



ΣΧΟΛΗ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Παραγωγή Βίντεο για την προβολή του τμήματος ΜΠΗΣ του ΔΙΠΑΕ (20229) »



Του φοιτητή
Αλέξανδρου Καρυπίδη
Αρ. Μητρώου: 594109

Επιβλέπων
Γεώργιος Μπάμνιος
Βαθμίδα: Καθηγητής

14 Ιουνίου 2021

Τίτλος Δ.Ε. Παραγωγή Βίντεο για την προβολή του τμήματος ΜΠΗΣ του ΔΙΠΑΕ

Κωδικός Δ.Ε. 20229

Όνοματεπώνυμο φοιτητή Καρυπίδης Αλέξανδρος

Όνοματεπώνυμο εισηγητή Γεώργιος Μπάμνιος

Ημερομηνία ανάληψης Δ.Ε. 3 Νοεμβρίου 2020

Ημερομηνία περάτωσης Δ.Ε. 14 Ιουνίου 2021

Βεβαιώνω ότι είμαι ο συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω καταγράψει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών, εικόνων και κειμένου, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επιπλέον, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά, ειδικά ως διπλωματική εργασία, στο Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων του ΔΙ.ΠΑ.Ε.

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του φοιτητή Αλέξανδρου Καρυπίδη που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης, ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο Διεθνές Πανεπιστήμιο της Ελλάδος άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσης της εργασίας διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο της εργασίας, δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού, ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, πώληση, εμπορική χρήση, διανομή, έκδοση, μεταφόρτωση (downloading), ανάρτηση (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων του Διεθνούς Πανεπιστημίου της Ελλάδος, δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα, εκ μέρους του Τμήματος.

Πρόλογος

Η επαγγελματική μου ενασχόληση για περισσότερα απο 20 χρόνια με την παραγωγή κινούμενης εικόνας απο διαφορετικές θέσεις καθώς και η παρακολούθηση των αντίστοιχων μαθημάτων του τμήματος με οδήγησαν στο να επιλέξω τη συγκεκριμένη διπλωματική εργασία.

Σημαντικό ρόλο στην επιλογή του θέματος αποτέλεσε και η παρότρυνση του καθηγητή μου κ. Γεώργιου Μπάμνιου για την παραγωγή ενός βίντεο, με στόχο να επικοινωνήσει το όραμα τις αξίες και τις προοπτικές που οι φοιτητές έχουν με την ολοκλήρωση των σπουδών τους.

Η συγκεκριμένη διπλωματική εργασία αποτελεί μια πρόκληση και αυτό λόγω της περιόδου στην οποία πραγματοποιήθηκε. Η πανδημία άλλαξε την καθημερινότητα μας, τα lockdown επηρέασαν τον τρόπο λειτουργίας και του τμήματος, για πρώτη φορά στην ιστορία οι φοιτητές παρακολούθησαν όλα τα μαθήματα απομακρυσμένα. Η παρατεταμένη περίοδος που η σχολή ήταν κλειστή μας οδήγησε στο να σχεδιάσουμε και να ολοκληρώσουμε μια παραγωγή υψηλού επιπέδου σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα, τηρώντας όλα τα προβλεπόμενα υγειονομικά πρωτόκολλα (Κ.Υ.Α Δ1α/ΓΠ.οικ. 24520/2021 - ΦΕΚ 1581/Β/18-4-2021).

Κύριος στόχος της διπλωματικής ήταν να εφαρμοστούν στην πράξη όλα όσα οι φοιτητές του τμήματος διδάσκονται στα μαθήματα τεχνολογίας ήχου και εικόνας και γραφικά υπολογιστών. Σημαντικό στοιχείο θεώρησα να προσθέσω σε αυτό και τις δικές μου γνώσεις που προήλθαν απο την πολυετή συμμετοχή μου σε σεμινάρια του εξωτερικού. (Λονδίνο 2015-2019, Σιγκαπούρη 2016)

Τέλος θα ήθελα η διπλωματική μου εργασία να αποτελέσει ενα μικρό εγχειρίδιο για όποιον αποφασίσει να ασχοληθεί με το πολύ ενδιαφέρον αυτό αντικείμενο της παραγωγής τηλεοπτικής εικόνας. Η διαδικασία αυτή άλλωστε αποτελεί και τον τρόπο που έως σήμερα προσεγγίζω ενα τηλεοπτικό project. Με αυτό τον τρόπο εχω επιτυχημένα συνεργαστεί με σημαντικές εταιρείες παραγωγής του εξωτερικού (Day for Night Films – Γαλλία, PressPlayFilms – Γερμανία, Trustmary – Sweden).

Περίληψη

Σκοπός της πτυχιακής είναι η παραγωγή video παρουσίασης του Τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων, δίνοντας την ευκαιρία στον μελλοντικό φοιτητή του τμήματος να γνωρίσει τις δυνατότητες και τις επαγγελματικές προοπτικές που θα του προσφέρει η φοίτηση στο τμήμα.

Έμφαση θα δοθεί στην ανάδειξη των αξιών και των στόχων της σχολής καθώς επίσης και στην παρουσίαση των εγκαταστάσεων που εξασφαλίζουν τις αναγκαίες συνθήκες για την εξέλιξη των φοιτητών του τμήματος.

Για την υλοποίηση θα εφαρμοστούν όλες οι διαδικασίες μιας τηλεοπτικής παραγωγής, όπως αυτές διδάχθηκαν στα αντίστοιχα εργαστηριακά και θεωρητικά μαθήματα της σχολής.

Για την καλύτερη εμπειρία του θεατή με βάση το μέσο θέασης θα δημιουργηθούν δυο εκδόσεις:

α) Παραγωγή διάρκειας 3:30 λεπτών για την ιστοσελίδα του τμήματος

β) Έκδοση μικρότερης διάρκειας 20 δευτερολέπτων για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Οι συνεντεύξεις θα πραγματοποιηθούν σε συνεργασία με τους καθηγητές του τμήματος.

«Production of a video for the screening of the
Department of Information and Electronic Engineering
International Hellenic University»

«Alexandros Karypidis»

Abstract

The purpose of the dissertation is the production of a video presentation of the Department of Computer and Electronic Systems Engineering, giving the opportunity to the future student of the department to know the possibilities and professional prospects that the study in the department will offer him.

Emphasis will be placed on highlighting the value and goals of the department as well as on the presentation of the facilities that provide the necessary conditions for the development of the students.

For the implementation will be applied all the procedures of a television production, as they were taught in the respective laboratory and theoretical courses of the school.

For the viewer's best experience based on the viewing medium, two versions will be created:

- a) Full: 3:30 minutes for the website of the department
- b) Shorter: 20 seconds for social media.

The interviews will be conducted in collaboration with the teachers of the department..

Ευχαριστίες

Στους γονείς μου Νικόλαο & Σουλτάνα!

Στον καθηγητή μου κ. Γεώργιο Μπάμνιο για την εξαιρετική συνεργασία στην υλοποίηση αυτής της Διπλωματικής, χωρίς την δική του συμβολή η παρούσα εργασία δεν θα ήταν δυνατόν να υλοποιηθεί!

Στον Πρόεδρο του τμήματος Δρ. Δημήτριο Παπακώστα

καθώς επίσης και στους καθηγητές

Δρ. Δημοσθένη Σταμάτη

Δρ. Κωνσταντίνο Διαμαντάρα

που δέχθηκαν να μιλήσουν για το τμήμα.

Ιδιαίτερα θα ήθελα να ευχαριστήσω τους καθηγητές του τμήματος που συμμετείχαν στα γυρίσματα (με χρονική σειρά λήψης) για την υπομονή τους και για την εξαιρετική τους συνεργασία.

Κυριάκος Τσιακμάκης, ΕΔΠ

Ευστάθιος Αντωνίου, Αναπληρωτής Καθηγητής

Ρήγας Κωτσάκης, Επίκουρος Καθηγητής

Καθώς και τους φοιτητές του τμήματος που συμμετείχαν στα γυρίσματα και ήταν οι πραγματικοί πρωταγωνιστές αυτής της παραγωγής.

ΒΟΥΚΟΥΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΓΙΑΖΤΖΙ ΑΝΤΙ

ΚΟΛΟΒΟΥ ΓΕΩΡΓΙΑ

ΚΟΥΦΟΥΔΑΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

ΛΟΥΛΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ

ΜΑΚΡΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ

ΜΑΛΙΚΗ ΙΩΑΝΝΑ

ΜΟΥΡΑΤΙΔΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ

ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΣΥΜΕΩΝ

ΠΕΤΡΙΔΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ

ΠΕΤΡΟΥ ΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΙΔΕΡΗΣ ΣΥΜΕΩΝ

ΤΣΩΤΣΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	3
Περίληψη.....	4
Abstract.....	5
Ευχαριστίες.....	6
Περιεχόμενα.....	7
Συντομογραφίες.....	14
Κεφάλαιο 1ο: Προ-Παραγωγή (Pre-production).....	15
1.1 Εισαγωγή	15
1.2 Το στάδιο της προ-παραγωγής	16
1.3 Έρευνα σχετικά με το τμήμα απο όλες τις διαθέσιμες πηγές	17
1.4 Προετοιμασία Συνεντεύξεων	18
1.5 Creative Brief (Ενημέρωση σχετικά με τις δημιουργικές αποφάσεις)	18
1.6 Καθορισμός στόχων σε συνεργασία με τον υπεύθυνο επικοινωνίας του τμήματος	19
1.7 Σχεδιασμός ήχου (sound design)	19
1.8 Επιλογή χρωματικής παλέτας της ταινίας	19
1.9 Ρεπεράζ (Location Scouting)	20
1.9.1 Η πρώτη φάση του Ρεπεράζ με χρήση ψηφιακών εφαρμογών.....	20
1.9.2 Δεύτερη φάση του Ρεπεράζ στην τοποθεσία του τμήματος.....	21
1.10 Όρντινο (call sheet)	23
1.10.1 Περιεχόμενα του Όρντινο.....	23
Κεφάλαιο 2ο: Παραγωγή - Γύρισμα (Production).....	25
2.1 Εισαγωγή	25
2.1.1 Τμήματα και ειδικότητες που συγκροτούν μια ομάδα παραγωγής.....	26
2.1.1.1 Διευθυντής Παραγωγής (Production Manager).....	27
2.1.1.2 Βοηθός Διευθυντή Παραγωγής (Assistant Production Manager).....	28
2.1.1.3 Βοηθός Παραγωγής (Set Production Assistant).....	28
2.1.1.4 Υπεύθυνος Διαχείρισης Χώρων (Location Manager).....	28
2.1.1.5 Γραμματέας Παραγωγής (Office Production Assistant).....	28
2.1.1.6 Γενικών Καθηκόντων (Runner).....	28
2.1.1.7 Σκηνοθέτης (Director).....	28
2.1.1.8 Α' βοηθός σκηνοθέτη (1st Assistant Director).....	28

2.1.1.9 Β' Βοηθός Σκηνοθέτη (2nd Assistant Director).....	29
2.1.1.10 Γραμματέας Λήψεων - Σκριπτ (Script Supervisor).....	29
2.1.1.11 Υπεύθυνος Διανομής Ρόλων (Casting Director).....	30
2.1.1.12 Διευθυντής φωτογραφίας (Cinematographer / Director of Photography).....	30
2.1.1.13 Φωτιστής (Gaffer).....	31
2.1.1.14 Χειριστής Κινηματογραφικής -Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Camera Operator).....	31
2.1.1.15 Α' Βοηθός Χειριστή Κινηματογραφικής -Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Focus Puller).	31
2.1.1.16 Β' Βοηθός Χειριστή Κινηματογραφικής-Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Clapper - Loader).....	31
2.1.1.17 Τεχνικός Ψηφιακών Μέσων Εικόνας (Digital Imaging Technician).....	31
2.1.1.18 Χειριστής Βοηθητικού Βίντεο (Video Assist Operator).....	31
2.1.1.19 Φωτογράφος Σκηνής (Still Photographer).....	32
2.1.1.20 Τεχνίτης Εφαρμοστής - Μακινίστας (Key Grip).....	32
2.1.1.21 Βοηθός Τεχνίτης Εφαρμοστής - (Grip).....	32
2.1.1.22 Α' Ηλεκτρολόγος Φωτιστής (Chief Electrician).....	32
2.1.1.23 Ηλεκτρολόγος Φωτιστής (Electrician).....	32
2.1.1.24 Βοηθός Χειριστής Φωτιστικών Σωμάτων (Assistant Lighting Technician).....	32
2.1.1.25 Χειριστής Κονσόλας Προγραμματισμού Φωτισμού (Dimmer Board Operator).....	32
2.1.1.26 Χειριστής Γεννήτριας (Generator Operator).....	33
2.1.1.27 Ηχολήπτης (Sound Recordist).....	33
2.1.1.28 Βοηθός Ηχολήπτη- Μπούμαν (Boom Operator).....	33
2.1.1.29 Τεχνικός Μίξης Ήχου (Sound Mixer).....	33
2.1.1.30 Σχεδιαστής Ήχου (Sound Designer).....	33
2.1.1.31 Καλλιτεχνικός Σχεδιαστής (Production Designer).....	33
2.1.1.32 Σκηνογράφος (Art Director).....	34
2.1.1.33 Βοηθός Σκηνογράφου (Assistant ArtDirector).....	34
2.1.1.34 Φροντιστής (Props Master).....	34
2.1.1.35 Φροντιστής Πλατώ (LeadMan).....	34
2.1.1.36 Ενδυματολόγος (Costume Designer).....	34
2.1.1.37 Βοηθός Ενδυματολόγου (Assistant Costume Designer).....	34
2.1.1.38 Αμπιγιέρ / Αμπιγιέζ (Wardrobe).....	34
2.1.1.39 Μακιγιέρ / Μακιγιέζ (Make-upArtist).....	34
2.1.1.40 Βοηθός Μακιγιέρ/Μακιγιέζ(2nd Make-up Artist).....	35

2.1.1.41 Κομμωτής / Κομμώτρια (Hairdresser).....	35
2.1.1.42 Μακιγιέρ / Μακιγιέζ Ειδικών Εφέ (Special FX Make-up).....	35
2.1.2 Κριτήρια Αξιολόγησης για σειρά των Γυρισμάτων.....	35
2.2 Η διαδικασία του γυρίσματος	36
2.3 Εξοπλισμός Παραγωγής	37
2.4 Η κινηματογραφική κάμερα Sony NEX FS700R	37
2.4.1 Ο φακός της κάμερας.....	38
2.4.2 Εστίαση.....	38
2.4.3 Το διάφραγμα της κάμερας.....	38
2.4.4 Το κλείστρο (φωτοφράκτης) κάμερας.....	39
2.4.5 Ταχύτητα κλείστρου.....	39
2.5 Φωτιστικά σώματα	39
2.5.1 Η χρήση των Μη Επανδρωμένα Αεροσκάφη Μ.Ε.Α στον κινηματογράφο.....	39
2.5.2 Τα χαρακτηριστικά της κάμερας του Μ.Ε.Α. που χρησιμοποιήσαμε.....	39
2.5.3 Η χρήση του drone στη Π.Ε.....	40
2.6 Μικροφώνα στην παραγωγή	40
2.6.1 Είδη Μικροφώνων.....	40
2.6.2 Τύποι μικροφώνων.....	41
2.6.3 Χαρακτηριστικά μικροφώνου.....	41
2.6.4 Απόκριση συχνότητας μικροφώνου.....	42
2.6.5 Κατευθυντικότητα μικροφώνου.....	42
2.7 Ρυθμίσεις εγγραφέα ήχου	42
2.8 Συμβουλές ηχοληψίας βίντεο	42
2.9 Τεχνικές λήψης	42
2.9.1 Βάθος πεδίου.....	43
2.9.2 Zoom ή μετακίνηση;.....	43
2.9.3 Τα είδη πλάνων.....	44
2.9.4 Γωνία λήψης.....	45
2.9.5 Κινήσεις κάμερας.....	46
2.10 Τεχνικές Φωτισμού και Ιδιότητες	47
2.10.1 Φωτισμός τριών (+1) σημείων.....	47
2.10.2 Ένταση και αντίθεση φωτισμού.....	48
2.10.3 Φωτισμός και σκιές.....	48
2.10.4 Το ηλιακό φως.....	48

2.11 Επίλογος	48
Κεφάλαιο 3ο: Σκηνοθεσία.....	49
3.1 Ο Σκηνοθέτης	49
3.2 Παράγοντες για την σύνθεση της σκηνής	49
3.3 Αφηγηματικές εκτιμήσεις	49
3.4 Δραματικές εκτιμήσεις	50
3.4.1 Άποψη – Σημείο θέασης.....	50
3.4.2 Δραματική έμφαση.....	50
3.4.3 Εικονογραφικές εκτιμήσεις.....	50
3.5 Ο Δραματικός χώρος - Κύκλος Δράσης	50
3.6 Η κεντρική λήψη (Master) και οι ακολουθίες (σεκάνς)	51
3.7 Πολλαπλές λήψεις και κάλυψη	51
3.8 Επίλογος	51
Κεφάλαιο 4ο: Μετα-παραγωγή (Post-Production).....	52
4.1 Εισαγωγή	52
4.2 Η σημασία του σχεδιασμού	52
4.2.1 Καθορίζοντας το επιθυμητό αποτέλεσμα.....	53
4.2.2 Καθορίζοντας το μήνυμα της ταινίας.....	53
4.2.3 Καθορίζοντας το Κοινό που μας ενδιαφέρει.....	53
4.2.4 Καθορίζοντας το Μέσο.....	54
4.2.5 Καθορίζοντας την Μέθοδο.....	54
4.3 Τα βήματα του μοντάζ	55
4.3.1 Ενδελεχή μελέτη του υλικού πριν την έναρξη του μοντάζ.....	55
4.3.2 Επιλέγοντας τα πιο σημαντικά σημεία.....	56
4.3.3 Οπτικοποιώντας την δομή του βίντεο.....	56
4.3.4 Σχεδιάζοντας την πλοκή.....	56
4.3.5 Τοποθέτηση των σημαντικότερων στοιχείων στα κρίσιμα σημεία.....	56
4.4 Γενικοί κανόνες για το μοντάζ	57
4.4.1 Συναίσθημα.....	57
4.4.2 Υπόθεση.....	57
4.4.3 Ρυθμός.....	57
4.4.4 Βλέμμα.....	57
4.4.5 Συνέχεια της σκηνής.....	58
4.4.6 Συνέχεια της δράσης.....	58

4.5	Μεταβάσεις (transitions)	58
4.6	Μουσική: Επιλογή, Τοποθέτηση και Προσαρμογή	59
4.6.1	Επιλογή.....	59
4.6.2	Τοποθέτηση στην Γραμμή εργασίας (timeline).....	59
4.6.3	Προσαρμογή.....	59
4.7	Διάλογος	60
4.8	Γραφικά και Τίτλοι	61
4.9	Μίξη Ήχου	61
4.9.1	Ποιά όμως είναι τα βήματα για να ξεκινήσουμε την μίξη του Ήχου;.....	62
4.9.2	Συμπίεση του Ήχου (audio compression).....	62
4.9.3	Λειτουργία της συμπίεσης ήχου.....	62
4.9.4	Μορφοποιώντας τον ήχο με την χρήση Ισοσταθμιστή (EQ).....	63
4.9.5	Ρυθμίζοντας τις συχνότητες με τον παραμετρικού Ισοσταθμιστή (Parametric EQ).....	63
4.9.6	Σε ποιές συχνότητες βρίσκονται οι ήχοι που μας ενδιαφέρουν.....	63
4.9.7	Προσθέτοντας και αφαιρώντας συχνότητες.....	64
4.9.8	Σημαντικές παρατηρήσεις για την επεξεργασία του Ήχου.....	64
4.10	Χρωματική διόρθωση και τονισμός	64
4.10.1	Βασικά εργαλεία και παράμετροι ρύθμισης της εικόνας:.....	64
4.10.2	Three-wheel color correction.....	65
4.10.3	Βασικές διαδικασίες χρωματικής διόρθωσης.....	66
4.11	Τα βήματα του μοντάζ στην πράξη	66
4.11.1	Η οργάνωση του έργου (Project).....	67
4.12	Επίλογος	68
Κεφάλαιο 5ο: Απο τον σχεδιασμό στην Υλοποίηση.....		69
5.1	Προ-Παραγωγή 16.2 – 4.6	69
5.1.1	Πρώτη διαδικτυακή συνάντηση μέσω Zoom.....	69
5.1.2	Συλλογή πληροφοριών, προετοιμασία ερωτηματολογίου για το Creative Brief.....	69
5.1.3	Ολοκλήρωση της πρώτης φάσης του creative brief.....	70
5.1.4	Δεύτερη διαδικτυακή συνάντηση μέσω Zoom.....	70
5.1.5	Τρίτη διαδικτυακή συνάντηση μέσω Zoom.....	70
5.1.6	Διαδικασίες Προετοιμασίας για το Ρεπεράζ.....	73
5.1.7	Ρεπεράζ.....	74
5.1.8	Προσθήκες στο Creative Brief και δημιουργία Storyboard, Λίστα σκηνών και Ορντινο.....	77
5.2	Παραγωγή 4.6 – 15.6	78

5.2.1	Κύριες Συνεντεύξεις των βασικών χαρακτήρων.....	79
5.2.2	Γυρίσματα στα Κτήρια της Ηλεκτρονικής και πληροφορικής.....	79
5.2.3	Γύρισμα στο Κέντρο Δικτύων.....	81
5.2.4	Εξωτερικά γυρίσματα, προσέλευση φοιτητών.....	82
5.3	Αμφιθέατρο Ηλεκτρονικής	83
5.4	Γυρίσματα στο Ραδιοφωνικό studio του τμήματος	83
5.5	Ολοκλήρωση των λήψεων στο Κλειστό Γυμναστήριο	84
Κεφάλαιο 6ο:	Συμπεράσματα ή/και προτάσεις βελτίωσης.....	85
BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....		86

Συντομογραφίες

Δ.Ε.	Διπλωματική Εργασία
ΔΙΠΑΕ	Διεθνές Πανεπιστήμιο Ελλάδος
Π.Ε.	Πτυχιακή Εργασία
ΜΜΕ	Μέσα μαζικής ενημέρωσης
ΤΠΕ	Τεχνολογία Πληροφοριών και Επικοινωνίας
UAV:	Unmanned Aerial Vehicle
GPS:	Παγκόσμιο Σύστημα Τοποθεσίας
ΥΠΑ:	Υπηρεσία πολιτικής Αεροπορίας
ΣμηΕΑ:	Συστήματα μη Επανδρωμένων Αεροσκαφών
Μ.Ε.Α:	Μη Επανδρωμένα Αεροσκάφη

Κεφάλαιο 1ο: Προ-Παραγωγή (Pre-production)

1.1 Εισαγωγή

Η διαδικασία της παραγωγής μιας ταινίας, από τη γέννηση της πρωταρχικής ιδέας της έως και την προβολή της στις επιθυμητές τελικές συσκευές προβολής μπορεί να χωριστεί σε 3 κύρια διαδοχικά στάδια εργασίας. (Στη βιβλιογραφία πολλές φορές γίνεται αναφορά για πέντε στάδια που είναι η φάση της ανάπτυξης της ιδέας πριν την προ-παραγωγή και η φάση της διανομής της ταινίας μετά την αποπεράτωση. Εδώ θα αναπτύξουμε τα τρία βασικά στάδια με δεδομένο τις συγκεκριμένες απαιτήσεις της παραγωγής)

Επιγραμματικά, τα στάδια αυτά είναι:

- Η προ-παραγωγή (η προετοιμασία της παραγωγής) (εικ.3)
- Η παραγωγή – το γύρισμα
- Η μετά-παραγωγή (αποπεράτωση της παραγωγής – η επεξεργασία)

Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής θα παρουσιαστούν αναλυτικά όλα τα παραπάνω στάδια λαμβάνοντας υπόψη την ιδέα (concept) της ταινίας που είναι η παρουσίαση του τμήματος Μηχανολόγων Ηλεκτρονικών και Πληροφορικής του ΔΠΠΑΕ προβάλλοντας τα συγκριτικά του πλεονεκτήματα έναντι του ανταγωνισμού και δίνοντας έμφαση στις μελλοντικές δυνατότητες των φοιτητών του τμήματος να εργαστούν σε θέσεις εργασίας που σήμερα βρίσκονται υπο σχηματισμό, με εφόδια τους δυο πυλώνες της επιστήμης: την ηλεκτρονική και την πληροφορική! (premise)

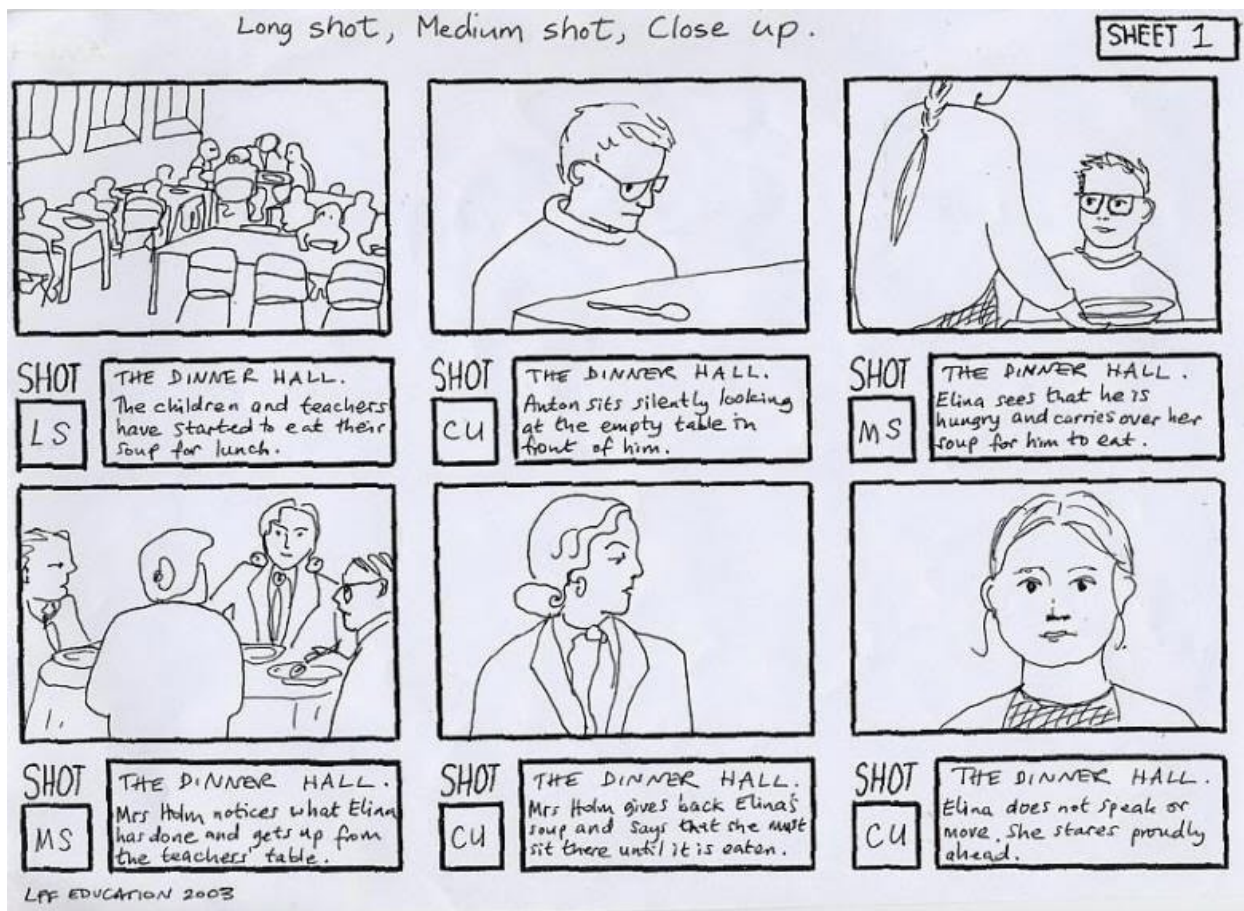


Εικόνα 1: Στάδιο προ-παραγωγής – φωτογράφιση 360° Αμφιθέατρο Τμήματος

1.2 Το στάδιο της προ-παραγωγής

Στην προ-παραγωγή γίνεται η σύλληψη της ιδέας και η σχεδίαση του έργου. Από τη στιγμή που είναι έτοιμη μια περίληψη της ιδέας, ξεκινά το στάδιο της ανάπτυξης της παραγωγής της ταινίας. Στο στάδιο αυτό, φτιάχνεται ο λεγόμενος «φάκελος παραγωγής» που έχει διττό στόχο: από τη μια πλευρά, την οργάνωση της παραγωγής για την παροχή της σχετικής άδειας για τα γυρίσματα στα κτίρια του Τμήματος από τους αρμόδιους, και από την άλλη, την εξασφάλιση των συντελεστών που θα έχουν ρόλο στην ταινία.

Κάθε παραγωγή ταινίας διηγείται μια ιστορία, αποτελούμενη από γεγονότα που εξελίσσονται με λογική σειρά. Η διαμόρφωση της ιστορίας ξεκινά από μια ιδέα σε γραπτή μορφή (premise), ακολουθεί περιγραφή του έργου σκηνή – σκηνή (treatment/ outline) και προοδευτικά σχηματίζεται το σενάριο. Το σενάριο θα οπτικοποιηθεί με τα storyboards (εικ.4), μια σειρά εικονιδίων που περιγράφουν την δράση απεικονίζοντας κρίσιμα σημεία της ιστορίας



Εικόνα 2: Storyboard

Η εκκίνηση του έργου δίνεται με την διατύπωση μιας ιδέας (premise), είτε είναι πρωτότυπη, είτε αποτελεί έμπνευση από άλλο υλικό (βίντεο) και εξέλιξη της αρχικής. Ακολουθεί η λήψη αποφάσεων σχετικά με τους βασικούς χαρακτήρες ή άλλα ζητήματα οργανωτικής φύσεως (στη παραγωγή μας ήταν η εύρεση φοιτητών, ο χρονικός προγραμματισμός γυρισμάτων-συνεντεύξεων με καθηγητές κ.α.). Αφού οριστικοποιηθούν τα παραπάνω, έπεται η σχεδίαση του storyboard, το οποίο είναι η μετατροπή του σεναρίου σε σχέδια, παρέχοντας παράλληλα και πληροφορίες για τις γωνίες και τις κινήσεις της κάμερας και άλλα στοιχεία. ώστε να είναι σαφής και αποτελεσματική η αφήγηση.

Στη προ-παραγωγή επιδιώκεται η πρόβλεψη των κινδύνων που πιθανόν να εμφανιστούν σε επόμενες φάσεις, με σκοπό την ελαχιστοποίησή τους. Καθώς και ο σαφής καθορισμός των όποιων αποφάσεων ληφθούν με στόχο την ταχύτερη ολοκλήρωση της παραγωγής, χωρίς εκπτώσεις στην ποιότητα!

1.3 Έρευνα σχετικά με το τμήμα απο όλες τις διαθέσιμες πηγές

Η αναζήτηση και συλλογή πληροφοριών για το τμήμα απο όλες τις ανοικτές πηγές (μηχανές αναζήτησης, ιστοσελίδα τμήματος, μέσα κοινωνικής δικτύωσης) και η κατηγοριοποίηση τους ανάλογα με την διαθέσιμη μορφή (κείμενο, εικόνα, βίντεο) αποτέλεσε το επομένο βήμα ώστε να προετοιμαστεί η ατζέντα συζήτησης για τη πρώτη διαδικτυακή συνάντηση με τον επιβλέπων καθηγητή και να συζητηθεί η ιδέα της παραγωγής, ανταλλάσσοντας ιδέες και σκέψεις ώστε να τεθούν τα θέματα αυτά και στον προοιμώμενο του τμήματος.

Όλες αυτές οι πληροφορίες (περιγραφή τμήματος, φυσιογνωμία, τομείς διδασκαλίας, υποδομές – εγκαταστάσεις, ενσωματώθηκαν στο αρχικό brief, το οποίο αποτέλεσε και την βάση της πρώτης διαδικτυακής συζήτησης.

Τομείς του Τμήματος Μηχανολόγων Πληροφορικής και Ηλεκτρονικής

1. Διαδίκτυο των Πραγμάτων (Internet of Things)
2. Δεδομένα μεγάλου όγκου (Big Data)
3. Ευφυή ενεργειακά συστήματα (Smart Grid)
4. Ρομποτική
5. Αυτόνομα οχήματα
6. Καθορισμένα από λογισμικό δίκτυα (Software Defined Networks),
7. 5G
8. Υπολογιστική νέφους (Cloud computing)
9. Βιοϊατρική Τεχνολογία
10. Προγραμματισμός κινητών συσκευών
11. Ενσωματωμένα συστήματα (Embedded Systems)
12. Ηλεκτρονικά Κυκλώματα χαμηλής κατανάλωσης ισχύος (Low Power Electronics)
13. Επαναπρογραμματιζόμενα Ψηφιακά Κυκλώματα
14. Τεχνητή νοημοσύνη
15. Μηχανική μάθηση



Εικόνα 3: Συλλογή πληροφοριών και δεδομένων (εικόνας, βίντεο) απο ανοικτές πηγές!

1.4 Προετοιμασία Συνεντεύξεων

Μετά την πρώτη διαδικτυακή συνάντηση οριστικοποιήθηκε η πραγματοποίηση δυο συνεντεύξεων απο δυο καθηγητές και τον Προισταμένου του τμήματος.

Για τον σκοπό αυτό δημιουργήθηκε ερωτηματολόγιο με στόχο να βοηθήσει τους συνεντευζιζόμενους να δώσουν στοχευμένες απαντήσεις, για την καλύτερη επικοινωνία του επιθυμητού μηνύματος, λαμβάνοντας υπόψη την εμπειρία του θεατή, ώστε να του προκληθεί το ενδιαφέρον που θα τον οδηγήσει στο να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για το τμήμα μέσα απο την επίσημη ιστοσελίδα.

Οι βασικές ερωτήσεις που τέθηκαν ήταν:

1. Ποιά γεγονότα οδήγησαν στη δημιουργία αυτού του τμήματος;
2. Ποιές είναι οι προκλήσεις που καλείτε το τμήμα να αντιμετωπίσει;
3. Πέρα απο την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των φοιτητών του τμήματος, ποιό θα θέλατε να είναι το συλλογικό αποτύπωμα στην κοινωνία;
4. Ποιό είναι αυτό το ένα συγκριτικό αποτέλεσμα που διαφοροποιεί το τμήμα απο τον ανταγωνισμό;

Μετά την τρίτη διαδικτυακή συνάντηση αποφασίστηκε και η λήψη συνεντεύξεων απο 4 απόφοιτους του τμήματος και δημιουργήθηκε ενα δεύτερο ερωτηματολόγιο με τις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Πως ονομάζεστε και ποιός είναι ο διακριτικός τίτλος της θέσης σας στην επιχείρηση;
2. Πόσο δύσκολο ήταν να βρείτε εργασία μετά την αποφοίτηση σας;
3. Αν έπρεπε να επιλέξετε ένα, ποιό είναι εκείνο το εφόδιο που σας έδωσε η σχολή, το οποίο σας βοήθησε στην επαγγελματική σας εξέλιξη;
4. Με ποιές τρεις λέξεις θα περιγράφατε την εμπειρία της φοίτησης σας στο τμήμα;
5. Τι θα συμβουλεύατε σε εναν πρωτοετή φοιτητή του τμήματος που θέλει να κανει καριέρα στο χώρο;
6. Τι θα συμβουλεύατε σε εναν μαθητή που θα ήθελε να ασχοληθεί με το συγκεκριμένο αντικείμενο και αναζητά την σχολή φοίτησης του;
7. Περιγράψτε μια χαρακτηριστική ιστορία που θυμάστε ακόμα απο τα φοιτητικά σας χρόνια;

Ο στοχος των παραπάνω ερωτήσεων είναι να προβάλουμε επιτυχημένους αποφοίτους της σχολής ως παράδειγμα, επιθυμώντας να ταυτιστεί μαζί τους ο θεατής και να γνωρίσει τις προοπτικές που μπορεί να του εξασφαλίσει η φοίτηση του στο τμήμα Μηχανολόγων Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών.

1.5 Creative Brief (Ενημέρωση σχετικά με τις δημιουργικές αποφάσεις)

Το creative brief αποτελεί ένα εσωτερικό έγγραφο της παραγωγής που παρέχει λεπτομέρειες σχετικά με το τι πρέπει να ληφθεί υπόψη στην διάρκεια σχεδιασμού της παραγωγής, ενώ επίσης παρέχει πληροφορίες προς τον τμήμα σχετικά με το ποιό συγκεκριμένοι στόχοι θα επιτευχθούν με την ολοκλήρωση της παραγωγής.

Τα στοιχεία που ζητήθηκαν για την συμπλήρωση του creative brief παραγωγή ήταν:

1. Περιγραφή Τμήματος:
2. Στόχοι:
3. Φυσιογνωμία:
4. Μοναδικότητα:
5. Όραμα:
6. Αξίες - Αποστολή
7. Λέξεις κλειδιά

8. Κοινό στο οποίο απευθύνεται το συγκεκριμένο βίντεο
9. Ο τόνος και το ύφος που θα έχει το βίντεο

1.6 Καθορισμός στόχων σε συνεργασία με τον υπεύθυνο επικοινωνίας του τμήματος

Οι στόχοι της παραγωγής οριστικοποιήθηκαν μετά από τρεις διακτυακές επικοινωνίες με τον επιβλέποντα καθηγητή και μετά από σχετικές συζητήσεις που αυτός πραγματοποίησε με τον Πρόεδρο του τμήματος καθώς και άλλους καθηγητές.

Αυτοί ήταν:

1. Να τονιστεί ότι, η διεπιστημονική προσέγγιση στην επίλυση σύνθετων προβλημάτων που απαιτούν τον συνδυασμό γνώσεων των επιστημών του Μηχανικού Πληροφορικής και του Ηλεκτρονικού Μηχανικού αποτελούν το σημαντικό διακριτό πλεονέκτημα από τον ανταγωνισμό.
2. Να αναφερθεί η επιδίωξη της Αριστείας και ισχυροποίηση δεσμών με κοινωνικούς επαγγελματικούς φορείς.
3. Να καλλιεργηθεί στο θεατή μια θετική εικόνα για το τμήμα και να του δημιουργηθεί η ανάγκη για να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες στην ιστοσελίδα του τμήματος.
4. Να το προτιμήσει ο μαθητής στις δηλώσεις Τμημάτων κατά την διαδικασία συμπλήρωσης του Μηχανογραφικού του.
5. Να προσφέρει την καλύτερη δυνατή εμπειρία στο θεατή που θα το παρακολουθήσει από το κινητό του τηλέφωνο (smartphone)
6. Να γίνουν οι απαραίτητες προσαρμογές για καλύτερη εμπειρία θέασης εκτός από την ιστοσελίδα του τμήματος και για τις παρακάτω πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης (Youtube, LinkedIn, Facebook)

1.7 Σχεδιασμός ήχου (sound design)

Ο σχεδιασμός ήχου είναι μια διαδικασία της τηλεοπτικής παραγωγής που πραγματοποιείτε από τον σκηνοθέτη τον ηχολήπτη και τον μοντέρ, ο σχεδιαστής ήχου (sound designer) προτείνει επιλογές αναφορικά με την μορφή που θα έχει ο ήχος της ταινίας και τη σχέση μεταξύ διαλόγων, περιβαλλοντικών ήχων και μουσικής. Οι αποφάσεις που λαμβάνονται σε αυτό το στάδιο αφορούν τα εξής:

- αν θα γίνει σύγχρονη ηχοληψία ή ντουμπλάζ,
- αν θα χρησιμοποιηθεί μουσική και πώς,
- αν θα χρησιμοποιηθούν εφέ,
- αν θα γίνουν ηχογραφήσεις σε στούντιο

Σύμφωνα με τον παραπάνω σχεδιασμό, οργανώνεται και προγραμματίζεται η ηχοληψία των γυρισμάτων. Σε περίπτωση που αποφασιστεί η χρήση πρωτότυπης μουσικής, ο συνθέτης σε αυτό το στάδιο συμπληρώνει τη δημιουργική ομάδα, συζητώντας με το σκηνοθέτη και το σχεδιαστή ήχου το επιθυμητό ύφος της μουσικής σύνθεσης, την έκτασή της και τη σχέση της με την εικόνα.

Για την παραγωγή της ταινίας του τμήματος επιλέχθηκε η σύγχρονη ηχοληψία, και η χρήση μουσικής και εφέ από τράπεζα μουσικής από την οποία αγοράστηκαν τόσο τα μουσικά δικαιώματα, όσο και οι άδειες χρήσης.

1.8 Επιλογή χρωματικής παλέτας της ταινίας

Η επιλογή του χρωματικού τόνου της ταινίας αποτελεί μια διαδικασία που τα τελευταία χρόνια έχει και αυτή εισαχθεί στο στάδιο της προ-παραγωγής και αυτό διότι αποδείχθηκε ότι βοηθά σημαντικά στη μείωση του χρόνου-κόστους της χρωματικής επεξεργασίας στο τελικό στάδιο της μετα-παραγωγής (χρωματισμός).

Ο Σκηνοθέτης μαζί με τον Διευθυντή φωτογραφίας, τον σκηνογράφο, τον ενδυματολόγο, την μακιγιέζ καθώς και τον υπεύθυνο χρωματιστή (colorist) αναλύουν το σενάριο και σχεδιάζουν την χρωματική παλέτα της ταινίας, η οποία μπορεί να είναι και διαφορετική απο σκηνή σε σκηνή, λαμβάνοντας υπόψη το επιθυμητό συναίσθημα που ο σκηνοθέτης θέλει να επικοινωνήσει στον θεατή. Αυτές οι επιλογές καθορίζουν τα χρώματα των σκηνικών, τις ενδυματολογικές επιλογές, το μακιγιάζ, καθώς επίσης και τον φωτισμό που θα επιλεγεί για την απόδοση των σκηνών.

1.9 Ρεπεράζ (Location Scouting)

Η λέξη "ρεπεράζ" είναι Γαλλική (repérage) και σημαίνει εντοπισμός, (αντίστοιχα στην Αγγλική είναι location scouting) στην τηλεοπτική παραγωγή είναι η διαδικασία για την αναζήτηση των χώρων που κάνει ένας σκηνοθέτης για να ετοιμάσει τα γυρίσματά του.

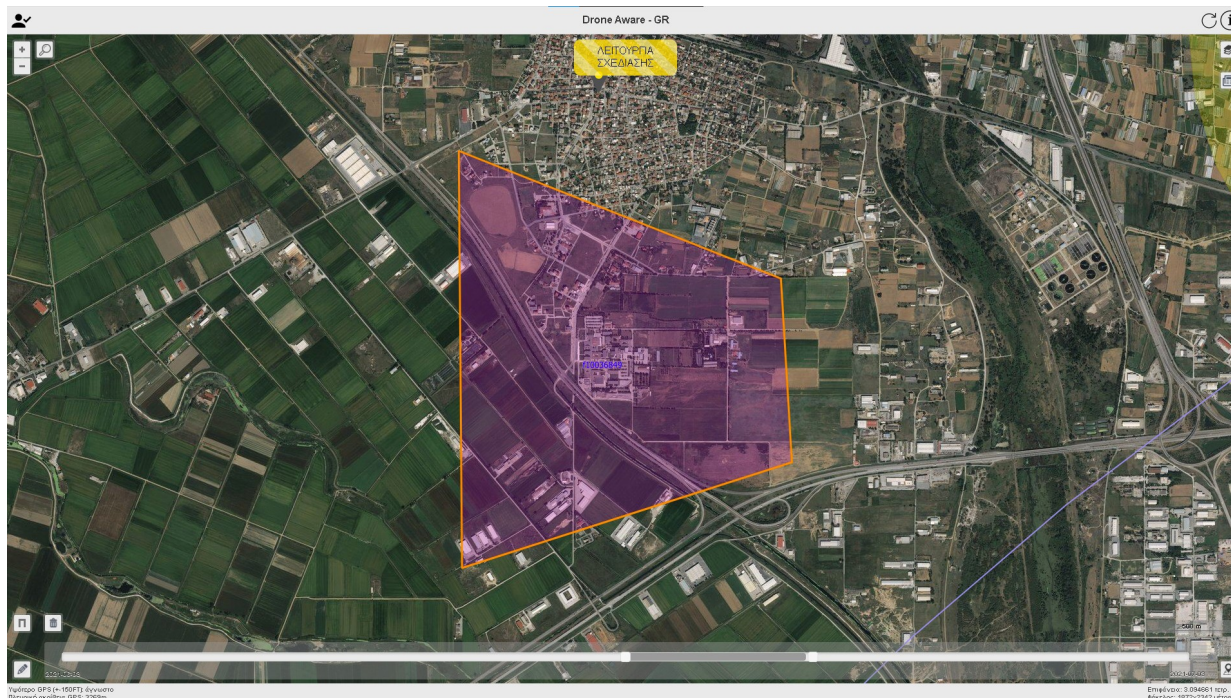
Ιδανικά, η τοποθεσία πρέπει:

- να ανταποκρίνεται στους στόχους της παραγωγής
- να ταιριάζει αισθητικά με το ύφος και τον τόνο που συμφωνήθηκε
- να διαθέτει τις κατάλληλες προδιαγραφές (παροχή ρεύματος, φυσικός και τεχνητός φωτισμός, να είναι κατάλληλη και απο ηχητικής άποψης)
- να υπάρχει εύκολη προσβασιμότητα για την μεταφορά τόσο του εξοπλισμού όσο και τον συντελεστών

Το ρεπεράζ αποτελεί αρμοδιότητα του location manager, ο οποίος αναλαμβάνει και το κλείσιμο του χώρου (συνεννόηση με τους ιδιοκτήτες ή/και τις αρμόδιες αρχές) εξασφαλίζοντας παράλληλα και τις αναγκαίες άδειες όπου αυτές απαιτούνται

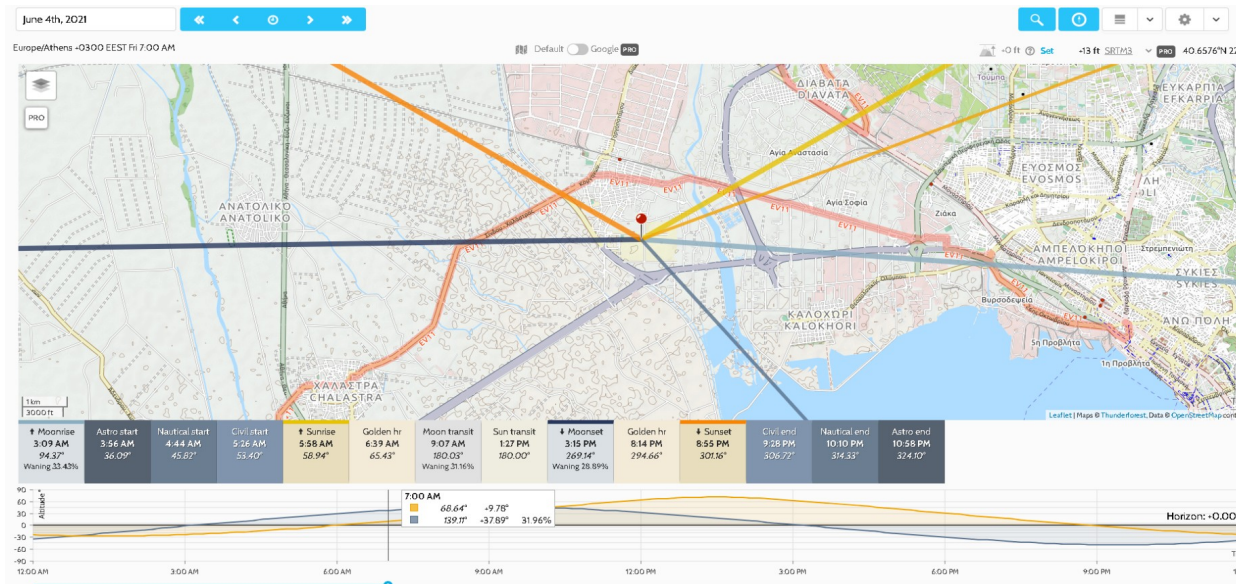
1.9.1 Η πρώτη φάση του Ρεπεράζ με χρήση ψηφιακών εφαρμογών

Το πρώτο στάδιο του Ρεπεράζ πραγματοποιήθηκε με την χρήση εφαρμογών όπως το **Google Earth** (εικ.7) καθώς και το **Google maps** αξιοποιώντας την δυνατότητα **street view**, με αυτό τον τρόπο συγκεντρώθηκαν πληροφορίες για την **γεωγραφική τοποθεσία** των εγκαταστάσεων του τμήματος καθώς επίσης και για τον περιβάλλοντα χώρο, με βάση αυτές τις πληροφορίες σχεδιάστηκαν οι **κινήσεις του UAV** ώστε να πετύχουμε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα που εξυπηρετεί τους στόχους της παραγωγής.



Εικόνα 4: Google Maps Τοποθεσία κτιρίων τμήματος Μ.Π.Η.Σ – Σχέδιο πτήσης Unmanned Aerial Vehicle

Στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή **TPEphemeris** (εικ.7) ώστε να συλλεχθούν πληροφορίες για την κίνηση του ήλιου ώστε να γνωρίζουμε τις φωτιστικές συνθήκες που θα επικρατούν ανα ώρα ώστε να γίνει ο σωστός προγραμματισμός και επιλογή της καταλληλης τοποθεσίας με γνώμονα το καλύτερο δυνατό αισθητικό αποτέλεσμα και αξιοποιώντας στο μέγιστο τον φυσικό φωτισμό.



Εικόνα 5: Εφαρμογή TPEphemeris, Ανατολή και Δύση Ηλίου

Τέλος για την πρόβλεψη των καιρικών φαινομένων που θα επικρατούν την ημερομηνία του ρεπεράζ στις εγκαταστάσεις του τμήματος ώστε να εξασφαλιστεί η ασφάλεια της πτήσης του UAV, αξιοποιήθηκαν στοιχεία καιρού από τις εφαρμογές UAV Forecast και Avia Weather – METAR & TAF για λειτουργικό Android.

1.9.2 Δεύτερη φάση του Ρεπεράζ στην τοποθεσία του τμήματος

Το ρεπεράζ πραγματοποιήθηκε μαζί με τον επιβλέποντα καθηγητή στις 4 Ιουνίου 2021, στις εγκαταστάσεις του τμήματος που βρίσκεται στη Σίνδο, Θεσσαλονίκης.

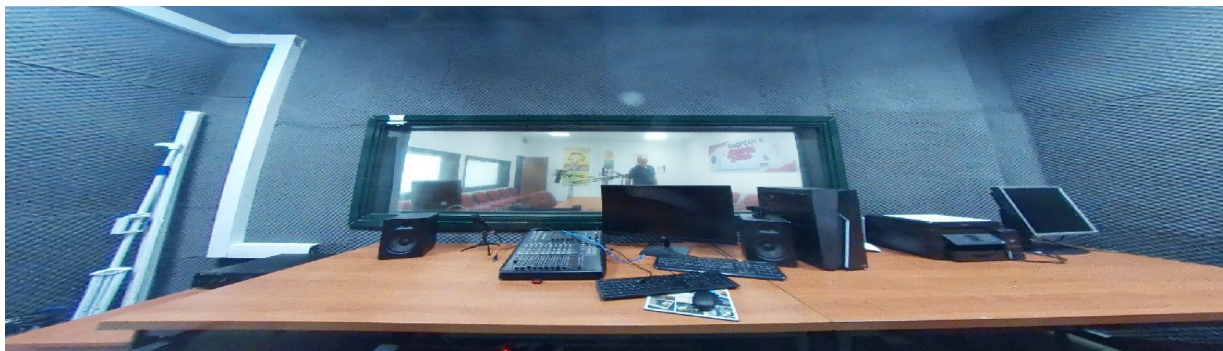
Για την ολοκλήρωση της διαδικασίας του ρεπεράζ αφιερώθηκαν 9 ώρες και χωρίστηκε σε τρεις ένότητες. Η πρώτη με την χρήση του UAV 06:00 – 09:00, η δεύτερη 09:00 – 13:00 όπου είδαμε και φωτογραφίσαμε όλους τους εσωτερικούς χώρους με κάμερα 360° και η τρίτη στις 19:00 – 21:00 με την χρήση του UAV στη δύση του ηλίου ώστε να έχουμε δεδομένα για την κατεύθυνση του φωτός (εικ.8).

Για την διαδικασία της εναέριας φωτογράφισης με UAV πραγματοποιήθηκε αίτηση στην Υπηρεσία πολιτικής αεροπορίας και η φωτογράφιση διεξήχθη μετά την λήψη της σχετικής έγκρισης μέσω της πλατφόρμας Drone Aware (σύμφωνα με την σχετική νομοθεσία).



Εικόνα 6: Drone Aware – Σχεδιο περιοχής προς έγκριση

Με την χρήση κάμερας 360° εξασφαλίζουμε δυο πολύ σημαντικά στοιχεία για το ρεπεράζ. Το πρώτο είναι η μείωση του χρόνου που θα έπρεπε να δαπανηθεί φωτογραφίζοντας διαφορετικές γωνίες της σκηνής και το δεύτερο η δυνατότητα να μεταφέρουμε εικονικά τον σκηνοθέτη στον χώρο χρησιμοποιώντας 3D γυαλιά γεγονός που εξασφαλίζει μεγαλύτερη ακρίβεια στην αποτύπωση του χώρου και δίνει την δυνατότητα να ληφθούν αποφάσεις έχοντας πλήρη εικόνα για την τοποθεσία.



Εικόνα 7: Καταγραφή εικόνας από την κάμερα 360, Ραδιοφωνικό Studio

Αναλυτικά οι χώροι που επιλέχθηκαν για τα γυρίσματα :

Εξωτερικών χώροι (Αεροφωτογράφιση)

1. κτήριο Ηλεκτρονικής
2. κτήριο Πληροφορικής
3. Κέντρο Δικτύων
4. Κλειστό Γυμναστήριο ΔΠΠΑΕ

Εσωτερικοί χώροι (Φωτογράφιση 360°)

1. Εργαστήριο Ηλεκτρονικής
2. Εργαστήριο Πληροφορικής
3. Αμφιθέατρο Ηλεκτρονικής
4. Αμφιθέατρο Πληροφορικής
5. Βιβλιοθήκη ΔΠΠΑΕ
6. Ραδιοφωνικό Studio (εικ.9)
7. Κλειστό Γυμναστήριο ΔΠΠΑΕ

1.7 Δημιουργία λίστας λήψεων (shot-list)

Όλο το φωτογραφικό υλικό από το ρεπεράζ χρησιμοποιήθηκε για τον σχεδιασμό της λίστας λήψεων η οποία περιλαμβάνει τις παρακάτω πληροφορίες:

1. τον χώρο που θα πραγματοποιηθεί το γύρισμα (εξωτερικό / εσωτερικό)
2. τον εξοπλισμό που θα χρησιμοποιηθεί (EFP κάμερα / UAV κάμερα)
3. το ύψος της κάμερας από το οποίο θα πραγματοποιηθεί η λήψη
4. το διαμέτρημα του φακού που θα χρησιμοποιηθεί
5. το διάφραγμα που θα αποδώσει το επιθυμητό αποτέλεσμα
6. την κίνηση της κάμερας
7. τον απαραίτητο εξοπλισμό για τον Φωτισμό της σκηνής
8. τον επιπλέον εξοπλισμό στήριξης (Τρίποδο, Slider,stands)

1.10 Όρντινο (call sheet)

Το όρντινο είναι ένα φύλλο εργασίας, που συντάσσεται μια ημέρα πριν από το γύρισμα και παρέχει όλες τις απαραίτητες οδηγίες ώστε όλοι οι συντελεστές της παραγωγής να γνωρίζουν το πρόγραμμα και τις ώρες που θα πρέπει να βρίσκονται στην συγκεκριμένη τοποθεσία για το γύρισμα ανάλογα με τον ρόλο που έχουν.

1.10.1 Περιεχόμενα του Όρντινο

1. Τίτλος Παραγωγής
2. Ημερομηνία Γυρίσματος
3. Στοιχεία Συντονιστή Παραγωγής
4. Στοιχεία Σκηνοθέτη
5. Στοιχεία Α' Βοηθού σκηνοθέτη
6. Καιρός, Θερμοκρασία, πιθανότητα βροχής
7. Ώρα Ανατολής
8. Ώρα Δύσης
9. Σημείωση για ύπαρξη θέσης Parking
10. Διεύθυνση τοποθεσίας γυρίσματος 1
11. Διεύθυνση τοποθεσίας γυρίσματος 2
12. Διεύθυνση τοποθεσίας γυρίσματος 3
13. Διεύθυνση τοποθεσίας γυρίσματος 4
14. Χώρος Παρατηρήσεων (όπου αναφέρονται κάποια γενικά στοιχεία για την παραγωγή ή κάποια πιο ειδικά όπως ντύσιμο, αξεσουάρ ή άλλα αντικείμενα που θα πρέπει να υπάρχουν στο γύρισμα)
15. Χώρος Ειδοποιήσεων (π.χ. Απαγορεύεται το κάπνισμα, ή δεν υπάρχουν αποδυτήρια)
16. Είδος της Παραγωγής, (π.χ. ταινία, ντοκιμαντέρ, διαφημιστικό, κλπ.)
17. Συνοπτική περιγραφή της σκηνής που αναφέρει αν είναι σε εξωτερικό ή εσωτερικό χώρο, ημέρα ή νύχτα, πόσες σελίδες από το σενάριο καλύπτουν, ώστε να υπάρχει μια εκτίμηση για το πόσο θα διαρκέσει η σκηνή, καθώς επίσης και ποιοί είναι οι συμμετέχοντες.
18. Πληροφορίες για το αν παρέχεται φαγητό (σχεδόν πάντα 6 ώρες μετά την ώρα προσέλευσης), ώρα έναρξης και ώρα διακοπής παροχής του φαγητού, καθώς επίσης και της διεύθυνσης ή του χώρου στο οποίο πραγματοποιείτε.
19. Λίστα με τον προσωπικό αριθμό, το ονοματεπώνυμο, το όνομα του ρόλου, τον αριθμό τοποθεσίας την ώρα προσέλευσης στο γύρισμα καθώς και τυχόν σημειώσεις για αξεσουάρ ή άλλα αντικείμενα που θα πρέπει να έχει μαζί του.
20. Λίστα κομπάρσων με αντίστοιχες πληροφορίες όπως η παραπάνω λίστα
21. Διεύθυνση από το κοντινότερο εφημερεύον Νοσοκομείο της Περιοχής που να δέχεται επείγοντα περιστατικά
22. Διεύθυνση από το κοντινότερο εφημερεύον Φαρμακείο της Περιοχής
23. Κανάλια ασύρματης επικοινωνίας (walkie-talkie) 1=Παραγωγή, 2=Ανοιχτό, 3=Μετακινήσεις-Μεταφορές, 4=Props αντικείμενα σετ, 5=Stunts, 6=Καμεραμαν, 7=Ηλεκτρολόγοι. Ωστε όλοι να γνωρίζουν σε ποια κανάλια μπορούν να επικοινωνούν με το συγκεκριμένο τμήμα.
24. Τοποθεσία WC

1.9 Επίλογος

Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάστηκαν αναλυτικά όλες οι απαιτούμενες διαδικασίες που ακολουθήθηκαν για την προετοιμασία της παραγωγής. Αρχικά έγινε η αναζήτηση πληροφοριών απο ανοικτές πηγές, στη συνέχεια συλλέχθηκαν, οργανώθηκαν και κατηγοριοποιήθηκαν οι πληροφορίες και με βάση αυτές δημιουργήθηκε η ατζέντα των θεμάτων για την πρώτη διαδικτυακή συνάντηση με τον επιβλέποντα καθηγητή. Το στάδιο της προ-παραγωγής χαρακτηρίζεται απο την συνεχή ανταλλαγή ιδεών, απόψεων προτάσεων ώστε να οριστικοποιηθούν οι στόχοι οι τοποθεσίες καθώς επίσης και οι συντελεστές της παραγωγής. Έτσι μετά την οριστικοποίηση των παραπάνω σχεδιάστηκε η πλοκή, οργανώθηκε η λίστα με τα απαιτούμενα μέσα για την υλοποίηση της και δημιουργήθηκε το storyboard με τις σκηνές, σύμφωνα με την πλοκή.

Στο τελικό στάδιο δημιουργήθηκε η λίστα λήψεων και ολοκληρώθηκε το όρντινο με το οποίο ενημερώθηκαν οι συντελεστές της παραγωγής.

Κεφάλαιο 2ο: Παραγωγή - Γύρισμα (Production)

2.1 Εισαγωγή

Γνωρίζοντας όλες τις λεπτομέρειες απο το στάδιο της προ-παραγωγής είμαστε πλέον έτοιμοι να ξεκινήσουμε τα γυρίσματα. Η παραγωγή αποτελεί συνήθως το στάδιο με την μικρότερη χρονική διάρκεια και το μεγαλύτερο κόστος, το οποίο εξαρτάται και από άλλες μεταβλητές, όπως ο αριθμός των τοποθεσιών, το μήκος της ταινίας, η διαθεσιμότητα των συντελεστών κ.α. Αν θεωρήσουμε πως το στάδιο της προ-παραγωγής έχει σημαντικές δυσκολίες σε επίπεδο οργάνωσης, πρόβλεψης και ενημέρωσης των συντελεστών ώστε να διασφαλιστεί η ομαλή διεξαγωγή των γυρισμάτων, το στάδιο της παραγωγής μπορεί να είναι ακόμη πιο δύσκολο, διότι απρόβλεπτοι παράγοντες μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τις διαδικασίες των γυρισμάτων (π.χ καιρικά φαινόμενα, πτώση τάσης ρεύματος, ξαφνικές απουσίες συντελεστών κ.α.).

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας πετυχημένης παραγωγής είναι η συνεργασία, η επικοινωνία και το κοινό όραμα για το τελικό αποτέλεσμα. Ένα τυπικό παράδειγμα των τμημάτων και των συντελεστών ανα ειδικότητα που συγκροτούν μια παραγωγή είναι το παρακάτω:



Εικόνα 8: Στάδιο παραγωγής: Συνέντευξη με τον Δρ. Δημοσθένη Σταμάτη

2.1.1 Τμήματα και ειδικότητες που συγκροτούν μια ομάδα παραγωγής

Ηθοποιοί:

- Πρωταγωνιστικοί ρόλοι
- Δεύτεροι ρόλοι
- Βοηθητικοί ρόλοι
- Κομπάρσοι
- Κασκαντέρ (stunts)

Τμήμα Παραγωγής:

- Παραγωγός - Διευθυντής παραγωγής (Production Manager)
- Βοηθός διευθυντη παραγωγής παραγ. (Assistant Production Manager)
- Βοηθός παραγωγής (Set Production Assistant)
- Υπεύθυνος Διαχείρισης Χώρων (Location Manager)
- Γραμματέας Παραγωγής (Office Production Assistant)
- Γενικών Καθηκόντων (Runner)

Σκηνοθετικό:

- Σκηνοθέτης (Director)
- Α' βοηθός σκηνοθέτη (1st Assistant Director)
- Β' Βοηθός Σκηνοθέτη (2nd Assistant Director)
- Γραμματέας Λήψεων - Σκριπτ (Script Supervisor)
- Υπεύθυνος Διανομής Ρόλων (Casting Director)

Τμήμα Φωτογραφίας:

- Διευθυντής φωτογραφίας (Cinematographer / Director of Photography)
- Φωτιστής (Gaffer)
- Χειριστής Κινηματογραφικής -Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Camera Operator)
- Α' Βοηθός Χειριστή Κινηματογραφικής -Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Focus Puller)
- Β' Βοηθός Χειριστή Κινηματογραφικής-Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Clapper - Loader)
- Τεχνικός Ψηφιακών Μέσων Εικόνας (Digital Imaging Technician)
- Χειριστής Βοηθητικού Βίντεο (Video Assist Operator)
- Φωτογράφος Σκηνής (Still Photographer)
- Τεχνίτης Εφαρμοστής - Μακινίστας (Key Grip)
- Βοηθός Τεχνίτης Εφαρμοστής - (Grip)
- Α' Ηλεκτρολόγος Φωτιστής (Chief Electrician)
- Ηλεκτρολόγος Φωτιστής (Electrician)
- Βοηθός Χειριστής Φωτιστικών Σωμάτων (Assistant Lighting Technician)
- Χειριστής Κονσόλας Προγραμματισμού Φωτισμού (Dimmer Board Operator)
- Χειριστής Γεννήτριας (Generator Operator)

Τμήμα Ηχοληψίας:

- Ηχολήπτης (Sound Recordist)
- Βοηθός Ηχολήπτη- Μπούμαν (Boom Operator)
- Τεχνικός Μίξης Ήχου (Sound Mixer)
- Σχεδιαστής Ήχου (Sound Designer)

Τμήμα Σκηνογραφίας:

- Καλλιτεχνικός Σχεδιαστής (Production Designer)
- Σκηνογράφος (Art Director)
- Βοηθός Σκηνογράφου (Assistant Art Director)
- Φροντιστής (Props Master)
- Φροντιστής Πλατώ (Lead Man)

Τμήμα Ενδυματολογίας:

- Ενδυματολόγος (Costume Designer)
- Βοηθός Ενδυματολόγου (Assistant Costume Designer)
- Αμπιγιέρ / Αμπιγιέζ (Wardrobe)

Μακιγιάζ – Κομμώσεις:

- Μακιγιέρ / Μακιγιέζ (Make-up Artist)
- Βοηθός Μακιγιέρ/Μακιγιέζ (2nd Make-up Artist)
- Κομμωτής / Κομμώτρια (Hairdresser)
- Μακιγιέρ / Μακιγιέζ Ειδικών Εφέ (Special FX Make-up)

2.1.1.1 Διευθυντής Παραγωγής (Production Manager)

Είναι ο βασικός οργανωτικός και διοικητικός συνεργάτης του Σκηνοθέτη και της Παραγωγής εν γένει από την έναρξη της προετοιμασίας ως την ολοκλήρωση της Κινηματογραφικής ή Τηλεοπτικής Παραγωγής.

Είναι υπεύθυνος και έχει τη μέριμνα κυρίως:

α. Για την κατάρτιση και εκτέλεση:

i) Του προϋπολογισμού σύμφωνα με το σενάριο, τον οποίο και υπογράφει και του απολογισμού δαπανών με την ολοκλήρωση της συμβατικής του υποχρέωσης.

ii) Των συμβάσεων εργασίας με το Τεχνικό και παροχής έργου με το λοιπό προσωπικό, καθώς και με τα Studios, τα εργαστήρια, τα μεταφορικά μέσα και τους λοιπούς συμβαλλόμενους.

iii) Των συμφωνητικών ενοικίασης χώρων γυρίσματος, μηχανημάτων και λοιπών απαραίτητων για την παραγωγή της ταινίας αντικειμένων.

β. Για την έγκαιρη λήψη κάθε είδους διοικητικών ή άλλων αδειών και διευκολύνσεων.

γ. Για την έγκαιρη παρουσία των εργαζομένων και των μηχανημάτων στους χώρους εργασίας.

δ. Για την πιστή εφαρμογή της Κινηματογραφικής, Τηλεοπτικής και Εργατικής Νομοθεσίας.

ε. Για την ασφάλεια του Χώρου Γυρίσματος ο Διευθυντής Παραγωγής είναι υποχρεωμένος να περιφρουρεί τα συμφέροντα του Παραγωγού εντολέα του και να επιτυγχάνει τους πιο σύμφορους οικονομικούς και ποιοτικούς όρους για την Παραγωγή της Κινηματογραφικής ή Τηλεοπτικής Ταινίας ή Τηλεοπτικής Παραγωγής.

2.1.1.2 Βοηθός Διευθυντή Παραγωγής (Assistant Production Manager)

Επικουρεί τον Διευθυντή Παραγωγής στο έργο του και εκτελεί τα καθήκοντα τα οποία του αναθέτει ο τελευταίος, μέσα στο πλαίσιο της ειδικότητάς του. Στο χώρο του γυρίσματος και σε περίπτωση απουσίας του Διευθυντή Παραγωγής θεωρείται ως ο αναπληρωτής αυτού, ενώ είναι ιδιαίτερα συνυπεύθυνος για την τήρηση του ημερήσιου προγράμματος λήψεων (ordino).

2.1.1.3 Βοηθός Παραγωγής (Set Production Assistant)

Επικουρεί τον Διευθυντή Παραγωγής και τον Βοηθό Διευθυντή Παραγωγής στο έργο τους και εκτελεί τα καθήκοντα τα οποία του αναθέτουν αυτοί, μέσα στο πλαίσιο της ειδικότητάς του.

2.1.1.4 Υπεύθυνος Διαχείρισης Χώρων (Location Manager)

Είναι υπεύθυνος για την εύρεση όλων των χώρων του σεναρίου κι εγγυάται για την άδεια χρήσης των χώρων αυτών. Η ανεύρεση χώρων γίνεται κατόπιν συνεννόησης με τον Σκηνοθέτη και τον Σκηνογράφο ή τον Καλλιτεχνικό σχεδιαστή. Συνεργάζεται και λογοδοτεί στον Διευθυντή Παραγωγής.

2.1.1.5 Γραμματέας Παραγωγής (Office Production Assistant)

Επικουρεί το Διευθυντή Παραγωγής και τον Βοηθό Διευθυντή Παραγωγής στο έργο τους και εκτελεί τα καθήκοντα γραφείου που του αναθέτουν οι παραπάνω. Έχει κυρίως την ευθύνη της γραμματείας και της σωστής τήρησης του αρχείου της παραγωγής.

2.1.1.6 Γενικών Καθηκόντων (Runner)

Εκτελεί πάσης φύσεως επικουρικές εργασίες που του ανατίθενται από το Διευθυντή Παραγωγής ή το Βοηθό Διευθυντή Παραγωγής εντός του πλαισίου των καθηκόντων του, καθ' όλη τη διάρκεια της παραγωγικής διαδικασίας (προετοιμασία, γύρισμα, επεξεργασία).

2.1.1.7 Σκηνοθέτης (Director)

Είναι ο υπεύθυνος για κάθε πτυχή ενός οπτικοακουστικού έργου. Αναπτύσσει ένα όραμα γι' αυτό, αποφασίζει πώς πρέπει να δείχνει και τι θα έπρεπε να αποκομίσει το κοινό από αυτό. Κατά κάποιον τρόπο είναι ο κύριος αφηγητής μιας ιστορίας. Οριοθετεί το περιβάλλον, αποφασίζει τη χρονική διάρκεια της σκηνής και καθοδηγεί τους ηθοποιούς έτσι ώστε η σκηνή τελικά να παρουσιάζει στον θεατή αυτό που οραματίζεται ο ίδιος, με βάση το σενάριο. Η δουλειά του, περιλαμβάνει τη συνεργασία με πάρα πολλούς συντελεστές ενός έργου ενώ στον κινηματογράφο και την τηλεόραση κατευθύνει και τις γωνίες λήψης των σκηνών.

2.1.1.8 Α' βοηθός σκηνοθέτη (1st Assistant Director)

Είναι ο βασικός συνδετικός κρίκος μεταξύ του σκηνοθέτη, των ηθοποιών, του συνεργείου και της παραγωγής και είναι αρμόδιος για την ομαλή λειτουργία όλων των τμημάτων.

Κατά το στάδιο προεργασίας της κινηματογραφικής ή τηλεοπτικής παραγωγής:

i) Συνεργάζεται με τον Σκηνοθέτη στην τελική επεξεργασία του σεναρίου, στο χωρισμό των σκηνών σε πλάνα, στις πρόβες με τους ηθοποιούς, στην ανεύρεση χώρων (Reperage).

ii) Πραγματοποιεί την ανάλυση του σεναρίου (Breakdown) και καταρτίζει το πρόγραμμα λήψης σκηνών σε συνεργασία με τον Σκηνοθέτη, το Δ. Παραγωγής, το Δ. Φωτογραφίας σύμφωνα με τα εκάστοτε δεδομένα.

iii) Οργανώνει και παρίσταται στα: fitting, test μακιγιάζ/κομμώσεων/κάμερας.

Κατά το στάδιο του γυρίσματος της κινηματογραφικής ή τηλεοπτικής παραγωγής:

i) Συντάσσει το ημερήσιο πρόγραμμα λήψης σκηνών (Ordino) και είναι υπεύθυνος για την τήρησή του, εφόσον δεν προκύψουν καθυστερήσεις που οφείλονται σε αστάθμητους παράγοντες. Σε περίπτωση ανατροπής του ημερησίου προγράμματος οφείλει, αν αυτό είναι εφικτό, να έχει εναλλακτικό.

- ii) Συντονίζει το τεχνικό και καλλιτεχνικό προσωπικό κατά την ώρα του γυρίσματος σε συνεργασία με το Σκηνοθέτη.
- iii) Είναι υπεύθυνος για την ενημέρωση των ηθοποιών και των βοηθητικών ηθοποιών για το ημερήσιο πρόγραμμα και ορίζει την ώρα προσέλευσής τους.
- iv) Ορίζει την έναρξη και λήξη του γυρίσματος καθώς και του διαλείμματος για φαγητό.
- v) Σε συνεργασία με το β' Βοηθό Σκηνοθέτη οργανώνει την πρόβα των ηθοποιών κάθε σκηνής.
- vi) Παρακολουθεί σε συνεργασία με το Script το συνολικό ωφέλιμο χρόνο των σκηνών, ώστε να διασφαλιστεί η προβλεπόμενη διάρκεια του έργου.

2.1.1.9 Β' Βοηθός Σκηνοθέτη (2nd Assistant Director)

Είναι ο άμεσος συνεργάτης του Βοηθού Σκηνοθέτη. Οφείλει να έχει άριστη γνώση του σεναρίου και βασική του αρμοδιότητα είναι να διασφαλίσει ότι εκτελούνται οι εντολές και κατευθύνσεις που δίνει ο Βοηθός Σκηνοθέτη.

Κατά την προεργασία:

- i) Ενημερώνει τους ηθοποιούς για τις πρόβες καθώς και για τα: fitting, test μακιγιάζ/κομμώσεων/κάμερας σύμφωνα με τις οδηγίες του Α' Βοηθού Σκηνοθέτη.
- ii) Μοιράζει το πρόγραμμα λήψεως σκηνών που έχει συντάξει ο Α' Βοηθός Σκηνοθέτη.
- iii) Συνεργάζεται με το Σκηνοθέτη και τον Βοηθό Σκηνοθέτη για την επιλογή βοηθητικών ηθοποιών (δεν πρέπει να συγχέονται τα καθήκοντα του Β' Βοηθού Σκηνοθέτη με αυτά του Υπεύθυνου Διανομής Ρόλων).

Κατά το στάδιο του γυρίσματος:

- i) Επικουρεί τον Βοηθό Σκηνοθέτη στις αρμοδιότητές του ανάλογα με τις ανάγκες του γυρίσματος.
- ii) Ενημερώνει του ηθοποιούς για την ώρα προσέλευσής τους στο γύρισμα κατόπιν συνεννόησης με τον Βοηθό Σκηνοθέτη και σύμφωνα με το ημερήσιο πρόγραμμα που ο τελευταίος έχει συντάξει.
- iii) Είναι υπεύθυνος για τη διεξαγωγή της προετοιμασίας των ηθοποιών (μακιγιάζ, κομμώσεις, ρούχα, λόγια) καθώς και για την έγκαιρη προσέλευσή τους στο σέτ του γυρίσματος.
- iv) Σε συνεργασία με τον Βοηθό Σκηνοθέτη και σύμφωνα με τις εντολές του Σκηνοθέτη, είναι υπεύθυνος για την τοποθέτηση των βοηθητικών ηθοποιών μέσα στο κάδρο και οφείλει να τηρεί τους κανόνες συνέχειας (continuity) σε συνεργασία με το Script.
- v) Κατόπιν συνεννόησης με τον Βοηθό Σκηνοθέτη και εφόσον παρίσταται στο γύρισμα, κατά τη διάρκεια της λήψης "κρατά" τα λόγια του σεναρίου στους ηθοποιούς.
- vi) Συμπληρώνει και παραδίδει στην Παραγωγή τη λίστα των βοηθητικών ηθοποιών που συμμετέχουν στο γύρισμα.

2.1.1.10 Γραμματέας Λήψεων - Σκριπτ (Script Supervisor)

Στο στάδιο της προεργασίας της κινηματογραφικής ή τηλεοπτικής παραγωγής:

- i) Αναλύει το σενάριο σε επίπεδο συνέχειας (continuity) σε συνεργασία με τον Σκηνοθέτη και τον Βοηθό Σκηνοθέτη βάση του Breakdown που έχει δοθεί από τον τελευταίο.
- ii) Ενημερώνει τις αρμόδιες ειδικότητες (ενδυματολογικό/ Σκηνογραφικό/ Μακιγιάζ/ Κομμώσεις/ Φροντιστήριο) για τα ρακόρ, καθώς και τυχόν αλλαγές που προκύπτουν κατόπιν οδηγιών από το Σκηνοθέτη.

Κατά τη διάρκεια του γυρίσματος της κινηματογραφικής ή τηλεοπτικής παραγωγής είναι υπεύθυνος:

- i) Για την κινηματογραφική συνέπεια και συνέχεια μεταξύ χώρου, χρόνου,

αντικειμένων, θέσεων και κινήσεων προσώπων καθώς και μηχανής λήψης (θέση, φακός, απόσταση), ανάμεσα στα πλάνα των σκηνών του σεναρίου.

ii) Για τη συνέχεια και συνέπεια των διαλόγων του σεναρίου, για τη σωστή συρραφή των πλάνων σύμφωνα με το ντεκουπάζ του Σκηνοθέτη.

iii) Για τη σύνταξη της κλακέτας και τη χρονομέτρηση των πλάνων (εικ.10).

iv) Για τη σύνταξη του δελτίου λήψης σκηνών (ραπόρτο) σε συνεργασία με τον Α' Βοηθό Χειριστή Μηχανής Λήψης και σύμφωνα με τις ανάγκες του Διευθυντή Φωτογραφίας και του Μοντέρ.

v) Για τη συμπλήρωση του ημερησίου ημερολογίου γυρίσματος (ωφέλιμος χρόνος, πρώτη κλακέτα, wrap) σε συνεργασία με τον Διευθυντή Παραγωγής και τον Α' Βοηθό Σκηνοθέτη.



Εικόνα 9: Ηλεκτρονική κλακέτα συγχρονισμού εικόνας και ήχου

2.1.1.11 Υπεύθυνος Διανομής Ρόλων (Casting Director)

Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας και μετά από διερεύνηση, πρόσκληση, συνέντευξη και υποβολή σε δοκιμασία των υποψήφιων ηθοποιών, προτείνει προς το Σκηνοθέτη και τον Παραγωγό, τους κατάλληλους ηθοποιούς για την επάνδρωση των ρόλων του σεναρίου.

2.1.1.12 Διευθυντής φωτογραφίας (Cinematographer / Director of Photography)

i) Ο Διευθυντής Φωτογραφίας αναλαμβάνει την φωτογραφική τέχνη και καλλιτεχνική ποιότητα των εξωτερικών ή εσωτερικών λήψεων (φυσικών χρωμάτων ή Πλατό).

ii) Έχει την ευθύνη για την οπτική απόδοση του σεναρίου, την τεχνική και καλλιτεχνική αρτιότητα των λήψεων και τη φωτογραφική απόδοση του πνεύματος του έργου, σύμφωνα με τις οδηγίες του Σκηνοθέτη και σε άμεση συνεργασία με τον Καλλιτεχνικό σχεδιαστή ή τον Σκηνογράφο και τον Ενδυματολόγο.

iii) Συνεργάζεται με το Δ. Παραγωγής και τον Α' Βοηθό Σκηνοθέτη στην κατάρτιση του προγράμματος λήψεως σκηνών και κατά τη διάρκεια του γυρίσματος μεριμνά ιδιαίτερα:

iv) Για το σχεδιασμό και την εκτέλεση της φωτογραφικής απόδοσης και ειδικότερα το φωτισμό των φυσικών ή τεχνητών χώρων (εξωτερικών και εσωτερικών), καθώς και για την επιλογή των κατάλληλων μέσων (χημικών, οπτικών, Ηλεκτρονικών ή άλλων) που απαιτούνται προς αυτό, σε συνεργασία με τον Σκηνοθέτη και το Διευθυντή Παραγωγής. Επίσης συνεργάζεται και επιβλέπει τους τεχνικούς των οπτικών και ατμοσφαιρικών Εφέ.

v) Για τη σύνθεση του κάδρου των πλάνων και την κίνηση της μηχανής λήψης.

vi) Μπορεί, επίσης, να χειρίζεται ο ίδιος τη μηχανή της Κινηματογραφικής ή Τηλεοπτικής λήψης.

vii) Μετά τη διαδικασία του γυρίσματος μεριμνά για τον έλεγχο της εργαστηριακής επεξεργασίας του αρνητικού φιλμ ή κάθε άλλου φωτογραφικού μέσου και τεχνολογίας. Είναι επίσης υπεύθυνος για το τελικό χρωματικό αποτέλεσμα του έργου μέχρι και του πρώτου εμπορικού αντιτύπου, σε συνεργασία με το Σκηνοθέτη και τον Τεχνικό Χρωματικής Επεξεργασίας Εικόνας ή Τεχνικό Ρύθμισης Εικόνας του κινηματογραφικού ή τηλεοπτικού έργου.

2.1.1.13 Φωτιστής (Gaffer)

Είναι υπεύθυνος για τη συνολική οργάνωση του φωτισμού, σύμφωνα με τις οδηγίες του Διευθυντή Φωτογραφίας. Είναι υπεύθυνος για την οργάνωση και εύρυθμη λειτουργία του ηλεκτρολογικού τμήματος του οποίου προϊστάται, καθώς και για την ασφαλή τοποθέτηση του συνόλου των φωτιστικών σωμάτων στο χώρο που πραγματοποιείτε οποιασδήποτε μορφής γύρισμα.

2.1.1.14 Χειριστής Κινηματογραφικής -Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Camera Operator)

Χειρίζεται κάθε είδος Κινηματογραφικής ή Τηλεοπτικής μηχανής λήψης, όπως με steady cam, χειρισμό ρομποτικής κάμερας σε Jimmy Jib κ.λπ. σύμφωνα με τις οδηγίες του Σκηνοθέτη και του Διευθυντή Φωτογραφίας. Επίσης, επιμελείτε την ασφαλή μετακίνησή της μεταξύ των πλάνων.

2.1.1.15 Α΄ Βοηθός Χειριστή Κινηματογραφικής -Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Focus Puller)

i) Είναι υπεύθυνος για την ορθή λειτουργία της μηχανής λήψης κατά τη διάρκεια του γυρίσματος, καθώς και των οπτικών μέσων της (φακών, φίλτρων, κλπ).

ii) Μεριμνά κυρίως για την ορθή εστίαση της κάθε λήψης, σύμφωνα με τις οδηγίες του Διευθυντή Φωτογραφίας.

Επίσης επιβλέπει τη μετακίνηση της μηχανής λήψης σε συνεργασία με τον Τεχνίτη Εφαρμοστή - Μακινίστα (Key Grip) μεταξύ των πλάνων, επικουρούμενου από τον Β΄ Βοηθό Χειριστή Κινηματογραφικής Μηχανής ή Τηλεοπτικής Λήψης.

2.1.1.16 Β΄ Βοηθός Χειριστή Κινηματογραφικής-Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Clapper - Loader)

Είναι υπεύθυνος για την τροφοδοσία της μηχανής λήψης με το απαραίτητο υλικό οπτικής αποτύπωσης, έχει την ευθύνη της προστασίας της μηχανής λήψης και των εξαρτημάτων της κατά τη διάρκεια του γυρίσματος και γενικώς επικουρεί τον Α΄ Βοηθό στα θέματα της αρμοδιότητάς του.

Είναι υπεύθυνος επίσης για το χειρισμό της κλακέτας του κάθε πλάνου.

2.1.1.17 Τεχνικός Ψηφιακών Μέσων Εικόνας (Digital Imaging Technician)

Διαχειρίζεται τα συστήματα των μέσων ψηφιακού Κινηματογράφου κατά το γύρισμα. Είναι υπεύθυνος για την ορθή εγγραφή των λήψεων, την ασφαλή αποθήκευση των ψηφιακών αρχείων τους, τη δημιουργία των αντιτύπων ασφαλείας και για τις ψηφιακές μετατροπές που κρίνονται αναγκαίες κατά τη διάρκεια του γυρίσματος.

2.1.1.18 Χειριστής Βοηθητικού Βίντεο (Video Assist Operator)

Χειρίζεται απλά συστήματα εγγραφής βίντεο από τη μηχανή λήψης εικόνας, με σκοπό τον έλεγχο της εικόνας μετά την κάθε λήψη και συντάσσει ημερησία αναφορά λήψεων.

2.1.1.19 Φωτογράφος Σκηνής (Still Photographer)

Είναι υπεύθυνος για τη ακριβή ως προς τη κινηματογραφική ατμόσφαιρα και το κάδρο φωτογραφική αποτύπωση στιγμιότυπων από τη λήψη των πλάνων μιας ταινίας, είτε κατά την διάρκεια των προβών, είτε κατά την διάρκεια των λήψεων, είτε εκ των υστέρων. Επιμελείτε το φωτογραφικό υλικό της ταινίας που απαιτείτε τόσο κατά την παραγωγή όσο και κατά την εμπορική εκμετάλλευσή της.

2.1.1.20 Τεχνίτης Εφαρμοστής - Μακινίστας (Key Grip)

Είναι υπεύθυνος για την ασφαλή τοποθέτηση, σταθεροποίηση και μετακίνηση της κινηματογραφικής ή της τηλεοπτικής μηχανής λήψης σε συνεργασία με τον Α΄ Βοηθός Χειριστή Κινηματογραφικής ή Τηλεοπτικής Μηχανής Λήψης (Focus Puller). Επίσης είναι υπεύθυνος για την ασφαλή τοποθέτηση, σταθεροποίηση και μετακίνηση και όλων των άλλων μηχανημάτων και εργαλείων στήριξης της (τρίποδα, γερανοί, τράβελινγ, Jimmy Jib κ.λ.π.), εκτελώντας γι' αυτό τις απαραίτητες κατασκευές και εφαρμογές. Εκτελεί την κίνηση της μηχανής λήψης επί γερανών ή άλλων κινητών μέσων, σύμφωνα με τις οδηγίες του Διευθυντή Φωτογραφίας. Επιμελείτε των ειδικών κατασκευών που ενδεχομένως απαιτούνται για την τοποθέτηση και σταθεροποίηση των φωτιστικών σωμάτων κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων σε συνεργασία με τον Α΄ Ηλεκτρολόγο Φωτιστή - Ηλεκτρολόγο Χειριστής Φωτιστικών Σωμάτων (Chief Electrician).

2.1.1.21 Βοηθός Τεχνίτης Εφαρμοστής - (Grip)

Επικουρεί τον Τεχνίτη Εφαρμοστή – Μακινίστα (Key Grip) στο έργο του, εκτελώντας τα ανατιθέμενα σ' αυτόν καθήκοντα εντός του κύκλου της ειδικότητάς του.

2.1.1.22 Α΄ Ηλεκτρολόγος Φωτιστής (Chief Electrician)

Είναι αποκλειστικός υπεύθυνος για τη ρευματοληψία από το ηλεκτρικό δίκτυο ή άλλες διαθέσιμες πηγές, και είναι υπεύθυνος για την παροχή ρεύματος, την ασφαλή τροφοδότηση και διανομή του φορτίου στο σύνολο των φωτιστικών σωμάτων, την καλή λειτουργία αυτών, τον φωτισμό του χώρου λήψης (σε συνεργασία με τον εικονολήπτη), σύμφωνα με τις υποδείξεις του Διευθυντή Φωτογραφίας ή του Φωτιστή (Gaffer). Επιβλέπει και καθοδηγεί τους Ηλεκτρολόγους Φωτιστές και τους Χειριστές Φωτιστικών Σωμάτων ως προς την τοποθέτηση των φωτιστικών σωμάτων στο χώρο λήψης όποιας κινηματογραφικής – τηλεοπτικής κάλυψης ή μουσικής εκδήλωσης. Επίσης, συνεργάζεται με τον Τεχνίτη Εφαρμοστή – Μακινίστα (Key Grip), που επιμελείτε των ειδικών κατασκευών όταν χρειασθεί, για την τοποθέτηση και σταθεροποίηση των φωτιστικών σωμάτων.

2.1.1.23 Ηλεκτρολόγος Φωτιστής (Electrician)

Επικουρεί τον Α΄ Ηλεκτρολόγο Φωτιστή (Chef Electrician) και είναι υπεύθυνος για την ασφαλή τοποθέτηση και χειρισμό των φωτιστικών σωμάτων στους χώρους λήψης, καθώς και για την καλή λειτουργία τους. Είναι επίσης υπεύθυνος για την τροφοδοσία ενός εκάστου των φωτιστικών σωμάτων.

2.1.1.24 Βοηθός Χειριστής Φωτιστικών Σωμάτων (Assistant Lighting Technician)

Επικουρεί τον Ηλεκτρολόγο Φωτιστή (Electrician) και επιμελείτε την παραλαβή των φωτιστικών σωμάτων και των εξαρτημάτων τους, τη μεταφορά τους στους χώρους λήψης και τη ασφαλή μετακίνησή τους κατά τις λήψεις σε κλειστό ή ανοιχτό χώρο, σύμφωνα με τις οδηγίες του Α΄ Ηλεκτρολόγου Φωτιστή (Chef Electrician)

2.1.1.25 Χειριστής Κονσόλας Προγραμματισμού Φωτισμού (Dimmer Board Operator)

Είναι υπεύθυνος για τον έλεγχο των μονάδων φωτισμού (dimmers) ή και των ειδικής χρήσης φωτιστικών σωμάτων (κινητών κεφαλών κ.τ.λ.), σε συνεργασία με τον Φωτιστή και τον Α΄ Ηλεκτρολόγο και σύμφωνα με τις οδηγίες του Διευθυντή Φωτογραφίας.

2.1.1.26 Χειριστής Γεννήτριας (Generator Operator)

Είναι υπεύθυνος για το χειρισμό και την ορθή λειτουργία της ηλεκτρικής γεννήτριας κατά τρόπο αποτελεσματικό και ασφαλή στη διάρκεια των λήψεων, σύμφωνα με τις οδηγίες του Φωτιστή ή του Α΄ Ηλεκτρολόγου.

2.1.1.27 Ηχολήπτης (Sound Recordist)



Εικόνα 10: Εγγραφή ήχου στο στάδιο της παραγωγής

Είναι υπεύθυνος για την καλλιτεχνική και τεχνική ποιότητα των ηχητικών εγγραφών, διαλόγων και ατμόσφαιρας κινηματογραφικών και τηλεοπτικών γυρισμάτων, τόσο στις εσωτερικές όσο και στις εξωτερικές λήψεις, σε συνεργασία με το Σκηνοθέτη. Έχει επίσης την ευθύνη για τη σωστή λειτουργία των συσκευών εγγραφής ήχου, τις οποίες χρησιμοποιεί.

2.1.1.28 Βοηθός Ηχολήπτη- Μπούμαν (Boom Operator)

Επικουρεί τον Ηχολήπτη στο έργο του, χειρίζεται τη μικροφωνική συσκευή κατά τη διάρκεια της λήψης και επιμελείτε της σωστής τοποθέτησης και κίνησης των μικροφώνων σύμφωνα με τις οδηγίες του Ηχολήπτη. Επιμελείτε επίσης για την παραλαβή και τη μεταφορά των Ηχοληπτικών συσκευών και των εξαρτημάτων τους στους χώρους γυρίσματος, καθώς και την παράδοση του εγγεγραμμένου ηχητικού υλικού μετά την ολοκλήρωση του κάθε γυρίσματος.

2.1.1.29 Τεχνικός Μίξης Ήχου (Sound Mixer)

Είναι υπεύθυνος για το τελικό τεχνικό αποτέλεσμα της μίξης των ήχων, σε συνεργασία με τον Σκηνοθέτη, με τον Σχεδιαστή Ήχου ή τον Ηχολήπτη και με τον Μοντέρ.

2.1.1.30 Σχεδιαστής Ήχου (Sound Designer)

Είναι υπεύθυνος για το συνολικό σχεδιασμό της ηχητικής αρχιτεκτονικής της κινηματογραφικής ταινίας, σε συνεργασία με το Σκηνοθέτη. Έχει την καλλιτεχνική ευθύνη της επιλογής των ήχων και των ειδικών ηχητικών Εφέ καθώς επίσης της μίξης τους με τους διαλόγους και τη μουσική, σε συνεργασία με το σκηνοθέτη, τον ηχολήπτη και τον μοντέρ της ταινίας

2.1.1.31 Καλλιτεχνικός Σχεδιαστής (Production Designer)

Το πρόσωπο που έχει και τις 2 ειδικότητες Σκηνογράφου και Ενδυματολόγου ορίζει τη συνολική αισθητική και καλλιτεχνική γραμμή της Κινηματογραφικής ή Τηλεοπτικής Ταινίας, Σκηνικά, Κοστούμια, make up και Κομμώσεις είναι κάτω από την επίβλεψη του. Συνεργάζεται άμεσα με τον Σκηνοθέτη και τον Διευθυντή Φωτογραφίας.

2.1.1.32 Σκηνογράφος (Art Director)

Είναι υπεύθυνος για τη συνολική αισθητική και καλλιτεχνική άποψη των χώρων, στους οποίους πραγματοποιείτε το γύρισμα μιας ταινίας ή τηλεοπτικής σειράς. Ερευνά τις εποχές ,σχεδιάζει την αρχιτεκτονική όψη αλλά και την λεπτομερή διακόσμηση των χώρων (έπιπλα, αντικείμενα , πίνακες κ.λπ.) εφ' όσον οι χώροι δημιουργούνται εξ' αρχής σε πλατό. Ορίζει τις όποιες αλλαγές πρέπει να γίνουν σε φυσικούς χώρους σύμφωνα πάντα με τη δραματολογία του έργου. Συναρτήσει αυτών επιμελείτε τα κάδρα κατά τη διάρκεια του γυρίσματος. Βρίσκεται σε άμεση συνεργασία με τον Σκηνοθέτη και τον Διευθυντή Φωτογραφίας, με τον Διευθυντή Παραγωγής τον Βοηθό Σκηνογράφο, τον Φροντιστή και τον Διευθυντή Κατασκευαστή Σκηνικών στον οποίο παραδίδει τα κατασκευαστικά σχέδια.

2.1.1.33 Βοηθός Σκηνογράφου (Assistant ArtDirector)

Επικουρεί τον Σκηνογράφο στο έργο του, εκτελώντας τα ανατιθέμενα σ' αυτόν καθήκοντα εντός του κύκλου της ειδικότητάς του.

2.1.1.34 Φροντιστής (Props Master)

Συνεργάζεται με το Διευθυντή Παραγωγής και το Σκηνογράφο για την εξασφάλιση των αντικειμένων της επένδυσης των χώρων γυρίσματος και επιμελείτε για την έγκαιρη εξεύρεση κάθε αναγκαίου υλικού και αντικειμένου για το γύρισμα της Κινηματογραφικής- Τηλεοπτικής ταινίας, εντός των οικονομικών ορίων που του θέτει ο Διευθυντής Παραγωγής. Επίσης είναι υπεύθυνος για την παραλαβή και τη διατήρησή τους σε καλή κατάσταση κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, καθώς και για την επιστροφή τους μετά την ολοκλήρωσή τους.

2.1.1.35 Φροντιστής Πλατώ (LeadMan)

Παραλαμβάνει τα αντικείμενα και τα υλικά που χρειάζονται για το κινηματογραφικό ή τηλεοπτικό γύρισμα από τον φροντιστή (prop master) Είναι υπεύθυνος για την προστασία και την τακτοποίηση των αντικειμένων που υπάρχουν στον σκηνικό χώρο του Κινηματογραφικού ή Τηλεοπτικού γυρίσματος. Επικουρεί τον Σκηνογράφο (Art director) και τον Βοηθό Σκηνογράφου (Assistant art director) στο στήσιμο των αντικειμένων στον Σκηνικό χώρο .Συνεργάζεται και λογοδοτεί στον Δ. Παραγωγής.

2.1.1.36 Ενδυματολόγος (Costume Designer)

Είναι υπεύθυνος για την ενδυματολογική παρουσία των ερμηνευτών της Κινηματογραφικής ταινίας και της Τηλεοπτικής σειράς σύμφωνα με την δραματουργική ανάλυση κάθε χαρακτήρα-ρόλου, την ατμόσφαιρα τις ιδιαιτερότητες και τα χαρακτηριστικά της εκάστοτε εποχής. Ορίζει την χρωματική σύνθεση κάθε σκηνής (όσο αναφορά στα κοστούμια). Σχεδιάζει τις προτάσεις τις οποίες προτείνει στον σκηνοθέτη και στον Καλλιτεχνικό σχεδιαστή με τους οποίους συνεργάζεται άμεσα.

Επίσης συνεργάζεται με τον Διευθυντή Φωτογραφίας, τον Σκηνογράφο ,τον Βοηθό Ενδυματολόγου και τον/την Αμπιγέζ.

2.1.1.37 Βοηθός Ενδυματολόγου (Assistant Costume Designer)

Επικουρεί τον Ενδυματολόγο στο έργο του, εκτελώντας τα ανατιθέμενα σ' αυτόν καθήκοντα εντός του κύκλου της ειδικότητάς του.

2.1.1.38 Αμπιγιέρ / Αμπιγιέζ (Wardrobe)

Μεριμνά για την καλή κατάσταση των ενδυμάτων, αναλαμβάνει την επιδιόρθωση τους, επικουρώντας τους ηθοποιούς που τα χρησιμοποιούν. Εργάζεται σύμφωνα με τις οδηγίες του Ενδυματολόγου.

2.1.1.39 Μακιγιέρ / Μακιγιέζ (Make-upArtist)

Είναι υπεύθυνος/η για το άρτιο αισθητικό αποτέλεσμα στον καλλωπισμό ή τη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών των ηθοποιών σύμφωνα με τις ανάγκες της κινηματογραφικής ταινίας ή τηλεοπτικής παραγωγής, σε συνεργασία με τον Σκηνοθέτη και το Διευθυντή. Φωτογραφίας, τον Καλλιτεχνικό Σχεδιαστή ή τον Ενδυματολόγο.

2.1.1.40 Βοηθός Μακιγιέρ/Μακιγιέζ(2nd Make-up Artist)

Επικουρεί τον/την Μακιγιέρ/Μακιγιέζ στο έργο του/της και εκτελεί τα καθήκοντα που του/της ανατίθενται εντός του κύκλου της ειδικότητας του/της.

2.1.1.41 Κομμωτής / Κομμώτρια (Hairdresser)

Επιμελείτε τις κομμώσεις των ηθοποιών σύμφωνα με τις ανάγκες της κινηματογραφικής ταινίας σε συνεργασία με τον / την Μακιγιέρ/Μακιγιέζ, τον Βοηθό Σκηνοθέτη και τον Καλλιτεχνικό Σχεδιαστή.

2.1.1.42 Μακιγιέρ / Μακιγιέζ Ειδικών Εφέ (Special FX Make-up)

Είναι υπεύθυνος /η για το άρτιο αισθητικό αποτέλεσμα οποιασδήποτε ειδικής επέμβασης που αφορά στον καλλωπισμό ή τη διαμόρφωση ειδικών χαρακτηριστικών των ηθοποιών σύμφωνα με τις ανάγκες της κινηματογραφικής ταινίας, σε συνεργασία με τον Σκηνοθέτη και το Διευθυντή Φωτογραφίας. Τα Ειδικά Μείκ Απ Εφέ (Special makeup Effects) περιλαμβάνουν εκτός από τα γνωστά μακιγιάζ και την κατασκευή τραυμάτων, πληγών, δημιουργία χαρακτήρων με έμμεσα υλικά μακιγιαζ (κεριά, σιλικόνες κτλ). συμπεριλαμβάνουν και εργαστηριακή εργασία , δηλαδή την κατασκευή εκμαγείων ηθοποιού, αντικείμενων κτλ. και την επεξεργασία αυτών με διάφορα μέσα (λάστιχα, σιλικόνες, ρητίνες κτλ.) παράγοντας τα λεγόμενα προσθετικά οπου χρησιμοποιούνται για αλλοιώσεις και αλλαγές εφαρμοσμένα κατ' ευθείαν πάνω στα πρόσωπα και σώματα των ηθοποιών (τραύματα, γηρατειών, τερατομορφίες κτλ.). Καθώς και κάλυψη ολοκλήρου του σώματος του ηθοποιού με ειδική «στολή» που ονομάζεται "Body Suit".

2.1.2 Κριτήρια Αξιολόγησης για σειρά των Γυρισμάτων

Η σειρά με την οποία επιλέχθηκαν να πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα βασίστηκαν στα παρακάτω κριτήρια:

1. Διαθεσιμότητα των καθηγητών / φοιτητών / αποφοίτων
2. Διαθεσιμότητα των χώρων
3. Καιρικές συνθήκες,
4. Απαιτούμενες μετακινήσεις προς / από ή και μεταξύ των χώρων

Έτσι οριστικοποιήθηκε η σειρά των γυρισμάτων ως εξής:

1. κτήριο Πληροφορικής: Πρώτη συνέντευξη στο γραφείο του καθηγητή
2. κτήριο βιβλιοθήκης του ΔΠΠΑΕ: Δεύτερη συνέντευξη στο χώρο μελέτης
3. κτήριο βιβλιοθήκης του ΔΠΠΑΕ: Τρίτη συνέντευξη στο χώρο μελέτης
4. κτήριο Ηλεκτρονικής: Γύρισμα στο εργαστήριο ηλεκτρονικής
5. κτήριο Πληροφορικής: Γύρισμα στην αίθουσα πληροφορικής
6. Γραφείο Κέντρου Δικτύων: Γύρισμα στη αιθουσα εξοπλισμού
7. Εξωτερικές λήψεις φοιτητών
8. κτήριο Ηλεκτρονικής: Αίθριο – Είσοδος φοιτητών
9. Κτιριο Ηλεκτρονικής: Αμφιθέατρο Ηλεκτρονικής
10. κτήριο Ηλεκτρονικής: Ραδιοφωνικό Στούντιο
11. Γήπεδο ΔΠΠΑΕ: Λήψεις φοιτητών

2.2 Η διαδικασία του γυρίσματος

Η πρακτική ενός γυρίσματος δεν αποτελεί μια τυποποιημένη διαδικασία και αυτό γιατί εξαρτάται από τους παρακάτω παράγοντες:

- τις ιδιαιτερότητες της κάθε σκηνής,
- την διάρθρωση του συνεργείου
- τον τρόπο εργασίας του κάθε σκηνοθέτη

Μια τυπική διαδικασία γυρίσματος μιας σκηνής μπορεί να ακολουθήσει τη μέθοδο “camera coverage” όπου γυρίζεται πρώτα το γενικό πλάνο και μετά τα μεσαία ή κοντινά. Η σειρά των λήψεων καθορίζονται και από άλλα κριτήρια όπως είναι ο φωτισμός (αν είναι φυσικός ή αν απαιτείτε τεχνητό φως) η πολυπλοκότητα της σκηνής, η διαθεσιμότητα των συντελεστών κ.α.

Με βάση την ανάλυση της σκηνής επιλέχθηκαν οι θέσεις των συντελεστών (φοιτητές / καθηγητές) το κάδρο και ο φακός για κάθε μία λήψη ξεχωριστά, ακολούθησε μια μικρή πρόβα με έμφαση στην κίνηση στο χώρο, ώστε να γίνουν οι απαραίτητες ρυθμίσεις στο φωτισμό και στην κάμερα (εστίαση, σύνθεση κάδρου, διαφραγμα, ταχύτητα κλείστρου) χωρίς εγγραφή και μετά επαναλήφθηκε η διαδικασία 2- 3 φορές ώστε να έχουμε δυνατότητα επιλογής της καλύτερης απόδοσης.

Για τον φωτισμό των σκηνών επιλέξαμε την χρήση τόσο τεχνητού φωτισμού, όσο και την αξιοποίηση στις περισσότερες σκηνές του φυσικού φωτισμού.

Η ακουστική του χώρου λήφθηκε υπόψη μόνο για τις συντελείξεις, ενώ για τις υπόλοιπες σκηνές θα αξιοποιηθούν ήχοι από τράπεζα ήχων που θα προστεθούν αργότερα στην διαδικασία του μοντάζ και της μουσικής επεξεργασίας.

Η καθιερωμένη πρακτική για τη διαδικασία λήψης ενός πλάνου έχει κωδικοποιηθεί στον παρακάτω διάλογο των συντελεστών.

Ηθοποιοί και τεχνικοί στις θέσεις τους, επικρατεί απόλυτη ησυχία και όλοι είναι συγκεντρωμένοι στο ρόλο τους.

- “Ήχος!” φωνή σκηνοθέτη
- Ξεκινά η εγγραφή του και απαντά “Τρέχει!” ο ηχολήπτης.
- “Μοτέρ!” φωνή σκηνοθέτη
- Ξεκινά την εγγραφή στη κάμερα και απαντά “Τρέχει!” ο Διεθυντής Φωτογραφίας
- Σκηνή X, πλάνο Ψ, λήψη Z! Αναφέρει η σκρίπτ και χτυπάει την κλακέτα μπροστά στην κάμερα, απομακρύνεται.
- “Πάμε!” φωνή σκηνοθέτη

Οι ηθοποιοί ή οι κομπάρσοι εκτελούν τις κινήσεις σύμφωνα με το σενάριο. Η λήψη δεν διακόπτεται στη μέση παρά μόνο από το σκηνοθέτη ή το διευθυντή φωτογραφίας, αν υπάρξει σοβαρό πρόβλημα. Η λήψη ολοκληρώνεται μόνο με το παράγγελμα του σκηνοθέτη που είναι «Στοπ!» ή «Κατ!».

Το σκρίπτ ενημερώνει το δελτίο γυρίσματος («ραπόρτο») με τα στοιχεία της λήψης καθώς και μια σύντομη σημείωση για τυχόν προβλήματα ή παρατηρήσεις του σκηνοθέτη. Στο ραπόρτο, οι αριθμοί των λήψεων που θεωρούνται ικανοποιητικές, μπαίνουν σε κύκλο.

Με την ολοκλήρωση των λήψεων ενός πλάνου, γίνεται μια επανάληψη της δράσης χωρίς κάμερα, κατά την οποία ο ηχολήπτης καταγράφει όλους τους ήχους του πλάνου εκτός των διαλόγων, με το μικρόφωνο τώρα κοντά στην πηγή του κάθε ήχου. Η εγγραφή αυτή χρησιμεύει για την αντικατάσταση, στο μοντάζ του ήχου, ή ήχων που δεν γράφτηκαν ικανοποιητικά κατά τη σύγχρονη λήψη. Με τον τρόπο αυτό γυρίζονται όλα τα πλάνα μιας σκηνής, όσες φορές χρειαστεί μέχρι να έχουμε μια ικανοποιητική, κατά την κρίση του σκηνοθέτη, λήψη του καθενός.

Τέλος, ο ηχολήπτης θα ηχογραφήσει μια ικανή διάρκεια «χώρου», της ηχητικής ατμόσφαιρας, δηλαδή, του συγκεκριμένου χώρου σε συνθήκες απόλυτης ησυχίας, που θα χρησιμεύσει στο μοντάζ του ήχου.

2.3 Εξοπλισμός Παραγωγής

Λαμβάνοντας υπόψη τη σειρά των σκηνών δημιουργήθηκε η λίστα εξοπλισμού, με στόχο την ομαλή διεξαγωγή των γυρισμάτων η οποία περιλαμβάνει:

- Κύρια κάμερα: Sony FS700R
- Backup κάμερα: Sony A7s
- Samsung 360° Videocamera
- Sound Recorder: Zoom H4n
- Μικρόφωνο πέτου: Rode wireless mic
- Audio Monitor: Sony MDR 7506
- Φώτα: Yongnuo YN360 3200-5500k & F7 Pocketlite
- Φακοί: Nikon 50mm F/1.4 | Sony 35mm F/2.8 | Laowa 15mm f/2.0
- UAV: Drone DJI Phantom 4
- Τρίποδο: Manfrotto 055 με κεφαλή HD501
- Stands: Manfrotto 2m20cm (2τεμ)
- Slider: 1m30cm
- Mini light stands (2τεμ)
- Ανακλαστήρας 5-1
- Μπαταρίες: DJI για το uav (2τεμ), Sony NP770(3τεμ), NP970, NW-55 (3τεμ), AA (8τεμ)
- Μέσα αποθήκευσης: SD Cards 64GB (3τεμ), microSD 32GB (2τεμ)

Πραγματοποιήθηκε σχολαστικός έλεγχος λειτουργίας σε όλο τον εξοπλισμό την ημέρα πριν το γύρισμα για την πρόληψη τυχόν αστοχίας υλικού η αναβάθμισης εφαρμογής UAV.

2.4 Η κινηματογραφική κάμερα Sony NEX FS700R



Εικόνα 11: Sony FS-700R

Η κύρια κάμερα με την οποία πραγματοποιήθηκαν όλα τα γυρίσματα ήταν η Sony NEX-FS700R (εικ.11) που διαθέτει 4K Super35mm CMOS αισθητήρα με 3G-SDI out, με δυνατότητα super slow-motion.

Χρησιμοποιεί το σύστημα εναλλάξιμων φακών E-mount, και διαθέτει ενσωματωμένα ND φίλτρα με clear, 1/4, 1/16 και 1/64, ενώ πραγματοποιεί εγγραφή super slow-motion με 100-240 καρέ/δευτ. σε full HD ανάλυση και σε 480-960 καρέ/δευτ. σε χαμηλότερες αναλύσεις.

Η εγγραφή πραγματοποιείται στα αποθηκευτικά μέσα MemoryStick και σε SDXC κάρτες.

Εκτός από το 3G-SDI interface υπάρχει και HDMI ενώ η κάμερα επιτρέπει έως και 99 camera profile settings σε μια memory card.

Αναλυτικά τα χαρακτηριστικά της είναι: Full HD, 60fps, Ανάλυση: 8.3MP, Οθόνη: 3.5", Mini-DV / Κάρτα Μνήμης,

Συνδεσιμότητα: Component / Composite / HDMI / Mic/Line In / USB 2.0 / Έξοδος Ακουστικών/Ηχείων / SDI / XLR

2.4.1 Ο φακός της κάμερας

Τους φακούς μπορούμε να τους κατηγοριοποιήσουμε σύμφωνα με τα παρακάτω χαρακτηριστικά τους:

1. **Σταθεροί φακοί:** Έχουν προκαθορισμένη εστιακή απόσταση που σημαίνει σταθερό εύρος οπτικού πεδίου
2. **Φακοί zoom:** Έχουν μεταβλητή εστιακή απόσταση και μεταβλητό εύρος οπτικού πεδίου ενώ
3. Άλλα είδη **ειδικών** φακών είναι οι: Macro, τηλεφακός, ευρυγώνιος, tilt-shift

Κάθε φακός περιγράφεται από F, όπου F η απόσταση της φωτοευαίσθητης επιφάνειας από τον φακό μετρημένη σε χιλιοστά

Στην παραγωγή του τμήματος χρησιμοποιήθηκαν οι παρακάτω φακοί:

- 50mm F/1.4
- 35mm F/2.8
- 15mm F/2.0

2.4.2 Εστίαση

Η διαδικασία ρύθμισης του φακού ώστε οι ανακλώμενες ακτίνες φωτός ενός αντικειμένου να συγκλίνουν στη φωτοευαίσθητη επιφάνεια του, ονομάζεται εστίαση και εξαρτάται από την απόσταση του αντικειμένου από τον φακό.Καθαρή (net) αποτύπωση ενός πλάνου

2.4.3 Το διάφραγμα της κάμερας

Είναι ο μηχανισμός που καθορίζει το ποσό του φωτός που εισέρχεται στην κάμερα, ανάλογος της ίριδας του ανθρώπινου ματιού και περιγράφεται από τον F-αριθμό (N) ο οποίος υπολογίζεται από τη σχέση F/D , όπου F είναι η εστιακή απόσταση και D η διάμετρος του διαφράγματος. Αποτυπώνεται ως "F/N" και τυποποιείται στην κλίμακα F-stops (σειρά δυνάμεων του 2)

F/1, F/1.4, F/2, F/2.8, F/4, F/5.6, F/8, F/11, F/16, ...

Η μεταφορά από ένα στο επόμενο F-stop, οδηγεί σε υποδιπλασιασμό του φωτός που εισέρχεται στην κάμερα Όσο μεγαλύτερος ο F-αριθμός τόσο λιγότερο φως εισέρχεται στην κάμερα.

Για την παραγωγή του βίντεο του τμήματος τα διαφράγματα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν από F/1.4 – F/3.2

2.4.4 Το κλείστρο (φωτοφράκτης) κάμερας

Είναι το σύστημα που ελέγχει την έκθεση της φωτοευαίσθητης επιφάνειας στο φως και αντιστοιχεί στο ηλεκτρικό ανάλογο για τις περιπτώσεις χρήσης διατάξεων μετατροπής του φωτός σε ηλεκτρικό σήμα.

2.4.5 Ταχύτητα κλείστρου

Ο χρόνος έκθεσης της φωτοευαίσθητης επιφάνειας στο φως καθορίζεται από την ταχύτητα του κλείστρου και περιγράφεται ως $1/d$, όπου d διαιρέτης δευτερολέπτου, σε κλίμακα που προκύπτει με d ως σειρά διαιρέσεων κατά δύο αρχικής τιμής 1000

1/1000s, 1/500s, 1/250s, 1/125s, 1/60s, ...

2.5 Φωτιστικά σώματα

Τεχνητός φωτιστικός εξοπλισμός

- Προβολείς
- Fresnel
- Ανοιχτοί
- Παρακολούθησης
- Κάμερας
- Σκάφες
- Περιφερειακά
- Διαχυτές
- Ζελατίνες
- Ανακλαστές
- Σπορτέλα
- Βάσεις

2.5.1 Η χρήση των Μη Επανδρωμένα Αεροσκάφη Μ.Ε.Α στον κινηματογράφο

Το 2014 αποτέλεσε μια χρονιά όπου η χρήση των μη επανδρωμένων αεροσκαφών στο χώρο του κινηματογράφου αυξήθηκε κατακόρυφα και αυτό διότι η απο αέρος κινηματογράφιση και φωτογράφιση ήταν πλέον εφικτή χάρη στην ανάπτυξη αυτού του νέου μέσου.

Πλέον οι μικρές εταιρείες παραγωγής μπορούσαν να πραγματοποιήσουν λήψεις από αέρος χωρίς να διαθέτουν τα ποσά που έως τότε μόνο τα μεγάλα studio του Χόλυγουντ μπορούσαν και έτσι τελικά να καταφέρουν να αυξήσουν την αξία της παραγωγής τους.

Σήμερα οι δυνατότητες τους έχουν εξελιχθεί σημαντικά και η ποιότητα της κάμερας που διαθέτουν εξασφαλίζουν το ποιοτικό επιθυμητό αποτέλεσμα για μια παραγωγή με περιορισμένο budget.

2.5.2 Τα χαρακτηριστικά της κάμερας του Μ.Ε.Α. που χρησιμοποιήσαμε

Αισθητήρας	1/2.3" CMOS
Φακός	Effective pixels:12.4 M FOV 94° 20 mm (35 mm format equivalent) f/2.8 focus at ∞
ISO έκταση	100-3200 (video) 100-1600 (photo)

Ταχύτητα ηλεκτρονικού διαφράγματος	8 - 1/8000 s
Ανάλυση Εικόνας	4000×3000
Λειτουργίες φωτογραφίας	Single shot Burst shooting: 3/5/7 frames Auto Exposure Bracketing (AEB): 3/5 bracketed frames at 0.7 EV Bias Timelapse HDR
Λειτουργίες βίντεο	UHD: 4096×2160 (4K) 24 / 25p 3840×2160 (4K) 24 / 25 / 30p 2704×1520 (2.7K) 24 / 25 / 30p FHD: 1920×1080 24 / 25 / 30 / 48 / 50 / 60 / 120p HD: 1280×720 24 / 25 / 30 / 48 / 50 / 60p
Μέγιστο Βίντεο Bitrate	60 Mbps
Συστήματα αρχείου	FAT32 (≤32 GB); exFAT (>32 GB)
Φωτογραφία	JPEG, DNG (RAW)
Βίντεο	MP4, MOV (MPEG-4 AVC/H.264)
Υποστηριζόμενες SD Cards	Micro SD Max capacity: 64 GB Class 10 or UHS-1 rating required
Έκταση λειτουργίας Θερμοκρασίας	0° to 40°C

2.5.3 Η χρήση του drone στη Π.Ε.

Στην παραγωγή του τμήματος, χρησιμοποιήθηκε το M.E.A. σε τρεις περιπτώσεις

1. για το ρεπεράζ των εξωτερικών εγκαταστάσεων (αεροφωτογράφιση)
2. για την αεροβιντεοσκόπηση των κτιρίων του τμήματος
3. για την βιντεοσκόπηση των σκηνών εντός του γυμναστηρίου δίνοντας μια διαφορετική – ξεχωριστή οπτική που θέλαμε να ξαφνιάσει τον θεατή.

2.6 Μικροφώνα στην παραγωγή

Το μικρόφωνο αποτελεί τον μετατροπέα της ηχητικής ενέργειας σε ηλεκτρικό σήμα και αποτελεί σημαντικό κομμάτι στην αλυσίδα της ηχογράφησης. Από την ποιότητα και το είδος του εξαρτάται το ηχητικό αποτέλεσμα της. Η γενική αρχή λειτουργίας των μικροφώνων περιγράφεται ως εξής: στην καρδιά κάθε μικροφώνου υπάρχει ένα διάφραγμα (μεμβράνη) το οποίο τίθεται σε κίνηση από την ενέργεια που μεταφέρουν τα ακουστικά κύματα. Η μηχανική αυτή ενέργεια μεταβάλλεται στη συνέχεια σε εναλλασσόμενο ηλεκτρικό ρεύμα, με τη βοήθεια μιας μικρής γεννήτριας. Κατ'αυτόν τον τρόπο λαμβάνουμε το ηχητικό σήμα, το μετατρέπουμε σε ηλεκτρικό σήμα και μπορούμε να το οδηγήσουμε μέσω καλωδίων σε διάφορες συσκευές επεξεργασίας, εγγραφής και αναπαραγωγής ήχου.

2.6.1 Είδη Μικροφώνων

Τα μικρόφωνα ανάλογα με την θέση που τοποθετούνται χωρίζονται σε κατηγορίες, οι οποίες είναι:

Χειρός: Κρατιούνται στο χέρι του παρουσιαστή και η χρήση τους αφορά την καταγραφή της ομιλίας.

Κάμερας: Τοποθετούνται πάνω στην κάμερα και χρησιμοποιούνται για την γενική καταγραφή ήχου, κυρίως παραγωγές μικρού κόστους. Στην τηλεοπτική ο ήχος αυτός γράφεται σε ένα δεύτερο κανάλι για

λόγους ασφάλειας και συνήθως δεν χρησιμοποιείτε στο τελικό μοντάζ. Στον κινηματογράφο ο ήχος γράφεται ξεχωριστά και στην κάμερα δεν τοποθετείται μικρόφωνο.

Boom: Τοποθετούνται σε κοντάρι για την αποφυγή εμφάνισης του μικροφώνου μέσα στο πλάνο τυπικά για καταγραφή ομιλίας. Η χρήση τους είναι δεδομένη τόσο στην τηλεοπτική παραγωγή όσο και στον κινηματογράφο και ο χειριστής του ονομάζεται μπούμαν. Στόχος του είναι να κρατά το μικρόφωνο όσο πιο κοντά στην πηγή του ήχου γίνεται προσέχοντας να μην εισέρχεται μέσα στο καρέ.

Πέτου ή ψείρες (lavaliere): Τοποθετούνται επάνω στο στήθος του ομιλητή για καταγραφή ομιλίας. Τα μικρόφωνα αυτά χρησιμοποιούνται κυρίως σε συνεντεύξεις και πολλές φορές φαίνονται στο πλάνο αλλά και στις ταινίες όπου είναι επιμελώς κρυμμένα.

Στόχευσης (shotgun): Αυτά είναι κατευθυντικά μικρόφωνα που τοποθετούνται σε βάσεις ώστε να καταγράψουν στοχευμένα μια πηγή ήχου. Πολύ συχνά τα βλέπουμε είτε σε συναυλίες είτε σε γήπεδα ποδοσφαίρου και χρησιμοποιούνται για την στοχευμένη εγγραφή από συγκεκριμένη κατεύθυνση.

Headset: Τοποθετούνται επάνω στον ομιλητή, κοντά στο στόμα για καταγραφή ομιλίας και χρησιμοποιούνται κυρίως σε θεατρικές παραστάσεις όπου παρέχουν ελευθερία κινήσεων στους ηθοποιούς. Τα συγκεκριμένα μικρόφωνα μπορούμε επίσης να τα συναντήσουμε και στις κινηματογραφικές παραγωγές όπου κομμωτές και make-up artists φροντίζουν με διάφορους τρόπους να τα κρύβουν κυρίως κάτω από τα μαλλιά.

2.6.2 Τύποι μικροφώνων

Πυκνωτικά: Η αρχή λειτουργίας τους βασίζεται στην αλλαγή φορτίου μεταξύ μιας κινούμενης (διάφραγμα) και μιας σταθερής πλάκας, πολωμένων υπό τάση όταν αυτή δέχεται την ηχητική πίεση.

Τα μικρόφωνα πυκνωτών είναι τα πιο συχνά χρησιμοποιούμενα μικρόφωνα στα ραδιοφωνικά στούντιο. Έχουν καλύτερη απόδοση, αλλά είναι και πιο ακριβά από τα δυναμικά μικρόφωνα.

Ηλεκτροπυκνωτικά: Όμοια με τα πυκνωτικά με μόνιμα πολωμένο διάφραγμα αντί της ανάγκης ύπαρξης τάσης.

Δυναμικά: οι ταλαντώσεις των ηχητικών κυμάτων οδηγούν στην μετακίνηση ενός πηνίου εντός μόνιμου μαγνητικού πεδίου που βρίσκεται εντός του μικροφώνου. Τα φορητά μοντέλα χρησιμοποιούνται από τραγουδιστές στη σκηνή. Σε ένα ραδιοφωνικό στούντιο, χρησιμοποιούνται σε περιπτώσεις όπου φιλοξενούν κάποιο μουσικό συγκρότημα που έπαιξε ένα τραγούδι στο στούντιο. Επίσης το χρησιμοποιούν συχνά δημοσιογράφοι στο πεδίο για αναφορά ειδήσεων λόγω της φορητότητάς του.

Ταινίας: Όμοια με τα δυναμικά με μετακίνηση μεταλλικής ταινίας

Κρυστάλλου: Στα μικρόφωνα αυτά, πραγματοποιείτε αλλαγή φορτίου των πλευρών του κρυστάλλου κατά την κίνησή του που προκαλείτε από την ηχητική πίεση.

2.6.3 Χαρακτηριστικά μικροφώνου

Ακουστική υπερφόρτωση: Στάθμη ακουστικής πίεσης dB SPL πέραν της οποίας η τάση εξόδου δεν αποκρίνεται γραμμικά

Θόρυβος: Στάθμη τάσης εξόδου dBA (βαρυμένο κατά ακουστότητα για εύρος ζώνης 20KHz]) που παράγεται στην πλήρη ησυχία με αναφορά $s_0=1000\text{mVrms}/\text{Pa}$

Ευαισθησία: Στάθμη τάσης εξόδου dBV που παράγεται από την τιμή ημιτονοειδούς κύματος 1KHz και στάθμη 94dB SPL (ή πίεση 1Pa) με αναφορά $s_0=1000\text{mVrms}/\text{Pa}$

Σηματοθορυβική σχέση (SNR): Διαφορά dBV στάθμης τάσης εξόδου ευαισθησίας από τη στάθμη τάσης εξόδου θορύβου

Δυναμική περιοχή: Διαφορά dBV στάθμης RMS τάσης εξόδου στην ακουστική υπερφόρτωση με αναφορά $s_0=1000\text{mVrms}/\text{Pa}$ από τη στάθμη τάσης εξόδου θορύβου

2.6.4 Απόκριση συχνότητας μικροφώνου

Η απόκριση συχνότητας ενός μικροφώνου προσδιορίζει το εύρος συχνοτήτων όπου ένα μικρόφωνο μπορεί να αναπαράγει και πως αποκρίνεται μέσα σε αυτό. Υπολογίζεται με δοκιμή του μικροφώνου σε ανηχοϊκό θάλαμο (θάλαμος χωρίς ανακλάσεις) με τη χρήση βαθμονομημένου ηχείου.

Η απόκριση αφορά στο εύρος ζώνης συχνοτήτων 20Hz – 20KHz και εξαρτάται από τον τύπο του μικροφώνου (π.χ. Πυκνωτικά, δυναμικά). Θεωρούμε ότι ένα μικρόφωνο έχει επίπεδη απόκριση όταν η ευαισθησία του παρουσιάζει ομοιογένεια σε όλο του το εύρος και χρωματισμένη απόκριση όταν παρουσιάζει διακύμανση της ευαισθησίας του σε περιοχές το εύρους του.

2.6.5 Κατευθυντικότητα μικροφώνου

Η κατευθυντικότητα ενός μικροφώνου ορίζεται ως η ευαισθησία του μικροφώνου σε σχέση με την κατεύθυνση ή τη γωνία έλευσης του ηχητικού κύματος και εξαρτάται από τα κατασκευαστικά χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τον τύπο του μικροφώνου (π.χ. πυκνωτικά, δυναμικά)

2.7 Ρυθμίσεις εγγραφέα ήχου

Πλήθος καναλιών εγγραφής

Στερεοφωνική (2 κανάλια) ή μονοφωνική (1 κανάλι) εγγραφή

Ρυθμός δειγματοληψίας ήχου

Σχετίζεται με τη μέγιστη συχνότητα του ήχου προς καταγραφή

Κωδικοποίηση

wav / mp3

Στάθμη εγγραφής ήχου

Η στάθμη εγγραφής σε πραγματικό χρόνο μετρημένη σε dBfs (συνολικά ή ανά περιοχή συχνοτήτων)

Για το βίντεο του τμήματος χρησιμοποιήσαμε τον ψηφιακό εγγραφέα ήχου zoom H4N σε συνδυασμό με το ασύρματο μικρόφωνο πέτου Rode wireless. Η εγγραφή πραγματοποιήθηκε σε μη απωλεστική κωδικοποίηση wav. Κατά την διάρκεια της ηχογράφησης φροντίζουμε η εγγραφή του ήχου να βρίσκεται ανάμεσα στα -12 έως -6dB ώστε μην υπάρχει παραμόρφωση.

2.8 Συμβουλές ηχοληψίας βίντεο

1. Επιλογή κατάλληλου τύπου μικροφώνου ανάλογα με τις ανάγκες παραγωγής (π.χ. μηχανική αντοχή για ENG από δημοσιογράφο)
2. Κατά το δυνατόν ελαχιστοποίηση καταγραφής ανεπιθύμητου θορύβου (π.χ. εγγραφή ομιλίας κοντά σε ηχητικές πηγές θορύβου) → βελτίωση SNR εγγραφής
3. Ρύθμιση στάθμης εγγραφής πριν την εγγραφή
4. Εποπτεία στάθμης εγγραφής κατά την εγγραφή
5. Χρήση εναλλακτικής διάταξης εγγραφής (π.χ. χρήση καταγραφέα φωνής κοντά στον ομιλητή σε λήψη XLS)

2.9 Τεχνικές λήψης

Για την κάλυψη μια σκηνής και εφόσον έχουμε αναλύσει ποιος είναι ο στόχος της και ποια τα συναισθήματα που επιθυμούμε ο θεατής μας να βιώσει, απαιτείτε να γνωρίζουμε τις τεχνικές που θα χρησιμοποιήσουμε. Αυτό επιτυγχάνεται με τα παρακάτω εργαλεία.

2.9.1 Βάθος πεδίου

Ρηχή εικόνα: στο μικρό βάθος πεδίου τα αντικείμενα που βρίσκονται κοντά στο σημείο εστίασης είναι θαμπά, το χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να απομονώσουμε το περιβάλλον μας από το θέμα.

Βαθιά εικόνα: στο μεγάλο βάθος πεδίου τόσο τα αντικείμενα κοντά στο σημείο εστίασης είναι καθαρά (net) όσο και τα υπόλοιπα στο παρασκήνιο.



Εικόνα 12: Ρηχή εικόνα (Αριστερά) Βαθιά εικόνα (Δεξιά) (Image: srlounge.com)

2.9.2 Zoom ή μετακίνηση;

Το καδράρισμα σε ένα αντικείμενο μιας σκηνής μπορεί να γίνει με τη χρήση

Zoom: Ίδια απόσταση από το αντικείμενο, αύξηση εστιακής απόσταση → ίδια προοπτική σε μέρος της εικόνας → φαινόμενη κίνηση αντικειμένου προς την κάμερα

Μετακίνηση της κάμερας προς το αντικείμενο: Μείωση απόστασης από το αντικείμενο, ίδια εστιακή απόσταση → αλλαγή προοπτικής αντικειμένου → φαινόμενη κίνηση κάμερας προς το αντικείμενο

Εμφάνιση βαρελοειδούς παραμόρφωσης για μικρό εστιακό μήκος σε μικρή απόσταση από τον φακό.

2.9.3 Τα είδη πλάνων

Χαρακτηρίζει περιγραφικά το μέγεθος του κάδρου σε σχέση με το σημείο ενδιαφέροντος

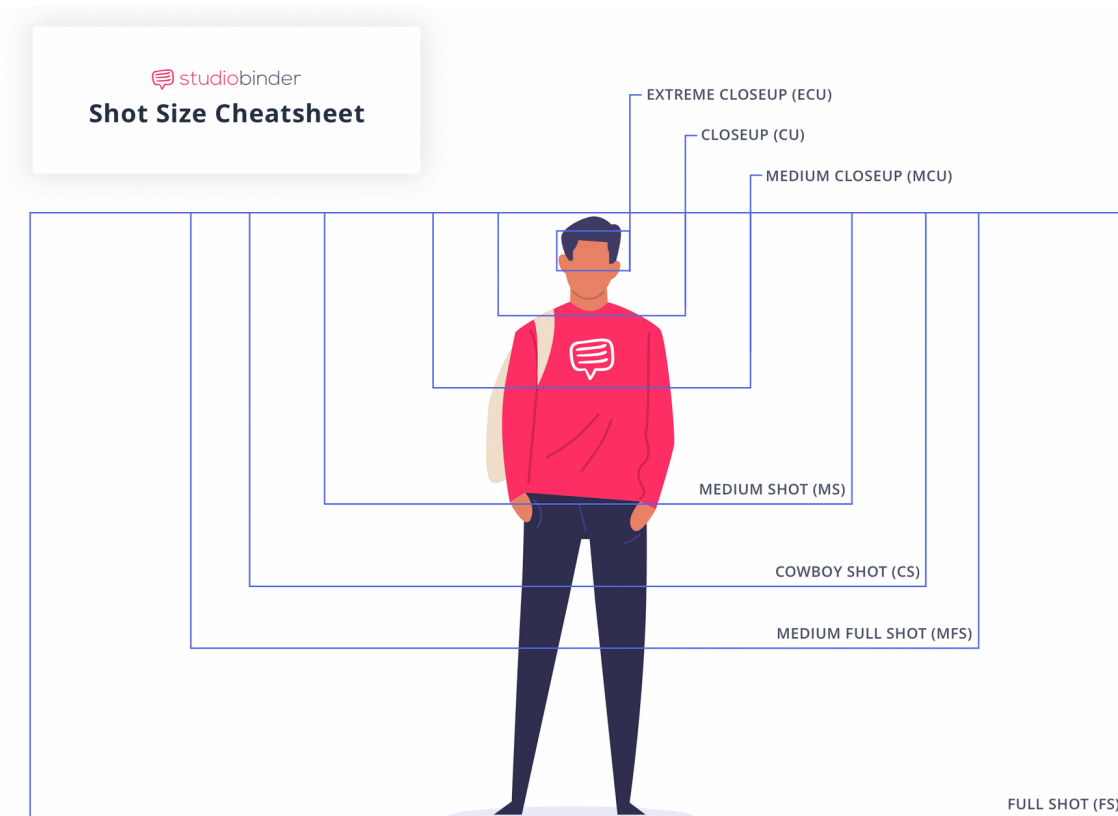
Πολύ κοντινό / eXtremeClose Up –XCU

Κοντινό / Close Up – CU

Μεσαίο / Medium Shot –MS

Γενικό / Long Shot –LS

Πολύ γενικό / eXtremeLong Shot -XLS



Εικόνα 13: Τα είδη των πλάνων, πηγή: studiobinder.com

2.9.4 Γωνία λήψης

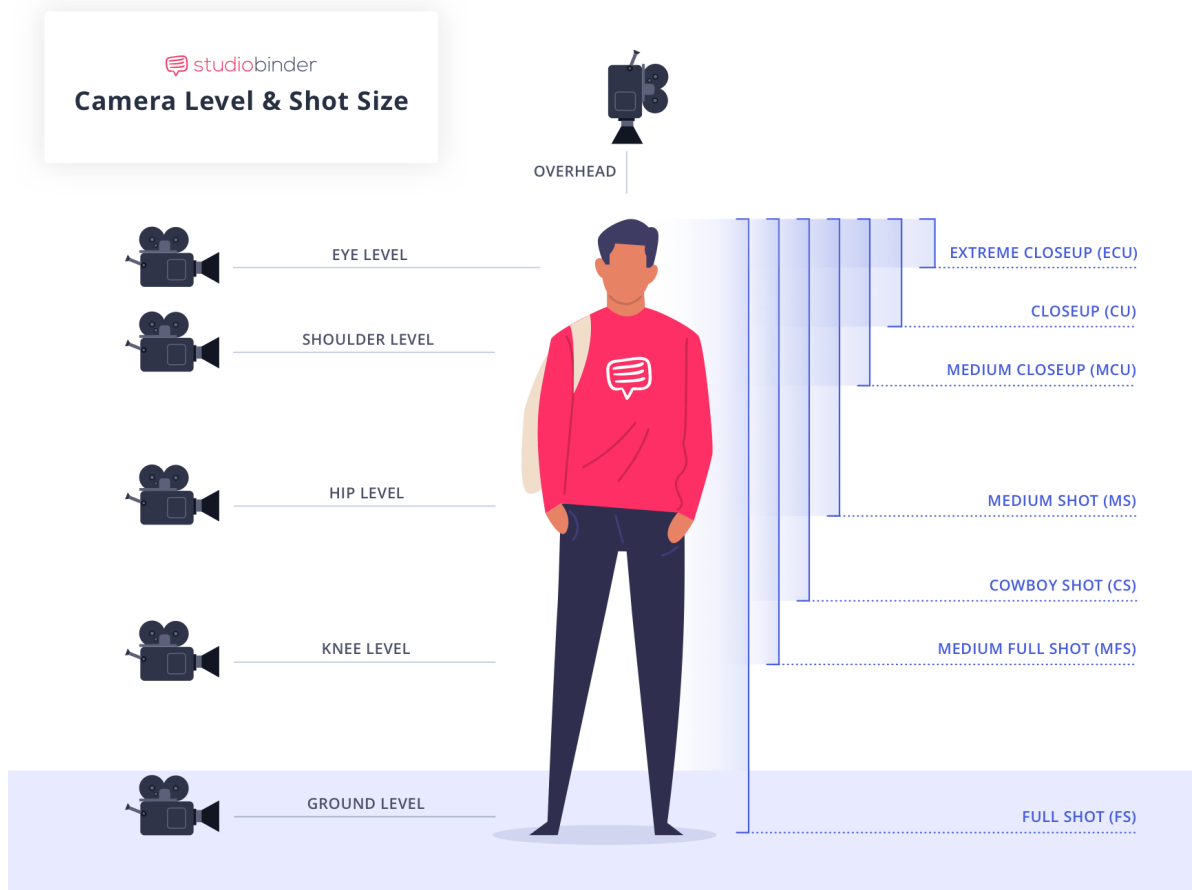
Χαρακτηρίζει περιγραφικά το ύψος και την κλίση του κάδρου σε σχέση με το σημείο ενδιαφέροντος

Νορμάλ / Eye-level

Χαμηλό / Contre-plongée / Low

Ψηλό / Plongée / High

Στραβό / Canted/ Tilted/Dutch ankle



Εικόνα 14: Γωνία λήψης, πηγή: studiobinder.com

2.9.5 Κινήσεις κάμερας

Χαρακτηρίζει περιγραφικά τη χρονική εξέλιξη της θέσης της κάμερας σε σχέση με το σημείο ενδιαφέροντος

Πανοραμική / Pan: Οριζόντια περιστροφική κίνηση

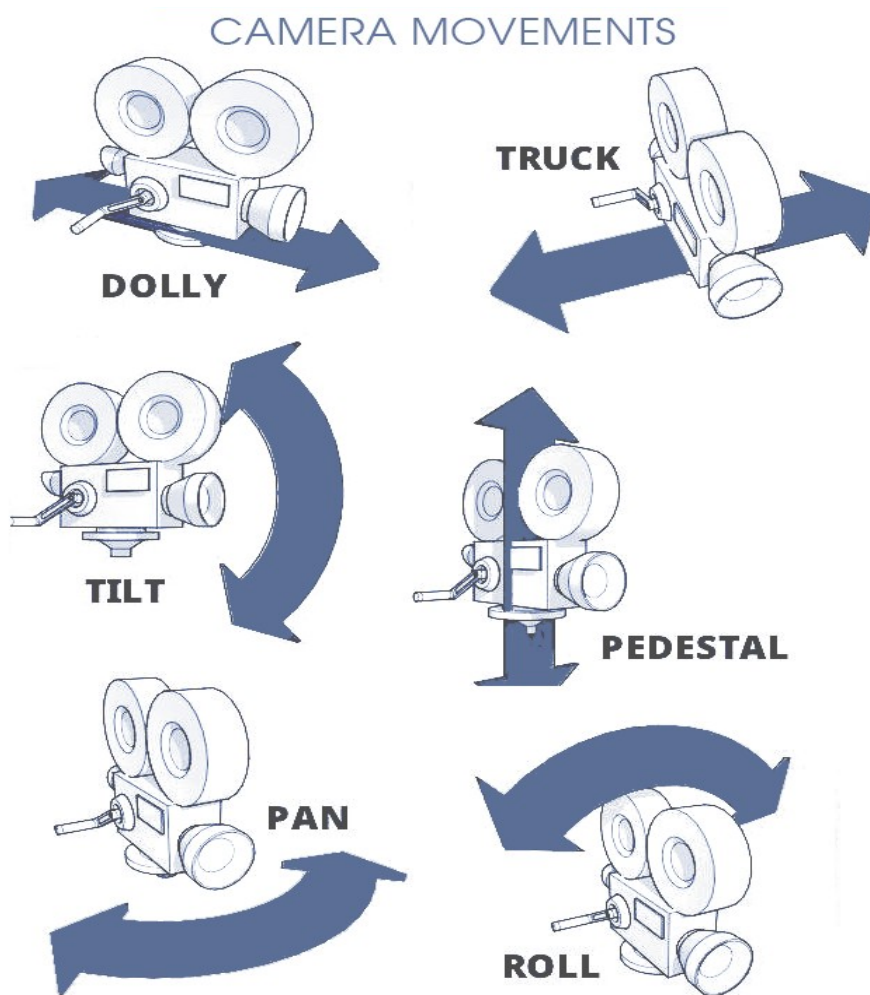
Βερτικάκλε/ Tilt:Κατακόρυφη περιστροφική κίνησης

Dolly, Truck:Κινήσεις κάμερας παράλληλα και κάθετα στο επίπεδο του άξονα λήψης

Pedestal: Κίνηση κάμερας κάθετα στο επίπεδο του άξονα λήψης

Roll: Κίνηση αλλαγής του επιπέδου άξονα λήψης

Φορητή κάμερα, Steadycam: Κίνηση που ακολουθεί τον εικονολήπτη



15: Οι βασικές κινήσεις της κάμερας

Εικόνα

2.10 Τεχνικές Φωτισμού και Ιδιότητες

Ποιότητα: Διάχυτο (μαλακό) / Κατευθυντικό(σκληρό) φως

Κατεύθυνση: Θέση φωτιστικού σώματος σε σχέση με την κάμερα

Κύρια φώτα (key lights): Τονίζουν τη φόρμα, τις διαστάσεις και τη λεπτομέρεια της επιφάνειας των αντικειμένων

Φώτα γεμίματος(fill lights): Εξομαλύνουν τις ανεπιθύμητες σκιές που δημιουργούνται από τα κύρια φώτα

Φωτισμός κόντρα ή οπίσθιος(back light/rim lights) Ξεχωρίζει το αντικείμενο από το φόντο δημιουργώντας ένα δυσδιάκριτο “φωτοστέφανο” γύρω του

Φώτα φόντου(background lights): Φωτίζουν την περιοχή του φόντου προσθέτοντας βάθος και διαχωρίζοντας τα αντικείμενα από το φόντο

Ένταση: Ποσότητα φωτός που πέφτει στη σκηνή

Φωτιστικό επίπεδο βάσης: Η ελάχιστη ποσότητα φωτός που απαιτείται για τη λειτουργία του εξοπλισμού και την εξυπηρέτηση της παραγωγής

Κοντραστ(contrast): Αντίθεση μεταξύ των φωτεινότερων και των σκοτεινότερων μερών της εικόνας

Φωτισμός υψηλής έντασης(high key): Ομαλά φωτισμένο σκηνικό

Φωτισμός χαμηλής έντασης(low key) : Φωτισμός που δημιουργεί υψηλές αντιθέσεις μεταξύ φωτεινών και σκοτεινών περιοχών

Θερμοκρασία χρώματος Τυπικός χαρακτηρισμός φωτών

Ρύθμιση θέσης, έντασης και ποιότητας για τη δημιουργία του βέλτιστου αποτελέσματος

2.10.1 Φωτισμός τριών (+1) σημείων

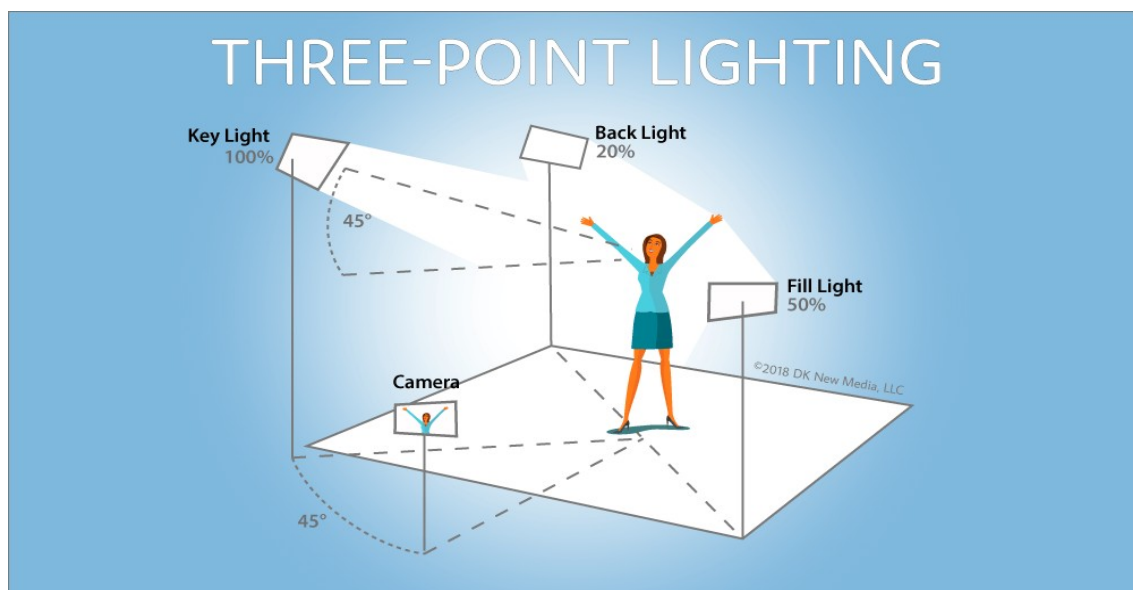
Βασίζεται στη χρήση τουλάχιστον τριών φωτιστικών σωμάτων

Κύριο φως: Σκληρό, 45ο οριζοντίως / 45οκαθέτως από την ευθεία αντικειμένου κάμερας, 100% ένταση

Φως γεμίματος: Μαλακό, 90ο οριζοντίως και 1:2 ένταση σε σχέση με το κύριο φως

Οπίσθιο φως: 45οκαθέτως από την ευθεία αντικειμένου κάμερας, 1:5 ένταση σε σχέση με το κύριο φως

Φως φόντου



Εικόνα 16: Φωτισμός τριών σημείων

2.10.2 Ένταση και αντίθεση φωτισμού

High Key / Low Key

High Contrast / Low Contrast

2.10.3 Φωτισμός και σκιές

Οριοθέτηση του θέματος με κατάλληλη αξιοποίηση του φωτός και της σκιάς

- Προσδίδει δραματικότητα στη σύνθεση
- Προσελκύει το ενδιαφέρον του θεατή

2.10.4 Το ηλιακό φως

Φως πρωινού:

≈ 45o → κατάλληλο για θέση κυρίου φωτός ψυχρότερο από D65 → απαιτεί ρύθμιση ισορροπίας λευκού μικρότερη ένταση → μειωμένο contrast

Φως μεσημεριού:

> 45o, θερμοκρασία χρώματος D65 υψηλή ένταση → έντονο contrast

Φως δειλινού:

≈ 45o → κατάλληλο για θέση κυρίου φωτός θερμότερο από D65 → απαιτεί ρύθμιση ισορροπίας λευκού μικρότερη ένταση → μειωμένο contrast

Οι συνθήκες νεφοκάλυψης μετατρέπουν το σκληρό φως του ηλίου σε μαλακό

2.11 Επίλογος

Στο κεφάλαιο αυτό αναπτύξαμε το τμήμα της παραγωγής, αναλύσαμε απο ποιές ειδικότητες αποτελείτε ενα συνεργείο και εξηγήσαμε αναλυτικά τον ρόλο τους. Αναφέραμε τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήσαμε για τα γυρίσματα του βίντεο μας και εξηγήσαμε την ηχοληψία και τις αρχές του φωτισμού που χρησιμοποιησαμε για το γύρισμα.

Κεφάλαιο 3ο: Σκηνοθεσία



3.1 Ο Σκηνοθέτης

Η σκηνοθεσία αποτελεί το επίκεντρο της τέχνης του σκηνοθέτη. Είναι το σημείο συνάντησης της υποκριτικής, της κινηματογραφίας και του μοντάζ, οι τρεις τομείς για τους οποίους ο σκηνοθέτης αναμένεται να παρουσιάσει το τελικό του όραμα.

Κανένας στο σκηνικό, από τον κινηματογραφιστή έως βοηθό παραγωγής, δεν μπορεί να ξεκινήσει τη δουλειά του, αν ο σκηνοθέτης δεν λάβει τις δύο σημαντικές αποφάσεις - πρώτον, πού θα τοποθετηθεί η κάμερα και δεύτερο, πώς θα κινηθούν οι ηθοποιοί μπροστά από την κάμερα.

Κάθε σκηνοθέτης γνωρίζει ότι η σκηνοθεσία δεν είναι μια σειρά απο μεμονωμένες αποφάσεις αλλά ένα πλαίσιο που καθορίζει τις εργασίες ολόκληρης της ομάδας παραγωγής την ημέρα των γυρισμάτων.

Ορισμένοι σκηνοθέτες σχεδιάζουν αυτό το πλαίσιο οδηγιών που θα ακολουθήσουν στο σετ χωρίς μεγάλη προετοιμασία. Άλλοι, το σχεδιάζουν στο μυαλό τους και ετοιμάζουν αναλυτικές λίστες για το πως θα αυτό θα εκτελεστεί. Ανεξάρτητα από τη μέθοδο που χρησιμοποιεί ο σκηνοθέτης, η ικανότητά του να συνεργάζεται με τον κινηματογραφιστή και τους ηθοποιούς είναι εξαιρετικά σημαντική για την επίτευξη του τελικού επιθυμητού αποτελέσματος.

3.2 Παράγοντες για την σύνθεση της σκηνής

Οι τρεις παράγοντες που λαμβάνει υπόψη του ο σκηνοθέτης όταν ο συνθέτει μια σκηνή για την κάμερα είναι οι:

Αφηγηματικές εκτιμήσεις

Δραματικές εκτιμήσεις

Εικονογραφικές εκτιμήσεις

3.3 Αφηγηματικές εκτιμήσεις

Οι αφηγηματικές εκτιμήσεις είναι οι συγκεκριμένες ενέργειες που περιγράφονται στο σενάριο. Για παράδειγμα, ένας άντρας οδηγεί σε βενζινάδικο αυτοεξυπηρέτησης και βγαίνει από το αυτοκίνητό του για να αντλήσει βενζίνη. Σε αυτήν την περίπτωση, η δράση είναι απλή και υπάρχει λίγος χώρος για σταδιοποίηση ερμηνείας. Αλλά αν η σκηνή λαμβάνει χώρα σε ένα πάρτι και οι χαρακτήρες είναι ελεύθεροι να μετακινούνται στα δωμάτια ενός σπιτιού, τότε και ο σκηνοθέτης με τους ηθοποιούς είναι ελεύθεροι να μετακινούνται οπουδήποτε.

3.4 Δραματικές εκτιμήσεις

Οι δραματικές εκτιμήσεις περιλαμβάνουν τα στοιχεία που χρωματίζουν την συναισθηματική κατανόηση της σκηνής και κατηγοριοποιούνται ως εξής:

Αποψη και δραματική έμφαση.

3.4.1 Αποψη – Σημείο θέασης

Ο χειρισμός της οπτικής σε μια σκηνή είναι η πιο σημαντική απόφαση για τον καθορισμό του σημείου τοποθέτησης της κάμερας. Ο έλεγχος της οπτικής γωνίας χειραγωγώνει τη λογική της αφήγησης, την επαφή με τα μάτια και την διάρκεια της λήψης. Αφηγηματική λογική σημαίνει ότι μαθαίνουμε για την ιστορία ακολουθώντας τις ενέργειες ενός ή περισσότερων χαρακτήρων. Εάν μια σκηνή ξεκινά μια κάβα ακολουθώντας έναν υπάλληλο για αρκετό χρόνο, πριν οι δύο οι έφηβοι μπουν, καθοδηγούμε το κοινό μας να δει τη σκηνή από την πλευρά του καταστηματούχου.

Αντίθετα, αν ακολουθήσουμε τους εφήβους έξω από το κατάστημα πριν εμφανίσουμε τον υπάλληλο, όταν οι έφηβοι θα μπουν μέσα, θα τείνουμε να ταυτίσουμε το κοινό μας με τους εφήβους.

Η επαφή με τα μάτια είναι μια πιο λεπτή ένδειξη στον έλεγχο της οπτικής γωνίας, όμως εξακολουθεί να είναι ένας πολύ ισχυρός παράγοντας. Για παράδειγμα, όταν ένας ηθοποιός κοιτάζει προς την κάμερα, βρισκόμαστε σε πιο κοντινή σχέση με αυτό θέμα. Ακόμα κι αν ο ηθοποιός έχει την πλάτη του σε εμάς και η κάμερα δείχνει το οπτικό πεδίο του ηθοποιού, είναι σαν να ζητάμε από το κοινό να μοιραστεί μαζί με τον ηθοποιό την θέα που αυτός βλέπει.

Το μέγεθος του κάδρου είναι ένας άλλος τρόπος με τον οποίο ένας σκηνοθέτης μπορεί να καθοδηγήσει το πόσο στενά σύνδεση θα έχουμε με έναν χαρακτήρα. Γενικά μιλώντας, όσο πιο κλειστό γίνεται το κάδρο, τόσο μεγαλύτερη είναι η αίσθηση της οικειότητας με ένα θέμα. Αυτό ενισχύει την ταύτιση με το θέμα.

3.4.2 Δραματική έμφαση

Η δραματική έμφαση σχετίζεται με το μέγεθος της λήψης. Μπορεί να αυξήσει ή να μειώσει την απόδοση ενός ηθοποιού. Οποιοσδήποτε ηθοποιός μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να τραβήξει την προσοχή του κοινού αλλά με το πώς θα τοποθετηθεί στο κάδρο.

Ο φωτισμός, η κατεύθυνση της κίνησης, η επιλογή φακού και η επεξεργασία όλων βοηθούν στον έλεγχο της δραματικής έμφασης, αλλά με σκηνοθετικούς όρους, το κύριο μέλημά μας είναι το μέγεθος της λήψης και η τοποθέτηση των θεμάτων στο πλαίσιο. Η αντίθεση είναι ένα σημαντικός παράγοντας. Για παράδειγμα, η μετάβαση από μια μεσαία λήψη σε ένα κοντινό θέμα είναι συνήθως αντιληπτό ως τρόπος υπογράμμισης της σημασίας ενός θέματος. Αλλά είναι επίσης δυνατό (χρησιμοποιείτε συχνά σήμερα) όταν θέλουμε να δώσουμε έμφαση να μεταβούμε από ένα κοντινό πλάνο σε μια ευρυγώνια λήψη.

3.4.3 Εικονογραφικές εκτιμήσεις

Η τελευταία κατηγορία που λαμβάνει υπόψη ο σκηνοθέτης περιλαμβάνει τα εξής στοιχεία. Την σύνθεση, το καρέ, τον φωτισμό ιδιότητες του φακού. Όταν ένας σκηνοθέτης κοιτάζει μέσα από το εικονοσκόπιο της κάμερας, βλέπει όλες αυτές τις εικόνες που θα εμφανιστούν στην οθόνη. Δεν χρειάζεται να φανταστεί τις αλλαγές όταν επεξεργαστούν σε ακολουθία πλάνων. Ένας σκηνοθέτης θα λάβει υπόψη και τους τρεις παράγοντες (αφηγηματικές εκτιμήσεις, δραματική έμφαση και εικονογραφικές εκτιμήσεις) κατά το γύρισμα μιας σκηνής. Ο τρόπος με τον οποίο ένας σκηνοθέτης επιλέγει να τονίσει αυτούς τους παράγοντες καθορίζει το στυλ που τον χαρακτηρίζει.

3.5 Ο Δραματικός χώρος - Κύκλος Δράσης

Στη σκηνή υπάρχουν ουσιαστικά δύο προσεγγίσεις στο χώρο. Η μία είναι να τοποθετηθεί η κάμερα στη δράση. Η δεύτερη να τοποθετηθεί εκτός της δράσης. Δεδομένου ότι η δράση μπορεί να περιλαμβάνει οτιδήποτε από έναν θυμωμένο όχλο έως μια χαλαρή συζήτηση μεταξύ ενός ζευγαριού στο κρεβάτι. Ο

σκηνοθέτης πρέπει να καθορίσει ποιο μέρος της δράσης θα περιλαμβάνεται στο καρέ. Ο χώρος στον οποίο λαμβάνει χώρα η δράση ονομάζεται δραματικός κύκλος δράσης.

Μια κάμερα μπορεί να τοποθετηθεί στον κύκλο δράσης ή έξω από τον κύκλο δράσης, και σε μια επεξεργασμένη ακολουθία μπορεί να συνδυάσει πλάνα που τραβήχτηκαν και από τις δύο θέσεις. Μια κινούμενη κάμερα μπορεί να μπει μέσα στον κύκλο της δράσης ή και αντίστροφα. Είναι επίσης δυνατή η μετακίνηση του δραματικού κύκλου δράσης λαμβάνοντας υπόψη πως οι ηθοποιοί κινούνται.

3.6 Η κεντρική λήψη (Master) και οι ακολουθίες (σεκάνς)

Ένας σκηνοθέτης μπορεί να γυρίσει μια σκηνή με χρήση μιας κάμερας ή να συνθέσει μαζί τις λήψεις της σκηνής από διαφορετικές γωνίες. Στη μονοκάμερη λήψη, μπορεί να χορογραφήσει τους ηθοποιούς του, ώστε να προβάλλονται οι διαφορετικές πλευρές τους, χωρίς να χρειαστεί μοντάζ. Έαν προσθέσουμε και κίνηση στην κάμερα μπορούμε να πετύχουμε πολυπλευρή κάλυψη με μια συνεχόμενη λήψη. Μία πολύπλευρη χορογραφημένη λήψη που καλύπτει πολλές δράσεις των ηθοποιών αναφέρεται συνήθως ως ακολουθία σκηνών, και αποτελεί μια έκδοση της κεντρικής (master) λήψης. Η σπουδαιότητα αυτού είναι ότι χρησιμοποιείτε ένα μόνο πλάνο για να καλύψει το μεγαλύτερο μέρος της δράσης του σεναρίου για μια δεδομένη σκηνή.

3.7 Πολλαπλές λήψεις και κάλυψη

Χρησιμοποιώντας πολλαπλές τοποθετήσεις (set-ups) της κάμερας σε διαφορετικά σημεία για το γύρισμα μιας σκηνής αποτελεί ένα στυλ κάλυψης της δράσης. Το στυλ με πολλαπλά set-ups επιτυγχάνει δραματική έμφαση μέσω αλλαγής γωνιών θέασης. Η αύξηση της κάλυψη εξαρτάται από το σκηνοθέτη κατά πόσο θέλει να δοκιμάσει διαφορετικούς τρόπους λήψης μιας σκηνής, παρόλο που είναι αναπόφευκτο ότι πολλές λήψεις δεν θα χρησιμοποιηθούν. Το μοντάζ ουσιαστικά σχηματίζει μια σκηνή από μικρότερα χρονικά τμήματα, έτσι μπορεί να φαίνεται ότι η κίνηση της κάμερας και η περίπλοκη χορογραφία δεν είναι τόσο απαραίτητα όσο θα ήταν σε μία αδιάκοπη λήψη της ίδιας δράσης. Αν και τα δύο στυλ είναι ικανά να επιτύχουν το ίδιο αποτέλεσμα, υπάρχουν πολλές περιπτώσεις που η σύνθεση του μονοπλάνου μαζί με την προσθήκη γρήγορων πλάνων αποτελεί την καλύτερη επιλογή.

Σχετικά με τις στυλιστικές προσεγγίσεις της ακολουθίας των πλάνων και των πολλαπλών set-ups της κάμερας που θα ακολουθηθούν για την κάλυψη της δράσης υπεύθυνος είναι ο σκηνοθέτης.

Φυσικά, κανένας σκηνοθέτης δεν είναι δεσμευμένος σε καμία προσέγγιση από τις παραπάνω και μπορεί να υιοθετήσει οποιοδήποτε στυλ για να το επιτύχει την ερμηνεία μιας σκηνής σύμφωνα με το σενάριο.

Στην πραγματικότητα, όλοι οι παράγοντες που συζητούνται σε αυτό το κεφάλαιο είναι εξαιρετικά ευέλικτοι. Όταν ένα ο σκηνοθέτης αρχίζει να οπτικοποιεί ένα σενάριο, η φαντασία του αναλαμβάνει ρόλο και αρχίζει να δημιουργεί μια σειρά από διαδοχικά πλάνα.

Μόλις αρχίσει μια παραγωγή, ο σκηνοθέτης θα πρέπει να εξετάσει κατά πόσο είναι εφικτό να υλοποιηθεί η σκηνοθετική προσέγγιση που επέλεξε. Και τις περισσότερες φορές η ευελιξία και επινοητικότητα καλούνται να γεφυρώσουν το κενό ανάμεσα στην φαντασία και την πράξη. Επειδή όλες οι σκηνοθετικές προσεγγίσεις απαιτούν διαφορετικό χρονικό διάστημα για την επίτευξη της λήψης, ο σκηνοθέτης θα πρέπει να είναι πολύ καλά προετοιμασμένος και εξοικειωμένος με τη διαδικασία προγραμματισμού μιας ταινίας.

3.8 Επίλογος

Στο κεφάλαιο αυτό αναφερθήκαμε στις διαδικασίες με τις οποίες ένας σκηνοθέτης μπορεί να πετύχει την κάλυψη μιας σκηνής καθώς επίσης και στα τρία σημαντικά στοιχεία που λαμβάνει υποψη για να καταφέρει να οπτικοποιήσει το σενάριο.

Κεφάλαιο 4ο: Μετα-παραγωγή (Post-Production)



4.1 Εισαγωγή

Αυτό το στάδιο ξεκινά όταν ολοκληρώνονται όλα τα γύρισματα, αλλά μπορεί και να αλληλεπικαλύπτονται και που συμβαίνει συχνά τα τελευταία χρόνια όπου λόγω των υψηλών ταχυτήτων του διαδικτύου τα αρχεία σήμερα είναι δυνατόν να αποσταλλούν άμεσα στο τμήμα του μοντάζ λίγη μόνο ώρα μετά την ολοκλήρωση κάποιας σκηνής. Έτσι ο βοηθός μοντέρ αναλαμβάνει να οργανώσει άμεσα το υλικό στον υπολογιστή και ο μοντέρ να ξεκινήσει το πρώτο στάδιο του μοντάζ που είναι να δει ολο το υλικό και να κρατήσει λεπτομερείς σημειώσεις αξιολογώντας όλες τις λήψεις της ημέρας (dailies). Αυτή η διαδικασία είναι από τις πιο σημαντικές στο στάδιο αυτό που θα τον βοηθήσουν αργότερα στο κερδίσει πολύ σημαντικό χρόνο. Το μεγαλύτερο μέρος της μεταπαραγωγής συνίσταται στην επισκόπηση του βίντεο και στη σύνθεση της ταινίας - μοντάζ. Ενώ σε επόμενα στάδια σταδιακά θα υπάρξει και η συνεργασία με τα άλλα τμήματα όπως το τμήμα των οπτικών εφέ Visual Effects (VFX), το τμήμα μίξης ήχου. Μέχρι να γίνει το τελικό κλείδωμα της εικόνας και ξεκινήσει η διαδικασία δημιουργίας των τελικών παραδοτέων αρχείων.

4.2 Η σημασία του σχεδιασμού

Ο σχεδιασμός στο μοντάζ στηρίζεται σε τέσσερις βασικούς πυλώνες που είναι:

- Το επιθυμητό αποτέλεσμα
- Το μήνυμα που θέλουμε να μεταδώσουμε
- Το στοχευμένο κοινό που μας ενδιαφέρει
- Το μέσο που θα χρησιμοποιήσουμε και
- την Μέθοδο που θα επιλέξουμε

Το πρώτο βήμα στη διαδικασία σχεδιασμού είναι να αποφασίσουμε για την εμπειρία που θέλουμε να βιώσει ο θεατής παρακολουθώντας αυτό το βίντεο (επιθυμητό αποτέλεσμα), μετά θα πρέπει να αποφασίσουμε ποιό είναι το μήνυμα που θέλουμε να μεταδώσουμε (μήνυμα), στη συνέχεια θα επιλέξουμε σε ποιο κοινό θα απευθυνθούμε (Target group), και ακολούθως θα επιλεγθούν τα κανάλια από τα οποία το συγκεκριμένο βίντεο θα μεταδοθεί (Μέσο), ολοκληρώνοντας την διαδικασία των αποφάσεων θα πρέπει να αποφασίσουμε για το πώς θα αυτό θα μεταδοθεί (Μέθοδος).

Μια σημαντική παραμετρος που θα πρέπει να λάβουμε υπόψη είναι ότι ο σχεδιασμός έχει δυο φάσεις, η πρώτη θα πρέπει να γίνει πολύ νωρίς στο στάδιο της προ-παραγωγής και η δεύτερη αργότερα με την λήψη του υλικού και την κατηγοριοποίηση.

4.2.1 Καθορίζοντας το επιθυμητό αποτέλεσμα

Ξεκινώντας από το τέλος αποφασίζουμε για τα επιθυμητά συναισθήματα που θέλουμε να βιώσει το κοινό μας καθώς και για την αντιδράση που επιθυμούμε να έχει βλέποντας το τελικό βίντεο, δηλαδή καθορίζουμε εξ' αρχής τον τελικό μας σκοπό.

Στην παραγωγή μας ο στόχος που εξ' αρχής αποφασίστηκε ήταν πώς θα πρέπει το βίντεο να παρακινήσει τους μαθητές της Γ' Λυκείου και να τους οδηγήσει στη σελίδα του τμήματος, ώστε να μάθουν περισσότερες λεπτομερείες για τις δυνατότητες φοίτησης, έτσι ώστε στην διάρκεια συμπλήρωσης των μηχανογραφικών του να δηλώσει στις πρώτες επιλογές του το τμήμα Μηχανολόγων Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών του ΔΙΠΑΕ.

4.2.2 Καθορίζοντας το μήνυμα της ταινίας

Γνωρίζοντας το επιθυμητό μας αποτέλεσμα, το επόμενο βήμα είναι να αποφασίσουμε για το μήνυμα που θέλουμε να μεταδώσουμε στο κοινό μας.

Και αυτή η διαδικασία σχεδιάστηκε με προσοχή στο στάδιο της προ-παραγωγής γεγονός που σε αυτό το στάδιο του μοντάζ μένει μόνο η τεχνική και δημιουργική δουλειά.

Το μήνυμα που αποφασίστηκε να μεταδώσουμε στο στοχευμένο κοινό μας περιγράφεται σε τέσσερις λέξεις

- Εκπαίδευση
- Έρευνα
- Ποιότητα
- Αριστεία
- Εξωστρέφεια

4.2.3 Καθορίζοντας το Κοινό που μας ενδιαφέρει

Γνωρίζοντας το μήνυμα που θέλουμε να μεταδώσουμε η επόμενη απόφαση είναι η επιλογή του κοινού που μας ενδιαφέρει. Γιατί;

Διότι διαφορετικά ακροατήρια έχουν διαφορετικές προτιμήσεις, και ο τρόπος με τον οποίο θα πρέπει να επικοινωνήσουμε είναι διαφορετικός.

Αυτή η διαδικασία όπως και οι προηγούμενες σχεδιάστηκαν και αποφασίστηκαν στη φάση της προ-παραγωγής και τα χαρακτηριστικά του κοινού καθορίστηκαν ως εξής:

- Απόφοιτοι Λυκείων = υποψήφιοι φοιτητές.
- 18~20 ετών
- 65% Α 35% Θ

4.2.4 Καθορίζοντας το Μέσο

Η πρώτη ερώτηση που θα πρέπει να απαντήσουμε είναι “Ποιά κανάλια επικοινωνίας (μέσο) θα χρησιμοποιήσουμε για να προβάλλουμε το βίντεο της παραγωγής μας;

Ένα μήνυμα για να είναι ισχυρό θα πρέπει να απευθύνεται στο κατάλληλο κοινό μέσα από τα κατάλληλα μέσα επικοινωνίας, με τον κατάλληλο τρόπο!

Και εδώ στο πρώτο στάδιο αποφασίστηκαν τα κανάλια επικοινωνίας λαμβάνοντας υπόψη και την παρουσία του τμήματος στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

- Ιστότοπο
- Youtube
- LinkedIn – Για τις επιχειρήσεις στα πλαίσια συνεχούς αναζήτησης συνεργασιών και πρόωθησης της εξωστρέφειας του τμήματος.
- Facebook Τμήματος

Γνωρίζοντας το κοινό μας έχουμε και την πληροφορία για την συσκευή που χρησιμοποιεί συνήθως για να παρακολουθεί βίντεο, έτσι αποφασίστηκε να δημιουργηθούν δυο διαφορετικές εκδόσεις αναφορικά με τις διαστάσεις του βίντεο.

- 1920 X 813 Ιστοσελίδα τμήματος, Youtube, LinkedIn
- 1080X1080 Facebook Page

Οι αναλύσεις αποφασίστηκαν λαμβάνοντας υπόψη την συσκευή θέασης αλλά και το κανάλι επικοινωνίας και δόθηκε προτεραιότητα στην καλύτερη εμπειρία του θεατή παρακολουθώντας το βίντεο σε smartphone.

Πρόταση: Η δημιουργία ενός λογαριασμού στο tik-tok θα διευκόλυνε την μετάδοση του μηνύματος σε μεγαλύτερο κοινό που θέλουμε να στοχεύσουμε.

4.2.5 Καθορίζοντας την Μέθοδο

Γνωρίζοντας όλα τα παραπάνω δεδομένα, μένει να απαντήσουμε μια τελευταία ερώτηση που πολλές φορές η απάντηση είναι εύκολη και γρήγορη και άλλες φορές είναι δύσκολη και αργή.

Πως θα επικοινωνήσω το Μήνυμα;

Ποιόν τρόπο θα επιλέξω ουσιαστικά για να συνθέσω όλα τα παραπάνω δεδομένα ώστε να δημιουργηθεί ένα ισχυρό μήνυμα που θα φέρει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Μερικές ερωτήσεις που διευκολύνουν την διαδικασία όταν η απάντηση χρειάζεται χρόνο είναι οι εξής:

1. Ως μοντέρ, διαθέτω όλα εκείνα τα στοιχεία που θα μπορούσαν να βοηθήσουν στη διαμόρφωση του βίντεο;
Για παράδειγμα διαθέτω πρόσβαση σε ηχητικά εφέ, ή σε βίντεο στόκ; που θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω με εξασφαλισμένα δικαιώματα;
2. Υπάρχει κάτι που θα μπορούσα να κάνω; πχ να βιντεοσκοπήσω συμπληρωματικό υλικό ώστε να καλυψω τυχόν κενά;
3. Τι στυλ μοντάζ το κοινό μας παρακολουθεί;

Αυτό είναι πολύ σημαντικό διότι ένα στυλ μοντάζ που έχει αποτελέσματα για κάποιο κοινό δεν εξασφαλίζει ότι θα έχει τα ίδια αποτελέσματα σε κάποιο άλλο.

Μπορεί να μας αρέσει η τούρτα αλλά αν πάμε για ψάρεμα, για κάποιο “ανεξήγητο” για εμάς λόγο στα ψάρια αρέσουν περισσότερο τα σκουλήκια.

4. Τι θα ήθελε το κοινό μας να δει απο στο βίντεο μας;

Σε επίπεδο διάθεσης: Έντονο, Χαρούμενο, χαλαρό, ενεργητικό;

Σε επίπεδο μουσικής: Ηλεκτρονική μουσική, ποπ, ροκ, κάτι πιο κλασσικό;

Σε επίπεδο ρυθμού: Γρήγορο, χαλαρό, ή κάτι ενδιάμεσο;

4.3 Τα βήματα του μοντάζ

Έχοντας πλέον όλες τις απαραίτητες πληροφορίες απο την προηγούμενη διαδικασία έχουμε ήδη σχηματίσει στο μυαλό μας τους στόχους τους οποίους θα πρέπει το μοντάζ μας να πετύχει.

Η δουλειά ενός μοντέρ είναι να καταφέρει καθε καρέ της ταινίας να επικοινωνεί όσους περισσότερους απο τους στόχους της παραγωγής μπορεί.

Και αυτή η διαδικασία ξεκινά βήμα προς βήμα.

4.3.1 Ενδεδλεγή μελέτη του υλικού πριν την έναρξη του μοντάζ

Η πρώτη εργασία κάθε μοντέρ είναι να παρακολουθήσει όλο το υλικό που θα χρησιμοποιηθεί στην παραγωγή και να κρατήσει λεπτομερείς σημειώσεις για κάθε λήψη, παλαιότερα η διαδικασία αυτή γινόταν με τον παραδοσιακό τρόπο, ο μοντέρ παρακολουθούσε σε ένα μονιτορ το υλικό και σταματούσε για να κρατήσει σημειώσεις στο χαρτί, σήμερα η διαδικασία αυτή εχει εξελιχθεί και πλεον όλα τα προγράμματα επαγγελματικού μοντάζ διαθέτουν ενότητα στην οποία ο μοντέρ παρακολουθεί και προσθέτει τα μετα-δεδομένα σε κάθε σκηνή.

Τα μετα-δεδομένα αυτά χωρίζονται σε δυο κατηγορίες:

η πρώτη αφορά λεπτομέρειες σχετικά με τη λήψη και αναφέρονται στο σενάριο και

η δεύτερη αφορά παρατηρήσεις σχετικά με την αποδοση των ηθοποιων κλπ.

Η πρώτη:

- Τοποθεσία: Εξωτερικός / εσωτερικός χώρος
- Ημέρα / Νυχτα
- Τύπος πλάνου: (Γενικό, μεσαίο, κοντινό, πολύ κοντινό)
- Ύψος κάμερας: (Στο έδαφος, στο ύψος της μέσης, στο ύψος του ώμου, στο ύψος των ματιών ή πάνω απο το κεφάλι)
- Η κίνηση της κάμερας: Στατική, τραβελινγκ, pan, tilt, zoom, dolly in/out, dutch, handheld

Η δεύτερη:

- Απόδοση των ηθοποιών
- Το συναίσθημα που μεταδίδει
- προσθήκη λέξεων κλειδιών
- προσθήκη σχολίων στη λήψη
- Αναφορά στη δράση των ηθοποιών

Επίσης τα σύγχρονα προγράμματα παρέχουν δυνατοτητες για προσθήκη ετικετών ώστε να γίνεται εύκολα η ομαδοποίηση, καθώς επίσης αλλαγή χρώματος στο πλάνο ώστε να υπάρχει και η χρωματική ομαδοποίηση των λήψεων για ευκολότερη πρόσβαση.

4.3.2 Επιλέγοντας τα πιο σημαντικά σημεία

Μια τυπική διαδικασία προσέγγισης του υλικού μας είναι να ξεκινήσουμε από τα πιο σημαντικά στοιχεία που επικοινωνούν το επιθυμητό μήνυμα, για αυτές τις λήψεις μια τακτική είναι να τις βαθμολογήσουμε με 5 αστέρια, μετά δίπλα σε αυτές αρχίζουμε να τοποθετούμε και τις υπόλοιπες με μικρότερη βαθμολογία. Ο στόχος είναι να υπάρχει κλιμάκωση στα σημαντικά αυτά σημεία ώστε το μήνυμα να είναι ισχυρό και να μείνει στην μνήμη του θεατή μας.

Φυσικά θα αφήσουμε χώρο για να σκεφτούμε και ποιες λήψεις θα αναλάβουν το ρόλο των ομαλών μεταβάσεων ανάμεσα στις σημαντικές αυτές στιγμές,

4.3.3 Οπτικοποιώντας την δομή του βίντεο

Μια τακτική που την χρησιμοποιούσαν από τις πρώτες ταινίες ήταν η εκτύπωση του πιο σημαντικού καρέ της κάθε σκηνής, έτσι με αυτό τον τρόπο οπτικοποιούσαν την σειρά των σκηνών δοκιμάζοντας εναλλακτικές ώστε να επιλέξουν τον καλύτερο δυνατόν τρόπο για να επικοινωνήσουν την ιστορία.

Σήμερα όλα τα επαγγελματικά προγράμματα δίνουν την δυνατότητα στο preview του κλιπ να φαίνεται το επιλεγμένο από εμάς καρέ, ώστε να μας βοηθήσει στην επιλογή της σειράς των λήψεων.

4.3.4 Σχεδιάζοντας την πλοκή

Από τον Αριστοτέλη ακόμη γνωρίζουμε πως μια τραγωδία θα έπρεπε να έχει τρεις πράξεις αρχή μέση και τέλος, και η διαχρονικότητα αυτών αρχών παραμένουν έως σήμερα αναλλοίωτα.

Βέβαια η πλοκή σήμερα λαμβάνοντας και τα σημερινά κοινωνικά μοντέλα έχει εξελιχθεί και συχνά συναντούμε πέντε πράξεις ή περισσότερες η και καθόλου.

Η φάση αυτή αποτελεί τα θεμέλια στα οποία χτίσουμε την ιστορία μας δημιουργώντας μικρές λογικές υποενότητες μέσα σε αυτές τις τρεις ή περισσότερες πράξεις της ιστορίας μας.

Εδώ ανάλογα με το είδος της ταινίας που μοντάρουμε υπάρχουν συγκεκριμένες διαδρομές που μπορούμε να ακολουθήσουμε.

1. Αν πρόκειται για ντοκιμαντέρ θα μπορούσαμε να ξεκινήσουμε με τμήματα ήχου από συνεντεύξεις που θα αποτελούσαν τις βάσεις για να εξελιχθεί η ιστορία, και μετά θα αναζητούσαμε βοηθητικές λήψεις B-roll για αναδείξουμε τα σημαντικά στοιχεία της ιστορίας καλύπτοντας τα κενά.
2. Αν πρόκειται για ταινία τότε πιθανόν να ξεκινούσαμε με έναν διάλογο χρησιμοποιώντας αρχικά γενικό πλάνο μετά θα ακολουθούσε κάποιο μεσαίο και μετά κάποιο κοντικό εκτός και αν υπήρχε σενάριο όπου η σειρά θα ήταν προκαθορισμένη εξ'αρχής. Γενικά σε αυτές τις ταινίες ακολουθείτε η δράση από μια αντίδραση και αυτό που δίνει ενδιαφέρον είναι η υπαρξη σύγκρουσης ανάμεσα στους χαρακτήρες.
3. Αν πρόκειται για μουσικό βίντεο τότε υπάρχει ήδη η πλοκή η οποία ουσιαστικά βασίζεται στο τραγούδι, και σε αυτή την περίπτωση οι σημαντικές λήψεις και στιγμές τοποθετούνται σε συγκεκριμένα σημεία της μουσικής.

Αυτές είναι βασικές οδηγίες και όχι αυστηροί κανόνες παρέχοντας περισσότερο τροφή για σκέψη, και αυτό γιατί σε κάθε βίντεο υπάρχει το στοιχείο της δημιουργικότητας των συντελεστών που μπορεί να αναρέσει κάθε κανόνα, γεγονός που παρατηρείτε συχνά στην τέχνη.

4.3.5 Τοποθέτηση των σημαντικότερων στοιχείων στα κρίσιμα σημεία

Ενας παραλληλισμός πολύ εύστοχος για την διαδικασία του μοντάζ είναι αυτή του γεμίσματος ενός γυαλινου δοχείου με βράχια, μικρές πέτρες, άμμο και νερό!

Με αντίστοιχο ακριβώς τρόπο χτίζουμε την ιστορία της ταινίας μας, πρώτα συγκεντρώνουμε τα πιο σημαντικά πλάνα, μετά τα λιγότερο, μετά τις μεταβάσεις και βήμα-βήμα ολοκληρώνουμε την ταινία μας.

4.4 Γενικοί κανόνες για το μοντάζ

Ο Walter Murch, ένας από τους σπουδαιότερους Αμερικανούς μοντερ βραβευμένος με εννέα Όσκαρ, στο κλασικό πλέον βιβλίο του *In the Blink of an Eye* παρουσιάζει τον «Κανόνα των 6». Σύμφωνα με αυτόν τον κανόνα, όταν μοντάρεις οι αποφάσεις σου πρέπει (με σειρά σπουδαιότητας) να:

1. Εντείνουν το συναίσθημα της σκηνής 51%
2. Προχωράνε την υπόθεση 23%
3. Έχουν σωστό ρυθμό 10%
4. Ακολουθούν το βλέμμα του θεατή 7%
5. Διατηρούν τη χωρική συνέχεια της σκηνής 5%
6. Διατηρούν τη χωρική και χρονική συνέχεια της δράσης 4%

4.4.1 Συναίσθημα

Το πιο σημαντικό κριτήριο για ένα κόψιμο, είναι να εξυπηρετεί το συναίσθημα της σκηνής. Πώς θέλουμε το κοινό να αισθανεται βλέποντας την σκηνή; Κάθε κόψιμο πρέπει να εξυπηρετεί αυτό το συναίσθημα. Θα χρησιμοποιηθούν πολλά κοντινά για να αναδείχθούν τα συναισθήματα του ήρωα ή μακρινά για να αναδειχθεί η ατμόσφαιρα της σκηνής; Θα εμφανιστεί η βόμβα στο δωμάτιο στην αρχή της σκηνής για να κρατήσει η αγωνία του θεατή ή λίγο πριν να εκραγεί για να τον ξαφνιάσεις;

«Αυτό που τελικά θυμούνται οι θεατές δεν είναι το μοντάζ, ούτε η κάμερα, ούτε οι ερμηνείες, ούτε καν η ιστορία- είναι το πώς αισθάνθηκαν» γράφει ο Murch.

4.4.2 Υπόθεση

Ένα πλάνο μπορεί να είναι πολύ όμορφο ή να ήταν πολύ δύσκολο να γυριστεί και δεν θέλουμε να το αφαιρέσουμε. Πρέπει να αναρωτηθούμε. Προχωράει την ιστορία; Προσφέρει κάτι στην υπόθεση και τους χαρακτήρες; Αντίστοιχα, όταν κόβουμε ένα πλάνο σε ένα συγκεκριμένο σημείο πρέπει να αναρωτηθούμε αν κόβουμε πολύ νωρίς (μην αφήνοντας αρκετό χρόνο στον θεατή να αφομοιώσει τι έχει συμβεί) ή αν μπορούμε να κόψουμε νωρίτερα (ένα πλάνο που διαρκεί παράπανω απ'ότι πρέπει, βγάζει τον θεατή εκτός της υπόθεσης γιατί δεν του προσφέρει κάτι... δεν προχωράει την υπόθεση).

4.4.3 Ρυθμός

Το μοντάζ μας πρέπει να έχει τον σωστό ρυθμό για να μεταδώσουμε το συναίσθημα και το νόημα της σκηνής. Μια σκηνή μάχης για παράδειγμα έχει κατά κανόνα πολύ γρήγορο ρυθμό για να μεταδώσει στον θεατή το χάος της μάχης. Μια ερωτική σκηνή μπορούμε να την μοντάρουμε με μεγάλης διάρκειας πλάνα με λιγοστά κοψίματα που θα δημιουργήσουν ένα πιο ρομαντικό αποτέλεσμα, ή με πολλά μικρά πλάνα που θα την κάνουν πιο έντονη και αισθησιακή. Δεν υπάρχει σωστό και λάθος, υπάρχουν μόνο επιλογές που κάνουμε με βάση την ιστορία μας και τις διαθέσιμες σκηνές.

4.4.4 Βλέμμα

Ένα πλάνο έχει συγκεκριμένα σημεία ενδιαφέροντος στα οποία θέλουμε να επικεντρωθεί ο θεατής. Ο Murch μας λέει πως ο θεατής δεν πρέπει να χάνει αυτά τα σημεία με το καθε κόψιμο. Αν για παράδειγμα η δράση στο πλάνο μας λαμβάνει χώρα στην άκρα δεξιά μεριά της οθόνης, το βλέμμα του θεατή θα είναι επικεντωμένο εκεί. Αν τώρα κόψουμε σε ένα πλάνο που η δράση είναι στην ακριβώς αντίθετη μεριά, ο θεατής μπορεί να αποπροσανατολιστεί και να χάσει κάποια καρέ δράσης μέχρι να εστιάσει στο νέο σημείο ενδιαφέροντος. Γι'αυτό το λόγο όταν κόβουμε μια δράση στην μέση επαναλαμβάνουμε κάποια

καρέ (πχ. Κάποιος ανοίγει μια πόρτα, και την στιγμή που ακουμπάει το πόμολο κόβουμε σε ένα κοντινό του χεριού του. Επειδή ο θεατής θα «χάσει» τα πρώτα frames του κοντινού, θα ξεκινήσουμε το δεύτερο πλάνο 2-3 frames πριν ο ηθοποιός ακουμπήσει το πόμολο.)

4.4.5 Συνέχεια της σκηνής

Κατά κανόνα, ο θεατής πρέπει να έχει σαφή αντίληψη και προσανατολισμό του χώρου. Αν ένας χαρακτήρας βγει απο μια πόρτα απο την αριστερή μεριά της οθόνης, το επόμενο πλάνο θα πρέπει να τον δείχνει στην δεξιά μεριά του δωματίου που μπήκε.

4.4.6 Συνέχεια της δράσης

Εδώ ο Murch αναφέρεται στο λεγόμενο continuity (συνέχεια των σκηνών). Τα λάθη λόγω ασυνέχειας είναι αναπόφευκτα ακόμα και σε μεγάλες παραγωγές. Το περιεχόμενο στο ποτήρι του ήρωα μας δεν είναι ποτέ στο ίδιο ύψος μεταξύ πλάνων, γιατί αυτά τα πλάνα έχουν προέλθει απο διαφορετικές λήψεις. Όσο πιο πολλά απο αυτά τα λάθη μπορούμε να αποφύγουμε, τόσο το καλύτερο.

Τα όρια των κριτηρίων βέβαια δεν είναι ξεκάθαρα και πολλές φορές επικαλύπτονται (π.χ. ο ρυθμός εντείνει το συναίσθημα) ενώ τα ποσοστά δίπλα απο κάθε κριτήριο εννοείτε πως δεν είναι απόλυτα. Είναι απλά μία ένδειξη για να μας βοηθήσουν στην λήψη της απόφασης ανάμεσα σε διαφορετικές εκδοχές μιας σκηνής.

Για παράδειγμα: δημιουργείς μια σκηνή με ωραίο ρυθμό, και κάθε κόψιμο είναι στο σωστό σημείο ώστε να προχωράει η υπόθεση. Παρατηρείς όμως ότι τα μαλλιά της ηρωίδας είναι πιασμένα διαφορετικά ανάμεσα σε δύο πλάνα. Αν αλλάξεις αυτα τα πλάνα με κάποια άλλα ώστε τα μαλλιά να είναι ίδια, τότε η σκηνή που δημιουργείτε είναι σωστή απο άποψη συνέχειας, τα πλάνα όμως μένουν πιο πολύ ώρα στην οθόνη και η σκηνή κάνει κοιλιά. Ο κανόνας των 6 λέει να μείνεις με την πρώτη εκδοχή.

Είναι δελεαστικό να δώσουμε βάση μόνο στην διόρθωση τέτοιου είδους λαθών μιας και είναι εμφανή με το μάτι και το μοντάζ μας φαίνεται σωστό. Μεγαλύτερο λάθος όμως είναι η σκηνή μας να είναι άνευρη και βαρετή, χωρίς συναισθηματική βαρύτητα. Αν το μοντάζ έχει δημιουργήσει μια σκηνή τόσο συναισθηματικά δυνατή, πλούσια σε πληροφορίες που προάγουν την υπόθεση, και με σωστό ρυθμό, ο θεατής θα είναι τόσο αποροφημένος απο την δράση που δεν θα προσέξει ποτέ ότι το περιεχόμενο στο ποτηρι δεν έχει το ίδιο ύψος μεταξύ των πλάνων.

4.5 Μεταβάσεις (transitions)

Οι μεταβάσεις χρησιμοποιούνται ως γέφυρα μεταξύ δυο σκηνών ή ιδεών και αποσκοπούν στην ομαλή αλλαγή απο σκηνή σε σκηνή ή απο ιδέα σε ιδέα και η δράση να διαδραματιάζεται σε διαφορετικο χώρο και χρόνο.

Δύο είναι τα επίπεδα των μεταβάσεων:

- το πρώτο επίπεδο αφορά την ροή των ιδεών και τον τρόπο με τον οποίο θα γίνεται ή σύνδεση και
- το δεύτερο επίπεδο αφορά τις μεταβάσεις μεταξύ των σκηνών.

Φυσικά οι μεταβάσεις στα προγράμματα του μοντάζ που παρέχονται σήμερα μαζί είναι δεκάδες απο τις πιο κλασικές όπως είναι το σβήσιμο μια σκηνής σε μια άλλη έως τις πιο ακραίες που μπορεί να είναι μια τρισδιάστατη μπάλα που πέφτει στο κέντρο του πλάνου και μας οδηγεί στο επόμενο.

Για να αναλύσουμε λίγο περισσότερο τις μεταβάσεις και τα επίπεδα στα οποία βρίσκονται θα πρέπει να αναρωτηθούμε για δυο πράγματα: Αν η συνολική ροή των ιδεών οδηγεί σε κάποιο συμπέρασμα και έχει νόημα και μετά αν αυτές οι ιδέες έχουν φυσική εξέλιξη και κλιμάκωση ή είναι στατικές και δεν οδηγούν κάπου συγκεκριμένα.

Αυτή η διαδικασία είναι ίδια με την συγγραφή ενός βιβλίου το οποίο είναι χωρισμένο σε κεφάλαια, παραγράφους, προτάσεις και εκεί τα σημεία στίξης έχουν σημαντικό ρόη στην ομαλή ροή της ιστορίας.

Για να συνεχίσουμε τον παραλληλισμό θα μπορούσαμε να πούμε πως ένας μοντέρ που επιθυμεί να βάλει μια τελεία σε μια σκηνή θα μπορούσε να το κάνει με μια σύντομη παύση και με ένα απλό cut που θα οδηγεί στην επόμενη. Αντίθετα αν θέλαμε να δείξουμε πέρασμα του χρόνου θα μπορούσαμε να το εκφράσουμε με ένα αργό σβήσιμο στο επόμενο πλάνο.

Οι μεταβάσεις αποτελούν τα εργαλεία του μοντέρ για να συνδέσουν ιδέες και σκηνές με σκοπό την ομαλή μετάβαση και την εξέλιξη της ιστορίας, για αυτό και θα πρέπει όσο είναι δυνατόν να μην αποσπών την προσοχή του θεατή από την ιστορία της ταινίας που αποτελεί το ζητούμενο.

4.6 Μουσική: Επιλογή, Τοποθέτηση και Προσαρμογή

Η μουσική σήμερα αποτελεί έναν σημαντικό χαρακτήρα μιας ταινίας που σκοπό έχει να ενισχύσει την δύναμη της εικόνας. Τα στάδια που ακολουθεί είναι η επιλογή η τοποθέτηση στη γραμμή εργασίας μας (time-line) και η τακτοποίηση της.

4.6.1 Επιλογή

Η επιλογή της μουσικής έχει ως στόχο να επικοινωνήσει τα επιθυμητά συναισθήματα που θέλουμε να νιώσει το κοινό μας, είναι ο χαρακτήρας εκείνος που μπορεί πραγματικά να κάνει την διαφορά στην ταινία μας. Δεν είναι καθόλου τυχαίο άλλωστε πόσα soundtrack ταινιών είχαν τεράστια εμπορική επιτυχία αμέσως μετά την προβολή της ταινίας αλλά και πόσα κομμάτια ταινιών αξιοποιούνται σήμερα στη διαφήμιση. Και ο λόγος; γιατί ξυπνά στο κοινό όλες εκείνες τις αναμνήσεις που τους προκάλεσε η θέαση της ταινίας.

4.6.2 Τοποθέτηση στην Γραμμή εργασίας (timeline)

Μετά την επιλογή της μουσικής το επόμενο βήμα είναι να τοποθετηθεί στη γραμμή εργασιών. Εκεί θα πρέπει να αποφασίσουμε για τον ρόλο που θέλουμε η μουσική να έχει, αν δηλαδή θα δρά ή θα αντιδρά. Είναι ακριβώς όπως ένας διάλογος που όταν μιλάμε δρούμε όταν ακούμε αντιδρούμε σε αυτά που ο συνομιλητής μας λέει.

Η μουσική ανοίγει την αυλαία της ιστορίας που θέλουμε να διηγηθούμε και δίνει από τα πρώτα δευτερόλεπτα το ύφος και τον τόνο που θα έχει η ταινία, ή κάποιες φορές μπορεί και εσκεμμένα να θέλει να ξεγελάσει το κοινό για να το παρασύρει και να το ξαφνιάσει με την ανατρεπτική εξέλιξη των γεγονότων.

Το αμέσως επόμενο ερώτημα που προκύπτει είναι, πως κάνεις μοντάζ στη μουσική;

Η απάντηση είναι σαφής η μουσική ξεκινά, σταματά ή αλλάζει πάντα σε συνδυασμό με τις αλλαγές των ιδεών.

4.6.3 Προσαρμογή

Στο ρόλο του μοντέρ περιλαμβάνεται και το μοντάζ της μουσικής. Η υπαρξη της εξυπηρετεί τους σκοπούς της ταινίας και είναι θέμα του μοντέρ αν θα την αξιοποιήσει πραγματοποιώντας δοκιμές για να διαπιστώσει κατά πόσο αυτή λειτουργεί ή όχι στις διαφορετικές σκηνές.

Ένα από τα λάθη που πολλοί μοντέρ κάνουν είναι ή προσπάθεια να προσαρμόσουν το βίντεο στην μουσική και όχι το αντίθετο που είναι η σωστή τακτική. (εκτός αν πρόκειται για μουσικό βίντεο)

Για να μπορέσουμε να προσαρμόσουμε την μουσική στο βίντεο μας είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ορισμένα βασικά στοιχεία για την κατηγοριοποίηση της μουσικής καθώς και τα μέρη από τα οποία αποτελείτε.

Τα κριτήρια που κατηγοριοποιούν ένα τραγούδι είναι:

- το περιεχόμενο
- η φόρμα

- το στύλ
- η ιστορική περίοδος

Στις μέρες μας η φόρμα του τραγουδιού αποτελείται κυρίως από δύο ή περισσότερα επαναλαμβανόμενα, ανακυκλούμενα μέρη και έχει μικρή χρονική διάρκεια.

Τα βασικότερα στοιχεία του είναι το

- **κουπλέ** (γαλλ: couplet) και το
- **ρεφραίν** (γαλλ: refrain).

Μια τυπική δομή σύγχρονου τραγουδιού μπορεί να αποτελείται από:

Εισαγωγή (introduction ή intro).

Εισάγει τον ακροατή στην ατμόσφαιρα του τραγουδιού, άλλες φορές με κάποια πρωτότυπη μελωδία αποδιδόμενη από τη φωνή ή άλλο όργανο, άλλες φορές χρησιμοποιώντας την αρμονική αλληλουχία του ρεφραίν ή και εισάγοντάς το αυτούσιο, ή και με άλλους πρωτότυπους τρόπους που σκοπό έχουν να προκαλέσουν την έκπληξη ή να τραβήξουν το ενδιαφέρον του ακροατή για περαιτέρω ακρόαση.

Κουπλέ (γαλλ: couplet ή αγγλ: verse). Επαναλαμβανόμενο μέρος του τραγουδιού με, ως επί το πλείστον, ταυτόσημη μελωδία, ίδιο αριθμό, αλλά διαφορετικό περιεχόμενο στίχων. Περιγράφει **συναίσθημα** ή **κατάσταση** η οποία αποκρυσταλλώνεται στο ρεφραίν.

Ρεφραίν (γαλλ: refrain ή αγγλ: chorus). Το μέρος του τραγουδιού που επαναλαμβάνεται τουλάχιστον μία φορά με ταυτόσημη μελωδία και στίχο. Είναι σχεδόν πάντα **μεγαλύτερης συναισθηματικής έντασης** από το κουπλέ και φέρει το κυρίως θέμα ή **μήνυμα** του τραγουδιού. Συνήθως, είναι αυτό που θυμόμαστε πιο έντονα από ένα τραγούδι. Τις περισσότερες φορές ακολουθεί το κουπλέ, αλλά όχι πάντα.

Γέφυρα (αγγλ: bridge). Ιντερλούδιο, το οποίο ενώνει δύο διαφορετικά (π.χ. Κουπλέ-ρεφραίν) ή δύο ίδια (π.χ. Ρεφραίν-ρεφραίν) μέρη του τραγουδιού. Έχει συνήθως διαφορετική αρμονική αλληλουχία και από τα δύο, μπορεί να έχει διαφορετικό στίχο ή καθόλου στίχο και σκοπός του είναι να **προετοιμάσει** το αρμονικό περιβάλλον για την εισαγωγή του επόμενου μέρους.

Μια καλή πρακτική για τον μοντέρ είναι η τοποθέτηση δεικτών (markers) όταν η μουσική αλλάζει, στα χτυπήματα καθώς και στα σημεία όπου εισέρχονται και νέα όργανα στο κομμάτι.

4.7 Διάλογος

Το μοντάζ διαλόγου αποτελεί από μόνο του μια εξειδίκευση των μοντέρ, οι περισσότεροι εργάζονται σε παραγωγές του Χόλυγουντ η σε σειρές με πολύ μεγάλο budget. Αυτή η δεξιότητα απαιτεί πολλά χρόνια εργασίας και το χαρακτηριστικό της είναι ότι εργάζονται με “υπο-καρέ”.

Στο μοντάζ όπου το κύριο χαρακτηριστικό είναι ο διάλογος βασικός στόχος του μοντέρ είναι η επιλογή του καθαρότερου ήχου που είναι δυνατόν.

Μια καλή πρακτική αποτελεί το γεγονός ο διάλογος να τοποθετηθεί σε συγκεκριμένα tracks (μονοπάτι – η θέση που τοποθετείτε η μουσική στην γραμμή εργασίας) τα οποία πρέπει να μετονομαστούν και να χρωματιστούν με συγκεκριμένο χρώμα ώστε οπτικά να μπορεί ο μοντέρ να γνωρίζει που ανήκει το κάθε κομμάτι. Στη συνέχεια η μίξη όλων διαλόγων θα πρέπει να ρυθμιστεί σε ένα σταθερό επίπεδο ώστε να μην υπάρχουν απότομες αυξομειώσεις στην ένταση.

Κατόπιν διαγράφουμε όλους τους περιττούς ήχους όπως κλικς, παύσεις, εε, χμ καθώς και τον θόρυβο του περιβάλλοντος. Μεγάλη προσοχή θα πρέπει να δώσουμε και στις παύσεις των ηθοποιών γιατί είναι πολύ ευκολο αν παραμείνουν να καταστρέψουν τον ρυθμό του μοντάζ. Ιδιαίτερα για τις παύσεις θα πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη το σενάριο διότι κάποιες από αυτές είναι απαραίτητες και έχουν λόγο ύπαρξης, για παράδειγμα να εντείνουν την αγωνία η να δημιουργήσουν ένα περιεργό συναίσθημα στον θεατή που αποσκοπεί σε κάτι.

Πολλές φορές στο μοντάζ ενός διαλόγου θα χρειαστεί να αλλάξουμε την σειρά των λέξεων ή ακόμη και των προτάσεων των ηθοποιών για διάφορους λόγους, όπως για παραδειγμα μια καλύτερη ερμηνευτική

απόδοση στο μισό της φράσης του, οπότε φροντίζουμε εκείνη τη στιγμή να καλύψουμε το κενό με ένα διαφορετικό πλάνο. Η δουλειά του μοντέρ είναι να εξυπηρετήσει το τελικό αποτέλεσμα της ταινίας και μέσα σε αυτά τα πλαίσια μπορεί να πραγματοποιήσει ότι αλλαγές βοηθούν προς αυτή την κατεύθυνση.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα που συμβαίνει αρκετές φορές στα τρέιλερ των reality είναι να εμφανίζουν κάποιο παίκτη ή κριτή να λέει ακριβώς το αντίθετο από αυτό που είπε στην πραγματικότητα και το οποίο αποκαλύπτεται μόνο όταν ο θεατής το δει ολόκληρο. Όμως αυτή η αλλαγή στο τρέιλερ δημιουργεί σύγκρουση που παρακινεί τον θεατή να παρακολουθήσει το επεισόδιο.

Επιστρέφοντας για να καλύψουμε τα κενά που αφαιρέσαμε στο προηγούμενο στάδιο, μια τακτική που χρησιμοποιούμε είναι να αξιοποιήσουμε τον ήχο του περιβάλλοντος που ο ηχολήπτης έγραψε συνήθως για 30” (room tone). Με αυτό συμπληρώνουμε τα κενά ανάμεσα στο διάλλογο μεταξύ των ηθοποιών. Είναι σημαντικό να τονίσουμε πως το σημαντικότερο από όλα σε αυτή τη διαδικασία είναι να μπορεί ο θεατής να ακουσει καθαρά τους ηθοποιούς.

4.8 Γραφικά και Τίτλοι

Τα γραφικά ή ο τίτλος αποτελούν ένα οπτικό γεγονός και συνεπώς έχουν εξίσου σημαντική θέση στην επεξεργασία της εικόνας. Επίσης λόγω της πληροφορίας κειμένου που παρέχουν προσελκύουν το μάτι του θεατή στο συγκεκριμένο σημείο της οθόνης. Λαμβάνοντας αυτό υπόψη θα πρέπει είμαστε προσεκτικοί τότε εμφανίζονται οι τίτλοι ή τα γραφικά, έτσι ώστε το σημείο που θέλουμε να κινηθεί το μάτι του θεατή να βρίσκεται κοντά στο τίτλο και να μην χρειαστεί να ξανασκανάρει την οθόνη ώστε να διαβάσει και το δεύτερο σημείο που ταυτόχρονα εμφανίζεται στην οθόνη. Για να το αποτρέψουμε αυτό χωρίζουμε νοητά την οθόνη σε τεταρτημόρια και τοποθετούμε τα γραφικά ή τον τίτλο στο ίδιο ή διπλανό τεταρτημόριο.

Ένα από τα σημαντικά λάθη που οι μοντέρ κάνουν είναι να σβήνει (fade-out) το κείμενο μαζί με το cut που οδηγεί στην επόμενη σκηνή. Ο λόγος είναι ότι το μάτι του θεατή έχει να παρατηρήσει ταυτόχρονα στην οθόνη δυο οπτικά σημεία ενδιαφέροντος και παρά τον πολύ μικρό χρόνο που απαιτείτε για να ξανασκανάρει την εικόνα, αυτό αποσπά την προσοχή του από την συνεχόμενη ροή.

Ο στόχος είναι πάντα τα γραφικά και οι τίτλοι να μην διακόπτουν την ομαλή ροή θέασης και για αυτό είναι πολύ σημαντικό να επιλέγουμε το καρέ στο οποίο θα εμφανιστούν καθώς και την χρονική στιγμή που αυτό θα συντελεστεί.

Η λογική είναι ο θεατής να διαβάσει τον τίτλο που εμφανίζεται σε σημείο κοντά σημείο ενδιαφέροντος του προηγούμενου καρέ, να διαβάσει την πληροφορία του κειμένου και μετά η ματιά του να συνεχίσει σε κοντινό σημείο οπτικού ενδιαφέροντος και ο τίτλος να σβήσει αρκετά νωρίτερα από το επόμενο cut. Σε περίπτωση που η διάρκεια του πλάνου είναι μικρή κρατάμε τον τίτλο μέχρι και το μεθεπόμενο πλάνο και τον σβήνουμε τουλάχιστον 0.5 δευτερόλεπτο πριν την επόμενη αλλαγή του πλάνου. Μια εναλλακτική περίπτωση μπορεί να είναι το άναμμα του τίτλου και η ταυτόχρονη εξαφάνιση του με το επόμενο cut της λήψης.

Μια τυπική γραμματοσειρά που γράφει καλά στην οθόνη είναι η Helvetica, bold, 28 ή 30 points σε λευκό χρώμα με περιγράμμα 1point μαύρο και 2 points σκιά χρώματος μαύρου, με κεντρική στοίχιση.

Γεγονός αποτελεί πως όταν υπάρχει ένας τίτλος στην οθόνη οι θεατές δεν ακούν αυτό που εκείνη την στιγμή ο ομιλήτης μπορεί να πεί, ο λόγος είναι διότι το μυαλό μας δίνει μεγαλύτερη έμφαση στα οπτικά αντικείμενα από ότι στα ακουστικά. Έτσι όταν εμφανίζεται ένας τίτλος στην οθόνη το μυαλό μας θα στρέψει την προσοχή μας στο οπτικό αντικείμενο και δεν θα δώσει έμφαση στο ακουστικό που μπορεί να είναι ένας διάλογος ή η φωνή κάποιου αφηγητή.

4.9 Μίξη Ήχου

Η μίξη του ήχου αποτελεί από μόνη της μια τέχνη και συνήθως υπάρχει ένα ολόκληρο ξεχωριστό τμήμα που αναλαμβάνει αυτή τη διαδικασία. Βέβαια στα περισσότερα βίντεο που μοντάρονται για την τηλεόραση ή για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την διαδικασία αυτή την αναλαμβάνει ο μοντέρ .

Όμως ακόμη και αν πρόκειται να σταλεί για επεξεργασία στο τμήμα μίξης ο μοντέρ είναι υποχρεωμένος να ετοιμάσει το πρώτο επίπεδο μίξης.

4.9.1 Ποιά όμως είναι τα βήματα για να ξεκινήσουμε την μίξη του Ήχου;

Για να απαντήσουμε στην παραπάνω ερώτηση, θα επιστρέψουμε στην αρχή και θα πρέπει να σκεφτούμε την γενική εικόνα της ταινίας και ποιό είναι το επιθυμητό τελικό αποτέλεσμα. Γνωρίζοντας το στόχο καταλήγουμε στις δυο παρακάτω απαντήσεις. Να δημιουργήσουμε εμείς το τελικό μιξάζ ή να δημιουργήσουμε το προσωρινό μιξάζ το οποίο θα στείλουμε στο αρμόδιο τμήμα.

Ανάλογα με το που θα προβληθεί το βίντεο, δίνονται και οι οδηγίες για τα επίπεδα της στάθμης της μίξης. Αν για παράδειγμα πρόκειται να προβληθεί στο **διαδίκτυο** η έξοδος μας θα πρέπει να είναι όσο το δυνατό μπορούμε αποφεύγοντας την παραμόρφωση – τα επίπεδα μίξης σε αυτή την περίπτωση κυμαίνονται ανάμεσα -4 και -2db. Για να ρυθμίσουμε τις στάθμες βρίσκουμε το πιο δυνατό σημείο και προσαρμόζουμε τα υπόλοιπα με βάση αυτό.

Για τα υπόλοιπα μέσα όταν δεν δίνονται συγκεκριμένες οδηγίες τα επίπεδα μίξης μπορούν να κυμαίνονται από -14 έως -8db ως ένας γενικός κανόνας που χρησιμοποιείτε συχνά στην πράξη.

Στις περιπτώσεις που η μίξη είναι τελική θα πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί και να δώσουμε έμφαση στις λεπτομέρειες. Κριτήριο για την μίξη μας είναι το αυτί μας. Θα πρέπει να εξασφαλίσουμε ότι όλα κομμάτια βρίσκονται σε ισορροπία, και οι στάθμες του ήχου βρίσκονται στα επιθυμητά επίπεδα. Ο κύριος στόχος μας είναι να μπορεί ο θεατής να ακούει καθαρά τον ήχο.

Αν προκειται για **προσωρινή μίξη** τότε μπορούμε να ακολουθήσουμε τον γενικό κανόνα για τις στάθμες εξόδου μας δηλαδή -14 με -8db το οποίο είναι και αποδεκτό για περαιτέρω επεξεργασία. Ανεξάρτητα αν πρόκειται για προσωρινή μίξη η αντιμετώπιση μας είναι ίδια σαν να είναι τελική. Λαμβάνοντας υπόψη ότι δεν θα δαπανήσουμε περισσότερο χρόνο για αυτή την επεξεργασία η προσοχή στις λεπτομέρειες αποτελεί προτεραιότητα.

Ένας από τους πρωταρχικούς ρόλους στο μοντάζ είναι να δημιουργήσουμε συναισθήματα στον θεατή που θα παρακολουθήσει την ταινία. Όλες οι λεπτομέρειες σχεδιάζονται με αυτό το σκεπτικό. Η μίξη του ήχου έχει πολύ σημαντικό ρόλο στην δημιουργία των συναισθημάτων και ουσιαστικά ως χαρακτήρας διηγείτε παράλληλα την ιστορία.

Μια τακτική που χρησιμοποιούμε πριν ξεκινήσουμε τις μικρορυθμίσεις στα επίπεδα των διαφορετικών ήχων είναι να δούμε την πλοκή και τα κρίσιμα εκείνα σημεία, όπου συνήθως θα συναντήσουμε κάποιο διάλογο ή την φωνή ενός αφηγητή ή κάποια ατάκα, από εκεί θα ξεκινήσουμε να κάνουμε τις πρώτες ρυθμίσεις ώστε όλοι αυτοί οι ήχοι να βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο στάθμης. Το επόμενο βήμα είναι να προσαρμόσουμε όλους τους υπόλοιπους ήχους ανάλογα.

4.9.2 Συμπίεση του Ήχου (audio compression)

Η συμπίεση αποτελεί έναν τρόπο ελέγχου του δυναμικού εύρους ενός ήχου ρυθμίζοντας την διαφορά ανάμεσα στα ψηλότερα και τα χαμηλότερα επίπεδα έντασης. Η χρήση του αποσκοπεί στο να παραμείνουν οι ήχοι στα επιθυμητά όρια ανάλογα με το ρόλο που επιλέγουμε να έχουν. Επίσης χρησιμοποιείτε για να κάνει το ήχο πιο καθαρό και πιο ζωντανό. Αποτελεί επίσης ένα σημαντικό εργαλείο για τον μοντέρ βοηθώντας τον στην βελτίωση των διαλόγων αλλά και των αφηγήσεων (voiceover). Χαρακτηριστικό παράδειγμα εφαρμογής του σε διάλογο όπου συνυπάρχουν ο ψίθυρος και οι δυνατές φωνές, με την εφαρμογή του συμπιεστή πετυχαίνουμε την άμεση εξομάλυνση της διαφοράς στα επίπεδα στάθμης εξόδου.

4.9.3 Λειτουργία της συμπίεσης ήχου

Υπάρχουν πέντε βασικά ρυθμίσεις για την συμπίεση του ήχου, αυτές είναι:

- το κατώφλι (Threshold)
- ο λόγος - αναλογία (Ratio)

- ο χρόνος εκκίνησης (Attack)
- ο χρόνος απελευθέρωσης (Release) και
- η ενίσχυση εξόδου (Output Gain)

(Υπάρχουν και άλλα χαρακτηριστικά, αλλά τα σημαντικότερα είναι τα παραπάνω)

Το κατώφλι θέτει το όριο στο οποίο όταν η στάθμη του σήματος το ξεπερνά τότε ο κομπρέσορας αρχίζει να λειτουργεί.

Ο λόγος – αναλογία καθορίζει το ποσό της συμπίεσης που υποστεί ο ήχος μας όταν ξεπεράσει το κατώφλι που ορίσαμε.

Ο χρόνος εκκίνησης περιγράφει την διάρκεια που θα χρειαστεί ο συμπιεστής για να φτάσει στην πλήρη συμπίεση από την στιγμή που έχει ξεπεραστεί το κατώφλι.

Ο χρόνος απελευθέρωσης περιγράφει την διάρκεια που θα χρειαστεί ο συμπιεστής για την αποσυμπίεση του ήχου που είχε προηγουμένως ξεπεράσει το κατώφλι.

Η ενίσχυση εξόδου ουσιαστικά δυναμώνει την συνολική ένταση του ήχου και την χρησιμοποιούμε στο τέλος της μίξης μας.

4.9.4 Μορφοποιώντας τον ήχο με την χρήση Ισοσταθμιστή (EQ)

Ο ισοσταθμιστής (EQ) μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε τον ήχο, ενισχύοντας ή μειώνοντας ορισμένες συχνότητες.

Η ηχογράφηση μουσικής ή φωνής περιλαμβάνει μια ποικιλία συχνοτήτων, που δεν είναι όλες επιθυμητές. Ο ισοσταθμιστής (EQ) χρησιμοποιείται για την ενίσχυση ή περικοπή (κάνει πιο δυνατό ή πιο απαλό) ένα συγκεκριμένο εύρος συχνοτήτων με στόχο τη βελτίωση της ποιότητας του ήχου.

Το εύρος ζώνης των ακουστικών συχνοτήτων κυμαίνεται από 20Hz έως 20KHz και ουσιαστικά αποτελεί και το συνολικό φάσμα συχνοτήτων που ένας μοντέρ θα κληθεί να επεξεργαστεί. Το φάσμα αυτό στα σύγχρονα προγράμματα μοντάζ διαιρείται σε τριάντα μικρότερες ζώνες συχνοτήτων για μεγαλύτερη ακρίβεια των ρυθμίσεων.

4.9.5 Ρυθμίζοντας τις συχνότητες με τον παραμετρικού Ισοσταθμιστή (Parametric EQ)

Ο παραμετρικός ισοσταθμιστής αποτελεί ένα πολύ ισχυρό εργαλείο, όπως και ο ισοσταθμιστής, και ρυθμίζει διαφορετικά επίπεδα ακρίβειας. Λειτουργεί σε επίπεδο συχνοτήτων και επιτρέπει την ρύθμιση συγκεκριμένης συχνότητας που εμείς επιθυμούμε να μεταβάλλουμε είτε ενισχύοντας είτε μειώνοντας την. Επίσης μας βοηθάει να απομονώσουμε συχνότητες από το περιβάλλον που δεν επιθυμούμε.

Συγκεκριμένα τρεις παραμέτρους μπορούμε να επηρεάσουμε με την χρήση του στην συχνότητα. Αυτές είναι: η κεντρική συχνότητα, η ένταση και το εύρος της. Ο έλεγχος τους έυρους της ονομάζεται bandwidth control και συμβολίζεται με το γράμμα Q (από τη λέξη Quality). Με την ρύθμιση του Q επιλέγουμε αν στην ισοστάθμιση θέλουμε να επηρεάσουμε και τις διπλανές συχνότητες (Broader Broadband Adjustment) ή αν θα επηρεάσουμε μόνο την επιλεγμένη συχνότητα (Narrow Broadband Adjustment).

4.9.6 Σε ποιές συχνότητες βρίσκονται οι ήχοι που μας ενδιαφέρουν

Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε τις συχνότητες των ήχων που μας ενδιαφέρουν έτσι ώστε να μπορέσουμε να πραγματοποιήσουμε την μίξη μας με επιτυχία.

Η ανθρώπινη φωνή για παράδειγμα αποτελεί ένα σύνθετο μίγμα συχνοτήτων. Ακόμη και όταν ανεβάζουμε ή μειώνουμε την ένταση της φωνής μας, ο κύριος όγκος των συχνοτήτων παραμένει ο ίδιος. Τις γυναικείες φωνές τις συναντούμε στην κλίμακα 125Hz έως 255Hz ενώ οι ανδρικές βρίσκονται από 85Hz έως 180Hz. Έτσι γνωρίζοντας τις συχνότητες που μας ενδιαφέρουν μπορούμε να προχωρήσουμε στις απαραίτητες μικρορυθμίσεις ώστε να εξασφαλίσουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

4.9.7 Προσθέτοντας και αφαιρώντας συχνότητες

Πολλές φορές συναντάμε στις ηχογραφήσεις θόρυβο που προέρχεται από το ηλεκτρικό δίκτυο, αυτός βρίσκεται στα 50Hz στην Ευρώπη, λόγω των χαρακτηριστικών του δικτύου και στα 60Hz στην Αμερική. Σε αυτή την περίπτωση η χρήση του παραμετρικού ενισχυτή μας βοηθά να απομονώσουμε την συγκεκριμένη συχνότητα με εξαιρετικά αποτελέσματα. Βέβαια δεν είναι όλες οι περιπτώσεις ίδιες και τις περισσότερες φορές οι συχνότητες που μας ενοχλούν βρίσκονται ανάμεσα σε αυτές που επιθυμούμε να κρατήσουμε. Σε αυτές τις περιπτώσεις η κατάσταση περιπλέκεται. Χαρακτηριστικό παράδειγμα όταν υπάρχει μουσική στο χώρο μαζί με ομιλία, σε αυτή την περίπτωση είναι εξαιρετικά δύσκολο να απομονώσουμε εντελώς την φωνή από την μουσική και αυτό γιατί οι συχνότητες της μουσικής βρίσκονται σε όλο το ακουστικό φάσμα και οποιαδήποτε μεταβολή επηρεάζει άμεσα και την φωνή.

Μια πετυχημένη πρακτική για την βελτίωση του διαλόγου αποτελεί η παραμετρική ενίσχυση της ζώνης συχνοτήτων από 5-9KHz είναι η ζώνη που βρίσκονται τα σύμφωνα και αυτό βοηθά σημαντικά στην καθαρότητα του ήχου.

4.9.8 Σημαντικές παρατηρήσεις για την επεξεργασία του Ήχου

Η επεξεργασία του ήχου αποτελεί μια πολύπλοκη και δύσκολη διαδικασία, ιδιαίτερα όταν επιθυμούμε η μίξη μας, να έχει σημαντικό ρόλο στη ιστορία που θα πρέπει να αφηγηθούμε. Επίσης η επεξεργασία της μίξης εμπεριέχει την υποκειμενικότητα και επηρεάζεται από παρα πολλούς παράγοντες. Μερικοί από αυτούς είναι:

Η θέση του μικροφώνου κατά την εγγραφής

η κωδικοποίηση των αρχείων ήχου κατά την επεξεργασία

Από την ποιότητα των ηχείων που γίνεται η επεξεργασία

Από την ακουστική του χώρου που γίνεται το μοντάζ.

Από την ποιότητα – καθαρότητα του σήματος σε όλη την αλυσίδα του συστήματος επεξεργασίας (Hardware – software)

Όλοι αυτοί οι παράγοντες επηρεάζουν τον τρόπο που ένας μοντέρ ακούει και προσλαμβάνει τον ήχο, και αν συνυπάρχουν όλοι αυτοί οι παράγοντες αθροιστικά, τότε το αποτέλεσμα της μίξης θα είναι πολύ διαφορετικό από το επιδιωκόμενο.

Με αυτά τα δεδομένα θα πρέπει να ληφθεί και η κατάλληλη απόφαση για το εάν ένας μοντέρ θα αναλάβει να ολοκληρώσει τη μίξη ή θα την στείλει για περαιτέρω επεξεργασία στο κατάλληλο τμήμα επεξεργασίας ήχου.

4.10 Χρωματική διόρθωση και τονισμός

Η επεξεργασία του χρώματος όπως και η μίξη του ήχου αποτελούν αντικείμενο μια άλλης ειδικότητας και συγκεκριμένα του χρωματιστή (colorist) ο οποίος αναλαμβάνει τη χρωματική διόρθωση και τον χρωματικό τονισμό της ταινίας.

Σήμερα ένας μοντέρ καλείτε να διαθέτει και γνώσεις χρωματιστή ιδιαίτερα να μπορεί να πραγματοποιήσει την χρωματική διόρθωση στο υλικό του.

Η χρωματική διόρθωση είναι μια διαδικασία που έχει ως στόχο να φέρει τα χρώματα των πλάνων πιο κοντά στις πραγματικές συνθήκες που επικρατούσαν στην διάρκεια των γυρισμάτων. Οι στόχοι είναι να βελτιώσουμε την εικόνα και να ομοιογενοποιήσουμε το υλικό μας χρωματικά ώστε να υπάρχει μια οπτική συνοχή.

4.10.1 Βασικά εργαλεία και παράμετροι ρύθμισης της εικόνας:

- φωτεινότητα (brightness)
- ρύθμιση επιπέδου των “μαύρων”

- αντίθεση (contrast) και
- χροιά (Hue) του χρώματος
- κορεσμό (Saturation)

Η φωτεινότητα ρυθμίζει την συνολική ένταση της εικόνας, και επηρεάζει ταυτόχρονα από τα πιο φωτεινά μέχρι τα πιο σκοτεινά σημεία της εικόνας. Σπάνια την χρησιμοποιούμε για να αυξήσουμε την φωτεινότητα όλης της εικόνας διότι οδηγεί σε μια γκριζα εικόνα χωρίς λεπτομέρειες.

Η ρύθμιση των μαύρων (απουσία φωτεινότητας = 0%) επηρεάζει όπως και η φωτεινότητα ολόκληρη την εικόνα και κυρίως τους μεσαίους τόνους (mid-tones) και τους ψηλούς τόνους (Highlights). Συνήθως αυτή είναι η πρώτη ρύθμιση που κάνουμε χαμηλώνοντας τα επίπεδα των μαύρων που τις περισσότερες φορές βελτιώνει και την εμφάνιση της εικόνας.

Η αντίθεση είναι, η διαφορά ανάμεσα στο φωτεινότερο και το σκοτεινότερο σημείο της εικόνας μας. Ουσιαστικά η ρύθμιση της αντίθεσης στις ακραίες τιμές της μετατρέπει την εικόνα σε μαύρη ή λευκή.

Η Χροιά προσδιορίζει το χρώμα αν είναι κόκκινο, μπλε, κίτρινο, πορτοκαλί. Αποδίδει ουσιαστικά την υποκειμενική ιδιότητα που προσδίδει ο παρατηρητής σε ένα χρώμα. Η χροιά ορίζει το κυρίαρχο μήκος κύματος που επικρατεί στη σύστασή του. Η ρύθμιση της επηρεάζει το χρώμα στην εικόνα σε όλο το εύρος της και η χρήση της απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή.

Ο κορεσμός περιγράφει την καθαρότητα του κυρίαρχου χρώματος. Αναφέρεται στο βαθμό της έντασης σε ένα χρώμα ή στη δύναμη ενός χρώματος – γενικότερα προσδιορίζει την ένταση ή το πόσο “δυνατό” χρώμα” είναι αυτό.

4.10.2 Three-wheel color correction

Το συγκεκριμένο εργαλείο μπορεί να κάνει χρωματικές αλλαγές σε τρεις διαφορετικές ζώνες χρωματικών συχνοτήτων, μπορεί να ρυθμίσει το χρώμα στις σκιές (shadows), στους μεσαίους τόνους (mid-tones) και στους υψηλούς τόνους (highlights) ξεχωριστά.

Επίσης για κάθε μια από τις συγκεκριμένη ζώνη χρωματικών συχνοτήτων μπορεί να ρυθμίσει τόσο την φωτεινότητα όσο και τον κορεσμό το χρώματος.

Και εδώ μπορούμε να ρυθμίσουμε τα παρακάτω χαρακτηριστικά της εικόνας μας

- ρύθμιση επιπέδου των “μαύρων”
- κέρδος (Gain)
- καμπύλη Γάμμα (Gamma)

Την ρύθμιση του επιπέδου των ‘μαύρων’ ή των σκιών την είδαμε και στα βασικά εργαλεία. Πολύ συχνά θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε αυτή την ρύθμιση με σκοπό να πετύχουμε “πλούσιο” μαύρο χρώμα στις σκιές μας και στα σκοτεινά σημεία της εικόνας μας. Αυτή η αισθητική είναι διαδεδομένη σε πολλά είδη ταινίας.

Το κέρδος αναφέρεται στη ρύθμιση της φωτεινότητας των φωτεινών σημείων της εικόνας μας. Αν μια εικόνα μας είναι γκρι στα φωτεινά της σημεία τότε με την παραπάνω ρύθμιση μπορούμε να την φωτίσουμε και να την κάνουμε πιο ενδιαφέρουσα για τον θεατή. Μεγάλη προσοχή χρειάζεται να μην ξεπεράσουμε κάποιο όριο γιατί θα χάσουμε πληροφορία από την εικόνα μας, αν και αυτό σε πολλές περιπτώσεις το θεωρούμε αποδεκτό. Μια σημαντική πρόκληση που πολλές φορές θα χρειαστεί να αντιμετωπίσουμε είναι να διατηρήσουμε την πληροφορία στα highlights φωτίζοντας περισσότερο την εικόνα μας. Αυτό μπορούμε να το πετύχουμε με ρύθμιση της καμπύλης Γ.

Η ρύθμιση της καμπύλης γάμμα φωτίζει ή σκουραίνει ένα κλιπ χωρίς να αλλάζει ουσιαστικά τις σκιές ή τα highlights. Έτσι, αυτό μας επιτρέπει να ενισχύσουμε μόνο τους μεσαίους τόνους διατηρώντας τα χαρακτηριστικά στους υπόλοιπους τόνους της εικόνας.

4.10.3 Βασικές διαδικασίες χρωματικής διόρθωσης

Οι βασικές διαδικασίες που ένας μοντέρ αναλαμβάνει για την χρωματική διόρθωση της εικόνας είναι:

Η διόρθωση της έκθεσης. Μια σκηνή μπορεί να είναι είτε πολύ σκοτεινή είτε πολύ φωτεινή και θα πρέπει να γίνουν οι σχετικές διορθώσεις. Αν μια εικόνα δεν διαθέτει αντίθεση, τότε χαμηλώνοντας τις σκιές και ρυθμίζοντας τους μεσαίους τόνους μπορούμε να επαναφέρουμε την αντίθεση της. Αν μια εικόνα είναι πολύ φωτεινή και έχει υπερεκτεθεί, δηλαδή έχει χάσει πληροφορία στα highlights τότε η πληροφορία δυστυχώς δεν μπορεί να ανακτηθεί.



Η **χρωματική ομοιογένεια** των σκηνών, ανήκει στις εργασίες που πρέπει να κάνει ο μοντέρ με σκοπο να διορθώσει τα χρώματα όλων των λήψεων ώστε να υπάρχει ομοιογένεια και να μην αποσπάται η προσοχή του θεατή λόγω των χρωματικών ασυνεχειών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η λήψη συνεντεύξεων με δυο διαφορετικές κάμερες ακόμη και του ίδιου του κατασκευαστή που μπορεί να έχουν διαφορετική αποτύπωση των χρωμάτων.

4.11 Τα βήματα του μοντάζ στην πράξη

Είναι πολύ σημαντικό ο μοντέρ απο την αρχή ενός έργου να θέσει μια σειρά εργασιών τις οποίες θα εκτελεί διαδοχικά, ό στόχος είναι να παραμένει όλη του η προσοχή σε μια διαδικασία και μόλις ολοκληρωθεί να συνεχίσει με την επόμενη. Με αυτό τον τρόπο εξασφαλίζει πολύ χρόνο και παραμένει δημιουργικός. Σε όλη την διάρκεια αυτής της εργασίας, διαπιστώσαμε, πως με μεθοδικό τρόπο χτίζουμε κομμάτι κομμάτι την ταινία μας απο το στάδιο της προ-παραγωγής έως και το τελικό στάδιο της μετα-παραγωγής. Με αυτόν τον τρόπο εξασφαλίζουμε πως το τελικό μας αποτέλεσμα είναι αυτό που αρχικά σχεδιάσαμε.

4.11.1 Η οργάνωση του έργου (Project)

Όσο μεγαλύτερο είναι το έργο, τόσα περισσότερα είναι θα προβλήματα που θα προκύψουν εάν τα αρχεία βρίσκονται σε διαφορετικές θέσεις στον υπολογιστή μας. Αν αυτό συμβεί τότε σύντομα θα χρειαστεί πολύ περισσότερος χρόνος για να αναζητηθεί το υλικό που λείπει.

Γνωρίζοντας που ακριβώς βρίσκεται όλο το υλικό, ο μοντέρ ασχολείται μόνο με το δημιουργικό κομμάτι που έχει να κάνει με την λήψη των κατάλληλων αποφάσεων.

Κατα την διάρκεια του μοντάζ το μυαλό μας συνεχώς αξιολογεί και λαμβάνει αποφάσεις για την διαμόρφωση της ταινίας και είναι αντιπαραγωγικό να γίνονται διακοπές για να αναζητηθούν σεκάνς ή αρχεία ή ακόμη και μουσικά κομμάτια.

Αυτό ισχύει για κάθε έργο, είτε είναι ένας μοντέρ είτε η διαδικασία αυτή εξελίσσεται μαζί με τον σκηνοθέτη. Ειδικά στην περίπτωση που είναι μια ομάδα μοντέρ η οργάνωση είναι ακόμη πιο σημαντική, ώστε να υπάρχει ομαλή συνεργασία. Είναι αντιπαραγωγικό και χρονοβόρο να πρέπει να δεις κάποιο project και να μην μπορείς με μια ματιά να αντιληφθείς σημαντικά στοιχεία όπως η τρέχουσα έκδοση που βρίσκεται το μοντάζ ή την θέση του υλικού.

Η οργάνωση ανάλογα με το έργο μπορεί να είναι από απλή έως λεπτομερή, αλλά θα πρέπει πάντα να υπάρχει.

Ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα μιας δομής φακέλων είναι η χρήση αριθμών που ακολουθείτε από επεξήγηση. Για το συγκεκριμένο project χρησιμοποιήσαμε την παρακάτω δομή φακέλων.

2021_06_01_DIPAE_MPIS_PTYHIAKI

0. Notes (φάκελος σημειώσεων για έγγραφα – οδηγίες σχετικά με την παραγωγή)

1. Assets

1_Video (Το υλικό του βίντεο)

1_Day01

1_Clips (Αρχεία από την κάμερα)

2_Aerials (Αρχεία από το Drone)

2_Day02

1_Clips

2_Aerials

2_Audio

1_Music (μουσική για το βίντεο)

2_Interviews (Συνεντεύξεις ήχος)

3_SFX (ηχητικά εφέ – προσωπική συλλογή)

4_Background (διάφοροι ήχοι περιβάλλοντος)

5_Foley (βήματα, χτύπημα μπάλας, άνοιγμα σελίδας)

3_Stills (φωτογραφίες καθηγητών)

4_Graphics (λογότυπο τμήματος)

2. Exports (εκδόσεις του βίντεο)

1_Version (εκδοση)

2_Version (εκδοση)

1_FB (Ανάλυση για FB)

- 2_Youtube (Ανάλυση για Youtube)
- 3_linkedIn (Ανάλυση για linkedIn)
- 4_WebPage (Ανάλυση FHD)

3. Projects

- 1_AP (adobe Premiere) project Premiere
- 2_AU (adobe Audition) project Audition
- 3_AE (after effects) project After Effects

Ενας βασικός κανόνας στην οργάνωση των φακέλων και αρχείων του μοντάζ είναι οτι ποτέ δεν χρησιμοποιούμε τις λέξεις “νέο”, “παλιό”, “προηγούμενο” κ.α. για να περιγράψουμε μια εκδοχή του μοντάζ που ολοκληρώσαμε. Μια καλή πρακτική είναι η χρήση της ημερομηνίας και μετά το ονομα του έργου καθώς επίσης και ένας αριθμός της έκδοσης που θα πρέπει να ακολουθεί π.χ. 2021_06_01_ΜΠΗΣ_01 με αυτό τον τρόπο όλα τα στοιχεία είναι στη διάθεση μας άμεσα χωρίς καν να χρειαστεί να ανοίξουμε το αρχείο.

Εφόσον δημιουργήσουμε το αρχείο μας (στο πρόγραμμα με το οποίο κάνουμε το μοντάζ) είναι καλό να δημιουργήσουμε μια εσωτερική οργάνωση του υλικού μας αντίστοιχη με τους φακέλους που κάναμε πριν (και με την ίδια ονομασία) και να τοποθετήσουμε το κατάλληλο υλικό στους αντίστοιχους φακέλους (bin) με αυτό τον τρόπο οποιοσδήποτε ανοίξει το αρχείο μας θα μπορεί εύκολα να έχει πρόσβαση στους φακέλους μας και στα αρχεία βίντεο που πλέον είναι ομαδοποιημένα. Το επομενο βήμα είναι να τοποθετήσουμε το υλικό σε σεκάνς στη γραμμή εργασία ανάλογα με την ομαδοποίηση και να μετονομάσουμε την συγκεκριμένη σεκάνς π.χ. συνεντεύξεις, εναέριες λήψεις. Μετά παρακολουθούμε το υλικό μας και προσθέτουμε δείκτες (markers) και σημειώσεις (notes) στα καρέ ενδιαφέροντος. Μπορούμε επίσης να χρωματίσουμε και τα πλάνα μας ώστε οπτικά να μπορούμε να τα ομαδοποιήσουμε και να έχουμε ευκολότερη πρόσβαση.

Με το πέρασμα του χρόνου καθε μοντέρ συλλέγει διάφορα υλικά που χρησιμοποιεί συχνά σε αρκετά έργα. Αυτά μπορεί να είναι ήχοι, ηχητικά εφε, foley, γραμματοσειρές, μεταβάσεις κ.α.

Σημαντικό είναι επίσης να δημιουργούμε αντίγραφα των σεκάνς έτσι ώστε αν αποφασίσουμε πως μια αλλαγή που κάναμε για κάποιο λόγο δεν μας άρεσε, να μπορούμε εύκολα να επιστρέψουμε στην προηγούμενη έκδοση και να συνεχίσουμε απο εκεί, αφού πρώτα δημιουργήσουμε μια νέα προσθέτοντας το νούμερο στο τέλος του ονόματος. π.χ. 01_Συνέντευξη_01 / 01_Συνέντευξη_02 / 01_Συνέντευξη_03 με αυτό τον τρόπο μπορούμε να κερδίσουμε ώρες εργασίας χωρίς να χρειαστεί να μοντάρουμε ξανά το υλικό μας για δευτερη φορά απο την αρχή.

Οι λεπτομέρειες κάνουν την διαφορά, όλα τα εργα που καλούμαστε να μοντάρουμε έχουν χρονικό όριο, και θα πρέπει μέσα σε αυτό το πιεστικό πλαίσιο πριν παραδώσουμε το τελικό μοντάζ μας να δώσουμε έμφαση και στο φινίρισμα της ταινίας.

4.12 Επίλογος

Στο κεφάλαιο αυτο ασχοληθήκαμε με τη μετα-παραγωγή. Αναλύθηκε ο τρόπος σχεδιασμού της διαδικασίας του μοντάζ (στόχος, μήνυμα, στοχευμένο κοινό, επιλογή μέσου, μέθοδος). Εξετάσαμε τα θεωρητικά βήματα για το πώς προσεγγίζουμε το υλικό και αυτό χιτίζεται σταδιακά απο τα σημαντικά στα λιγότερο σημαντικά. Παρουσιάσαμε τον κανόνα των έξι για το σκεπτικό που πρέπει να διέπει κάθε ενέργεια στοπμοντάζ. Εξηγήσαμε τον ρολο των μεταβάσεων και την σημασία της μουσικής. Εξηγήσαμε την διαδικασία επεξεργασίας της μουσικής και αναφερθήκαμε στο μοντάζ του διαλόγου. Τονίσαμε τον ρόλο των γραφικών και των τίτλων στην οθόνη και παρουσιάσαμε ορισμένα λάθη και πως μπορούμε να τα αποφύγουμε. Αναλύσαμε διεξοδικά τις διαδικασίες μίξης του ήχου και παρουσιάσαμε τις βασικές τεχνικές που πρέπει να γνωρίζει ένας μοντέρ τόσο στη χρωματική διόρθωση του υλικού όσο και στο χρωματικό τονισμό του τελικού υλικού. Ολοκληρώσαμε με θέματα οργάνωσης των αρχείων μας καθώς και με χρήσιμες πρακτικές συμβουλές αναφορικά με την διαδικασία του μοντάζ.

Κεφάλαιο 5ο: Απο τον σχεδιασμό στην Υλοποίηση

Στο κεφάλαιο αυτό θα γίνει μια αναλυτική περιγραφή όλων των ενεργειών που πραγματοποιήθηκαν για την υλοποίηση του βίντεο του τμήματος. Η παραγωγή ακολούθησε τα τρία στάδια:

Προ-Παραγωγή: 16.2 – 4.6

Παραγωγή: 4.6 – 15.6

Μετά-Παραγωγή: 4.6 – 18.6

5.1 Προ-Παραγωγή 16.2 – 4.6

Για την προ-παραγωγή απαιτήθηκαν περισσότερες απο 40ώρες για την οργάνωση και προετοιμασία του βίντεο της σχολής. Ακολουθεί αναλυτική περιγραφή με ημερολογιακή σειρά για τις ενέργειες που πραγματοποιήθηκαν στο πρώτο αυτό στάδιο.

5.1.1 Πρώτη διαδικτυακή συνάντηση μέσω Zoom

Ημερομηνία: 16 Φεβρουαρίου 2021

Ωρα: 17:00 – 18:30

Διάρκεια 1:30 ώρα

Θέματα προς συζήτηση:

- Γενική συζήτηση για το βίντεο της σχολής, ανταλλαγή απόψεων
- Διαδικασίες προετοιμασίας της παραγωγής
- Σχεδιασμός Ερωτηματολογίου για τους στόχους της παραγωγής
- Διαδικασίες για την ολοκλήρωση της πρώτης φάσης του creative brief

5.1.2 Συλλογή πληροφοριών, προετοιμασία ερωτηματολογίου για το Creative Brief

Διάρκεια: 16.2 – 8.3

Ωρες που δαπανήθηκαν: 20

Στο διάστημα αυτό συλλέχθηκαν πληροφορίες απο ανοικτές πηγές για το τμήμα αναφορικά με το πρόγραμμα σπουδών καθώς επίσης και για τα αντικείμενα στα οποία δίνει ιδιαίτερη έμφαση.

Επίσης συλλέχθηκε φωτογραφικό υλικό απο το διαδίκτυο αναφορικά με τις εγκαταστάσεις του τμήματος και πληροφορίες απο το google earth σχετικά με την ακριβή τοποθεσία των κτιρίων.

Πραγματοποιήθηκε έρευνα σχετικά με το πώς σημαντικά πανεπιστημιακά ιδρύματα του εξωτερικού προβάλλουν τις υπηρεσίες τους και δημιουργήθηκε μια συλλογή απο βίντεο τα οποία μελετήθηκαν και αναλύθηκαν στο πρόγραμμα μοντάζ Adobe Premiere σκηνή – σκηνή.

Μετά την ανάλυση έγινε καταγραφή σκηνών και συλλογή ιδεών που θα μπορούσαν να ενσωματωθούν στη δική μας παραγωγή. Οι προτάσεις αυτές καθώς και η πρόσβαση στη συλλογή αυτή των βίντεο δόθηκαν στον επιβλέποντα καθηγητή ώστε να ληφθούν σημαντικές αποφάσεις για το στυλ και το ύφος που θα θέλαμε να ακολουθήσουμε στη δική μας παραγωγή.

Τέλος σχεδιάστηκε το ερωτηματολόγιο και απεστάλει στον επιβλέποντα καθηγητή προς συμπλήρωση, μαζί με την πρώτη έκδοση του Creative Brief.

5.1.3 Ολοκλήρωση της πρώτης φάσης του creative brief

Ημερομηνία: 13 Μαρτίου 2021

Μετά από επικοινωνία του επιβλέποντα καθηγητή με τον πρόεδρο του τμήματος ολοκληρώθηκε η διαδικασία του Creative Brief και συμπληρώθηκαν οι απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο οριστικοποιώντας τους στόχους του βίντεο.

5.1.4 Δεύτερη διαδικτυακή συνάντηση μέσω Zoom

Ημερομηνία: 16 Μαρτίου 2021

Ωρα: 21:00 – 22:00

Διάρκεια 1:00 ώρα

Θέματα προς συζήτηση:

- **Συζήτηση για την υλοποίηση των στόχων του creative brief.**
- **Νέες ιδέες για την επίτευξη των στόχων**
- **Ανθρώπινο δυναμικό που θα χρειαστεί για την υλοποίηση της παραγωγής**

Αναλυτικά: Συζητήσαμε για την επιλογή του καθηγητή που θα είναι ο κεντρικός χαρακτήρας στο βίντεο και θα αναλάβει να επικοινωνήσει την φιλοσοφία και τους στόχους του τμήματος. Επίσης τέθηκε το θέμα ποιοί θα μπορούσαν να επικοινωνήσουν τις λέξεις κλειδιά που αποφασίστηκαν στο creative brief και οι οποίες είναι:

Εκπαίδευση, Έρευνα, Ποιότητα, Αριστεία, Εξωστρέφεια.

Λαμβάνοντας υπόψη το στοχευμένο κοινό που απευθυνόμαστε, αποφασίστηκε το βίντεο θα σχεδιαστεί και για κάθετη προβολή ώστε να αυξηθούν οι πιθανότητες [θέασης](#) 30-35% και η διάδραση με το κοινό σε ποσοστό 80 – 100% .

Για την υλοποίηση των γυρισμάτων τέθηκε ο στόχος να βρεθούν τουλάχιστον 8 φοιτητές (4 αγόρια και 4 κορίτσια) που θα λάμβαναν μέρος στα γυρίσματα.

Ο αρχικός σχεδιασμός προέβλεπε την πραγματοποίηση των γυρισμάτων στις εγκαταστάσεις της Σίνδου σε 1-2 ημέρες.

Αποφασίστηκε επίσης να ληφθούν συνεντεύξεις από 4 αποφοίτους του τμήματος και να προχωρήσει ο προγραμματισμός για τις ημερομηνίες διεξαγωγής των γυρισμάτων.

Δυστυχώς το lockdown που επιβλήθηκε εξαιτίας της πανδημίας, άλλαξε τον προγραμματισμό και οδήγησε το στάδιο της προ-παραγωγής να ολοκληρωθεί στα τέλη Μαΐου και της παραγωγής να ξεκινήσει στις αρχές Ιουνίου.

5.1.5 Τρίτη διαδικτυακή συνάντηση μέσω Zoom

Ημερομηνία: 3 Ιουνίου 2021

Ωρα: 17:00 – 19:00

Διάρκεια 2:00 ώρες

Θέματα προς συζήτηση:

- **Επανεξέταση των στόχων του creative Brief**
- **Νέες ιδέες που θα μπορούσαν να αυξήσουν την ποιότητα της παραγωγής**
- **Απόφαση για την ημερομηνία διεξαγωγής του ρεπεράζ**

Αναλυτικά:

Έγιναν αλλαγές στα αντικείμενα διδασκαλίας του τμήματος, συζητήθηκαν οι απαιτήσεις της παραγωγής σε ανθρώπινο δυναμικό και σε ρουχισμό καθώς και σε αξεσουάρ που ήταν απαραίτητα. Προστέθηκαν οι παρακάτω ιδέες:

Να γυριστούν σκηνές με φοιτητές στο ραδιοφωνικό studio του τμήματος ώστε να γνωστοποιήσουμε στους μελλοντικούς φοιτητές για τις δράσεις που θα μπορούσαν να πάρουν μέρος πέρα απο τα μαθήματα.



Εικόνα 17: Ραδιοφωνικό Studio Τμήματος ΜΠΗΣ

Να δείξουμε και να συνδέσουμε την προσπάθεια για αριστεία παραλληλίζοντας την με έναν αγώνα μπάσκετ, αλλά και να παρουσιάσουμε στους μελλοντικούς φοιτητές το ολυμπιακών διαστάσεων κλειστό γήπεδο του ΔΠΙΑΕ στη Σίνδο.



Εικόνα 18: Στο κλειστό γήπεδο ολυμπιακών διαστάσεων του ΔΙΠΑΕ, Σίνδος

Να προσθέσουμε μια ακόμη σκηνή στο κέντρο δικτύων που θα είχε ως στόχο να δείξει την δυνατότητα εργασίας ενός αποφοίτου του τμήματος σε αντίστοιχο περιβάλλον.



Εικόνα 19: Κέντρο δικτύων ΔΙΠΑΕ, Σίνδος

Να δημιουργήσουμε μια μικρή ενότητα με γρήγορες εναλλαγές φωτογραφιών των καθηγητών του τμήματος και να αποφασίσουμε για τις προδιαγραφές των φωτογραφιών που θα έπρεπε να μας αποστείλουν.

Οριστικοποιήσαμε τους τρεις ομιλητές που θα αναλάβουν να επικοινωνήσουν την φιλοσοφία και τους στόχους του τμήματος.

Και προγραμματίσαμε την ημερομηνία για Ρεπεράζ στους χώρους του τμήματος για την 4 Ιουνίου 2021.

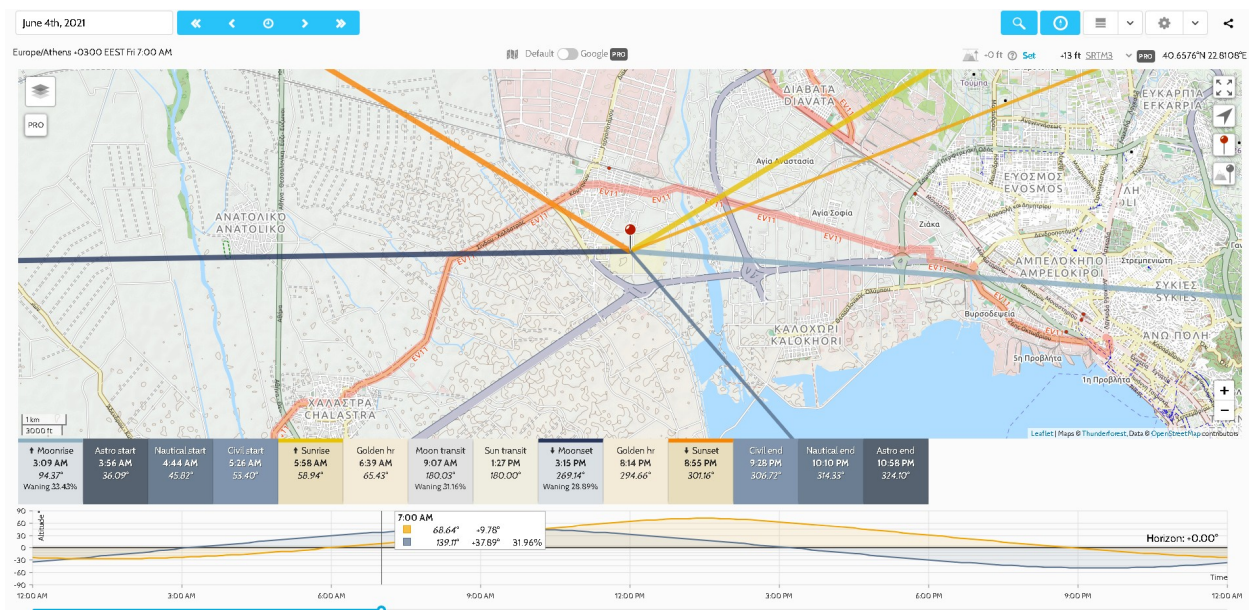
5.1.6 Διαδικασίες Προετοιμασίας για το Ρεπεράζ

Ημερομηνία: 3 Ιουνίου 2021

Διάρκεια: 3 ώρες

Διαδικασίες:

- Υποβολή προς έγκριση σχεδίου πτήσης για την αεροφωτογράφιση – αεροβιντεοσκόπηση απο την Υπηρεσία Πολιτικής Αεροπορίας.
- Έγκριση απο την Υ.Π.Α.
- Αποστολή της έγκρισης στον επιβλέποντα καθηγητή για ενημέρωση
- Δημιουργια λίστας εξοπλισμού για το ρεπεράζ
- Έλεγχος για αναβαθμίσεις λογισμικού εφαρμογής του UAV και φόρτιση μπαταριών.
- Έλεγχος για αναβαθμίσεις λογισμικού κάμερας 360° φόρτιση μπαταρίας.
- Ληψη δελτίου καιρού για εξασφάλιση της πτήσης
- Χρονοδιάγραμμα κίνησης του ήλιακού φωτός, (TPEphimeris)



Εικόνα 20: Η κίνηση του ήλιου στην διάρκεια της ημέρας 4 Ιουνίου 2021

- Σημείωση ωρών ανατολής και δύσης για την πραγματοποίηση των πτήσεων

5.1.7 Ρεπεράζ

Ημερομηνία: 4 Ιουνίου 2021

Συνολική διάρκεια: 9ώρες

Έναρξη πρώτης φάσης: 05:30 Προετοιμασία UAV

Ολοκλήρωση: 11:30

- 1η Πτήση: 06:00 – 08:10 αεροφωτογράφιση και αεροβιντεοσκόπηση των εγκαταστάσεων με φωτισμό απο την Ανατολή



Εικόνα 21: Εναέρια λήψη στις εγκαταστάσεις της σχολής στη Σίνδο, διακρίνονται τα κτήρια της Πληροφορικής και της Ηλεκτρονικής

- Κτήριο Πληροφορικής



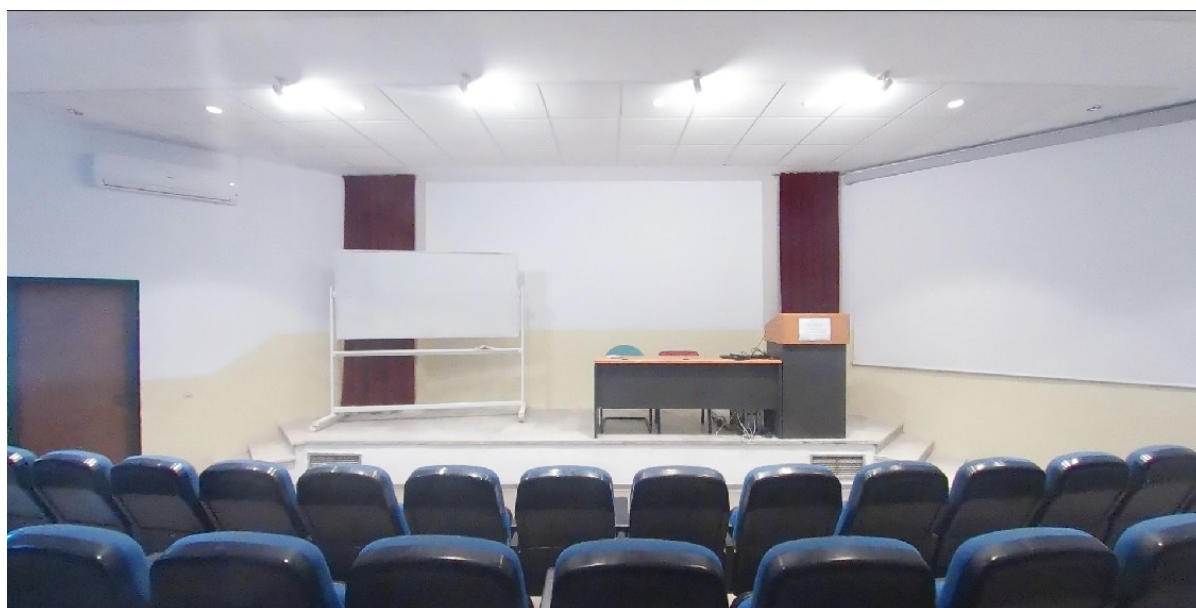
Εικόνα 22: Το Κτήριο Πληροφορικής

- Κτήριο Ηλεκτρονικής



Εικόνα 23: Το κτήριο Ηλεκτρονικής

- Ρεπεράζ εσωτερικών χώρων των εγκαταστάσεων του τμήματος (με κάμερα 360°) και συγκεκριμένα στους παρακάτω χώρους.
 - Αμφιθέατρο Ηλεκτρονικής



Εικόνα 24: Αμφιθέατρο Ηλεκτρονικής

- Εργαστήριο Ηλεκτρονικής

- Ραδιοφωνικό Στούντιο στο κτήριο της Ηλεκτρονικής
- Αμφιθέατρο Πληροφορικής
- Εργαστήριο Πληροφορικής
- Κέντρο δικτύου
- Βιβλιοθήκη
- Κεντρικό αμφιθέατρο ΔΠΠΑΕ Σίνδου
- Κλειστό Γήπεδο Ολυμπιακών προδιαγραφών
- 2η Πτήση: 20:00-21:10 αεροφωτογράφιση και αεροβιντεοσκόπηση των εγκατάσεων με φωτισμό των κτιρίων απο την Δύση.
 - Κτήριο Πληροφορικής
 - Κτήριο Ηλεκτρονικής



Εικόνα 25: Εναέρια φωτογράφιση του κτηρίου της Ηλεκτρονικής στη Δύση

- Κλειστό Γήπεδο



Εικόνα 26: Εναέρια Φωτογράφιση Κλειστού Γυμναστηρίου ΔΠΠΑΕ, Σίνδος

Με την ολοκλήρωση του ρεπεράζ κατηγοριοποιήθηκαν οι φωτογραφίες σε εξωτερικούς – εσωτερικούς χώρους και ομαδοποιήθηκαν ανα χώρο. Επεξεργάστηκαν οι φωτογραφίες 360° και λήφθηκαν τμήματα της εικόνας που είχαν ενδιαφέρον για τα γυρίσματα.

5.1.8 Προσθήκες στο Creative Brief και δημιουργία Storyboard, Λίστα σκηνών και Όρντινο

Ημερομηνία: 7 Ιουνίου 2021

Διάρκεια: 5 ώρες

Με τις πληροφορίες του ρεπεράζ ολοκληρώθηκε το creative brief με την προσθήκη και των σκηνών που θα έπρεπε να γυριστούν. Επίσης δημιουργήθηκε ένα πρόχειρο storyboard 9 σελίδων με στόχο την λεπτομερή καταγραφή των αναγκαίων λήψεων.



Αυτό συμπληρώθηκε και με την λίστα σκηνών με στοιχεία για τον εξοπλισμό καθώς επίσης και για το ύψος της κάμερας που θα έπρεπε να γίνουν τα γυρίσματα.



Στο τέλος συμπληρώθηκε το Όρντινο και προωθήθηκε με email στους φοιτητές του τμήματος που εκδήλωσαν ενδιαφέρον για να λάβουν μέρος στα γυρίσματα.

Εκτός από τις οδηγίες για τον ρουχισμό και τα αξεσουάρ που θα έπρεπε να φορούν και να φέρουν μαζί τους, δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στην τήρηση των υγειονομικών πρωτοκόλλων με αναλυτικές οδηγίες για τις διαδικασίες που θα έπρεπε να τηρηθούν σε ολη την διαδικασία των γυρισμάτων (αρνητικό self-test 24ωρών, υποχρεωτική χρήση μάσκας και τήρηση αποστάσεων).



5.2 Παραγωγή 4.6 – 15.6

Η διάρκεια της παραγωγής της πρώτης ημέρας των γυρισμάτων ξεκίνησε στις 9:30 και ολοκληρώθηκε στις 17:00.

Η συνολική διάρκεια του αμοντάριστου υλικού ήταν στις 6 ώρες και 44 λεπτά

Αναλυτικά:

3 ώρες και 38 λεπτά (επίγειες λήψεις)

1 ώρα και 6 λεπτά (εναέριας λήψεις)

2 ώρες οι συνεντεύξεις των 4 αποφοίτων

Επίσης αξιοποιήθηκαν λήψεις από δυο αποφοιτήσεις που πραγματοποιήθηκαν το 2019 διάρκειας 1 ώρας (δεν προστέθηκαν στο σύνολο)



Εικόνα 27: Παρασκήνιο από τα γυρίσματα της συνέντευξης του Δρ. Δημοσθένη Σταμάτη

5.2.1 Κύριες Συνεντεύξεις των βασικών χαρακτήρων

Τα γυρίσματα των συνεντεύξεων ξεκίνησαν στις 9:30 με τους τρεις βασικούς ομιλητές στις παρακάτω τοποθεσίες και ολοκληρώθηκαν 11:00.

1. Κτήριο Πληροφορικής, Γραφείο Δρ. Δημοσθένη Σταμάτη
2. Βιβλιοθήκη ΔΙΠΑΕ: Δρ. Δημήτριος Παπακώστας (Προϊστάμενος Τμήματος)
3. Βιβλιοθήκη ΔΙΠΑΕ: Δρ. Κωνσταντίνος Διαμαντάρας

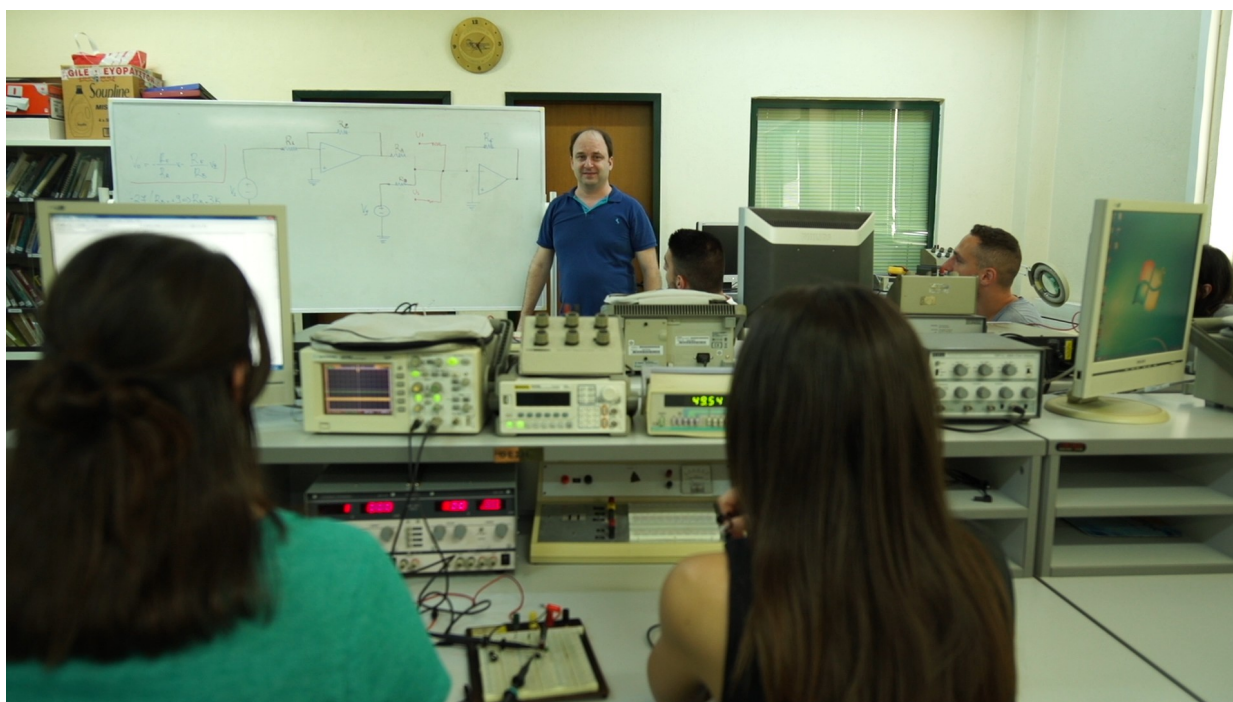


Εικόνα 28: Απο αριστερά προς τα δεξιά: Δρ. Δημήτριος Παπακώστας, Δρ. Δημοσθένης Σταμάτης, Δρ. Κωνσταντίνος Διαμαντάρας

5.2.2 Γυρίσματα στα Κτήρια της Ηλεκτρονικής και πληροφορικής

Στη συνέχεια ακολούθησαν τα γυρίσματα στους παρακάτω χώρους:

Στο εργαστήριο Ηλεκτρονικής, στην αίθουσα πληροφορικής και ακολούθησε ένα πλάνο στους διαδρόμους του κτηρίου πληροφορικής



Εικόνα 29: Εργαστήριο Ηλεκτρονικής



Εικόνα 30: Αίθουσα πληροφορικής



Εικόνα 31: B-roll, λήψη στο διάδρομο του κτηρίου της Πληροφορικής

5.2.3 Γύρισμα στο Κέντρο Δικτύων

Μετά το γύρισμα στο διάδρομο του κτηρίου της πληροφορικής , επιλέχθηκε ένας φοιτητής για το γύρισμα στο χώρο του κέντρου δικτύου. Σύμφωνα με το σενάριο η σκηνη αποτελούνταν απο δύο κοντινά πλάνα που φαίνονται στις παρακάτω λήψεις και ο σκοπός ήταν να δείξουμε πιθανούς χώρους εργασίας των αποφοίτων του τμήματος.



Εικόνα 32: Λήψη στο χώρο του κέντρου δικτύων, λήψη 1

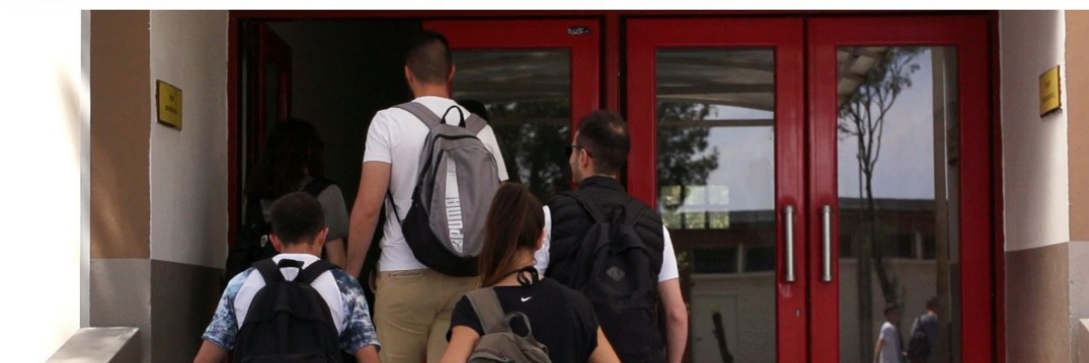
Ει



Εικόνα 33: Λήψη στο χώρο του κέντρου δικτύων, λήψη 2

5.2.4 Εξωτερικά γυρίσματα, προσέλευση φοιτητών

Στην επόμενη σκηνή έγιναν οι εξωτερικές λήψεις των φοιτητών με κατεύθυνση προς τα δυο κτήρια σε τρεις διαφορετικές λήψεις



Εικόνα 34: Προσέλευση φοιτητών στο τμήμα

5.3 Αμφιθέατρο Ηλεκτρονικής

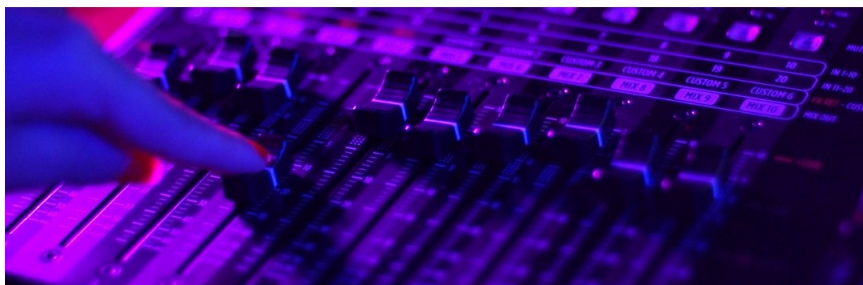
Λήψη στο αμφιθέατρο της Ηλεκτρονικής με τους φοιτητές να παρακολουθούν μια παράδοση.



Εικόνα 35: Αμφιθέατρο τμήματος Ηλεκτρονικής

5.4 Γυρισματα στο Ραδιοφωνικό studio του τμήματος

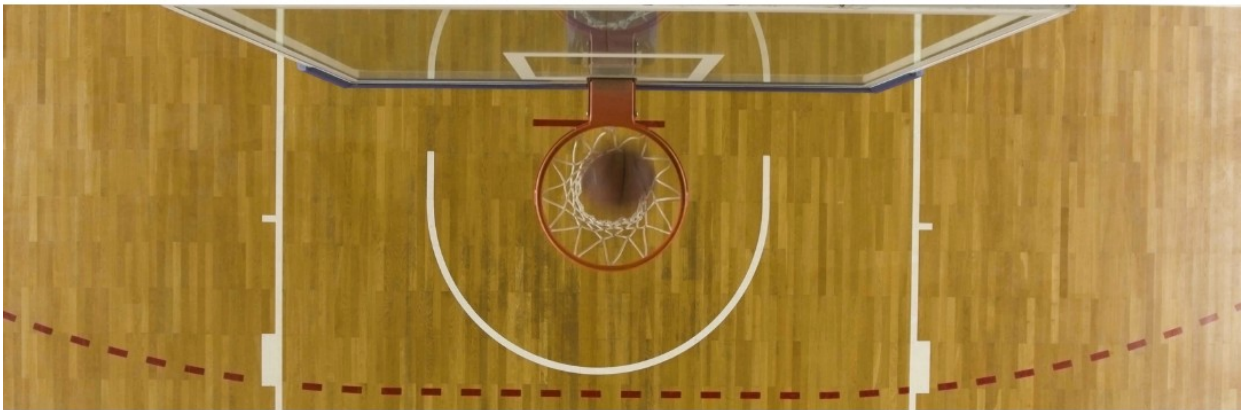
Η τελευταία σεκάνς πραγματοποιήθηκε στο ραδιοφωνικό studio του τμήματος με σκοπό να προβάσουμε τις δυνατότητες των φοιτητών να δημιουργήσουν ομάδες και να αναλάβουν την δημιουργία της δικής τους ραδιοφωνικής παραγωγής.



5.5 Ολοκλήρωση των λήψεων στο Κλειστό Γυμναστήριο

Η τελευταία σεκάνς γυρίστηκε στο κλειστό γυμναστήριο στις εγκαταστάσεις του ΔΠΠΑΕ στη Σίνδο.

Στόχος ήταν η δημιουργία μιας παράλληλης ιστορίας με στόχο να παρουσιάσουμε και άλλες δυνατότητες που μπορεί ο μελλοντικός φοιτητής του τμήματος να συμμετάσχει.



Κεφάλαιο 6ο: Συμπεράσματα ή/και προτάσεις βελτίωσης

Είναι γνωστό σε όσους ασχολούνται με την παραγωγή κινούμενης εικόνας είτε για την τηλεοραση είτε για τον κινηματογράφο ότι μια ταινία γράφεται στο σενάριο απο τον σεναριογράφο, μια “δεύτερη” γυρίζεται απο τον σκηνοθέτη και μιά αλλη (τρίτη) μοντάρεται απο τον μοντέρ. Η όλη αυτή διαδικασία έχει ενα χαρακτηριστικό. Όλοι οι συντελεστές καλούνται να πάρουν σημαντικές αποφάσεις για την εξέλιξη της ταινίας πολλές φορές υπο πιεστικές συνθήκες και καταστάσεις που είναι πέρα απο τις δυνατότητες τους.

Σίγουρα το τελικό αποτέλεσμα ελάχιστες φορές ικανοποιεί τον δημιουργό αν και τις περισσότερες φορές το κοινό έχει εντελώς διαφορετική άποψη για το τελικό αποτέλεσμα.

Αυτό που είναι πιο σημαντικό σε όλες τις παραγωγές είναι η σωστή επικοινωνία των συντελεστών γεγονός που τις περισσότερες φορές κάνει και την διαφορά στο τελικό αποτέλεσμα!

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

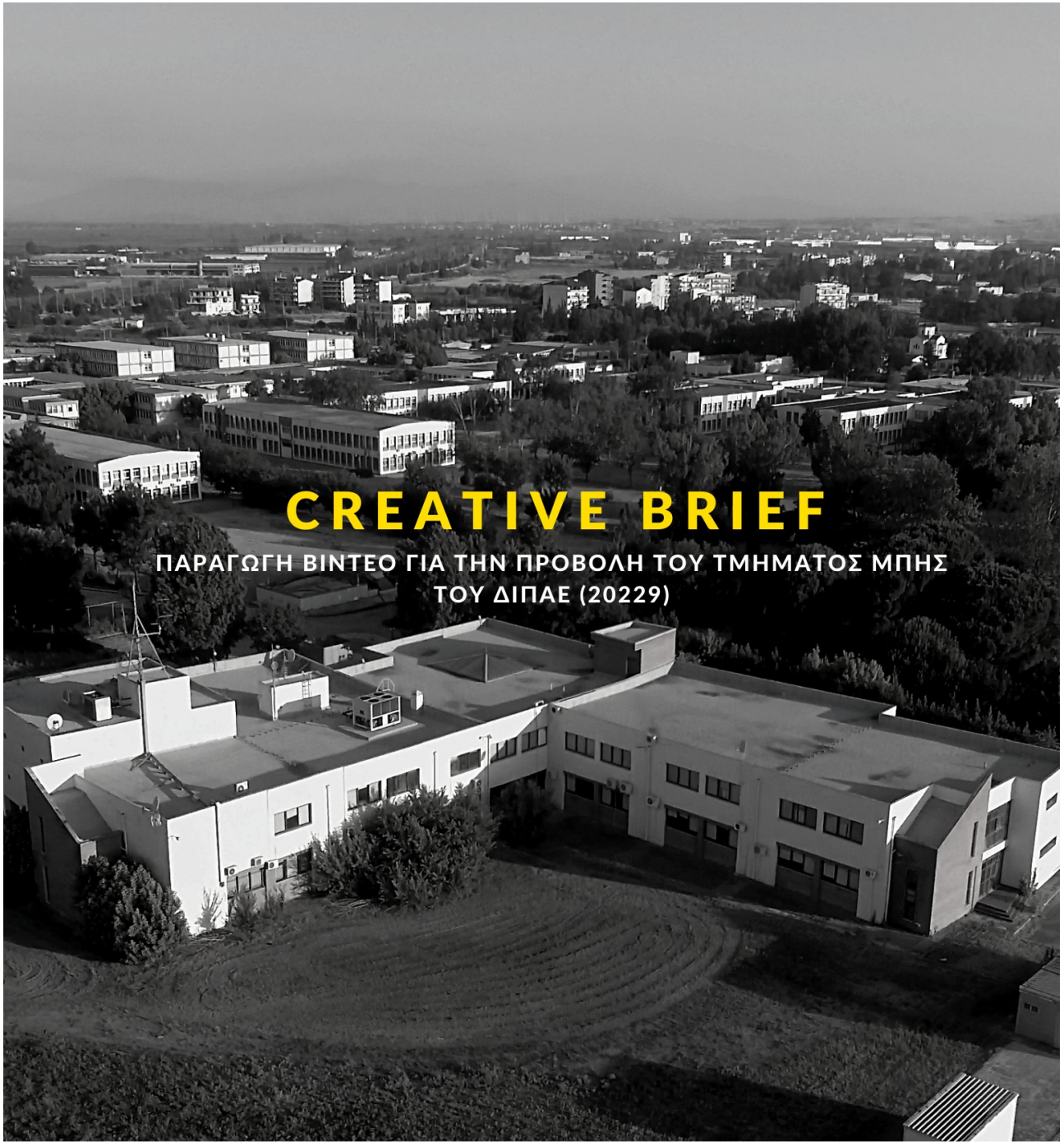
Βιβλία

- [1] H. Zettle, *Television Production Handbook*. Tenth Edition. Belmont, CA: WadsworthPress, 2009.
- [2] H. Zettle, *Video Basics*. Sixth Edition. Belmont, CA: WadsworthPress, 2010.
- [3] C. Harris, Screenwriting course. Great Britain: McGraw-Hill Companies, Inc.
- [4] J. Vineyard, *Setting Up Your Shots Great Camera Moves every Filmmaker Should Know*, Second Edition. 3940 Laurel Canyon Blvd, CA: Michael Wise Productions, 2008.
- [5] W. Murch, *In the blink of an eye*. Second Edition. Silman James Press, 1995

Internet Site

- [7] Buffer, “Does Vertical Video Make a Difference? We Spent \$6000 on Tests to Find out,” Available: <https://buffer.com/resources/vertical-video/>
- [8] Wikipedia.org, “Premise (narrative),” Available: [https://en.wikipedia.org/wiki/Premise_\(narrative\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Premise_(narrative))
- [9] Wikipedia.org, “Film treatment,” Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Film_treatment

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α : Creative Brief



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:

- Το Τμήμα «Μηχανικών Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων» ανήκει στη Σχολή Μηχανικών του Διεθνούς Πανεπιστημίου της Ελλάδος (ΔΙ.ΠΑ.Ε) και προήλθε από την συνένωση των τμημάτων «Μηχανικών Πληροφορικής» και «Ηλεκτρονικών Μηχανικών» την άνοιξη του 2019.
- Στις εγκαταστάσεις του τμήματος στη Σίνδο περιλαμβάνονται 9 αίθουσες θεωρητικής διδασκαλίας, 2 αμφιθέατρα και 20 αίθουσες εργαστηρίων με σύγχρονο και κατάλληλο εξοπλισμό.
- Το μόνιμο διδακτικό προσωπικό του Τμήματος αποτελείται από 27 μέλη ΔΕΠ και 6 μέλη ΕΔΙΠ και συγκαταλέγεται ανάμεσα στα μεγαλύτερα του ΔΙ.ΠΑ.Ε.

ΦΥΣΙΟΓΝΩΜΙΑ:

- Η φυσιογνωμία του Τμήματος εναρμονίζεται και εξυπηρετεί τις σύγχρονες, ραγδαία εξελισσόμενες τάσεις στις ευρύτερες επιστημονικές περιοχές της Πληροφορικής και της Ηλεκτρονικής Μηχανικής. Τα προγράμματα σπουδών καθώς και η όλη επιστημονική και ερευνητική δραστηριότητα στοχεύουν στην ενσωμάτωση της επιστήμης και της τεχνολογίας που αφορούν στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη, την εφαρμογή, τη διαχείριση, τη συντήρηση και την επέκταση/βελτίωση συστημάτων υλικού (hardware) και λογισμικού (software), είτε πρόκειται για αυτοτελή ηλεκτρονικά και υπολογιστικά συστήματα, είτε πρόκειται για επιμέρους δομικά στοιχεία ευρύτερων ηλεκτρονικών και υπολογιστικών συστημάτων ή/και ηλεκτρονικά και υπολογιστικά συστήματα ελεγχόμενου εξοπλισμού. (Αν είναι πολύ μεγάλο κρατάμε μόνο την 1η πρόταση)
- Ο απόφοιτος Μηχανικός Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων θα μπορεί να προσαρμοστεί στις εξελίξεις και θα γνωρίζει και θα ενεργεί στο πλαίσιο του διεπιστημονικού τρόπου με τον οποίο το υλικό (hardware) εναρμονίζεται και συνδυάζεται με το λογισμικό (software) των σύγχρονων και μελλοντικών ηλεκτρονικών και υπολογιστικών συστημάτων και διατάξεων.

ΟΡΑΜΑ:

Να εξελιχθεί στο καλύτερο τμήμα του ΔΙΠΑΕ και ένα από τα καλύτερα τμήματα της κατηγορίας του στη χώρα.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:

- Εκπαίδευση
- Έρευνα
- Ποιότητα
- Αριστεία
- Εξωστρέφεια

ΚΥΡΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ:



ΔΡ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΠΑΠΑΚΩΣΤΑΣ

Πρόεδρος

Τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων

Υπηρετεί ως Καθηγητής του τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων στο Διεθνές Πανεπιστήμιο της Ελλάδος με γνωστικό αντικείμενο 'Αναλογικά και Ψηφιακά Συστήματα Ηλεκτρονικών' και είναι διπλωματούχος Ηλεκτρολόγος Μηχανικός του Α.Π.Θ. (1991) και Διδάκτορας του ίδιου ιδρύματος (1999) με αντικείμενο διατριβής σχετικό με τη διάγνωση βλαβών ηλεκτρονικών κυκλωμάτων. Έχει συμμετάσχει, ως επιστημονικά υπεύθυνος και ως βασικός και μεταδιδακτορικός ερευνητής σε ερευνητικά προγράμματα για περισσότερα από 20 έτη. Έχει δημοσιεύσει περισσότερα από 60 επιστημονικά άρθρα σε διεθνή περιοδικά και πρακτικά συνεδρίων ενώ έχουν βρεθεί περισσότερες από 150 αναφορές άλλων ερευνητών σε αυτές τις δημοσιεύσεις. Είναι κριτής σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά και συνέδρια. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα επικεντρώνονται στην ανάλυση, σχεδίαση και διάγνωση βλαβών ηλεκτρονικών κυκλωμάτων και συστημάτων.



ΔΡ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΔΙΑΜΑΝΤΑΡΑΣ

Καθηγητής

Τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων

Τα ερευνητικά μου ενδιαφέροντα εστιάζονται στις περιοχές της Μηχανικής Μάθησης, της Επεξεργασίας Σήματος και της Παράλληλης Επεξεργασίας. Δείτε τις εργασίες μου σε αναγνώριση προτύπων, τυφλή επεξεργασία σήματος, επεξεργασία εικόνας και βίντεο, νευρωνικά δίκτυα, και παράλληλη επεξεργασία.

Είμαι Senior Area Editor στο περιοδικό IEEE Signal Processing Letters, και Associate Editor στα περιοδικά IEEE Transactions on Signal Processing και Journal of Signal Processing Systems (Springer). Τη διετία 1999 - 2000 διετέλεσα επίσης Associate Editor του περιοδικού IEEE Transactions on Neural Networks.

Συγγραφέας του βιβλίου "Principal Component Neural Networks: Theory and Applications", (New York: Wiley, 1996).

Βραβείο IEEE Best Paper Award στην περιοχή των Νευρωνικών Δικτύων και Επεξεργασίας Σήματος για το άρθρο "Adaptive Principal Component Extraction (APEX) and Applications", (IEEE Trans. Signal Processing, May 1994).

ΚΥΡΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ:



ΔΡ. ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ

Καθηγητής

Τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής και Ηλεκτρονικών Συστημάτων

ΑΚΑΔΗΜΑΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

- Πτυχίο Μαθηματικών, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, 1981
- Διδακτορικό Δίπλωμα στην Επιστήμη Υπολογιστών - Τεχνητή Νοημοσύνη, Τομέας Ηλεκτρονικής & Υπολογιστών, Τμ. Φυσικής, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 1987

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

- (2019 -) Καθηγητής, Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής & Ηλεκτρονικών Συστημάτων, ΔΙΠΑΕ
- (1995 - 2019) Καθηγητής, Τμήμα Πληροφορικής, ΤΕΙ Θεσσαλονίκης.
- (1991-1994) Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Πληροφορικής, ΤΕΙ Θεσσαλονίκης.
- (1990) Λέκτορας, Τομ. Ηλεκτρονικής και Υπολογιστών, Τμ. Φυσικής, Α.Π.Θ.
- (1981-1990) Επιστημονικός Συνεργάτης, Τομ. Ηλεκτρονικής & Υπολογιστών, Τμ. Φυσικής.

- (1999-2001) Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Α.Π.Θ. Διδασκαλία στο Μεταπτυχιακό MSc Course on Flexible and Distance Learning και
- (1995-1996) Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ:

1. Ποιά γεγονότα οδήγησαν στην δημιουργία αυτού του τμήματος;

- Η αναδιάρθρωση της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης που ολοκληρώθηκε την άνοιξη του 2019.
- Η Ίδρυση ενός νέου και βιώσιμου Τμήματος.
- Οι αυξανόμενες ανάγκες για διεπιστημονική προσέγγιση των επιστημονικών και τεχνολογικών εξελίξεων.

2. Ποιές είναι οι προκλήσεις που καλείται να αντιμετωπίσει το τμήμα ;

- Απόσταση εγκαταστάσεων από το κέντρο της Θεσσαλονίκης
- Ελλιπής αφομοίωση του νέου ακαδημαϊκού χάρτη από την κοινωνία

3. Πέρα από την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των φοιτητών του τμήματος, ποιό θα θέλατε να είναι το συλλογικό αποτύπωμα στην κοινωνία;

Αριστεία, ισχυροποίηση δεσμών με κοινωνικούς επαγγελματικούς φορείς.

4. Τί είναι αυτό που κάνει το τμήμα να ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό;

Η διεπιστημονική προσέγγιση στην επίλυση σύνθετων προβλημάτων που απαιτούν τον συνδυασμό γνώσεων των επιστημών του Μηχανικού Πληροφορικής και του Ηλεκτρονικού Μηχανικού.

5. Ποιό είναι το κοινό στο οποίο απευθύνεται το συγκεκριμένο βίντεο; (Ηλικία, φύλο)

- Απόφοιτοι Λυκείων = υποψήφιοι φοιτητές.
- 18~20
- 65% Α 35% Θ περίπου

6.Τί συναισθήματα θέλουμε να νιώσει ο θεατής με αυτό το βίντεο;

- θετική εικόνα και
- ενδιαφέρον για επιπλέον πληροφόρηση

7. Τί θέλουμε να κάνει το κοινό μας μετά την παρακολούθηση; (call to action)

- να επισκεφτεί/ ενημερωθεί από τον ιστότοπο
- να το προτιμήσει στις δηλώσεις Τμημάτων

8. Ποιά συσκευή πιστεύετε θα επιλέξει το κοινό μας να παρακολουθήσει το συγκεκριμένο βίντεο; (κινητό, tablet,υπολογιστής και σε ποιά θέλετε να δώσουμε μεγαλύτερη έμφαση;)

- κυρίως κινητό,
- λιγότερο tablet,
- ακόμα λιγότερο Η/Υ

9. Από ποιά μέσα θα προβληθεί το συγκεκριμένο βίντεο;

(Σελίδα τμήματος, Youtube, Vimeo, LinkedIn, Facebook, Instagram, TV,άλλο;)

- Ιστότοπο +
- Youtube +
- LinkedIn +
- Facebook Τμήματος

ΤΥΠΟΙ ΣΚΗΝΩΝ

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ



ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΜΕΝΕΣ



B-ROLL



ΑΡΧΕΙΑΚΟ ΥΛΙΚΟ



ΣΕΚΑΝΣ

1. Εναέριες λήψεις των εγκαταστάσεων του τμήματος
2. Επίγειες λήψεις των κτιρίων εξωτερικά (Timelapse - TL)
3. Οι φοιτητές προσέρχονται στη σχολή
4. Ο Προϊστάμενος του τμήματος ξεκινά την παρουσίαση
5. Λήψεις των φοιτητών που παίζουν στο γήπεδο
6. Ο Προϊστάμενος του τμήματος ολοκληρώνει το εισαγωγικό μέρος



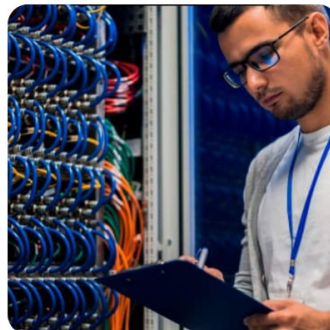
ΣΕΚΑΝΣ

1. Εναέρια λήψη καθώς κατευθύνονται στα κτίρια
2. Η ομάδα των φοιτητών χωρίζεται σε δύο μικρότερες (η μία μπαίνει στο κτίριο της πληροφορικής ενώ η δεύτερη συνεχίζει προς το κτίριο της Ηλεκτρονικής)
3. Ο καθηγητής που θα αναπτύξει το ενότητα της πληροφορικής ενημερώνει για την ειδικότητα
4. Λήψεις των φοιτητών στο εργαστήριο πληροφορικής
5. Λήψεις των φοιτητών στο αμφιθέατρο πληροφορικής με τον καθηγητή
6. Ο καθηγητής ολοκληρώνει την παρουσίαση του



ΣΕΚΑΝΣ

1. Εναέρια λήψη - κτίριο ηλεκτρονικής
2. Η δευτερη ομάδα των φοιτητών μπαίνει στο κτίριο της Ηλεκτρονικής
3. Ο καθηγητής θα αναπτύξει το ενότητα της ηλεκτρονικής
4. Λήψεις των φοιτητών στο εργαστήριο ηλεκτρονικής
5. Πλάνα απο το κέντρο δικτύου
6. Λήψεις των φοιτητών στο αμφιθέατρο ηλεκτρονικής με τον καθηγητή
7. Ο καθηγητής ολοκληρώνει την παρουσίαση του



ΣΕΚΑΝΣ

1. Ο Προϊστάμενος αναφέρεται στην αριστεία και στο όραμα του τμήματος
2. Ξεκινούν οι συνεντεύξεις των αποφοίτων
3. B-roll πλάνα απο την εργασία των αποφοίτων
4. Ολοκληρώνει την ενότητα αυτή ο προϊστάμενος



ΣΕΚΑΝΣ

1. Ο προϊστάμενος αναφέρεται στην ποιότητα εκπαίδευσης
2. Πλάνα απο την βιβλιοθήκη
3. Παρουσίαση του προσωπικού του τμήματος
4. Πλάνα απο τους φοιτητές που παίζουν στο γηπεδο
5. Ο Προϊστάμενος αναφέρεται στην εξωστρέφεια
6. Παρουσίαση του ραδιοφωνικού στούντιο του τμήματος
7. Στιγμιότυπα απο την αποφοίτηση
8. Ολοκληρώνει την ενότητα αυτή ο προϊστάμενος καλώντας τους μαθητές να μπουν στο site της σχολής ή να επικοινωνήσουν με το τμήμα για να μάθουν περισσότερες πληροφορίες.
9. Εναέρια λήψη του τμήματος και εμφάνιση του λογότυπου και της διεύθυνσης του site!





ΥΠΟΔΟΜΕΣ & ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΔΥΝΑΜΙΚΟ

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ:

- Κτίριο Πληροφορικής
- Κτίριο Ηλεκτρονικής
- Αμφιθέατρα
- Ραδιοφωνικό Studio
- Γήπεδο Ολυμπιακών Προδιαγραφών
- Βιβλιοθήκη

ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ:

- Εκπαιδευτικό προσωπικό
- Διοικητικό προσωπικό

ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΙ ΑΠΟΦΟΙΤΟΙ:

- Τμήματος Πληροφορικής
- Τμήματος Ηλεκτρονικής

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β: Storyboard

	Location	Κατα. Διεύθυνση	INT	CAM	STATION
1) Κτίριο Διεύθυνσης	Κτίριο Διεύθυνσης	INT		CAM	
2) Αρμόιος	Δρόμος	EXT		CAM DRONE	
3) Κτίριο Ηλεκτρονικής Αντιδέσπο Ο Ηλεκτρονικής	Κτίριο Ηλεκτρονικής	INT			
4) Ραβίσκινο					
5) Εργαστήριο Ηλεκτρονικής					
6) Εργαστήριο Πληροφορικής	Αίθρ Πληροφορικής	INT			
7) Αντιδέσπο Πληροφορικής	Γραφείο	INT		CAM DRONE	
8) Γραφείο					
9) Β. Βλαδιμήτρη	Β. Βλαδιμήτρη	INT		CAM	

1. Point of View	MFS	SONY 35MM F2.8	2.8	Single Anamorphic Zoom/Focus Tracking (Handheld)
2. 2.1 2.2	Bird Eye View	DRONE		
3. 3.1 3.2	MFS Wide Shot	SONY 35MM F2.8		TM. PAINT-PHOTOS
4. 4.1 4.2	MFS Close Shot	SONY 35MM F2.8		
5. 5.1 5.2	MFS Close Shot	SONY 35MM F2.8		
6. 6.1 6.2	MFD	SONY 35MM F2.8		
7. 7.1 7.2	MFD	SONY 35MM F2.8		

8. 8.1 8.2	MS	Shoulder level	SONY 35MM F2.8		
9. 9.1 9.2	MS	Shoulder level	SONY 35MM F2.8		

TYPE	ANGLE	LENGTH	F STOP	CAM MOVEMENT	ANALOG
INT	15mm	15-20s	F2.8		
EXT	50mm	15-20s	F2.8		
INT	50mm	15-20s	F2.8	Rack focus	0. Focus on person 1, 2. Rack focus to person 2, 3. Rack focus to person 3.
INT	50mm	15-20s	F2.8	Rack focus	0. Rack focus to person 1, 2. Rack focus to person 2, 3. Rack focus to person 3.
EXT	50mm	15-20s	F2.8		
INT	50mm	15-20s	F2.8		

IT - Kijido Hierarchical

Task	Posture	Cam height	Cam lens	F	Cam movement
AIBox	Two Shot	Hip level	15mm SSM 5M SSM	2	Traveling L-R
Pattern	ECU	Shoulder level	50mm 24-125 SSM	2	PE
MS	MS		>SSM		
Mistake	ECU	Hip level Over head Desk level (DA)	50mm SSM		Only

ERT. NY.P

Task	Posture	Cam height	Cam lens	F	Cam movement
FS	FS	Hip level	15mm	2	(D) Daily out (P) Daily out
MS	MS	Hip level	15mm		
MS	MS	Shoulder level	15mm SSM		PE
ECU	ECU	Over the head	50mm 24-125 SSM		
ECU	ECU		15mm SSM		

TINPO

Task	Posture	Cam height	Cam lens	F	Cam movement
MS	MS	Shoulder	>SSM		
Eye Bird View	Eye Bird View	OVER FULL UP	SSM 5M 24-125		
hands up-link	Bottom Up	Ground level	SSM 5M 1-1.5M		
ECU	ECU	BTU	1.5M 2.5M 5M		
ECU	ECU	BTU	24-125M		
Cowboy SW	Cowboy SW	Hip level Shoulder level	3SSM 5M PE		

ERT. NY.P

Task	Posture	Cam height	Cam lens	F	Cam movement
FS	FS	Hip level	15mm	2	Daily out
MS	MS	Shoulder level	15mm SSM 24-125	2	Traveling L-R
MS	MS	Hip level	15mm		
MS	MS	Hip level	15mm 24-125		

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ: Λίστα Λήψεων

Σενάριο (Shot-List)

Shot	Description	EXT	MFS (Scene) / other	Pointe	Σκηνικό	Απόψεις	Μουσική
1	Ρομποτές περπατούν προς τα κτίρια (αerial)	EXT	MFS (Scene) below	Camera movement: T-Shot	Σκηνικό: κτίρια, τράπεζα	Απόψεις: High, low angle, top-down	Μουσική: Σύγχρονη, κινηματογραφική, ηλεκτρονική
2	Ρομποτές χωρίζονται σε δύο ομάδες ή μία → κινούνται στα κτίρια της πληροφορικής ή άλλα στοιχεία για το κτίριο της πληροφορικής	EXT	Final's Eye View (sequence)	Handrail View			
3	Ρομποτές βγαίνουν στην αυθόρμητη πληροφορική	INT	Close up shot				
4	Ρομποτές στο εργαστήριο (αerial)	INT	MCU & ECU				
5	Ρομποτές στο αίθριο του Η.Α.	INT	MS	Letter			
6	Ρομποτές στο αμφιθέατρο Η.Α.	INT	MS				
7	Ρομποτές στο Ραβδωμένο Στάδιο						
8	Ρομποτές στο γήρεδο						
9	Ρομποτές στο κτίριο δικτύου						

Shot	Description	EXT	Κατάσταση Στάθου / Μουσική	Γρήγορο Aerial	EXT
1	DRONE 0. εγκαταστάσεις	EXT			
2	Στο Ραβδωμένο Στάδιο	INT			
3	Στο εργαστήριο Ηλεκτρονικής	INT			
4	Στα Δύο αμφιθέατρα - Πληροφορικής - Ηλεκτρονικών	INT			
5	Στο εργαστήριο Πληροφορικής	INT			
6	Στο Γήρεδο Ηρώσει	INT			
7	Στη Βιβλιοθήκη	INT			
8	Οι ρομποτές περπατούν προς τα κτίρια της Πληροφορικής	EXT & INT	Διαφορετικά		
9	Αίθριο	INT			
10	K				

Information

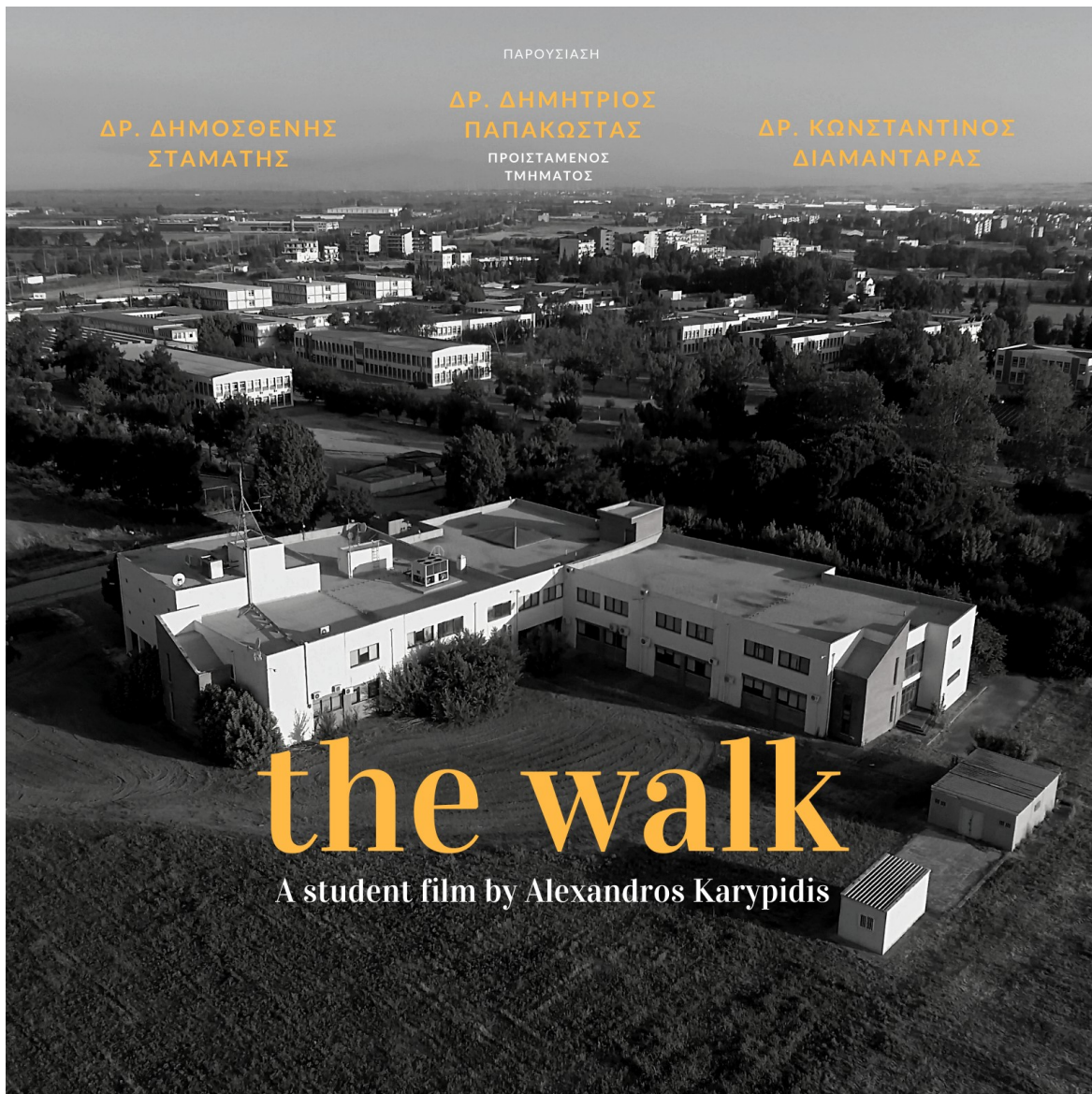
- Δύο Στάθους (Πληροφορικής)
- Πληροφορικής (Ηλεκτρονική)
- Πληροφορικής Διαφορετικά

Aίθριο

- ΕΣΤΡΟΦΗ ΑΡΧΟΝΤΑ < Πληροφορικής
- ΕΣΤΡΟΦΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗ
- ΠΛΗΡΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗ Η.Α.
- Πληροφορικής

Παραδοτέα 23/6

Παράρτημα Δ: Poster



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

ΔΡ. ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ

ΔΡ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΠΑΠΑΚΩΣΤΑΣ
ΠΡΟΙΣΤΑΜΕΝΟΣ
ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΔΡ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
ΔΙΑΜΑΝΤΑΡΑΣ

the walk

A student film by Alexandros Karypidis

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΒΙΝΤΕΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΒΟΛΗ ΤΟΥ
ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΜΠΗΣ ΤΟΥ ΔΙΠΑΕ (2029)

14 ΙΟΥΝΙΟΥ 2021



ΔΙΕΘΝΕΣ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ



ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ &
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ
ΓΕΩΡΓΙΟΣ
ΜΠΑΜΝΙΟΣ

ΤΟΥ ΦΟΙΤΗΤΗ
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ
ΚΑΡΥΠΙΔΗ
ΑΜ:594109