



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ  
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Ντοκιμαντέρ: ΧΟΡΟΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΣΗ**

**ΒΑΓΙΑΝΝΙΔΗ ΑΘΑΝΑΣΙΑ**

**ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ**

**ΠΥΡΓΟΣ 2018**



## **ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ**

Πιστοποιείται ότι η πτυχιακή εργασία με θέμα:

**«Ντοκιμαντέρ:ΧΟΡΟΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΣΗ»**

Της φοιτήτριας του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

**ΒΑΓΙΑΝΝΙΔΗ ΑΘΑΝΑΣΙΑ**

**A.M.: 1591**

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάσθηκε στο Τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
ΚΑΙ ΜΜΕ στις

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

**Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ**

**Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ  
ΤΜΗΜΑΤΟΣ**

**ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ**



## ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

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

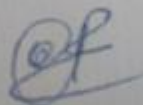
**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ**

**ΑΜ**

ΒΑΓΙΑΝΝΙΔΗ ΑΘΑΝΑΣΙΑ .....

1591

ΥΠΟΓΡΑΦΗ





## **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**

Η ολοκλήρωση αυτής της πτυχιακής εργασίας υλοποιήθηκε με την συμμετοχή ενός αριθμού ανθρώπων που θα ήθελα να εκφράσω με τις θερμότερες ευχαριστίες μου. Πρώτων τον επιβλέποντα καθηγητή Γεώργιο Καρακίτσο. Ευχαριστώ επίσης τους χοροδιδασκάλους Γιώργο Κομίνη και Ευαγγελία Δημητροπούλου για την παραχώρηση λαογραφικών βιβλίων σχετικά με το θέμα. Τέλος τον χοροδιδάσκαλό μου Διονύση Λουκάτο για την παραχώρηση υλικού και βίντεο για την δημιουργία του ντοκιμαντέρ από το σωματείο Άσκαυλος και την βοήθεια του στην επίλυση αποριών μου.





# ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Χορός είναι η έκφραση η οποία αναφέρεται στην ρυθμική κίνηση του σώματος σε απόλυτη συμφωνία με την μουσική. Είναι τρόπος επικοινωνίας. Έτσι μπορούν να εκφραστούν συναισθήματα χωρίς λόγια. Είναι μια σιωπηλή ποίηση. Είναι η πράξη με την οποία οι άνθρωποι βιώνουν και εκφράζουν την σχέση μεταξύ τους, την φύση, την κοινωνία, το μέλλον και τα οράματα τους. Οι αρχαίοι πίστευαν ότι ο χορός είναι δώρο από τους θεούς προς τον άνθρωπο. Περιγραφές χορού συναντάμε σε αρχαία κείμενα και στην εποχή του Ομήρου τον βρίσκουμε σε πλήρη άνθηση. Είναι πολύ δύσκολο να προσδιορίσουμε τα γεγονότα και την χρονολογία που δημιουργήθηκαν οι Ελληνικοί παραδοσιακοί χοροί, και αυτό γιατί τα βήματα, ο ρυθμός και το ύφος του κάθε χορού προήλθαν από τα συναισθήματα του λαού. Ακόμα πιο δύσκολο είναι να αποδείξουμε ότι οι σημερινοί χοροί, χορεύονταν και στην αρχαιότητα με την ίδια μελωδία, τα ίδια βήματα και την ίδια έκφραση. Έχουμε όμως σοβαρές ενδείξεις που μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι ορισμένοι τουλάχιστον Νεοελληνικοί χοροί αποτελούν συνέχεια των αρχαίων και δεν έπαψαν να χορεύονται ποτέ στον Ελλαδικό χώρο. Ο χορός έχει πολλές γλώσσες. Στην σημερινή μας παρουσίαση θα εξετάσουμε τους Ελληνικούς παραδοσιακούς χορούς, δρόμενα, ήθη και έθιμα από όλη την Ελλάδα χωρισμένα ανά γεωγραφικό διαμέρισμα.



## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται τον τρόπο δημιουργίας μιας ταινίας τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ). Εξετάζει όλη την διαδικασία παραγωγής, από την σύλληψη της ιδέας, την δημιουργία σεναρίου μέχρι το μοντάζ των λήψεων και την εγγραφή της πτυχιακής εργασίας σε dvd. Τέλος, εφαρμόζει την θεωρία στην πράξη δημιουργώντας ένα 30'λεπτο ντοκιμαντέρ με θέμα «Χορός και Παράδοση».

Στο θεωρητικό κομμάτι γίνεται η ανάλυση των βημάτων που πραγματοποιήθηκαν για την δημιουργία του ντοκιμαντέρ. Το σενάριο έχει ως κέντρο τους Παραδοσιακούς χορούς της Ελλάδας. Θα εξετασθεί το κάθε γεωγραφικό διαμέρισμα ξεχωριστά (στα βήματα, στις μουσικές, στο ύφος). Μέσα από το 30λεπτο ντοκιμαντέρ ο θεατής είναι σε θέση να γνωρίζει:

- Το που οφείλονται οι ομοιότητες και οι διαφορές μεταξύ των χορών της κάθε περιοχής.
- Τον λόγο που η κάθε περιοχή έχει τον δικό της τρόπο έκφρασης.
- Την ονομασία των χορών της Ελλάδας. Από πού πήραν το όνομα τους οι χοροί και ποια η συμβολή του κάθε χορού στον Ελλαδικό χώρο.
- Πέρασμα από την αρχαιότητα στο σήμερα. Αναδρομή στις ρίζες μας και ιστορία του κάθε χορού.
- Αναφορά στους πιο διαδεδομένους χορούς της κάθε περιοχής.

# ABSTRACT

This diploma thesis deals with how to create a documentary film (documentary). It examines the whole process of production, from the conception of the idea, the creation of a script to the editing of the downloads and the enrollment of the thesis in DVD. Finally, he applies the theory in practice, creating a 30-minute documentary titled "Dance and Tradition".the theoretical part analyzes the steps taken to create the documentary. The script has as its center the Traditional Dances of Greece. Each apartment will be viewed separately (in steps, in music, in style). Through the 30-minute documentary, the viewer is able to know:

- Due to the similarities and differences between the dances of each region.
- The reason that each region has its own way of expression.
- The name of the dances of Greece. Where did their dances take their name and what contribution each dance has in Greece.
- Passage from antiquity to today. Reflection on our roots and the history of each dance.
- Report to the most popular dances in each region.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ.....Σελ 3

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ

ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ.....Σελ 5

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....Σελ 7

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....Σελ 9

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....Σελ 11

ABSTRACT.....Σελ 12

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....Σελ 13

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup> ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1.1 Ορισμός.....Σελ 16

1.2 Είδη Ντοκιμαντέρ.....Σελ 17

1.3 Η άποψη ενός καλού Ντοκιμαντέρ.....Σελ 20

1.4 Δομή Ντοκιμαντέρ.....Σελ 20

1.5 Μίνι Ντοκιμαντέρ.....Σελ 21

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup> ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

2.1 Βήματα της παραγωγής.....Σελ 23

2.2 Ανάλυση περιεχομένου Ντοκιμαντέρ: Χορός και Παράδοση.....	Σελ 26
---	--------

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup> ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**

3.1 Εισαγωγή.....	Σελ 29
3.2 Η κίνηση της κάμερας.....	Σελ 29
3.3 Λήψη κάμερας.....	Σελ 33
3.4 Άλλα πλάνα.....	Σελ 36
3.5 Γωνίες λήψης.....	Σελ 38
3.6 Κίνηση της κάμερας.....	Σελ 40
3.7 Είδη γωνιών λήψης.....	Σελ 43
3.8 Συντελεστές παραγωγής.....	Σελ 45

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup> ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**

4.1 Εισαγωγή.....	Σελ 48
4.2 Καταγραφή βίντεο (Capturing).....	Σελ 48
4.3 Σπικάζ (Spreakage).....	Σελ 49
4.4 Εισαγωγή τίτλων.....	Σελ 49
4.5 Μοντάζ.....	Σελ 50
4.6 Εξαγωγή ταινίας.....	Σελ 51

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>ο</sup> ΜΟΝΤΑΖ

5.1 Εισαγωγή.....	Σελ 52
5.2 Βίντεο Μοντάζ.....	Σελ 52
5.3 Στόχοι του Μοντάζ.....	Σελ 53
5.4 Στοιχεία Μοντάζ.....	Σελ 54
5.5 Τύποι Μοντάζ.....	Σελ 55
5.6 On-Off Line Μοντάζ.....	Σελ 57
5.7 Διαδικασία του Μοντάζ.....	Σελ 58
5.8 Σειρά εργασιών για εξαγωγή ψηφιακού Μοντάζ.....	Σελ 59
5.9 Τεχνικές και επιμέλεια στο Adobe Premiere Pro CS.....	Σελ 60

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6<sup>ο</sup> ADOBE PREMIERE PRO CS

6.1 Εισαγωγή.....	Σελ 63
6.2 Δυνατότητες Adobe Premiere Pro CS.....	Σελ 63
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	Σελ 65
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	Σελ 66

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

## 1.1 Ορισμός

Το ντοκιμαντέρ είναι είδος κινηματογραφικής ταινίας που πραγματεύεται ιστορικά, πολιτικά, καλλιτεχνικά ή άλλα θέματα, για την παρουσίαση των οποίων βασίζεται σε πραγματικά περιστατικά και αποδεικτικά στοιχεία. Ο όρος αποδίδεται στον Τζον Γκρίερσον. Το ντοκιμαντέρ συνδυάζει τις ειδήσεις, τα ειδικά αφιερώματα, την μουσική και το δράμα. Επίσης είναι τρόπος δημιουργίας των μέσων μαζικής ενημέρωσης και συνεισφέρει σημαντικά στην κατανόηση ερμηνεύοντας το παρελθόν, αναλύοντας το παρόν ή αναμένοντας το μέλλον.

Ένα ντοκιμαντέρ αποτυπώνει πραγματικά γεγονότα με στόχο εκπαιδευτικό αλλά και ψυχαγωγικό. Είναι ένα είδος ταινίας που καταγράφει την αντικειμενική πραγματικότητα έτσι όπως υπάρχει. Λόγω της διάρκειας του, που συνήθως είναι μικρή, συγχέεται ε ταινία μικρού μήκους. Διαιρείται σε 3 κατηγορίες:

- Ντοκιμαντέρ μεγάλου ή μικρού μήκους που χαρακτηρίζει την έλλειψη μυθιστορηματικής υπόθεσης.
- Στο αμιγώς ευνοούμενο ντοκιμαντέρ.
- Στην επιστημονική ταινία.

Η επιστημονική ταινίας χωρίζεται και αυτή σε 3 κατηγορίες:

- Στις ταινίες έρευνας: είναι μία κατηγορία ταινιών που γυρίζονται από τους ίδιους τους επιστήμονες και επιτρέπουν την επιστημονική έρευνα.
- Στα ντοκιμαντέρ επιστημονικής εκλαΐκευσης: αποτελεί την πιο γνωστή κατηγορία επιστημονικής ταινίας και αναπόσπαστο μέρος της ιστορίας του κινηματογράφου.
- Στα διδακτικά ντοκιμαντέρ: σχετίζονται με θέματα εκπαίδευσης όπως ιατρικά και τεχνικά μαθήματα. Δεν επιδιώκει θεαματικές σκηνές.

Ο όρος χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από την κινηματογραφική κριτική ως επίθετο και προέρχεται από την γαλλική λέξη *documantaire*, που σημαίνει τεκμήριο. Εμφανίζεται



για να περιγράψει επίκαιρα της εποχής καθώς και ταξιδιωτικές ταινίες.



Τζον Γκρίερσον

Ο Τζον Γκρίερσον ήταν Σκοτσέζος κοινωνιολόγος και κινηματογραφιστής και χρησιμοποίησε για πρώτη φορά τον όρο ντοκιμαντέρ για να περιγράψει ταινία του Ρόμπερτ Φλαχερτί Μοάηα το 1926. Ο Γκρίερσον όρισε το ντοκιμαντέρ ως την καλλιτεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας. Από τότε ο όρος ντοκιμαντέρ είναι προσαρμοσμένος και χρησιμοποιείται σχεδόν σε όλες τις γλώσσες για να χαρακτηρίσει όλες τις αφηγηματικές ταινίες. Το ντοκιμαντέρ

αποκτά νόημα και δεν είναι απλά η αναπαραγωγή, αλλά αναπαράσταση του κόσμου μας. Στο ντοκιμαντέρ καταγράφεται η αληθινή συμμετοχή του αντικειμένου που ερευνάται στις πραγματικές συνθήκες εκδήλωσης, οι οποίες υλοποιούνται όχι σύμφωνα με σεναριακές και σκηνοθετικές υποδείξεις του δημιουργού, αλλά στην αυθεντική τους μορφή.

Το ντοκιμαντέρ θεωρείται η υψηλότερη μορφή της τηλεοπτικής και ραδιοφωνικής τέχνης και συνδυάζει τις ειδήσεις, τα ειδικά αφιερώματα, το δράμα, την μουσική κ.λπ. Στο ντοκιμαντέρ, καταγράφεται μια αυθεντική σκηνή από μία αυθεντική δραστηριότητα ενός πραγματικού χαρακτήρα.

## 1.2 Είδη ντοκιμαντέρ

Το ντοκιμαντέρ (ή αλλιώς ταινία τεκμηρίωσης) αποτελεί την σπουδή και την έρευνα πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα αποτυπωμένη σε φιλμ ή ψηφιακό μέσο. Ο χαρακτήρας του μπορεί να ποικίλλει από εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό, σε πολιτισμικό, ηθικοπλαστικό, εθνογραφικό, επιστημονικό, κοινωνικό, ιστορικό, πολιτικό ή εξειδικευμένο σε μια πτυχή ανθρώπινης δραστηριότητας (για παράδειγμα αθλητικό ή μουσικό). Ο χρόνος ενός ντοκιμαντέρ επίσης μπορεί να διαφέρει και να ασχολείται με το παρελθόν, το παρόν ή το μέλλον.

Το ντοκιμαντέρ μπορεί να ασχολείται με το όλο ή το μέρος: Μπορεί να είναι μια ταινία αστρονομίας που εξηγεί την αρχή του σύμπαντος και τους μακρινούς γαλαξίες, αλλά μπορεί να παρουσιάζει την καθημερινή

ζωή μιας συγκεκριμένης οικογένειας, μιας φυλής με δικά της ήθη και έθιμα στην κεντρική Αυστραλία. Θα μπορούσε εναλλακτικά να είναι ένα ντοκιμαντέρ για το πώς κατασκευάστηκε ή σχεδιάστηκε αρχιτεκτονικά ένα συγκεκριμένο κτίριο π.χ. ένας ουρανοξύστης στη Νέα Υόρκη. Ακόμα, θα μπορούσε να είναι ένα ντοκιμαντέρ για το πώς γυρίστηκε μια άλλη ταινία -ακόμα και ένα άλλο ντοκιμαντέρ!

Ο συγκεκριμένος τομέας είναι ιδιαίτερα δυναμικός και έχει συνεχόμενη εξέλιξη. Τα τελευταία χρόνια μάλιστα παρουσιάζει παγκοσμίως ιδιαίτερη άνθιση, όπως και στη χώρα μας. Την θεματολογία τους την αντλούν από τα ζητήματα που απασχολούν τον σύγχρονο άνθρωπο: η οικονομική κρίση, ο πόλεμος και η φτώχεια, το περιβάλλον και η μόλυνση του, η μάστιγα του AIDS, τα δικαιώματα των ομοφυλόφιλων, η πολιτική άνοδος της ακροδεξιάς, η βία κατά γυναικών ή απλές καθημερινές ιστορίες.

Τα ντοκιμαντέρ μπορούν να κατηγοριοποιηθούν με βάση τη θεματική τους ή τις τεχνικές δημιουργίας τους. Σε κάθε περίπτωση, ένα ντοκιμαντέρ μπορεί να ανήκει ταυτόχρονα σε περισσότερες από μία κατηγορίες ή να αποτελεί υβρίδιο κάποιων από αυτές.

Τα είδη ενός ντοκιμαντέρ αναλυτικότερα μπορεί να είναι:

- **Πολιτικά:** που ασχολούνται με την πολιτική και την οικονομία καθώς και με πολιτικά καθεστώτα όπως για παράδειγμα η χούντα, αλλά και με πολεμικές συρράξεις που έχουν διαπραχθεί για οικονομικά συμφέροντα. Τα πολιτικά ντοκιμαντέρ εστιάζουν περισσότερο στα έντονα θέματα παρά στις κινηματογραφικές τεχνικές, γι' αυτό και συχνά θυμίζουν ρεπορτάζ.
- **Επιστημονικά:** αποτελούν ίσως τα πιο γνωστά είδη ντοκιμαντέρ στο ευρύ κοινό. Είναι τα ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με διάφορα θέματα τις ζωής και των επιστημών, έχουν γνωσιολογικό ή εγκυκλοπαιδικό περιεχόμενο και σχεδόν πάντα απαιτείται από τον σκηνοθέτη γνώση του αντικειμένου ή συνεργασία με κάποιον επιστήμονα (βιολόγο, φιλόλογο, αρχαιολόγο κ.τ.λ.).
- **Φανταστικά:** Σε αυτά τα ντοκιμαντέρ από την αντιπαράθεση των πλάνων βγαίνουν συναισθηματικά συμπεράσματα.
- **Περιβαλλοντικά:** που ασχολούνται με το περιβάλλον και την φύση όπως τα ζώα, τα δέντρα και τα φυτά.

- **Κοινωνικά:** που ασχολούνται με κοινωνικά προβλήματα καθώς και με τις ανθρώπινες σχέσεις, όπως για παράδειγμα η ανεργία ή η παιδική κακοποίηση. Τα κοινωνικά ντοκιμαντέρ έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά με τα πολιτικά, με την διαφορά σε κοινωνικές ομάδες, που συνήθως αντιμετωπίζουν προβλήματα μέσα στο κοινωνικό σύνολο.
- **Εκπαιδευτικά:** Σε αυτό το είδος πρωταγωνιστικό ρόλο έχει ο λόγος και η διήγηση. Στόχος ενός τέτοιου ντοκιμαντέρ είναι να οδηγεί και να διασκεδάζει.
- **Θρησκευτικά:** που αναφέρονται σε βίους αγίων αλλά και σε θρησκευτικά έθιμα.
- **Πολεμικά:** Έκαναν την εμφάνιση τους στα χρόνια του Δεύτερου παγκοσμίου πολέμου, όταν η Βρετανική κυβέρνηση ζήτησε από τους κινηματογραφιστές να βοηθήσουν με τα μέσα που διέθεταν την εθνική προσπάθεια. Έκτοτε, κάθε στρατιωτική επιχείρηση διέθετε κινηματογραφική κάλυψη.
- **Ντοκιμαντέρ Επικαίρων:** Σκοπός του είναι να μεταδώσει μια είδηση. Είναι σύντομα και επιλέγουν τα σημαντικότερα γεγονότα.
- **Ντοκιμαντέρ για την υγεία:** σχετίζονται με τη σωστή διατροφή και την παχυσαρκία.
- **Αθλητικά:** που ασχολούνται με αθλήματα, βιογραφίες αθλητών και αθλητικές δραστηριότητες.
- **Ντοκιμαντέρ ρεπορτάζ:** αυτό το είδος καταγράφει την πραγματικότητα όπως ακριβώς είναι έξω από εμάς και χωρίς να βγαίνουν συμπεράσματα ή να γίνονται σχόλια.
- **Μουσικά ντοκιμαντέρ:** που ασχολούνται με βιογραφίες διάσημων καλλιτεχνών από τον χώρο της μουσικής ή μουσικά συγκροτήματα.
- **Ψευτοντοκιμαντέρ:** είναι ένα είδος που μιμείται το ντοκιμαντέρ και χρησιμοποιεί στημένη πραγματικότητα , στα μέτρα του σκηνοθέτη.

### **1.3 Η άποψη ενός καλού ντοκιμαντέρ**

Τα καλά ντοκιμαντέρ έχουν μια άποψη. Σκοπός ενός ντοκιμαντέρ είναι να παρουσιάσει μια αντικειμενική και πολύπλευρη άποψη των παραδόσεων ή των προβλημάτων μιας κοινότητας.

Ένα ντοκιμαντέρ μπορεί να δημιουργηθεί και χωρίς να υπάρχουν πολλά μέσα, από άποψη εξοπλισμού, αρκεί να υπάρχει μια κάμερα, ένα κασετόφωνο και η δυνατότητα σύνταξης του υλικού.

Στόχος του ντοκιμαντέρ είναι η παρουσίαση των πληροφοριών με άμεσο και χωρίς προκαταλήψεις τρόπο. Γι' αυτό γίνεται έρευνα, κατά την οποία συγκεντρώνεται όσο το δυνατόν περισσότερο υλικό σχετικά με το θέμα που θα παρουσιαστεί.

Η έρευνα που γίνεται και η προσθήκη του υλικού, έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία του τελικού σεναρίου, το οποίο είναι πλέον έτοιμο για την διαδικασία έκδοσης.

### **1.4 Δομή ντοκιμαντέρ**

- Από το σύνολο του υλικού που έχει καταγραφεί, θα πρέπει να επιλεγούν δηλώσεις που σχετίζονται με το θέμα των ατόμων εκείνων, από τους οποίους έχουμε πάρει συνέντευξη και στη συνέχεια πρέπει να παρουσιαστεί έτσι ώστε να προσελκύσει το ενδιαφέρον και την προσοχή του ακροατηρίου. Από την αρχή του ντοκιμαντέρ θα πρέπει να γνωστοποιήσουμε στο ακροατήριο την προσέγγιση που θα ακολουθήσει στο ντοκιμαντέρ.
- Η αγωνία είναι απαραίτητο συστατικό των ντοκιμαντέρ. Η αγωνία όμως δεν αφορά απλά και μόνο την ανακάλυψη του τι πρόκειται να συμβεί. Εφόσον τα ντοκιμαντέρ βασίζονται σε γεγονότα, σε πολλές περιπτώσεις γνωρίζουμε ήδη τι πρόκειται να συμβεί. Η αγωνία μπορεί να δημιουργείται κατά την

ανακάλυψη κινήτρων καθώς και την δημιουργία συναισθημάτων.

- Στο ντοκιμαντέρ μπορεί να υπάρχει η εναλλάξ παρουσίαση δύο ή περισσότερων ατόμων ή ομάδων ή σκηνικών όπου ακολουθούν παράλληλες πορείες ως προς τον χρόνο και τις ενέργειες.
- Θα πρέπει να παρουσιάζονται διάφορες φυσικές και συναισθηματικές καταστάσεις με ολοένα και εντονότερο το δραματικό στοιχείο όπως συμβαίνει και κατά την συγγραφή ενός θεατρικού έργου. Όλα αυτά τα στοιχεία θα πρέπει να συσχετίζονται μεταξύ τους, ενώ και η αγωνία θα πρέπει να οδηγεί σε μια έκρηξη συναισθημάτων.
- Όταν απαντηθεί και το ερώτημα γιατί, τότε υπάρχει η δυνατότητα να ακολουθεί και να σχολιαστεί το πρόβλημα από τους ειδικούς.

## **1.5 Μίνι ντοκιμαντέρ**

Τα μίνι ντοκιμαντέρ είναι αυτά που γεφυρώνουν τις βραδινές περιόδους ανάμεσα στις ειδήσεις και στα ψυχαγωγικά προγράμματα γι' αυτό πρέπει να συνδυάζουν και ενημέρωση και ψυχαγωγία.

Τα κανονικά ντοκιμαντέρ με τα μίνι είναι τα ίδια, με την διαφορά ότι μία εκπομπή μεγαλύτερης διάρκειας έχει περισσότερο χρόνο να αναπτύξει κάποιο θέμα και κάποιες ιδέες και να παρουσιάσει περισσότερες πληροφορίες.

### Στάδια μίνι ντοκιμαντέρ

- Στα μίνι ντοκιμαντέρ, οι περισσότεροι συγγραφείς επιλέγουν το θέμα το οποίο μπορεί να προέρχεται από οποιαδήποτε στιγμή, τον γενικό παραγωγό, τον παραγωγό συγκεκριμένων εκπομπών, τον ανεξάρτητο συγγραφέα-παραγωγό κ.α. Αφού καθοριστεί το θέμα, τότε ο συγγραφέας πρέπει να κάνει την κατάλληλη έρευνα είτε μέσω συνεντεύξεων, είτε σε βιβλιοθήκες.
- Μετά την έρευνα, ετοιμάζεται το προσχέδιο που είναι ένα φύλλο καταγραφής όλων των διαδικασιών. Το προσχέδιο έχει απλή δομή, γιατί σε ένα μίνι ντοκιμαντέρ δεν υπάρχει αρκετός χρόνος για οτιδήποτε πολύπλοκο. Επίσης είναι εύκαμπτο, γιατί ο συγγραφέας δεν ξέρει ακόμα ποιος θα πει τι και ποια θα είναι τα μέσα τα οποία

θα διατεθούν. Το τελικό προσχέδιο αποτελεί τη βάση του γυρίσματος.

- Μετά το γύρισμα, η παρουσίαση όλου του υλικού επιτρέπει στο συγγραφέα να προετοιμάσει το τελικό σενάριο.
- Σε ένα ντοκιμαντέρ, εφαρμόζονται από πολλούς συγγραφείς οι βασικές αρχές της δημοσιογραφίας. Η αρχή γίνεται με έναν δυνατό πρόλογο στον οποίο παρουσιάζεται η ουσία της εκπομπής και στην συνέχεια ακολουθούν οι απαντήσεις στα 5 βασικά ερωτήματα (ποιος, που, πότε, τι, γιατί). Ο συγγραφέας δεν πρέπει να γράφει και να δημιουργεί δικά του γεγονότα για να καλύψει τα κενά, αλλά πρέπει να γράφει ότι διαθέτει.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>\*Διαδικτυακή πηγή: Βικιπέδια

Γράφοντας για την Τηλεόραση και το Ράδιο-Robert L. Hilliard, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

### 2.1 Βήματα της προ-παραγωγής

Η προ-παραγωγή αποτελεί το πρώτο στάδιο μιας ταινίας. Είναι το στάδιο κατά το οποίο γίνεται η σύλληψη της ιδέας, η ανάλυση της και η δημιουργία της. Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει:

- ® Συγγραφή σεναρίου
- ® Ντεκουπάζ (decoupage)
- ® Κερματισμό σεναρίου
- ® Προϋπολογισμό της ταινίας
- ® Κατάρτιση του χρονοδιαγράμματος
- ® Σχεδίαση παραγωγής ( τοποθεσίες, σκηνικά, διακόσμηση, κοστούμια, μακιγιάζ)
- ® Εικονογράφιση

#### Σενάριο

Το σενάριο αποτελεί την πρώτη ύλη στην δημιουργία μιας ταινίας. Ο σεναριογράφος ανάλογα με το θέμα που έχει να αντιμετωπίσει, συγγράφει την ιστορία της ταινίας. Το σενάριο μοιράζεται και στους υπόλοιπους συντελεστές. Ο σκηνοθέτης έρχεται σε επαφή με τον σκηνογράφο, τον ηχολήπτη, τον ενδυματολόγο, τον μοντέρ και πραγματοποιεί μαζί τους μία σειρά συζητήσεων. Ο σκηνοθέτης έχοντας μια συγκεκριμένη ιδέα στο μυαλό του προσπαθεί να την μεταδώσει και στους υπόλοιπους συντελεστές. Το σενάριο παίζει σημαντικό και καθοριστικό ρόλο καθώς σε αυτό στηρίζεται όλη η παραγωγή της ταινίας.

#### Ντεκουπάζ (decoupage)

Το ντεκουπάζ είναι γαλλικός όρος και σημαίνει κόβω. Στη φάση της προ-παραγωγής ο σκηνοθέτης τεμαχίζει την δράση και καθορίζει το πότε και το που θα εξελιχθεί. Επίσης καθορίζει το μήνυμα που θέλει να περάσει. Πάνω στο χαρτί εφαρμόζει τους κανόνες της οπτικοακουστικής τεχνικής. Στην διάρκεια των γυρισμάτων οπτικοποιούνται όσα αρχικά έχει καθορίσει. Συλλέγει το οπτικό και το ηχητικό υλικό, που αργότερα θα ενωθούν στο μοντάζ.

### Κερματισμός σεναρίου

Κατά τον κερματισμό σεναρίου, το σενάριο χωρίζεται σε σκηνές. Το άτομο που είναι υπεύθυνο για τον κερματισμό δημιουργεί μία λίστα με τους ηθοποιούς, τις τοποθεσίες και τα μηχανήματα για κάθε σκηνή του σεναρίου. Ξεκαθαρίζει ποιες σκηνές είναι εσωτερικού ή εξωτερικού χώρου και αυτές είναι πρωινές ή βραδινές. Συνήθως ο πρώτος βοηθός σκηνοθέτη αναλαμβάνει τον κερματισμό του σεναρίου.

### Προϋπολογισμός

Ο προϋπολογισμός αναφέρεται στο κόστος παραγωγής μιας κινηματογραφικής ταινίας. Ο προϋπολογισμός καλύπτει τα έξοδα για τα σκηνικά, τον εξοπλισμό, για τον παραγωγό, τους βασικούς πρωταγωνιστές, τον σκηνοθέτη, τον διευθυντή φωτογραφίας καθώς επίσης και για έξοδα για το υπόλοιπο προσωπικό. Κατά την διάρκεια των γυρισμάτων ενδεχόμενες καθυστερήσεις και χαμένες μέρες μπορούν να αυξήσουν αρκετά το κόστος παραγωγής. Τα έξοδα υπολογίζονται από τον κερματισμό του σεναρίου.

### Χρονοδιάγραμμα

Ο πρώτος βοηθός σκηνοθέτη αναλαμβάνει να διαμορφώσει το χρονοδιάγραμμα της ταινίας. Το χρονοδιάγραμμα διαμορφώνεται ανάλογα με την διαθεσιμότητα των ηθοποιών ή μιας τοποθεσίας. Η τοποθεσία επιλέγεται ανάλογα με το αν οι σκηνές είναι σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο και αν χρονικά εξελίσσεται πρωί ή βράδυ. Ο βοηθός σκηνοθέτη προσπαθεί να βρει εναλλακτικές λύσεις σε περίπτωση ατυχήματος, αλλαγής καιρού ή άλλων παραγόντων που ενδέχεται να διακόψουν την παραγωγή.

### Σχεδίαση παραγωγής

Στην φάση αυτή υπεύθυνος είναι ο σχεδιαστής παραγωγής. Αυτός είναι υπεύθυνος για όλη την μορφή της ταινίας και σε συνεργασία με



τον σκηνοθέτη πετυχαίνουν την επιθυμητή ατμόσφαιρα και το επιθυμητό στίλ της ταινίας.

**Τοποθεσίες:** στο στάδιο της προ-παραγωγής ανιχνεύονται οι χώροι στους οποίους αργότερα θα πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα. Η επιλογή των χώρων εξαρτάται άμεσα από το σενάριο. Το άτομο που είναι υπεύθυνο για την εύρεση των τοποθεσιών προσπαθεί να βρει χώρους που αποδίδουν την αίσθηση της ταινίας, την οποία εξ' αρχής ο σκηνοθέτης έχει στο μυαλό του.

**Κοστούμια:** υπεύθυνος για τον σχεδιασμό και την εύρεση κοστουμιών και των άλλων αξεσουάρ είναι ο σχεδιαστής κοστουμιών. Αυτός συνεργάζεται με τον σχεδιαστή παραγωγής για να καθορίσει το στίλ των ηθοποιών. Στην συνέχεια συνεργάζεται με τον διευθυντή φωτογραφίας για να αποφασίσουν τα χρώματα και την υφή των υφασμάτων. Το χρώμα παίζει σημαντικό ρόλο σε μια ταινία. Μπορεί να αναδείξει στοιχεία της προσωπικότητας του χαρακτήρα και μπορούν να κάνουν τον ηθοποιό να ξεχωρίζει από τον περιβάλλοντα χώρο.

**Σκηνικά:** ο σκηνογράφος της ταινίας επιβλέπει τα σκηνικά και τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν σε αυτή. Οι ιδέες του δίνονται στο κατασκευαστικό τμήμα. Αφού τα σκηνικά κατασκευαστούν συνεργάζεται με τον διακοσμητή. Αρμοδιότητα του επίσης είναι να καθοδηγεί τους ηθοποιούς για το πώς θα κινηθούν, τους οπερατέρ για το πώς θα στήσουν τις κάμερες και τους φωτιστές για τον φωτισμό.

**Διακόσμηση:** ο διακοσμητής χρησιμοποιεί αντικείμενα που βοηθούν στην πλοκή της ταινίας. Τα στοιχεία αυτά βοηθούν στην διαμόρφωση της προσωπικότητας του χαρακτήρα και στην δημιουργία υπόβαθρου που διαφορετικά θα χρειαζόταν αρκετός χρόνος για να φανεί. Υπεύθυνος για τα αντικείμενα που θα χρειαστούν είναι ο φροντιστής. Αυτός αφού διαβάσει το σενάριο, συγκεντρώνει τα υλικά, υπολογίζει το κόστος τους και φροντίζει για την απόκτηση τους.

**Μακιγιάζ:** ο μακιγιέρ είναι υπεύθυνος για το μακιγιάζ των ηθοποιών. Πριν το μακιγιάζ κάνει έρευνα ανάλογα με την χρονική περίοδο που καλείται να αποτυπώσει και ανάλογα των χαρακτήρα των ηθοποιών. Συνεργάζεται ακόμα με τον διευθυντή φωτογραφίας για να αποφασίσουν ποια χρώματα γράφουν καλύτερα στον φακό. Τέλος συνεργάζεται με τον κομμωτή, ο οποίος είναι υπεύθυνος για το κατάλληλο χτένισμα των ηθοποιών.

## Εικονογράφηση

Υπεύθυνος για την σχεδίαση της εικονογράφησης της ιστορίας είναι ο εικονογράφος. Η εικονογράφηση είναι μια ακολουθία σχεδίων, όπου το κάθε ένα από αυτά αναπαριστά οπτικά κάθε σκηνή της ταινίας με τον τρόπο που φαντάζεται ο σκηνοθέτης. Η εικονογράφηση βοηθά τα τμήματα της παραγωγής κατά το γύρισμα και το τμήμα της μετά-παραγωγής στην διαδικασία του μοντάζ. Ο εικονογράφος σχεδιάζει ακριβώς την κάθε σκηνή σύμφωνα με τις γωνίες της κάμερας. Η εικονογράφηση γίνεται πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα της ταινίας προκειμένου να τραβήξει την προσοχή των επενδυτών, να βοηθήσει τον καταμερισμό του χρονοδιαγράμματος και τον βοηθό σκηνοθέτη στον κερματισμό του σεναρίου σε σκηνές.<sup>2</sup>

2\* Διαδικτυακός τόπος:

[http://theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko\\_Drast/HOURSOGLOU-StadiaTainias.pdf](http://theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko_Drast/HOURSOGLOU-StadiaTainias.pdf)

## **2.2 Ανάλυση περιεχομένου ντοκιμαντέρ: Χορός και παράδοση**

Η αρχική ιδέα για την δημιουργία του ντοκιμαντέρ «χορός και παράδοση» γεννήθηκε από την ανάγκη μου να αναδείξω το μεγαλείο των Ελληνικών παραδοσιακών χορών. Από την αρχαιότητα είχε δημιουργηθεί η ανάγκη του χορού για να κερδίσουν οι άνθρωποι την εύνοια των θεών. Ο Πλάτων ήταν αυτός που ασχολήθηκε πρώτος με την διαμόρφωση του ήθους των χορών καθώς διαισθάνθηκε ότι δεν υπήρχε τίποτα που να μπορεί να τους αντικαταστήσει. Στο έργο του λοιπόν ‘‘Νόμοι’’ διακήρυξε πως ο αρχαίος Ελληνικός χορός έπρεπε να αναγεννηθεί και να καταστεί ένα από τα θεμελιώδη στοιχεία της εκπαίδευσης. Από τότε λοιπόν άρχισε να θεμελιώνεται ο χορός στους Έλληνες και με το πέρασμα των χρόνων, με όλες τις παραλλαγές και αλλοιώσεις έχουν φτάσει στην σημερινή τους μορφή.

Μετά την σύλληψη της ιδέας η έρευνα είναι το σημαντικότερο σε όλη την διαδικασία για την επίτευξη μιας ολοκληρωμένης ταινίας. Τα στάδια για την έρευνα του ντοκιμαντέρ Χορός και Παράδοση είναι τα εξής:

- Συγκέντρωση πηγών και βιβλίων πάνω στο θέμα των Ελληνικών χορών

- Παρακολούθηση λαογραφικών σεμιναρίων για αρκετές περιοχές της Ελλάδας
- Έρευνα πεδίου: Επικοινωνία με έμπειρους ανθρώπους πάνω στον χορό
- Έρευνα στο διαδίκτυο
- Προετοιμασία ερωτήσεων για την έρευνα

Τα βήματα για την διεκπεραίωση όλων των σταδίων της προ-παραγωγής αναπτύσσονται στην συνέχεια

### **Βήμα 1. Συγγραφή σεναρίου**

Ο κεντρικός άξονας πάνω στον οποίο βασίζεται το ντοκιμαντέρ αποτελείται αρχικά από την έρευνα, με την έρευνα πεδίου αποφεύγονται κατά ένα μεγάλο ποσοστό κακοτοπιές και καθυστερήσεις στο γύρισμα. Αντλήθηκαν πληροφορίες για το θέμα από διάφορες πηγές.

### **Βήμα 2. Ντεκουπάζ σεναρίου**

Μετά την συγγραφή του σεναρίου ακολούθησε το ντεκουπάζ. Πάνω στο χαρτί του σεναρίου γράφουμε πρόχειρες σημειώσεις και κάποιες πρώτες ιδέες σχετικά με την δομή του σεναρίου.



### **Βήμα 3. Κερματισμός σεναρίου**

Αφού τελειώσουμε με το ντεκουπάζ προχωράμε στον χωρισμό του σεναρίου σε σκηνές. Επειδή το ντοκιμαντέρ έχει να κάνει με την ιστορία του χορού στο πέρασμα του χρόνου ανά γεωγραφικό διαμέρισμα, το σενάριο είναι ήδη χωρισμένο σε ενότητες. Έπρεπε να

επιλέξω τις σκηνές που θα παρουσιαστούν και να έρθω σε επαφή με άτομα ειδικευμένα στον χορό.

#### **Βήμα 4. Προϋπολογισμός**

Ακολουθεί το κόστος παραγωγής της ταινίας. Ο εξοπλισμός που θα χρησιμοποιηθεί αποτελείται από ημιαπαγγελματική κάμερα.

#### **Βήμα 5. Χρονοδιάγραμμα του ντοκιμαντέρ**

Το χρονοδιάγραμμα διαμορφώνεται ανάλογα με την διαθεσιμότητα των πρωταγωνιστών ή μιας τοποθεσίας.

#### **Βήμα 6. Εύρεση τοποθεσιών**

Ανιχνεύονται οι χώροι στους οποίους θα πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα. Η επιλογή των χώρων εξαρτάται άμεσα με το σενάριο, το οποίο καθορίζει την όλη παραγωγή.

#### **Βήμα 7. Σκηνογραφία**

Σε αυτό το επίπεδο δεν έγινε κάποια κίνηση από εμένα καθώς δεν υπήρξαν γυρίσματα

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ**

### **3.1 Εισαγωγή**

Υπάρχουν κάποιες τεχνικές παραγωγής, οι οποίες μπορούν να διευκολύνουν και να στηρίξουν ένα σενάριο. Οι νέες εξελίξεις της τεχνολογίας είναι συνεχείς. Υπάρχουν απαραίτητα στοιχεία για την παραγωγή ενός σεναρίου. Αυτά είναι η κίνηση της κάμερας, οι φακοί, οι λήψεις και ο ήχος. Η τοποθέτηση της κάμερας είναι ο πιο καθοριστικός παράγοντας στην υλοποίηση της υποκειμενικής ματιάς του δημιουργού. Το τελικό κάδρο, είναι αυτό που δηλώνει το νόημα, αφού ότι βρίσκεται εκτός αυτού, σημαίνει ότι δεν έχει σημασία, ή αποκρύπτεται ή ότι δεν υπάρχει. Μια ποικιλία από αποστάσεις μεταξύ της κάμερας και του αντικειμένου καθώς και οι διάφορες γωνίες λήψης, παρέχουν την δυνατότητα διαφοροποίησης της τελικής αίσθησης που θα εισπράξει ο θεατής.

### **3.2 Η κίνηση της κάμερας**

Οι βασικές κινήσεις μιας κάμερας και η ορολογία είναι κατά βάση οι ίδιες. Η διαφορά βρίσκεται στον τρόπο λήψης.

Ο συγγραφέας θα πρέπει να θεωρεί την κάμερα ως ένα μέσο που κινείται και προσαρμόζεται και έτσι ο συγγραφέας και ο σκηνοθέτης θα μπορούν να οδηγήσουν την προσοχή του ακροατηρίου εκεί που αυτοί θέλουν. Η κίνηση της κάμερας είναι αναπόσπαστο κομμάτι του κινηματογράφου. Δεν θα μπορούσε παρά να είναι παρούσα και στην διαδικασία της λήψης, καθώς η κάμερα δεν παραμένει πάντα στατική. Τα γενικά χαρακτηριστικά της κίνησης της κάμερας, είναι ότι αλλάζει το φυσικό χώρο και δημιουργεί τον κινηματογραφικό-τηλεοπτικό χώρο.

Μέσω της κάμερας μπορούν να αλλάξουν τέσσερα σημαντικά σημεία τα οποία προσελκύουν το κοινό:

1) η απόσταση ανάμεσα στο κοινό και το θέμα

- 2) κατά πόσο το κοινό βλέπει το θέμα
- 3) η θέση του κοινού σε σχέση με το θέμα και
- 4) η γωνία από την οποία ο θεατής παρακολουθεί το θέμα.

Ο συγγραφέας πρέπει να είναι προετοιμασμένος να κάνει όλες τις απαραίτητες κινήσεις, για να κατευθύνει την προσοχή του κοινού.

Κάποιες σημαντικές και απαραίτητες κινήσεις της κάμερας είναι οι εξής:

### **Zoom in-Zoom out**

Το zoom στενεύει την οπτική γωνία και μειώνει το βάθος και χρησιμοποιείται για να καλύψει ευκολότερα τον ίδιο στόχο με αυτόν της πλατφόρμας, από μεσαίες και μεγάλες αποστάσεις, κάνοντας τα αντικείμενα ή τα άτομα να φαίνονται πιο κοντά. Με το Zoom in, το κάδρο από γενικό γίνεται πολύ κοντινό. Με το Zoom out, το πλάνο γίνεται γενικό και ανοίγει το οπτικό πεδίο του κάδρου. Το zoom, δίνει την δυνατότητα αλλαγής εστιακής απόστασης σύμφωνα με τις προτιμήσεις του σκηνοθέτη.

Ορισμένοι συγγραφείς πιστεύουν ότι η κίνηση αυτή είναι αποτελεσματική, γιατί μεταφέρει το ακροατήριο πιο κοντά ή μακριά από το θέμα, ενώ το ζουμ δίνει την εντύπωση ότι το θέμα απομακρύνεται ή πλησιάζει το ακροατήριο.

Το zoom είναι ένα εφέ από μόνο του. Δεν δίνει στ' αλήθεια το συναίσθημα της κίνησης προς ένα θέμα, αλλά μπορεί να είναι χρήσιμο υποκατάστατο. Ένα ξαφνικό zoom δίνει δυναμική εντύπωση, γιατί εντοπίζει ένα χαρακτηριστικό και κολλάει επάνω του, όπως είναι τα υπερβολικά συναισθήματα που δημιουργούνται σε κάποιες παραγωγές.

### **Dolly in-Dolly out**

Η κάμερα τοποθετείται σε μια πλατφόρμα, που επιτρέπει την ομαλή κίνηση προς τα πίσω ή προς τα εμπρός. Αυτή η κίνηση, επιτρέπει μια αλλαγή στον προσανατολισμό του κοινού ενώ η δράση συνεχίζεται. Τα πλάνα με dolly μιμούνται την ανθρώπινη κίνηση, αν ο θεατής θέλει να φανεί μέσω των ματιών του ήρωα, καθώς αυτός κινείται στο χώρο. Το πλάνο με κίνηση dolly ενισχύει τη δράση της σκηνής.

### **Boom shot**

Είναι το μπουμ της κάμερας, που αποτελεί βοήθημα των τηλεοπτικών παραγωγών. Είναι ο γερανός που βρίσκεται πάνω σε μια πλατφόρμα που κινείται, διευκολύνοντας την κάμερα να μετακινείται από τη

βασική της θέση, σε διάφορες γωνίες απο το θέμα. Η πιο γνωστή λήψη είναι απο ψηλά και είναι γνωστή ως λήψη απο γερανό.

### **Tilt up-Tilt down**

Η κίνηση αυτή ονομάζεται ως panning up και panning down. Είναι η κίνηση της κάμερας προς τα πάνω ή προς τα κάτω και βοηθάει το θεατή να παρακολουθεί το θέμα απο ψηλότερη ή χαμηλότερη θέση. Tilt up και tilt down είναι αντίστοιχα οι κινήσεις της κάμερας προς τα πάνω και προς τα κάτω, όσο ο οριζόντιος άξονάς της, παραμένει σταθερός. Κίνηση tilt, είναι επί παραδείγματι όταν γνέφετε με το κεφάλι σας πάνω και κάτω. Όταν για παράδειγμα, ένα πλάνο ξεκινά από τα πόδια μια γυναίκας και ανεβαίνει προς το πρόσωπό της, έχουμε να κάνουμε με tilt up. Με την προς τα πάνω κίνηση, υποδεικνύεται ύψος, αλλά και προσμονή, ενώ όταν έχουμε tilt down, υποδηλώνεται βάθος αλλά και απόγνωση ή έλλειψη ενδιαφέροντος.

### **Follow left-Follow right**

Η κάμερα βρίσκεται σε ορθή γωνία σε σχέση με το θέμα και ακολουθεί ένα αντικείμενο που κινείται κατα μήκος ή ακολουθεί κάθετα ένα ακίνητο αντικείμενο. Η κίνηση αυτή ονομάζεται επίσης και travel shot ή truck shot, δηλαδή λήψη που ακολουθεί συγκεκριμένη διαδρομή. Το ακροατήριο που βρίσκεται δεξιά ή αριστερά απο τον φακό της κάμερας, βλέπει τα αντικείμενα στην παρουσίαση.

### **Pan right- Pan left**

Η κάμερα κινείται πάντα δεξιά ή αριστερά απο τον άξονά της και χρησιμοποιείται για να ακολουθήσει ένα χαρακτήρα ή μια ενέργεια ή για να οδηγήσει προς ένα συγκεκριμένο θέμα, την προσοχή του ακροατηρίου.

Το pan γενικότερα, είναι η πανοραμική καταγραφή ενός θέματος. Μπορεί να χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να ακολουθήσουμε με τη μηχανή, ένα κινούμενο θέμα ή να αφήσουμε τη μηχανή να περιπλανηθεί στα διάφορα χαρακτηριστικά μιας μεγάλης σκηνής. Είναι συνήθως πλάνο μεγάλης διάρκειας και χρησιμοποιείται και σε ντοκιμαντέρ, αλλά δεν πρέπει να γίνεται κατάχρηση, γιατί γίνεται βαρετό.

Το pan έχει πολλές χρήσεις .Μπορεί να δώσει πιο πλατιά άποψη ενός θέματος απ' ότι επιτρέπει ο φακός της μηχανής. Περνώντας αργά η μηχανή πάνω απο το θέμα, καταγράφεται το κάθε τμήμα του με λεπτομέρεια. Το αργό pan πρέπει να κινείται με ομοιόμορφη ταχύτητα και να είναι αρκετά αργό, ώστε να αποφεύγεται η εντύπωση του γρήγορου τρεμουλιάσματος, που δεν επιτρέπει στον θεατή να δει

τίποτα. Απο την άλλη, το γρήγορο pan, μπορεί να δώσει έμφαση στο θέμα στο οποίο καταλήγει το πλάνο και μπορεί και να χρησιμοποιηθεί για να δείξει αλλαγή τόπου ή χρόνου. Χρησιμοποιείται το γρήγορο pan αντί για σβήσιμο της σκηνής (fade out). Η κίνηση pan σημαίνει panoramic και αντιστοιχεί στην στροφή του φακού της κάμερας αριστερά και δεξιά. Με αυτή την κίνηση, αποκαλύπτονται περισσότερα στοιχεία του σκηνικού χώρου από αυτά που θα φανέρωνε ένα στατικό πλάνο, ενώ η κάμερα μπορεί να ακολουθήσει ένα αντικείμενο ή έναν χαρακτήρα που κινείται στον χώρο.

### **Κατηγορίες κίνησης κάμερας**

Η κίνηση της κάμερας είναι δυναμική και αλλάζει συνέχεια, επηρεάζοντας τον ρυθμό γρήγορα ή αργά. Η κίνηση μιας κάμερας διαιρείται σε δύο κατηγορίες:

1. Η κίνηση επιτόπου και
2. Η κίνηση στο χώρο

Όταν μιλάμε για κίνηση επιτόπου, εννοούμε όλες εκείνες τις κινήσεις, που μπορεί να κάνει η κάμερα, όταν είναι τοποθετημένη πάνω σε ένα τρίποδο ή κάπου αλλού και δεν μετακινείται καθόλου απο το έδαφος.

Υπάρχουν τριών ειδών κινήσεις κάμερας επιτόπου:

- Η **κάθετη**, όπου είναι η κίνηση της κάμερας πάνω στον κάθετο άξονά της, είτε απο κάτω προς τα πάνω ή αντίθετα. Αυτή η κίνηση, δηλώνει το κατέβασμα και το ανέβασμα του κεφαλιού ενός ανθρώπου όταν βλέπει κάτι απο κάτω προς τα πάνω ή απο πάνω προς τα κάτω.
- Η **πανοραμική**, όπου είναι η κίνηση της κάμερας στον οριζόντιο άξονά της, είτε απο αριστερά προς τα δεξιά ή αντίστροφα. Αυτή η κίνηση, δηλώνει το στρίψιμο του κεφαλιού ενός ανθρώπου δεξιά ή αριστερά.
- Η **συνδυασμένη επιτόπου** κίνηση, όπου είναι η κίνηση της κάμερας, που γίνεται διαδοχικά, τόσο στον οριζόντιο όσο και στον κάθετο άξονά της.

Η κίνηση στο χώρο, διακρίνεται σε τρία είδη:

- Ⓜ Η **παράλληλη κίνηση**, όπου η κάμερα κινείται παράλληλα με το θέμα που μας ενδιαφέρει. Σε αυτή την περίπτωση, το θέμα είτε κινείται, είτε είναι ακίνητο. Στην κίνηση αυτή, η



απόσταση της κάμερας από το θέμα πρέπει να είναι ίση σε όλη την διάρκειά της.

- Ⓜ Η **κίνηση προς και από το θέμα** που είναι ακίνητο, όπου η κάμερα κινείται προς ή από το θέμα που είναι ακίνητο και πάντα σε παράλληλο ή στον ίδιο άξονα με τον άξονα του θέματος. Η κάμερα είναι τοποθετημένη ή όχι, πάνω σε ένα τρίποδο που βρίσκεται πάνω σε μια μικρή πλατφόρμα. Το τρίποδο αυτό, έχει τρεις ή τέσσερις τροχούς, που κινούνται πάνω σε σιδερένιες ράγιες ή σε λείο πάτωμα. Η κίνηση αυτή, μας δίνει μια καταγραφή της πραγματικότητας.
- Ⓜ Η **κίνηση κατά σύμπτυξη ή ανάπτυξη τριγώνου**, όπου μπορούμε να πούμε ότι αποτελεί κατηγορία της προηγούμενης. Εδώ η κάμερα κινείται προς ή από το θέμα που είναι ακίνητο ή κινείται σε άξονα που δημιουργεί γωνία με τον άξονα του θέματος.

### 3.3 Λήψη κάμερας

Οι λήψεις μιας κάμερας, καθορίζουν πόσο θα φαίνεται ένα αντικείμενο. Ο σκηνοθέτης επιλέγει, ποιες θα είναι οι λήψεις. Ο τρόπος που ένας σκηνοθέτης στήνει την κάμερά του, το είδος πλάνου που χρησιμοποιεί, αλλά και η γωνία λήψης, καθορίζουν όχι μόνο τη ματιά του πάνω στο θέμα του και το ύφος του, αλλά σε τελική ανάλυση την ηθική του στάση.

Κάποιες φορές όμως, αποτελεί και επιλογή του συγγραφέα, ο οποίος θέλει να δώσει έμφαση σε ένα αντικείμενο, για να υπάρχει μία λογική συνέχεια στο σενάριο. Στα περισσότερα πλάνα, έχουν δοθεί ονομασίες για να επιτυγχάνεται η καλύτερη συνεννόηση μεταξύ σκηνοθέτη και εικονολήπτη. Οι ονομασίες αυτές αλλάζουν, ανάλογα με τις λήψεις των προσώπων ή των αντικειμένων.

Τα διαφορετικά πλάνα, ορίζονται από την ποσότητα του υλικού που υπάρχει μέσα στο κάδρο της οθόνης. Τα πλάνα καθορίζονται με βάση την ποσότητα της ανθρώπινης φιγούρας, που διακρίνεται στο κάδρο της οθόνης. Το πλάνο δεν ορίζεται απαραίτητα από την απόσταση μεταξύ της κάμερας και του φωτογραφημένου αντικειμένου, επειδή μερικές φορές συγκεκριμένοι φακοί παραμορφώνουν τις αποστάσεις. Οι προσδιορισμοί των λήψεων ποικίλλουν από την κοντινή, τη μέση και την μακρινή λήψη. Σ' αυτές βέβαια τις κατηγορίες, υπάρχουν και διαβαθμίσεις όπως η μέση, η μακρινή λήψη και η εξαιρετικά κοντινή. Μολονότι υπάρχουν πολλά είδη πλάνων, τα περισσότερα από αυτά υπάγονται σε έξι βασικές κατηγορίες:

§ στα πολύ γενικά πλάνα

- § στα γενικά πλάνα
- § στα πλήρης πλάνα
- § στα μεσαία πλάνα
- § στα κοντινά πλάνα (γκρο) και
- § στα πολύ κοντινά πλάνα (τρε γκρο).

Οι πιο συνηθισμένες λοιπόν λήψεις είναι:

### **Πολύ γενική λήψη**

Το πλάνο αυτό γυρίζεται από πολύ μεγάλη απόσταση, μερικές φορές τόσο μακρινή που φτάνει τα 250 μέτρα. Είναι σχεδόν πάντα ένα εξωτερικό πλάνο και δείχνει ένα μεγάλο μέρος της τοποθεσίας που διαδραματίζεται μια κατάσταση. Είναι λοιπόν εκείνο το πλάνο που πρωταγωνιστεί ο χώρος ή ένα μεγάλο πλήθος ανθρώπων, των οποίων δεν διακρίνονται τα γενικά χαρακτηριστικά τους.

Τα πολύ γενικά πλάνα επίσης, ονομάζονται και θεμελιώδη πλάνα. Όταν οι άνθρωποι συμπεριλαμβάνονται στα πολύ γενικά πλάνα, συνήθως φαίνονται στην οθόνη σαν απλές κουκκίδες. Στο πολύ γενικό πλάνο, ένα αντικείμενο ή ένα άτομο ή μια ομάδα, εμφανίζεται σε ολόκληρη την οθόνη για το ακροατήριο. Περιλαμβάνει ολόκληρο το εικονιζόμενο πρόσωπο. Εισάγει τον θεατή στον τόπο που θα διαδραματιστεί η ιστορία.

### **Γενική λήψη**

Η γενική λήψη διαφορετικά, ονομάζεται μακρινή λήψη, αρχική λήψη ή ευρεία λήψη. Η λήψη αυτή χρησιμοποιείται για να καλύψει το μεγαλύτερο μέρος του σκηνικού ή ολόκληρο το σκηνικό, καθώς αυτό αποτελεί ανάγκη για τον σωστό προσανατολισμό του ακροατηρίου.

Η κάμερα από την μακρινή λήψη, μπορεί να περάσει στη μέση λήψη και από εκεί στην κοντινή λήψη, δημιουργώντας έτσι μια κίνηση από το σύνολο στην ουσία της κατάστασης ή της σκηνής.

Επίσης, η κάμερα μπορεί να περάσει από την πολύ κοντινή λήψη, στην ευρεία γωνία της πολύ μακρινής λήψης. Για να ξεκινήσει μια σειρά γεγονότων, χρησιμοποιούνται συχνά αυτές οι δύο προσεγγίσεις. Το γενικό πλάνο είναι ίσως το πιο πολύπλοκο πλάνο. Η έκταση των γενικών πλάνων αντιστοιχεί στην απόσταση μεταξύ του κοινού και της σκηνής στο θέατρο. Η κοντινότερη έκταση αυτής της κατηγορίας είναι το πλήρης πλάνο, το οποίο μόλις περιλαμβάνει το ανθρώπινο σώμα σε όλη του την έκταση, με το κεφάλι να αγγίζει την κορυφή του κάδρου και τα πόδια να είναι κοντά στη βάση. Τα γενικά πλάνα, ήταν

τα καλύτερα προσαρμοσμένα στην τέχνη της παντομίμας, αλλά επίσης ήταν αρκετά κλειστά για να συλλάβουν σε κάθε περίπτωση ένα πλήθος εκφράσεων του προσώπου. Τα γενικά πλάνα περιλαμβάνουν ένα σημαντικό τμήμα του χώρου δράσης, μαζί με το ανθρώπινο σώμα σε όλη την έκτασή του. Ολόκληρο το σώμα του ηθοποιού, είναι ορατό σαν ένα τμήμα του περιβάλλοντος χώρου.

### **Μέση Λήψη (πλάν μουγιέν ραπροσέ)**

Στην μέση λήψη, η κάμερα εστιάζει σε ένα σημείο του ατόμου ή μιας ομάδας ή ενός αντικειμένου, το οποίο καλύπτει συνήθως την οθόνη, όχι όμως τελείως χωρίς να φαίνεται μεγάλο μέρος του φυσικού περιβάλλοντος. Δείχνει το εικονιζόμενο πρόσωπο από τη μέση και πάνω και επιτρέπει στο θεατή να βλέπει τις κινήσεις του υποκειμένου, αλλά και τις εκφράσεις του προσώπου. Είναι το πλάνο από την μέση του μέχρι λίγο πάνω από το κεφάλι. Αυτό το πλάνο χρησιμοποιείται συνήθως σε σκηνές με διαλόγους, όταν δύο πρόσωπα κάθονται το ένα δίπλα στο άλλο. Τότε αποτυπώνεται σαν μεσαίο πλάνο και λέγεται διπλό πλάνο. Το μεσαίο πλάνο μπορεί να καθιερώσει κάποιες σχέσεις μεταξύ των ηρώων, μεταφέροντας τους σε μια αληθινή αμεσότητα. Το μεσαίο πλάνο περιλαμβάνει μια φιγούρα από τα γόνατα ή τη μέση προς τα πάνω. Είναι ένα λειτουργικό πλάνο, χρήσιμο για γύρισμα εξωτερικών σκηνών, για τη μεταφορά της κίνησης, και για διάλογο. Χρησιμοποιείται επίσης, για το πέρασμα ανάμεσα σε γκρο πλάνα και γενικά, και για την επανεγκατάσταση της συνάφειας, μετά από ένα κοντινό ή γενικό πλάνο. Το πλάνο είναι αρκετά κοντινό, ώστε να μας επιτρέπει να δούμε τις εκφράσεις του προσώπου, αλλά και αρκετά μακρινό ώστε να συλλαμβάνει τη γλώσσα του σώματος ενός ηθοποιού. Αυτή η λήψη χρησιμοποιείται συνήθως για σκηνές με διαλόγους.

### **Κοντινή Λήψη (Ραπροσέ)**

Μια κοντινή λήψη, είναι η λήψη στο πρόσωπο ενός ατόμου, αλλά μπορεί να περιλαμβάνει και άλλα μέλη του ορμού. Παραλλαγές της κοντινής λήψης είναι η λήψη του ώμου που αφορά στην περιοχή από τους ώμους ως το κεφάλι, καθώς και η λήψη της μέσης, του γοφού και του γόνατου. Το κοντινό πλάνο προσδίδει στο περιγραφόμενο πρόσωπο, τις λεπτομέρειες των εκφράσεων, που γίνονται αντιληπτές από τον θεατή. Προσθέτει ένα δραματικό τόνο και δείχνει συναίσθημα. Το πλάνο αυτό επικεντρώνει το ενδιαφέρον του θεατή στις εκφράσεις του προσώπου. Αποτελεί ένα παράθυρο στην ψυχή του ηθοποιού.

Το κοντινό πλάνο, μπορεί να δώσει έμφαση στις λεπτομέρειες. Αυτή η λήψη, δεν δίνει αρκετό χώρο για κινήσεις. Αυτό το πλάνο είναι το συνηθέστερο που χρησιμοποιείται στις συνεντεύξεις, αφού ο λόγος αποτελεί το κυρίαρχο στοιχείο.

Το γκρο πλάνο, δείχνει πολύ λίγο ή καθόλου από τον χώρο της σκηνης, και επικεντρώνεται πάνω σε ένα σχετικά μικρό αντικείμενο, το ανθρώπινο πρόσωπο, για παράδειγμα. Καθώς το γκρο πλάνο μεγεθύνει το μέγεθος ενός αντικειμένου, τείνει να εξυψώνει τη σπουδαιότητα των πραγμάτων, συχνά, υποδηλώνοντας μία συμβολική σημασία.

### **Πολύ κοντινή λήψη (τρε γκρο)**

Το τρε γκρο πλάνο, αντί για ένα πρόσωπο μπορεί να δείξει μόνο το ένα μάτι του προσώπου ή το στόμα του. Αυτό το πλάνο, δείχνει μόνο ένα μικρό τμήμα του ανθρώπινου σώματος. Αυτό δημιουργεί στον θεατή, ψυχολογική ένταση, διότι ο άνθρωπος δεν έχει συνηθίσει στην καθημερινή του ζωή να βλέπει απο τόσο κοντά μόνο το πρόσωπο ή τα μάτια ενός άλλου ανθρώπου, λόγω κατασκευής του οπτικού του συστήματος.

### **Παραλλαγές**

Σε αυτές τις λήψεις, χρησιμοποιούνται πολλές παραλλαγές, όταν είναι αναγκαία η εξήγηση αυτών των σημείων, που επιθυμεί να εξηγήσει ο συγγραφέας ή ο σκηνοθέτης. Υπάρχουν αρκετές παραλλαγές των μεσαίων πλάνων:

Το διπλό πλάνο περιέχει δύο φιγούρες από τη μέση και πάνω, που καλύπτουν ολόκληρη την οθόνη.

Το τριπλό πλάνο περιέχει τρεις φιγούρες. Πέρα από το τριπλό, το πλάνο τείνει να γίνει ένα πλήρες, εκτός και αν οι φιγούρες βρίσκονται στο φόντο.<sup>3</sup>

3\* Γράφοντας για την Τηλεόραση και το Ράδιο-Robert L. Hilliard, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»

## **3.4 Άλλα πλάνα**

Εδώ ανήκουν κάποια άλλα πλάνα, κοντινά ή γενικά, που είναι απαραίτητα για το δέσιμο των πλάνων στο μοντάζ, προκειμένου να μην διαταραχθεί η αίσθηση της συνέχειας.

Τα πλάνα που είναι σημαντικά να αναφερθούν είναι:

### **Αμόρσα (shot-reverse shot)**

Το πλάνο που λέγεται αμόρσα, είναι όταν δύο άνθρωποι μιλούν ο ένας απέναντι στον άλλον και η μηχανή είναι τοποθετημένη πάνω από τον ώμο ενός, καδράροντας στο πρόσωπο του άλλου. Αυτό το είδος πλάνου, συνηθίζεται σε συνεντεύξεις αλλά και σε αφηγηματικές εκπομπές. Η πιο συνηθισμένη θέση της κάμερας, είναι πάνω από τον ώμο και στο κάδρο εικονίζεται ο ώμος και ένα μέρος της πλάτης και του κεφαλιού του ενός χαρακτήρα και το πρόσωπο του άλλου. Στο πλάνο αμόρσα επιτρέπονται όλες οι εσωτερικές και εξωτερικές γωνίες, αλλά και όλες οι παραλλαγές.

### **Πλάνο αντίδρασης (reaction shot)**

Είναι το πλάνο που καταγράφει τις αντιδράσεις των υποκειμένων στη δράση. Σε μια συνέντευξη, το πλάνο αυτό, καταγράφει το κούνημα του προσώπου του ερωτώντα, που συμφωνεί με αυτό που είπε ο συνεντευξιαζόμενος.

### **Σφήνα (insert shot)**

Είναι το ενδιάμεσο πλάνο που το χρησιμοποιούμε για να συνδυάσουμε δύο πλάνα που δεν μπορούμε άμεσα να τα δέσουμε. Το ενδιάμεσο αυτό πλάνο, δίνει την εντύπωση ότι είναι ένας μόνο μηχανικά βοηθητικός κρίκος ανάμεσα σε δύο πλάνα και δεν έχει δική του δραματική υπόσταση. Όταν για παράδειγμα ένας οπερατέρ, βιντεοσκοπήσει την αρχή ενός αγώνα μέχρι ένα σημείο και μετά τον τερματισμό, τότε αυτά τα πλάνα μεταξύ τους δεν δένουν, γιατί είναι πολύ γενικά και έτσι φαίνεται ότι υπάρχει «πήδημα» χρόνου και χώρου. Σε αυτήν την περίπτωση, ο μοντέρ πρέπει να βάλει ανάμεσα στο πρώτο και στο δεύτερο πλάνο σφήνα. Μια σφήνα θα μπορούσε να ήταν ένα πλάνο με τους θεατές, που παρακολουθούν τον αγώνα.

Η σφήνα κολλάει τα δύο αυτά πλάνα κατά κάποιο τρόπο και έτσι ο θεατής ικανοποιείται.

### **Υποκειμενικό πλάνο (point of view shot), Ψευδοϋποκειμενικό πλάνο, Αντικειμενικό πλάνο**

Υποκειμενικό πλάνο, είναι το πλάνο που γυρίζεται από το ύψος των ματιών ενός χαρακτήρα και δείχνει ό,τι θα μπορούσε να δει αυτό το πρόσωπο. Ο θεατής λοιπόν μπορεί να δει με τα μάτια του ηθοποιού μέσω της κάμερας. Καταγράφεται η πραγματικότητα, όχι μόνο πώς την βλέπει το υποκείμενο, αλλά και με τον τρόπο που την βλέπει (π.χ. ένας μεθυσμένος που βλέπει θολά). Το υποκειμενικό πλάνο, παρεμβάλλεται συνήθως πριν ή μετά από ένα πλάνο, στο οποίο

εμφανίζεται ο χαρακτήρας που κοιτάει. Η μετακίνηση γίνεται σε εσωτερικές γωνίες πάνω στον ίδιο άξονα, ο οποίος στην μία του πλευρά έχει έναν χαρακτήρα. Η διήγηση, γίνεται σε πρώτο πρόσωπο, διότι περιγράφει τί και με ποιόν τρόπο το υποκείμενο βλέπει. Επίσης τι βλέπει και πώς αισθάνεται γι' αυτό που βλέπει.

Ψευδοϋποκειμενικό, είναι το πλάνο όπου η κάμερα βλέπει την πραγματικότητα όπως ένα υποκείμενο, περιέχοντας και ένα τμήμα του σώματός του, (π.χ. όταν κάποιος παρακολουθεί κάποιον άλλον, τότε η κάμερα βρίσκεται πίσω απο την πλάτη αυτού που τον παρακολουθούν).

Αντικειμενικό, είναι το πλάνο που αποτυπώνει την πραγματικότητα απο την οπτική ενός τρίτου. Δηλαδή πώς ένας τρίτος βλέπει την εξωτερική πραγματικότητα. Η διήγηση γίνεται σε τρίτο πρόσωπο, γιατί παρακολουθεί και καταγράφει χωρίς να σχολιάζει την εξωτερική πραγματικότητα.

#### **Πλάνο εδραίωσης (establishing shot)**

Πρόκειται για ένα γενικό πλάνο, με το οποίο δείχνονται τα αντικείμενα, οι ηθοποιοί και οι μεταξύ τους σχέσεις στο χώρο της σκηνής. Σκοπός του πλάνου, είναι να προσανατολίσει τον θεατή για τις θέσεις και τις σχέσεις των αντικειμένων σε μια σκηνή, γι' αυτό το λόγο κάθε νέα σκηνή, ξεκινά συνήθως με ένα τέτοιο πλάνο. Το πλάνο εδραίωσης μπορεί να καταγράψει με μεγάλη σαφήνεια τον χώρο και είναι το πρώτο ή το δεύτερο σε σειρά πλάνο απο την έναρξη της σκηνής, ώστε να σχηματίζεται άμεσα και εύκολα ο χάρτης στο μυαλό του θεατή.

#### **Πλάνο αντίθετης γωνίας (reverse angle shot)**

Αντίθετη γωνία έχουμε, όταν γίνεται αντιστροφή του οπτικού πεδίου μεταξύ 120 και 160 μοιρών και δείχνει μια διαφορετική άποψη ενός γεγονότος, όταν επιθυμούμε να διευκρινιστεί καλύτερα ένα επίμαχο σημείο. Τέτοιο πλάνο γίνεται συνήθως στις καλύψεις αθλητικών γεγονότων.

#### **Κεκλιμένο πλάνο δεξιά ή αριστερά**

Σε αυτό το πλάνο, η κάμερα παίρνει την ίδια θέση με αυτή της στάσης του σώματος ενός ανθρώπου που γέρνει το κεφάλι του, δεξιά ή αριστερά.

#### **Ρεαλιστικό ή Συμβατικό πλάνο**

Ρεαλιστικό, είναι εκείνο το πλάνο, όπου η κάμερα παίρνει θέση την οποία μπορεί να πάρει και συνηθίζει να παίρνει στην καθημερινή του ζωή και ο άνθρωπος.

Απο την άλλη, συμβατικό, είναι εκείνο το πλάνο, όπου η κάμερα παίρνει θέση την οποία ο άνθρωπος, δεν μπορεί να πάρει ή δεν συνηθίζει να παίρνει στην καθημερινή του ζωή (π.χ. πίσω απο μία φωτιά που καίει).

### 3.5 Γωνίες λήψεις

Σε αυτήν την περίπτωση, εννοούμε το ύψος και την κλίση που θα έχει η μηχανή, σε σχέση με το σημείο ενδιαφέροντος. Στα περισσότερα πλάνα, το ύψος της κάμερας είναι ανάλογο με αυτό του προσώπου που βρίσκεται εκεί σε οποιαδήποτε θέση. Το ύψος της κάμερας, βρίσκεται βαθιά στην αντίληψη που έχουμε για όλη τη μορφή της κάμερας, που το επίπεδο του ματιού μας έγινε συνώνυμο με το κανονικό «νορμάλ» ύψος. Οι κινήσεις της κάμερας, αποτελούν ένα πολύ σημαντικό στοιχείο και είναι πολύ καλά εργαλεία έκφρασης, αρκεί να έχουν τη δυνατότητα να τις κάνουν οι κάμερες, έχοντας καλούς φακούς και βάσεις στήριξης. Οι γωνίες και το ύψος λήψης, αναδεικνύουν τη σχέση που υπάρχει μεταξύ ανθρώπων και αντικειμένων σε μια σκηνή δράσης.

Οι γωνίες της κάμερας είναι:

- Η γωνία λήψης, με θέση, όπου περιγράφει το πλάνο απο πάνω προς τα κάτω είναι **υψηλή γωνία λήψης-πλονζέ**. Η κάμερα βρίσκεται υψηλότερα απο το αντικείμενο που τραβάει. Η θέση πλονζέ χρησιμοποιείται σε πλάνα που κάνει τους ανθρώπους μικρούς, ασήμαντους και αδύναμους ή που βρίσκονται σε κακή ψυχολογική κατάσταση. Η γωνία της κάμερας, μπορεί να γίνει αντιληπτή απο το φόντο ενός πλάνου. Οι υψηλές γωνίες, δείχνουν συνήθως το έδαφος ή το πάτωμα, ενώ οι χαμηλές τον ουρανό ή το ταβάνι.
- Παρέκκλιση της κανονικής θέσης της μηχανής, σε σχέση με το ύψος των ματιών, είναι θέση που περιγράφει το πλάνο απο κάτω προς τα πάνω και αυτό είναι η **χαμηλή γωνία λήψης-contre plongee**. Σε αυτή τη λήψη πλάνου, η μηχανή είναι πιο χαμηλά απο το ύψος των ματιών, σε κλίση προς τα πάνω. Βρίσκεται χαμηλότερα απο το αντικείμενο που τραβάει. Αυτή η γωνία λήψης χρησιμοποιείται για να δοθεί κύρος στο σημείο

ενδιαφέροντος, όταν το πλάνο χρησιμοποιείται ως αντικειμενικό. Η χαμηλή γωνία λήψης, κάνει ένα αντικείμενο να φαίνεται μεγάλο και έναν ηθοποιό εύσωμο και δυνατό. Στη λήψη από χαμηλή γωνία, η παραμόρφωση της προοπτικής, κάνει το θέμα να φαίνεται μεγάλο και να κυριαρχεί στην εικόνα.

- **Στραβή δεξιά ή αριστερά γωνία.** Είναι η θέση εκείνη, όπου η κάμερα, γέρνει δεξιά ή αριστερά και το σημείο ενδιαφέροντος φαίνεται να γέρνει ανάλογα. Η λοξή γωνία, περιλαμβάνει μια πλευρική κλίση της κάμερας. Οι λοξές γωνίες, υποδηλώνουν ένταση, μετάβαση και επικείμενη κίνηση. Οι λοξές γωνίες λήψης δεν χρησιμοποιούνται συχνά, επειδή μπορούν να αποπροσανατολίσουν τον θεατή.
- **Ζουμ.** Είναι όταν αλλάζει η εστιακή απόσταση του φακού μιας κάμερας, χωρίς να μετακινείται όμως η κάμερα. Ζουμ προσέγγισης (zoom in), είναι όταν ο φακός μεταβάλλεται με τέτοιο τρόπο, ώστε να φαίνεται ότι η σκηνή κινείται προς τον θεατή, ενώ ζουμ απομάκρυνσης (zoom out), είναι όταν ο φακός μεταβάλλεται με τέτοιο τρόπο, ώστε να φαίνεται ότι η σκηνή απομακρύνεται από τον θεατή

### 3.6 Κινήσεις κάμερας

Πρέπει πάντα να υπάρχουν στο μυαλό μας, οι βασικές κινήσεις της κάμερας και να προσπαθούμε να αναγάγουμε τη λήψη μία σε μία ή σε συνδυασμό αυτών. Η κίνηση της κάμερας χρησιμοποιήθηκε για να ακολουθεί την δράση και τις πανοραμικές εικόνες. Όταν ανακαλύφθηκε η τηλεόραση η κίνηση της κάμερας έγινε ομαλή και πιο συχνή.

Οι βασικές κινήσεις της κάμερας είναι:

Ø **Πανοραμική κίνηση (pan)** και λήψη της κάμερας, είναι η πιο στοιχειώδης κίνηση της κάμερας και το πλάνο που προκύπτει, είναι γνωστό ως πανοραμικό. Η κάμερα, είναι τοποθετημένη πάνω σε μια σταθερή βάση και κινείται μόνο η κεφαλή της βάσης, δεξιά και αριστερά. Η πανοραμική κίνηση δεξιά (pan right), είναι η στροφή της κάμερας δεξιόστροφα, έτσι ώστε ο φακός να



κατευθύνεται προς τα δεξιά. Ενώ πανοραμική κίνηση αριστερά (pan left), είναι η στροφή της κάμερας αριστερόστροφα, έτσι ώστε ο φακός να κατευθύνεται προς τα αριστερά. Τις περισσότερες φορές, τα πανοραμικά πλάνα έχουν περιγραφικό και υποκειμενικό ρόλο.

- Ø □ Σκοπεύουν, εξερευνώντας έναν χώρο, είτε να μας πληροφορήσουν για τα στοιχεία που τον απαρτίζουν, είτε να μας αποκαλύψουν τον κύκλο ενός βλέμματος κάποιου που κοιτά στον ορίζοντα. Η κίνηση αυτή, πολλές φορές, έχει και εκφραστικό και δραματικό ρόλο, εισάγοντας στοιχείο δράσης κατά τη διάρκεια της αποκάλυψης του πλάνου.
- Ø □ Στο **panning**, η κάμερα ακολουθεί ένα αντικείμενο καθώς αυτό κινείται παράλληλα με τον ορίζοντα της σκηνής και είναι τοποθετημένη πάνω σε βάση που καλείται τρίποδο.
- Ø □ Στο **tilt** που ονομάζεται και βερτικάλε, έχουμε κίνηση της κάμερας από κάτω προς τα πάνω ή και αντίθετα με τη θέση του τρίποδα της κάμερας να παραμένει σταθερή.
- Ø □ **Κίνηση κλίσης (tilt)**, είναι η στροφή της κάμερας προς τα κάτω (tilt down) ή προς τα πάνω (tilt up).
- Ø □ **Καμπύλη κίνηση (arc)**. Είναι η κατευθυντική ή πλευρική κίνηση της κάμερας, δεξιά ή αριστερά, με ελαφρά καμπύλη γύρω από ένα αντικείμενο. Αυτή η καμπύλη κίνηση, χρειάζεται για να αποκαλυφθεί καλύτερα ένα πρόσωπο που βρίσκεται μακριά από την κάμερα ή για να αποκαλυφθεί μια θέα από ένα πρόσωπο που βρίσκεται κοντά στην κάμερα.
- Ø □ Από την θέση **νορμάλ**, η βιντεοσκόπηση του προσώπου, θεωρείται συναισθηματικά αφόρτιστη. Ένα τέτοιο πλάνο μπορεί να είναι αντικείμενο, υποκείμενο ή ψευδοϋποκειμενικό.
- Ø □ Η **κατευθυντική κίνηση (dolly)**, είναι μια κίνηση που γίνεται όχι από σταθερή βάση, αλλά από μια μετακινούμενη βάση με ροδάκια, εκτελώντας κινήσεις δεξιά ή αριστερά, εμπρός ή πίσω και πάνω ή κάτω. Οι κινήσεις αυτές βασίζονται στην κίνηση που εκτελεί το υποστήριγμα μιας βάσης μιας κάμερας και πήρε το όνομά της, από το τέχνασμα που δημιουργεί η κάμερα αυτή. Τα πλάνα με dolly, κινούνται σε καμπύλες, σε σχήματα οκτώ και σε οποιαδήποτε άλλη κατεύθυνση, όπου υπάρχει δυνατότητα να κυλήσουν τα ροδάκια.
- Ø □ **Κατευθυντική προσέγγιση (dolly in)**, είναι η κίνηση της κάμερας προς ένα αντικείμενο, ενώ κατευθυντική απομάκρυνση (dolly out) ή αλλιώς κατευθυντική πίσω (dolly back), είναι η κίνηση της κάμερας σε αντίθετη κατεύθυνση από το αντικείμενο. Μπορεί οι κινήσεις dolly εμπρός και πίσω να φαίνονται στο θεατή σαν κινήσεις zoom, διαφέρουν όμως σημαντικά.

- Ø □ **Κατακόρυφη κίνηση (pedestral).** Με την κάμερα τοποθετημένη σε κάποιον τρίποδα ή βάση στούντιο, γίνεται το κατακόρυφο ανέβασμα ή το κατέβασμα της κάμερας. Η κάμερα τοποθετείται σε διάφορες κατακόρυφες θέσεις και έτσι ο θεατής μπορεί να βλέπει την σκηνή απο ψηλά ή απο χαμηλά.
- Ø **Πλευρική κίνηση (tracking ή trucking),** είναι όταν το πλάνο κινείται δεξιά (truck right) ή αριστερά (truck left). Μετακινείται η βάση της κάμερας, πάνω σε ράγες για να εκτελούνται οι κινήσεις ομαλά. Η πλευρική κίνηση, εκφράζεται και με τον όρο κίνηση παρακολούθησης (tracking), κάτι το οποίο χρησιμοποιείται όταν η κάμερα κινείται ακολουθώντας για παράδειγμα έναν άνθρωπο, με πλευρική κίνηση, κατά μήκος του δρόμου και ο φακός να κατευθύνεται προς το πρόσωπο που παρακολουθείται.
- Ø □ **Πλάγια κίνηση (cant).** Είναι η κίνηση της κάμερας προς τα πλάγια δεξιά ή αριστερά. Με την πλάγια κίνηση, η εικόνα φαίνεται πιο ασταθής και έτσι αυξάνεται η ενέργεια του γεγονότος. Όταν η κίνηση είναι πλάγια δεξιά (cant right), τότε η γραμμή του ορίζοντα γέρνει προς τα κάτω, όπου το ψηλότερο σημείο της, βρίσκεται στο αριστερό μέρος της οθόνης και το χαμηλότερο, στο δεξιό μέρος. Όταν είναι πλάγια αριστερά (cant left) όμως, το αποτέλεσμα είναι αντίθετο. Για να πραγματοποιηθεί πλάγια κίνηση, η κάμερα δεν πρέπει να στηρίζετε σε βάση, αλλά να είναι κάμερα ώμου ή χειρός.
- Ø □ **Κίνηση με γερανό (crane).** Στο άκρο του γερανού, βρίσκεται μια κάμερα. Η κίνηση του γερανού είναι πάνω, κάτω και η κάμερα κινείται ολόκληρη πάνω, κάτω όπως και ο γερανός και δεν αλλάζει η κλίση της, πάνω στην σταθερή βάση. Ο γερανός είναι ένα μεγάλο και ογκώδες μηχάνημα, που ανυψώνει την κάμερα με τον χειριστή της. Η κίνηση με γερανό προς τα πάνω, χρησιμοποιείται για να δώσει τέλος στη σειρά κάποιων σκηνών ή το τέλος κάποιου προγράμματος. Λήψη τέτοιων πλάνων γίνεται συνήθως σε συναυλίες και ποδοσφαιρικούς αγώνες.
- Ø □ **Κίνηση με φορητή κάμερα.** Η κίνηση αυτή, πραγματοποιείται όταν ο χειριστής έχει τοποθετημένη τη μηχανή στον ώμο του και κινείται μέσα στο χώρο της σκηνής. Αυτό το πλάνο δεν είναι σταθερό, γιατί επηρεάζεται απο το βάδισμα του χειριστή. Η φορητή κάμερα στηρίζεται πάνω σε βάσεις που προσαρμόζονται στον ώμο του χειριστή. Εκτελούνται ικανοποιητικά οι κινήσεις δεξιά-αριστερά και πάνω-κάτω. Δεν μπορούν όμως να απορροφήσουν την κίνηση του σώματος, σε περίπτωση βαδίσματος ή τρεξίματος.
- Ø □ **Κίνηση σε βάθρο.** Σε αυτή την περίπτωση, το πλάνο με το βάθρο είναι αυτό που δείχνει η κάμερα, όταν ανυψώνεται ή χαμηλώνει

όλος ο κορμός της. Με την χρησιμοποίηση του βάρους αυτού, μπορούν να εκτελεστούν και οι πανοραμικές κινήσεις.

Ø □ **Κίνηση γλώσσας (tongue).** Είναι η κίνηση της κάμερας, από τα αριστερά προς τα δεξιά ή και αντίθετα. Εάν η σκηνή, δεν έχει μεγάλο εύρος, τότε μπορούμε να προσομοιώσουμε την κίνηση γλώσσας, με κάμερα χειρός, μετακινώντας την, δεξιά προς αριστερά και αντίθετα. Ακόμα όμως και μεγάλο εύρος να έχει η σκηνή, η κίνηση της γλώσσας πρέπει να γίνεται με μεγάλο γερανό.

Ø □ **Κίνηση με steadicam.** Είναι ένα γυροσκοπικό τέχνασμα, που ισορροπεί και κρέμεται με ιμάντα στο σώμα του χειριστή. Είναι σαν ένα ειδικό γιλέκο που απορροφάει τον κραδασμό του ανθρώπινου σώματος και επιτρέπει την καταγραφή μιας εικόνας που δεν έχει κανένα κούνημα. Η κίνηση με το σύστημα αυτό, είναι σταθερή και χρησιμοποιείται όταν χρειαζόμαστε μια ομαλή κίνηση και δεν έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε ράγες για dolly.

### 3.7 Είδη γωνιών λήψεις

Υπάρχουν έξι βασικές γωνίες λήψης:

1. Το «**βλέμμα του πουλιού**», είναι η πιο αποπροσανατολιστική γωνία από όλες, επειδή περιλαμβάνει μία σκηνή τραβηγμένη ακριβώς πάνω από το κεφάλι του ηθοποιού. Αυτή η γωνία λήψης, μπορεί να είναι πολύ εκφραστική. Στην ουσία, το «βλέμμα του πουλιού» είναι πλάνο που μας επιτρέπει να περιπτάμεθα πάνω από μία σκηνή όπως οι παντοδύναμοι θεοί. Οι φωτογραφημένοι άνθρωποι φαίνονται σαν μυρμήγκια και ασήμαντοι.

2. Η **ψηλή γωνία**. Συνήθως τα πλάνα με ψηλές γωνίες λήψης, δεν είναι τόσο ακραία και γι' αυτό το λόγο δεν είναι τόσο αποπροσανατολιστικά. Η κάμερα είναι τοποθετημένη πάνω σε γερανό, ή σε κάποιες ψηλές φυσικές τοποθεσίες, αλλά η αίσθηση της παντοδυναμίας του κοινού δεν είναι υπερβολική. Οι υψηλές γωνίες λήψης, δίνουν στο θεατή μία αίσθηση γενικής εποπτείας, αλλά δεν υπονοούν απαραίτητα τη μοίρα ή το πεπρωμένο. Όσον αφορά το φωτογραφημένο αντικείμενο, οι ψηλές γωνίες, μειώνουν το ανάστημα των αντικειμένων, και συνήθως περιλαμβάνουν το έδαφος ή το

πάτωμα σαν φόντο. Η κίνηση επιβραδύνεται: Αυτή η γωνία λήψης τείνει να είναι αναποτελεσματική, για τη μετάδοση της αίσθησης της ταχύτητας και χρήσιμη για την υποδήλωση βαριεστημάρας.

Η σπουδαιότητα του σκηνικού ή του περιβάλλοντος αυξάνεται: Το περιβάλλον συχνά φαίνεται να καταπίνει τους ανθρώπους.

Οι υψηλές γωνίες λήψης, μειώνουν τη σημασία του αντικειμένου. Ένα πρόσωπο φωτογραφημένο από ψηλά φαίνεται ακίνδυνο και ασήμαντο. Αυτή η γωνία είναι επίσης αποτελεσματική, για τη μετάδοση της αυτοπεριφρόνησης ενός χαρακτήρα. Οι υψηλές γωνίες, τείνουν να υποδηλώνουν παγίδευση ή αδυναμία.

3. Το **πλάνο στο ύψος του ματιού** μας, μας επιτρέπει να διαμορφώσουμε τις ιδέες μας, γύρω από το τι είδους άνθρωποι μας παρουσιάζονται. Τέτοια πλάνα είναι πολύ παραπλανητικά και δεσμευτικά και η κάμερα διατηρείται σε ουδέτερη και απαθή θέση.

4. Η **χαμηλή γωνία λήψης**, έχει το αντίθετο αποτέλεσμα από την ψηλή. Οι χαμηλές γωνίες λήψης, αυξάνουν το ανάστημα και έτσι είναι χρήσιμες για την υποδήλωση καθετότητας. Πιο πρακτικά, αυξάνουν το ανάστημα ενός κοντού ηθοποιού. Η κίνηση επιταχύνεται, και ιδιαίτερα στις σκηνές βίας, οι χαμηλές γωνίες λήψης αιχμαλωτίζουν μία αίσθηση σύγχυσης.

5. Το περιβάλλον είναι συνήθως ελαχιστοποιημένο στις χαμηλές γωνίες, και συχνά ο ουρανός ή το ταβάνι είναι το μόνο φόντο. Ψυχολογικά, οι χαμηλές γωνίες εντείνουν τη σπουδαιότητα του θέματος. Η φιγούρα δεσπάζει απειλητικά πάνω στον θεατή, ο οποίος αισθάνεται ανασφαλής και κυριαρχημένος. Ένα πρόσωπο τραβηγμένο από κάτω εμπνέει φόβο, δέος, και σεβασμό. Γι' αυτό το λόγο, οι χαμηλές γωνίες λήψης, χρησιμοποιούνται συχνά στα προπαγανδιστικά φιλμ ή στις σκηνές που περιγράφουν ηρωισμό. Όταν μία υπερβολικά χαμηλή γωνία, συνδυάζεται με έναν παραμορφωτικό της προοπτικής του κάδρου ευρυγώνιο φακό, ο χαρακτήρας μπορεί να φανεί απειλητικός, επειδή δεσπάζει πάνω από την κάμερα και πάνω από εμάς, όπως ένας πανύψηλος γίγαντας.

6. Η **λοξή γωνία**, περιλαμβάνει μία πλευρική κλίση της κάμερας. Όταν η εικόνα προβάλλεται, ο ορίζοντας είναι λοξός. Ένας άντρας φωτογραφημένος με μία λοξή γωνία, θα φαίνεται σαν να πρόκειται να πέσει προς μία πλευρά. Αυτή η γωνία, μερικές φορές, χρησιμοποιείται για υποκειμενικά πλάνα, για να υποδηλώσει για παράδειγμα την έλλειψη ισορροπίας ενός μεθυσμένου. Ψυχολογικά, οι λοξές γωνίες, υποδηλώνουν ένταση, μετάβαση, και επικείμενη κίνηση. Οι φυσικές

οριζόντιες και κάθετες γραμμές μιας σκηνής, μετατρέπονται σε ασταθείς διαγώνιες. Οι λοξές γωνίες λήψης δεν χρησιμοποιούνται συχνά, επειδή μπορούν να αποπροσανατολίσουν το θεατή. Στις σκηνές που αποδίδεται βία, ωστόσο, μπορούν να είναι αποτελεσματικές, στην ακριβή σύλληψη αυτής της αίσθησης, της οπτικής ανησυχίας.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Παραγωγή Βίντεο-Βασικές Αρχές & Τεχνικές, Herbert Zettl, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»

### 3.8 Συντελεστές παραγωγής

Πρόκειται για εξειδικευμένους τεχνικούς, που στον τομέα του ο καθένας, δείχνει τις ικανότητές του. Πίσω από κάθε μεγάλη παραγωγή, υπάρχει πάντα μια καταπληκτική ομάδα.

Συντελεστές μιας παραγωγής είναι:

**Ο σκηνοθέτης:** Είναι υπεύθυνος για όλη την παραγωγή από την δημιουργία μέχρι και το αποτέλεσμα μιας παραγωγής. Εκείνος επιλέγει και συντονίζει τους ανθρώπους που λαμβάνουν μέρος στην παραγωγή, είτε αυτοί είναι ηθοποιοί είτε είναι τεχνικοί. Μετατρέπει τον γραπτό κείμενο σε οπτικά και ακουστικά είδωλα και προτείνει τον βασικό τύπο παραγωγής. Ο σκηνοθέτης έχει τον έλεγχο των οικονομικών και δίνει τον καλύτερο εαυτό του, για μια ποιοτική παραγωγή. Πρέπει να συνεργάζεται με το προσωπικό και να παίρνει αποφάσεις. Σε μικρές εταιρείες παραγωγής, ο σκηνοθέτης λειτουργεί ως συγγραφέας και παραγωγός ταυτόχρονα.

**Ο ντεκορατέρ:** Είναι ένας βασικός συντελεστής, που φροντίζει για την αισθητική του πλάνου, μετατρέποντας τον χώρο(ντεκόρ), σύμφωνα με τις ανάγκες της παραγωγής.

**Οι τεχνίτες σκηνικών:** Είναι αυτοί που κατασκευάζουν το ντεκόρ του χώρου, σύμφωνα με τις υποδείξεις του ντεκορατέρ.

**Ο ενδυματολόγος:** Είναι ο συντελεστής, που φροντίζει για την κατασκευή των ρούχων που θα φοράνε οι ηθοποιοί και οι κομπάρσοι. Πρέπει πάντα να είναι ακριβής στον τρόπο ένδυσης της συγκεκριμένης εποχής, στην οποία αναφέρεται η παραγωγή.

**Ο κάμεραμαν ή οπερατέρ:** Είναι ο χειριστής της κάμερας, επομένως πρέπει να έχει γνώση του αντικειμένου, αλλά και όλων των εξαρτημάτων που το αποτελούν, όπως είναι οι φακοί, τα φίλτρα κ.τ.λ.

**Οι ηλεκτρολόγοι:** Είναι οι τεχνικοί, που τοποθετούν τα φώτα. Πρέπει όμως, αυτό να γίνεται με σωστό τρόπο, ώστε να μην εμπίπτουν στο οπτικό πεδίο της κάμερας.

**Ο διευθυντής παραγωγής:** Είναι υπεύθυνος για τα οικονομικά της παραγωγής, είτε αυτό είναι, οι αμοιβές των συντελεστών, είτε προμήθειες που χρειάζονται για την παραγωγή, είτε οικονομικές συμφωνίες με τα πλατό. Είναι υπεύθυνος για την ολοκλήρωση των στόχων του έργου, στα πλαίσια του προβλεπόμενου προϋπολογισμού και χρόνου.

Γενικά, ο διευθυντής παραγωγής, είναι υπεύθυνος για την ιδέα, τις προσλήψεις, τα οικονομικά και τον συντονισμό όλων των δραστηριοτήτων της παραγωγής.

**Ο ηχολήπτης:** Είναι ο τεχνικός για τον ήχο κάθε πλάνου. Είναι υπεύθυνος για την ποιότητα και την πιστότητα του ήχου, που ζωντανεύει την εικόνα, με την βοήθεια βέβαια ενός άριστου εξοπλισμού. Είναι υπεύθυνος για την τοποθέτηση μικροφώνων στις σωστές θέσεις, για την δημιουργία ηχητικών εφέ και για την μείξη ήχου, μουσικής και διαλόγων.

**Οι μακιγιέρ:** Είναι έμπειροι και εξειδικευμένοι μακιγιέρ, που φροντίζουν τα πρόσωπα των ηθοποιών και είναι ικανοί να αποδώσουν και ένα άλλο είδος μακιγιάζ, με αλλοιώσεις στο πρόσωπο και στο σώμα, όπως είναι οι ουλές κ.τ.λ.

**Ο κομμωτής:** Είναι αυτός που φροντίζει την κόμμωση των ηθοποιών, σύμφωνα με τις ανάγκες των ρόλων.

**Ο φροντιστής:** Είναι ο συντελεστής εκείνος, που φροντίζει για να βρεθούν καταλύματα, τροφή και στέγη για το συνεργείο των τεχνικών και των ηθοποιών, κυρίως όταν η παραγωγή γίνεται σε χώρους εκτός έδρας και μακριά από τα πλατό.

**Ο φωτογράφος:** Είναι εκείνος που φωτογραφίζει στιγμιότυπα, κατά την διάρκεια της παραγωγής.

**Ο διευθυντής φωτογραφίας:** Είναι υπεύθυνος για την ποιότητα της φωτογραφίας. Συνήθως είναι και χειριστής κάμερας, όταν χρειάζεται μία επιπλέον κάμερα, για να υπάρχει λήψη και από διαφορετική γωνία ή σε περίπτωση που κάποιος κάμεραμαν δυσκολεύεται να την χειριστεί.

**Ο μοντέρ:** Είναι ο άνθρωπος που έχει αναλάβει όλη την διαδικασία, που απαιτεί το μοντάζ της παραγωγής, με επαρκή κατάρτιση στην τεχνική του Μοντάζ. Η δουλειά του, είναι το φιμάρισμα της παραγωγής, η επένδυση της παραγωγής με τους κατάλληλους ήχους και μουσική και με τα κατάλληλα εφέ. Ο μοντέρ είναι ο συναρμολογητής των πλάνων, για να δίνεται η αίσθηση της συνέχειας σε μια παραγωγή.<sup>5</sup>

5\* Τηλεοπτική Παραγωγή 2 –Άνθρωπος, Τεχνική διαδικασία, Herbert Zettl , Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΣΤΑΔΙΟ ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ**

### **4.1. Εισαγωγή**

Η μετά-παραγωγή, μπορεί να είναι και το πιο σημαντικό μέρος της δημιουργίας ενός βίντεο.

Σε αυτό το στάδιο, γίνεται η μεταφορά του υλικού (βίντεο και ήχος), σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, για την επεξεργασία και την τελειοποίηση της μορφής του ντοκιμαντέρ. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται μοντάζ και περιλαμβάνει την πρόσθεση γραφικών, την μείξη ήχου και τα ειδικά εφέ. Στο στάδιο αυτό της μετά-παραγωγής, το υλικό της κινηματογράφησης αποκτά λογική αφηγηματική συνέχεια και οριστική μορφή. Οι τεχνικές της μετά-παραγωγής, παρέχουν την δυνατότητα σε εμάς, να προσθέσουμε τίτλους ή γραφικά, μουσική ή και κάποια ειδικά εφέ στο βίντεο μας. Στην μετά-παραγωγή, επιλέγονται τα καλύτερα τμήματα ενός προγράμματος και βελτιώνεται η ποιότητα εικόνας και ήχου. Η εμπειρία δείχνει, πως κατά τη διάρκεια της μετα-παραγωγής υπάρχει μεγάλο πεδίο εισαγωγής νέων ιδεών, μέχρι το σημείο που μπορούμε να μιλήσουμε για εκ νέου σεναριακή προσέγγιση. Είναι συνεπώς ένα εξίσου δημιουργικό στάδιο της συνολικής παραγωγής.

### **4.2 Καταγραφή βίντεο (Capturing)**

Η ψηφιακή καταγραφή Video (capturing), είναι η διαδικασία μεταφοράς της πληροφορίας από την κάμερα στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή, ψηφιακά, μέσω ενός ειδικού software. Σε αυτή την περίπτωση, χρησιμοποιήθηκε ένα laptop και το software Adobe Premiere Pro CS 6. Η μεταφορά της πληροφορίας (βίντεο και ήχος), έγινε μέσω κάρτας μνήμης της βιντεοκάμερας. Η αποθήκευση έγινε σε εξωτερικό σκληρό δίσκο, σε ασυμπίεστη μορφή «.avi».

Το υλικό αντιγράφηκε και σε δεύτερο σκληρό δίσκο, για ασφάλεια (back up).



### 4.3 Σπικάζ (Speakage)

Το σπικάζ, είναι η αφήγηση που συνοδεύει, όχι υποχρεωτικά βέβαια, μία ταινία ντοκιμαντέρ. Είναι από τα σημαντικότερα ηχητικά εργαλεία της μετά-παραγωγής ενός ντοκιμαντέρ. Μπορεί να είναι ένα κείμενο γραμμένο και εκφωνημένο από έναν ηθοποιό ή ένα προσωπικό σχόλιο του σκηνοθέτη.

Υπάρχουν και οι περιπτώσεις, που μιλούν κατευθείαν οι πρωταγωνιστές της ταινίας, χωρίς κείμενο. Το σπικάζ, δίνει τη δυνατότητα στους δημιουργούς να τεκμηριώσουν τις θέσεις τους ή να παραθέσουν σχόλια. Πρόκειται για τη δυνατότητα διήγησης μιας παράλληλης ιστορίας μέσα από τη ματιά του δημιουργού, που δεν σχολιάζει άμεσα αυτά που έχουν κινηματογραφηθεί και προβάλλονται, αλλά κάποιες άλλες πτυχές που δεν είναι εμφανείς. Το ύφος του σπικάζ, είναι καθοριστικό για το ύφος ολόκληρης της ταινίας. Αυτό είναι που δίνει ύφος και περισσότερες πληροφορίες, πέρα από αυτές των συνεντεύξεων.

Δεν υπάρχουν στερεότυπα, που πρέπει να τηρηθούν στη δημιουργία του σπικάζ. Πολλές φορές γίνεται ο κεντρικός άξονας σύνδεσης των πλάνων, με αποτέλεσμα ο σκηνοθέτης εξουσιαστικά, να καθοδηγεί τον θεατή, στον τρόπο ερμηνείας των εικόνων.

Ακόμη και η εικόνα, μπορεί να είναι φορέας πληροφορίας, συναισθημάτων, περιγραφών, στοχασμού και ιδεών.

Μπορεί να είναι επίσης και εντελώς αποστασιωποιημένο, εσωστρεφές, εξωστρεφές, πεζό, θαυμαστικό, ειρωνικό, αστείο, φλύαρο, επιβλητικό, διακριτικό, τα πάντα.

Αρκεί βέβαια, να εξυπηρετεί το σύνολο της ταινίας με αυθεντικότητα και ειλικρίνεια, όπως κάθε τί μέσα σε αυτήν. Η ποιότητα του ήχου σε αυτό το στάδιο είναι πολύ σημαντική. Ο τρόπος που θα αποδοθεί το κείμενο από τον εκφωνητή θα προσδώσει στο έργο, ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της ταυτότητας και της αισθητικής του και είναι δουλειά του σκηνοθέτη-δημιουργού να διευθύνει τον αφηγητή ώστε να μπορέσει να αποδώσει στην ταινία, το ύφος που έχει οραματιστεί.

### 4.4 Εισαγωγή τίτλων

Οι τίτλοι που εισάγονται σε μια ταινία ή σε ένα ντοκιμαντέρ, εκτός του ότι είναι απαραίτητοι, ως προς την αναγκαιότητα της επεξήγησης, αποτελούν πολλές φορές στοιχείο που συμπληρώνει την γενικότερη

αισθητική του έργου και υποβάλει το θεατή στο επιθυμητό κλίμα. Η λειτουργία των τίτλων στο Adobe Premiere, επιδέχεται επιλογή της γραμματοσειράς και του χρώματος των γραμμάτων, μέχρι την κίνηση των τίτλων και τελικά τη χρήση τους, ως αρχεία εικόνας, που αξιοποιούνται με πολλούς τρόπους.

Υπάρχουν οι τίτλοι αρχής και τέλους, αλλά και οι ενδιάμεσοι τίτλοι που σηματοδοτούν το πέρασμα από τη μία ενότητα στην άλλη, αλλά και οι τίτλοι που δίνουν πληροφορίες παράλληλα με την εικόνα, όπως είναι για παράδειγμα τα ονόματα των ανθρώπων που μιλούν.

Οι τίτλοι αυτοί, έχουν την δυνατότητα να κινούνται από το κάτω μέρος της οθόνης προς τα πάνω και αυτή η κίνηση ονομάζεται ολίσθηση (scrolling), αλλά και κατά μήκος της οθόνης και αυτή η κίνηση καλείται έρπυση (crawl).

Εκείνοι οι τίτλοι που εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης στο τέλος ενός προγράμματος, είναι οι τίτλοι συμμετοχής.

Μπορούμε επίσης, να ρυθμίσουμε τους τίτλους, να περιστρέφονται, να αναπηδούν ή να ρυθμίζουν την εστίασή τους, μέσω κίνησης.

Οι τίτλοι θα πρέπει να έχουν ένα ικανοποιητικό μέγεθος γραμματοσειράς, για να είναι ευανάγνωστοι και να μπορούν να διαβαστούν από κάποια απόσταση.

## **4.5 Μοντάζ**

Η οργάνωση του υλικού των σκηνών που γυρίστηκαν και η σύνδεσή τους σε ένα ενιαίο σύνολο, την ονομάζουμε μοντάζ. Η οριστική διάταξη και διαμόρφωση αυτού του υλικού, οπτικού και ηχητικού, δημιουργεί μια αυτονομία χώρου και χρόνου, τον λεγόμενο φιλικό χώρο και χρόνο. Η διαδικασία εμφάνισης και οριστικοποίησής τους, γίνεται με τη συνδεσμολογία των πλάνων.

Δεν αρκούν μόνο τα ωραία καλογυρισμένα και καλοφωτισμένα πλάνα, αλλά για να αποκτήσουν νόημα και ενότητα, πρέπει να αντιπαρατίθενται με άλλα πλάνα και να υπάρχει διάρθρωση σε μια συντεταγμένη αλληλουχία ήχων και εικόνων. Το «δέσιμο» του ενός πλάνου με το προηγούμενο και το επόμενο, δημιουργεί σχέσεις αλληλεξάρτησης μεταξύ τους, παράγει οπτικούς και ηχητικούς, νοηματικούς και εκφραστικούς συνδυασμούς, που διαμορφώνουν τη δομή και το ύφος του έργου. Χάρη στο μοντάζ, το ολοκληρωμένο φιλμ αποκτά καθαρότητα και εκφραστική ολοκλήρωση. Η αλληλοδιαδοχή των εικόνων γίνεται με βάση τη θεματική, δραματική συγκρότηση της ιστορίας, με τελικό στόχο την υλοποίηση μιας αισθητικής αντίληψης.

Η μορφή ενός ντοκιμαντέρ, μπορεί να αλλάξει ακόμα και στη διαδικασία του μοντάζ. Ο συγχρονισμός του ήχου και του σπικάζ, η

πρόσθεση μουσικής και η επιλογή των πλάνων από τις συνεντεύξεις, καθώς και τα υπόλοιπα γυρίσματα, έδωσαν το τελικό ύφος και τη μορφή στο ντοκιμαντέρ.

Το αποτέλεσμα ήταν ένα ενιαίο ασυμπίεστο βίντεο των περίπου 30 λεπτών της μορφής «.avi».

#### **4.6 Εξαγωγή ταινίας**

Για την τελική παραγωγή του βίντεο υπάρχει η διαδικασία του “Export” όπου μπορούμε να επιλέξουμε όνομα αρχείου, σημείο αποθήκευσης και να ορίσουμε τις ρυθμίσεις του τελικού βίντεο. Το Adobe Premiere Pro προτείνει πολλά πρότυπα προ-αποθηκευμένων ρυθμίσεων.

Αφού ολοκληρωθεί το έργο μας, υπάρχουν πολλές επιλογές για την εξαγωγή του, σε μία τελική μορφή. Έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε μόνο το βίντεο ή μόνο τον ήχο, ή και ολόκληρο το έργο, δηλαδή με βίντεο και ήχο για να κάνουμε εξαγωγή. Μπορούμε επίσης να κάνουμε εξαγωγή και ένα μεμονωμένο καρέ ή μία σειρά απο καρέ ή και μία ολόκληρη αλληλουχία πλάνων.

Η εξαγωγή ενός βίντεο, μπορεί να γίνει απο το μενού “File- Export”, εφόσον είναι επιλεγμένο το Διάγραμμα Γραμμής Χρόνου, δηλαδή το Timeline, διότι αν δεν είναι δεν θα εμφανιστεί διαθέσιμη η εντολή Export στο μενού File.

Όταν επιλέξουμε την εντολή Export, εμφανίζεται δίπλα μία λίστα με κάποιες επιλογές. Πρέπει να επιλέξουμε εκείνη την οποία θέλουμε.<sup>6</sup>

<sup>6</sup>\*Ο κόσμος της τεχνολογίας 4- Σχεδιασμός και Παραγωγή Προγράμματος για Ραδιόφωνο, Βίντεο, Τηλεόραση, Brad Thode & Terry Thode, Εκδοτικός όμιλος «ΙΩΝ», Μακεδονικές Εκδόσεις

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΜΟΝΤΑΖ

## 5.1 Εισαγωγή

Το μοντάζ είναι τέχνη και επιστήμη ταυτόχρονα. Είναι η καρδιά της τέχνης του video. Όταν μιλάμε για μοντάζ, αναφερόμαστε στη σειρά και στη διάρκεια των πλάνων μιας ταινίας που καθορίζει και το ενδιαφέρον του θεατή για το θέμα. Το μέρος της τέχνης περιλαμβάνει τη στρατηγική χρήση των πληροφοριών για να ξεγελαστεί το αισθητήριο σύστημα, ενώ το μέρος της επιστήμης περιλαμβάνει την πλήρη κατανόηση για το πώς τα οπτικοακουστικά αισθητήρια μέρη του σώματος και του εγκεφάλου μας, αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω μας.

Το μοντάζ είναι το πιο δυνατό στοιχείο της τηλεοπτικής μορφής. Δεν είναι ένα στατικό φαινόμενο, αλλά αλλάζει σύμφωνα με τις τεχνολογικές προόδους, τις αισθητικές μόδες και τις οικονομικές συντεταγμένες. Είναι ένα από τα βασικά εκφραστικά μέσα που δημιουργεί αυτή την ποιότητα σχέσης και επικοινωνίας θεάματος και θεατή, κάτι που γίνεται με τις μοναδικές δυνατότητες και ιδιότητές του. Με το μοντάζ μπορούμε να συγκεντρώσουμε το υλικό σε κάποια διαδοχική σειρά, να συγκεντρώσουμε πλάνα για να μας δώσουν το επιθυμητό μήνυμα και να διορθώσουμε τα λάθη κόβοντάς τα ή καλύπτοντάς τα με άλλο υλικό. Ο μοντέρ, μπορεί να φτιάξει μια ιστορία δημιουργώντας ένα ελκυστικό σύνολο από μια σειρά γυρισμάτων, να ρέει ομαλά μια παρουσίαση αφαιρώντας μερικά δευτερόλεπτα και καλύπτοντάς τα με άλλο πλάνο και να μεταδώσει ένα μήνυμα που θα έχει έντονη επίδραση στο κοινό.

Το Μοντάζ, είναι μια μέθοδος έκφρασης και ενόρασης του σκηνοθέτη και των Ιδεών του.

Οι τεχνικές του μοντάζ έχουν ως σκοπό να αναδείξουν τα εκφραστικά στοιχεία που υπάρχουν μέσα στα πλάνα και τις σκηνές που έχουν γυριστεί.

## 5.2 Βίντεο Μοντάζ

Το μοντάζ είναι η τέχνη της κίνησης και του ρυθμού στην εναλλαγή των πλάνων, η τέχνη της συναρμολόγησης των εικόνων και της ταύτισης στα πλάνα λόγου και μουσικής. Είναι η επιλογή κάποιων τμημάτων ενός γεγονότος και η τοποθέτησή τους στη σωστή σειρά. Το μοντάζ είναι αυτό που αναλαμβάνει ώστε τα πλάνα να αποκτούν νόημα και ενότητα και να υπάρχει διάρθρωση σε μια συντεταγμένη αλληλουχία ήχων και εικόνων, γιατί δεν αρκούν μόνο τα ωραία καλογουρισμένα και καλοφωτισμένα πλάνα. Το μοντάζ γίνεται για να αποκτήσει το θέμα σαφήνεια και να μπορεί να επιδρά στους θεατές. Μέσω του μοντάζ αφαιρείται ο περιττός χώρος και χρόνος, γιατί αποτελεί μια συνθετική διαδικασία τεμαχισμού τους, που γίνεται σε ένα βαθμό στο γύρισμα και ολοκληρώνεται έτσι στο μοντάζ.

Αυτό που γίνεται κατά τη διάρκεια του μοντάζ στην μεταπαραγωγή, είναι μιας άλλης μορφής σκηνοθεσία, εφόσον ο μοντέρ μπορεί και ενώνει, διακόπτει, επανατοποθετεί, καταργεί και επαναδημιουργεί τη ροή που προκύπτει από το σενάριο και τη βιντεοσκόπηση.

Μέσω του μοντάζ, η αρχική μορφή του υλικού διαφοροποιείται, πράγμα που είναι φυσικό, διότι δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί αυτούσιο υλικό έτσι όπως γυρίστηκε, αλλά θα πρέπει να υποστεί κάποια μικρή ή μεγάλη επεξεργασία.

Η πιο απλή διαδικασία μοντάζ που μπορεί να γίνει, είναι η αφαίρεση κάποιων ανεπιθύμητων σκηνών ή το κόψιμο αυτών. Το μοντάζ διαφέρει κάθε φορά, ανάλογα με το πρόγραμμα που θα μεταδοθεί.<sup>7</sup>

<sup>7</sup>\*Πραγματεία για το Μοντάζ-Τάκης Δαυλόπουλος -Έκδοση Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών, Αθήνα 1985

## 5.3 Στόχοι του Μοντάζ

Υπάρχουν πάρα πολλοί λόγοι για να κάνουμε μοντάζ σε ένα βίντεο. Κάποιοι από αυτούς είναι:

- Η Συγκέντρωση υλικού σε διαδοχική σειρά, εφόσον τα γυρίσματα τις πιο πολλές φορές γίνονται εκτός σειράς.
- Ο Περιορισμός κάποιων συμβάντων, εφόσον κατά την εγγραφή ενός προγράμματος πολλές φορές έχουμε περιγραφή γεγονότων με λεπτομέρεια, που πιθανόν να είναι περιττός χρόνος. Έτσι μειώνεται το συνολικό μήκος ενός τμήματος του υλικού, διότι υπάρχει περίπτωση να χαθεί η ουσία του θέματος και να αναδεικνύονται άσκοπες επαναλήψεις πλάνων. Γι' αυτό πρέπει να επιλεγθεί το κατάλληλο

διαθέσιμο υλικό. Στο μοντάζ, ο μοντέρ μπορεί να αφαιρέσει κάποια λεπτά ή δευτερόλεπτα από την εγγραφή, για να καλύψει με κάποια άλλα πλάνα, για μια πιο ομαλή παρουσίαση.

- Η Διόρθωση και αφαίρεση ανεπιθύμητου υλικού. Αυτό είναι ένα από τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι μοντέρ στις μονάδες μοντάζ και προκύπτουν στην παραγωγική διαδικασία, όπως είναι οι κακοί φωτισμοί και οι κακές ηχοληπτικές λήψεις. Πρόβλημα επίσης υπάρχει και στην προσαρμογή ανόμοιων χρωμάτων. Το μοντάζ που γίνεται για την διόρθωση των λαθών της παραγωγής, μπορεί να θεωρηθεί ως μια από τις πιο δύσκολες και χρονοβόρες δραστηριότητες της μεταπαραγωγής.
- Η Δόμηση, όπου είναι το πιο ευχάριστο κομμάτι στη διαδικασία του μοντάζ. Η δόμηση, γίνεται συνδυάζοντας τα διάφορα ελκυστικά πλάνα των γυρισμάτων και έτσι φτιάχνεται μια ιστορία, μεταδίδοντας συγχρόνως κάποιο νόημα και ασκώντας έντονη επίδραση και ένταση στο κοινό.

## 5.4 Στοιχεία Μοντάζ

Τα βασικά συστατικά στοιχεία του μοντάζ, πρέπει να ακολουθούν μια ανάλογη σειρά για να μπορεί ο θεατής να αντιλαμβάνεται αμέσως αυτό που ο σκηνοθέτης ή γενικότερα ο δημιουργός θέλει να πει. Η σειρά αυτή ολοκληρώνεται στη διαδικασία του μοντάζ, δίνοντας το αφηγηματικό ύφος μιας ταινίας ή ενός τηλεοπτικού συμβάντος. Τα βασικά συστατικά στοιχεία ενός συμβάντος ή καλύτερα ενός τηλεοπτικού προγράμματος, είναι:

### 1. Το πλάνο

Είναι το μικρό χρονικά ή μεγάλου μήκους τράβηγμα της μηχανής λήψης, στην οποία καταγράφεται ο αντικειμενικός κόσμος από τη στιγμή που πατήσουμε τον διακόπτη εγγραφής, ως την στιγμή που απενεργοποιήσουμε την εγγραφή. Κάθε πλάνο αποτελείται από στατικές εικόνες (frame-καρέ), βαλμένες στη σειρά και καταγράφει μια οπτικοακουστική φράση, που σε συνδυασμό με τις υπόλοιπες, θα συνδέσει το βιντεοσκοπημένο μας αφήγημα. Το πλάνο, σε ότι αφορά το χώρο, μπορεί να ολοκληρώνεται στον ίδιο χώρο ή και σε διαφορετικούς χώρους.

### 2. Το κάδρο

Είναι κάθε μία από τις εικόνες που συγκροτούν μία εικόνα σε ένα δευτερόλεπτο. Είναι η μικρότερη κατά πλάτος οπτική ενότητα. Το κάδρο στην κινούμενη εικόνα είναι πάντα σε διαρκή μεταβολή. Κάθε φορά όμως που η κάμερα και το θέμα που παρουσιάζει είναι ακίνητα, τότε έχουμε ένα διαφορετικό κάδρο. Το κάδρο είναι σαν μια φωτογραφία ή σαν ένας ζωγραφικός πίνακας. Στην καλλιτεχνική

γλώσσα όμως, κάδρο εννοούμε το οπτικό περιεχόμενο του πλάνου. Την διαδικασία δηλαδή της σύνθεσης και οργάνωσης του περιεχομένου του κάδρου με την χρήση της οπτικοακουστικής τεχνολογίας και την αξιοποίηση των τεχνικών.

### **3.Η σκηνή**

Αποτελεί το μικρότερο κομμάτι μιας αφηγηματικής πράξης και αποτελείται από ένα σύνολο πλάνων που διαδραματίζονται στον ίδιο τόπο και χρόνο. Είναι μία δράση μέσα σε καθορισμένο τοπικά αλλά και χρονικά σκηνογραφικό περιβάλλον.<sup>65</sup> Μπορεί να αποτελείται από ένα ή και περισσότερα πλάνα.

### **4.Το σεκάνς ή σίκουενς**

Είναι μία ακολουθία σκηνών, που δημιουργούν ένα αφηγηματικό σύνολο. Είναι η μεγαλύτερη κατά πλάτος αφηγηματική ενότητα. Στην διάρκειά της, ενώνεται μία εξωτερική ή εσωτερική δράση, ή ένας πλήρης συναισθηματικός ή ψυχολογικός κύκλος, ανεξάρτητα από το χρόνο και το χώρο όπου εκτυλίσσεται. Αποτελεί μία σειρά από πλάνα, που δένονται νοηματικά μεταξύ τους ακόμη κι αν αυτά δεν συγκροτούν μια σκηνή. Τα πλάνα θα ενωθούν μεταξύ τους, για να συνδέσουν τις σκηνές που με τη σειρά τους θα συνδέσουν τις σεκάνς, για να προκύψει το τελειωμένο έργο που είναι η αφήγηση μιας ιστορίας, που θα οργανωθεί στο μοντάζ.

Εν κατακλείδι, η σκηνή και η σεκάνς ή σίκουενς αφορούν την αρχιτεκτονική του σεναρίου, ενώ το πλάνο και το κάδρο, την κινηματογραφική-τηλεοπτική αρχιτεκτονική λήψη.

Πολλές φορές, δύο οπτικές ενότητες και σε ελάχιστες περιπτώσεις τρεις οπτικές ενότητες, συμπίπτουν κατά πλάτος, χωρίς να πάνε να διατηρούν τα χαρακτηριστικά τους.

Οι ενότητες σκηνή-πλάνο, συμπίπτουν όταν η κάμερα από την έναρξη της λειτουργίας της, παρακολουθεί αδιάκοπα τη δράση, μέχρι να ολοκληρωθεί ακόμη κι αν εκτυλίσσεται σε διαφορετικούς χώρους.

Οι ενότητες πλάνο-κάδρο, συμπίπτουν όταν η κάμερα και το θέμα είναι ακίνητα.

Είναι απαραίτητο να αναφερθεί το γεγονός, ότι η σεκάνς ή σίκουενς περιέχει σκηνές. Η σκηνή περιέχει πλάνα και τα πλάνα περιέχουν κάδρα. Ένα πλάνο περιέχει ένα ή περισσότερα κάδρα. Ποτέ όμως ένα κάδρο δεν μπορεί να περιέχει περισσότερα από ένα πλάνο.

## **5.5 Τύποι Μοντάζ**

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι για να επεξεργαστούμε ένα βίντεο.

Κάθε μέθοδος έχει και τα υπέρ της και τα κατά της.

### **Αφηγηματικό ή οριζόντιο μοντάζ**

Αυτός ο τύπος Μοντάζ, γεννήθηκε τη στιγμή που η κάμερα εγκατέλειψε την ακινησία της και την θεατρική οπτική της και άρχισε να κινείται ελεύθερα προς κάθε κατεύθυνση. Το Αφηγηματικό Μοντάζ, είναι απλό και εύκολο στην μεθοδολογία του. Είναι κατανοητό και εξυπηρετεί πολλούς παραγωγούς του κινηματογράφου.

### **Γραμμικά και μη γραμμικά συστήματα μοντάζ**

Σε αυτόν τον τύπο μοντάζ, έχουμε μια γραμμική διαδικασία, διότι για να υπάρξει πρόσβαση σε κάποιο καρέ, πρέπει να περιμένουμε την αναπαραγωγή όλων των προηγούμενων. Οι εγγραφές και οι διαγραφές της εικόνας, γίνονται πάνω στην ταινία του recorder μέχρι να φτάσουμε στην τεχνική μονταρισμένη κόπια. Αυτό μπορεί να προκαλέσει κάποιες απώλειες της εικόνας.

Γραμμικό μοντάζ έχουμε, όταν μοντάρουμε απο κασέτα σε κασέτα και η επεξεργασία της εικόνας ή του ήχου γίνεται απο κάποια ηλεκτρονικά μηχανήματα πριν γίνει η εγγραφή στην ταινία του recorder. Γραμμικά είναι όλα τα αναλογικά ή ψηφιακά συστήματα μαγνητοσκόπησης, διότι δεν γίνεται άμεση πρόσβαση στο υλικό της ταινίας.

Εάν για παράδειγμα, θέλουμε να κάνουμε μοντάζ απο το πλάνο 2 που είμαστε, στο πλάνο 10, πρέπει να κάνουμε μοντάζ σε όλα τα ενδιάμεσα πλάνα.

Απο την άλλη πλευρά, έχουμε το μη γραμμικό μοντάζ, όπου η πρόσβαση σε κάθε καρέ είναι επιλεγμένη και δεν χρειάζεται να περιμένουμε την αναπαραγωγή όλων των προηγούμενων καρέ. Όλη η διαδικασία γίνεται στα αποθηκευτικά μέσα που διαθέτει ο υπολογιστής, με την βοήθεια κατάλληλων λογισμικών προγραμμάτων. Στο μη γραμμικό μοντάζ, η επεξεργασία γίνεται στον μαγνητικό δίσκο, χωρίς καμία απώλεια ποιότητας εικόνας και ήχου.

### **Ευθύγραμμο Μοντάζ**

Το Ευθύγραμμο Μοντάζ, αποτελεί την απλή μορφή του Αφηγηματικού μοντάζ και είναι μια διαδικασία που εφαρμόζεται με ακρίβεια. Σε αυτόν τον τύπο μοντάζ, ο μοντέρ συναρμολογεί τα πλάνα που έχουν φιλμαριστεί με χωρική και χρονική κατάταξη. Συμπερασματικά, είναι μία μορφή μοντάζ, που περιορίζεται σε μια απλή διεργασία συναρμολόγησης.

### **Συγκόλληση ταινίας.**

Το μοντάζ, εδώ δεν είναι επεξεργασία βίντεο, αλλά ο πρώτος τρόπος για να μοντάρουμε κινούμενες εικόνες. Αποτελεί την βάση όλων των



μεθόδων επεξεργασίας της εικόνας. Ο τρόπος αυτός εφαρμόστηκε με την απλή και μηχανική διαδικασία συγκόλλησης του φιλμ. Πάνω σε αυτήν την μηχανή, γινόταν αναγνώριση του κάθε frame εικόνας, και με ένα αντιμαγνητικό ψαλίδι, κόβαμε την ταινία και την ενώναμε με την αρχή κάποιας άλλης σκηνης με μια ειδική συγκολλητική ταινία. Το μοντάζ γινόταν, αφού κόβαμε και ενώναμε σκηνές που είχαν εγγραφεί, με την βοήθεια κάποιων εργαλείων ανάγνωσης και κοπής. Αυτός ο τρόπος μοντάζ είναι και ο μη γραμμικός, που περιλάμβανε πολλά προβλήματα και κινδύνους. Σήμερα δεν χρειάζεται να κόβουμε αλλά να αντιγράφουμε.<sup>8</sup>

<sup>8\*</sup> Βίντεο Μοντάζ, Τεχνολογία-Τέχνη και Τεχνική, Χρήστος Κ. Κάρλος, Εκδόσεις «Εναστρον»

## 5.6 On-Off Line Μοντάζ

Μιλάμε για on line μοντάζ, όταν το μοντάζ γίνεται κατευθείαν απο το πρωτογενές υλικό στην τελική του μορφή. Μια on line σουίτα μη γραμμικού μοντάζ, διαθέτει πλήρες και πολύ καλό εξοπλισμό. Οι συσκευές ποιότητας που χρησιμοποιούνται για εκπομπή, κάνουν on line μοντάζ. Το βίντεο είναι ψηφιοποιημένο στην καλύτερη δυνατή ποιότητα και λόγω του υψηλού κόστους μοντάζ στη σουίτα αυτή, ο πελάτης δαπανά όσο λιγότερο χρόνο. Στο on line μοντάζ, γίνεται πρώτα μια επεξεργασία σε εικόνες και ήχους κανονικής ποιότητας. Παίρνουμε όλο το υλικό της παραγωγής που είναι τα πλάνα, τα γραφικά, οι ήχοι και τα λοιπά και τα συναρμολογούμε στην τελική τους μορφή, δημιουργώντας έτσι το τελικό πρόγραμμα. Off line μοντάζ, εννοούμε το μοντάζ που δεν χρησιμοποιεί άμεσα το πρωτογενές υλικό, ούτε το τελικό μονταρισμένο, αλλά καθορίζει την αλληλουχία των προς εγγραφή καρτέ, πάνω σε μια λίστα με βάση το TC (time code) απο κάποιο αντίγραφο του υλικού και στην συνέχεια το μοντάζ γίνεται με βάση τη λίστα αυτή στη γραμμική ή μη γραμμική μονταζιέρα. Για Off line μοντάζ, χρησιμοποιούνται εκείνες οι συσκευές που δεν είναι κατάλληλες για εκπομπή. Στο μοντάζ αυτό, δεν χρησιμοποιούμε άμεσα το πρωτογενές υλικό, αλλά κάποιο αντίγραφο υποδεέστερης ποιότητας που καθόριζε την ακριβή διεύθυνση των πλάνων πάνω σε κάθε ταινία. Η χρησιμοποίηση μιας Off line διαδικασίας μοντάζ, δεν αφορά μόνο στο χειριστή μοντέρ,

αλλά και στον δημιουργό-σκηνοθέτη, αφού χρειάζεται μια άλλη λογική διαχείρισης των πλάνων.

Εάν δεν γίνει off line μοντάζ, τότε ο σκηνοθέτης έχει όλα τα πλάνα που πρέπει να συναρμολογήσει στο μυαλό του, για να πάρουμε μια γενική εικόνα της δομής του προγράμματος, πριν προχωρήσουμε με το τελικό μοντάζ.

Το off line μοντάζ, είναι το κύριο στάδιο επεξεργασίας που γίνεται σε χαμηλή ποιότητα και με την επεξεργασία της λίστας γίνεται το τελικό στάδιο, του on line μοντάζ σε υψηλή ποιότητα. Στο on line μοντάζ, κολλάμε πλάνα που επιλέγονται και φτιάχνονται κατά την διάρκεια της off line διαδικασίας και ο μοντέρ του, on line δημιουργεί το τελικό πρόγραμμα, που πρέπει να ικανοποιεί τις οικονομικές, τεχνολογικές και αισθητικές ανάγκες της παραγωγής.

## **5.7 Διαδικασία του Μοντάζ**

Υπάρχουν πολλοί κανόνες οι οποίοι χρειάζονται για την εκτέλεση του μοντάζ. Πριν ξεκινήσουμε την διαδικασία του μοντάζ, πρέπει να δούμε το υλικό μας, παρακολουθώντας πλάνο προς πλάνο όλο το ιστορικό της σκηνής. Με αυτή την παρακολούθηση, δημιουργούνται κάποια ερωτήματα προκειμένου το μοντάζ να δώσει τον αφηγηματικό χαρακτήρα που επιθυμεί ο σκηνοθέτης.

Κάποια από αυτά τα ερωτήματα είναι: 70

- Πως είναι ο χώρος της σκηνής;
- Ποια είναι η περιοχή στην οποία πραγματοποιούνται οι πράξεις και γίνονται γνωστές στον θεατή;
- Ποιος είναι ο αφηγηματικός σκοπός ή λειτουργία του κάθε πλάνου;
- Ποιες έννοιες μεταφέρει κάθε πλάνο στον θεατή σχετικά με την ιστορία;
- Γιατί κάθε πλάνο γυρίζεται από μία συγκεκριμένη θέση της κάμερας;
- Ποιες είναι οι γωνίες της κάμερας σύμφωνα με τον κανόνα των 180 μοιρών;

Βασικός κανόνας όμως, για την εκτέλεση του μοντάζ, είναι η προετοιμασία αυτού.

Αρχικά λοιπόν, πρέπει να προετοιμάσουμε τη διαδικασία του μοντάζ, για να υπάρχει ένα άριστο αποτέλεσμα.

Πρώτα απ' όλα πρέπει να φορτώσουμε όλο το χρήσιμο υλικό, από τις πολλές λήψεις που διαθέτουμε κατά την διάρκεια του γυρίσματος και να προετοιμάσουμε το υλικό αυτό, πάνω στην κασέτα και να φορτώσουμε το υλικό στις αποθήκες (bin).

Για την ολοκλήρωση του μοντάζ, απαιτείται ο έλεγχος και η καταγραφή του υλικού, που είναι διαθέσιμο, είτε πρόκειται για μοντάζ ενός έργου, είτε για μοντάζ ενός ρεπορτάζ ειδήσεων.

Η προετοιμασία του μοντάζ, μπορεί να γίνει πριν το φόρτωμα του υλικού πάνω σε κασέτες ή και μετά το φόρτωμα, στα αρχεία και στους φακέλους που έχουν μπει.

Στην συνέχεια χρειάζεται ένα ημερολόγιο εγγραφής. Κατα την διάρκεια του γυρίσματος μιας σκηνής, καταγράφονται στο πεδίο δράσης τα πλάνα απο τους βοηθούς του σκηνοθέτη και αργότερα αυτά καταχωρούνται σε ένα ημερολόγιο. Τα πιο απλά ημερολόγια είναι χειρόγραφα. Υπάρχουν όμως και λογισμικά προγράμματα που διευκολύνουν την διαδικασία καταχώρησης. Εκεί κρατούνται κάποιες σημειώσεις για τα κατάλληλα πλάνα.

Σε κάποιες περιπτώσεις στη διαδικασία μη γραμμικού μοντάζ, είναι απαραίτητη η χρήση λογισμικού, αφού με βάση τη λίστα του ημερολογίου φορτώνεται και ψηφιοποιείται το υλικό μέσα στον υπολογιστή.<sup>9</sup>

9\* Τηλεοπτική Παραγωγή 2-Άνθρωπος, Τεχνική διαδικασία, Herbert Zettl , Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»

## **5.8 Σειρά εργασιών για εξαγωγή ψηφιακού βίντεο**

Υπάρχει μια συγκεκριμένη σειρά εργασιών, για τη δημιουργία βίντεο με εφαρμογές μη-γραμμικής επεξεργασίας μοντάζ, όπως το Adobe Premiere Pro.

Η σειρά λοιπόν είναι:

- Λήψη βίντεο.
- Μεταφορά του βίντεο στον σκληρό δίσκο.
- Κατασκευή του μονταρισμένου βίντεο, με επιλογή, κοπή και προσθήκη των πλάνων που θέλουμε σε ένα διάγραμμα ροής χρόνου, που στο πρόγραμμα ονομάζεται timeline.
- Δημιουργία κειμένου ,τίτλων ή απλών γραφικών και εφαρμογή τους στο έργο μας.
- Προσθήκη εφέ ,όπως είναι τα εφέ αλλαγής πλάνων και εφαρμογή εφέ βίντεο στα κλιπ και σύνθεση πολλαπλών κλιπ.
- Προσθήκη κάποιου ήχου, κάποιας αφήγησης, μουσικής, ή κάποιων ηχητικών εφέ.
- Χρήση εφέ αλλαγής πλάνων, μείξη πολλαπλών καναλιών ήχου (audio tracks) και (transitions) και άλλων ειδικών εφέ στο ηχητικό υλικό.

- Εξαγωγή του τελικού έργου, σε μορφή κατάλληλη για αναπαραγωγή μέσω Internet, με συνεχή ροή σε βιντεοταινία, σ' ένα αρχείο στον υπολογιστή μας, ή σε κάποιο DVD.

## **5.9 Τεχνικές και Επιμέλεια στο Adobe Premiere Pro**

Υπάρχουν πολλές τεχνικές, με τις οποίες μπορούν να τροποποιηθούν εικόνες ή βίντεο και να περνάνε από την μία εικόνα στην άλλη και από το ένα βίντεο στο άλλο, βοηθώντας έτσι να κατευθυνθεί η προσοχή του ακροατηρίου. Αυτό γίνεται με κάποια ειδικά εφέ, τα οποία μπορούν να κάνουν κάτι που είναι ακατόρθωτο να φανεί αληθινό.

### **1. Σβήσιμο εικόνας μέσα σε άλλη - Dissolve**

Εδώ μειώνεται η ένταση μιας εικόνας και αυξάνεται η ένταση μιας άλλης εικόνας και έτσι η μία σβήνει μέσα στην άλλη αφού εγκατασταθεί μέσα στην άλλη. Το σβήσιμο της σκηνής μέσα σε άλλη, χρησιμοποιείται για να υποδείξει μια αλλαγή στο χώρο, αλλά ορισμένες φορές, μπορεί να υποδεικνύει και μια χρονική αλλαγή.

Το σβήσιμο της σκηνής, μπορεί να έχει πολλές παραλλαγές. Μια από αυτές είναι το διπλό σβήσιμο κατά το οποίο δύο όμοια ή παρόμοια αντικείμενα, αντικαθιστά το ένα το άλλο ή με το ένα να εμφανίζεται βαθμιαία και το άλλο να σβήνει βαθμιαία, παρουσιάζοντας έτσι μια μεταμόρφωση. Κατά τη διάρκεια του σβησίματος, η οθόνη ποτέ δεν γίνεται μαύρη.

Ως προς το χρόνο, από την άλλη, το σβήσιμο της σκηνής μέσα σε άλλη μπορεί να γίνεται γρήγορα, σχεδόν σε ένα δευτερόλεπτο και αργά ίσως και σε πέντε δευτερόλεπτα. Ένα παράδειγμα, αποτελεί και το σβήσιμο ενός κεριού που μόλις ανάψαμε και η εμφάνιση ενός κεριού που μόλις κήκε, γεγονός που υποδεικνύει ένα χρονικό πέρασμα.

### **2. Υπερέκθεση- Superimposition**

Υπερέκθεση είναι η εμφάνιση της μιας εικόνας πάνω στην άλλη. Αυτό χρησιμοποιείται συνήθως όταν ένα άτομο σκέφτεται κάτι υποσυνείδητα και αυτή η σκέψη παρουσιάζεται στην οθόνη μαζί με αυτό το άτομο. Για να έχουμε κάποιες αντιθέσεις στην υπερέκθεση, πρέπει να φωτίζεται η μία εικόνα περισσότερο από την άλλη. Η υπερέκθεση, χρησιμοποιείται συνήθως σε σκηνές χωρίς ιδιαίτερη

δράση, όπως η παρουσίαση του ονόματος ενός προϊόντος που διαφημίζεται πάνω στην εικόνα.

### **3. Απότομο πέρασμα - Cut**

Είναι μία τεχνική που χρησιμοποιείται συνήθως και αφορά απλά στην άμεση αλλαγή απο τη μία εικόνα στην άλλη. Η αλλαγή ή αλλιώς κόψιμο, δεν είναι ορατή, αλλά αυτό που φαίνεται είναι η προηγούμενη και η επόμενη λήψη. Η αλλαγή χρησιμοποιείται κυρίως για να διευκρινιστεί ή να τονιστεί κάποιο γεγονός, όσο πιο καθαρά γίνεται και να δοθεί μια συνέχεια. Επίσης, με την αλλαγή, μπορούν να αποκαλυφθούν λεπτομέρειες. Αυτό συμβαίνει όταν για παράδειγμα κάποιο γεγονός που το βλέπουμε σε μακρινή λήψη, δεν ξεχωρίζουμε τις λεπτομέρειες, ενώ αν γίνει κόψιμο σε μια πιο κοντινή λήψη, τότε αποκαλύπτονται καθαρά οι λεπτομέρειες. Πρέπει να αποφεύγονται τα πολλά περάσματα. Το πέρασμα, πρέπει να συμφωνεί με το ρυθμό, τη διάθεση, το βηματισμό και την ψυχολογική προσέγγιση του προγράμματος ως σύνολο.

### **4. Βαθμιαία εμφάνιση και σβήσιμο εικόνας – Fade in\_ Fade out**

Η βαθμιαία εμφάνιση, αφορά στην επαναφορά της εικόνας απο μια κενή ή μαύρη οθόνη. Το βαθμιαίο σβήσιμο, αφορά στην εξαφάνιση της εικόνας μέχρι η οθόνη να γίνει μαύρη.

Η βαθμιαία εμφάνιση ή το βαθμιαίο σβήσιμο, χρησιμοποιούνται για να υποδείξουν ένα χρονικό πέρασμα ή μια ενέργεια που να μοιάζει με το κατέβασμα μιας αυλαίας .Ακόμη μπορεί να χρησιμοποιηθεί, για να παρουσιαστεί μία αλλαγή του χώρου. Η βαθμιαία εμφάνιση ή η εξαφάνιση της εικόνας, ανάλογα με τη σειρά των ενεργειών, μπορεί να γίνει γρήγορα ή αργά.

Στο σβήσιμο, η εικόνα είτε σταδιακά γίνεται μαύρη (Fade in), είτε απο το μαύρο σταδιακά εμφανίζεται στην οθόνη (Fade out). Το σβήσιμο χρησιμοποιείται για να σηματοδοτήσει την αρχή ή το τέλος μιας σκηνής.

### **5. Κλείσιμο της σκηνής με σβήσιμο – Wipe**

Σε αυτή την περίπτωση, όταν μια εικόνα σβήνει μια άλλη εικόνα απο την οθόνη, τότε το κλείσιμο αυτό μπορεί να γίνεται προς οποιαδήποτε κατεύθυνση κάθετα ή οριζόντια ή και διαγώνια. Το σβήσιμο επίσης μπορεί να γίνει και απο το κέντρο της οθόνης προς τα έξω ή να διπλώσει απο όλες τις πλευρές. Το σβήσιμο μιας εικόνας ή μιας σκηνής προσδιορίζει αλλαγή χρόνου και χώρου.

### **6. Διαχωρισμός της οθόνης - Split screen**

Κατα τον διαχωρισμό της οθόνης, η εικόνα μοιράζεται το χώρο με τις λήψεις απο δύο ή περισσότερες κάμερες ή από άλλες πηγές λαμβάνοντας τον ίδιο χώρο στην οθόνη.

Η οθόνη μπορεί να χωριστεί σε πολλά τμήματα και σε πολλά σχήματα, όπως είναι στις τηλεφωνικές συνομιλίες παρουσιάζοντας τα άτομα που μιλούν, στα δύο μισά της οθόνης.

## **7. Key ή Matte**

Η τεχνική key είναι ένα ειδικό εφέ απο δύο πηγές, όπου μια εικόνα φαίνεται σε πρώτο και σε δεύτερο πλάνο.

Η τεχνική Matte, είναι μια παρόμοια τεχνική, αλλά μπορεί να προσθέσει χρώμα στην εικόνα που φαίνεται σε πρώτο πλάνο.

Υπάρχουν γεννήτριες χαρακτήρων που προσθέτουν γράμματα με ηλεκτρονικό τρόπο στις εικόνες που φαίνονται σε δεύτερο πλάνο.

Με την τεχνική αυτή key ή Matte, εισάγονται και οι τίτλοι, αλλά και τα ονόματα των προϊόντων στις διαφημίσεις.

Με το ηλεκτρονικό εφέ chroma key, αφαιρείται το χρώμα απο μία εικόνα και αντικαθίσταται με κάποιο άλλο οπτικό εφέ. Παράδειγμα του συγκεκριμένου εφέ, αποτελεί και το μπλε φόντο που υπάρχει πίσω απο τους παρουσιαστές ενός δελτίου ειδήσεων, που αντικαθίσταται με μια διαφάνεια ή με μία μαγνητοσκοπημένη λήψη.<sup>10</sup>

<sup>10\*</sup>Τηλεοπτική Παραγωγή 2 –Άνθρωπος, Τεχνική διαδικασία, Herbert Zettl , Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. ADOBE PREMIERE PRO

### 6.1 Εισαγωγή

Το Adobe Premiere Pro, είναι ένα πρόγραμμα μη-γραμμικής επεξεργασίας βίντεο που επιτρέπει σε χρήστες του προγράμματος να εισάγουν, να κόβουν και να μετακινούν κλιπ, οπουδήποτε θέλουν στο τελικό, μονταρισμένο βίντεο.

Με το Adobe Premiere Pro, μπορούν επίσης να κάνουν αλλαγές σέρνοντας απλώς με το ποντίκι οποιαδήποτε κλιπ ή αποσπάσματα σε οποιαδήποτε θέση του τελικού βίντεο. Μπορούν να επεξεργαστούν τα αποσπάσματα βίντεο ξεχωριστά και στη συνέχεια να τα μοντάρουν.

Το Adobe Premiere Pro, είναι σχεδιασμένο για αποτελεσματική επεξεργασία, διόρθωση και βελτίωση των clips, και αυτό το καθιστά ένα πολύτιμο εργαλείο.

Έχουν και την δυνατότητα της άμεσης πρόσβασης σε όλα τα κλιπ βίντεο. Δεν χρειάζεται πλέον να περνούν ατελείωτες ώρες γυρίζοντας μπροστά ή πίσω εκατοντάδες ταινίες, για να βρουν ένα σημαντικό πλάνο. Με το Adobe Premiere Pro, είναι πάντα ένα κλικ του ποντικιού μακριά.

### 6.2 Δυνατότητες Adobe Premiere Pro

- Έξοδος για φορητές συσκευές: Το πρόγραμμα δίνει στα βίντεο τη δυνατότητα προβολής στις νεότερες πλατφόρμες διανομής περιεχομένου. Μετατρέπει τα έργα σε κατάλληλη μορφή για να

μπορεί να προβληθεί σε κινητά τηλεφώνά, φορητές συσκευές αναπαραγωγής μέσων αλλά και άλλες φορητές συσκευές.

- Αποτελεσματικότητα κατά την επεξεργασία - μοντάζ : Με τα ισχυρά αυτά εργαλεία του προγράμματος, όλα λειτουργούν γρηγορότερα και αποτελεσματικότερα και έτσι δεν χρειάζεται κανείς να περιμένει την απόδοση του ήχου, όταν δουλεύουν με αλληλουχίες πλάνων.
- Αργή κίνηση υψηλής ποιότητας με επαναπροσδιορισμό χρόνου (time remapping): Μέσα απο το πρόγραμμα, μπορεί κανείς να δημιουργήσει εντυπωσιακά εφέ αργής και γρήγορης κίνησης χωρίς να απαιτείται η εξαγωγή των κλιπ σε άλλες εφαρμογές. Εξαιτίας της εξαιρετικής ακρίβειας στον έλεγχο των καρέ-κλειδιών, της ανατροφοδότησης σε πραγματικό χρόνο, μπορεί εύκολα να αυξάνει ή να μειώνει την ταχύτητα και να κάνει ένα κλιπ για να προβάλλεται αντίστροφα.<sup>11</sup>

<sup>11</sup>\* Διαδικτυακός τόπος : [https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/2053/1/02\\_chapter\\_11.pdf](https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/2053/1/02_chapter_11.pdf)



## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα συμπεράσματα που βγήκαν από την παρούσα εργασία είναι:

- Ότι μεταξύ των περιοχών της Ελλάδας στο θέμα των χορών δεν υπάρχουν μεγάλες διαφορές.
- Η κάθε περιοχή έχει τον δικό της τρόπο έκφρασης (ύφος) λόγω της γεωγραφικής της θέσης.
- Ότι ο χορός στην Ελλάδα υπάρχει από την αρχαιότητα και ήταν τρόπος έκφρασης στην καθημερινότητα των ανθρώπων.
- Ότι υπάρχουν μεγάλες ομοιότητες ανάμεσα στους χορούς της Ελλάδας και αυτό μας δείχνει ότι οι αρχαίοι είχαν υπερπηδήσει από νωρίς τα εμπόδια της θάλασσας και είχαν την δυνατότητα να περάσουν ή να εγκατασταθούν σε κάποια άλλη περιοχή και να διαδώσουν άλλες παραδόσεις.
- Ότι ο λαογραφικός πλούτος και η ιστορία της Ελλάδας είναι τεράστια.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Γράφοντας για την Τηλεόραση και το Ράδιο Robert L. Hillard, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ» Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Παραγωγή Βίντεο-Βασικές Αρχές & Τεχνικές Herbert Zettl, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Τηλεοπτική Παραγωγή 2- Άνθρωπος, Τεχνική διαδικασία, Herbert Zettl, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Ο κόσμος της Τεχνολογίας 4- Σχεδιασμός και Παραγωγή Προγράμματος για Ραδιόφωνο, Βίντεο, Τηλεόραση, Brad Thode & Terry Thade, Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ», Μακεδονικές Εκδόσεις
- Πραγματεία για το Μοντάζ-Τάκης Δαυλόπουλος Έκδοση Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών, Αθήνα 1985
- Βίντεο Μοντάζ, Τεχνολογία-Τέχνη και Τεχνική, Χρήστος και Κάρλος, Εκδόσεις «Έναστρον»