Ο τελικός και συνολικός απολογισμός της εργασίας αυτής, παρουσιάζεται στο επόμενο κεφάλαιο.

### 8.3 Επίλογος – μελλοντικές βελτιώσεις – προτάσεις

Η συγκεκριμένη εργασία αφορούσε την ολοκληρωμένη παραγωγή μιας ταινία μικρού μήκους από το μηδέν μέχρι και τον ηχητικό σχεδιασμό της και εν τέλη την παράδοσή της στον τελικό αποδέκτη. Η διαφορά της δημιουργίας αυτής είναι ότι για την παραγωγή της χρησιμοποιήθηκαν συμπληρωματικά και αποκλειστικά μέσα που είτε ήταν ήδη στην κατοχή μας, είτε είχαν εξαιρετικά χαμηλό κόστος για να φτιαχτούν.

Μέσα από τη διαδικασία της δημιουργίας αυτής της ταινίας, συνειδητοποιήσαμε ότι στον αιώνα που διανύουμε, εάν κάποιος έχει τις κατάλληλες γνώσεις και μπορεί να τις εφαρμόσει στην πράξη μπορεί να παράγει ένα άξιο αναφοράς αποτέλεσμα, καλού επιπέδου, που είναι ικανό να ανταγωνιστεί ακριβές παραγωγές.

Η έλλειψη ακριβού εξοπλισμού επαγγελματικού επιπέδου σίγουρα δεν είναι ένας παράγοντας, δηλαδή, που απαγορεύει την παραγωγή ταινιών. Την κάνει όμως αρκετά πιο δύσκολη, καθώς αυξάνονται οι απαιτήσεις σε χρόνο. Το μεγαλύτερο πρόβλημα που συναντήσαμε κατά την εκπόνηση του πρακτικού μέρους αυτής της εργασίας ήταν η διαχείριση του χρόνου, καθώς αρκετά μέρη του αυτοσχέδιου εξοπλισμού μας πήραν αρκετό χρόνο για να κατασκευαστούν. Επίσης, λόγω των ελλείψεων σε τεχνικά μέσα, αναγκαστήκαμε να διαθέσουμε πολύ περισσότερο χρόνο στη μεταπαραγωγή για να παράγουμε ένα επαρκές ποιοτικά αποτέλεσμα.

Κάποιες από τις τροποποιήσεις και βελτιώσεις που προτείνουμε να γίνουν στο μέλλον για αντίστοιχες παραγωγές, είναι αρχικά το στο αρχικό πλάνο να δοθεί επιπλέον χρόνος σε επιμέρους δραστηριότητες, όπως η δημιουργία του αυτοσχέδιου εξοπλισμού, χρόνος για έλεγχο της ομαλής λειτουργίας και αν αυτή δεν υφίσταται, τροποποίηση του υπάρχοντος. Επίσης, ελλείψει πόρων και εξοπλισμού, αναδεικνύεται η ανάγκη κατασκευής ενός λεπτομερούς χρονικά πλάνου αλλά και διάφορων εναλλακτικών επιλογών, σε περίπτωση που υπάρξουν προβληματισμοί.

Σε κάθε περίπτωση, η διαδικασία της δημιουργίας μιας ταινίας με αυτοσχέδιες τεχνικές και εξοπλισμό χαμηλού κόστους είναι απόλυτα εφικτή, χωρίς αυτό όμως να σημαίνει ότι μπορεί να αντικαταστήσει πλήρως τη δημιουργία μιας ταινίας από πολυπρόσωπη κατάλληλα καταρτισμένη, παραγωγή με εξοπλισμό υψηλού κόστους.

## Βιβλιογραφία/ Βιβλιογραφικές αναφορές

- Ascher, S., & Pincus, E. (2012). *The Filmmaker's Handbook*. New York: Plume, a member of the Penguin Group (USA) Inc.
- Bektas, M. (2014). *Audio Effects, Mixing and Mastering*.
- Chion, M. (2010). *Ο ήχος στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.
- Crittenden, R. (1995). *Film and Video Editing*. London: Blueprint, an imprint of Chapman & Hall.
- Davies, R. (2010, 04 18). *Telegraph*. Ανάκτηση από [www.Telegraph.co.uk](http://www.Telegraph.co.uk):  
<https://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-life/7593291/The-long-history-of-short-films.html>
- Field, S. (1979). *Το Σενάριο - Η τέχνη και η τεχνική (οι βάσεις της σεναριογραφίας)*. Νέα Υόρκη: Κάλβος .
- Keast, G. (2015). *The Art of The Cut*. Honolulu: Kahala Press.
- Landau, C., & White, T. (2008). *161 μυστικά για ένα νέο κινηματογραφιστή*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. California: Michael Wiese Productions.
- Thurlow, M. T. (2013). MAKING SHORT FILMS. Στο M. T. Thurlow, *Making Short Films The complete guide from script to screen 3rd edition* (σσ. 391 - 403). London: BLOOMSBURY.
- Zettl, H. (2004). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Εκδόσεις ΙΩΝ.
- Άιζενσταϊν, Σ. Μ. (χ.χ.). *Προβλήματα Σκηνοθεσίας Κινηματογράφου*. Αθήνα: Εκδοτικός οίκος Δαμιανός.
- Βέικος, Θ. (1988). *Τα Είδωλα Του Θεάτρου*. Αθήνα: n.a.
- Γεωργόπουλου, Κ. (1978). *Στοιχεία Φωτογραφίας*. Αθήνα: Ορόσημο.
- Μανθούλης, Ρ. (2015). *Μοντάζ*. Αθήνα: Εκδόσεις Γαβριηλίδης.
- Πουντόβκιν, Β. (1979). *Η τέχνη του ηθοποιού στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Εκδόσεις Παρασκήνιο.

## **Παραρτήματα**

### I. Το σενάριο της ταινίας

CHRONO-GRAPHY

Psychological thriller - Drama

Melina Spyropoyloy - Yannis Rallis

2019

1. INT.ΔΩΜΑΤΙΟ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ - DAY

FADE IN:

Η ταινία ξεκινάει με ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΗΝ ΑΡΤΕΜΗ, ενώ η ίδια μιλάει στο τηλέφωνο με ένα πρόσωπο που είναι ο ΠΑΤΕΡΑ της. Φαίνεται δυσαρεστημένη και στεναχωρημένη από τα νέα που μαθαίνει:

ΑΡΤΕΜΙΣ

Γιατί πάλι ρε μπαμπά;  
(με αγανάκτηση)

ΠΑΤΕΡΑΣ

Έχουν προκύψει κάποια θέματα με τη δουλειά παιδί μου και μου ακύρωσαν την άδεια. Συγγνώμη, δε μπορώ να κάνω αλλιώς...  
(απολογητικά)

ΑΡΤΕΜΙΣ

Μα είναι τα γενέθλιά μου...  
(με αγανάκτηση και εκνευρισμό)

ΠΑΤΕΡΑΣ

Κορίτσι μου συγγνώμη, δεν το κάνω επίτηδες... Κατάλαβε με... Το μόνο που θέλω...  
(θα έλεγε "να είστε καλά οικονομικά")

ΠΛΑΝΟ ΣΤΗΝ ΑΡΤΕΜΗ (ΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ)

Η ΑΡΤΕΜΙΣ εκνευρισμένη κλείνει το τηλέφωνο πριν προλάβει να ολοκληρώσει ο πατέρας της αυτό που έλεγε. Το πετάει στο κρεβάτι, σηκώνεται με ορμή και εκνευρισμό και κατευθύνεται προς το σημείο που έχει φωτογραφίες. Τις παίρνει και αρχίζει να τις κοιτά σχεδόν κλαίγοντας. Έχει ανάγκη να θυμηθεί...

ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Επικεντρώνεται σε μια φωτογραφία που της τραβάει το ενδιαφέρον και μέσα στην απελπισία της κάτι φοβερό συμβαίνει!

## 2. EXT. ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΔΕΙΧΝΕΙ Η ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ - DAY

KONTINO ΣΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Η εικόνα ξεκινά να "ζωντανεύει" και η ΑΡΤΕΜΙΣ ξαφνικά έχει βρεθεί στη στιγμή που τράβηξε τη φωτογραφία.

ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ

Η ΑΡΤΕΜΙΣ αναρωτιέται τι ακριβώς έγινε πώς και γιατί βρέθηκε εκεί ξαφνικά. Σκέφτεται για λίγο ότι απλά ταξίδεψε στο χρόνο αλλά δε μπορεί με τίποτα να πιστέψει ότι είναι αλήθεια. Παρατηρεί μια γρατζουνιά από αδέσποτη γάτα που είχε εκείνη τη μέρα, πράγμα που της επιβεβαιώνει ότι όντως έχει βρεθεί μερικές μέρες πίσω, στη στιγμή που τράβηξε τη φωτογραφία.

KONTINO ΣΤΗΝ ΑΡΤΕΜΗ

Τρομαγμένη και σε άρνηση κλείνει σφιχτά τα μάτια της και ξαφνικά επανέρχεται στο παρόν. Η γρατζουνιά έχει εξαφανιστεί.

## 3. INT. ΔΩΜΑΤΙΟ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ - DAY

ΠΛΑΝΟ ΣΤΗΝ ΑΡΤΕΜΗ (ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ)

Πιάνει ξανά τις φωτογραφίες και συνεχίζει να ψάχνει με σκοπό να επιβεβαιώσει ότι μπορεί να ταξιδέψει μέσα από τις φωτογραφίες.

ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΣΠΑΣΜΕΝΟ ΚΟΥΜΠΑΡΑ (ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΑΡΤΕΜΗ ΠΟΥ ΨΑΧΝΕΙ ΦΩΤΟΣ)

Βρίσκει μια φωτογραφία με τον κουμπάρα που στο παρόν έχει σπάσει. Κοιτάει τη φωτογραφία.

KONTINO ΣΤΗΝ ΑΡΤΕΜΗ

Συγκεντρώνεται.

KONTINO ΣΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Καταφέρνει και πηγαίνει ξανά στη στιγμή που τράβηξε τη φωτογραφία με τον κουμπάρα. Τον βρίσκει ανέπαφο. KONTINO ΣΤΟΝ κουμπάρα. Τον μεταφέρει σε άλλη θέση.

KONTINO ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΗΣ

Κλείνει τα μάτια της σφιχτά και επιστρέφει στο παρόν. Το αντικείμενο δεν είναι στη θέση που ήταν. Το βρίσκει στη νέα θέση του, χωρίς να έχει πάθει το παραμικρό. Μόλις κατάφερε να

αλλάξει το παρόν. Νιώθει δέος.

CUT TO:

#### 4. EXT. ΠΑΡΚΟ - DAY

ΕΥΡΕΙΑ ΓΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΚΟΝΤΙΝΩΝ ΣΕ ΑΡΤΕΜΙΣ ΣΟΦΙΑ

Η ΑΡΤΕΜΙΣ είναι καθισμένη με τη φίλη της σε ένα παγκάκι με τη ΣΟΦΙΑ και συζητούν. Η πρώτη φαίνεται να μιλάει και η δεύτερη να ακούει με έκπληξη και προσοχή.

ΑΡΤΕΜΙΣ

Απίστευτο, ε;  
(Χαρούμενα)

ΣΟΦΙΑ

Ότι γύρισες πίσω στο χρόνο... Ε  
ναι...  
(δεν την πιστεύει, ειρωνία  
"μας δουλεύεις;" στυλ)

ΑΡΤΕΜΙΣ

Ναι, ξέρω... Ούτε εγώ θα με πίστευα  
στη θέση σου...  
(με παύσεις)  
... Δεν ξέρω πώς αλλιώς να το  
εξηγήσω... Εκεί που κοιτούσα παλιές  
φωτογραφίες, συγκεντρώθηκα σε μια  
συγκεκριμένη και ξαφνικά βρέθηκα  
εκεί που την είχα τραβήξει!

ΣΟΦΙΑ

...  
(δεν ξέρει τι να πει,  
κοιτάει σαστισμένη)

ΑΡΤΕΜΙΣ

Στην αρχή νόμιζα ότι το φαντάστηκα,  
οτι τρελάθηκα... Αλλά μετά δοκίμασα  
ξανά!

ΣΟΦΙΑ

Τι εννοείς "δοκίμασες ξανά";

ΑΡΤΕΜΙΣ

Θυμάσαι τον κουμπάρα που μου είχε

πάρει ο Θάνος;

ΣΟΦΙΑ

Ναι.

ΑΡΤΕΜΙΣ

Είχε πέσει καταλάθος από το γραφείο  
και έσπασε...

(με κολλήματα και  
απολογητικά)

ΣΟΦΙΑ

Κλασσική Άρτεμις...

(συμπονά αστεειευόμενη)

ΑΡΤΕΜΙΣ

Κι όμως...! Το διόρθωσα! Βρήκα μια  
φωτογραφία από πρίν σπάσει και  
γύρισα εκεί, του άλλαξα θέση και  
τώρα είναι καλά. Δεν έσπασε ποτέ!!

(υπερήφανα)

ΣΟΦΙΑ

Ρε Άρτεμις... Μην προσπαθείς να  
αποφύγεις τα προβλήματα...

(παύση)

Σχετικά με το άλλο; Αυτό που έγινε  
τις προάλλες;

ΑΡΤΕΜΙΣ

Όχι τίποτα τελικά, δεν έχει  
σημασία...

ΣΟΦΙΑ

Γιατί;

ΑΡΤΕΜΙΣ

Θα το αλλάξω...

(γυρνάει αλλού το βλέμα σα  
να φαντάζεται εννοώντας ότι  
θα αλλάξει το παρόν με  
σκοπό να κάνει τον πατέρα  
της να είναι εκεί στα  
γενέθλιά της)

CUT TO:

5. INT. ΔΩΜΑΤΙΟ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ- DAY

ΕΥΡΕΪΑ ΓΩΝΙΑ ΜΕ ΑΡΤΕΜΙΣ



Η ΑΡΤΕΜΙΣ βρίσκεται στο σπίτι, στο δωμάτιό της και ψάχνει μανιωδώς παλιές φωτογραφίες και παλιά ημερολόγια. Η προσπάθειά της να βρει αυτό που ψάχνει είναι τόσο αγωνιώδης, ώστε τα κάνει όλα άνω κάτω, πετάει πράγματα παντού. Τελικά βρίσκει μια φωτογραφία από πριν φύγει ο πατέρας της.

6. INT./EXT. ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΜΕ ΓΡΑΜΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ - DAY

ΠΛΑΝΟ ΣΤΗΝ ΑΡΤΕΜΙΣ (ΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ ΚΟΝΤΙΝΑ)

Έχει πλέον μεταφερθεί στο χρόνο που ήταν η φωτογραφία. Τρέχει στην έξοδο του σπιτιού, ψάχνει με αγωνία εκεί που είναι τα γράμματα. Δεν βρίσκει αυτό που θέλει. Με την ίδια αγωνία αλλά και θυμό πλέον, γυρνάει στο παρόν.

7. INT. ΔΩΜΑΤΙΟ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ - MOMENTS LATER

Γυρνάει κατευθείαν στο δωμάτιο, συνεχίζοντας το ψάξιμο ανάμεσα σε παλιές φωτογραφίες και ημερολόγια, πλέον εξοργισμένη. Βρίσκει μια άλλη φωτογραφία που φαίνεται να ταιριάζει με αυτό που ψάχνει. Γυρνάει ξανά στο παρελθόν

8. INT./EXT. ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΜΕ ΓΡΑΜΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ - DAY

Επιστρέφει στο ίδιο σημείο. Αυτή τη φορά βρίσκει ένα γράμμα. ΚΟΝΤΙΝΟ στο γράμμα. (Πρόκειται για το γράμμα που μια εταιρία εξόρυξης πετρελαίου είχε στείλει σε άτομα με διάφορες ειδικότητες γιατί θα ξεκινούσε τη δραστηριότητά της μερικές πόλεις μακριά από εκεί που έμεναν) Η ΑΡΤΕΜΙΣ γυρνάει πίσω στο δωμάτιο με σκοπό να εξαφανίσει το γράμμα. ΤΟ βάζει μέσα σε ένα βιβλίο και το πετά στη βιβλιοθήκη της.

9. INT. ΔΩΜΑΤΙΟ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ - MOMENTS LATER

Επιστρέφει ενθουσιασμένη. Πλέον το γράμμα δεν έχει φτάσει ποτέ στον πατέρα της, γιατί φρόντισε να το πάρει εκείνη. Γνωρίζοντας αυτό είναι χαρούμενη γιατί ο πατέρας της δε θα έχει φύγει ποτέ, αλλά θα είναι εκεί πάντα.

Ψάχνει ανάμεσα στην ακαταστασία το κινητό της. ΠΛΑΝΟ στην ΑΡΤΕΜΗ και στην ακαταστασία. Βρίσκει το κινητό. Το ανοίγει και βρίσκει την επαφή του πατέρα της. Καλεί. Από το τηλέφωνο ακούγεται "Ο αριθμός δεν χρησιμοποιείται". Καλεί ξανά. Το ίδιο.

Η ανησυχία της κλιμακώνεται και καλεί αυτή τη φορά τη ΣΟΦΙΑ:

ΣΟΦΙΑ

Έλα!

(ανυποψίαστη)

ΑΡΤΕΜΙΣ

Σοφία... δε βρίσκω το μπαμπα μου...

(με αγωνία)

ΣΟΦΙΑ

Τι εννοείς;

(συμπονετικά και  
αγανακτισμένα)

ΑΡΤΕΜΙΣ

Σοβαρά, τον παίρνω τηλέφωνο και μου  
λέει ότι ο αριθμός δε  
χρησιμοποιείται;

(εννοεί το μήνυμα ότι το  
λέει)

ΣΟΦΙΑ

Κορίτσι μου δεν ξέρω τι έχεις πάθει,  
αλλά είναι καιρός να προχωρήσεις τη  
ζωή σου...Δε μπορώ άλλο να είσαι  
έτσι συνέχεια...

(αγανάκτηση)

ΑΡΤΕΜΙΣ

Έ;

ΣΟΦΙΑ

Ο πατέρας σου έχει πεθάνει

Άρτεμις...

(καθαρά)

Πρέπει να το αποδεχτείς

επιτέλους...Ήταν ατύχημα... τι να

κάνεις...

(συνεχίζει να μιλάει)

Η ΣΟΦΙΑ συνεχίζει να μιλάει και γίνεται FADE OUT, ενώ FADE IN κάνει η αφήγηση.

ΠΛΑΝΟ ΣΤΗΝ ΑΡΤΕΜΙΣ

"Κάποιες φορές είναι προτιμότερο να αποδεχτείς την πραγματικότητα, όσο δύσκολη κι αν είναι για 'σένα, παρά να βυθίσεις τον εαυτό σου σε έναν ατέρμονο κύκλο πιθανοτήτων, χάνοντας τελικά τα πάντα"

Η ΑΡΤΕΜΙΣ κοιτάει το γράμμα

ΠΛΑΝΟ ΣΤΟ ΓΡΑΜΜΑ

"Γι αυτό αποφάσισα τελικά, να μην αλλάξω τίποτα. Για να μη χάσω ότι ήδη έχω".

FADE TO BLACK:

10. INT. ΔΩΜΑΤΙΟ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ - DAY

Η ΑΡΤΕΜΙΣ βρίσκεται ξανά στο δωμάτιό της, σε ήρεμη ψυχική κατάσταση. Μιλάει με τον πατέρα της στο τηλέφωνο. Η σκηνή φαίνεται σαν μια επανάληψη της πρώτης, σαν η ταινία να άρχισε από την αρχή.

ΠΑΤΕΡΑΣ

...παιδί μου δε θα μπορέσω να έρθω  
στα γενέθλιά σου. Σου ζητώ  
συγγνώμη...

ΑΡΤΕΜΙΣ

Δεν πειράζει μπαμπα, αρκεί να έρθεις  
τα Χριστούγεννα...

FADE TO BLACK

## II. Χαρακτηριστικά ηρώων

### ARTEMIS

Real Name: Νικολέτα Μακρυγιάννη

Έχει μεγαλώσει σε μια μικρή πόλη. Οι γονείς της είναι ζωντανοί. Πιθανώς μένει με τους γονείς της (με τη μητέρα της). Δεν έχει αδέρφια. Γενικά οι γονείς της τα πήγαιναν καλά μεταξύ τους τα πρώτα χρόνια της ζωής της, στη συνέχεια όμως προέκυψαν κάποιες οικονομικές δυσκολίες, που τους έκαναν να τσακώνονται συχνά και με αποτέλεσμα να χρειαστεί ο πατέρας της να μετακομίσει σε μια άλλη (μεγαλύτερη) πόλη, ώστε να μπορεί να στηρίξει οικονομικά την οικογένειά του.

Ο πατέρας της είναι γραφίστας και δουλεύει σε μια διαφημιστική εταιρία σε μια μεγάλη πόλη, ενώ από μικρός στον ελεύθερο του χρόνο ασχολείται με τη φωτογραφία, που ήταν το επάγγελμα του πατέρα του.

Η μητέρα της απασχολείται σε ένα takeaway ως υπάλληλος παρασκευής καφέ, ενώ για να καλύψει επαρκώς τα έξοδά τους, δουλεύει τα απογεύματα ως υπάλληλος σε ταξιδιωτικό γραφείο.

Η Ηρωίδα ασχολείται και εκείνη -ερασιτεχνικά- με τη φωτογραφία, βγάζει αρκετά καλές φωτογραφίες και κάποια μέρα θα ήθελε να κάνει τη δική της φωτογραφική έκθεση. Θέλει να μαζέψει λεφτά για να πάει σε μια σχολή φωτογραφίας, με σκοπό να ασχοληθεί επαγγελματικά και μια μέρα να μπορέσει να κάνει πραγματικότητα το όνειρό της που είναι να ταξιδέψει και να μπορέσει να γράψει το δικό της ταξιδιωτικό οδηγό, που θα έχει ντύσει με τις φωτογραφίες της.

Για το λόγο αυτό, παράλληλα με την ενασχόλησή της με τη φωτογραφία, εργάζεται part-time σε ένα παγωτατζίδικο. Δεν είναι μια δουλειά που αγαπά ιδιαίτερα, της είναι αδιάφορη και ο μόνος λόγος που την κάνει είναι για να μαζέψει τα λεφτά που χρειάζεται, ώστε να πάει στη σχολή.

Η Ηρωίδα στο παρελθόν ήταν αρκετά εξωστρεφής και κοινωνική, έπειτα όμως από κάποια γεγονότα, όπως την κατάσταση με τους γονείς της, έχει κλειστεί στον εαυτό της και είναι πολύ πιο συγκρατημένη όσον αφορά στην κοινωνική ζωή. Πλέον έχει μια πολύ καλή φίλη στην οποία μπορεί να εμπιστευτεί τα πάντα, χωρίς ενδοιασμό.

Στα σχολικά της χρόνια η Ηρωίδα ήταν καλή μαθήτριά, μέχρι που ανακάλυψε τις κλίσεις της στη φωτογραφία και τη συγγραφή και σταδιακά έχασε το ενδιαφέρον της για τα

μαθήματα. Παρέμεινε όμως καλή μαθήτριά, στα καλλιτεχνικά, το σχέδιο και τη γεωγραφία. Εκτός από το σχολείο, συνήθιζε τα απογεύματα να ακολουθεί τη μητέρα της στο ταξιδιωτικό γραφείο και διάβαζε τα μαθήματά της εκεί. Σε αυτό το μέρος είχε και την πρώτη της επαφή με τους εικονογραφημένους ταξιδιωτικούς οδηγούς. Κάποιες φορές της άρρεσε να διαβάζει εξωσχολικά βιβλία, ενώ τα βράδια πριν κοιμηθεί συμπλήρωνε ανελλιπώς το ημερολόγιό της. Επιπλέον, μερικά βράδια –όταν η μητέρα της δεν ήταν πολύ κουρασμένη– έβλεπαν μαζί ταινίες και ντοκιμαντέρ πίνοντας σοκολάτα και τρώγοντας ποπκόρν.

Στην Ηρωίδα άρρεσε να περνά χρόνο και με τη φίλη της, που έκαναν παρέα από πολύ μικρή ηλικία. Στο σχολείο, κάθονταν μαζί στο θρανίο, ενώ όταν σχολούσαν πήγαιναν βόλτα μέχρι το κοντινό πάρκο, όπου κάθονταν στο παγκάκι και μιλούσαν για πολλά θέματα και για τα όνειρά τους. Σε εκείνο το πάρκο η Ηρωίδα, πειραματιζόταν, έφτιαχνε τα πρώτα της φωτογραφικά κάδρα με τη φαντασία της, συνδυάζοντας ζωντανές εικόνες, από τοπία, ανθρώπους και ζώα.

Το ενδιαφέρον της για τη φωτογραφία το είχε εξ' αρχής, καθώς ήταν η δραστηριότητα που από μικρή έκανε με τον πατέρα της. Στα 15α γενέθλιά της, ο πατέρας της, της χάρισε την αναλογική φωτογραφική μηχανή του παππού της. Από τότε και στο εξής εντάθηκε η ενασχόλησή της με τη φωτογραφία.

Λίγο καιρό πριν από τα γενέθλιά της (17 Σεπτεμβρίου) πέθανε ο βαριά άρρωστος παππούς της, οπότε και η πράξη του πατέρα της ήταν και συμβολική, για να συνεχιστεί η οικογενειακή παράδοση της φωτογραφίας.

Όσον αφορά στο παρόν και τα χαρακτηριστικά της ηρωίδας:

- Θέλει να κάνει τατουάζ αλλά δεν έχει αποφασίσει ακόμα εάν θα κάνει κάτι μικρό και συμβολικό ή κάτι μεγάλο και εντυπωσιακό.
- Φοράει γυαλιά.
- Το ντύσιμό της είναι πρακτικό και άνετο (πχ. Σκισμένο τζιν και t-shirt με στάμπα)
- Δε σπαταλάει υπερβολικό χρόνο στο να περιποιείται τον εαυτό της, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τον παραμελεί.
- Ώς έχει πιασμένα μαλλιά.
- Καστανό χρώμα μαλλιών (ίσως έχει κάποια ανταύγεια μπλε ή μωβ)

- Ίσως έχει ποδήλατο.

- Δε βάζεται
- Κινείται στο χώρο με σιγουριά, γνωρίζει τα βήματά της.
- Έχει βασική αυτοπεποίθηση, χωρίς να είναι ψώνιο.
- Μιλάει με σχετικά γρήγορο ρυθμό. Έχει απλό στυλ ομιλίας, χωρίς πολλές λέξεις αργκό ή επιτηδευμένα ψαγμένες.
- Είναι απλός άνθρωπος
- Βρίσκει αστεία αταίριαστα πράγματα και τους πολύ σοβαρούς ανθρώπους.
- Της αρέσει γενικά να παρατηρεί τους ανθρώπους και να αναλύει τις εικόνες τους.
- Δε θεωρεί ότι έχει κάποιο τρομερό διανοητικό χάρισμα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι έξυπνη, παρά μετριόφρων.
- Συναισθηματικά, είναι όσο ώριμη της επιβάλλει η ηλικία της, όχι λιγότερο όχι περισσότερο.
- Της αρέσουν οι γάτες.
- Έχει ημερολόγιο
- Της αρέσει το έθνικ φαγητό
- Ακούει παλιά ροκ μουσική και punk-ποπ-ροκ (GreenDay, Panik! at the disco, PapaRoach, Offspring, fall out boy, thousand foot krutch)

#### ΣΟΦΙΑ

Real Name: Ελεάννα Μυγδαλιού

Υποστηρικτικός ρόλος, φίλη της Αρτέμιδος από πολύ μικρή ηλικία. Έχει ζήσει μαζί της όλες τις φάσεις της, τις καλές και τις κακές. Ήταν εκεί όταν όλα ήταν καλά, αλλά και από τότε που τα πράγματα άρχισαν να μην πηγαίνουν και τόσο καλά για την Αρτεμις.

Καθόταν μαζί της στο σχολείο από το δημοτικό μέχρι και την τελευταία τάξη του λυκείου.

Ως χαρακτήρας είναι ένα άτομο με εσωτερική ηρεμία, εμπνέει θαυμασμό, μοιάζει συγκροτημένη αλλά αρκετά ανώριμη. Της αρέσει να μιλάει πολύ αλλά και να ακούει, έχει άποψη για όλα και την υποστηρίζει μέχρι τέλους.

Στέκεται σε γνωστούς και φίλους αλλά περιμένει και από αυτούς τα ανάλογα.

Είναι το άτομο που γνωρίζει την Αρτεμις καλύτερα από όλους, και θα μπορούσε να ακούσει (και να πιστέψει) οτιδήποτε της πει η φίλη της ότι συνέβη. Την εμπιστεύεται τυφλά.

#### ΠΑΤΕΡΑΣ

Real Name: Σίμος Πλουμπίδης

Ο πατέρας της Αρτέμιδος έχει μετακομίσει σε άλλη πόλη εδώ και μερικά χρόνια, και εργάζεται εκεί, ώστε να μπορέσει να στηρίξει οικονομικά την οικογένειά του. Είναι ένας άνθρωπος, χαμηλών τόνων, ταλαιπωρημένος από τη ζωή, που προσδοκάει κάποια μέρα να επιστρέψει πίσω στην πόλη που μένει η οικογένειά του και να ζήσει την υπόλοιπή του ζωή ευτυχισμένα μαζί τους.

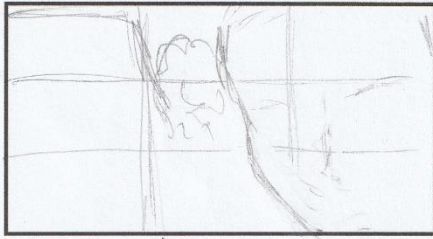
Είναι κλειστός χαρακτήρας και παρ' ότι αγαπάει πολύ την κόρη του δεν του αρέσει να εκφράζει ανοικτά τα συναισθήματα του γι' αυτή. Αυτή η άρνηση του να εκφράσει οποιοδήποτε συναίσθημα πηγάζει από την παιδική του ηλικία, συγκεκριμένα από κάποια προσωπικά τραυματικά βιώματα που είχε στο περιβάλλον του.



III. Στόριμπορντ της ταινίας (Storyboard)

PRODUCTION STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#

<p>Scene # 1 Shot # 1 Στάσιμο πλάνο</p>	<p>Scene # 1 Shot # 2 Κοντινό</p>
<p>Scene # 1 Shot # 3 Μεγάλο κίνημα που δείχνει στο κομμάτι - Στάσιμο κομμάτι</p>	<p>Scene # 1 Shot # 4 Μεσαίο πλάνο που ακολουθεί την Αρτέμης</p>
<p>Scene # 1 Shot # 5 Κοντινό - Αρτέμης ψάχνει φωτογραφίες</p>	<p>Scene # 1 Shot # 5 Over the shoulder και zoom (κοντινό) του φωτογραφία</p>
<p>Scene # 2 Shot # 1 Zoom out</p>	<p>Scene # 2 Shot # 2 Κίνημα κάμερας από τον Tonio, οπς στην Αρτέμης, περισσότερο και καταλήγει από την άλλη πλευρά</p>



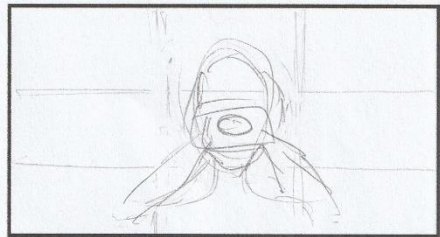
Scene # 2 Shot # 3  
Super close-up και αλλαγή εστιασμού  
σε background



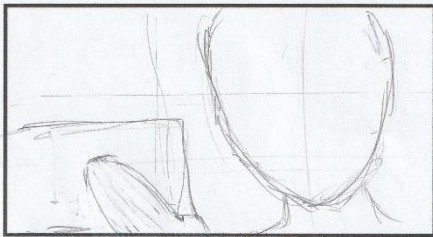
Scene # 2 Shot # 4  
Πάσο από χαμηλό γωνία



Scene # 2 Shot # 5  
Πάσο Over the shoulder και  
Zoom σε φακίτσο



Scene # 2 Shot # 6  
Μεταίο-κορνέο σταθερό



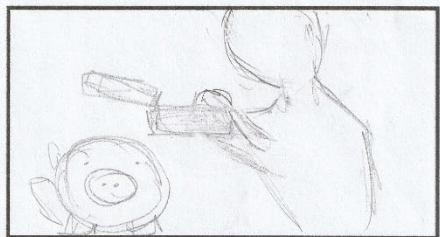
Scene # 3 Shot # 1  
Κορνέο από χαμηλά



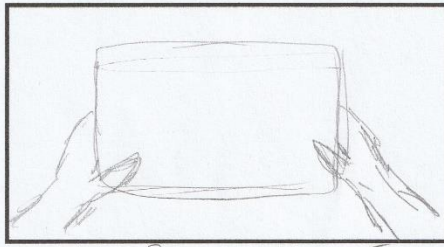
Scene # 3 Shot # 2  
Κορνέο σε χέρι ή φακίτσο



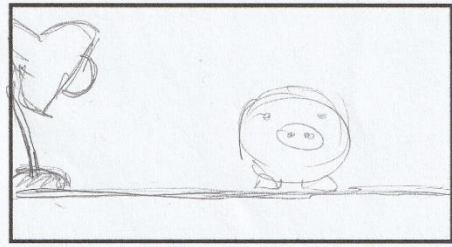
Scene # 3 Shot # 3  
Γωνία πίσω-κορνέο Πάσο  
σαν αυτοκίνητο των Άστριν



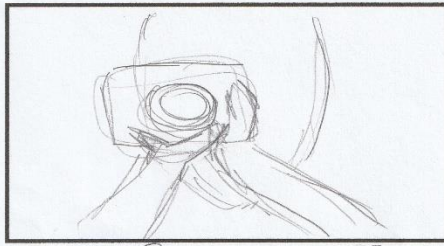
Scene # 3 Shot # 4  
Κορνέο σε σταθερό καμβάρι  
με γωνία 50mm. Κορνέο πίσω-  
πίσω σαν Άστριν (9)



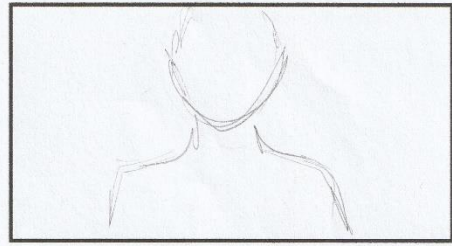
Scene # 3 Shot # 5  
Zoom in the screen on  
presentation



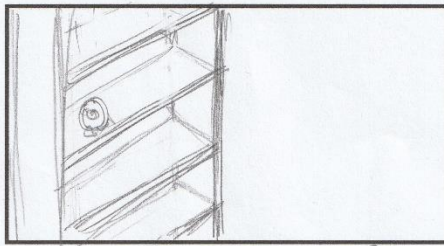
Scene # 3 Shot # 6  
Mauro (scraped) confusion  
and noise



Scene # 3 Shot # 7  
Korais of Apres, zoom out  
of jeans Mauro



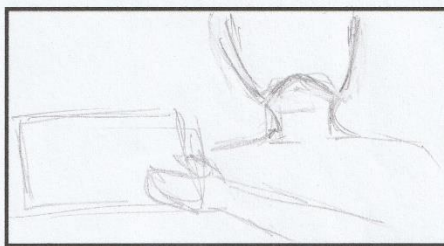
Scene # 3 Shot # 8  
Korais Korais - Korais na akroteli  
tu epion



Scene # 3 Shot # 9  
Scraped Mauro - Korais of  
confusion



Scene # 3 Shot # 10  
Super close-up of 50mm  
and screen for transition



Scene # 3 Shot # 11  
Scraped of Korais of Apres

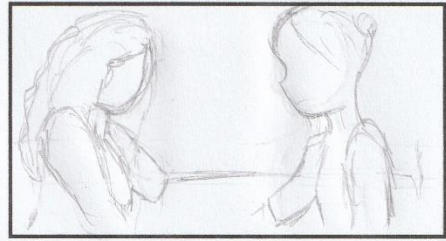


Scene # 3 Shot # 12  
Mauro of jeans and akroteli  
Korais of Apres

13



Scene # 3 Shot # 13  
Απόφαση επίταξης (εστίαση Άρτεμης και κουζίνας)



Scene # 4 Shot # 1  
Γενικό μάκρο Στέφανο με Ζωίλα



Scene # 4 Shot # 2  
OTS Μάκρο στην Ζωίλα



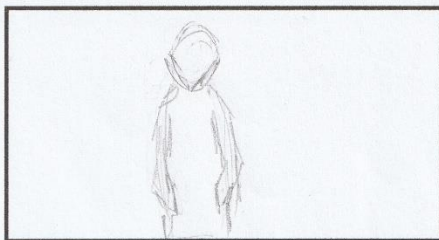
Scene # 4 Shot # 3  
OTS Μάκρο στην Άρτεμης



Scene # 4 Shot # 4  
Super close-up σε Ζωίλα Φακός 50mm



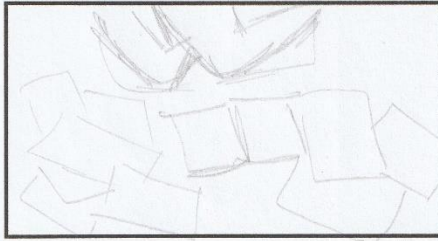
Scene # 4 Shot # 5  
Super close-up σε Άρτεμης Φακός 50mm



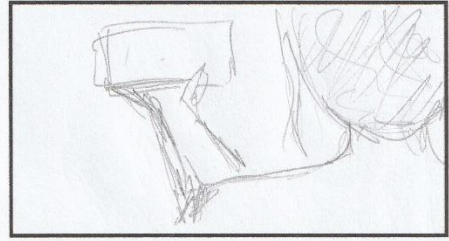
Scene # 5 Shot # 1  
Γενικό μάκρο πάνω στην είσοδο το γάμο που παρακολουθεί η ομάδα



Scene # 5 Shot # 2  
Κουτί σε Άρτεμης, ευχαριστεί



Scene # 5 Shot # 3  
Χορεύει σε ηλεκτρονικά αυτογρα-  
φίες και ακαταλόγητα



Scene # 5 Shot # 4  
Zoom in με κίνηση σε  
ηλεκτρογραφία



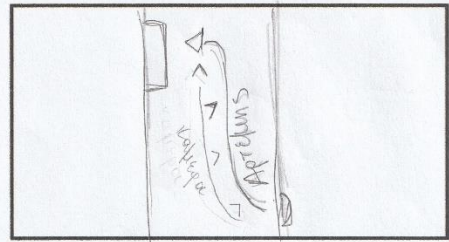
Scene # 6 Shot # 1  
OTS πάνω στον καθίσμα,  
Καίρια κινείται και καταγράφει  
κινούμενα από την Αρτέμης



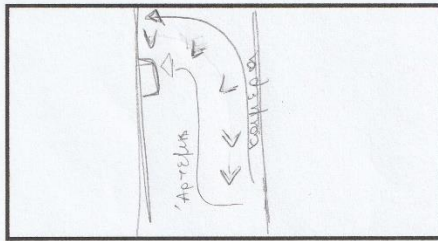
Scene # 6 Shot # 2  
Γυνίς πάνω αεροδρόμιο  
Αρτέμης



Scene # 6 Shot # 3  
Σταθμό γυνίς πάνω



Scene # 6 Shot # 4  
Καίρια ακολουθεί την Αρτέμης από  
το πάνω καταγράφει σε κινούμενα  
στα γράμματα



Scene # 6 Shot # 5  
Καίρια νοιώθει τις Αρτέμης,  
καταγράφει σε κινούμενα στα γράμματα



Scene # 6 Shot # 6  
Zoom in στον καθίσμα και  
κινούμενα σε κινούμενα Αρτέμης



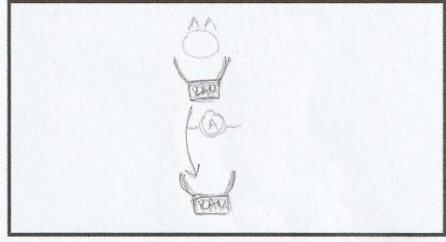
Scene # 7 Shot # 1  
Κινούμενο νάινο αφοδεύει  
en όπισθ της Άρτεμης και  
καταλήγει σε κορνιό σε φωτισσοφάνια



Scene # 7 Shot # 2  
Κορνιό με φακό 50 mm  
αφοδεύει Άρτεμιν (από πάνω)



Scene # 7 Shot # 1



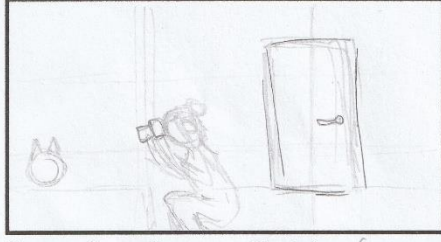
Scene # 7 Shot # 3  
Νάινο σην πόρτα, κλείνει κινείται προς  
τα πίσω σε OTS και καταλήγει νάινο  
από την Άρτεμιν



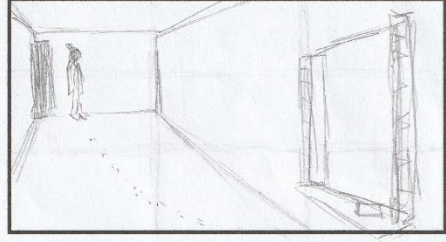
Scene # 7 Shot # 4  
Κορνιό (με φακό 50mm?)  
σταθερό



Scene # 7 Shot # 5  
Νέο νάινο, αφοδεύει κινών  
Άρτεμιν - Πάρα πίσω στο νάινο

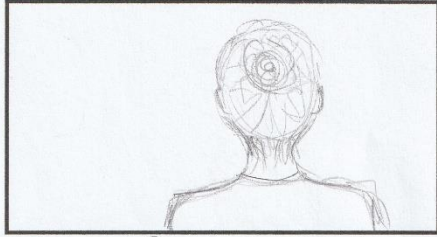


Scene # 7 Shot # 6  
Γενικό νάινο ΣΤΑΘΕΡΟ

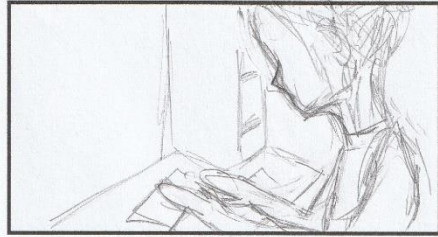


Scene # 8 Shot # 1  
Σταθερό νάινο με εστίαση  
συν Άρτεμιν. ΟΝΟΜΑΤΗΡΗ + ΣΥΝΗΤΗ.  
Σεο τρέλος η εστίαση βένει μπροστά επί  
η Άρτεμιν βένει προς το βέλος.

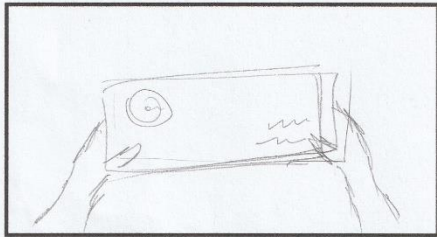
6



Scene # 8 Shot # 2  
Κάμερα ακολουθεί την Άρτεμιν καθώς περνάει



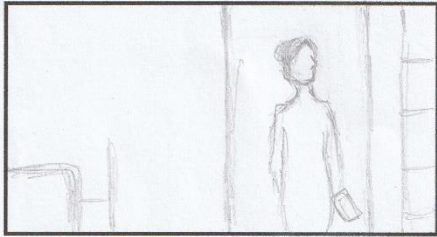
Scene # 8 Shot # 3  
Κουτίνο (από ψηλά) με εστίαση στα γοφώλετρα



Scene # 8 Shot # 4  
Κουτίνο στο γοφώλετρο με γωνία 90 mm, εστίαση από το πόδι του σε ύψος



Scene # 8 Shot # 5  
DTS δείχνει την αντίδραση της Άρτεμιν στον Χαλκίωνα



Scene # 8 Shot # 6  
Γενικό πλάι ακολουθεί την κίνηση της Άρτεμιν



Scene # 8 Shot # 7  
Πλάι βιβλιοθήκης - focus στο βιβλίο που θα κοιτάξει το γοφώλετρο



Scene # 8 Shot # 8  
Κουτίνο ακολουθεί Άρτεμιν

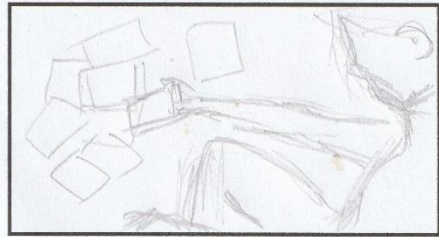


Scene # 8 Shot # 9  
DTS κουτίνο στο βιβλίο εστίαση στο γοφώλετρο

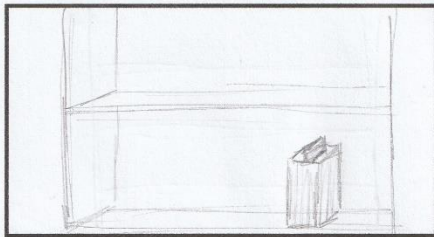
7



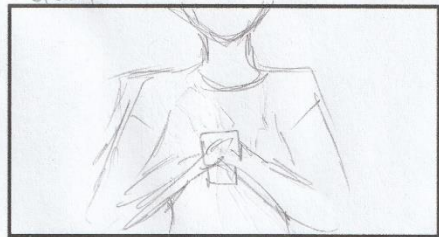
Scene # 8 Shot # 10  
Συνεχίζω πάνω από καρέφια για TRANSITION (χωρίς φωνή)



Scene # 9 Shot # 1  
Πάνω Γερνί και θάβη με εστίαση στις φωτογραφίες, η εστίαση μετακινείται στην Αρετή και το μάτι αυξάνεται τη βάρη



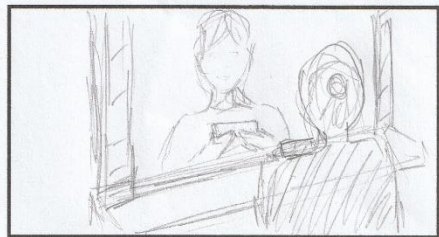
Scene # 9 Shot # 2  
Καρέφια στο βιβλίο και focus στο φακίνο που περιεχεται (αφαιρέσιμος)



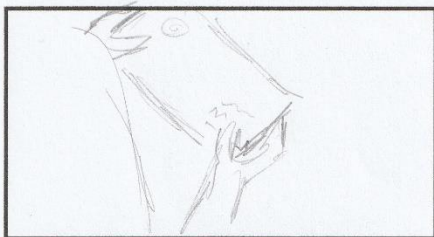
Scene # 9 Shot # 3  
Καρέφια στα χέρια της Αρετής καθώς κοιτάει το μάτι αυξάνεται βάρη το φακίνο



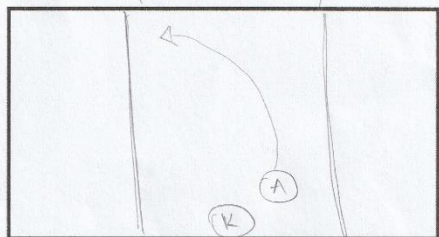
Scene # 9 Shot # 4  
Μεσαίο-καρέφια στην Αρετή ΣΤΑΘΕΡΟ



Scene # 9 Shot # 5  
Πάνω με εστίαση στην αντανακλάση του φακίνο -> εστίαση στην Αρετή (αφαιρέσιμος)

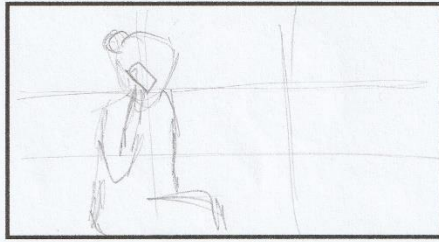


Scene # 9 Shot # 6  
OTS καρέφια στα φακίνα

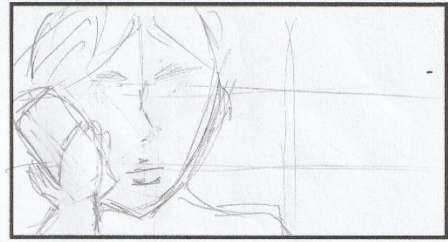


Scene # 9 Shot # 7  
Σταθερό με pan από το φακίνο και εστίαση στην εστίαση των Αρετής

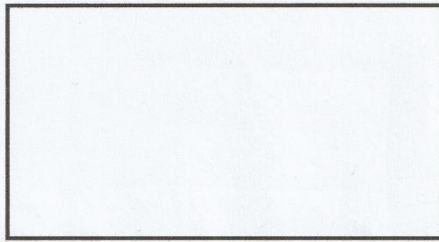




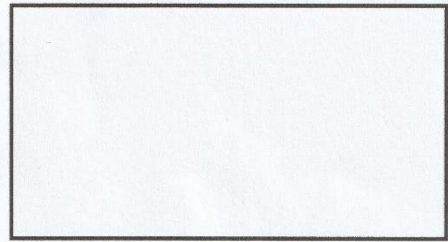
Scene # 10 Shot # 1  
Sweepo



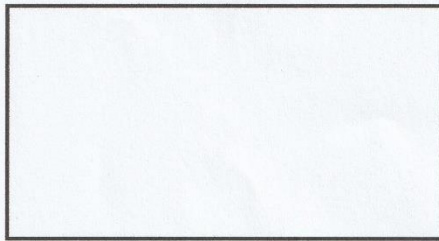
Scene # 10 Shot # 2  
Sweepo rouno 50mm



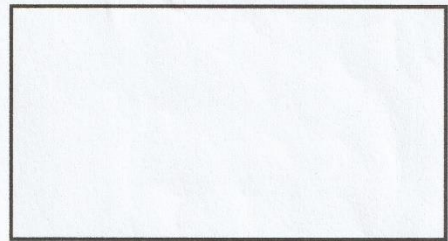
Scene # Shot #



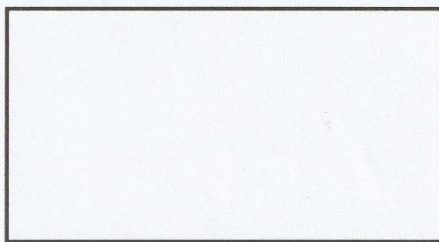
Scene # Shot #



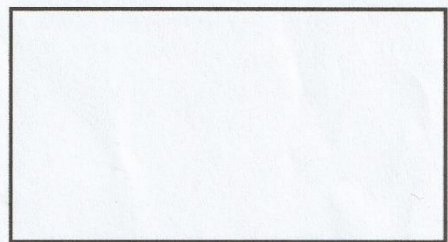
Scene # Shot #



Scene # Shot #



Scene # Shot #



Scene # Shot #

13

#### IV. Ο ηχητικός χάρτης (Soundmap)

Time	ΉΧΟΣ	ΕΙΔΕΝ	ΑΜΒΙΕΝΣ	ΑΥΣΙΩΣΕ
00.00.00				Soundtrack
00.05.11	φωνή πίσω από τμήματος 00.19.03		↑ room ambience	"Lost in time"
00.15.10	φωνή μετά από τμήματος ✓ 00.20.14			
00.20.15	τμήματος τρενά σε επιβίβα			
00.21.14	κουτί	βίντα		
00.33.20	κουτί			
41.24				
42.11	αύριστα χαρτιά	00.43.00		
45.08	χαρτιά			
01.16.10		αύριστα χαρτιά		
01.25.18	καύχ χαρτί	αύριστα χαρτιά	↑ ήχος μεταβαίνει 1.25.12	"αύριστα" διαβαθνισμένο επιπολεμένο ήχο
1.43.17	Νιόου		↓ εξωτερικός ήχος με κούρα (ταρτέζα)	ήχος φάδερ-ήχο + white noise αύριστα
2.07.05			↓ room ambience	
2.28.23	αύριστα			
2.49.17		χαρτιά		
2.47.06		χαρτιά		
02.17.04		χαρτιά χαρτιά		
03.19.10	καύχ χαρτί	χαρτιά χαρτιά 03.17.17		
03.48.06	αύριστα			
04.06.05				
04.33.05	Αύριστα		room ambience ↑ αύριστα χαρτί	04.06.05

Time	HSO	FOF	AMBIENCE	AMBIENCE
05.40.05				^ gonggo beat (sample) n soundtrack "Lost in time"
05.41.06		βιθία		
05.44.12		κόντα σπιτικό		
07.44.19		κόντα κούρα		
05.46.08		κουρσοποιός		
05.49.20		βιθία νεύρου κόντα		
05.52.03		βιθία + σπιτικό		
05.54.11		σπιτικό βιθία - βιθία		
06.02.18		βιθία		
06.04.12		βιθία → κόντα		
06.06.00		κόντα σπιτικό φράσιό		
06.07.00		→ κόντα		
06.10.08		φράσιό βιθία		
07.02.11				
07.10.08		κουρσοποιός 06.43.13		
07.14.06		106.46.11		
07.14.28		φράσιό κόντα		
07.24.02		κόντα → φράσιό		
		φράσιό		
		07.29.24		
08.01.22				
08.07.01				
08.12.02		βιθία		
08.13.19		σπιτικό		
			^ micos precalor's	microtonia napoletan
			^ micos precalor's	07.41.20 ↑ room ambience ↓ ^ microtonia napoletan

2

Time	ΗΧΟΣ	ΣΑΛΙ	ΜΟΥΣΙΚΗ	ΑΥΔΙΕΣ
09.12.10 10.00.06	φωνή από τμήμα		↑ room amb	↓ 09.20.21
10.18.19	ταχυμετρικός διαλογος			
	↓ 10.44.04 (αφη)		↑ φωνή	
11.05.20	Αφίγηση		↓ Soundtrack "Lost in time" ↑ για τμήμα	
11.33.01	φωνή από τμήμα		↑ "12.12 Soundtrack"	
			↓ μέχρι τέλος credits	

3