

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ (Τ.Ε.Ι) ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“Ο ΔΕΙΚΤΗΣ”

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟ-
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ:
ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ
ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ**

Κοτσόκολου Ευγενία Κουβάτσου Μαρία

Επιβλέπων : Κούτρας Αθανάσιος

ΠΥΡΓΟΣ, 2016

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

.....
Ευγενία Κοτσούκοβου

.....
2038

.....


ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

.....
Μαρία Κουβαίτου

.....
1847

.....


ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

.....

.....

.....

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, είναι μια ταινία μυθοπλασίας και ονομάζεται “Ο Δείκτης”. Η γραφή του έργου έγινε στα πλαίσια της τεκμηριωμένης μυθοπλασίας. Στόχος ήταν να κατασκευαστεί μια πραγματικότητα που θα αποκάλυπτε αυτό που κρύβεται πίσω από τα γεγονότα.

Το έργο διαδραματίζεται μέσα σε αληθινά γεγονότα με αληθινά πρόσωπα αλλά με πλασματικούς πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες. Επτά φανταστικοί χαρακτήρες ενσωματώθηκαν στο πραγματικό περιβάλλον στο οποίο δρουν υποδυόμενοι τον ρόλο τους.

Το σενάριο πραγματεύεται την πορεία της ζωής επτά νέων ανθρώπων που αλλάζει δραματικά μετά από ένα παιχνίδι που αποφασίζουν να παίξουν, αγνοώντας τις συνέπειες.

“Μια παρέα φοιτητών αποφασίζει να παίξει ένα παιχνίδι, το λεγόμενο Ουίτζα. Χωρίς να γνωρίζουν πολλές λεπτομέρειες για το συγκεκριμένο παιχνίδι προσπαθούν να επικαλεστούν πνεύματα, με σκοπό να επικοινωνήσουν μαζί τους. Ωστόσο έχουν άγνοια του κινδύνου, κάτι το οποίο οδηγεί σε μία σειρά από περίεργα γεγονότα, όπως τον θάνατο και την εξαφάνιση δύο παιδιών από την παρέα, τα οποία δεν μπορούν να εξηγηθούν με τη λογική. Αυτός είναι και ο λόγος που 12 χρόνια μετά, ένα άτομο ψάχνει ακόμα τη λύση του μυστηρίου. Ποιός ευθύνεται για όλα αυτά που συνέβησαν τότε; Θα μπορούσε το παιχνίδι να έχει κάποια σχέση; Ή μήπως όλα αυτά είναι μόνο παιχνίδια του μυαλού;”

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

| | |
|--|----|
| ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ..... | 4 |
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ..... | 6 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΠΡΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ..... | 7 |
| 1.1 Σενάριο..... | 7 |
| 1.2 Κερματισμός Σεναρίου (Script Breakdown)..... | 8 |
| 1.3 Προϋπολογισμός..... | 8 |
| 1.4 Χρονοδιάγραμμα..... | 9 |
| 1.5 Μακιγιάζ..... | 9 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ..... | 12 |
| 2.1 Σκηνοθεσία..... | 12 |
| 2.2 Είδη Πλάνων..... | 13 |
| 2.2.1 Ανάλογα με το εύρος του κάδρου..... | 13 |
| 2.2.2 Ανάλογα με τη γωνία της κάμερας..... | 15 |
| 2.2.3 Ανάλογα με τη κίνηση της κάμερας..... | 18 |
| 2.3 Φωτισμός..... | 19 |
| 2.3.1 Τρόποι και Είδη Φωτισμού..... | 20 |
| 2.3.2 Χαρακτηριστικά του φωτισμού..... | 22 |
| 2.3.3 Τύποι φωτισμού..... | 23 |
| 2.4 Ο Φωτισμός στον κινηματογράφο..... | 24 |
| 2.4.1 Στιλ Φωτισμού στον Κινηματογράφο..... | 25 |
| 2.5 Εξοπλισμός..... | 26 |
| 2.5.1 Τεχνικά χαρακτηριστικά της κάμερας..... | 26 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η ΜΕΤΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ..... | 31 |
| 3.1 Μοντάζ..... | 31 |
| 3.1.1 Συνδεσμολογία πλάνων..... | 32 |
| 3.1.2 Ειδικά εφέ..... | 40 |
| 3.2 Μιξαζ..... | 40 |
| 3.3 Παραγωγή εφέ..... | 41 |
| 3.4 Οπτικά Εφέ..... | 43 |
| 3.4.1 Γνωρίζοντας το Adobe Photoshop..... | 44 |
| 3.4.2 Εφαρμογή στο πρόγραμμα PREMIERE PRO CS5.5..... | 47 |
| 3.5 Video Effects..... | 49 |
| 3.6 Ήχος μετά την παραγωγή..... | 54 |
| 3.7 Μαθαίνοντας το ADOBE PREMIERE PRO CS5.5..... | 54 |
| 3.7.1 Ροή Εργασίας..... | 55 |
| 3.7.2 Ρυθμίσεις έργου..... | 56 |
| 3.7.3 Προετοιμασία του χώρου εργασίας..... | 58 |
| 3.7.4 Το sequence του project..... | 59 |
| 3.7.5 Το πάνελ Project..... | 59 |
| 3.8 Δημιουργία Τίτλου..... | 60 |
| 3.8.1 Τίτλοι αρχής..... | 64 |
| 3.8.2 Τίτλοι τέλους..... | 66 |
| 3.9 Πρόγραμμα ήχου AUDACITY..... | 72 |
| 3.9.1 Χαρακτηριστικά του Audacity..... | 72 |
| 3.9.2 Χρήση του Audacity..... | 74 |
| 3.10 Trailer..... | 77 |
| 3.10.1 Δημιουργία Trailer..... | 77 |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ..... | 77 |
| ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ..... | 82 |
| ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ..... | 85 |

| | |
|----------------------------|----|
| ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ | 90 |
| SCREENSHOTS – MONTAZ | 91 |
| SPECIAL EFFECTS | 96 |

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι να γίνει μια εισαγωγή στην πραγματικότητα της ταινίας μυθοπλασίας. Περισσότερο από τεχνική παρουσίαση, η εργασία αυτή φιλοδοξεί να γίνει η αφήγηση μιας δημιουργίας, η οποία εγγράφεται μέσα στον χρόνο και αποτελεί μια ομαδική περιπέτεια.

Μέσω της πτυχιακής εργασίας αυτής θα παρουσιάσουμε τα στάδια παραγωγής μιας ταινίας μυθοπλασίας στα πρότυπα κινηματογραφικών ταινιών, καθώς και την υλοποίηση αυτής, ξεκινώντας από τη δημιουργία σεναρίου, την εκτέλεση της παραγωγής και την τελική επεξεργασία του υλικού.

Η υλοποίηση μιας τέτοιας παραγωγής περιλαμβάνει αρκετά στάδια τεχνικών εργασιών, τα οποία περιγράφονται και χωρίζονται, γενικά σε τρεις κύριες κατηγορίες:

Στο στάδιο της προ-παραγωγής, στο στάδιο της παραγωγής και στο στάδιο της μετά-παραγωγής μιας ταινίας.

Η παρούσα εργασία περιλαμβάνει την γραπτή περιγραφή των παραπάνω διαδικασιών όπως επίσης και οπτικοακουστικό δίσκο με την ταινία μυθοπλασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΠΡΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Η προ παραγωγή είναι το πρώτο στάδιο στη διαδικασία δημιουργίας μίας κινηματογραφικής ταινίας και περιλαμβάνει, την συγγραφή του σεναρίου, τον προϋπολογισμό της ταινίας, τη κατάρτιση του χρονοδιαγράμματος, την ετοιμασία των σκηνικών και την επιλογή των ηθοποιών. Στο κεφάλαιο αυτό αναφέρονται τα στάδια και τα κομμάτια της προπαραγωγής όπως αυτά συναντώνται στις επαγγελματικές παραγωγές καθώς και στην ταινία “Ο Δείκτης”.

1.1 Σενάριο

Στη διαδικασία παραγωγής μίας κινηματογραφικής ταινίας το σενάριο είναι η αφετηρία. Το σενάριο στη μυθοπλασία είναι ένα απολύτως αναγκαίο εργαλείο. Μία ομάδα ατόμων γράφει την ιστορία της ταινίας η οποία θα φωτοτυπηθεί και θα μοιραστεί στους υπόλοιπους συντελεστές. Πάνω στο σενάριο θα στηριχθεί όλη παραγωγή της ταινίας.

Μέσω του σεναρίου γίνεται αξιολόγηση του ανθρωπίνου δυναμικού που απαιτείται, εξάγονται συμπεράσματα για την επιλογή (casting) των ηθοποιών και ακόμα υποδεικνύεται η καλλιτεχνική κατεύθυνση.

Κάθε φορά που κάποιος σεναριογράφος σχεδιάζει επί χάρτου ένα σενάριο, έστω και αν η τελική πορεία της ταινίας τον οδηγήσει σε εντελώς άλλη διήγηση, η συγγραφή αυτού επιτρέπει στον δημιουργό να οργανώσει το υλικό, να εκφράσει την θέση του, την άποψη της ταινίας που ετοιμάζει, βασισμένος σε μια ιδέα που μέρα με τη μέρα μεταλλάσσεται, μεταμορφώνεται, αλλάζει και τελικά κατασταλάζει.

Το σενάριο στην ταινία “Ο Δείκτης” αρχικά, το συγγράψαμε στο χέρι και στη συνέχεια το μεταφέραμε στον υπολογιστή, ενδεικτικά παρατήθενται σε **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ 1 και 2** αντίστοιχα, έντυπο και των δυο περιπτώσεων συγγραφής σεναρίου, που αναφέρθηκαν προηγουμένως.

1.2 Κερματισμός Σεναρίου (*Script Breakdown*)

Το σενάριο χωρίζεται σε σκηνές. Για κάθε σκηνή του σεναρίου το άτομο το οποίο κάνει τον κερματισμό δημιουργεί μία λίστα από τους ηθοποιούς, τα μηχανήματα και τις περιοχές για κάθε

σκηνή. Επίσης επισημαίνει αν η σκηνή είναι εσωτερικού ή εξωτερικού χώρου και αν είναι μέρα ή νύχτα. Αυτές οι πληροφορίες βοηθούν να γίνει υπολογισμός του κόστους και του χρονοδιαγράμματος. Επίσης σε αυτό το στάδιο επισημαίνουμε και αν είναι παρελθόν, παρόν ή μέλλον, η σκηνή η οποία γράφεται. Κάτι το οποίο αφορά περισσότερο να υπολογιστούν οι ανάγκες των κουστουμιών, μακιγιάζ, μηχανημάτων, εύρεση περιοχών.

Στην ταινία “Ο Δείκτης” το brake down έγινε μαζί με την συγγραφή του σεναρίου, ταυτόχρονα, καθώς το θεωρήσαμε ευκολότερο τρόπο. Έτσι βοηθήθηκαν αργότερα ο σκηνοθέτης και ο βοηθός σκηνοθέτη, στην δουλειά την οποία είχαν να κάνουν.

Οι σκηνές στις οποίες, ύστερα από πολλές αλλαγές, αποτελείται η ταινία “Ο Δείκτης”, αριθμούνται στις 17.

1.3 Προϋπολογισμός

Ο προϋπολογισμός αφορά το κόστος παραγωγής κινηματογραφικής ταινίας. Σε αυτόν αναφέρονται τα έξοδα για τον παραγωγό, τον σκηνοθέτη, τους βασικούς πρωταγωνιστές όπως επίσης και τα έξοδα για το υπόλοιπο προσωπικό. Από τον κερματισμό του σεναρίου για κάθε σκηνή μπορούν να υπολογισθούν τα έξοδα για το υλικό που χρειάζεται, τους ανθρώπους και τα λοιπά. Ο προϋπολογισμός χωρίζεται για τα τρία στάδια της παραγωγής.

Στην ταινία “Ο Δείκτης”, δεν χρειάστηκε να δαπανήσουμε καθόλου χρήματα. Γιατί ήταν μια ταινία που δημιουργήθηκε από μια ομάδα φοιτητών, οι οποίοι συμμετείχαν, ως ηθοποιοί, αφιλοκερδώς. Όπως επίσης και οι υπόλοιποι συντελεστές της ταινίας, ήταν οι δημιουργοί της πτυχιακής εργασίας. Και οτιδήποτε άλλο χρειάστηκε, είδη μακιγιάζ, ενδυμασίες και άλλα, ήταν όλα ιδιοκτησία των ίδιων των φοιτητών. Καθώς επίσης και τα μηχανήματα, που χρησιμοποιήσαμε, τα δανειστήκαμε από το Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Πύργου.

1.4 Χρονοδιάγραμμα

Με το χρονοδιάγραμμα, υπολογίζονται οι σκηνές που μπορούν να γυριστούν μέσα στην ημέρα ή την νύχτα, το οποίο εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, όπως τη διαθεσιμότητα του

ανθρωπίνου δυναμικού ή τη διαθεσιμότητα μίας τοποθεσίας. Η επιλογή τοποθεσίας εξαρτάται από το εάν οι σκηνές είναι εσωτερικού ή εξωτερικού χώρου. Επίσης θα πρέπει να τεθούν υπόψη εναλλακτικές λύσεις για περιπτώσεις όπως αλλαγή καιρού, ατυχήματα, έτσι ώστε να μπορεί να συνεχιστεί η παραγωγή. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα, την μη αύξηση του κόστους παραγωγής.

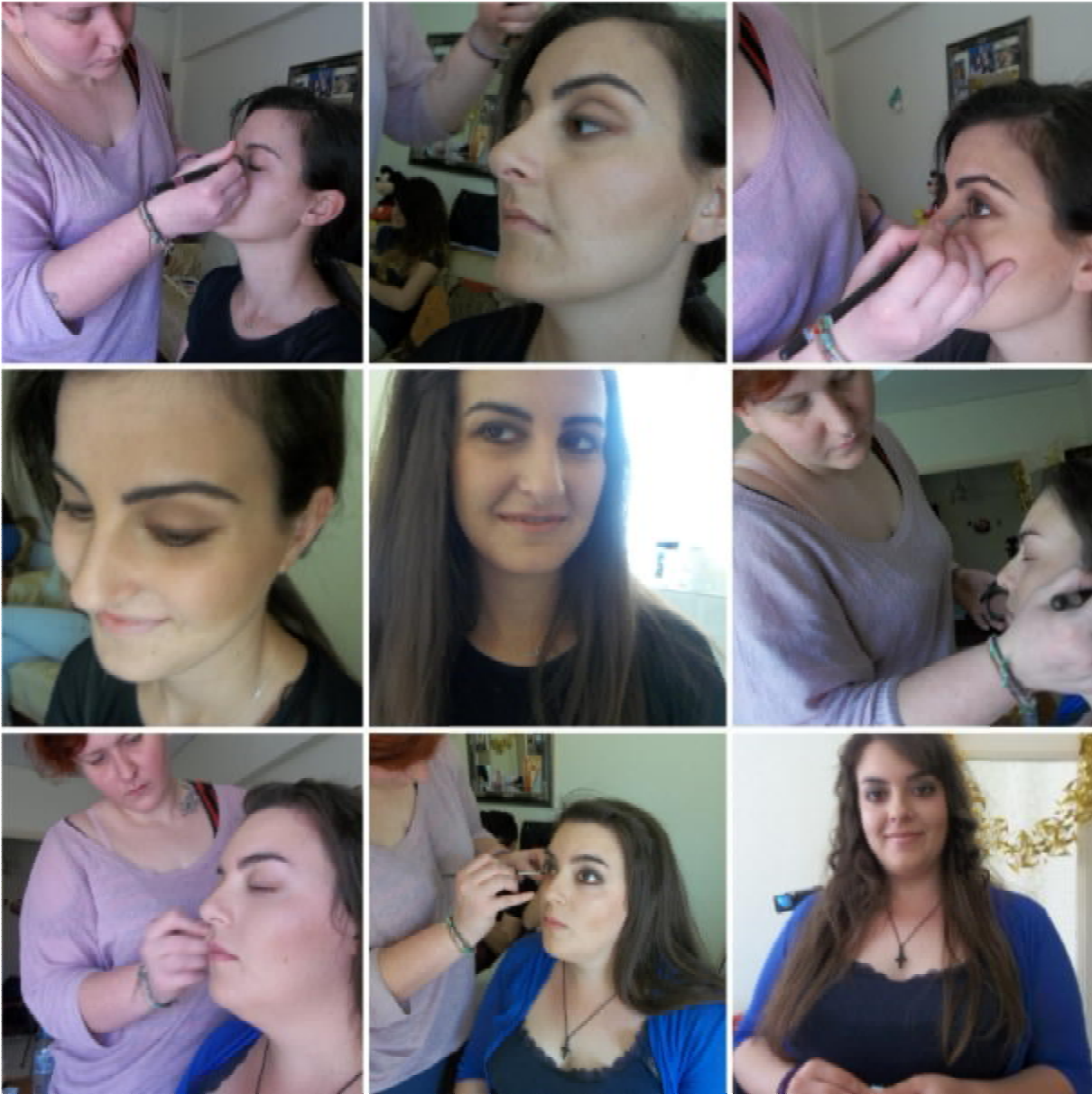
Στην ταινία “Ο Δείκτης”, οι τοποθεσίες που επιλέξαμε, ήταν όλες εσωτερικού χώρου. Υπήρχαν σκηνές, που χρειάστηκε να γυριστούν και ημέρα, αλλά λόγω του σεναρίου, οι περισσότερες σκηνές χρειάστηκε να γυριστούν νύχτα. Κάτι το οποίο, λόγω εσωτερικού χώρου, δεν ήταν τόσο εμφανές, γινόταν όμως σαφές στην απόδοση των διαλόγων, μεταξύ των ηθοποιών.

1.5 Μακιγιάζ

Ο μακιγιέρ (make-up artist) είναι υπεύθυνος για την έρευνα και την πραγματοποίηση του μακιγιάζ στους ηθοποιούς. Συνεργάζεται με το σχεδιαστή παραγωγής. Ανάλογα με το χαρακτήρα που υποδύεται κάθε ηθοποιός κάνει τη σχετική έρευνα για να αποτυπώσει τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Έτσι ο ηθοποιός χρησιμοποιεί τα προσωπικά αντικείμενα, τα κουστούμια και το μακιγιάζ για να αποδώσει το χαρακτήρα.

Επίσης συνεργάζεται με το διευθυντή φωτογραφίας για να ρυθμίσει τις λεπτομέρειες εκείνες που απαιτούνται για τη φωτογράφιση. Ο μακιγιέρ προετοιμάζει το χρονοδιάγραμμα του μακιγιάζ και συνεργάζεται με τον κομμωτή για το κατάλληλο χτένισμα των ηθοποιών.

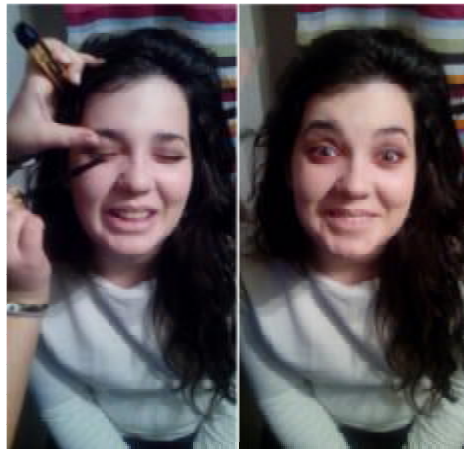
Το μακιγιάζ στη ταινία “Ο ΔΕΙΚΤΗΣ”, το κάναμε με τη βοήθεια ενός εξωτερικού συνεργάτη. Μακιγιάζ χρειάστηκε σε έξι σκηνές, στις σκηνές 2,4,7,12,14,15, για να προσδιοριστεί η χρονική περίοδος. [Εικόνα 1] [Εικόνα 2] [Εικόνα 3]



Εικόνα 1: Μακιγιάζ



Εικόνα 2: Μακιγιάζ



Εικόνα 3: Μακιγιάζ : Σκηνή 12

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Από εδώ και μετά το σενάριο αρχίζει να φεύγει από το χαρτί, γίνεται εικόνα και ήχος.

Τα γυρίσματα της ταινίας “Ο Δείκτης” έγιναν στον Πύργο Ηλείας. Κατά κύριο λόγο σε εσωτερικούς χώρους, χρησιμοποιήθηκαν συνολικά 5 διαφορετικά κτήρια. Πολλοί από τους χώρους των οποίων, βοήθησαν σε αρκετές από τις σκηνές. Καθώς επίσης, για τα γυρίσματα της ταινίας χρησιμοποιήσαμε, και το κτήριο που στεγάζει το Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα του Πύργου. Η διάρκεια των γυρισμάτων ξεπέρασε τον ένα χρόνο.

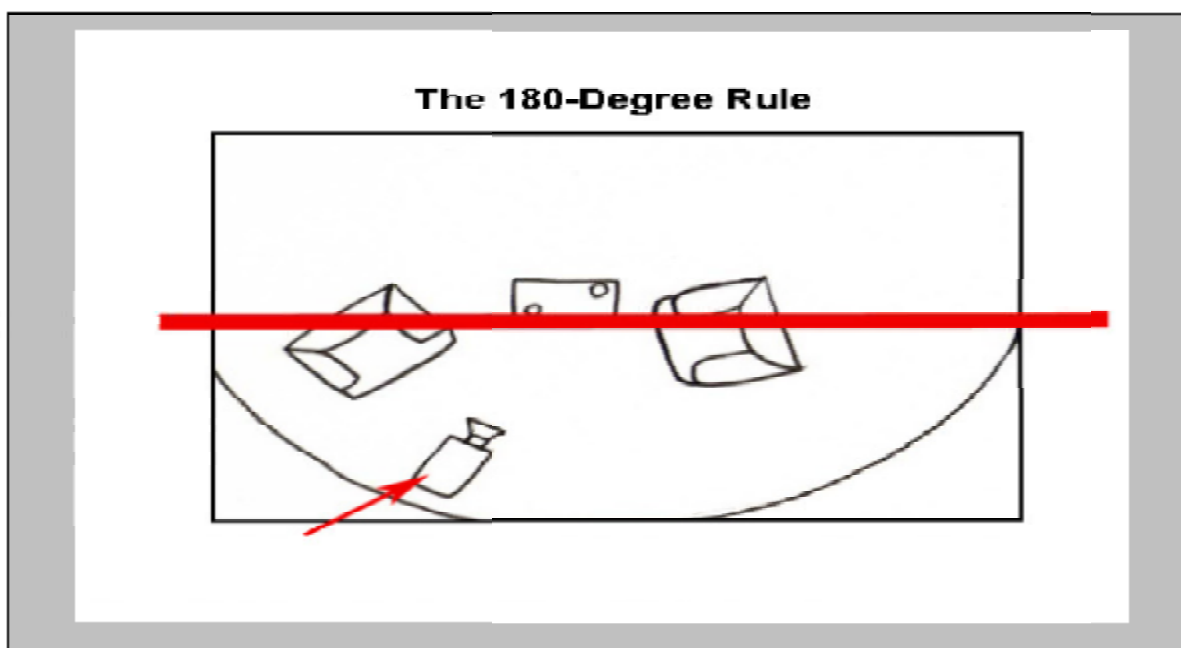
2.1 Σκηνοθεσία

Η σκηνοθεσία είναι η ερμηνεία, η απόδοση του κειμένου, όπως το οραματίζεται ο σκηνοθέτης.

Ο σκηνοθέτης πρέπει να έχει μία νοερή εικόνα για τις σκηνές του έργου, και πως πρέπει αυτές να αποδοθούν. Επίσης θα πρέπει να έχει την ικανότητα να βλέπει τα πράγματα, προτού αυτά συμβούν. Στόχος του είναι να μεταφέρει την ιστορία στους θεατές χρησιμοποιώντας εικόνες και ήχους. Τα δομικά στοιχεία σε ένα πλάνο, οργανώνονται σύμφωνα με τη μορφή του κάδρου και τις κινήσεις, μέσα σε αυτό.

Μερικά από τα στοιχεία που λαμβάνει συνήθως υπόψη του ο σκηνοθέτης κατά το γύρισμα των πλάνων είναι:

- Την κίνηση του κάδρου
- Την αισθητική και τα χαρακτηριστικά της εικόνας
- Το μέγεθος και το σχήμα
- Την ταχύτητα της κίνησης
- Κανόνας των 180 μοιρών. Η κάμερα να κινείται πάντα στο μισό ημικύκλιο που ορίζεται από τη γραμμή, όπου διαδραματίζεται η δράση.[Εικόνα 4]



Εικόνα 4: Κανόνας των 180 μοιρών

2.2 Είδη Πλάνων

2.2.1 Ανάλογα με το εύρος του κάδρου

[Εικόνα 5]

- Πάρα πολύ μακρινό (Extreme Long Shot **ELS**). Σε αυτό το πλάνο το αντικείμενο είναι πολύ απομακρυσμένο σχεδόν δεν φαίνεται. Σκοπός του είναι να δείξει τον περιβάλλοντα χώρο. Συνήθως είναι το πρώτο πλάνο σε μία σκηνή. Στόχος του να δείξει στο κοινό που λαμβάνει χώρο η δράση.
- Πολύ μακρινό πλάνο (Very long Shot **VLS**). Η απόσταση είναι μικρότερη από το αρκετά μακρινό πλάνο αλλά εξίσου σημαντική. Μπορεί και αυτή να χρησιμοποιηθεί σαν πρώτη σκηνή όπου εδώ όμως ο θεατής μπορεί να προσανατολιστεί.
- Μακρινό πλάνο (Long shot **LS**). Ονομάζουμε το πλάνο εκείνο που απεικονίζει ολόκληρο ένα χαρακτήρα.
- Μεσαίο πλάνο (Medium shot **MS**). Το πλάνο από τη μέση και πάνω για κάποιο χαρακτήρα. Χρησιμοποιείται συνήθως όταν θέλουμε να δώσουμε πληροφορίες.
- Μεσαίο κοντινό πλάνο (Medium CloseUp **MCU**). Είναι το πλάνο εκείνο που ξεκινά λίγο κάτω από τους ώμους του χαρακτήρα. Δείχνει το χαρακτήρα πιο καθαρά χωρίς να χρειάζεται να

πλησιάσουμε πολύ.

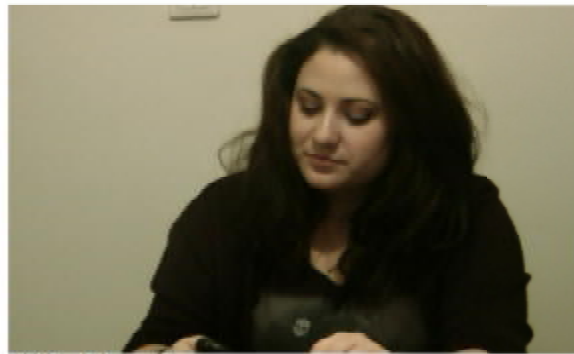
- Κοντινό πλάνο (Close-Up **CU**). Είναι ένα κλειστό πλάνο όπου το αντικείμενο καλύπτει όλο το κάδρο. Εάν είναι κάποιος χαρακτήρας τότε είναι το πρόσωπο του που γεμίζει το κάδρο.

Χρησιμοποιείται συνήθως για να δείξουμε συναισθήματα.

- Πολύ κοντινό πλάνο (Extreme Close-Up **ECU**). Είναι ένα πολύ κοντινό πλάνο σ ένα αντικείμενο ή χαρακτήρα.



1.Πολύ Μιαμνύ



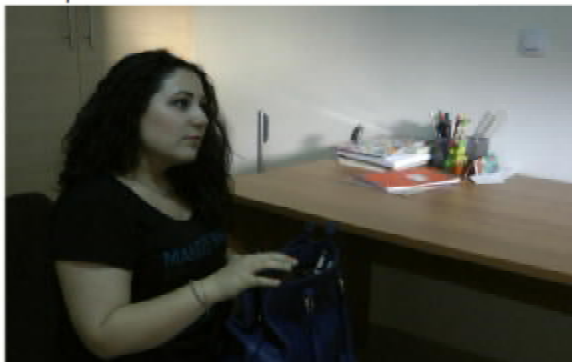
4 Μισαίο Κιντσί



2.Μισρνο



5 Κιντσί



3.Μισαία

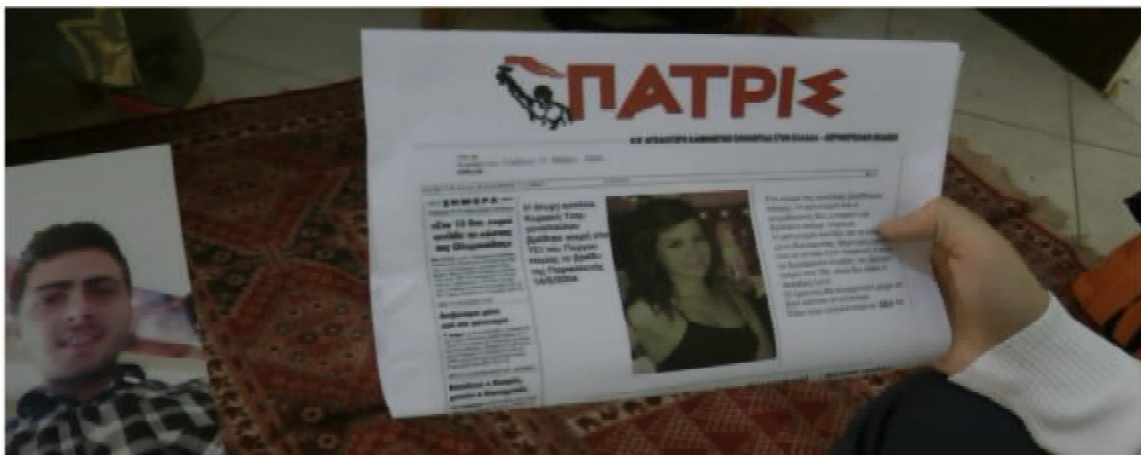


6.Πολύ Κισενν

Εικόνα 5: Πλάνα ανάλογα με το εύρος του κάδρου

2.2.2 Ανάλογα με τη γωνία της κάμερας

- Υποκειμενικό Πλάνο (Point Of View Shot **POV**). Το πλάνο όπου η κάμερα δείχνει αυτό που βλέπει ο χαρακτήρας.[Εικόνα 6]



Εικόνα 6: Υποκειμενικό Πλάνο

- Low-Angle Shot. Όταν η κάμερα που βρίσκεται πιο χαμηλά από την ευθεία του ματιού με γωνιά προς τα πάνω. Χρησιμοποιείται συνήθως για τονίσει το μέγεθος του αντικειμένου.[Εικόνα 7]



Εικόνα 7: Low-Angle Shot

- High-Angle Shot. Όταν η κάμερα βρίσκεται ψηλότερα από την ευθεία του ματιού με γωνία προς τα κάτω.
- Αμόρσα (Shot-reverse Shot, Over the Shoulder **OS**). Το πλάνο αυτό χρησιμοποιείται συνήθως για να καλύψει το διάλογο μεταξύ δύο χαρακτήρων. Η κάμερα εστιάζει στον ένα χαρακτήρα ενώ ταυτόχρονα βλέπουμε και ένα τμήμα του άλλου χαρακτήρα, συνήθως τον ώμο του. [Εικόνα 8]



Εικόνα 8: Αμόρσα

- Αντίστροφο πλάνο (Reverse Angle Shot). Ονομάζουμε το πλάνο εκείνο που διαφέρει από το προηγούμενο κατά 180 μοίρες. Από την αντίθετη πλευρά.
- Πλάνο Αντίδρασης (Reaction Shot). Είναι το πλάνο που καταγράφει τις αντιδράσεις των χαρακτήρων στη δράση. Σε μία συνέντευξη το πλάνο αυτό καταγράφει το κούνημα του προσώπου του ερωτώντα που συμφωνεί με αυτό που είπε ο συνεντευξιαζόμενος.

2.2.3 Ανάλογα με τη κίνηση της κάμερας

- Πανοραμικό πλάνο (Pan Shot) . Το πετυχαίνουμε με την οριζόντια κίνηση της κάμερας από το ένα άκρο στο άλλο γύρω από τον άξονά της.
- Κατακόρυφο πλάνο (Tilt Shot). Ανάλογο με το πανοραμικό πλάνο μόνο που αυτή τη φορά έχουμε κατακόρυφη κίνηση της κάμερας.
- Pedestal Shot. Είναι ένα πλάνο το οποίο πετυχαίνεται χαμηλώνοντας ή αυξάνοντας το ύψος του τρίποδα της κάμερας. Δίνει την αίσθηση περισκοπίου.
- Αλλαγή της εστίασης (Zoom Shot). Αυτό το πετυχαίνουμε αυξάνοντας ή μειώνοντας την εστιακή απόσταση ρυθμίζοντας το φακό της κάμερας. Με αυτό τον τρόπο έχουμε και αλλαγή της προοπτικής της σκηνής.
- Κινούμενο πλάνο (Dolly, tracking Shot). Είναι ένα πλάνο όπου χρησιμοποιούμε ένα

αμαξίδιο πάνω σε ράγες για να μετακινήσουμε την κάμερα στη σκηνή. Μπορούμε με αυτό τον τρόπο να πετύχουμε διάφορες κινήσεις της κάμερας σε σχέση με το αντικείμενο που καταγράφει.

- Πλάνο γερανού (Crane, Boom, jib Shot). Έχουμε τη χρησιμοποίηση γερανού για την κίνηση της κάμερας προς όλες τις διευθύνσεις.

2.3 Φωτισμός

*Ολη μας η ζωή διέπεται και ρυθμίζεται από την ημέρα
και την νύκτα, από το φώς και το σκοτάδι, από την
λαμπρότητα και τις σκιές, σε μια συνεχή αλληλουχία
που πάντοτε μοιάζει, μα ποτέ δεν είναι η ίδια...*

Το φυσικό φως είναι το θεμελιώδες στοιχείο της καθημερινής μας ζωής. Αυτό μας δίνει την δυνατότητα να «υπάρχουμε», να «φαινόμαστε», να «αναγνωρίζουμε», να «σχετιζόμαστε» με την σχεδόν ατέλειωτη ποικιλία των σχημάτων και χρωμάτων γύρω μας. Από τη άλλη μεριά, ο τεχνητός φωτισμός -από αρχαιοτάτων χρόνων- μας βοήθησε να επεκτείνουμε την ημέρα μέσα στον νυκτερινό κύκλο της ζωής μας.

Μοιάζει, λοιπόν, παράδοξο ότι το στοιχείο αυτό συνήθως χρησιμοποιείται χωρίς πολύ σκέψη, η δε διαθεσιμότητά του θεωρείται δεδομένη.

Πράγματι, μόνον όταν κάποιος ξεκινήσει να «δημιουργήσει φώς» και να ασχοληθεί με τον τεχνητό φωτισμό, είναι που τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα, πιο τεχνικά.

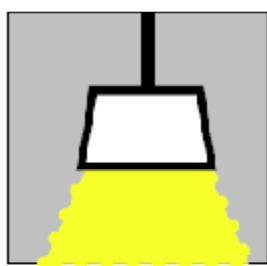
Η αποτελεσματική εφαρμογή του φωτός και του φωτισμού απαιτεί μια μίνιμουμ σχετική τεχνική γνώση γύρω από το φώς, τους λαμπτήρες, τα φωτιστικά. Όχι μόνον από αυτούς που σχεδιάζουν τον φωτισμό, αλλά και από τους χρήστες δηλ. Αυτούς που επιζητούν συνδρομή και συμβουλή σε θέματα φωτισμού, ακόμη και αν τούτο απλώς και μόνον πρόκειται να διευκολύνει τις συζητήσεις για «σωστό φωτισμό»

Ο φωτισμός χρησιμοποιείται, από τεχνικής άποψης, γιατί είναι απαραίτητος για την έκθεση του

φιλμ και τη λειτουργία της κάμερας. Και από αφηγηματική άποψη για τη δημιουργία ατμόσφαιρας και τον προσδιορισμό της ώρας. Χρειάζεται να διαχειριστούμε το φως κατά τέτοιο τρόπο ώστε το αποτέλεσμα που θα δει ο θεατής να φαίνεται “φυσικό”, πρώτα προσδιορίζεται η ατμόσφαιρα που θέλουμε να δημιουργηθεί, χρησιμοποιώντας την κατάλληλη ένταση και το κατάλληλο χρώμα.

2.3.1 Τρόποι και Είδη Φωτισμού

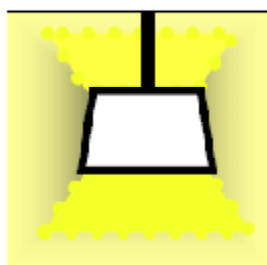
Ανάλογα με την διασπορά ή κατεύθυνση του φωτισμού (αν δηλ. η φωτεινότητα κατευθύνεται προς τα κάτω ή προς τα πάνω) διακρίνουμε τους εξής τρόπους τεχνητού φωτισμού:



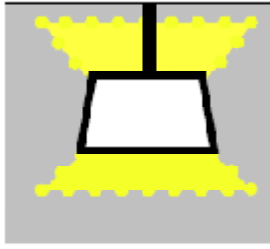
ΑΜΕΣΟΣ: 100% προς τα κάτω



ΗΜΙΑΜΕΣΟΣ: 30% προς τα άνω 70% προς τα κάτω



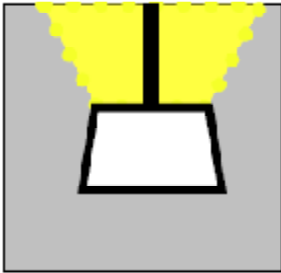
ΜΙΚΤΟΣ ΔΙΑΧΥΤΟΣ: 50% προς τα άνω 50% προς τα κάτω



ΗΜΙΕΜΜΕΣΟΣ: 70% προς τα άνω 30% προς τα κάτω

Τα ΕΙΔΗ του φωτισμού που χρησιμοποιούμε μέσα σ' ένα χώρο είναι:

1. **ΓΕΝΙΚΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΣ** Είναι ο βασικός φωτισμός του χώρου που πρέπει να



ΕΜΜΕΣΟΣ: 100% προς τα άνω

εξασφαλίζει επάρκεια και οπτική άνεση. Πρέπει να είναι διάχυτος, ομοιόμορφος και ισοκατανεμημένος. Όλα τα ακολουθούντα είδη φωτισμών είναι συμπληρωματικοί φωτισμοί του Γενικού.

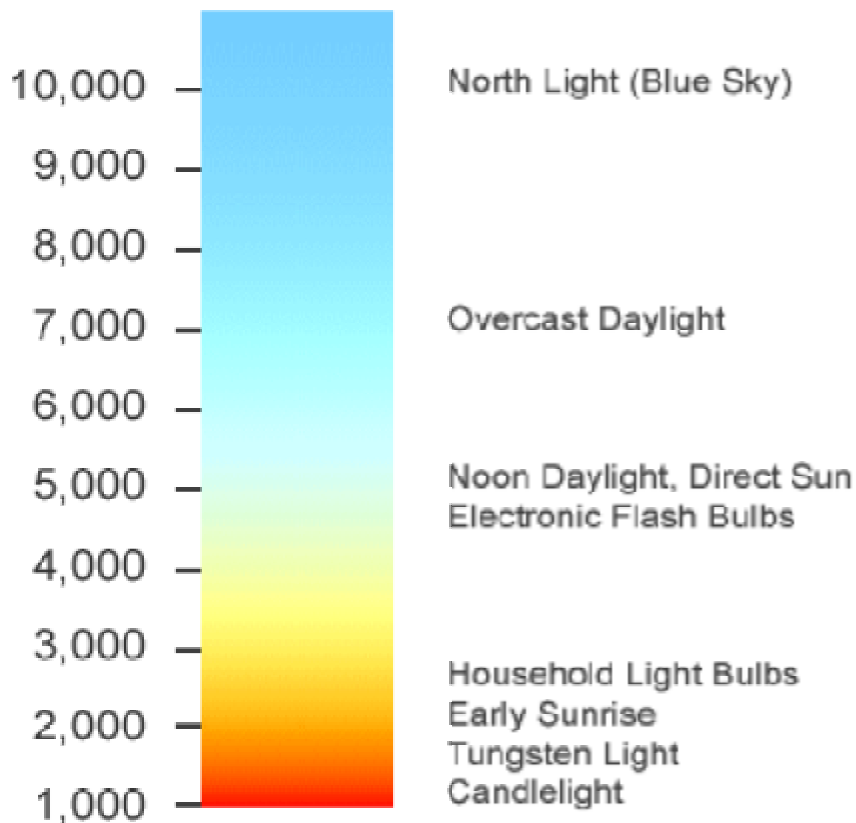
2. **ΤΟΠΙΚΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΣ** Είναι ο περιορισμένα διάχυτος φωτισμός μίας θέσεως «εργασίας» εν ευρεία έννοια.
3. **ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟΣ-ΘΕΑΤΡΙΚΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΣ** Είναι ο έντονα κατευθυνόμενος φωτισμός για να τονίσουμε κάποιο σημείο ή να δημιουργήσουμε εφέ.
4. **ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΙΚΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΣ** Είναι ο απαλός, χαμηλός, ζεστός φωτισμός για δημιουργία «ατμόσφαιρας»
5. **ΔΙΑΚΟΣΜΗΤΙΚΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΣ** Είναι ο φωτισμός από φωτιστικά με έντονο διακοσμητικό χαρακτήρα που δημιουργούν φωτοσκιάσεις κλπ.
6. **ΦΩΤΙΣΜΟΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ** Είναι ο φωτισμός εκτακτου ανάγκης που λειτουργεί όταν κοπεί το ηλεκτρικό ρεύμα, και ο φωτισμός σκαλοπατιών, σκοτεινών αιθουσών κινηματοθεάτρων, ο προειδοποιητικός φωτισμός για κάποιο κίνδυνο κλπ.

Κανένας από τους συμπληρωματικούς φωτισμούς δεν μπορεί να αντικαταστήσει τον Γενικό Φωτισμό.

2.3.2 Χαρακτηριστικά του φωτισμού

- “Σκληρότητα”: Λέμε ότι ο φωτισμός είναι “σκληρός” όταν προέρχεται από μια έντονη πηγή και δημιουργεί έντονες σκιές. Ο φωτισμός είναι “απαλός” όταν προέρχεται από μια μεγάλη πηγή διάχυσης. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι σκιές να είναι λιγότερο ορατές.
- Ένταση/Φωτεινότητα: Είναι η ποσότητα του φωτός που πέφτει σε μία επιφάνεια.
- Χρώμα: Ένας ποιοτικός τρόπος μέτρησης του φωτισμού είναι η θερμοκρασία χρώματος. Έτσι για κάθε χρώμα του φάσματος αντιστοιχούμε μια θερμοκρασία. [Εικόνα 9]

Colour Temperatures in the Kelvin Scale



Εικόνα 9: Θερμοκρασία

Χρώματος σε kelvin

2.3.3 Τύποι φωτισμού

Υπάρχουν δύο βασικοί τύποι επαγγελματικών φωτιστικών. Είναι τα φωτιστικά εσωτερικού χώρου και τα φωτιστικά εξωτερικού χώρου. Οι δύο αυτές κατηγορίες αντιπροσωπεύουν δύο διαφορετικές περιοχές του χρωματικού φάσματος.

Ο φωτισμός δημιουργεί την ατμόσφαιρα, αναπτύσσει τους χαρακτήρες, αποκρύπτει ή αναδεικνύει λεπτομέρειες.

Η χρήση του φωτισμού γίνεται με την πιο βασική μορφή τοποθέτησης των φωτιστικών σε μια κινηματογραφική ταινία, η οποία είναι ο φωτισμός τριών σημείων.

Ο φωτισμός τριών σημείων περιλαμβάνει : [Εικόνα 10]

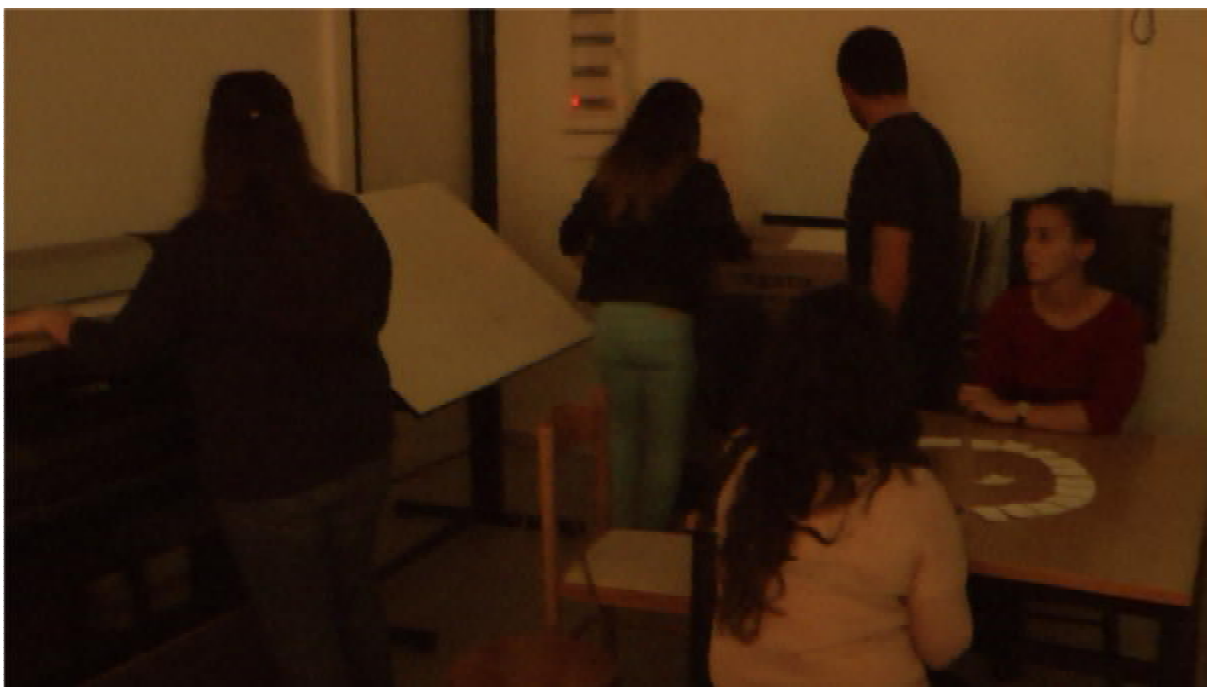
1. Το βασικό φωτιστικό ή πρωταρχική πηγή φωτισμού, χρώμα του είναι λευκό και η

τοποθέτηση συνήθως είναι σε γωνία 30-45 μοιρών με τη κάμερα.

2. Το δεύτερο φωτιστικό ή φωτιστικό γεμίματος, τοποθετείται σε αντίθετη κατεύθυνση από αυτή που βρίσκεται το βασικό φωτιστικό. Σκοπός του είναι να απαλύνει τις σκιές.

3. Το τρίτο φωτιστικό ή το πίσω φωτιστικό, χρησιμοποιείται συνήθως να διαχωρίσει το χαρακτήρα ή το αντικείμενο από το σκηνικό.

Φωτισμό στην ταινία “Ο Δείκτης”, χρησιμοποιήσαμε σε δύο σκηνές, στην σκηνή 10 και στην σκηνή 12, όλες οι υπόλοιπες σκηνές γυρίστηκαν μέρα. Οι σκηνές αυτές διαδραματίστηκαν στον χώρο του ΤΕΙ Πύργου νυχτερινές ώρες, με σκοπό τη δημιουργία πραγματικής ατμόσφαιρας, χρησιμοποιώντας “σκληρό” και “απαλό” φωτισμό. [Εικόνα 11]



Εικόνα 10: Σκηνή 10 (Φωτισμός)

2.4 Ο Φωτισμός στον κινηματογράφο

Ο διευθυντής φωτογραφίας σε μια κινηματογραφική ταινία, «παίζοντας» με το φως και τη σκιά, καλείται να μπει στο όνειρο ενός άλλου, εν προκειμένω του σκηνοθέτη είναι αυτός που δημιουργεί την ατμόσφαιρα, που «κάνει» εικόνες το όνειρο του σκηνοθέτη «γράφει» με το φως, «διηγείται» με το φως την ίδια ιστορία με τον σκηνοθέτη.

Ο φωτισμός της κινούμενης εικόνας σπάνια είναι στατικός, καθώς ακόμη και η παραμικρή κίνηση της κάμερας ή του θέματος μπορεί να προκαλέσει την αλλαγή του . Ο φωτισμός των περισσότερων ταινιών σπάνια είναι ένα τυχαίο γεγονός, καθώς τα φώτα πρέπει να χρησιμοποιηθούν με εξαιρετική ακρίβεια. Δια μέσου της χρήσης των προβολέων, οι οποίοι είναι πολύ επιλεκτικοί στην εστίαση και την ένταση τους, ένας σκηνοθέτης μπορεί να αθοδηγήσει τα βλέμματα των θεατών σε οποιαδήποτε περιοχή της φωτογραφημένης εικόνας.

2.4.1 Στιλ Φωτισμού στον Κινηματογράφο

Ο όρος “**Φώς Κλειδί**” αναφέρεται στο στιλ του φωτισμού που υιοθετείται και το οποίο συνδέεται άμεσα με

- το **θέμα**
- την **διάθεση και**
- το **είδος της ταινίας**

Η επιλογή του “Φώς Κλειδιού” της ταινίας, καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα χρησιμοποιήσει το φως ο Οπερατέρ.

Κωμωδίες και μιούζικαλ φωτισμός με «**ψηλό-κλειδί**»

- φωτίζονται με λαμπρότητα, ακόμη και με φωταξία
- φωτισμός ομοιόμορφα μοιρασμένος, χωρίς σκληρά κοντράστ, με τις λεπτομέρειες να φαίνονται καθαρά.

Τραγωδίες και μελοδράματα

- φωτισμένα με υψηλό κοντράστ, με σκληρές ακτίδες φωτός και δραματικές λουρίδες σκοταδιού

- φωτισμός τολμηρά θεατρικός,

Ταινίες μυστηρίου, θρίλερ και ταινίες με ρομαντικές σκηνές

- φωτισμένα με **χαμηλό-κλειδί**, με σκιές που διαχέονται και ατμοσφαιρικές λιμνούλες φωτός.

Η διαδικασία φωτισμού με βάση την λογική “Φως – Κλειδί” ακολουθείται μόνο κατά

προσέγγιση, από τους Οπερατέρ, αφού οι εικόνες στον Κινηματογράφο απαρτίζονται από έναν συνδυασμό φωτιστικών στυλ. Οι ταινίες που είναι γυρισμένες σε στούντιο είναι γενικά περισσότερο στυλιζαρισμένες και θεατρικές ενώ αντίθετα, η φωτογραφία σε εξωτερικά γυρίσματα τείνει να χρησιμοποιεί το διαθέσιμο φως για ένα πιο φυσικό στυλ φωτισμού.

2.5 Εξοπλισμός

Για την λήξη των πλάνων της ταινίας “ Ο Δείκτης “, χρησιμοποιήσαμε τον εξοπλισμό που μας παρείχε το ΤΕΙ Πύργου. Δύο κάμερες Panasonic HDC-TM750 Full HD [Εικόνα 12], δύο τρίποδα [Εικόνα 13], ένα monitor tvONE [Εικόνα 14] καθώς επίσης και φώτα.[Εικόνα 15]

Τα τρίποδα και τις κάμερες τα χρησιμοποιήσαμε σε όλες τις σκηνές, ενώ το monitor και τα φώτα στη σκηνή 10.

2.5.1 Τεχνικά χαρακτηριστικά της κάμερας

- **Αισθητήρας εικόνας:** 3MOS.
- **Συνολικά pixel:** περίπου 14,2 Megapixels.
- **Τύπος κλείστρου:** Ηλεκτρονικά ελεγχόμενο κλείστρο εστιακού επιπέδου.
- **Zoom:** 12x οπτικό ζουμ, και 18x iA ζουμ.
- **Οθόνη:** Τα μέτρα μέγεθος οθόνης 3" και είναι σε θέση να καταγράψει το 1080 / 50p ή 1080/ 50i.
- **Μέγεθος Εικόνας:**1920x1280.
- **Ταινίες [καρέ/δευτ.]:** 1920 x 1080 (29,97, 25, 23,976) 1280 x 720 (59,94, 50).
- **Τύπος Στατικών Εικόνων:** JPEG: Υψηλή, Κανονική ποιότητα (συμβατότητα με Exif 2.30) / Design rule for Camera File system (2.0).
- **Ταινίες:** Full-HD 1080 / 50p Προοδευτική Movie Recording, Advanced 3MOS σύστημα, Intelligent Auto με Hybrid O.I.S, καταγραφή ήχου σε 5.1 κανάλια.

- **Θύρες επικοινωνίας:** Ειδική υποδοχή Hi-Speed USB (MTP, PTP) (Συμβατή με Mini-B). Έξοδος A/V. Ειδική υποδοχή (PAL/NTSC). Έξοδος μίνι HDMI. Εξωτερικό μικρόφωνο (στερεοφωνική υποδοχή μίνι-καρφί 3,5 χιλ.).
- **Κάρτα Μνήμης:** SD SDHC ή SDXC.
- **Τύπος μπαταρίας:** Επαναφορτιζόμενη μπαταρία Ιόντων Λιθίου LP-E8 (παρέχονται η μπαταρία και ο φορτιστής).



Εικόνα 13: Τρίποδα



Εικόνα 14: Monitor



Εικόνα 15: Φώτα

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η ΜΕΤΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Στο στάδιο της μετά-παραγωγής το υλικό της κινηματογράφησης αποκτά λογική - αφηγηματική συνέχεια και οριστική μορφή. Σε αυτό το στάδιο έχουμε, την επεξεργασία των διαφόρων πλάνων και τον συνδυασμό τους χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές και εφέ, την επεξεργασία των ήχων από το στάδιο παραγωγής και δημιουργίας νέων, καθώς και την μετατροπή του υλικού από αναλογική μορφή σε ψηφιακή για την πιο εύκολη και γρήγορη επεξεργασία του.

Στην ταινία “Ο Δείκτης”, χρησιμοποιήσαμε έτοιμους ήχους, οι οποίοι αναφέρονται παρακάτω, δεν δημιουργήσαμε νέους, καθώς επίσης το υλικό δεν χρειάστηκε μετατροπή γιατί ήταν ήδη σε ψηφιακή μορφή.

3.1 Μοντάζ

Το μοντάζ είναι η επέκταση του γυρίσματος και αποβλέπει σε δύο ταυτόχρονα σκοπούς: να οργανώσει την αφήγηση και να προωθήσει μέσα στην ταινία ένα ρυθμό, γίνεται αφού οι διάφορες σκηνές της ταινίας έχουν γυριστεί. Κατά τη διαδικασία αυτή, όλα τα πλάνα και οι ακολουθίες πλάνων που έχουν επιλεγεί, ενώνονται για να δημιουργηθεί η τελική ακολουθία σκηνών. Μουσική και ηχητικά εφέ προστίθενται, όπως και οι τίτλοι και τα οπτικά εφέ.

Το μοντάζ είναι επίσης ένας τρόπος να δοθεί η ατμόσφαιρα και η αισθητική της ταινίας, σε συνεργασία με το σκηνοθέτη ο μοντέρ δημιουργεί την ταινία συναρμολογώντας τη κομματι-κομματι. Η επιλογή είναι τέτοια ώστε να εξασφαλίζει τη συνέχεια. Κοψίματα και μεταβάσεις επιλέγονται για την καλύτερη σύνδεση των πλάνων και τη διατήρηση της ροής και του ρυθμού της ταινίας.

Η διαδικασία του ψηφιακής επεξεργασίας του βίντεο αρχίζει με την επιλογή του βασικού editing software. Η επιλογή του για αυτή την ταινία ήταν το premiere CS 5.5 και CS 6, καθώς επίσης και του Photoshop CS5 μέσα από την δημιουργική σουίτα προγραμμάτων της Adobe Creative Suite. Την σουίτα αυτή εκτός άλλων την επιλέξαμε, διότι διαθέτει λειτουργία αλυσίδας μεταξύ των προγραμμάτων και παρέχει στον χρήστη μια ευκολία μετακίνησης από το ένα στο άλλο

χωρίς να χρειάζονται πολύωρα render και exports. Επίσης, χρησιμοποιήσαμε και το πρόγραμμα Audacity 1.3 για την επέξεργασία των ήχων.

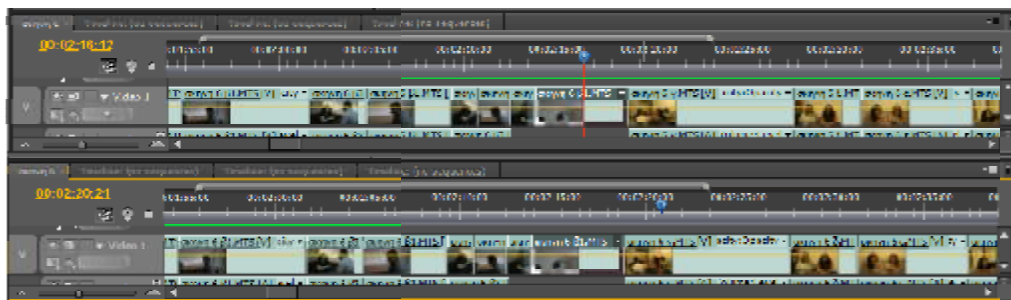
3.1.1 Συνδεσμολογία πλάνων

Τεχνικές συνενώσεις πλάνων:

- Κόψιμο (Cut): Είναι η βασικότερη τεχνική και οφείλει το όνομά της στην εργασία ακριβώς που έκαναν για να συνενώσουν δύο διαφορετικά πλάνα.[Εικόνα 16-17]



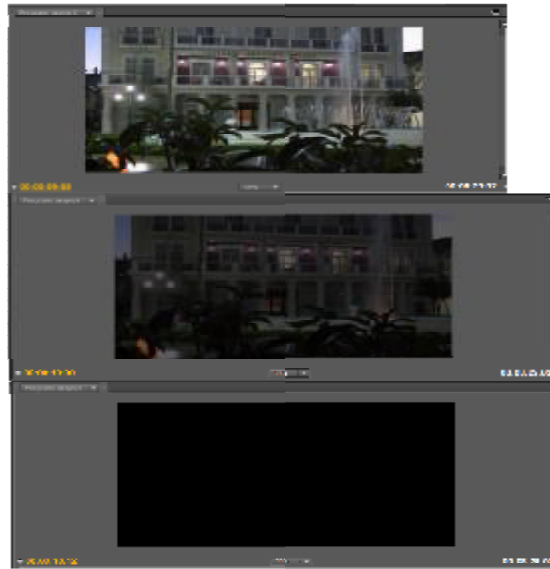
Εικόνα 16: Cut



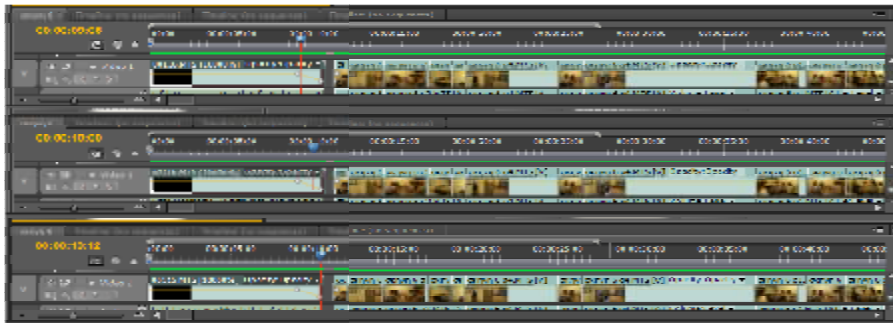
Εικόνα 17:

Timeline : Cut

- Fade in-out: Βαθμιαία εμφάνιση της εικόνας από μαύρο φόντο και το βαθμιαίο σβήσιμο της εικόνας σε μαύρο φόντο.[Εικόνα 18-19]



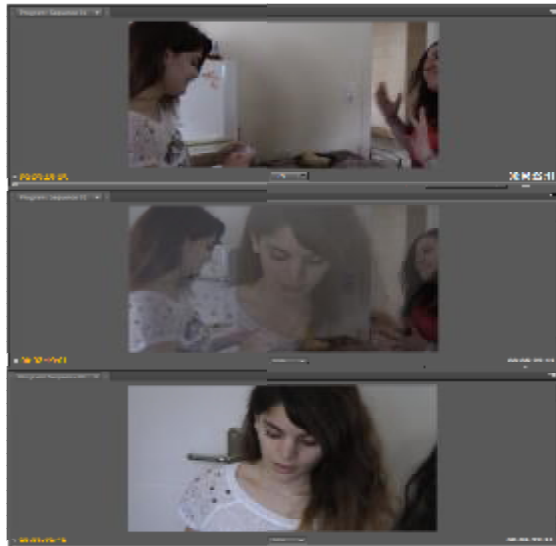
Εικόνα 18: Fade in out



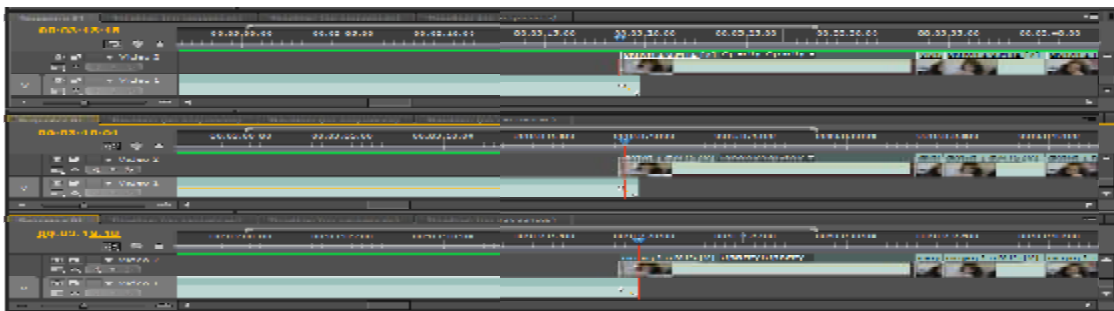
Εικόνα 19: Timeline : Fade

out

- Ανάμειξη (Dissolve): Όταν δύο εικόνες στιγμιαία αναμιγνύονται, κατά τη διάρκεια της μετάβασης, από τη μια στην άλλη. [Εικόνα 20-21]



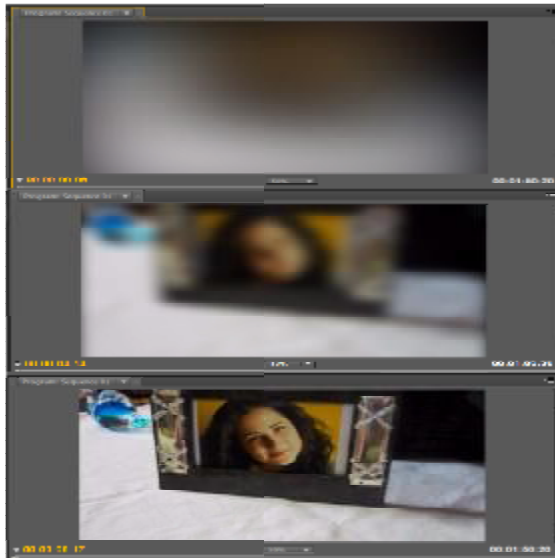
Εικόνα 20: Dissolve



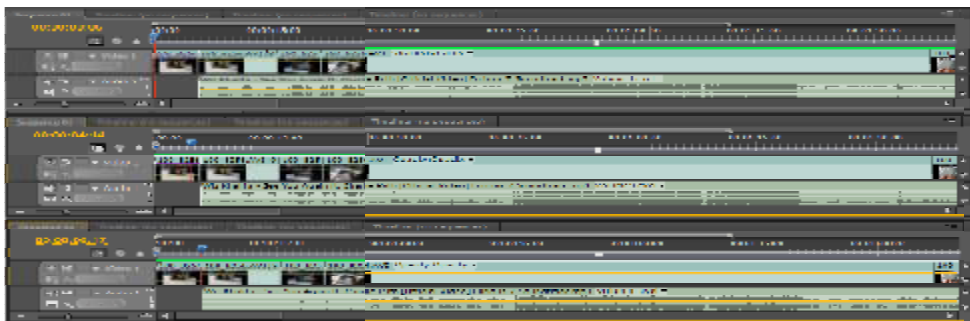
Εικόνα 21:

Timeline : Dissolve

- Σάρωση (Wipe): Απομάκρυνση μιας εικόνας με ταυτόχρονη εμφάνιση της άλλης.
- Χάσιμο εστίασης (Defocus).[Εικόνα 22-23]



Εικόνα 22: Defocus



Εικόνα 23: Timeline :

Defocus

- Απότομο κόψιμο (Jump cut) και ο κανόνας της γωνίας των 35 μοιρών: Είναι η απότομη μετακίνηση της κάμερας σε μια νέα θέση. Για να φαίνεται σωστά ένα κόψιμο (cut) θα πρέπει η κάμερα να μετατοπίζεται πάνω από 35 μοίρες από την αρχική της θέση. Συνήθως αποφεύγονται στη φάση της επεξεργασίας. Πολλές φορές όμως μπορούν να φανούν χρήσιμα. Για παράδειγμα έχουμε ένα πλάνο όπου ένας χαρακτήρας κοιτά ένα ρολόι. Θέλουμε να δείξουμε ότι περιμένει για αρκετή ώρα. Αντί να έχουμε εναλλαγές από το χαρακτήρα στο ρολόι, χρησιμοποιούμε μια σειρά από jump cuts στο ρολόι για να δείξουμε το πέρασμα του χρόνου και μετά ένα cut στον χαρακτήρα όπου τώρα φαίνεται ανυπόμονος και δυσανασχετεί. Μια άλλη μορφή που μπορούμε να έχουμε, είναι μια ακολουθία από jump cuts. Όταν θέλουμε να δείξουμε το κτίσιμο ενός σπιτιού, χρησιμοποιούμε μια ακολουθία από jump cuts για να δείξουμε τα διάφορα στάδια της κατασκευής. Έτσι οι θεατές βλέπουν την πρόοδο της εργασίας και καταλαβαίνουν τη ροή των γεγονότων.

Αντίθετα εάν έβλεπαν μια ομάδα ατόμων στην αρχή της κατασκευής του σπιτιού και μετά ένα cut το τελειωμένο σπίτι, αυτό θα τους δημιουργούσε μια σύγχυση και μια αίσθηση ασυνέπειας.

- **Walk and reveal framing:** Η τεχνική αυτή ξεκινά με ένα χαρακτήρα να περπατά μπροστά από μια κάμερα. Ο θεατής βλέπει ένα κάδρο σχεδόν καλυμμένο από το χαρακτήρα. Αυτό επιτρέπει στο συντάκτη να κάνει cut σε ένα διαφορετικό πλάνο χωρίς να το προσέξει ο θεατής. Όταν ο χαρακτήρας περπατήσει έξω από το κάδρο τότε φαίνεται ένα νέο πλάνο.
- **Fill and reveal frame:** Σε αυτή την τεχνική κοψίματος, ένα αντικείμενο καλύπτει εντελώς το φακό της κάμερας. Αυτό επιτρέπει στο συντάκτη να κάνει cut χωρίς να γίνει δυσάρεστη η αλλαγή. Εδώ χρησιμοποιούμε, σε αντίθεση με την προηγούμενη τεχνική, μια κάμερα που κινείται και όχι ένα αντικείμενο. Για παράδειγμα, μια κάμερα που ακολουθεί ένα αντικείμενο ή χαρακτήρα, μπορεί να περάσει μπροστά από μια κολόνα ή ένα αυτοκίνητο και να καλυφτεί προσωρινά ολόκληρο το κάδρο. Λίγο αργότερα όταν αυτό που εμποδίζει το πλάνο φεύγει έχουμε cut στο νέο πλάνο που μπορεί να είναι από την ίδια σκηνή η διαφορετική.
- **Flush cuts:** Είναι η τεχνική εξομοίωσης της αναλαμπής που κάνει το φλας μιας φωτογραφικής μηχανής. Χρησιμοποιείται συνήθως για αναδρομές στο παρελθόν (flashback), σκέψεις ή όνειρα. Για παράδειγμα ένας χαρακτήρας βρίσκεται στο νοσοκομείο και ξαφνικά θυμάται τη στιγμή του ατυχήματος, χρησιμοποιώντας ένα flush cut μεταβαίνουμε στη σκηνή του ατυχήματος και ξανά μ' ένα flush cut σε συνδυασμό με κάποιο ήχο (την φωνή της νοσοκόμας) μετάβαση στο πλάνο με τον χαρακτήρα.
- **Collages:** Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται για να προσθέσει σκέψεις στο χαρακτήρα, εικονικές καταστάσεις ή σκηνές σύγχυσης. Αυτό επιτυγχάνεται χρησιμοποιώντας υπέρθεση διαφόρων εικόνων στη βασική εικόνα του κάδρου. Για παράδειγμα ο σκηνοθέτης θέλει να δείξει ότι τέσσερις χαρακτήρες σε ένα σπίτι μιλούν ταυτόχρονα στο τηλέφωνο. Χρησιμοποιώντας ένα γενικό πλάνο του σπιτιού και μια σύνθεση από τους χαρακτήρες να μιλούν ταυτόχρονα στις τηλεφωνικές τούξ συσκευές, ο σκηνοθέτης μπορεί να περάσει το μήνυμα της σύγχυσης στο θεατή.

- Sub clip: Όμοια με την τεχνική collage έχουμε και εδώ προσθήκη υποστηρικτικών εικόνων σε ένα πλάνο. Ενώ στην τεχνική collage χρησιμοποιούμε διαφορετικά πλάνα σε υπέρθεση, στην τεχνική sub clip χρησιμοποιούμε μια εικόνα σε υπέρθεση για να δείξουμε κάτι που διαδραματίζεται στην ίδια σκηνή. Για παράδειγμα ένας γιατρός βλέπει στο μικροσκόπιο του. Ο σκηνοθέτης δεν θέλει να κόψει το πλάνο για να δείξει τη βλέπει στο μικροσκόπιο γιατί διαδραματίζεται κάτι πίσω του που είναι σημαντικό. Έτσι χρησιμοποιεί ένα sub clip για να δείξει αυτό που βλέπει ο γιατρός στο μικροσκόπιο χωρίς να διακόψει τη συνέχεια της σκηνής.
- Split screens: Χρησιμοποιείται συχνά στον κινηματογράφο και την τηλεόραση για να δείξει δύο χαρακτήρες ταυτόχρονα όταν μιλούν στο τηλέφωνο. Είναι χρήσιμη όταν θέλουμε να δείξουμε ταυτόχρονα δύο πλάνα. Στα πλάνα αυτά μπορεί να έχουμε αλληλεπίδραση, όπως οι δύο άκρες ενός τηλεφωνήματος ή απλά να έχουν κάποια σχέση μεταξύ τους. Τα split shots είναι ζωτικής σημασίας όταν οι ενέργειες που γίνονται σε ένα πλάνο έχουν άμεσο αντίκτυπο σε ένα άλλο πλάνο. Αυτό δίνει την ευκαιρία στο σκηνοθέτη να δείξει την εξέλιξη δύο διαφορετικών γεγονότων που γίνονται την ίδια στιγμή.
- Cut zoom shots: Χρησιμοποιείται για να δώσει αίσθηση σε μια σκηνή. Είναι το γρήγορο cut από ένα ευρύ πλάνο σε ένα μέσο πλάνο και μετά σε ένα κοντινό πλάνο. Συνήθως χρησιμοποιούνται τρία πλάνα, μπορούν όμως να χρησιμοποιηθούν δύο ή και τέσσερα. Χρησιμοποιούμε αυτή την τεχνική όταν θέλουμε να εστιάσει ο θεατής την προσοχή του σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο. Για παράδειγμα ένας χαρακτήρας εστιάζει σε μια μορφή απέναντί του τα πλάνα εναλλάσσονται από ένα ευρύ πλάνο σε μέσο και μετά σε κοντινό και ίσως σε ένα πολύ κοντινό. Η διάρκειά τους είναι πολύ μικρή και μπορεί να έχουμε ταυτόχρονα και αλλαγή της εστίασης. Μπορεί να εφαρμοστεί και η αντίθετη τεχνική από κοντινό πλάνο σε μέσο και τέλος σε γενικό πλάνο.
- Multi takes: Πολλές φορές η δράση σ' ένα πλάνο διαρκεί πολύ λίγο και ο σκηνοθέτης με κάποιο τρόπο θέλει να την τονίσει. Για να το καταφέρει αυτό χρησιμοποιεί πολλές κάμερες σε διαφορετικές θέσεις για καταγράψει τη δράση. Για παράδειγμα σε μια έκρηξη ο σκηνοθέτης κάνει

πολλαπλές λήψεις με πολλές κάμερες από διαφορετικά σημεία.

- Cut away shots: Είναι πολύ χρήσιμα στη διαδικασία της επεξεργασίας. Ο συντάκτης τα χρησιμοποιεί για να καλύψει κακό γυρισμένα πλάνα ή δύσκολες αλλαγές στη θέση της κάμερας. Χρησιμοποιώντας cut-away αποφεύγει τη μονοτονία προσθέτοντας ενδιαφέρον στην παραγωγή. Για παράδειγμα η κάμερα παρακολουθεί τη συζήτηση ενός ζευγαριού. Καθώς ο άντρας ετοιμάζεται να φορέσει ένα δαχτυλίδι στο δάχτυλό της γυναίκας η κίνηση του είναι μάλλον αδέξια. Ο σκηνοθέτης όμως έχει ένα κοντινό πλάνο (close up) τη στιγμή που φορά το δαχτυλίδι και το χρησιμοποιεί για να καλύψει το προηγούμενο λάθος.
- Look at edits: Συνήθως η επεξεργασία αφορά ένα χαρακτήρα και την αντίδραση του. Έτσι βλέπουμε ένα χαρακτήρα να βλέπει κάτι, έχουμε ένα cut σ' αυτό που βλέπει και μετά cut πάλι πίσω για να δούμε την αντίδραση του. Μοιάζει αρκετά με την cut-away τεχνική όμως είναι σημαντική για το θεατή στο να καταλάβει τα συναισθήματά του χαρακτήρα. Για παράδειγμα μια ηλικιωμένη γυναίκα η οποία κάθεται κοντά σε ένα ζευγάρι όπου γίνεται πρόταση γάμου. Το πρώτο πλάνο δείχνει την ηλικιωμένη γυναίκα λυπημένη και μοναχική μετά έχουμε cut στο ζευγάρι τη στιγμή που ο άνδρας κάνει την πρόταση και μετά ξανά cut στην ηλικιωμένη γυναίκα όπου βλέπουμε τώρα την αντίδραση της, ένα ζεστό χαμόγελο. Η χρονική σειρά με την οποία γίνεται μια look-at επεξεργασία είναι σημαντική. Εάν στο πρώτο πλάνο είχαμε την ηλικιωμένη γυναίκα να χαμογελά, αμέσως μετά είχαμε cut στην πρόταση γάμου και στη συνέχεια cut ξανά στην ηλικιωμένη γυναίκα, λυπημένη και μοναχική, η διάθεση που θα δημιουργούσε στο θεατή θα ήταν εντελώς διαφορετική.
- Πάγωμα της κίνησης (Freeze frames): Σε αυτή την τεχνική ένα κάδρο μένει σταθερό γι' αρκετό χρονικό διάστημα για να δώσει έμφαση στην εικόνα. Για παράδειγμα σε ένα πυγμαχικό αγώνα ένας χαρακτήρας φαίνεται να είναι σε μειονεκτική θέση σε όλη σχεδόν τη διάρκεια του, καταφέρνει όμως να αντιστρέψει την κατάσταση και να κερδίσει με knock out. Μπορεί να παγώσει την κίνηση στο τελευταίο χτύπημα για να δώσει έμφαση στη σπουδαιότητα του πλάνου.
- Cross-cut edits: Χρησιμοποιείται κυρίως για να δείξει παράλληλη δράση σε δύο

διαφορετικές σκηνές με συνεχή εναλλαγή των πλάνων. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να δώσει έμφαση σε μια σκηνή όπου συμβαίνουν πολλά γεγονότα. Παράδειγμα έχουμε το πλάνο ενός ελαφιού που ψάχνει για τροφή στο δάσος έχουμε cut σε μια τίγρη που πλησιάζει γρήγορα το ανυποψίαστο ελάφι. Η αγωνία κορυφώνεται καθώς όσο πλησιάζει η τίγρης αυξάνεται η ταχύτητα εναλλαγής των πλάνων, τίγρης και ελαφιού, μέχρι να καταλήξουμε στο ελάφι και την τίγρη να είναι στο ίδιο πλάνο.

- **Match cuts:** Είναι μια τεχνική cut μεγάλης ακρίβειας και σε αντίθεση με τα jump-cuts δύσκολα διακρίνονται. Το κόψιμο από το ένα πλάνο στο άλλο περνά απαρατήρητο από τον θεατή. Η τεχνική αυτή βρίσκει μεγάλη εφαρμογή στις σκηνές δράσης. Είναι επίσης χρήσιμη και σε πλάνα διαλόγου ή κίνησης του χαρακτήρα. Για παράδειγμα ο χαρακτήρας κοιτάζει προς μια κατεύθυνση, έχουμε cut και αλλαγή του πλάνου σε αυτό που κοιτάζει. Το κόψιμο είναι φυσικό γιατί ο θεατής περιμένει να δει αυτό που βλέπει και χαρακτήρας.

- **Subliminal cuts:** Συνήθως χρησιμοποιούνται για να επηρεάσουν το υποσυνείδητό του θεατή. Είναι ένα cut με λίγα κάδρα (frames) μιας άλλης εικόνας που περνούν σχεδόν απαρατήρητα. Λειτουργούν όμως σαν ερέθισμα ή μήνυμα για το υποσυνείδητό του θεατή. Σε μια ταινία τρόμου για παράδειγμα, όπου ο χαρακτήρας έχει οράματα θανάτου, ένα cut σε μικρής διάρκειας εικόνες ενός κρανίου, δίνει το μήνυμα στο θεατή ότι το τέλος είναι κοντά.

- **Αργή κίνηση (Slow motion):** Με την τεχνική αυτή επιτυγχάνεται η χρονική επιμήκυνση μιας κοινής. Όταν οι θεατές παρακολουθούν τη δράση να διαδραματίζεται σε αργή κίνηση έχουν την ευχέρεια να προσέξουν τις λεπτομέρειες του πλάνου όπως για παράδειγμα σε μια έκρηξη. Όταν συνδυάζονται πλάνα σε αργή κίνηση με μουσική μεταδίδουν δυνατά συναισθήματα.

- **Fast motion:** Είναι το αντίθετο της αργής κίνησης όπου εδώ αυτό που επιτυγχάνουμε είναι συμπίεση του χρόνου. Συνήθως χρησιμοποιείται για να μεταφέρουμε την κάμερα από μια τοποθεσία σε μια άλλη πολύ γρήγορα.

- **Eye journeys:** Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται για να δείξει ότι ο χαρακτήρας σκέφτεται ή

ονειρεύεται. Αυτό επιτυγχάνεται με εστίαση και cut σε κοντινό πλάνο των ματιών του χαρακτήρα και μετά cut σε ένα τελείως διαφορετικό πλάνο. Ο στόχος είναι να κάνει το θεατή να ταξιδέψει στο μυαλό του χαρακτήρα. Αυτό που μεταφέρεται είναι οι σκέψεις που κάνει ο χαρακτήρας.

- **Slice of life:** Αυτή είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται πολύ συχνά στις τελευταίες ταινίες. Μια σειρά από κάμερες τοποθετούνται γύρω από το χαρακτήρα ή το μέρος όπου εξελίσσεται η δράση και παίρνουν μια σειρά από εικόνες με μικρή διαφορά μεταξύ τους. Το αποτέλεσμα είναι μια πανοραμική κίνηση γύρω από τον άξονα του χαρακτήρα οποίος φαίνεται σαν να έχει παγώσει. Τη βλέπουμε να χρησιμοποιείται κυρίως σε σκηνές μάχης με πιο γνωστό παράδειγμα την ταινία *Matrix*.
- **Global zooms:** Στην τεχνική αυτή έχουμε ένα πλάνο το οποίο ξεκινά από το διάστημα και εστιάζει προς τη γη καταλήγοντας σε ένα σπίτι, αυτοκίνητο ή κάποιο χαρακτήρα. Όλη αυτή η κίνηση φαίνεται σαν να είναι συνεχής. Τα πλάνα επεξεργάζονται μαζί έτσι ώστε να μη γίνεται αντιληπτή η εναλλαγή τους.

3.1.2 Ειδικά εφφέ

Επεξεργασίες που ανήκουν στην κατηγορία των ειδικών εφφέ:

- **Chroma key:** Είναι η τεχνική όπου έχουμε αφαίρεση ενός χρώματος ή μιας μικρής χρωματικής περιοχής (συνήθως πράσινο ή μπλε) και η εμφάνιση στη θέση του μιας άλλης εικόνας. Το πιο γνωστό παράδειγμα εφαρμογής αυτής της τεχνικής είναι το δελτίο καιρού στην τηλεόραση.
- **Matte key:** Είναι η τεχνική που χρησιμοποιούνται τρεις εικόνες. Απ' αυτές οι δύο θα χρησιμοποιηθούν για τη σύνθεση της τελικής εικόνας χρησιμοποιώντας την τρίτη, η οποία είναι ασπρόμαυρη και καθορίζει το βαθμό ανάμειξης των δύο, εμφανίζοντας στο άσπρο τη μια και στο μαύρο την άλλη. Στις αποχρώσεις του γκρι εμφανίζεται συνδυασμός και των δύο εικόνων.
- **Αρνητικό (negative image):** Στην τεχνική αυτή παίρνουμε το αρνητικό της εικόνας.

3.2 Μιξάζ

Μιξάζ λέγεται η εξισορρόπηση όλων των ήχων μιας ταινίας (πρόζες – ατμόσφαιρες – ήχοι – μουσικές) σε σχέση με την εικόνα και η εγγραφή τους είτε σε ένα κানাλι (μονοφωνικό σύστημα) –

είτε σε δύο κανάλια (Stereo) – είτε σε 4 κανάλια (Dolby stereo) – είτε σε 6 κανάλια ήχου (Digital Dolby ή DTS).

Κάθε ήχος γράφεται στη σωστή του στάθμη (άλλος δυνατότερα, άλλος χαμηλότερα), συνάμα όμως διορθώνονται η συχνότητα και η χροιά του, εφόσον χρειαστεί

Για να έχουμε σωστή αίσθηση του ήχου πρέπει να βλέπουμε ταυτόχρονα και την εικόνα. Έτσι το μιξάζ γίνεται σε ένα εργαστήριο ήχου που έχει δυνατότητα ταυτόχρονης προβολής.

Το κάνει ο μίξερ και η εργασία του δεν είναι μόνο τεχνική, αλλά έχει ένα σκέλος καθαρά καλλιτεχνικό.

Το ηχητικό υλικό μιας ταινίας χωρίζεται στις εξής ομάδες:

- Πρόζες (Ανθρώπινες φωνές: Διάλογοι, κραυγές κλπ)
- Ηχοι (Κρότοι, ήχοι τηλεφώνων, βήματα κλπ)
- Ατμόσφαιρες (Τράφικ, βροχή κλπ)
- Μουσικές

Στο μιξάζ δουλεύουμε πρώτα με τις πρόζες, μετά με τις πρόζες και τους ήχους, μετά με τις πρόζες τους ήχους και τις ατμόσφαιρες, τέλος τις πρόζες τους ήχους τις ατμόσφαιρες και τη μουσική.

Το υλικό που έχουμε στο τέλος του μιξάζ λέγεται τελική μίξη.

Η τελική μίξη στη συνέχεια μεταγράφεται σε οπτικό. Περνάει δηλαδή από έναν οπτικό εγγραφέα και μετατρέπεται ο ήχος από μαγνητικός / ψηφιακός σε οπτικό.

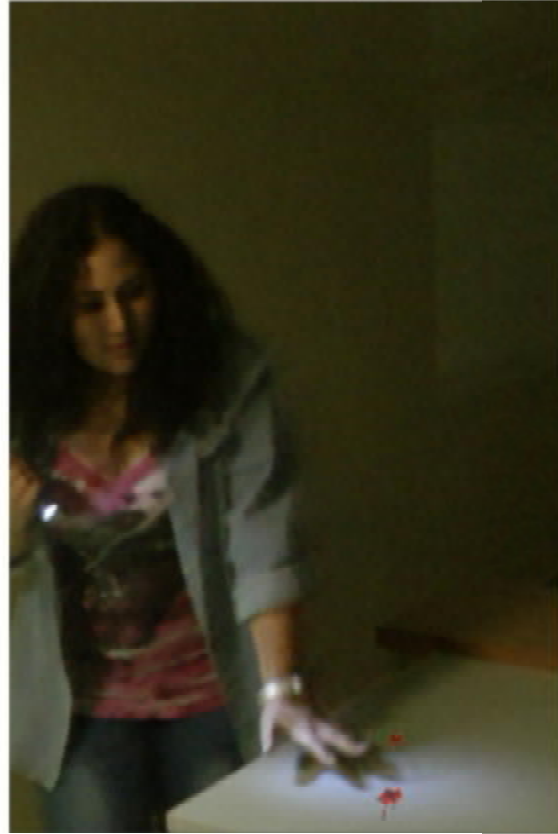
Θα έχετε προσέξει στην άκρη μιας ταινίας ένα αυλάκι με δύο λωρίδες (στέρεο) μεταβλητής αμαύρωσης. Η λωρίδες αυτές είναι ο ήχος της ταινίας γραμμένος κατά τέτοιο τρόπο ώστε να διαβάζεται από την μηχανή προβολής.

3.3 Παραγωγή εφφέ

Τα εφφέ που χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία “Ο Δείκτης”, είναι τα εξής:

Εφφέ Εικόνας

1. Εμφάνιση προσώπου
2. Εμφέ με αίμα [Εικόνα 24]



Εικόνα 24: Εμφέ με αίμα

3. Αργή κίνηση
4. Γρήγορη κίνηση
5. Εμφέ ομίχλης [Εικόνα 25]



Εικόνα 25: Εφφέ ομίχλης

6. Εφφέ με γράμματα
7. Εφφέ στην οθόνη υπολογιστή
8. Εφφέ Black & White
9. Εφφέ σκιάς

Εφφέ Ήχου

1. Φωνή
2. Εφφέ με πληκτρολόγιο
3. Εφφέ με πόρτες και παράθυρα
4. Εφφέ με ήχους κίνησης
5. Σπάσιμο ποτηριού
6. Παιδική φωνή
7. Εφφέ βροχής

3.4 Οπτικά Εφφέ

Για την δημιουργία των οπτικών εφέ έγινε χρήση δύο προγραμμάτων. Αρχικά το **Adobe Photoshop CS5** και στη συνέχεια **Adobe Premiere CS5.5**. Αυτή η διαδικασία έγινε για όλα τα εφέ που αναφέρονται.

3.4.1 Γνωρίζοντας το Adobe Photoshop

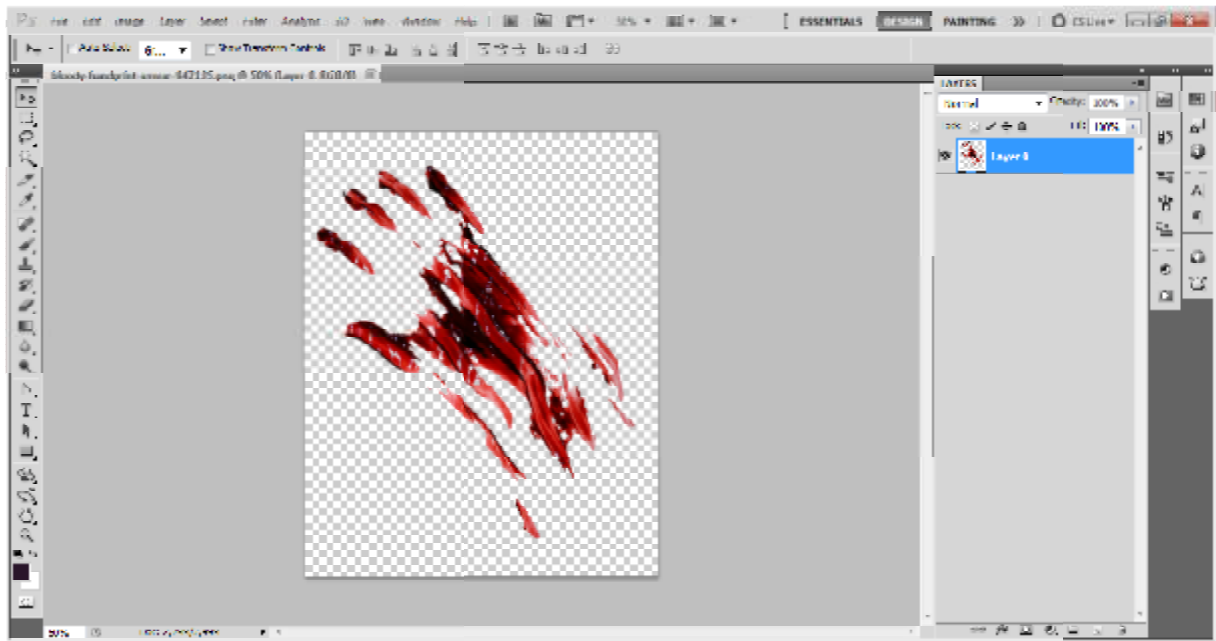


Το Adobe Photoshop, ή απλά Photoshop, είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών που αναπτύχθηκε και κυκλοφόρησε από την Adobe Systems. Αυτή τη στιγμή αποτελεί ηγέτη της αγοράς (*market leader*) των προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνων, και είναι το προϊόν - σήμα κατατεθέν της Adobe Systems. Χαρακτηρίζεται ως "απαραίτητο εργαλείο για τους επαγγελματίες γραφίστες" και θεωρείται πως προώθησε τις αγορές των Macintosh, και στη συνέχεια των Windows.

Η πιο πρόσφατη έκδοση του Adobe Photoshop είναι η Adobe Photoshop CS6 (13.0), που κυκλοφόρησε τον Μάιο του 2012. Διατίθεται στις εκδόσεις Standard και Extended. Η τελευταία διαφοροποιείται έναντι της απλής έκδοσης χάρη στα εργαλεία επεξεργασίας τρισδιάστατων αντικειμένων και ανάλυσης ποσοτικών δεδομένων εικόνας. Εμείς χρησιμοποιήσαμε την έκδοση Adobe Photoshop CS5.

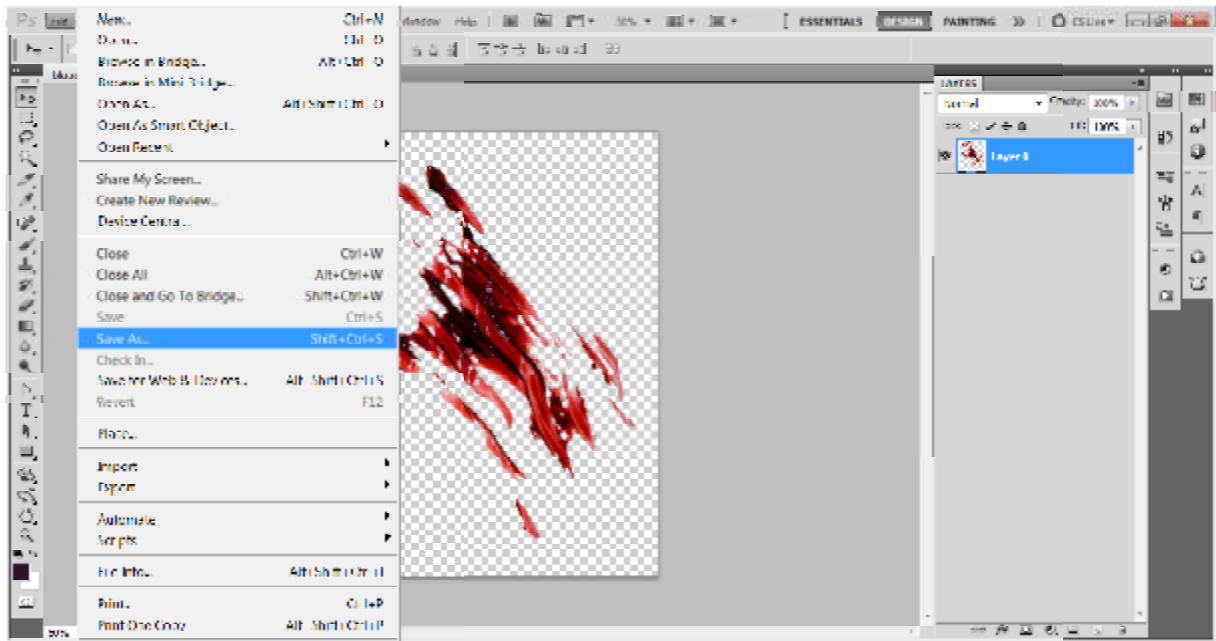
Εφαρμογή του προγράμματος

1. Γίνεται η κατάλληλη επεξεργασία στην εικόνα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε για εφέ στην ταινία.



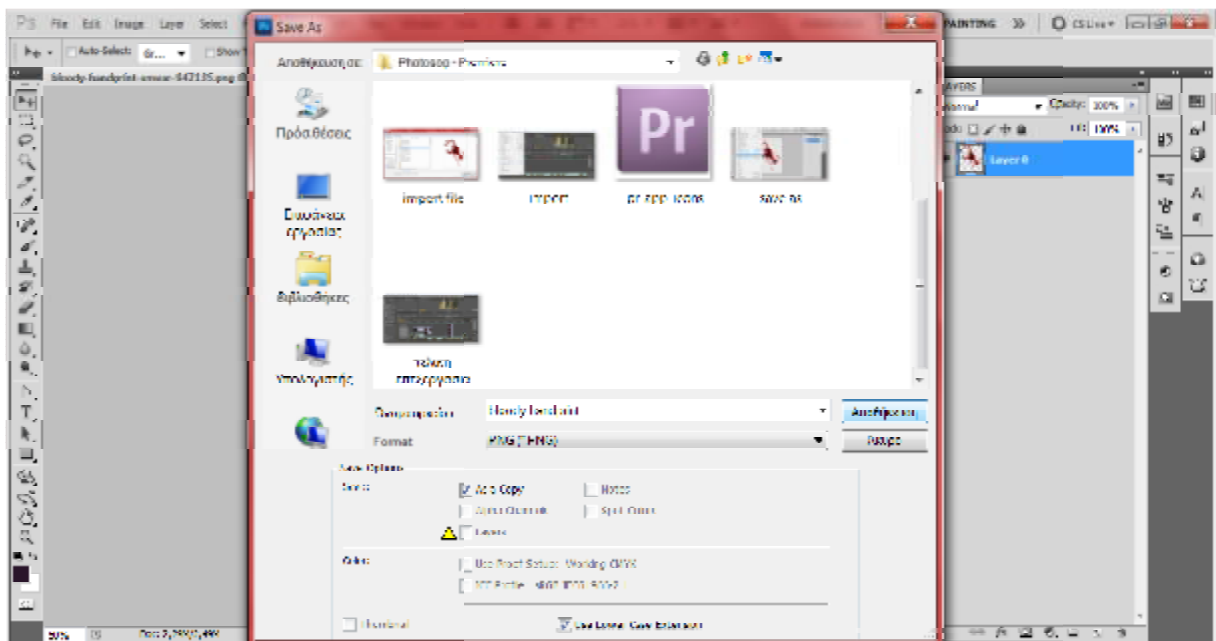
Εικόνα 26: Εικόνα για Επεξεργασία

2. Στη συνέχεια κάνουμε **Save as** την εικόνα.
 - **File**
 - **Save as**



Εικόνα 27: Save as

1. Τέλος, η εικόνα θ' αποθηκευτεί σε αρχείο *.png. Επειδή θέλουμε να έχει διάφανο



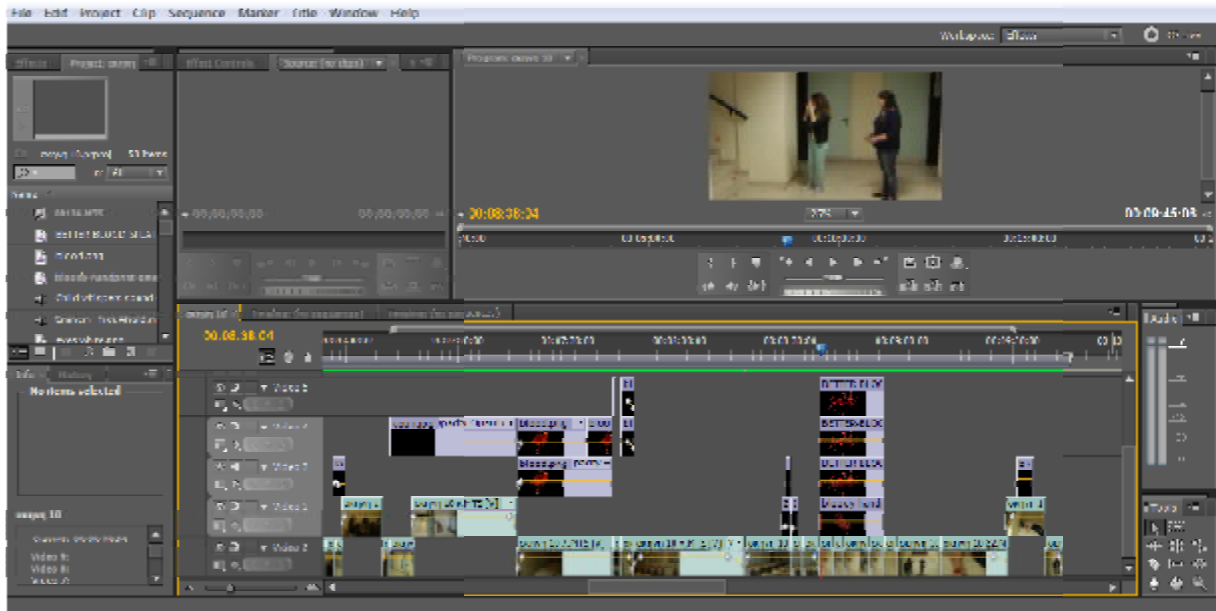
Εικόνα 28: Αποθήκευση *.png

background και όχι λευκό.



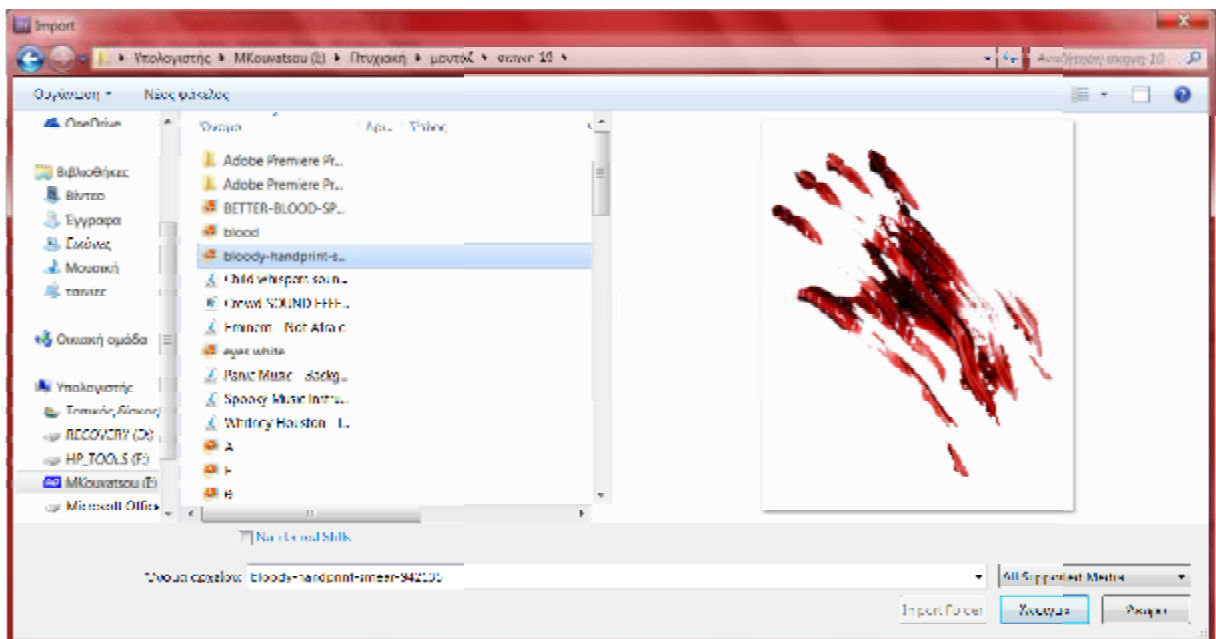
3.4.2 Εφαρμογή στο πρόγραμμα PREMIERE PRO CS5.5

- **File**
- **Import**



Εικόνα 29: Περιβάλλον Premiere

Πατάμε Import, επιλέγουμε το αρχείο που θέλουμε να εισάγουμε και πατάμε Άνοιγμα.



Εικόνα 30: Import Εικόνας

Τέλος, στο σημείο αυτό εισάγουμε την/τις εικόνα/ες, απ' το **Project** στο **Timeline**, στο σημείο που θέλουμε.



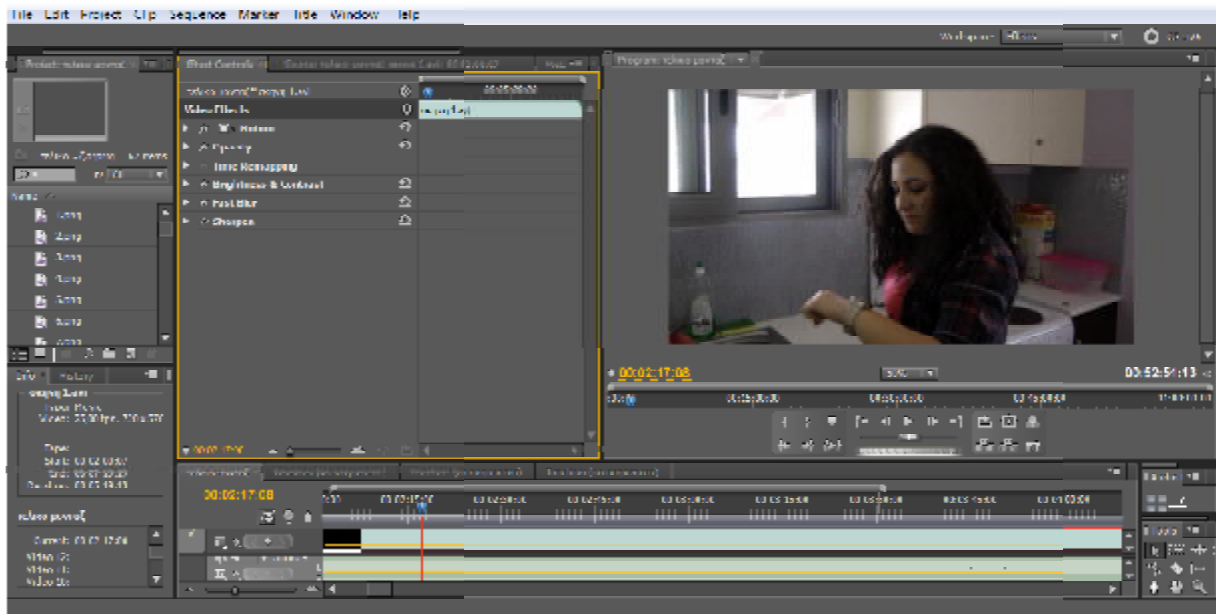
Εικόνα 31: Εισαγωγή Εικόνας Στο Timeline

3.5 Video Effects

Για το τελικό αποτέλεσμα χρώματος της ταινίας χρησιμοποιήθηκαν κατά κύριο λόγο δύο είδη, τα οποία εφαρμόστηκαν στην ταινία για παρελθοντικό και παροντικό χρόνο. Τα δύο αυτά είδη, έγιναν με εφέ απ' τα Video Effects → Three-Way Color Corrector, αλλά με άλλες ρυθμίσεις.

Εφαρμογή στο Παρελθοντικό Χρόνο

Η αρχική εικόνα είναι έτσι. Εμείς τώρα θέλουμε να δώσουμε την αίσθηση του παλιού. Οπότε θέλουμε να δώσουμε ένα τόνο κίτρινου.



Εικόνα 32: Αρχική Εικόνα

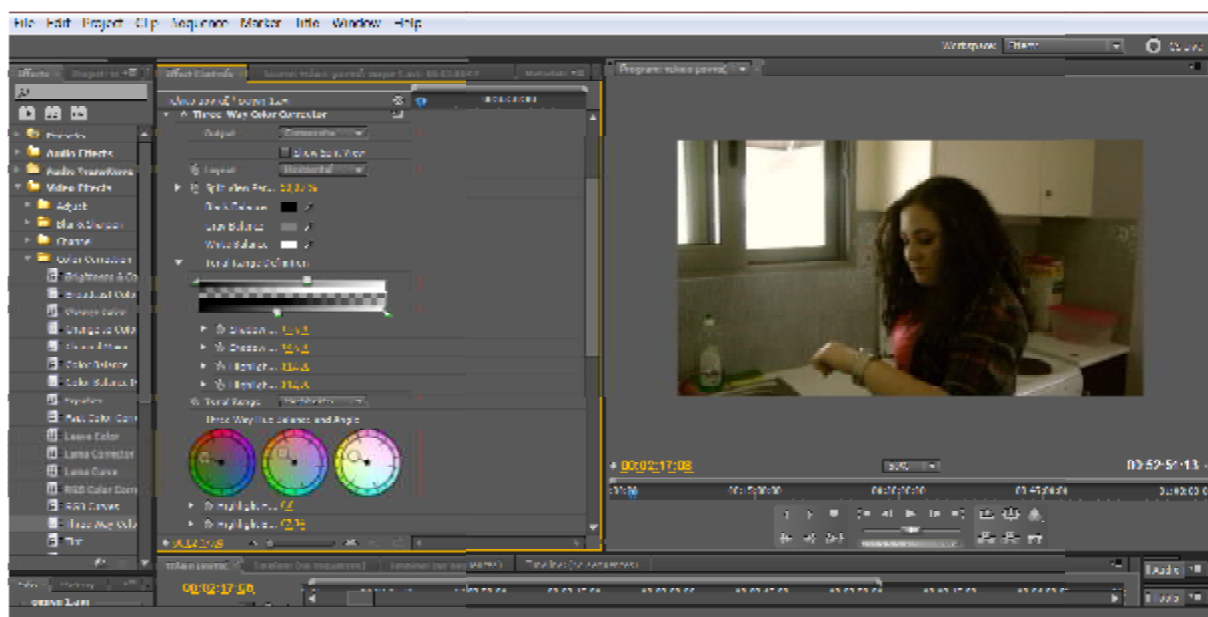
Έτσι θα πάμε στα **Effects**.

- **Color Correction**
- **Three-Way Color Corrector**



Εικόνα 33: Effects

Τέλος, θα το σύρουμε στα Effect Controls. Εκεί θα γίνουν οι κατάλληλες ρυθμίσεις, για το επιθυμητό αποτέλεσμα.



Εικόνα 34: Ρυθμίσεις Εικόνας

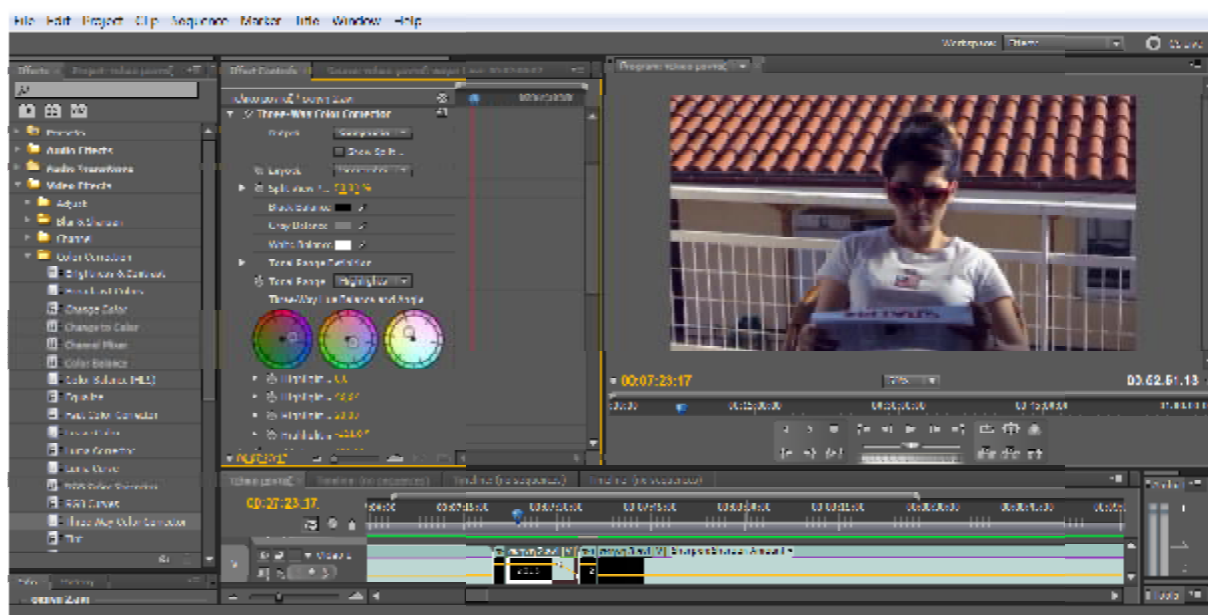
Εφαρμογή στο Παροντικό Χρόνο

Παρατηρούμε την εικόνα πώς είναι. Τώρα θέλουμε να δώσουμε περισσότερη ένταση στα χρώματα, να φαίνονται πιο “ζωντανά”.



Εικόνα 35: Αρχική Εικόνα

Οπότε με τον ίδιο τρόπο, όπως και πριν, θα χρησιμοποιήσουμε το **Three-Way Color Corrector**. Θα γίνουν οι απαραίτητες ρυθμίσεις και το αποτέλεσμα θα είναι το παρακάτω.



Εικόνα 36: Ρυθμίσεις Εικόνας

Εφαρμογή του Luma Curve

Στην ταινία “Ο ΔΕΙΚΤΗΣ”, υπήρχε μια σκηνή στην οποία τα φώτα έπρεπε να είναι κλειστά, αλλά στην πραγματικότητα δεν ήταν. Εμείς δώσαμε την αίσθηση ότι ήταν, με τον εξής τρόπο.

Η αρχική εικόνα ήταν αυτή.



Εικόνα 37: Αρχική Εικόνα

Αρχικά θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε το **Luma Curve**, για ν' αλλάξουμε την φωτεινότητα.

Οπότε θα πάμε στα **Effects**

- **Color Correction**
- **Luma Curve**

Το σέρνουμε στα **Video Effects** και γίνονται οι απαραίτητες ρυθμίσεις, ώστε να το κάνουμε λίγο σκοτεινό. Δεν θέλουμε να γίνει πολύ σκοτεινό για να μην αλλοιωθούν τα χαρακτηριστικά των ηθοποιών.



Εικόνα 38: Ρυθμίσεις Εικόνας (Για Σκοτεινό Αποτέλεσμα)

Στη συνέχεια θα προστεθεί απ' το **Color Correction** το **Brightness & Contrast**.



Εικόνα 39: Ρυθμίσεις Εικόνας (Για Πιο Σκοτεινό Αποτέλεσμα)

Διαμορφώνουμε τις ρυθμίσεις και έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

3.6 Ήχος μετά την παραγωγή

Ο ήχος σε μια ταινία μπορεί και να χωρισθεί σε δύο κατηγορίες :

1. Τον διηγηματικό ήχο του οποίου η πηγή είναι ορατή ή υποδηλώνεται ότι υπάρχει από την δράση της ταινίας.

Τέτοιοι ήχοι είναι :

- οι φωνές από τους χαρακτήρες.
- ήχοι διαφόρων αντικειμένων της ταινίας.
- μουσική η οποία προέρχεται από το χώρο όπου διαδραματίζεται ιστορία για παράδειγμα κάποιο γραμμόφωνο ή μια μπάντα μουσικών.

2. Το μη διηγηματικό ήχο, ο οποίος δεν προέρχεται από το χώρο όπου εξελίσσεται η ιστορία ούτε είναι ορατή η πηγή του.

Μη διηγηματικοί ήχοι είναι:

- η αφήγηση
- τα ακουστικά εφέ (αναφέρθηκαν παραπάνω, βλέπε 3.2 Παραγωγή εφέ)
- η μουσική υπόκρουση

Οι ήχοι που χρησιμοποιήσαμε στην ταινία “Ο Δείκτης”, είναι οι εξής:[Εικόνα 40]

3.7 Μαθαίνοντας το ADOBE PREMIERE PRO CS5.5

Το Adobe Premiere Pro CS5.5 είναι ένα χρονοδιάγραμμα με βάση το λογισμικό επεξεργασίας βίντεο εφαρμογή. Είναι μέρος του Adobe Creative Cloud , η οποία περιλαμβάνει την επεξεργασία βίντεο, γραφιστική και ανάπτυξη ιστοσελίδων προγράμματα.

Είναι ένα πρόγραμμα μη-γραμμικής επεξεργασίας βίντεο και ήχου. Το Premiere Pro CS5.5 υποστηρίζει επεξεργασία βίντεο υψηλής ανάλυσης μέχρι και 10.240×8192 . Η ανάλυση της οθόνης φτάνει σε ποσοστό μέχρι και 32-bit ανά κανάλι χρώματος, τόσο σε RGB και YUV. Στην επεξεργασία ήχου το δείγμα επιπέδου έχει VTS audio plug in υποστήριξη, και 5.1 ανάμειξη surround ήχο είναι διαθέσιμα.

Η αρχιτεκτονική plug-in του Premiere Pro δίνει τη δυνατότητα να εισάγουμε και μορφές εξαγωγής πέρα από αυτές που υποστηρίζονται από το QuickTime ή DirectShow, υποστηρίζοντας μια μεγάλη ποικιλία από μορφές βίντεο και αρχείων ήχου και κωδικοποιητές τόσο MacOS και Windows. Όταν χρησιμοποιείται με cineform. Νέα γραμμή των plug-ins 's, υποστηρίζει 3D επεξεργασία με τη δυνατότητα να δείτε 3D υλικό χρησιμοποιώντας 2D οθόνες, κάνοντας ατομικό αριστερό και το δεξί μάτι προσαρμογές.

Μέσα από την Adobe Dynamic Link συνθέσεις από το Adobe Photoshop είναι δυνατόν να εισαχθούν και να αναπαραχθούν απευθείας από την Pro timeline πρεμιέρα. Έτσι μπορεί να ανοίξει αρχεία απευθείας από το Premiere Pro για επεξεργασία στο Photoshop. Οποιοσδήποτε αλλαγές θα πρέπει να ενημερώνεται αμέσως όταν το αρχείο Photoshop είναι αποθηκευμένο και επικεντρώνει να επιστρέφει στο Premiere Pro.

Το πιο αξιοσημείωτο είναι ότι σαν μέθοδος το πρόγραμμα αυτό είναι ευέλικτο και επιτρέπει επεμβάσεις σε οποιοδήποτε σημείο του βίντεο που δημιουργούμε, χωρίς να επηρεάζει το σύνολο της ταινίας. Το Adobe Premiere Pro CS5.5 είναι απαραίτητο εργαλείο στα χέρια τόσο επαγγελματιών που ασχολούνται με την παραγωγή βίντεο, όσο και ερασιτεχνών. Είναι ένα πρόγραμμα που παρέχει ελευθερία δημιουργικής έκφρασης.

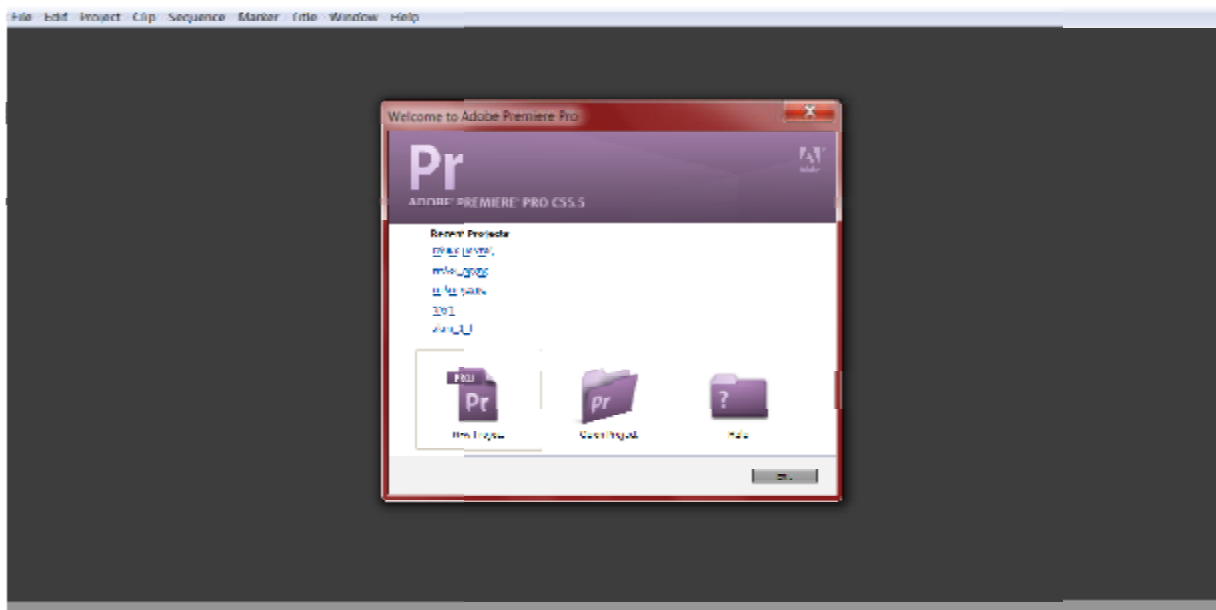
3.7.1 Ροή Εργασίας

- Λήψη του Βίντεο.
- Μεταφορά του Βίντεο στον σκληρό δίσκο.

1. Δημιουργία βίντεο με επιλογή, κοπή στο timeline.
2. Προσθήκη ήχου, πλάνων, εφέ εικόνας.
3. Δημιουργία τίτλων.
4. Προσθήκη ήχου, όπως μουσική και ηχητικά εφέ.
5. Μείξη πολλαπλών καναλιών ήχου, χρήση εφέ αλλαγής πλάνων (transitions) και άλλων ειδικών εφέ στο ηχητικό υλικό.
6. Εξαγωγή (export) του τελικού έργου.

3.7.2 Ρυθμίσεις έργου

1. Εκκίνηση του Adobe Premiere CS5.5 [Εικόνα 27]
 - **File**
 - **Open**

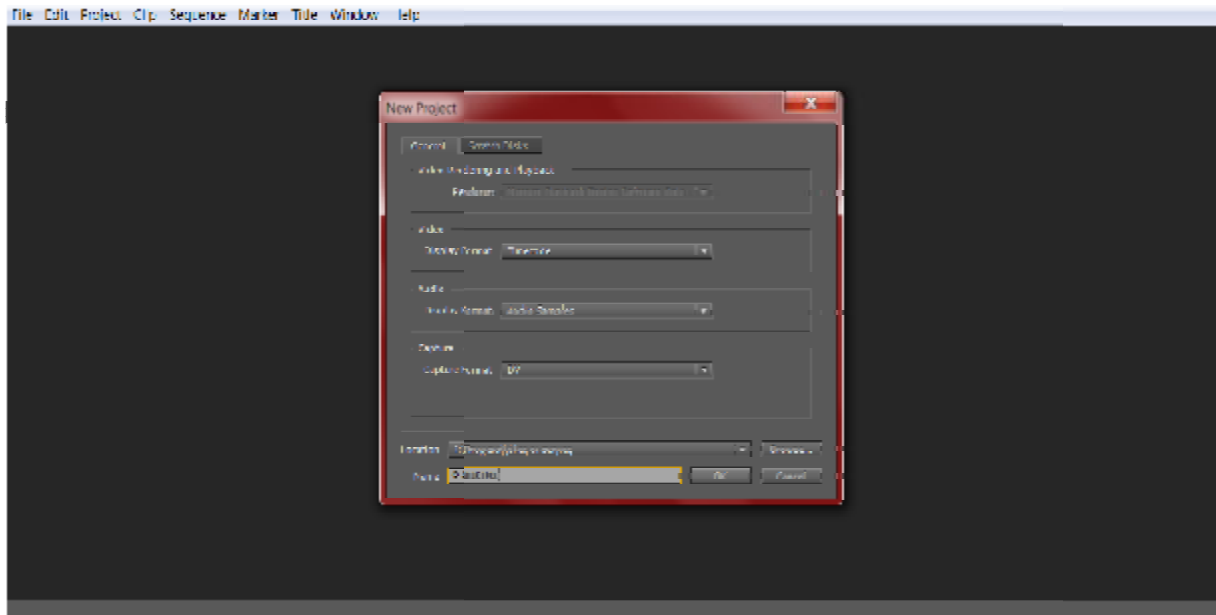


Εικόνα 41: Εκκίνηση του Adobe Premiere CS5.5

1. Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο **New Project**. Το παράθυρο έχει δύο καρτέλες **General** και **Scratch Disks**. [Εικόνα 28]

Επιλέγουμε **General** και εισάγουμε στο **Capture Format** DV ή HDV. Πατάμε ok.

Επίσης στο **Name** βάζουμε το όνομα το οποίο θέλουμε ν' αποθηκεύσουμε το αρχείο.

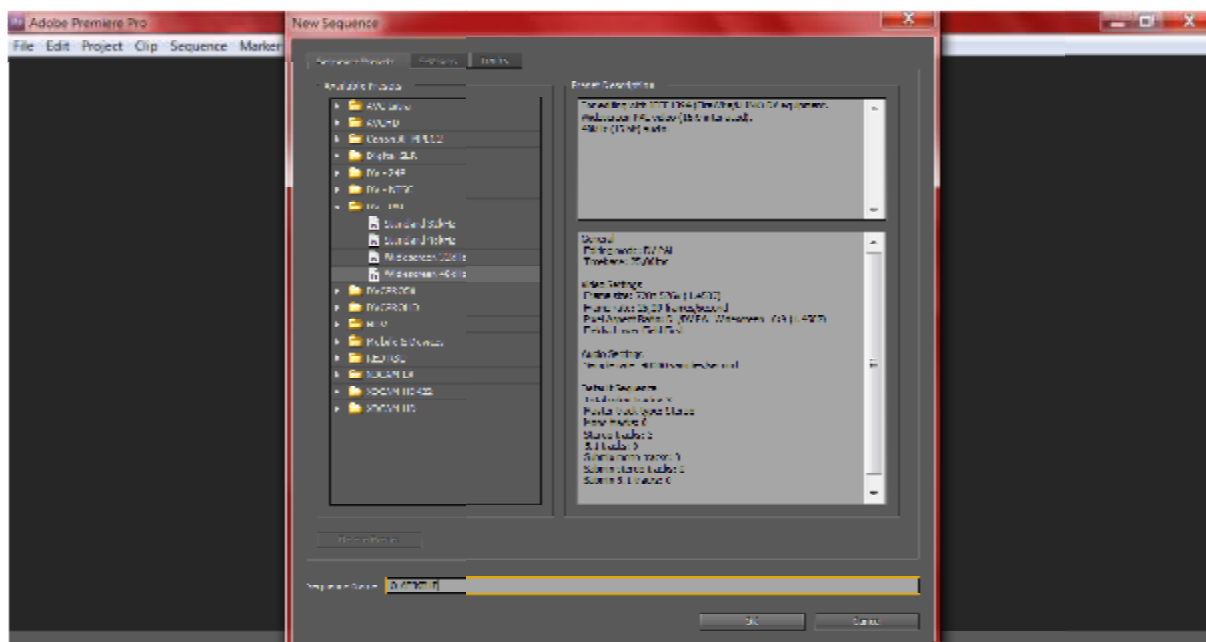


Εικόνα 42: New Project

2. Σ' αυτό το σημείο ανοίγει η καρτέλα του New Sequence που δημιουργήσαμε και από τα **Sequence Present** επιλέγουμε το **frame rate** βίντεο.

Στην συγκεκριμένη Πτυχιακή εργασία εφαρμόστηκε **σύστημα μετάδοσης PAL** αφού αυτό χρησιμοποιείται στη χώρα μας και στην Ευρώπη.

Επιλέγουμε **DV-PAL Widescreen 48 kHz** [Εικόνα 29]. Ο ρυθμός καρέ κάθε κινούμενης εικόνας, είτε βίντεο, ορίζει πόσο σύχνα οι εικόνες περνούν ανά δευτερόλεπτο. Κλικ ok.



Εικόνα 43: DV-PAL Widescreen 48 kHz

- Το **NTSC** ή **National Television Systems Committee** είναι το τηλεοπτικό πρότυπο που χρησιμοποιείται ως επί το πλείστον στην Αμερική, στο Ταϊβάν, στην Ιαπωνία και στην Κορέα.
- Το **PAL** ή **Phase Alternating Line** είναι το τηλεοπτικό πρότυπο που χρησιμοποιείται ως επί το πλείστον στην Ευρώπη, στη Βραζιλία, στην Αλγερία και στην Κίνα.

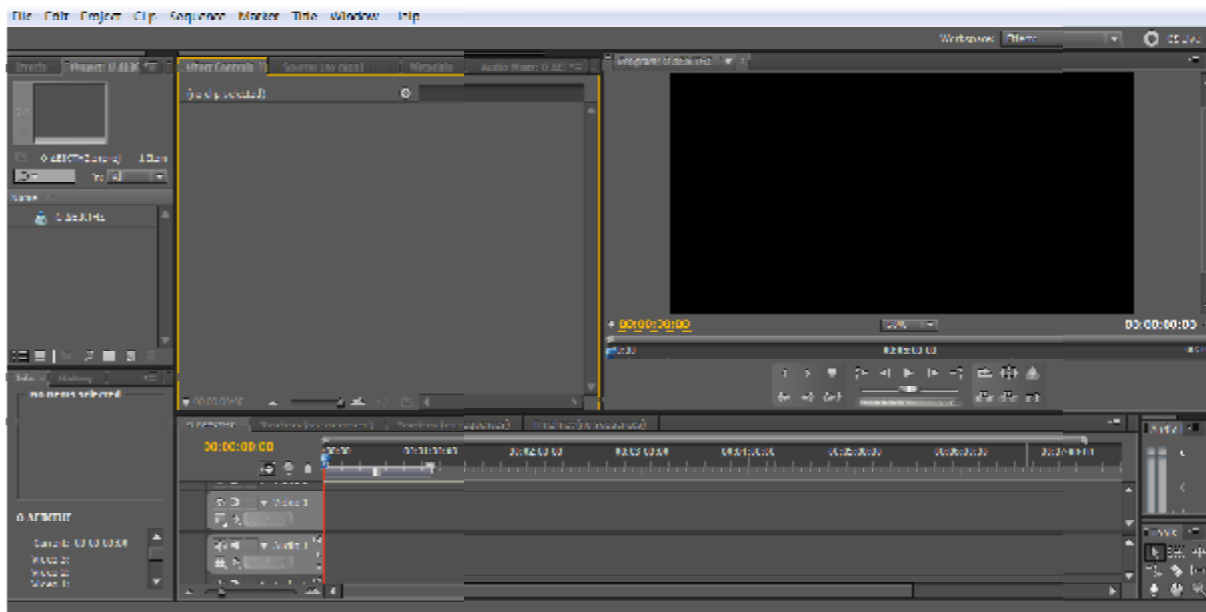
3.7.3 Προετοιμασία του χώρου εργασίας

Το περιβάλλον εργασίας του προγράμματος μοντάζ, μπορεί ο χρήστης να το διαμορφώσει όπως θέλει. Από το μενού εργασίας, κάνοντας κλικ στο Window εμφανίζονται όλες οι επιλογές παραθύρων. Έτσι ο χρήστης μπορεί να ενεργοποιήσει ή να απενεργοποιήσει γραμμές εργαλείων και παράθυρα. Τα παράθυρα που επιλέξαμε να φαίνονται είναι τα εξής:

Τα παράθυρα **timeline, Workspace editing, effects, tools**.

Αυτό είναι το αποτέλεσμα του περιβάλλοντος εργασίας που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

[Εικόνα 30]

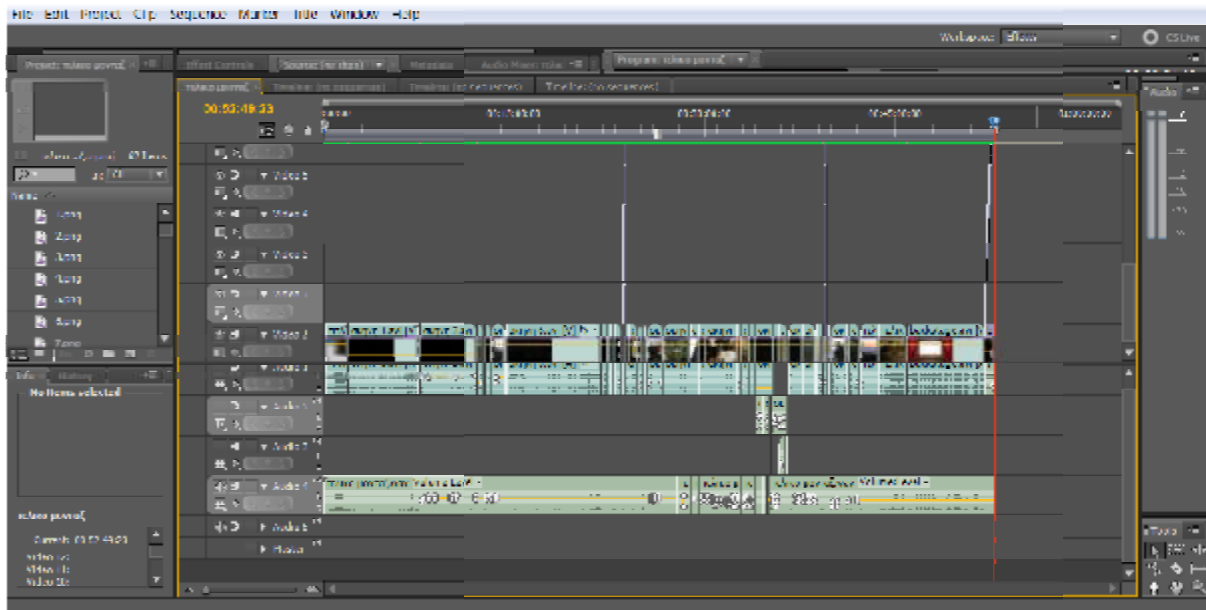


Εικόνα 44: Το περιβάλλον εργασίας premiere cs5.5

3.7.4 Το sequence του project

Εδώ παρατηρούμε τ' αρχεία, όπως εικόνες, βίντεο και ήχοι που έχουν χρησιμοποιηθεί.

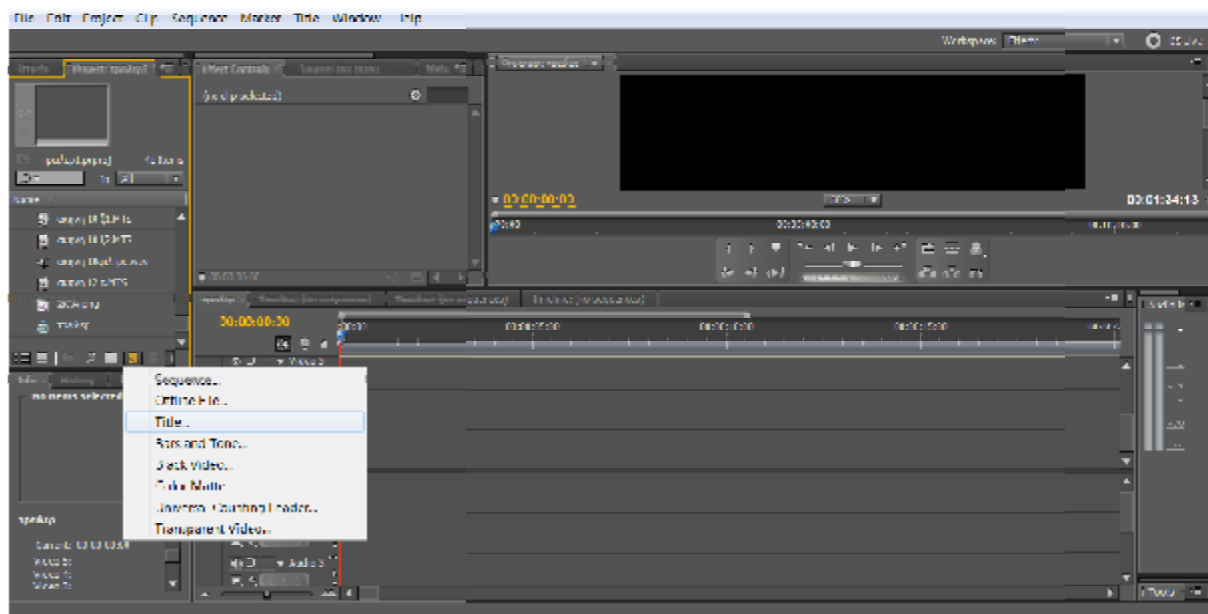
[Εικόνα 31]



Εικόνα 45: Το sequence του project

3.7.5 Το πάνελ Project

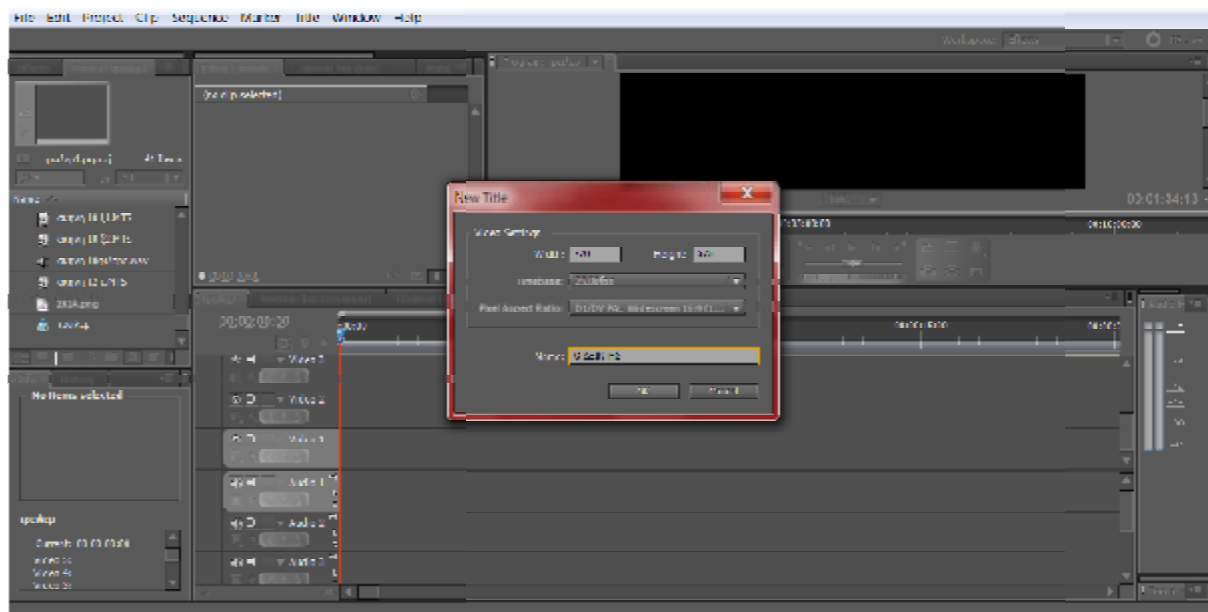
Για να εισάγουμε βίντεο, ήχους, εικόνες στο Premiere, από το μενού επιλέγουμε [Εικόνα 32]



Εικόνα 47: New Item

2. New Title

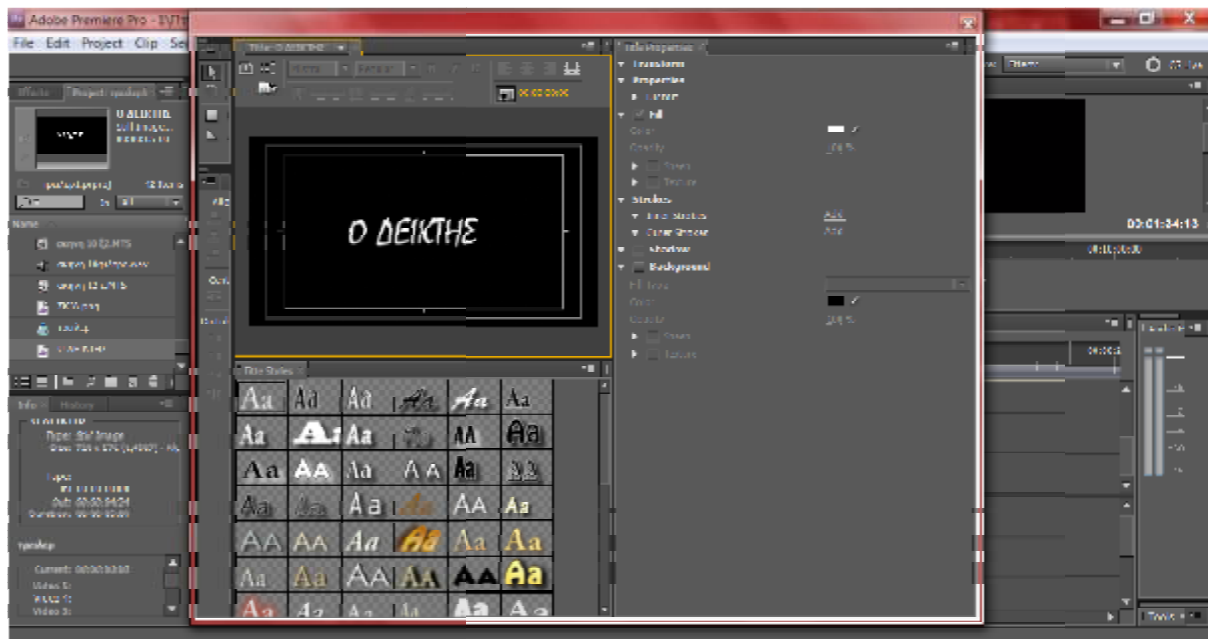
Στη συνέχεια εμφανίζεται το παράθυρο του **New Title** και στο Name εισάγουμε την ονομασία του τίτλου που θέλουμε να φτιάξουμε και θα αποθηκευτεί στο Project σαν αρχείο με την ονομασία που θα του δώσουμε. Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο τίτλος θα είναι «**Ο ΔΕΙΚΤΗΣ**» και πατάμε οκ. [Εικόνα 34]



Εικόνα 48: New Title

3. Title: Ο ΔΕΙΚΤΗΣ

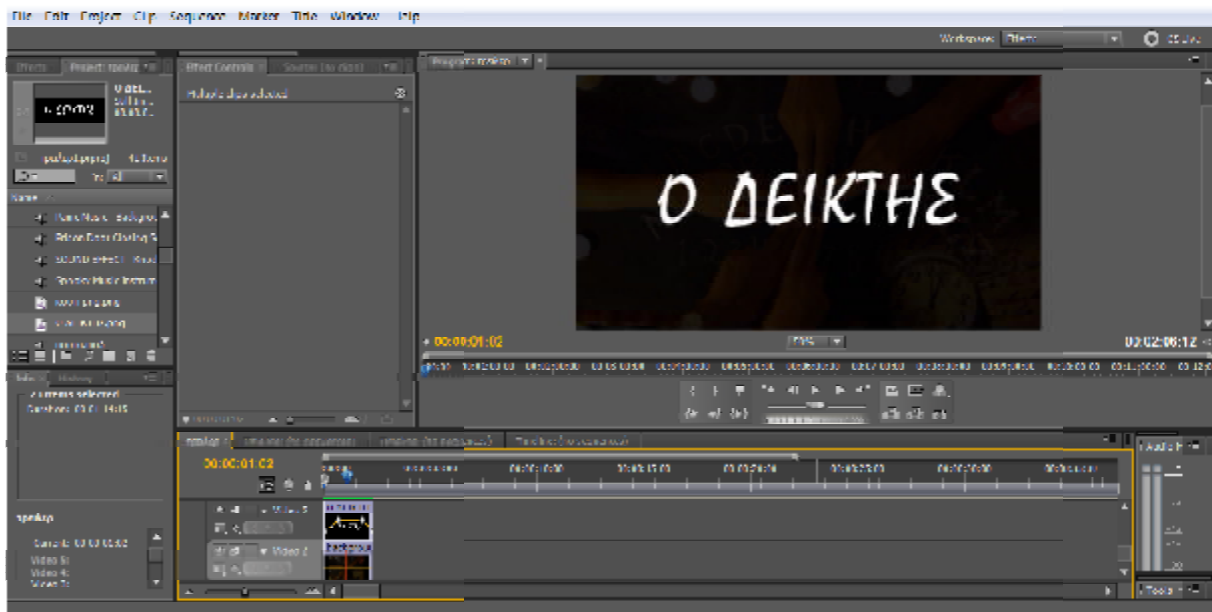
Έπειτα στο κείμενο πληκτρολογούμε σε **ποιό σημείο** θέλουμε να φαίνεται ο τίτλος, την **γραμματοσειρά**, το **χρώμα**. Εδώ θέλουμε να είναι στη **μέση ο τίτλος**, με **λευκά γράμματα** και η **γραμματοσειρά να είναι Mistral**. Για να αποθηκευτεί πατάμε το «X» Οπότε τ' αποτέλεσμα θα είναι αυτό.[Εικόνα 35]



Εικόνα 49: Title: Ο ΔΕΙΚΤΗΣ

4. Τελικό αποτέλεσμα

Για να εισάγουμε τον τίτλο στο **Timeline** σέρνουμε το αρχείο, «Ο ΔΕΙΚΤΗΣ», που έχει αποθηκευτεί στο **Project**. Αν θέλουμε να εισάγουμε και μία εικόνα να εμφανίζεται ταυτόχρονα το αποτέλεσμα θα είναι έτσι. [Εικόνα 36]



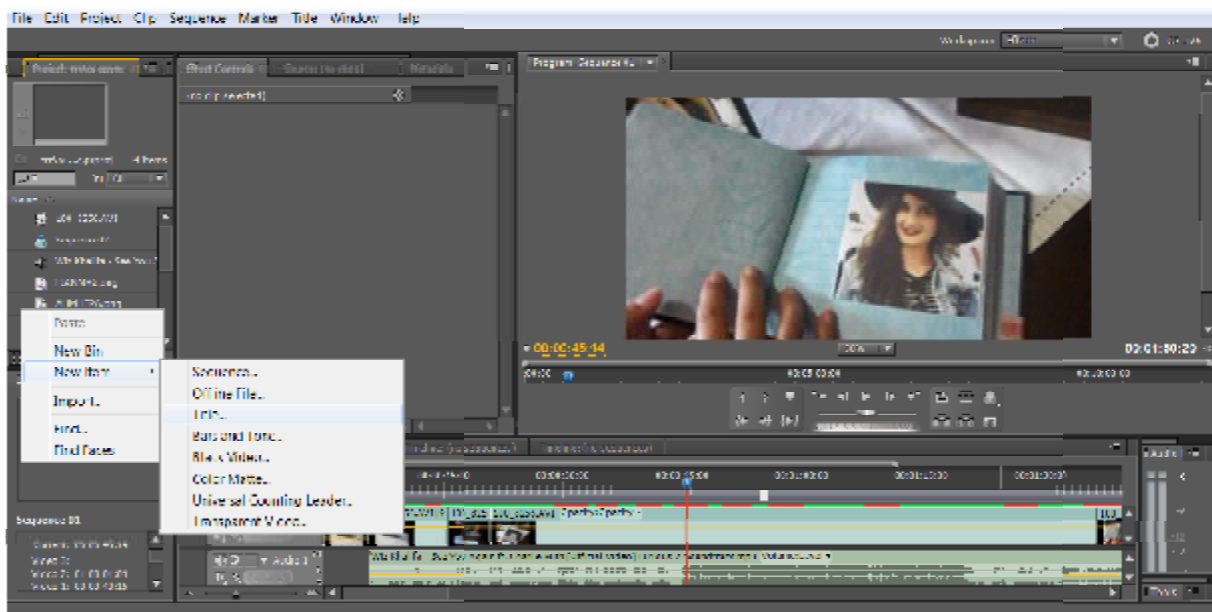
Εικόνα 50: Τελικό αποτέλεσμα

3.8.1 Τίτλοι αρχής

Για τους τίτλους αρχής χρησιμοποιήσαμε στο **Adobe Premiere CS5.5**, το **Title**.

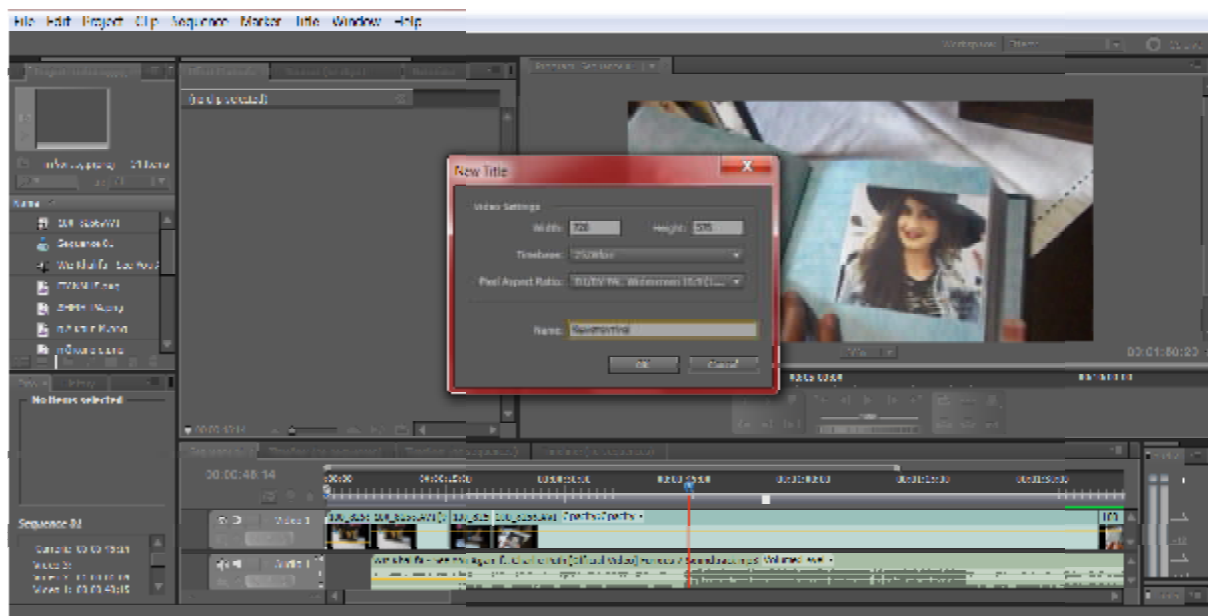
Πατάμε δεξί κλικ στο **Project**

- **New Item**
- **Title**



Εικόνα 51: Title

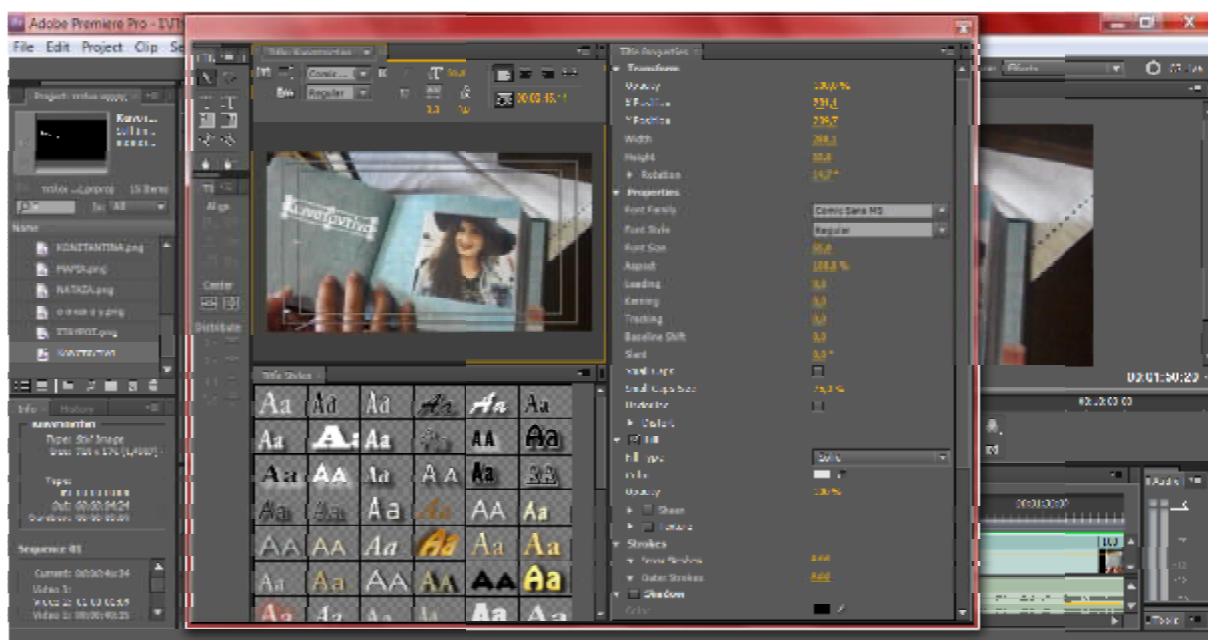
Στο **New Title** γράφουμε την ονομασία που επιθυμούμε για δική μας διευκόλυνση, το οποίο



Εικόνα 52: Ονομασία

θα εμφανίζεται στο Project, ως αρχείο τίτλου.

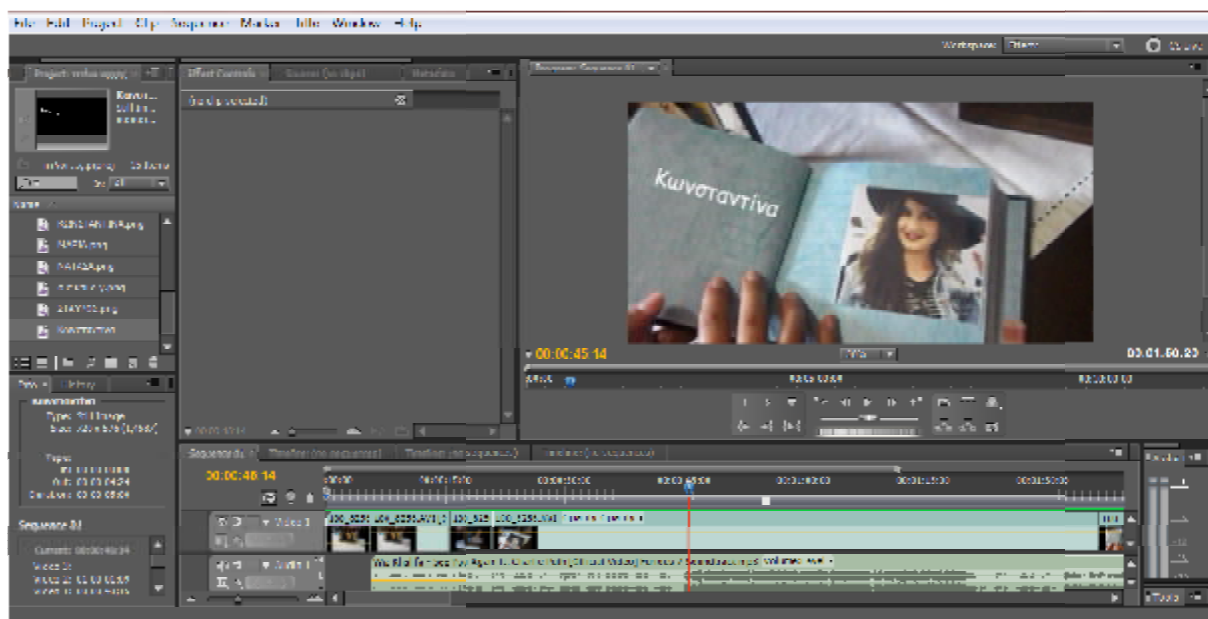
Έπειτα γράφουμε το όνομα το οποίο θέλουμε και το τοποθετούμε όπου επιθυμούμε. Στο



Εικόνα 53: Ρυθμίσεις Τίτλου

συγκεκριμένο έγινε χρήση της γραμματοσειράς **Comic Sans MS**.

Το τελικό αποτέλεσμα θα είναι αυτό.



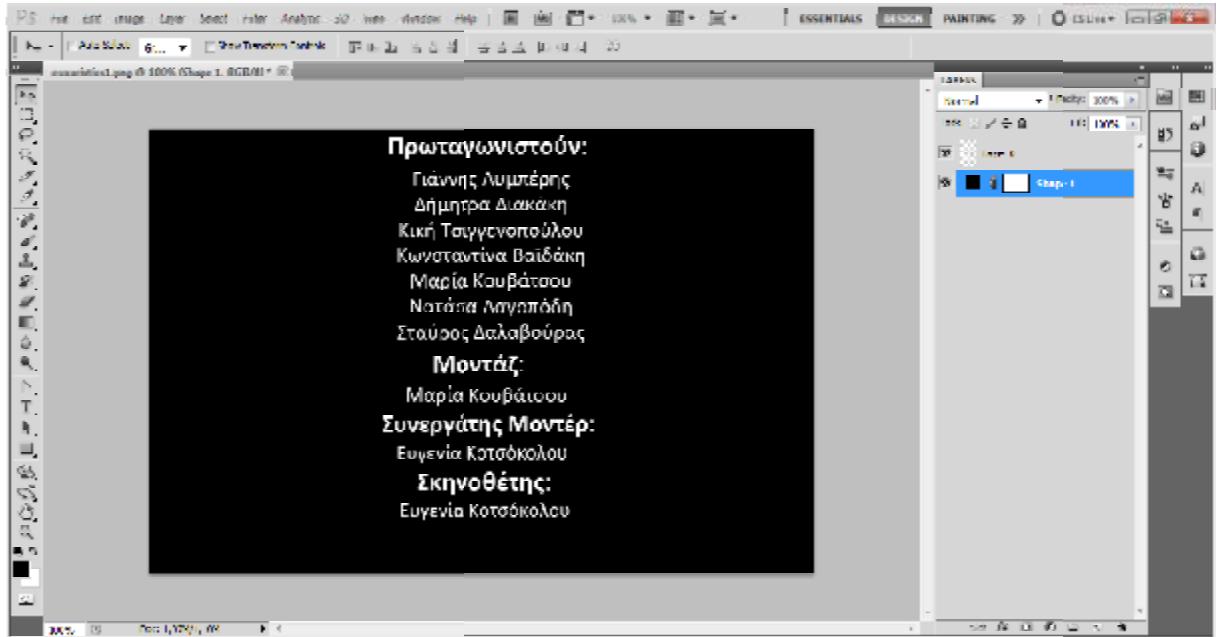
Εικόνα 54: Τελικό Αποτέλεσμα

3.8.2 Τίτλοι τέλους

Για τους τίτλους τέλους υπάρχουν δύο τρόποι για να γίνουν. Ο ένας είναι συνδυαστικός, να χρησιμοποιήσουμε δύο προγράμματα, το **Adobe Photoshop CS5** και το **Adobe Premiere CS5.5**. Ο άλλος είναι απ' το πρόγραμμα **Adobe Premiere CS5.5** να γίνει μέσω του **Title**. Εμείς επιλέξαμε τον συνδυαστικό τρόπο. Αρχικά όλα γράφτηκαν στο **Adobe Photoshop CS5** και στη συνέχεια μεταφέρθηκαν στο **Adobe Premiere CS5.5** ως αρχεία εικόνων ***.png**. Είναι ένας εύκολος τρόπος, που διευκολύνει στην κίνηση των τίτλων τέλους.

Χρήση Adobe Photoshop CS5

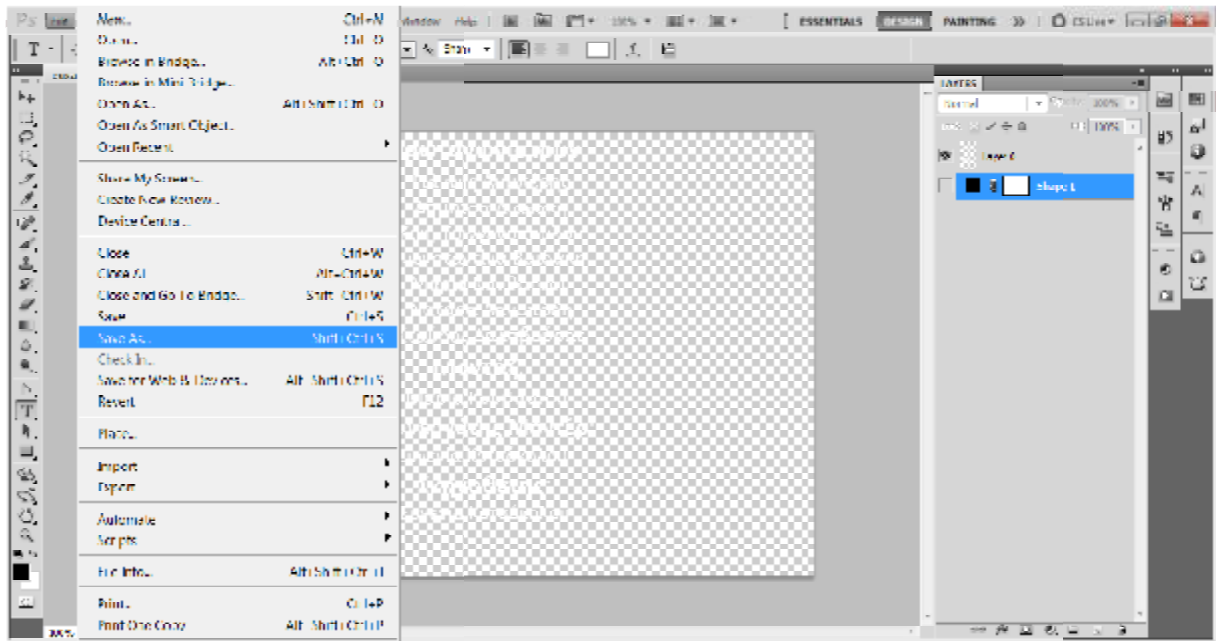
- Δημιουργία τίτλων τέλους.



Εικόνα 55: Τίτλοι Τέλους

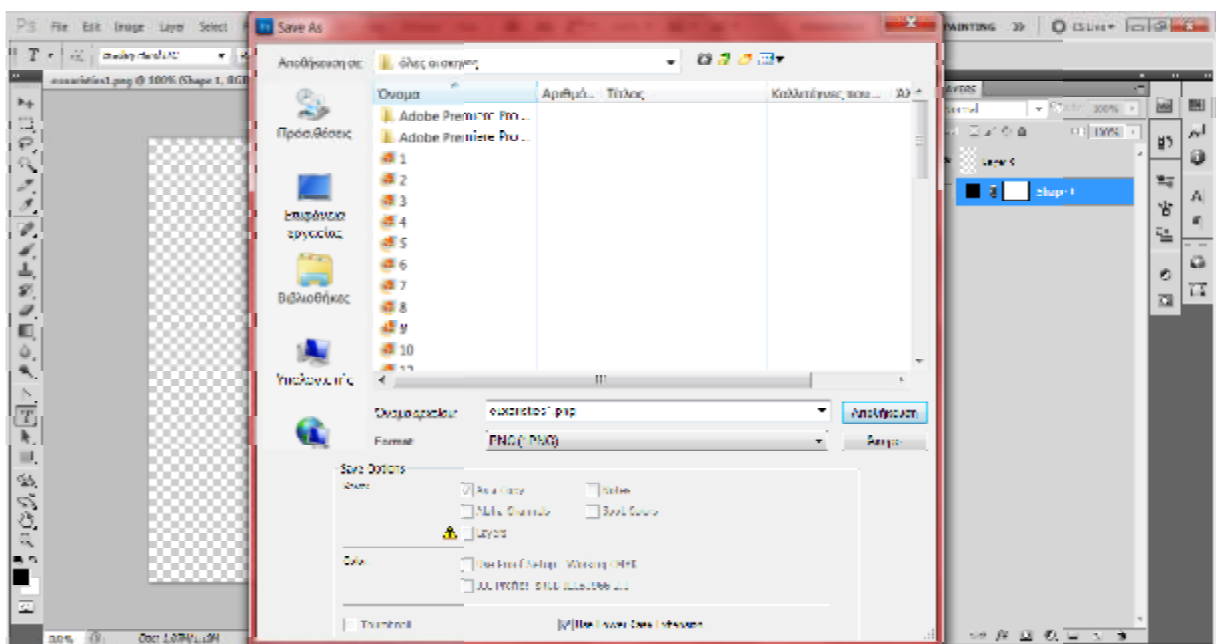
- Αποθήκευση του αρχείου ως εικόνα ***.png** ώστε να είναι διάφανο και να κάνουμε οποιαδήποτε χρήση background θέλουμε στο **Adobe Premiere CS5.5**. Επίσης με τον ίδιο τρόπο έγιναν και οι υπόλοιπες εικόνες που γίνονται χρήση στους τίτλους τέλους.

- **File**
- **Save as**



Εικόνα 56: Save as..

- Επιλογή ως αρχείο (*.PNG)



Εικόνα 57: Αποθήκευση αρχείου

Χρήση Adobe Premiere CS 5.5

Έπειτα χρησιμοποιούμε το **Adobe Premiere CS 5.5**, για να εφαρμόσουμε την εικόνα που δημιουργήσαμε στο προηγούμενο πρόγραμμα. Ομοίως, και τις υπόλοιπες εικόνες για τους τίτλους τέλους.

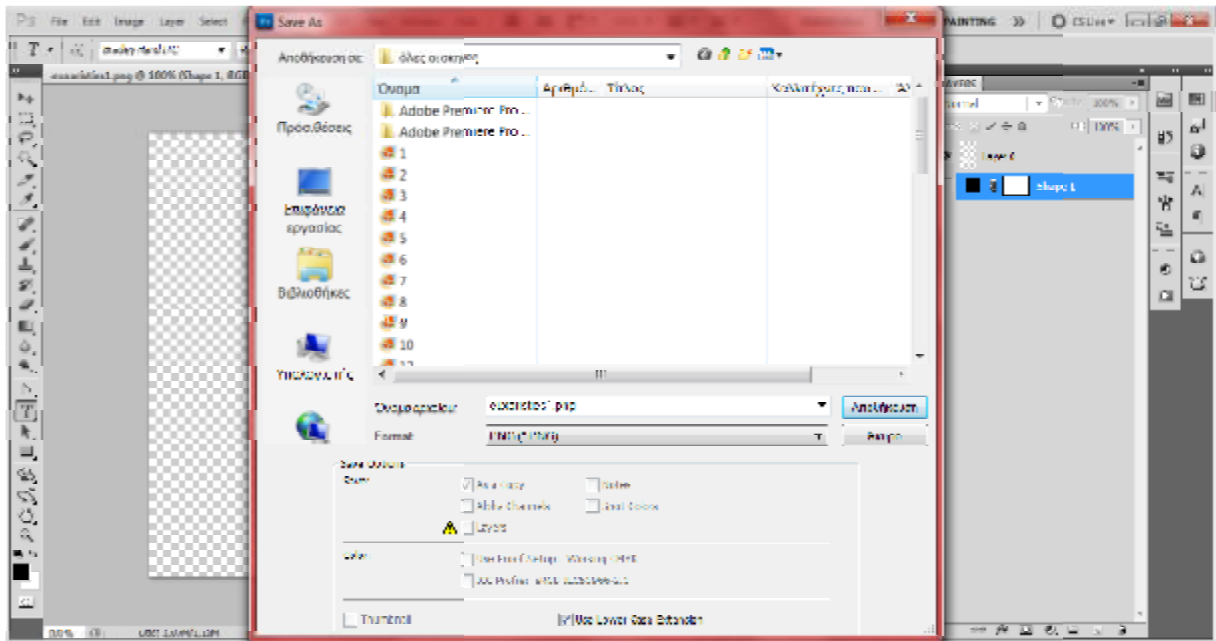
- **File**



Εικόνα 58: Import

- **Import**

Σ' αυτό το σημείο επιλέγουμε τις εικόνες που θέλουμε να προσθέσουμε στο πρόγραμμα και πατάμε Άνοιγμα.



Εικόνα 59: Άνοιγμα για εισαγωγή εικόνας

Έπειτα σέρνουμε τις εικόνες απ' το **Project** στο **Timeline**, για να γίνει επεξεργασία στη



Εικόνα 60: Εισαγωγή εικόνας απ' το Project στο Timeline

συχνότητα που θα κατεβαίνουν οι εικόνες μας.

Επίσης θα προσθέσουμε μια εικόνα για **background**, με τον ίδιο τρόπο.



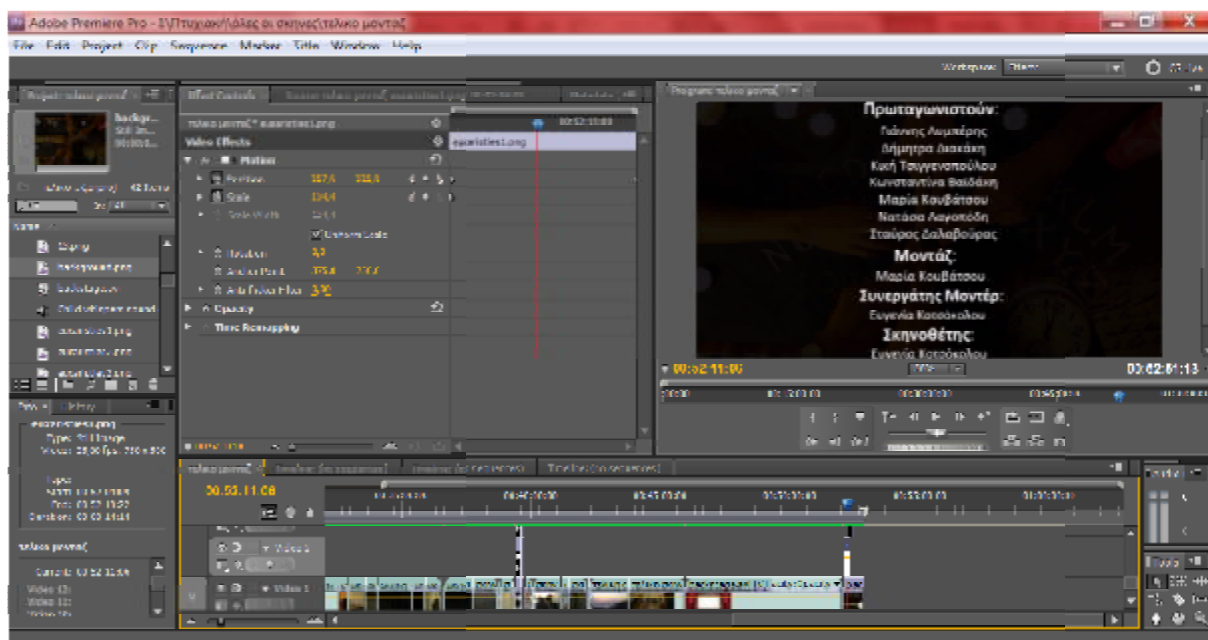
Εικόνα 61: Εισαγωγή εικόνας για background

Τέλος, θα κάνουμε την επεξεργασία στις εικόνες για να κατεβαίνουν με την **ίδια ταχύτητα**.

Πάμε στα **Effect Controls**.

- **Motion**
- **Position**

Βάζουμε **key frames**. Το ένα key frame μπαίνει για να έχουμε ένα σταθερό σημείο και στη συνέχεια το επόμενο θα μπει για να δώσουμε κίνηση.



Εικόνα 62: Εισαγωγή key frames

3.9 Πρόγραμμα ήχου AUDACITY

3.9.1 Χαρακτηριστικά του Audacity

Το Audacity είναι πρόγραμμα ψηφιακής επεξεργασίας ήχου και ηχογράφησης, που κυκλοφορεί σαν ελεύθερο λογισμικό και είναι ανεξάρτητο πλατφόρμας. Είναι διαθέσιμο για Windows, Mac OS X, Linux και BSD.

Μερικές από τις δυνατότητες του Audacity είναι:

- Εισαγωγή και εξαγωγή αρχείων WAV, AIFF, MP3.
- Οι εκδόσεις 1.2.5, 1.3.2 και μεταγενέστερες υποστηρίζουν επίσης την κωδικοποίηση Free Lossless Codec (FLAC).
- Η έκδοση 1.3.6 και οι μεταγενέστερες υποστηρίζουν και επιπλέον είδη αρχείων όπως WMA, AAC, AMR και AC3 από την βιβλιοθήκη FFmpeg.
- Ηχογράφηση και παίξιμο αρχείων ήχου.
- Επεξεργασία ήχων μέσω λειτουργιών Αποκοπής, Αντιγραφής και Επικόλλησης (Cut,

Copy, Paste) με απεριόριστη δυνατότητα Αναίρεσης (Undo).

- Μίξης πολλών-διαφορετικών καναλιών ήχου.
- Δυνατότητες ψηφιακών εφέ ήχου και εγκατάσταση επιπρόσθετων χαρακτηριστικών (plug-ins). Επιπρόσθετα εφέ μπορούν να γραφούν με την γλώσσα Nyquist.
- Επεξεργασία έντασης κυματομορφής.
- Αφαίρεση θορύβου.
- Φασματική επεξεργασία ήχου χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο μετασχηματισμού Fourier.
- Υποστήριξη πολλαπλών καναλιών με συχνότητες δειγματοληψίας μέχρι 96Khz με 32bits σε κάθε δείγμα.
- Δυνατότητα λεπτομερών ρυθμίσεων στην ταχύτητα παιξίματος του ήχου κρατώντας σταθερό το ρυθμό-τόνο (pitch-tempo συχνοτήτων). Μια τέτοια λειτουργία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον συγχρονισμό ήχου με κινούμενη εικόνα.
- Δυνατότητα αλλαγής ρυθμού-τόνου (pitch-tempo συχνοτήτων) χωρίς μεταβολή της ταχύτητας παιξίματος.
- Υποστήριξη σύγχρονων χαρακτηριστικών λογισμικών επεξεργασίας πολυκάναλων ήχων συμπεριλαμβανομένων δυνατοτήτων πλοήγησης, μεγέθυνσης, Αντιγραφής-Αποκοπής-Επικόλλησης κλπ.
- Αυτόματη μετατροπή αναλογικών κασέτων σε ψηφιακή μορφή. Ο ενσωματωμένος αλγόριθμος εύρεσης παύσεων μεταξύ κομματιών χρησιμοποιείται για την αποθήκευση κάθε κομματιού-τραγουδιού σε ξεχωριστό αρχείο.
- Δυνατότητα εγκατάστασης σε διαφορετικά λειτουργικά όπως: Microsoft Windows,

Mac OS X, και συστήματα Unix όπως Linux-BSD).

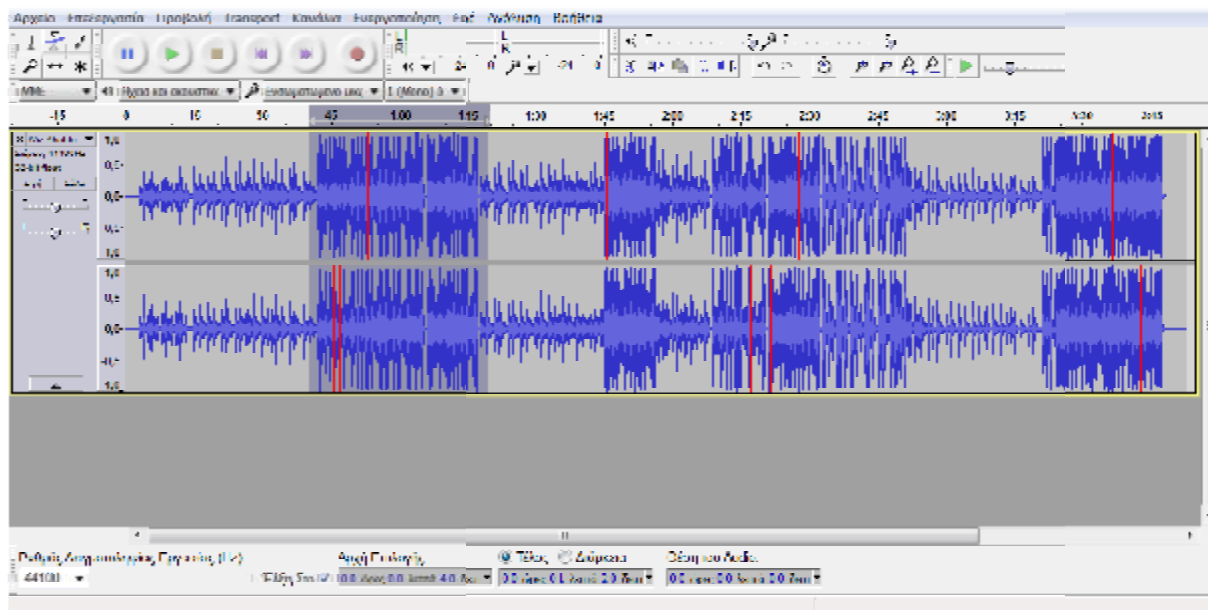
- Η τελευταία σταθερή έκδοση υποστηρίζει Windows 98/ME/2000/XP/Vista, αλλά τα Windows 95 και NT δεν υποστηρίζονται. Για την υποστήριξη Windows 7 οι προγραμματιστές προτείνουν την τελευταία δοκιμαστική - beta έκδοση 1.3.x Beta.
- Το Audacity χρησιμοποιεί το λογισμικό-βιβλιοθήκη wxWidgets ώστε το περιβάλλον εργασίας να είναι παρόμοιο όταν τρέχει σε διαφορετικά λειτουργικά συστήματα.
- Το Audacity μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μετα-επεξεργασία πολλών ειδών αρχείων ήχου, συμπεριλαμβανομένου και τα podcasts. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ολοκλήρωση podcasts προσθέτοντας εφέ όπως κανονικοποίηση έντασης ήχου, αποκοπές κομματιών, έλεγχο έντασης ήχου (σιγά-σιγά δυνάμωση-αποδυνάμωση ήχου - fade-in/fade-out).

3.9.2 Χρήση του Audacity

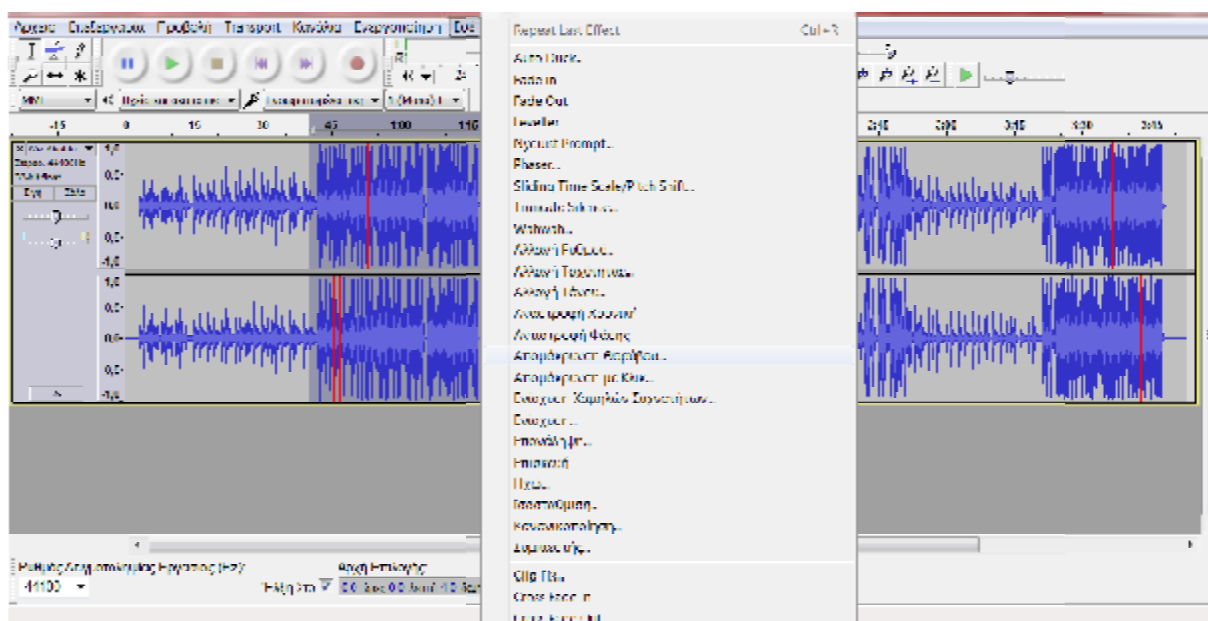
Έγινε χρήση του προγράμματος Audacity, για την επεξεργασία ήχου, ώστε να εξαλείψει περιβαλλοντικούς θορύβους της ταινίας.

Στο πρόγραμμα Audacity έγινε εισαγωγή του ήχου της ταινίας, επίσης σκηνές μεμονομένες απ' την ταινία, αλλά και επεξεργασία διάφορων ήχων που έγιναν εφέ στη ταινία. Εδώ βάλαμε τον ήχο της ταινίας.

Στη συνέχεια βρίσκουμε το σημείο στο οποίο το πρόγραμμα έχει βρεί κάποιο πρόβλημα στον ήχο και σαν ένδειξη το έχει με κόκκινο χρώμα. Οπότε παίρνουμε τα κατάλληλα μέτρα για την εξαλειψή του. Αρχικά επιλέγουμε το σημείο το οποίο έχει την ένδειξη. [Εικόνα 63]



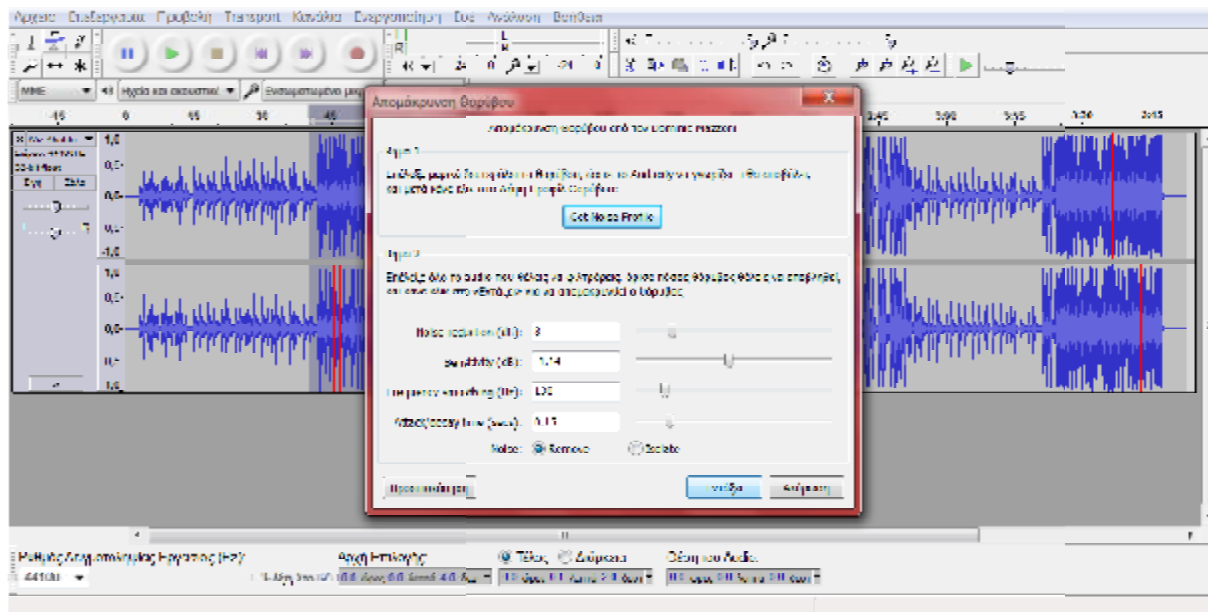
Εικόνα 63: Επιλέγουμε το σημείο



Εικόνα 64: Εφέ

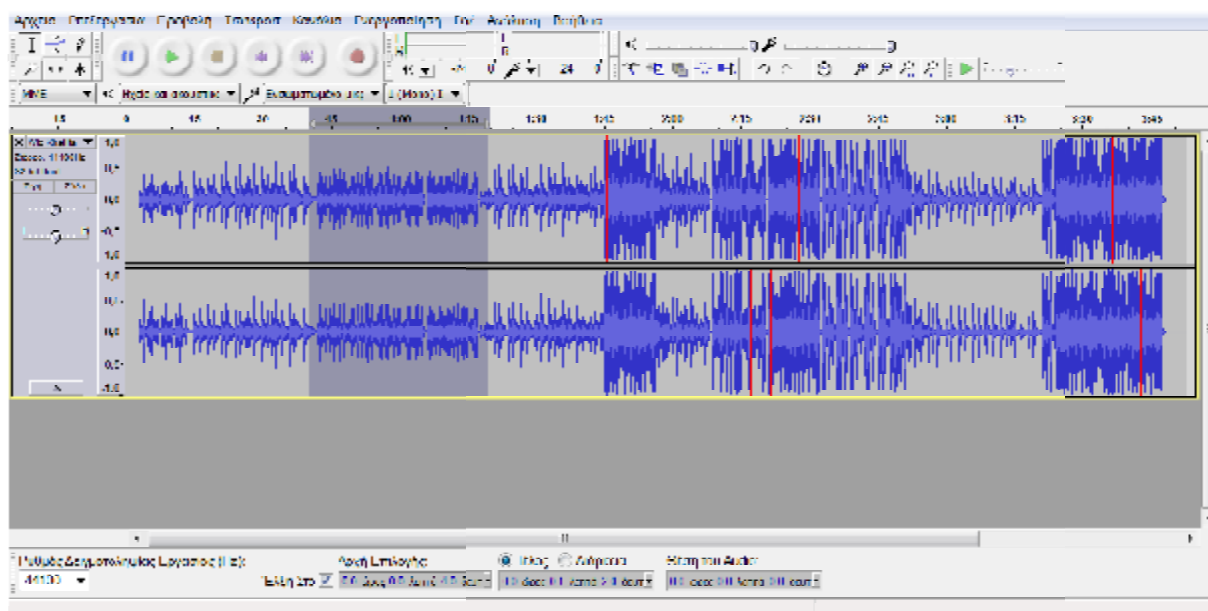
Έπειτα πάμε στην επιλογή **Εφέ** και πατάμε **Απομάκρυνση θορύβου**. [Εικόνα 64]

Ρυθμίζουμε τις επιλογές για το πόσο θέλουμε για ν' απομακρύνουμε τον θόρυβο και αρχικά πατάμε το **Get Noise Profile**, για να δούμε τα' αποτέλεσμα και μετά την επιλογή **Εντάξει**.



Εικόνα 65: Get Noise Profile

[Εικόνα 65]



Εικόνα 66: Το τελικό αποτέλεσμα

Το **τελικό αποτέλεσμα** στο συγκεκριμένο σημείο που επιλέξαμε είναι το εξής: [Εικόνα 66]

3.10 Trailer

Ένα τρέιλερ (επίσης γνωστό ως μια προεπισκόπηση) είναι μια διαφήμιση ή μια διαφήμιση για μια ταινία μεγάλου μήκους που θα εκτεθούν στο μέλλον σε έναν κινηματογράφο, το αποτέλεσμα της δημιουργικής και τεχνικής εργασίας. Το τρέιλερ φαίνεται, πριν αρχίσει η ταινία. τρέιλερ ταινιών έχουν γίνει πλέον δημοφιλή σε DVD και Blu-ray, καθώς και στο διαδίκτυο και σε φορητές συσκευές. Τα τρέιλερ έχουν επίσης υιοθετηθεί ως μέσο προώθησης για τηλεοπτικές εκπομπές, βίντεο παιχνίδια, βιβλία, και θεατρικές εκδηλώσεις / συναυλίες.

3.10.1 Δημιουργία Trailer

1. Τίτλος

Η δημιουργία του τίτλου έχει προαναφερθεί σ' άλλη ενότητα (βλ. **3.8 Δημιουργία Τίτλου**)

Εισάγουμε τον τίτλο που θέλουμε να βάλουμε. Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο τίτλος θα είναι «Ο ΔΕΙΚΤΗΣ».[Εικόνα 67]



Εικόνα 67: Τίτλος "Ο ΔΕΙΚΤΗΣ"

2. Αφήγηση – Voice Over

Στην ταινία μας υπάρχει το είδος της αφήγησης ή αλλιώς η τεχνική Voice Over.

Η τεχνική Voice Over Voice-over, ή αλλιώς off-camera ή off-stage commentary, έχει την εξής έννοια :

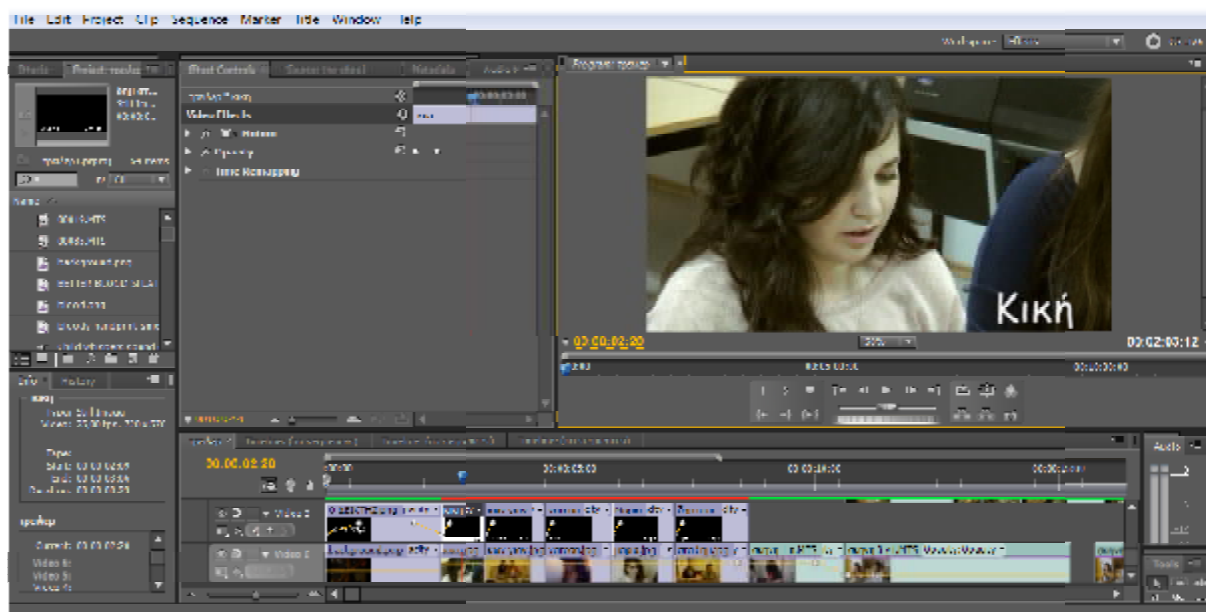
Είναι μια τεχνική παραγωγής, όπου μια φωνή, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ραδιόφωνο, τηλεοπτική παραγωγή, σκηνοθεσία, θέατρο, ή άλλες παρουσιάσεις. Το voice-over διαβάζεται από μια δέσμη ενεργειών και μπορεί να μιλήσει με κάποιον που εμφανίζεται αλλού στην παραγωγή ή από έναν ειδικό voice talent. Είναι συνήθως προ-καταγεγραμμένο και τοποθετείται πάνω από την κορυφή ενός φιλμ ή βίντεο και χρησιμοποιείται συνήθως σε ντοκιμαντέρ ή εκθέσεις ειδήσεων για να εξηγήσει τις πληροφορίες. Η αφήγηση χρησιμοποιείται σε βιντεοπαιχνίδια και on-hold messages, καθώς και για τις ανακοινώσεις και πληροφορίες σε εκδηλώσεις και τουριστικούς προορισμούς. Μπορεί επίσης να διαβάσετε ζωντανά για εκδηλώσεις όπως παρουσιάσεις βραβείο.

Στην ταινία, το film-maker τοποθετεί τον ήχο μιας ανθρώπινης φωνής (ή φωνές) πάνω από τις εικόνες που εμφανίζονται στην οθόνη που μπορεί ή δεν μπορεί να σχετίζονται με τις λέξεις που πρόκειται να αναφερθούν. Κατά συνέπεια, voice-overs χρησιμοποιούνται μερικές φορές, για να δημιουργήσουν ειρωνική αντίστιξη. Επίσης, μερικές φορές μπορεί να είναι τυχαίες φωνές που δεν συνδέονται άμεσα με τους ανθρώπους που βλέπεις στην οθόνη. Στα έργα της φαντασίας, το voice-over αντικατοπτρίζει συχνά έναν χαρακτήρα που το παρελθόν του, ή πρόσωπο ξένο από την ιστορία , έχει συνήθως μια πιο ολοκληρωμένη γνώση των γεγονότων στην ταινία από τους άλλους χαρακτήρες. Μερικές φορές, το voice-over μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να βοηθήσει τη συνέχεια σε επεξεργασία, εκδόσεις των ταινιών, προκειμένου το κοινό να αποκτήσει μια καλύτερη κατανόηση του τι έχει πάει στην ανάμεσα σκηνή.

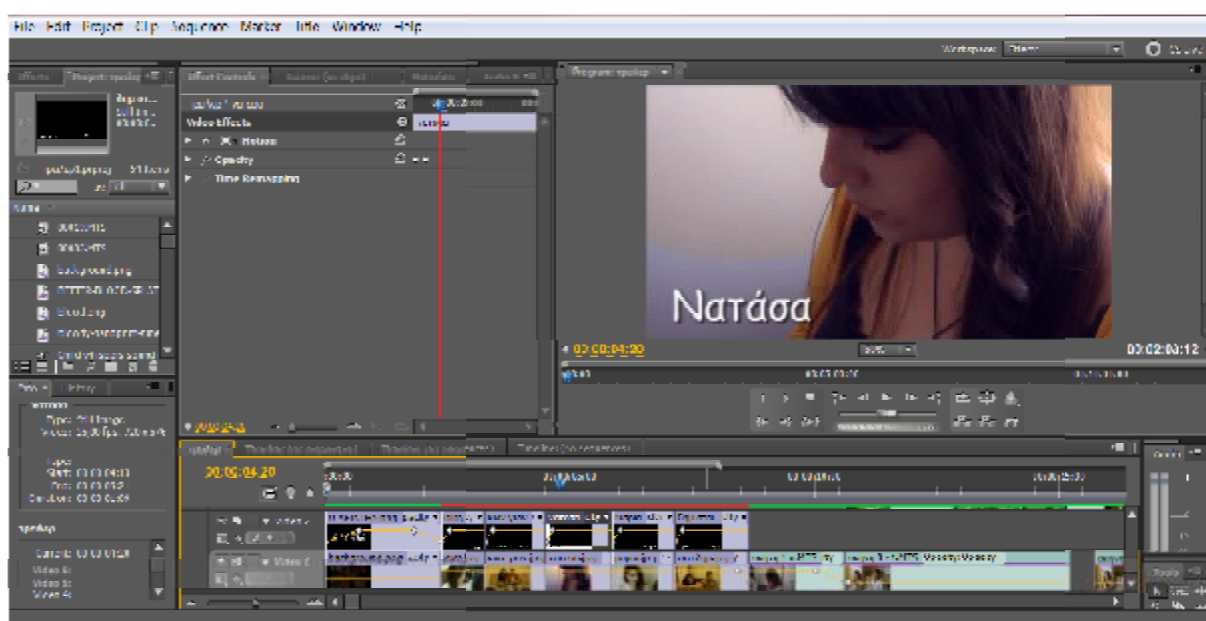
Στην περίπτωση του δικού μας τρέιλερ, το voice-over χρησιμοποιήθηκε για να προστεθεί η φωνή του αφηγητή κάτω από τα πλάνα της δράσης ενώ οι άλλοι ήχοι ήταν χαμηλοί.

3. Ονόματα Χαρακτήρων

Κατά τη διάρκεια ενός τρέιλερ είναι πολύ συχνό φαινόμενο η εμφάνιση των ονόματων απ' τους χαρακτήρες της ταινίας. Αυτή η διαδικασία πραγματοποιήθηκε στο τρέιλερ «Ο ΔΕΙΚΤΗΣ». [Εικόνα 68], [Εικόνα 69]



Εικόνα 68: Ονόματα Χαρακτήρων



Εικόνα 69: Ονόματα Χαρακτήρων

4. Ένωση Πλάνων

Στη συνέχεια που είναι από τις πιο σημαντικές διαδικασίες στο τρέιλερ είναι η Ένωση Πλάνων και μπορεί να γίνει με το κόψιμο (Cut), το Fade in-out, την ανάμειξη (Dissolve) κλπ. Στη δική μας περίπτωση οι διαδικασίες που χρησιμοποιήσαμε στο τρέιλερ ήταν το κόψιμο και το Fade in-out.

5. Background Music

Τέλος, η μουσική υπόκρουση του trailer, που ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια του, δημιουργεί μια ατμόσφαιρα, την οποία εμείς επιλέγουμε να δώσουμε στον θεατή.

Στην συγκεκριμένη περίπτωση η ατμόσφαιρα που επιλέξαμε, είναι το είδος της αγωνίας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Βίντεο Μοντάζ, Χρήστος Κ. Κάρλος
- Στάδια μίας Ταινίας, Περικλής Χούρσογλου, Μάρτιος 2005
- Εγχειρίδιο τηλεόρασης, Γ. Καλλίρης, Μ. Ματσιώλα, Αριστοτέλειο πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 2004
- Siety Emmanuel. Το πλάνο, Πατάκης, 2007
- Η τέχνη της αναλογικής και της ψηφιακής φωτογραφίας, Τάσος Σχίζας, 4η ψηφιακή έκδοση, Ιούνιος 2011, www.photoeidolo.gr
- Από τον Κώστα Μαθιό, Σύμβουλο Φωτισμού του LUCARTE, Περιοδικό ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ 1997
- Thomas A. Ohanian, Michael E. Philips (1996) Digital Filmmaking, The changing Art and craft of Making Motion Pictures, Focal Press
- Ben Long, Sonja Schenk (2000) Digital Filmmaking Handbook. Charles River Media
- Dan Ablan, Digital Cinematography and Directing. New Riders

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

- <http://www.imdb.com/Glossary/>
- http://movieworkshops.com/webal_DFS/
- <http://classes.yale.edu/film-analysis/index.htm>
- http://www.internetcampus.com/tvp_ind.htm
- http://www.internetcampus.com/tvp_ind.htm
- <http://www.waikato.ac.nz/film/handbook/glossary.html#general>
- http://www.sfu.ca/sca/Manuals/ZAAPf/f/Fsnd_Lect_3.html
- <http://www.filmsound.org/terminology/sound-terms.htm>
- <http://web.inter.nl.net/users/anima/index.htm>
- <http://elokuvantaju.uiah.fi/2001/english/english.jsp>
- <http://cine-talk.blogspot.com>
- <http://camerastyloonline.wordpress.com>
- <http://www.avmentor.gr>
- <http://eu1.1host.gr/~aspromav/wordpress>
- <http://en.wikipedia.org>
- <http://www.cinemainfo.gr>
- <http://www.in2life.gr>
- <http://prima-digital.blogspot.gr/p/tck.html?m=1>
- http://www.facebook.com/note.php?note_id=108489812504985 (Ο Φωτισμός στο σινεμά)
- <http://camerastyloonline.wordpress.com/2010/09/24/ά-ί-έ-1/> («Ο κινηματογράφος είναι μια τέχνη συλλογική» συνέντευξη με τον Γιώργο Αρβανίτη, διευθυντή φωτογραφίας διεθνούς φήμης και πρόεδρο της κριτικής επιτροπής στο 16ο Διεθνές Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού

Μήκους Δράμας 2010)

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

- Σκηνή (σειρά γεγονότων - "θάνατος")
- (Εσωτερικά φορίσματα)
 - (Επίτια - ΤΕΣ)
 - χρόνος τελείας: διάφορες ώρες
 - πραγματικός χρόνος: α' πλάνο:
 - β' πλάνο:
 - γ' πλάνο:
 - δ' πλάνο:

- πρόσωπα: Μαρία, Δημήτρα, Σταύρος, Κική, Κυριακίνα, Γιάννης, Βατάσα.

Σενάριο - Διάλογοι:

(μία εβδομάδα μετά)

Πρώτο πλάνο: Σταύρος - Δημήτρα / Σαφίρα
(βράδυ)

- Η Δημήτρα διαβάζει ταμπλιέτ στο κρεβάτι και δίπλα ο Σταύρος κοιμάται. Σαφίρα ο Σταύρος σηκώνεται για πολλαπλή φορά - τραυμαμένος από έσσυ



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

ΣΚΗΝΗ: 1 (Μαρία-Δήμητρα)

ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ: Σπίτι Μαρίας-Δήμητρας

ΜΕΡΑ/ΝΥΧΤΑ: Παρελθόν/Παρόν

ΔΗΜΗΤΡΑ: *(Μαγειρεύει και σιγοτραγουδάει, κοιτάζει το ρολόι)*

«Πού είναι; Ακόμα να έρθει απ τη σχολή;»

ΜΑΡΙΑ: *(Μπαίνει βιαστικά στο σπίτι)*

«Πάω να κάνω ντουζ, είμαι κομμάτια!!»

ΔΗΜΗΤΡΑ: *(έκπληκτη κάπως)*

«Και γω καλά είμαι!! Πήρες το δώρο της Ντίνας;»

ΜΑΡΙΑ: «Ναι, στη τσάντα μου είναι. Μόλις βγώ θα στο δείξω.»

ΔΗΜΗΤΡΑ: *(Δεν άκουσε ότι θα της δείξει το δώρο)* «Ποιά κρατούσε σήμερα; 10 τσάντες έχει αφήσει έξω.. *(βγάζει το δώρο)* Ααα! Το έχει τυλίξει. Μάλιστα.. *(βλέπει το φλυτζάνι)* Πες μου ότι πήγε σε καφετζού *(φωνάζει προς τη Μαρία)* Πήγες σε μάγισσες, σε χαρτορίχτρες, να δεις πού χάνεται όλες τις νύχτες; Όχι τίποτα άλλο, έχεις και καλό παιδί εσύ..!»

(Βγαίνει η Μαρία και βλέπει τη Δήμητρα με το φλυτζάνι και τα γράμματα)

ΜΑΡΙΑ: «Τί λες; *(βλέπει τί κρατάει και λέει τσαντισμένη)* Δεν σου είπα ότι θα βγω εγώ να στο δείξω!!;»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Κάλα ρε, εντάξει. Δεν τ άκουσα. Πώς κάνεις έτσι;»

(Η Μαρία αρπάζει το φλυτζάνι και πάει στο σαλόνι)

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Πας καλά παιδάκι μου;»

ΜΑΡΙΑ: «Γιατί ανοίγεις τα πράγματά μου χωρίς να με ρωτάς;»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Καταρχήν δεν άκουσα ότι μου είπες να μην τ ανοίξω.. Συγγνώμη κιόλας, αλλά όταν εσύ ανοίγεις τα δικά μου πράγματα, σου λέω τίποτα; Έλεος δηλαδή..»

ΜΑΡΙΑ: «Ναι, εντάξει. Δεν είναι το ίδιο. Μπορείς να φύγεις;»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Ρε πας καλά; Τι έχεις; Μπορείς να μου πείς τι έγινε, γιατί δεν καταλαβαίνω..;»

ΜΑΡΙΑ: «Τίποτα ρε Δήμητρα.. Άσε με!» *(Σηκώνεται και πηγαίνει στο δωμάτιο)*

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Κυνηγητό θα παίζουμε!; Λέγε τώρα τι έχεις!;»

ΜΑΡΙΑ: «Τίποτα ρε παιδί μου. Πήγαινε να μαγειρέψεις.»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Ρε Μαρία την παλεύεις; Πες μου σε παρακαλώ τι έγινε; Αρχίζω και ανησυχώ..»
»

(Η Μαρία το σκέφτεται λίγο)

ΜΑΡΙΑ: «Ωραία. Κάτσε να σου πω.»

(Η Δήμητρα κάθεται και ακούει προσεκτικά)

ΜΑΡΙΑ: «Χθές το βράδυ που ήμουν στη Χριστίνα παίζαμε ένα παιχνίδι.»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Είναι που θα διαβάζατε!»

ΜΑΡΙΑ: «Λοιπόν. Η Χριστίνα μου είπε ότι λέγεται Ουίγια και δεν είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι.»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Τί το διαφορετικό έχει;»

(Η Μαρία σκέφτεται πώς θα της το πει)

ΜΑΡΙΑ: «Έχει να κάνει με πνεύματα.»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Δηλαδή; Τι εννοείς!;»

ΜΑΡΙΑ: «Δηλαδή..Βάζεις ένα ποτήρι στη μέση, ας πούμε, ενός τραπεζιού..Καλή ώρα παίρνουμε το φλιτζάνι. Γύρω γύρω τοποθετείς χαρτάκια με γράμματα της αλφαβήτα και καλείς πνεύμα.»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Μάλιστα!! Μετά κατέβηκε ένα U.F.O μαζί με το διαστημόπλοιο του..Να σου πω και τα φαντάσματα πότε βγαίνουν;! Άσε μας ρε Μαρία!»

ΜΑΡΙΑ: «Δήμητρα αλήθεια σου λέω.. Κατεβάσαμε ένα πνεύμα!»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Κόφτο εντάξει! Για χαζή μ έχεις;»

(Η Μαρία λέει σιγά)

ΜΑΡΙΑ: «Άλλο αυτό!»

ΔΗΜΗΤΡΑ: «Κοίτα Μαρία.. Αδερφή σου είμαι. Αν έχει γίνει κάτι με τον Τάκη μπορείς να μου το πεις.. Αλλά κόψε τις βλακείες.. Κάθομαι και σ' ακούω κιόλας!»

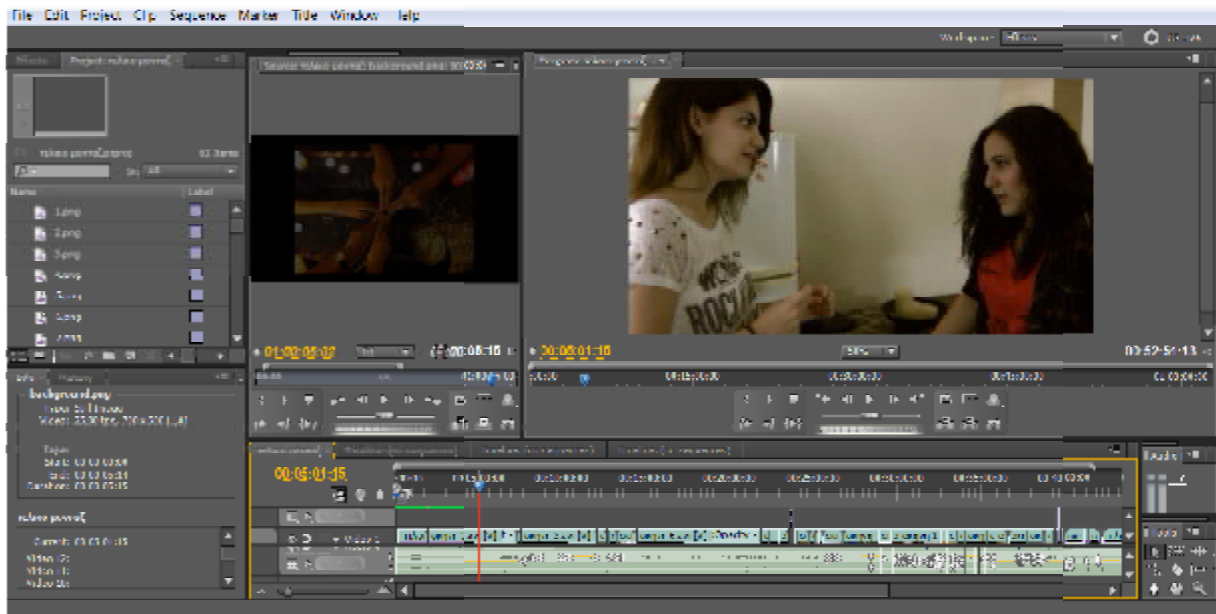
(Η Δήμητρα σηκώνεται και πάει να συνεχίσει το μαγείρεμα)

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ

| Ημέρες | Ημερομηνία | Πλάνα | Διάρκεια |
|--------|------------|--|-------------|
| 1 | 11/12/2014 | Πλάνα στο σπίτι / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 23:30 | 00:55:45:00 |
| 2 | 22/04/2015 | Πλάνα στη σχολή / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 13:00 | 00:11:17:00 |
| | 22/04/2015 | Πλάνα στη σχολή / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 13:50 | 00:10:07:00 |
| 3 | 30/04/2015 | Πλάνα στο σπίτι / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 12:30 | 00:07:46:00 |
| | 30/04/2015 | Πλάνα στο σπίτι / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 21:00 | 00:09:11:00 |
| 4 | 15/05/2015 | Πλάνα στη σχολή / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 22:40 | 06:25:12:00 |
| 5 | 16/05/2015 | Πλάνα στη σχολή / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 15:15 | 01:46:12:00 |
| 6 | 12/06/2015 | Πλάνα στο σπίτι / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 16:00 | 01:01:42:00 |
| 7 | 13/06/2015 | Πλάνα στο σπίτι / Εσωτερικό γύρισμα / Πλάνα από κτίριο / Ώρα 12:00 | 02:09:37:00 |
| | 13/06/2015 | Πλάνα στο σπίτι / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 16:30 | 00:03:36:00 |
| 8 | 15/06/2015 | Πλάνα στο σπίτι / Εσωτερικό γύρισμα / Ώρα 19:30 | 03:52:32:00 |
| 9 | 18/08/2015 | Πλάνα στη Μάνη / Εξωτερικό γύρισμα / Ώρα 06:40 | 00:49:40:00 |

| | |
|----------------------|------------------------|
| Σύνολο ημερών | Ώρες γυρισμάτων |
| 9 ημέρες | 17:40:37:00 |

SCREENSHOTS – MONTAZ



1-5 MIN



5-10 MIN



10-15 MIN



15-20 MIN



20-25 MIN



25-30 MIN



30-35 MIN



35-40 MIN



40-45 MIN

SPECIAL EFFECTS



