

Τμήμα Τεχνών Ήχου Και Εικόνας

Ιόνιο Πανεπιστήμιο

**ΤΟ ΚΑΔΡΟ ΣΤΟ ΒΙΝΤΕΟ ΤΟΤΕ ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΥΠΟ ΤΟ  
ΠΡΙΣΜΑ ΤΗΣ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΥΧΡΟΝΟΥ  
ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΑ ΜΕΣΑ**

Πτυχιακή Εργασία

του φοιτητή

**ΒΗΤΤΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ**

Επιβλέπων καθηγητής

**Κ. ΒΑΛΙΑΝΑΤΟΣ ΘΩΜΑΣ**

Κέρκυρα , Οκτώβριος 2023

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να εκφράσω τις ειλικρινές μου ευχαριστίες προς όλους όσους συνέβαλαν στην ολοκλήρωση αυτής της πτυχιακής εργασίας. Χωρίς την υποστήριξη και τη βοήθειά σας, αυτή η εργασία δεν θα ήταν εφικτή.

Θέλω να ευχαριστήσω τον κ. Βαλιανάτο Θωμά για την υποστήριξη του κατά την διάρκεια της έρευνας και της συγγραφής αυτής της εργασίας.

Επίσης, θέλω να ευχαριστήσω την οικογένεια και τους φίλους μου για την κατανόηση και την κινητοποίησή τους. Χωρίς την ψυχολογική και συναισθηματική τους στήριξη, αυτή η πτυχιακή εργασία δεν θα ήταν δυνατή. Ιδιαίτέρως, να ευχαριστήσω τον ξάδερφό μου, Ηλία Θάνο, που με τις τεχνικές γνώσεις και μέσα που μου παρείχε κατάφερα να προβώ στη δημιουργία του βίντεο που παρουσιάζω. Τέλος, ευχαριστώ το Στούντιο Woodstock που αφιλοκερδώς μου παρείχε το χώρο και τα μέσα για να ηχογραφήσω το αφηγηματικό κομμάτι του βίντεο.

## **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

|                  |   |
|------------------|---|
| ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ..... | 2 |
| ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ..... | 3 |
| ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....    | 5 |

### **I. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| A. Κίνητρο-Αρχική ιδέα..... | 6 |
| B. Στόχοι της εργασίας..... | 6 |

### **II.ΚΥΡΙΩΣ ΘΕΜΑ**

#### **A.Η γέννηση του κινηματογράφου και ο σχηματισμός του κάδρου βίντεο (Aspect ratio)**

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| 1 .Η γέννηση του κινηματογράφου.....          | 7  |
| 2.Ορισμός κάδρου βίντεο – aspect ratio .....  | 10 |
| 3.Πρώιμα τεχνικά μέσα καταγραφής εικόνων..... | 14 |
| 4.Η εξέλιξη του κάδρου βίντεο .....           | 15 |

#### **B. Κοινωνικοπολιτικές αλλαγές και τεχνολογικές εξελίξεις . Μετάβαση από το πρώιμο Aspect ratio (κάδρο) στο σύγχρονο.**

- 1.Σημαντικά ιστορικά γεγονότα-κοινωνικοπολιτικές αλλαγές που επέδρασαν στην τεχνολογική ανάπτυξη
  - ii.Ο Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος και η αλλαγή στη δημιουργία ταινιών.....22
  - ii. Η μεταπολεμική οικονομική έκρηξη και το CinemaScope.....23
  - iii. Το κίνημα για τα πολιτικά δικαιώματα και οι διευρυμένες αφηγήσεις.....23
  - iv. Η Ψηφιακή Επανάσταση και η Ευελιξία Αναλογίας Διαστάσεων.....24

#### **Γ. Μετάβαση από τον κινηματογράφο στην τηλεόραση και η επικράτηση των σύγχρονων οπτικοακουστικών μέσων**

1. Από το σινεμά στην τηλεόραση: Επιπτώσεις στις αναλογίες διαστάσεων.....24
2. Η ψηφιακή επανάσταση και η προσαρμοστικότητα του λόγου διαστάσεων
  - i. Η άνοδος της ψηφιακής τεχνολογίας βίντεο.....25
  - ii. Ψηφιακή συμπίεση και διανομή βίντεο.....26

|                                                                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| iii. Πλεονεκτήματα της ψηφιακής επεξεργασίας και μεταπαραγωγής .....                                                                  | 26 |
| iv. Ψηφιακή διανομή και παγκόσμια προσβασιμότητα .....                                                                                | 27 |
| v. Ενσωμάτωση των ψηφιακών αναλογιών διαστάσεων.....                                                                                  | 27 |
| 3. Σύγχρονα μέσα ενημέρωσης και πειραματισμός σε αναλογίες διαστάσεων....                                                             | 27 |
| 4. Εικονική πραγματικότητα (VR) και προκλήσεις αναλογίας διαστάσεων.....                                                              | 28 |
| <br>Δ. Η σημερινή ημέρα: Smartphones και η νέα μορφή κάδρου                                                                           |    |
| 1. Λόγοι διάδοσης και ενσωμάτωσης του βίντεο, μέσω των Smartphones, στην Καθημερινή Ζωή.....                                          | 29 |
| 2.Επίδραση των χαρακτηριστικών της οθόνης smartphone και οι λόγοι επικράτησης της νέας μορφής κάδρου στην καθημερινότητα.....         | 30 |
| 3. Το βίντεο ως μέσο επικοινωνίας και ψυχαγωγίας.....                                                                                 | 32 |
| 4. Η επίδραση του κάθετου κάδρου των smartphones.....                                                                                 | 33 |
| 5. Το βίντεο στα κοινωνικά δίκτυα: Δραστηριότητες που αντανακλούν τις καθημερινές στιγμές.....                                        | 35 |
| 6.Τροφή για σκέψη-προσωπικό σχόλιο: Η εξάρτηση του σύγχρονου ανθρώπου από τα σημερινά μέσα επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης..... | 36 |
| <br>III. ΤΟ ΠΑΡΑΓΟΜΕΝΟ ΒΙΝΤΕΟ-ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....                                                                                        | 37 |
| Α. Χαρακτηριστικά του Βίντεο-Ντοκιμαντέρ.....                                                                                         | 38 |
| Β.Μεθοδολογία και ροή ενεργειών.....                                                                                                  | 39 |
| <br>IV. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....                                                                                                             | 39 |
| <br>Βιβλιογραφικές Αναφορές.....                                                                                                      | 42 |
| Κατάλογος εικόνων.....                                                                                                                |    |

## **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Στην παρούσα διπλωματική εργασία εξετάζεται η εξελικτική πορεία των αναλογιών κάδρου (aspect ratio) του βίντεο, από τη γέννηση του κινηματογράφου έως και σήμερα, όπου η ευρεία χρήση των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων έχει εισάγει στην καθημερινότητα μας ένα νέο τρόπο χρήσης του κάδρου με νέα χαρακτηριστικά.

Πιο αναλυτικά, παρουσιάζεται μια μικρή ιστορική αναδρομή που ξεκινάει από τις απαρχές του κινηματογράφου και το πώς διαμορφωνόταν το κάδρο στο καινοτόμο για εκείνη την εποχή μέσο αναπαραγωγής εικόνων. Παρατίθενται πληροφορίες για τους πρωτοπόρους δημιουργούς της εποχής, καθώς και για τα πρώιμα τεχνικά μέσα που εισήγαγαν την τέχνη του κινηματογράφου στη ζωή του ανθρώπου ως ψυχαγωγικό μέσο. Αναλύονται τα κύρια χαρακτηριστικά του κάδρου, καθώς και οι αλλαγές που αυτό υπέστη από τα μέσα του 19<sup>ου</sup> αιώνα έως και τα τέλη του 20<sup>ου</sup>, από την πρώτη καταγραφή κινούμενης εικόνας έως και τις πρώτες προβολές στις μεγάλες αίθουσες από τις πρώτες εταιρίες παραγωγής ταινιών.

Στη συνέχεια βλέπουμε, πώς η πάροδος του χρόνου, η ραγδαία τεχνολογική ανάπτυξη και οι κοινωνικοπολιτικές μεταβολές επέφεραν μεγάλες αλλαγές στον τρόπο ζωής του ανθρώπου και τον τρόπο χρήσης των τεχνολογικών μέσων στην καθημερινότητα του. Αυτό είχε ως αναπόφευκτο αποτέλεσμα να οδηγηθούμε και σε νέο τρόπο χρήσης του βίντεο και κατ' επέκταση σε νέα διαμόρφωση του κάδρου που χρησιμοποιείται σε αυτό. Παρουσιάζεται μετάβαση από τον κινηματογράφο στην τηλεόραση και από τα αναλογικά μέσα στην επικράτηση των ψηφιακών.

Επειτα, φτάνουμε στη σύγχρονη εποχή. Τα smartphones πλέον είναι αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής του ανθρώπου. Το βίντεο πλέον έχει κατακλύσει κάθε έκφανση της καθημερινότητας του, τόσο ως ένας πολύ πιο άμεσος τρόπος επικοινωνίας έχοντας αντικαταστήσει την γραπτή και τηλεφωνική, όσο και ως μέσο πρόσκαιρης και απανταχού διαθέσιμης διασκέδασης (πλατφόρμες ταινιών, πχ Netflix, μέσα κοινωνικής δικτύωσης tik Tok, reels κλπ.), αλλά και ως ένα πολύ δυνατό μέσο αυτοπροβολής (προσωπικής ή/και επαγγελματικής-influencing). Ως συνέπεια της τόσο ευρείας και με ποικίλους τρόπους χρήσης των smartphones, έχει επιβληθεί και μία νέα μορφή κάδρου με διαφορετικό προσανατολισμό (κάθετο κάδρο) και αναλογίες, ώστε να εξυπηρετείται αυτή η νέα τάση. Επιπλέον, παρατίθεται και η κριτική σκέψη του γράφοντος για το φαινόμενο της εξάρτησης του ανθρώπου από τα ψηφιακά μέσα και την εικόνα.

Τέλος, γίνεται αναφορά στο βίντεο που δημιουργήθηκε για να συνοδεύσει την παρούσα πτυχιακή εργασία. Ολόκληρη η ταινία είναι σε ύφος ντοκιμαντέρ. Οι εναλλασσόμενες εικόνες και τα αποσπάσματα των βίντεο πλαισιώνονται από μουσική δανεισμένη από μουσικές βιβλιοθήκες και αφήγηση ηχογραφημένη ειδικά για τις ανάγκες του βίντεο, που βοηθά την επεξήγηση και παροχή παραπάνω πληροφοριών, αλλά και την παράθεση της προσωπικής άποψης του δημιουργού.

## **I. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

### **A. Κίνητρο-Αρχική ιδέα**

Η αρχική ιδέα για την εργασία προέκυψε από την παρατήρηση του σύγχρονου ανθρώπου και της απορρόφησης αυτού από τις συσκευές smartphones σε διάφορες εκφάνσεις και στιγμές της καθημερινότητάς του. Από την παρατήρηση αυτή φαίνεται ότι ως επί το πλείστον οι στιγμές που ασχολείται με το smartphone, είτε μηχανικά είτε ενσυνείδητα, αφορούν την παρακολούθηση βίντεο διαφόρων τύπων. Συνεπώς, καθώς η παραγωγή βίντεο είναι αντικείμενο που άπτεται των προπτυχιακών σπουδών μου και του ενδιαφέροντος μου, επέλεξα για την παρουσίαση της πτυχιακής μου εργασίας να εξετάσω το κοινωνικό αυτό φαινόμενο και το πώς έχει επηρεάσει την πορεία ενός σημαντικού αντικειμενικού χαρακτηριστικού του βίντεο, όπως είναι οι αναλογίες κάδρου (aspect ratio).

Η παρούσα διπλωματική εργασία θα εμβαθύνει στην ιστορική εξέλιξη του κάδρου του βίντεο και τη μεταμόρφωσή του στη σημερινή εποχή η οποία κυριαρχείται από τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα καταγραφής και αναπαραγωγής βίντεο. Θα ρίξει φως στις βαθιές αλλαγές του aspect ratio, στην εξέλιξη των τεχνολογικών μέσων και στις κοινωνικές συνήθειες που σχετίζονται με την κατανάλωση βίντεο.

### **B. Στόχοι της εργασίας**

Ο πρωταρχικός στόχος αυτής της διπλωματικής εργασίας είναι η δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους (ντοκιμαντέρ) από την αρχή μέχρι το τέλος και η ενίσχυση των προσωπικών δεξιοτήτων και εμπειρίας στις τεχνικές πτυχές της παραγωγής βίντεο, ειδικά στο μοντάζ και τη μίξη ήχου. Μέσω της διαδικασίας δημιουργίας της ταινίας, στόχος είναι η βελτίωση της

επάρκειάς μου στη χρήση εργαλείων και τεχνικών παραγωγής βίντεο, εξελίσσοντας έτσι τις πρακτικές μου γνώσεις σε αυτόν τον τομέα.

Επιπλέον, οι δευτερεύοντες στόχοι αυτής της εργασίας επικεντρώνονται γύρω από το θεματικό περιεχόμενο της ταινίας. Σκοπός είναι να επισημανθούν οι σημαντικές διαφορές στις αναλογίες διαστάσεων σε όλη την εξέλιξη του aspect ratio, από τις πρώτες μέρες του κινηματογράφου μέχρι σήμερα, σε σχέση με τις εξελίξεις στα οπτικοακουστικά μέσα και τις αλλαγές στις κοινωνικές συνήθειες και τα πρότυπα χρήσης.

## **II.ΚΥΡΙΩΣ ΘΕΜΑ**

### A.Η γέννηση του κινηματογράφου και ο σχηματισμός του κάδρου βίντεο (Aspect ratio)

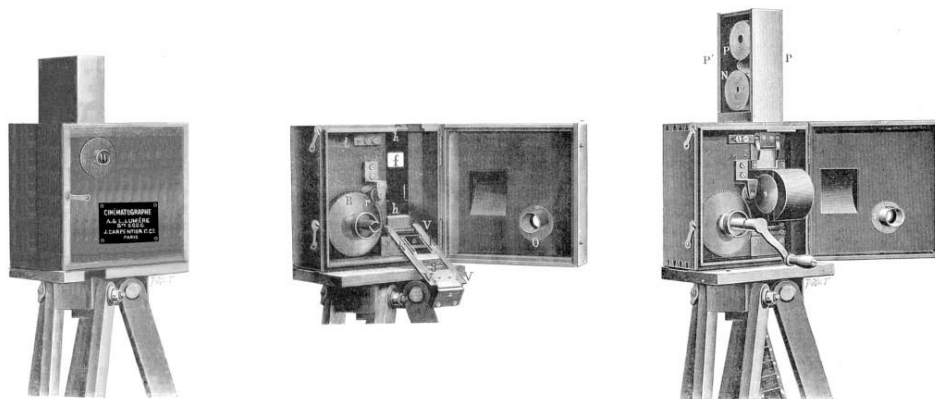
#### 1.Η γέννηση του κινηματογράφου

Ο κινηματογράφος, ή αλλιώς σινεμά, αποτελεί σήμερα την αποκαλούμενη έβδομη τέχνη και είναι μία τεχνική καταγραφής της κίνησης και οπτικοποίησής της. Η απαρχή του κινηματογράφου, ή καλύτερα της αναπαράστασης της κίνησης, θα λέγαμε ότι εντοπίζεται πίσω στο 1878, όπου μετά την ανακάλυψη και διάδοση της φωτογραφίας στα μέσα του 19ου αιώνα, ο Ινγκουιντ Μάιμπριτζ (Eadweard Muybridge) ήταν από τους πρώτους που δημιούργησε κίνηση με αλληλουχία φωτογραφιών. Ο Βρετανός φωτογράφος, κάνοντας πειράματα με πολυάριθμες φωτογραφικές συσκευές απαθανάτισε τον καλπασμό ενός αλόγου σε διαδοχικές φωτογραφίες, που με την ταχεία και επαναλαμβανόμενη προβολή τους δημιουργούσαν την ψευδαίσθηση της κίνησης. Οδηγήθηκε έτσι στην εφεύρεση του ζωοπραξισκοπίου, που μπορεί να θεωρηθεί και πρόγονος της κινηματογραφικής κάμερας, και συνέχισε τα πειράματά του πάνω στις ανθρώπινες κινήσεις, συντελώντας σημαντικά στην εξέλιξη της φωτογραφίας

Παράλληλα, το 1880, ο Ουίλλιαμ Ντίκσον (William Dickson), σε συνεργασία με τον Τόμας Έντισον (Thomas Edison), εφευρίσκει το κινητοσκόπιο. Πρόκειται για μία συσκευή προβολής, που, με ένα κέρμα, δίνει τη δυνατότητα σε έναν μόνο θεατή τη φορά, να παρακολουθήσει μέσω μιας οπής, μια μικρή ταινία εναλλασσόμενων εικόνων, στο εσωτερικό ενός κιβωτίου. Αυτό στάθηκε και η αφορμή για την ίδρυση από τον Έντισον, του “Black Maria”, του πρώτου στούντιο στην ιστορία του κινηματογράφου, για τις ανάγκες παραγωγής ταινιών για το κινητοσκόπιο.

Βασιζόμενοι σε αυτή την εφεύρεση, το 1895 οι αδελφοί Ογκύστ και Λουί Λυμιέρ (Lumière) κατασκεύασαν τον πρώτο κινηματογράφο (cinematographe), μία φορητή κινηματογραφική μηχανή λήψεως, εκτύπωσης και προβολής του φιλμ. Σύμφωνα με τους Gaudreault και Marion

(2013), οι αδελφοί Lumière έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην εμφάνιση του κινηματογράφου στα τέλη του 19ου αιώνα. Η εφεύρεση του κινηματογράφου και η παρουσίαση της πρώτης δημόσιας προβολής ταινιών το 1895 σηματοδότησε ένα σημαντικό ορόσημο στην ιστορία του κινηματογράφου. Οι ταινίες των αδερφών Lumière, όπως «Arrival of a Train at La Ciotat» και «Workers Leaving the Lumière Factory», παρουσίασαν τις πρώτες προσπάθειες αποτύπωσης σκηνών της πραγματικής ζωής σε ταινία, αποτυπώνοντας γεγονότα της καθημερινής ζωής και παρουσιάζοντάς τα στη μεγάλη οθόνη. Αυτή η προσέγγιση έθεσε τα θεμέλια για το είδος του ντοκιμαντέρ και εισήγαγε το κοινό στη μαγεία των κινούμενων εικόνων (Gaudreault & Marion, 2013).



Εικόνα 1 Απεικόνιση της πρώτης συσκευής κινηματογράφου των αδερφών Lumiere (<https://www.institut-lumiere.org/musee/les-freres-lumiere-et-leurs-inventions/cinematographe.html>)

Οι αδελφοί Lumière επηρέασαν την ανάπτυξη του κινηματογράφου τόσο ως καλλιτεχνικό όσο και ως εμπορικό μέσο. Οι ταινίες τους παρουσιάστηκαν σε διάφορους χώρους, από κινηματογράφους έως ταξιδιωτικές εκθέσεις, διευρύνοντας την εμβέλεια και την προσβασιμότητα του κινηματογράφου σε ένα ευρύτερο κοινό (Gaudreault & Marion, 2013).



Εικόνα 2 “The Arrival Of The Train At La Ciotat Station” (1896) (Πηγή: Silentology, 2022)

Παράλληλα, το 1901, η ταινία «A Trip to the Moon» του Ζωρζ Μελιέ (Georges Méliès), είναι και αυτή που παγίωσε τη θέση του κινηματογράφου ανάμεσα στις τέχνες. Ο Μελιέ συνδύασε όλα εκείνα τα στοιχεία που συνθέτουν τον όρο τέχνη, εισάγοντας στην ταινία του σκηνικά, ηθοποιούς και ευφάνταστες εικόνες. Ήταν ο πρώτος που παρουσίασε έγχρωμες ταινίες χρησιμοποιώντας φιλμ ζωγραφισμένο στο χέρι. Χρησιμοποίησε τεχνικές χειραγώγησης για να δημιουργήσει οπτικές ψευδαισθήσεις και ειδικά εφέ (Gunning, 2016) που γοήτευαν το κοινό κατά τις πρώτες μέρες του κινηματογράφου. Η προσέγγιση του Méliès στη δημιουργία ταινιών περιλάμβανε πειραματισμό και εφευρετικότητα, καθώς δημιουργούσε μαγικές και απόκοσμες σκηνές, μεταφέροντας το κοινό σε φανταστικούς κόσμους και σενάρια (Gunning, 2016).

Επιπλέον, σε μια εποχή που κυριαρχούσε η ασπρόμαυρη κινηματογραφική παραγωγή, η ενσωμάτωση του χρώματος από τον Méliès πρόσθεσε μια νέα διάσταση οπτικής λαμπρότητας στα έργα του. Τα ζωγραφισμένα στο χέρι κάδρα του έφεραν ζωντάνια και πλούτο στις

φανταστικές αφηγήσεις του, ενισχύοντας περαιτέρω την εμπειρία για το κοινό (Gunning, 2016).



Εικόνα 3 Georges Méliès's *A Trip to the Moon* (Πηγή: *Brain Knows Better*, 2014)

Έως τα τέλη του 1920 ο κινηματογράφος παρέμενε χωρίς ήχο (βωβός κινηματογράφος) και συχνά οι προβολές ταινιών συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική.

Η ιστορία του ηχογραφημένου κινηματογραφικού ήχου ξεκίνησε το 1926, όταν η Warner Brothers παρουσίασε μία συσκευή (Vitaphone), η οποία έδινε τη δυνατότητα αναπαραγωγής μουσικής, μέσω ενός δίσκου που συγχρονιζόταν με την μηχανή προβολής της ταινίας.

Από το 1940 εμφανίζονται πολλές έγχρωμες ταινίες, ενώ κατά τη δεκαετία του 1960 επικρατεί ο έγχρωμος κινηματογράφος

## 2.Ορισμός κάδρου βίντεο – aspect ratio

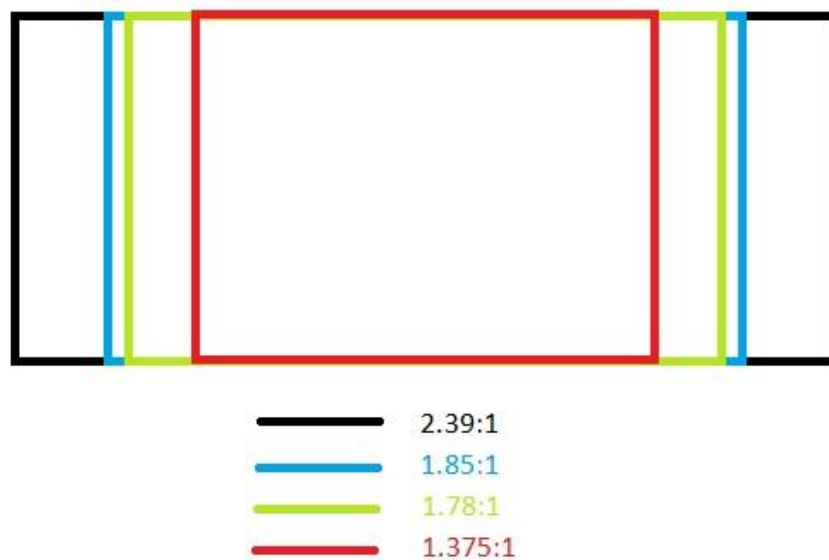
Ο λόγος διαστάσεων (κάδρο βίντεο ή aspect ratio) στα οπτικά μέσα αναφέρεται στην αναλογική σχέση μεταξύ του πλάτους και του ύψους μιας εικόνας ή ενός πλαισίου (Smith, 2018). Συνήθως εκφράζεται ως αναλογία, με δύο αριθμούς που χωρίζονται με άνω και κάτω

τελεία, όπως 16:9, όπου ο πρώτος αριθμός αντιπροσωπεύει το πλάτος και ο δεύτερος αριθμός αντιπροσωπεύει το ύψος (Brown, 2015).

Η κατανόηση του λόγου διαστάσεων είναι ζωτικής σημασίας για τους δημιουργούς και τους κινηματογραφιστές, καθώς επηρεάζει τη σύνθεση των εικόνων, καθορίζοντας τον τρόπο προβολής του περιεχομένου στις οθόνες και τον τρόπο αλληλεπίδρασης με τον θεατή. Οι κινηματογραφιστές, για παράδειγμα, πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους λόγους διαστάσεων όταν επιλέγουν εξοπλισμό κάμερας, φακούς και τεχνικές καδραρίσματος για να επιτύχουν τα επιθυμητά εφέ οπτικής αφήγησης (Smith, 2018).

Επιπλέον, η επιλογή αναλογίας διαστάσεων μπορεί να είναι μια σκόπιμη καλλιτεχνική απόφαση που χρησιμοποιείται για την ευθυγράμμιση της οπτικής γλώσσας με το θεματικό περιεχόμενο της ταινίας. Οι κινηματογραφιστές μπορεί να επιλέξουν μη τυπικές αναλογίες διαστάσεων για να προκαλέσουν μια συγκεκριμένη διάθεση ή για να ενισχύσουν τα υποκείμενα θέματα της αφήγησης (Brown, 2015).

Στον κινηματογράφο, οι κοινές αναλογίες διαστάσεων περιλαμβάνουν 1,85:1 και 2,39:1 (Bordwell & Thompson, 2010). Η αναλογία διαστάσεων 1,85:1, γνωστή και ως μορφή "επίπεδης" ή "τυπικής ευρείας οθόνης", χρησιμοποιείται συχνά για πολλές παραγωγές ταινιών. Από την άλλη πλευρά, η αναλογία διαστάσεων 2,39:1, που συνήθως αναφέρεται ως η μορφή "scope" ή "anamorphic widescreen", παρέχει μια ευρύτερη κινηματογραφική εμπειρία, αποτυπώνοντας εκτεταμένα τοπία και μεγαλειώδη αφήγηση.



Εικόνα 4 Απεικόνιση των διαφορετικών αναλογιών κάδρου (<https://www.cadrage.app/aspect-ratio/>)

Η αναλογία διαστάσεων 1,85:1, γνωστή και ως "επίπεδη" ή "τυπική" ευρεία οθόνη, χρησιμοποιείται ευρέως στην κινηματογραφική βιομηχανία. Αυτή η αναλογία διαστάσεων επιλέγεται για την ευελιξία της, καθώς επιτυγχάνει μια ισορροπία μεταξύ της οριζόντιας έκτασης των ευρύτερων αναλογιών διαστάσεων και της κάθετης σύνθεσης της παραδοσιακής αναλογίας διαστάσεων 4:3. Με το μέτριο πλάτος της, η αναλογία διαστάσεων 1,85:1 επιτρέπει στους κινηματογραφιστές να πλαισιώνουν τόσο οικείες σκηνές με γνώμονα τον χαρακτήρα όσο και οπτικά συναρπαστικά τοπία, καθιστώντας τη δημοφιλή επιλογή για διάφορα είδη (Bordwell & Thompson, 2010).

Από την άλλη πλευρά, η αναλογία διαστάσεων 2,39:1, που αναφέρεται επίσης ως "scope" ή "αναμορφική ευρεία οθόνη", χαρακτηρίζεται από την ευρύτερη και πιο κινηματογραφική εμφάνισή της. Οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν συχνά αυτόν τον λόγο διαστάσεων για να δημιουργήσουν μια αίσθηση μεγαλοπρέπειας και θεάματος, ενισχύοντας τον οπτικό αντίκτυπο επικών σκηνών και αποτυπώνοντας αχανή τοπία. Η αναλογία διαστάσεων 2,39:1 είναι ιδιαίτερα κατάλληλη για ταινίες δράσης, περιπέτειας και φαντασίας, καθώς βυθίζει το κοινό στην απεραντοσύνη του κινηματογραφικού κόσμου (Bordwell & Thompson, 2010).

Επιπλέον, η έρευνα αναδεικνύει το ιστορικό πλαίσιο των επιλογών της αναλογίας διαστάσεων στον κινηματογράφο. Η μετάβαση από την παραδοσιακή αναλογία διαστάσεων 4:3 σε μορφές ευρείας οθόνης όπως 1,85:1 και 2,39:1 επηρεάστηκε από την τεχνολογική πρόοδο και την επιθυμία των κινηματογραφιστών να παρέχουν στο κοινό καθηλωτικές και οπτικά συναρπαστικές κινηματογραφικές εμπειρίες (Bordwell & Thompson, 2010).

Στην τηλεόραση, δύο είναι οι διαδεδομένες αναλογίες διαστάσεων, η 4:3 και η 16:9 (Brown, 2015). Η αναλογία διαστάσεων 4:3, που συχνά αναφέρεται ως "τυπική" ή "πλήρης οθόνη" ως προς τη μορφή, ήταν η παραδοσιακή αναλογία διαστάσεων για παλαιότερες τηλεοράσεις. Ωστόσο, με την εμφάνιση της τηλεόρασης υψηλής ευκρίνειας, η αναλογία διαστάσεων 16:9, γνωστή και ως μορφή "ευρείας οθόνης", έχει γίνει το πρότυπο για τις σύγχρονες οθόνες τηλεόρασης.

Στη φωτογραφία, η αναλογία διαστάσεων 3:2 χρησιμοποιείται ευρέως, ιδιαίτερα σε φιλμ 35 mm και ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές (Langford & Bilissi, 2019). Αυτή η αναλογία διαστάσεων παρέχει μια ισορροπημένη και ευέλικτη σύνθεση για τη λήψη εικόνων, επιτρέποντας στους φωτογράφους να εκφράσουν το καλλιτεχνικό τους όραμα μέσα σε ένα ορθογώνιο πλαίσιο. Η έρευνα των Langford και Bilissi στο βιβλίο τους "Basic Photography: (2019) προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τη διαδεδομένη χρήση του λόγου

διαστάσεων 3:2 στη φωτογραφία, ιδίως στις κινηματογραφικές και ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές 35 mm.. Η αναλογία διαστάσεων 3:2 έχει μακρά ιστορία και μπορεί να εντοπιστεί από την εποχή της φωτογραφίας με φιλμ 35 mm. Το τυπικό φορμά φιλμ 35 mm, που εισήχθη στις αρχές του 20ού αιώνα, χρησιμοποιούσε μέγεθος κάδρο 36 x 24 mm, το οποίο αντιστοιχεί στην αναλογία διαστάσεων 3:2. Καθώς η φωτογραφία εξελίχθηκε από το φιλμ στις ψηφιακές μορφές, ο λόγος διαστάσεων 3:2 συνέχισε να αποτελεί ένα ευρέως υιοθετημένο πρότυπο για τους αισθητήρες ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών, γεγονός που αντικατοπτρίζει τη διαρκή δημοτικότητα και χρησιμότητά του (Langford & Bilissi, 2019). Ο οριζόντιος προσανατολισμός της αναλογίας διαστάσεων 3:2 είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικός για τη σύλληψη αφηγήσεων που εκτυλίσσονται από αριστερά προς τα δεξιά, αντικατοπτρίζοντας τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι διαβάζουν και πλοηγούνται στις οπτικές πληροφορίες. Αυτή η αναλογία διαστάσεων μπορεί να ενισχύσει την αίσθηση της κίνησης και της συνέχειας σε μια σειρά φωτογραφιών, μεταφέροντας αποτελεσματικά μια οπτική ιστορία (Langford & Bilissi, 2019).



Εικόνα 5 Απεικόνιση διαφορετικών αναλογιών κάδρου (<https://mvixsignage.medium.com/a-complete-guide-to-aspect-ratios-5fc08826f131>)

Η καθιέρωση αυτών των κοινών αναλογιών είναι αποτέλεσμα τεχνολογικών προόδων, αισθητικών προτιμήσεων και βιομηχανικών προτύπων (Smith, 2018). Επιτρέπουν σε κινηματογραφιστές, τηλεοπτικούς παραγωγούς και φωτογράφους να δημιουργούν οπτικά ελκυστικές και καθηλωτικές εμπειρίες για το κοινό, λαμβάνοντας υπόψη παράγοντες όπως η σύνθεση, η οπτική αφήγηση και η συμβατότητα με συσκευές προβολής.

Η κατανόηση των αναλογιών διαστάσεων απαιτεί την εξέταση του ευρύτερου πλαισίου των οπτικών μέσων και των τεχνικών, καλλιτεχνικών και αντιληπτικών επιδράσεων των διαφορετικών αναλογιών (Brown, 2015). Το κάδρο βίντεο είναι ένα θεμελιώδες στοιχείο στα οπτικά μέσα, που καθορίζει τη σχέση πλάτους προς ύψος των εικόνων ή των κάδρου. Διαφέρει σε διάφορα μέσα, συμπεριλαμβανομένης της κινηματογραφίας, της τηλεοπτικής παραγωγής

και της φωτογραφίας, και παίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της σύνθεσης, της οπτικής αφήγησης και της συνολικής εμπειρίας θέασης.

### 3.Πρώιμα τεχνικά μέσα καταγραφής εικόνων

Τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου έγιναν μάρτυρες της ανάπτυξης διαφόρων τεχνικών μέσων για την εγγραφή κινούμενων εικόνων, θέτοντας τα θεμέλια για τη μορφή τέχνης που γνωρίζουμε σήμερα. Αυτή η ενότητα διερευνά τις προόδους στις πρώτες τεχνολογίες και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιείται για τη λήψη και την εγγραφή εικόνων, ρίχνοντας φως στην εξέλιξη των μεθόδων κινηματογραφικής εγγραφής.

Η έρευνα των Mast και Kawin στο βιβλίο τους "A Short History of the Movies" (2015) εξετάζει την αξιοσημείωτη καινοτομία του κινητοσκοπίου. Το κινητοσκόπιο, που παρουσιάστηκε το 1891, αποτέλεσε σημαντικό ορόσημο στην ιστορία των οπτικών μέσων. Η εφεύρεση του Έντισον συνδύαζε τη χρήση κυτταρινού φιλμ και μιας συσκευής peep-show, δημιουργώντας μια μαγευτική ψευδαίσθηση κινούμενων εικόνων. Το κινητοσκόπιο επέτρεπε στους μεμονωμένους θεατές να κρυφοκοιτάζουν μέσα σε ένα μικρό κουτί προβολής και να παρατηρούν μια σειρά από διαδοχικές εικόνες που κινούνται γρήγορα διαδοχικά, δίνοντας την ψευδαίσθηση της κίνησης (Mast & Kawin, 2015).



*Εικόνα 6 Το κινητοσκόπιο που παρουσιάστηκε το 1891 <https://www.pbs.org/video/american-experience-kinetoscope/>*

Μια από τις βασικές συνεισφορές του κινητοσκοπίου ήταν η επίδειξη των δυνατοτήτων της κινηματογραφικής εικόνας ως μορφής ψυχαγωγίας και οπτικής αφήγησης. Πριν από το κινητοσκόπιο, τα οπτικά μέσα περιορίζονταν σε μεγάλο βαθμό σε στατικές εικόνες και πίνακες

ζωγραφικής. Η εφεύρεση του Edison μετέτρεψε την παθητική εμπειρία θέασης σε μια συναρπαστική και καθηλωτική συνάντηση με δυναμικές κινούμενες εικόνες (Mast & Kawin, 2015). Καθώς η δημοτικότητα αυτού του νέου οπτικού θεάματος αυξανόταν, προκάλεσε την περιέργεια και τον ενθουσιασμό του κοινού, προσελκύοντας πλήθη για να παρακολουθήσουν το θαύμα των κινούμενων εικόνων. Τα σαλόνια κινηματοσκοπίου έγιναν κοινωνικοί κόμβοι, προσελκύοντας ποικίλα ακροατήρια που ήταν πρόθυμα να βιώσουν αυτή τη νέα μορφή ψυχαγωγίας (Mast & Kawin, 2015).

Μια άλλη σημαντική τεχνική εξέλιξη ήταν η δημιουργία του κινηματογράφου από τους αδερφούς Lumière το 1895. Ο κινηματογράφος συνδύαζε μια κάμερα, μονάδα επεξεργασίας φιλμ και προβολέα σε μια ενιαία συσκευή (Ezra, 2012). Αυτή η καινοτομία επέτρεψε την ταυτόχρονη εγγραφή, ανάπτυξη και προβολή ταινιών, καθιστώντας ευκολότερη την παραγωγή και την έκθεση ταινιών.

Η έρευνα του Ezra αναδεικνύει τον βαθύ αντίκτυπο της εισαγωγής του κινηματογράφου στο κοινό και στο πολιτιστικό τοπίο. Οι προβολές των αδελφών Lumière στο Grand Café καθήλωσαν το κοινό, δημιουργώντας αίσθηση και τροφοδοτώντας το ενδιαφέρον του κοινού για αυτή τη νέα μορφή οπτικού θεάματος. Ο κινηματογράφος έγινε γρήγορα μια δημοφιλής μορφή ψυχαγωγίας και η επιτυχία του έθεσε τα θεμέλια για την ανάπτυξη της κινηματογραφικής βιομηχανίας και την ανάπτυξη του κινηματογράφου ως ισχυρού μέσου καλλιτεχνικής έκφρασης (Ezra, 2012).

#### 4.Η εξέλιξη του κάδρου βίντεο

Το aspect ratio, ή αλλιώς η αναλογία διαστάσεων, αποτελεί έναν θεμελιώδη παράγοντα στην παραγωγή και προβολή ταινιών. Η εξέλιξη του aspect ratio στον κινηματογράφο έχει συνδεθεί άμεσα με την τεχνολογική πρόοδο και τις αλλαγές στην αισθητική των ταινιών. Η ιστορία του aspect ratio, στον κινηματογράφο και την τηλεόραση είναι πολυδιάστατη και εξελίσσεται συνεχώς με την τεχνολογία και τις αισθητικές προτιμήσεις.

#### Πρώιμος Κινηματογράφος

Κατά τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου, η αναλογία διαστάσεων 4:3 αναδείχθηκε ως η τυπική μορφή για την προβολή ταινιών. Αυτή η αναλογία διαστάσεων, , έμοιαζε πολύ με τις διαστάσεις της παραδοσιακής φωτογραφικής πλάκας και επέτρεπε την αποτελεσματική

παραγωγή και προβολή ταινιών (Cossar, 2009). Ως αποτέλεσμα, πολλές πρώτες ταινίες τηρούσαν αυτή την αναλογία διαστάσεων, διαμορφώνοντας την οπτική γλώσσα και την καλλιτεχνική έκφραση του κινηματογραφικού μέσου.

Μία από τις βασικές συνέπειες της αναλογίας διαστάσεων 4:3 ήταν η επιρροή της στην πλαισίωση και τη σύνθεση των κινηματογραφικών πλάνων. Με ένα σχεδόν τετράγωνο πλαίσιο, οι κινηματογραφιστές έπρεπε να εξετάσουν προσεκτικά την τοποθέτηση των θεμάτων και των αντικειμένων στον περιορισμένο οπτικό χώρο. Αυτή η αναλογία διαστάσεων ενθάρρυνε μια πιο κεντραρισμένη και ισορροπημένη σύνθεση, με έμφαση στα κεντρικά στοιχεία του κάδρου (Cossar, 2009).

Επιπλέον, το περιορισμένο μέγεθος του κάδρου ενθάρρυνε τους κινηματογραφιστές να χρησιμοποιούν κοντινά και μεσαία πλάνα, καθώς τα ευρεία πλάνα εγκατάστασης ήταν δύσκολο να ενσωματωθούν στο περιορισμένο πλάτος του κάδρου. Αυτή η έμφαση στα κοντινά πλάνα ενίσχυσε την οικειότητα και τον συναισθηματικό αντίκτυπο της αφήγησης, επιτρέποντας στους κινηματογραφιστές να δημιουργήσουν μια ισχυρότερη σύνδεση μεταξύ των χαρακτήρων και του κοινού (Cossar, 2009).

Η μελέτη του Cossar εξετάζει την εξέλιξη της αναλογίας διαστάσεων ως απάντηση στις τεχνολογικές εξελίξεις και τον καλλιτεχνικό πειραματισμό. Καθώς οι τεχνικές κινηματογράφησης εξελίσσονταν και οι κινηματογραφιστές προσπαθούσαν να εξερευνήσουν νέες οπτικές δυνατότητες, οι αναλογίες διαστάσεων άρχισαν να ποικίλλουν, δημιουργώντας τις μορφές ευρείας οθόνης στις μεταγενέστερες δεκαετίες. Παρ' όλα αυτά, η αναλογία διαστάσεων 4:3 παραμένει βασικό μέρος της ιστορίας του κινηματογράφου, συμβολίζοντας τα χρόνια διαμόρφωσης και τις πρωτοποριακές καλλιτεχνικές εκφράσεις των πρώτων κινηματογραφιστών (Cossar, 2009).

Κατά τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου, η αναλογία διαστάσεων, που συνήθως εκφράζεται ως 4:3 ή 1,33:1, έπαιξε σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση της οπτικής σύνθεσης των ταινιών (Cossar, 2009). Αυτή η αναλογία διαστάσεων, που αρχικά καθιερώθηκε ως το πρότυπο για το Κινητοσκόπιο από τον Τόμας Έντισον το 1891, υιοθετήθηκε ευρέως στη βιομηχανία του κινηματογράφου. Συγκεκριμένα, το 1909, η Motion Picture Patents Company, αποτελούμενη από προσωπικότητες με επιρροή όπως ο Έντισον και άλλοι πρωτοπόροι του κινηματογράφου, όρισε επίσημα αυτή την αναλογία διαστάσεων ως πρότυπο για τον κινηματογράφο (Cossar, 2009).

Η επιλογή της αναλογίας διαστάσεων 4:3 μπορεί να θεωρηθεί ως αποτέλεσμα ενός συνδυασμού τεχνολογικών περιορισμών, ρεαλιστικών εκτιμήσεων και της επιρροής βασικών παραγόντων του κλάδου. Η κατακόρυφη μορφή φιλμ του Κινητοσκοπίου, μαζί με τις προσπάθειες τυποποίησης που οδήγησε η Motion Picture Patents Company, συνέβαλαν στην ευρεία υιοθέτηση αυτού του λόγου διαστάσεων στον πρώιμο κινηματογράφο.

Αυτή η προοπτική μας επιτρέπει να εκτιμήσουμε την ιστορική σημασία του λόγου διαστάσεων 4:3 ως το αρχικό πρότυπο στην εξέλιξη της κινηματογραφικής σύνθεσης. Δείχνει πώς οι τεχνικοί παράγοντες, τα εμπορικά ενδιαφέροντα και η ευρηματικότητα των πρωτοπόρων κινηματογραφιστών διαμόρφωσαν την πρώιμη ανάπτυξη των αναλογιών διαστάσεων, θέτοντας τα θεμέλια για μελλοντικές εξελίξεις στην κινηματογραφική οπτική γλώσσα.

#### Μέσα 20ου Αιώνα

Η έρευνα του Stegeman στο βιβλίο "The Widescreen Story" (1984) παρέχει μια ολοκληρωμένη ανάλυση των σημαντικών αλλαγών που συνέβησαν στον λόγο διαστάσεων του κινηματογράφου κατά τη δεκαετία του 1950. Η έρευνα εμβαθύνει σε δύο σημαντικές εξελίξεις που επηρέασαν βαθιά την οπτική αισθητική και τις δημιουργικές δυνατότητες της κινηματογραφικής παραγωγής κατά τη διάρκεια αυτής της μεταμορφωτικής περιόδου: την εισαγωγή του CinemaScope από την 20th Century Fox και του VistaVision από την Paramount το 1953.

Η εισαγωγή του CinemaScope από την 20th Century Fox σηματοδότησε μια επαναστατική αλλαγή στην κινηματογραφική παρουσίαση. Αυτή η μορφή ευρείας οθόνης χρησιμοποιούσε αναλογία διαστάσεων 2,35:1, παρουσιάζοντας μια σημαντικά ευρύτερη εικόνα από την παραδοσιακή αναλογία διαστάσεων 4:3 που επικρατούσε μέχρι τότε στον κινηματογράφο. Το διευρυμένο πλαίσιο επέτρεψε στους κινηματογραφιστές να αποτυπώσουν εκτεταμένα τοπία και μεγαλοπρεπή σκηνικά, ενισχύοντας το οπτικό θέαμα και βυθίζοντας το κοινό σε μια πιο εκτεταμένη κινηματογραφική εμπειρία (Stegeman, 1984).

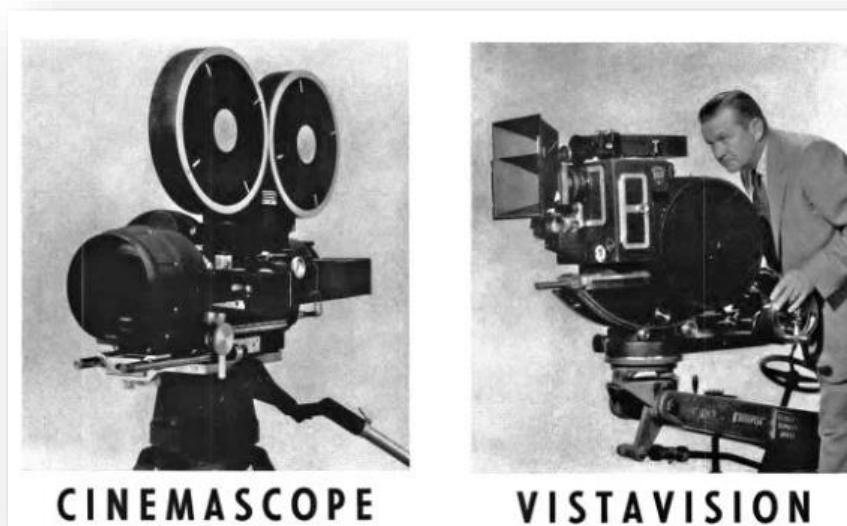
Το ευρυγώνιο φορμά του CinemaScope όχι μόνο εμπλούτισε την οπτική αισθητική των ταινιών, αλλά έδωσε επίσης τη δυνατότητα στους κινηματογραφιστές να πειραματιστούν με νέες τεχνικές αφήγησης. Η ευρύτερη αναλογία διαστάσεων προσέφερε έναν ευρύτερο καμβά στους σκηνοθέτες για να δημιουργήσουν πιο δυναμικές συνθέσεις, επιτρέποντας τη συμπερίληψη πολλαπλών χαρακτήρων και αντικειμένων μέσα στο κάδρο χωρίς την αίσθηση στενότητας. Αυτή η αλλαγή στην αναλογία διαστάσεων ενθάρρυνε μια αλλαγή στη χρήση του

οπτικού χώρου, προωθώντας μια πιο περίτεχνη και οπτικά ελκυστική αφήγηση (Stegeman, 1984).

Περίπου την ίδια εποχή, η Paramount εισήγαγε το VistaVision, μια διαφορετική μορφή ευρείας οθόνης με αναλογία διαστάσεων 1,85:1. Αν και δεν ήταν τόσο ευρεία όσο το CinemaScope, η VistaVision παρείχε σημαντική αύξηση του οριζόντιου χώρου σε σύγκριση με την τυπική αναλογία διαστάσεων 4:3. Η VistaVision χρησιμοποιούσε ένα μοναδικό σύστημα οριζόντιας μεταφοράς ταινιών που είχε ως αποτέλεσμα υψηλότερη ποιότητα εικόνας και σαφήνεια, καθιστώντας την ελκυστική επιλογή για τους κινηματογραφιστές που αναζητούσαν βελτιωμένη οπτική πιστότητα (Stegeman, 1984).

Η αναλογία διαστάσεων 1,85:1 της VistaVision βρήκε εύνοια στους κινηματογραφιστές που ήθελαν να βρουν μια ισορροπία μεταξύ του ευρύτερου οπτικού πεδίου του CinemaScope και της πιο παραδοσιακής αναλογίας 4:3. Το φορμά έγινε ιδιαίτερα δημοφιλές για γυρίσματα και παρουσιάσεις κωμωδιών, δραμάτων και ταινιών που δεν απαιτούσαν απαραίτητα το μεγάλο θέαμα του CinemaScope, αλλά επωφελούνταν από την πρόσθετη οπτική έκταση του φορμά ευρείας οθόνης (Stegeman, 1984).

Η υιοθέτηση των αναλογιών διαστάσεων ευρείας οθόνης από τα μεγάλα στούντιο έφερε επανάσταση στις πρακτικές παραγωγής και προβολής ταινιών, οδηγώντας σε ένα κύμα ταινιών ευρείας οθόνης που αιχμαλώτισε τη φαντασία των θεατών σε όλο τον κόσμο. Η εμπειρία της ευρείας οθόνης έγινε συνώνυμο του κινηματογραφικού μεγαλείου και συνέβαλε στην ανάπτυξη της κινηματογραφικής βιομηχανίας κατά την περίοδο αυτή (Stegeman, 1984).



Εικόνα 7 Οι κάμερες που χρησιμοποιήθηκαν για το ευρυγώνιο φoρμά του CinemaScope και της ευρείας οθόνης αναλογίας 1,85: 1 VistaVision <https://theasc.com/categories/articles/historical/p24>

#### Τέλη 20ου Αιώνα

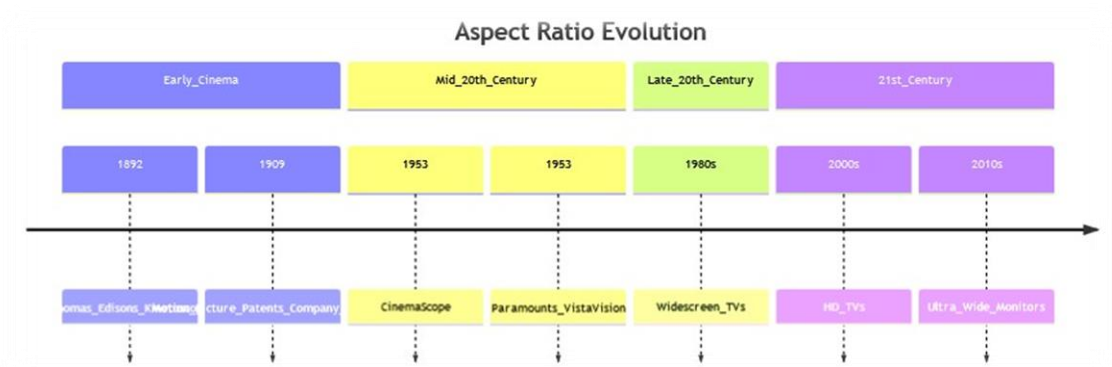
Η εξέλιξη του λόγου διαστάσεων κατά το δεύτερο μισό του 20ου αιώνα υπήρξε μάρτυρας σημαντικών αλλαγών που οφείλονται στην πρόοδο στην τεχνολογία της τηλεόρασης και στην επιθυμία να βελτιωθεί η εμπειρία οικιακής προβολής. Μια αξιοσημείωτη εξέλιξη συνέβη τη δεκαετία του 1980, όταν οι τηλεοράσεις άρχισαν να υιοθετούν μια αναλογία διαστάσεων 16:9, που συνήθως αναφέρεται ως ευρεία οθόνη (Ross, 2003). Αυτή η μετάβαση είχε στόχο να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ της κινηματογραφικής και της οικιακής εμπειρίας θέασης, προσφέροντας στους θεατές μια πιο οπτικά επεκτατική παρουσίαση.

Η υιοθέτηση του λόγου διαστάσεων 16:9 για τηλεοράσεις αντιπροσώπευε μια απόκλιση από την παραδοσιακή αναλογία διαστάσεων 4:3 που χρησιμοποιήθηκε ευρέως από τις πρώτες μέρες της τηλεόρασης. Η ευρύτερη αναλογία διαστάσεων 16:9, παρόμοια με την αναλογία διαστάσεων που χρησιμοποιείται συνήθως στον κινηματογράφο, επέτρεψε ένα ευρύτερο οπτικό πεδίο και μια ανώτερου επιπέδου εμπειρία θέασης στο σπίτι (Ross, 2003). Αυτή η αλλαγή στην αναλογία διαστάσεων είχε στόχο να αναπαράγει την κινηματογραφική αίσθηση παρέχοντας στους θεατές μια μεγαλύτερη και πιο περιεκτική εικόνα στις οθόνες τους.

Η μετάβαση σε αναλογία διαστάσεων 16:9 για τηλεοράσεις αντανakλά την αναγνώριση των μεταβαλλόμενων προσδοκιών των θεατών και την επιθυμία να προσφέρουν μια πιο κινηματογραφική εμπειρία στο οικιακό περιβάλλον. Η μορφή ευρείας οθόνης είχε στόχο να αναπαράγει το οπτικό θέαμα και τις καθηλωτικές ιδιότητες του κινηματογράφου, επιτρέποντας

στους θεατές να απολαμβάνουν ταινίες και τηλεοπτικά προγράμματα με τρόπο πιο κοντά στην επιδιωκόμενη κινηματογραφική παρουσίαση.

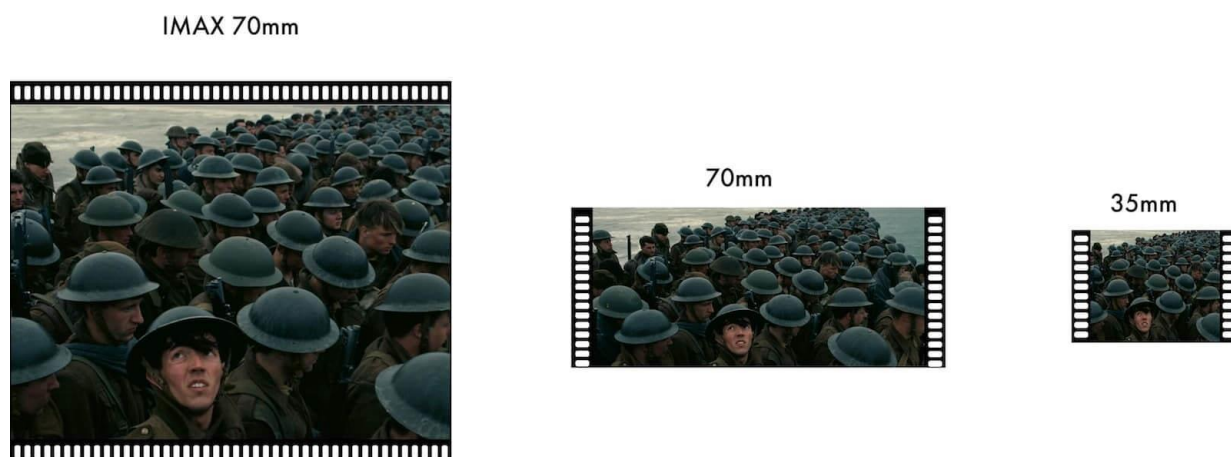
Επιπλέον, αυτή η στροφή στην αναλογία διαστάσεων ευρείας οθόνης έφερε νέες σκέψεις για τους δημιουργούς περιεχομένου και τους ραδιοτηλεοπτικούς φορείς. Οι σκηνοθέτες και οι τηλεοπτικοί παραγωγοί έπρεπε να προσαρμόσουν τις καλλιτεχνικές και αφηγηματικές τεχνικές τους για να προσαρμόσουν το ευρύτερο κάδρο, καδράροντας προσεκτικά τα πλάνα και τις συνθέσεις τους για να μεγιστοποιήσουν τον οπτικό αντίκτυπο εντός της αναλογίας διαστάσεων 16:9 (Bordwell & Thompson, 2017).



Εικόνα 8 . Γραφική απεικόνιση της εξέλιξης του κάδρο βίντεο (aspect ratio) στη διάρκεια της ιστορίας του κινηματογράφου (Διάγραμμα παραχθέν από τον συγγρα-φέα της παρούσας μελέτης)



Εικόνα 5. Aspect Ratio 1:2.35. (Πηγή: <https://www.bloopianimation.com/aspect-ratio-2-35-1-vs-16-9/>)



Εικόνα 6. Vista Vision. (Πηγή: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vistavision/>)



Εικόνα 7. Σύγκριση aspect ratio 4:3 έναντι 16:9. (<https://www.studiobinder.com/blog/aspect-ratio/>)

Πέρα από τις πρακτικές ανάγκες, η αναλογία διαστάσεων παίζει επίσης καθοριστικό ρόλο στην αισθητική απεικόνιση και την επικοινωνία της ταινίας στον θεατή. Κάθε αναλογία διαστάσεων δημιουργεί μια ξεχωριστή αισθητική εμπειρία, μεταφέροντας συγκεκριμένα μηνύματα και αισθήσεις. Για παράδειγμα, η ευρεία αναλογία διαστάσεων 2,35:1 συνδέεται συχνά με την

επική και τη μεγαλοπρέπεια, επιτρέποντας την απεικόνιση εκτεταμένων τοπίων και καθηλωτικών κινηματογραφικών εμπειριών (Bordwell & Thompson, 2017). Από την άλλη πλευρά, μια κατακόρυφη αναλογία όψεων όπως το 9:16 μπορεί να δημιουργήσει μια αίσθηση προσωπικής εγγύτητας ή αποστασιοποίησης, επηρεάζοντας την αντίληψη του θεατή για την οικειότητα ή την απόσπαση (Cossar, 2011).

Οι κινηματογραφιστές επιλέγουν στρατηγικά αναλογίες διαστάσεων για να ενισχύσουν την αφήγηση και να προκαλέσουν συγκεκριμένες συναισθηματικές αντιδράσεις από το κοινό. Οι αλλαγές στην αναλογία εικόνας μέσα σε μια ταινία μπορούν να σηματοδοτήσουν μια αλλαγή στο σκηνικό, τη χρονική περίοδο ή τη συναισθηματική ένταση, συμβάλλοντας στη συνολική κινηματογραφική εμπειρία. Για παράδειγμα, μια μετάβαση από μια στενότερη αναλογία διαστάσεων σε μια ευρύτερη μπορεί να υποδηλώνει μια σημαντική αφηγηματική μετατόπιση, ενώ μια μετάβαση σε μια κατακόρυφη αναλογία διαστάσεων μπορεί να υποδηλώνει μια υποκειμενική άποψη ή μια αναπαράσταση συγκεκριμένων μορφών πολυμέσων, όπως ηχογραφήσεις smartphone (Bordwell & Thompson, 2017).

Επιλέγοντας συνειδητά την αναλογία διαστάσεων, οι κινηματογραφιστές μπορούν να διαμορφώσουν την οπτική αισθητική των ταινιών τους και να επηρεάσουν την αντίληψη και τη συναισθηματική εμπλοκή του θεατή. Η αναλογία διαστάσεων γίνεται ένα ισχυρό εργαλείο για την οπτική αφήγηση, επιτρέποντας στους κινηματογραφιστές να μεταφέρουν τις καλλιτεχνικές τους προθέσεις και να ενισχύσουν τον αφηγηματικό αντίκτυπο.

## B. Κοινωνικοπολιτικές αλλαγές και τεχνολογικές εξελίξεις . Μετάβαση από το πρώιμο Aspect ratio (κάδρο) στο σύγχρονο.

### 1.Σημαντικά ιστορικά γεγονότα-κοινωνικοπολιτικές αλλαγές που επέδρασαν στην τεχνολογική ανάπτυξη

Η εξέλιξη της αναλογίας διαστάσεων στον κινηματογράφο δεν επηρεάζεται μόνο από τις τεχνολογικές εξελίξεις αλλά και από σημαντικά ιστορικά γεγονότα και κοινωνικοπολιτικές αλλαγές που έχουν διαμορφώσει την πορεία της ανθρώπινης κοινωνίας.

### ii.Ο Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος και η αλλαγή στη δημιουργία ταινιών

Η παγκόσμια αναταραχή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου είχε βαθιές επιπτώσεις στον κινηματογράφο, οδηγώντας σε σημαντικές αλλαγές στις τεχνικές δημιουργίας ταινιών και στις

αναλογίες διαστάσεων. Κατά τη διάρκεια του πολέμου, η κινηματογραφική βιομηχανία αντιμετώπισε προκλήσεις όσον αφορά τους πόρους και τη λογοκρισία (Elsaesser, 2013). Ως αποτέλεσμα, ορισμένοι κινηματογραφιστές κατέφυγαν στη χρήση στενότερων αναλογιών, όπως 1,37:1, για να βελτιστοποιήσουν τη χρήση του διαθέσιμου αποθέματος ταινιών και να διατηρήσουν μια πιο πρακτική διαδικασία παραγωγής (Bordwell & Thompson, 2010). Αυτή η περίοδος είδε επίσης την άνοδο της δημιουργίας ντοκιμαντέρ ως μέσο για τη μετάδοση ισχυρών μηνυμάτων σχετικά με τον πόλεμο και τον αντίκτυπό του στην κοινωνία (Elsaesser, 2013). Το κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου επηρέασε έτσι τις επιλογές αναλογίας κάδρου και τα αφηγηματικά στυλ των κινηματογραφιστών κατά τη διάρκεια και μετά τον πόλεμο.

#### ii. Η μεταπολεμική οικονομική έκρηξη και το CinemaScope

Η μεταπολεμική οικονομική άνθηση στη δεκαετία του 1950 έφερε σημαντικές προόδους στην κινηματογραφική τεχνολογία και τα στούντιο του Χόλιγουντ προσπάθησαν να προσελκύσουν το κοινό πίσω στις αίθουσες με οπτικά εντυπωσιακές εμπειρίες (Bordwell & Thompson, 2010). Σε απάντηση, η εισαγωγή του CinemaScope από την 20th Century Fox το 1953 έφερε επανάσταση στο κινηματογραφικό τοπίο (Stegeman, 1984). Η ευρύτερη αναλογία διαστάσεων 2,35:1 όχι μόνο κάλυπτε την επιθυμία για μεγάλα θεάματα αλλά παρείχε επίσης μια οπτική απόδραση από τη σκληρή πραγματικότητα της εποχής του πολέμου. Αυτό το κοινωνικοπολιτικό κλίμα, που χαρακτηρίζεται από οικονομική ευημερία και λαχτάρα για ψυχαγωγία, έπαιξε καθοριστικό ρόλο στην ευρεία υιοθέτηση μορφών ευρείας οθόνης στη βιομηχανία του κινηματογράφου.

#### iii. Το κίνημα για τα πολιτικά δικαιώματα και οι διευρυμένες αφηγήσεις

Το Κίνημα για τα Πολιτικά Δικαιώματα της δεκαετίας του 1960 επέφερε σημαντικές κοινωνικές και πολιτιστικές αλλαγές, επηρεάζοντας τις κινηματογραφικές προσεγγίσεις και τις επιλογές αναλογίας διαστάσεων (Elsaesser, 2013). Η απαίτηση για πιο περιεκτική αφήγηση και ποικίλες αναπαραστάσεις οδήγησε ορισμένους κινηματογραφιστές να πειραματιστούν με αναλογίες διαστάσεων για να ενισχύσουν τον αφηγηματικό αντίκτυπο. Η χρήση ευρύτερων αναλογιών, όπως το 2,39:1, επέτρεψε στους σκηνοθέτες να απεικονίσουν περίπλοκες κοινωνικές δυναμικές και να αντιμετωπίσουν θέματα που σχετίζονται με τη φυλή, την ταυτότητα και την κοινωνική δικαιοσύνη (Bordwell & Thompson, 2010). Οι

κοινωνικοπολιτικές αλλαγές κατά τη διάρκεια αυτής της εποχής ενθάρρυναν τους κινηματογραφιστές να εξερευνήσουν τις καλλιτεχνικές δυνατότητες των αναλογιών διαστάσεων ως μέσο έκφρασης των κοινωνικών ανησυχιών και αντικατοπτρισμού της ποικιλομορφίας των ανθρώπινων εμπειριών.

#### iv. Η Ψηφιακή Επανάσταση και η Ευελιξία Αναλογίας Διαστάσεων

Τα τέλη του 20ου αιώνα και ο 21ος αιώνας έγιναν μάρτυρες μιας μεταμορφωτικής ψηφιακής επανάστασης στη δημιουργία ταινιών, προσφέροντας άνευ προηγουμένου ευελιξία στις επιλογές αναλογίας διαστάσεων (Bordwell & Thompson, 2010). Με τη μετάβαση στον ψηφιακό κινηματογράφο, οι κινηματογραφιστές δεν περιορίζονταν πλέον στους παραδοσιακούς λόγους διαστάσεων. Αντίθετα, μπορούσαν ελεύθερα να προσαρμόσουν την αναλογία διαστάσεων ώστε να ταιριάζει στο καλλιτεχνικό τους όραμα και στις ανάγκες αφήγησης (Salt, 2019). Αυτή η τεχνολογική εξέλιξη παρείχε μια πλατφόρμα για πειραματισμό και δημιουργική έκφραση, με αποτέλεσμα μια ποικιλία αναλογιών διαστάσεων που χρησιμοποιούνται σε σύγχρονες ταινίες. Η ψηφιακή εποχή άνοιξε νέους δρόμους για καλλιτεχνική εξερεύνηση, οδηγούμενη από την επιθυμία να αμφισβητηθούν οι συμβατικές νόρμες και να διευρυνθούν οι κινηματογραφικοί ορίζοντες (Elsaesser, 2013).

#### Γ. Μετάβαση από τον κινηματογράφο στην τηλεόραση και η επικράτηση των σύγχρονων οπτικοακουστικών μέσων

Η μετάβαση από τον κινηματογράφο στην τηλεόραση και η μετέπειτα εμφάνιση πιο σύγχρονων πλατφορμών μέσων διαμόρφωσαν το τοπίο της οπτικοακουστικής αφήγησης, παρέχοντας νέες ευκαιρίες και προκλήσεις για τους κινηματογραφιστές και τους δημιουργούς περιεχομένου. Αυτή η ενότητα διερευνά τις ιστορικές μεταβολές και τον αντίκτυπο αυτών των μεταβάσεων, δίνοντας έμφαση στις επιπτώσεις στις μορφές μέσων και στις αναλογίες διαστάσεων.

##### 1. Από το σινεμά στην τηλεόραση: Επιπτώσεις στις αναλογίες διαστάσεων

Η μετάβαση από τον κινηματογράφο στην τηλεόραση στα μέσα του 20ού αιώνα επέφερε σημαντικές αλλαγές στις αναλογίες διαστάσεων (Bordwell & Thompson, 2010). Οι

παραδοσιακές αναλογίες διαστάσεων του κινηματογράφου, όπως 1,85:1 και 2,39:1, δεν ήταν άμεσα συμβατές με την αναλογία διαστάσεων 4:3 των πρώτων τηλεοπτικών συσκευών (Bordwell & Thompson, 2010). Ως αποτέλεσμα, οι κινηματογραφιστές και τα στούντιο έπρεπε να διαμορφώσουν εκ νέου τις ταινίες τους για να χωρέσουν στις τηλεοπτικές οθόνες, οδηγώντας σε περικοπή ή letterboxing του αρχικού περιεχομένου (Bordwell & Thompson, 2010). Αυτή η μετάβαση ανέδειξε την ανάγκη για προσαρμοστικότητα των μέσων σε διαφορετικές πλατφόρμες, προϋδεάζοντας για τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που θα προέκυπταν στο μέλλον με την έλευση των ψηφιακών μέσων.

## 2. Η ψηφιακή επανάσταση και η προσαρμοστικότητα του λόγου διαστάσεων

Η ψηφιακή επανάσταση στα τέλη του 20ού αιώνα εγκαινίασε μια νέα εποχή κατανάλωσης μέσων ενημέρωσης, με την έλευση των DVD, των Blu-ray και των διαδικτυακών υπηρεσιών ροής (Bordwell & Thompson, 2010). Αυτή η αλλαγή επέτρεψε μεγαλύτερη ευελιξία στην παρουσίαση της αναλογίας διαστάσεων, καθώς το ψηφιακό περιεχόμενο μπορούσε να διανεμηθεί και να καταναλωθεί σε διάφορες συσκευές με διαφορετικές αναλογίες διαστάσεων (Salt, 2019). Οι κινηματογραφιστές αγκάλιασαν τις δυνατότητες της ψηφιακής κινηματογράφησης, χρησιμοποιώντας διαφορετικές αναλογίες διαστάσεων για να εξυπηρετήσουν διαφορετικές πλατφόρμες προβολής και να δημιουργήσουν καθηλωτικές και οπτικά εντυπωσιακές εμπειρίες (Bordwell & Thompson, 2010).

### i. Η άνοδος της ψηφιακής τεχνολογίας βίντεο

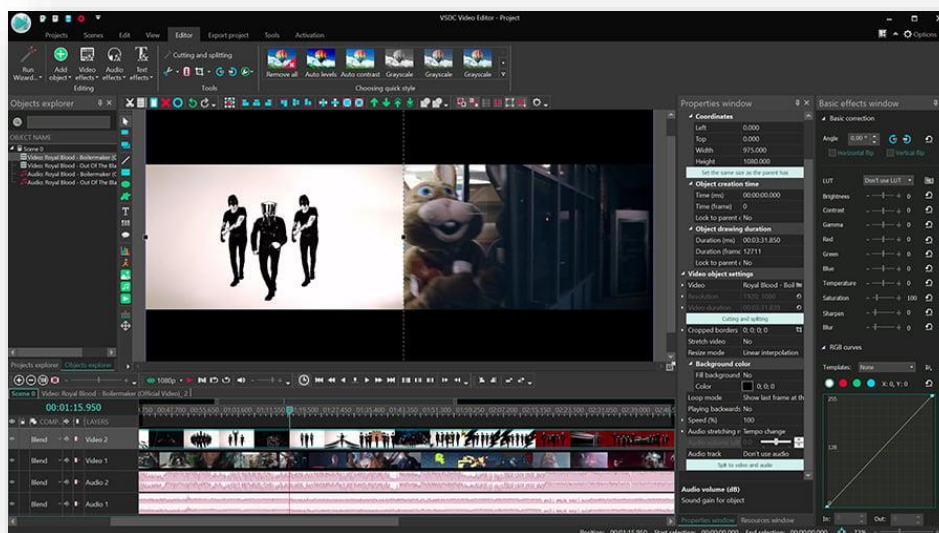
Η μετάβαση στην ψηφιακή τεχνολογία βίντεο ξεκίνησε τη δεκαετία του 1990, όταν οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές και βιντεοκάμερες έγιναν διαθέσιμες στο εμπόριο (Manovich, 2001). Η υιοθέτηση των ψηφιακών μορφών προσέφερε σημαντικά πλεονεκτήματα σε σχέση με τις αναλογικές, όπως η βελτιωμένη ποιότητα εικόνας, ο μειωμένος θόρυβος και η ευκολία στην επεξεργασία (Manovich, 2001). Η μετάβαση στα ψηφιακά μέσα σηματοδότησε μια στροφή προς έναν πιο αποτελεσματικό και ευέλικτο τρόπο καταγραφής, αποθήκευσης και διανομής περιεχομένου βίντεο.

## ii. Ψηφιακή συμπίεση και διανομή βίντεο

Η ανάπτυξη τεχνολογιών συμπίεσης βίντεο, όπως οι κωδικοποιητές MPEG (Moving Picture Experts Group), έπαιξε καθοριστικό ρόλο στη δυνατότητα διανομής ψηφιακού περιεχομένου βίντεο μέσω του διαδικτύου και μέσω οπτικών δίσκων (Manovich, 2001). Η συμπίεση βίντεο επέτρεψε τη μείωση των μεγεθών των αρχείων με παράλληλη διατήρηση μιας λογικής ποιότητας, καθιστώντας εφικτή τη ροή και τη λήψη βίντεο στο διαδίκτυο και την αποθήκευση τους σε φορητά μέσα (Manovich, 2001). Αυτή η πρόοδος εκδημοκράτισε την παραγωγή και τη διανομή βίντεο, δίνοντας τη δυνατότητα στους δημιουργούς περιεχομένου και ανοίγοντας το δρόμο για την άνοδο των διαδικτυακών πλατφορμών βίντεο.

## iii. Πλεονεκτήματα της ψηφιακής επεξεργασίας και μεταπαραγωγής

Η ψηφιακή τεχνολογία έφερε επανάσταση στις διαδικασίες επεξεργασίας και μεταπαραγωγής βίντεο, προσφέροντας στους σκηνοθέτες και τους μοντέρ πρωτοφανή δημιουργικό έλεγχο και ευελιξία. Το μη γραμμικό λογισμικό επεξεργασίας επέτρεψε τον αποτελεσματικό χειρισμό των βίντεο κλιπ, επιτρέποντας απρόσκοπτες μεταβάσεις και εξελιγμένα οπτικά εφέ. Επιπλέον, η δυνατότητα εργασίας με ακατέργαστο ψηφιακό υλικό διευκόλυνε τη διαβάθμιση χρωμάτων και άλλες βελτιώσεις μετα-επεξεργασίας, οδηγώντας σε μια νέα εποχή οπτικά εντυπωσιακών κινηματογραφικών εμπειριών (Casetti & Di Chio, 2016).



Εικόνα 8 Παράδειγμα μη γραμμικού λογισμικού επεξεργασίας βίντεο (Πηγή: <https://www.videosoftdev.com>)

#### iv. Ψηφιακή διανομή και παγκόσμια προσβασιμότητα

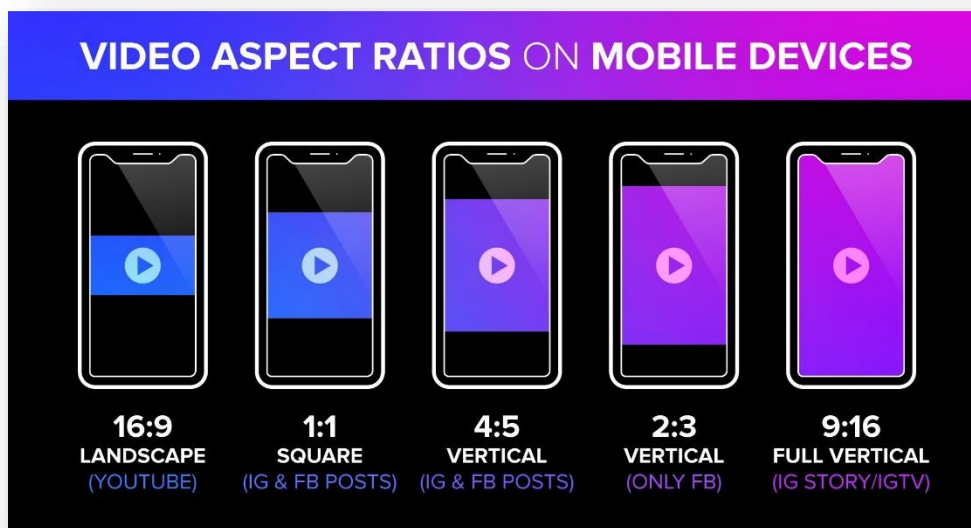
Η μετάβαση στα ψηφιακά μέσα επέφερε αλλαγή παραδείγματος στα μοντέλα διανομής περιεχομένου (Jenkins, 2006). Οι διαδικτυακές πλατφόρμες βίντεο όπως το YouTube και οι υπηρεσίες ροής όπως το Netflix έφεραν επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο το κοινό κατανάλωνε περιεχόμενο βίντεο, προσφέροντας παγκόσμια προσβασιμότητα σε ένα ευρύ φάσμα υλικού (Burgess & Green, 2009). Αυτή η μετατόπιση από τα φυσικά μέσα σε ψηφιακή διανομή διεύρυνε την εμβέλεια του περιεχομένου βίντεο, προωθώντας μια πιο διασυνδεδεμένη και παγκοσμιοποιημένη οπτικοακουστική κουλτούρα (Burgess & Green, 2009).

#### v. Ενσωμάτωση των ψηφιακών αναλογιών διαστάσεων

Με τη μετάβαση στα ψηφιακά μέσα, οι δημιουργοί περιεχομένου απέκτησαν μεγαλύτερο έλεγχο στις αναλογίες διαστάσεων, με τη δυνατότητα προσαρμογής τους σε συγκεκριμένες πλατφόρμες και συσκευές (Cossar, 2011). Αυτή η προσαρμοστικότητα επέτρεψε την απρόσκοπτη εμπειρία προβολής σε διάφορες οθόνες, από κινηματογράφους και τηλεοράσεις έως smartphones και tablets (Cossar, 2011). Η ενσωμάτωση των ψηφιακών αναλογιών διαστάσεων συνέβαλε σε μια πιο καθηλωτική και ελκυστική εμπειρία θεατή, προσαρμόζοντας τις διαφορετικές συνήθειες και προτιμήσεις θέασης.

#### 3. Σύγχρονα μέσα ενημέρωσης και πειραματισμός σε αναλογίες διαστάσεων

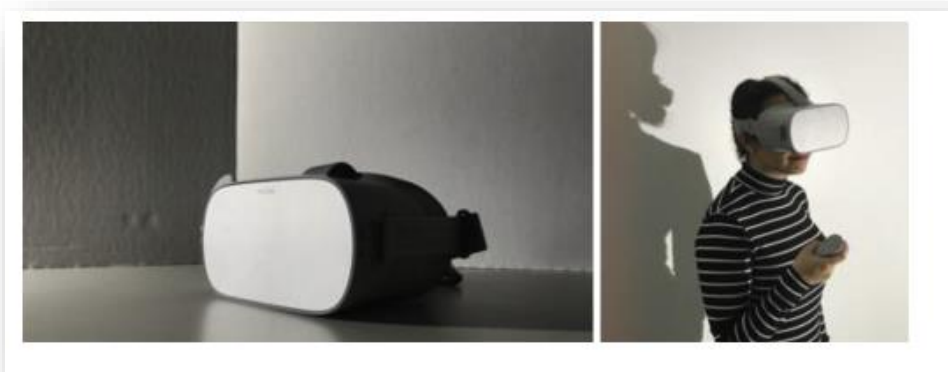
Στην ψηφιακή εποχή, η άνοδος των πιο σύγχρονων πλατφορμών μέσων, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι ιστότοποι ανταλλαγής βίντεο, οδήγησε σε ένα νέο κύμα πειραματισμού με αναλογίες διαστάσεων (Burgess & Green, 2009). Οι δημιουργοί περιεχομένου εξερευνούν πλέον μη παραδοσιακές αναλογίες διαστάσεων, όπως κάθετες ή τετράγωνες μορφές, για να προσελκύσουν το κοινό σε κινητές συσκευές και πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης (Bordwell & Thompson, 2010). Η αναλογία διαστάσεων έχει γίνει ένα δημιουργικό εργαλείο έκφρασης και αφήγησης ιστοριών, επιτρέποντας στους κινηματογραφιστές να μεταφέρουν μοναδικές αφηγήσεις και να αιχμαλωτίσουν την προσοχή των θεατών με νέους τρόπους (Elsaesser, 2013). Αυτός ο πειραματισμός της αναλογίας διαστάσεων ευθυγραμμίζεται με την ανάγκη προσαρμογής στις εξελισσόμενες προτιμήσεις του κοινού και στις τεχνολογικές εξελίξεις στην κατανάλωση μέσων ενημέρωσης.



Εικόνα 9 Οριζόντιο vs. Κάθετο βίντεο: Social Media: Βέλτιστες πρακτικές (Πηγή: <https://blog.vmgstudios.com>)

#### 4. Εικονική πραγματικότητα (VR) και προκλήσεις αναλογίας διαστάσεων

Η έλευση της εικονικής πραγματικότητας (VR) ως νέας μορφής καθηλωτικών μέσων παρουσίασε μοναδικές προκλήσεις όσον αφορά τις αναλογίες διαστάσεων (Elsaesser, 2013). Οι εμπειρίες VR απαιτούν οπτικό πεδίο 360 μοιρών, θολώνοντας τα όρια μεταξύ των παραδοσιακών αναλογιών διαστάσεων και των καθηλωτικών πανοραμικών εικόνων (Bordwell & Thompson, 2010). Οι δημιουργοί περιεχομένου αντιμετωπίζουν την πρόκληση να διατηρήσουν μια συνεκτική οπτική αφήγηση και ταυτόχρονα να εξασφαλίσουν μια απρόσκοπτη εμπειρία για τον θεατή μέσα στο περιβάλλον VR (Elsaesser, 2013). Η εξερεύνηση των νέων δυνατοτήτων αναλογίας διαστάσεων εντός της VR υπογραμμίζει τη συνεχή εξέλιξη των μορφών μέσων και την επιδίωξη της συναρπαστικής αφήγησης στην ψηφιακή εποχή.



Εικόνα 10 Η εξερεύνηση των νέων δυνατοτήτων αναλογίας διαστάσεων εντός της εικονική πραγματικότητας (VR)  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128169582000071>

#### Δ. Η σημερινή ημέρα: Smartphones και η νέα μορφή κάδρου

##### 1. Λόγοι διάδοσης και ενσωμάτωσης του βίντεο, μέσω των Smartphones, στην Καθημερινή Ζωή

Η σύγχρονη ζωή γίνεται ολοένα και περισσότερο συνυφασμένη με την εγγραφή βίντεο, διαμορφώνοντας τον τρόπο με τον οποίο τεκμηριώνουμε, μοιραζόμαστε και βιώνουμε τις καθημερινές μας εμπειρίες. Είναι φανερό ότι οι τεχνολογίες εγγραφής βίντεο έχουν γίνει αναπόσπαστο μέρος της καταγραφής και διατήρησης στιγμών στη γρήγορη, ψηφιακή εποχή μας.

Στη σύγχρονη κοινωνία, η εγγραφή βίντεο έχει γίνει πιο προσιτή και διαδεδομένη από ποτέ. Η πανταχού παρουσία των smartphones εξοπλισμένων με κάμερες υψηλής ποιότητας έχει κάνει την εγγραφή βίντεο ένα βολικό και διαισθητικό χαρακτηριστικό της καθημερινής ζωής. Οι άνθρωποι έχουν πλέον τη δυνατότητα να καταγράφουν στιγμές ανά πάσα στιγμή, είτε πρόκειται για ένα σημαντικό γεγονός είτε για μια τυχαία στιγμή της καθημερινότητας.

Η εγγραφή βίντεο χρησιμεύει ως μέσο διατήρησης αναμνήσεων και δημιουργίας ενός οπτικού ημερολογίου της ζωής μας. Μέσω βίντεο, μπορούμε να απαθανατίσουμε όχι μόνο τα αξιοθέατα αλλά και τους ήχους, τις κινήσεις και τα συναισθήματα μιας συγκεκριμένης στιγμής. Έρευνα από τους Frohlich και Lim (2018) προτείνει ότι οι εγγραφές βίντεο μπορούν να προκαλέσουν νοσταλγία και να παρέχουν μια πιο ζωντανή ανάμνηση παρελθόντων γεγονότων, ενισχύοντας τις συνδέσεις μας με αυτές τις αναμνήσεις.

Επιπλέον, η εγγραφή βίντεο έχει τη δύναμη να συνδέει ανθρώπους πέρα από γεωγραφικά όρια. Στην κοινωνία μας με γρήγορους ρυθμούς και κινητικότητα, τα άτομα συχνά βρίσκονται

απομακρυσμένα από τα αγαπημένα τους πρόσωπα. Οι τεχνολογίες εγγραφής βίντεο μάς επιτρέπουν να γεφυρώνουμε αυτές τις αποστάσεις μοιραζόμενοι τις εμπειρίες μας σε πραγματικό χρόνο ή μέσω εγγεγραμμένων βίντεο. Οι βιντεοκλήσεις, η ζωντανή ροή και η κοινή χρήση βίντεο σε πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης μάς δίνουν τη δυνατότητα να διατηρήσουμε και να ενισχύσουμε τις σχέσεις, ενισχύοντας την αίσθηση της σύνδεσης και της εγγύτητας. Έρευνα των Carvalho et al. (2019) τονίζει τη σημασία της επικοινωνίας μέσω βίντεο για τη διατήρηση των κοινωνικών συνδέσεων και της συναισθηματικής ευεξίας.

Η έλευση των τεχνολογιών εγγραφής βίντεο έχει επίσης φέρει επανάσταση στον τρόπο που καταναλώνουμε και ασχολούμαστε με το περιεχόμενο. Οι διαδικτυακές πλατφόρμες, όπως το YouTube και τα κανάλια μέσων κοινωνικής δικτύωσης, είναι γεμάτες με βίντεο που δημιουργούνται από χρήστες και παρέχουν μια ματιά στη ζωή των άλλων. Αυτό μας επιτρέπει να παρακολουθούμε και να συνδεόμαστε με διάφορες πτυχές της σύγχρονης ζωής, από ταξιδιωτικά βιντεολόγια μέχρι καθημερινές ρουτίνες και ειδικές εκδηλώσεις. Η έρευνα του Kozinets (2019) υπογραμμίζει τον ρόλο του περιεχομένου βίντεο στη δημιουργία εικονικών κοινοτήτων, καθώς οι θεατές αλληλεπιδρούν και συνδέονται με τους δημιουργούς περιεχομένου μέσω κοινών ενδιαφερόντων και εμπειριών.

## 2.Επίδραση των χαρακτηριστικών της οθόνης smartphone και οι λόγοι επικράτησης της νέας μορφής κάδρου στην καθημερινότητα

### Βελτιωμένη οπτική εμπειρία

Η νέα μορφή κάδρου φέρνει επανάσταση στην οπτική εμπειρία των χρηστών smartphone. Με την αυξημένη αναλογίας οθόνης προς σώμα και ελάχιστα πλαίσια, τα smartphone που υιοθετούν τη νέα μορφή κάδρου παρέχουν στους χρήστες μεγαλύτερες οθόνες από άκρη σε άκρη. Σύμφωνα με τους Kim and Park (2019), οι μεγαλύτερες οθόνες έχουν συσχετιστεί με υψηλότερα επίπεδα ικανοποίησης και αφοσίωσης των χρηστών. Η νέα μορφή κάδρου επιτρέπει στους χρήστες να απολαμβάνουν περιεχόμενο με μεγαλύτερη λεπτομέρεια, σαφήνεια και οπτικό αντίκτυπο, παρέχοντας μια πιο συναρπαστική και σαγηνευτική εμπειρία.

### Βελτιωμένο Multitasking και Παραγωγικότητα

Η νέα μορφή κάδρου έχει επίσης τη δυνατότητα να βελτιώσει τις δυνατότητες πολλαπλών εργασιών και την παραγωγικότητα σε smartphone. Με τη μεγαλύτερη περιοχή προβολής, οι

χρήστες μπορούν να διαιρούν αποτελεσματικά τον χώρο της οθόνης τους για να προβάλλουν και να αλληλεπιδρούν ταυτόχρονα με πολλές εφαρμογές ή εργασίες. Αυτή η δυνατότητα επιτρέπει την ομαλότερη και πιο αποτελεσματική εκτέλεση πολλαπλών εργασιών, επιτρέποντας στους χρήστες να εργάζονται σε έγγραφα ενώ αναφέρονται σε πληροφορίες από άλλες εφαρμογές ή να συμμετέχουν σε βιντεοκλήσεις κατά την περιήγησή τους στον Ιστό. Έρευνα των Ko et al. (2020) προτείνει ότι τα μεγαλύτερα μεγέθη οθόνης συμβάλλουν στη βελτιωμένη απόδοση εργασιών και στην αυξημένη παραγωγικότητα. Αξιοποιώντας τα πλεονεκτήματα της νέας μορφής κάδρου, τα smartphones μπορούν να βελτιστοποιήσουν την παραγωγικότητα και να εξορθολογίσουν τις καθημερινές εργασίες, οδηγώντας σε αυξημένη απόδοση και διαχείριση χρόνου.

#### Καθηλωτικό παιχνίδι και ψυχαγωγία

Το παιχνίδι και η ψυχαγωγία είναι τομείς που ωφελούνται πολύ από τη νέα μορφή κάδρου. Οι μεγαλύτερες οθόνες που προσφέρουν τα smartphone με τη νέα μορφή κάδρου παρέχουν μια πιο καθηλωτική εμπειρία παιχνιδιού, ζωντανεύοντας τους εικονικούς κόσμους με βελτιωμένα γραφικά. Σύμφωνα με τους Li et al. (2021), οι νέες οθόνες συμβάλλουν στην αίσθηση παρουσίας και εμπλοκής σε εμπειρίες gaming. Επιπλέον, η εκτεταμένη οθόνη επιτρέπει βελτιωμένο έλεγχο και αλληλεπίδραση, προσφέροντας στους παίκτες μια πιο διαισθητική και αλληλεπιδραστική εμπειρία παιχνιδιού.

#### Απρόσκοπτη διεπαφή χρήστη και πλοήγηση

Η νέα μορφή κάδρου παρουσιάζει επίσης ευκαιρίες για βελτίωση της διεπαφής χρήστη (UI) και της εμπειρίας πλοήγησης σε smartphone. Με τη μείωση των πλαισίων και τη δυνατότητα ενσωμάτωσης προηγμένων χειριστηρίων ενεργειών, τα smartphone που υιοθετούν τη νέα μορφή κάδρου μπορούν να προσφέρουν πιο έξυπνες και απρόσκοπτες αλληλεπιδράσεις. Οι χρήστες μπορούν να περιηγηθούν σε εφαρμογές, να αλλάξουν μεταξύ εργασιών και να αποκτήσουν πρόσβαση σε βασικές λειτουργίες με ευκολία, χρησιμοποιώντας κινήσεις που εκμεταλλεύονται την εκτεταμένη περιοχή της οθόνης. Έρευνα των Zhang et al. (2020) υποδεικνύει ότι οι αλληλεπιδράσεις που βασίζονται σε χειρονομίες ενισχύουν την εμπειρία χρήστη και τη χρηστικότητα των smartphone. Η νέα μορφή κάδρου δίνει τη δυνατότητα στους

χρήστες για έναν πιο φυσικό τρόπο αλληλεπίδρασης με τα smartphone τους, εξαλείφοντας την ανάγκη για φυσικά κουμπιά και βελτιώνοντας τη συνολική εμπειρία χρήστη.

### 3. Το βίντεο ως μέσο επικοινωνίας και ψυχαγωγίας

#### Επικοινωνία μέσω βίντεο

Η επικοινωνία μέσω βίντεο έχει φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο συνδεόμαστε και αλληλεπιδρούμε με άλλους, επιτρέποντας αλληλεπιδράσεις πρόσωπο με πρόσωπο ανεξάρτητα από γεωγραφικές αποστάσεις. Πλατφόρμες όπως το Skype, το Zoom και το FaceTime έχουν γίνει αναπόσπαστα εργαλεία για προσωπική και επαγγελματική επικοινωνία. Σύμφωνα με τους Sun et al. (2020), η επικοινωνία μέσω βίντεο ενισχύει την κοινωνική παρουσία, ενισχύοντας την αίσθηση της συνδεσιμότητας και βελτιώνοντας την αποτελεσματικότητα της επικοινωνίας.

#### Τηλεδιάσκεψη

Η τηλεδιάσκεψη έχει αλλάξει τον τρόπο που οι επιχειρήσεις και οι οργανισμοί διεξάγουν συναντήσεις, παρουσιάσεις και συνεργασίες. Επιτρέπει την επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο, σε πολλές τοποθεσίες, εξοικονομώντας χρόνο και πόρους που σχετίζονται με τα ταξίδια. Μελέτες των Kayworth και Leidner τονίζουν τα πλεονεκτήματα της τηλεδιάσκεψης στη διευκόλυνση της αποτελεσματικής συνεργασίας, της ανταλλαγής γνώσεων και της λήψης αποφάσεων. Η τηλεδιάσκεψη υποστηρίζει επίσης οπτικά βοηθήματα και κοινή χρήση οθόνης, ενισχύοντας τη σαφήνεια και την αποτελεσματικότητα της ανταλλαγής πληροφοριών. Έρευνα του Teo (2019) δείχνει ότι η τηλεδιάσκεψη μπορεί να οδηγήσει σε αυξημένη αφοσίωση και ικανοποίηση των συμμετεχόντων.

#### Ροή βίντεο και ψυχαγωγία κατ' απαίτηση

Η άνοδος των πλατφορμών ροής βίντεο, όπως το Netflix, το YouTube και το Amazon Prime Video, έχει αλλάξει τον τρόπο που καταναλώνουμε ψυχαγωγικό περιεχόμενο. Η ροή βίντεο επιτρέπει στους χρήστες να έχουν πρόσβαση σε μια τεράστια βιβλιοθήκη ταινιών, τηλεοπτικών εκπομπών, ντοκιμαντέρ και περιεχομένου που δημιουργείται από τους χρήστες όποτε τους βολεύει. Σύμφωνα με τους Chen and Zhang (2020), οι πλατφόρμες ροής βίντεο παρέχουν εξατομικευμένες προτάσεις και μια απρόσκοπτη εμπειρία χρήστη, προσφέροντας ένα ευρύ φάσμα επιλογών ψυχαγωγίας. Η καθηλωτική φύση του περιεχομένου βίντεο, σε

συνδυασμό με την ικανότητα παρακολούθησης ολόκληρων σεζόν, έχει αναδιαμορφώσει τον τρόπο με τον οποίο το κοινό ασχολείται με τις τηλεοπτικές σειρές και τις ταινίες (Tajadura-Jiménez et al., 2020).

#### Ζωντανή ροή και διαδραστικές εμπειρίες

Η ζωντανή ροή έχει αναδειχθεί ως δημοφιλής μορφή ψυχαγωγίας και επικοινωνίας, επιτρέποντας τη μετάδοση σε πραγματικό χρόνο και την αφοσίωση του κοινού. Πλατφόρμες όπως το Twitch και το YouTube Live επιτρέπουν στους χρήστες να μοιράζονται ζωντανό περιεχόμενο βίντεο, συμπεριλαμβανομένων παιχνιδιών, μουσικών παραστάσεων, εκδηλώσεων και εκπαιδευτικών συνεδριών. Έρευνα των Hamilton et al. (2019) καταδεικνύει τη διαδραστική φύση της ζωντανής ροής, καθώς το κοινό μπορεί να εμπλακεί μέσω λειτουργιών συνομιλίας και σχολίων σε πραγματικό χρόνο, ενισχύοντας την αίσθηση της κοινότητας και της συμμετοχής. Η ζωντανή ροή έχει βρει επίσης εφαρμογές σε επιχειρηματικές ρυθμίσεις, επιτρέποντας διαδικτυακά σεμινάρια, λανσαρίσματα προϊόντων και εικονικά συνέδρια (Gao et al., 2020).

Συμπερασματικά, το βίντεο έχει γίνει ένα ισχυρό μέσο επικοινωνίας και ψυχαγωγίας, αναδιαμορφώνοντας τον τρόπο με τον οποίο συνδεόμαστε και καταναλώνουμε περιεχόμενο. Η βιβλιογραφία υποστηρίζει την ιδέα ότι η επικοινωνία μέσω βίντεο ενισχύει την κοινωνική παρουσία, διευκολύνει τη συνεργασία και παρέχει πλούσιες μη λεκτικές ενδείξεις. Οι πλατφόρμες ροής βίντεο προσφέρουν πρόσβαση κατ' απαίτηση σε ένα ευρύ φάσμα ψυχαγωγικού περιεχομένου, ενώ η ζωντανή ροή επιτρέπει διαδραστικές εμπειρίες σε πραγματικό χρόνο. Καθώς η τεχνολογία συνεχίζει να προοδεύει, το βίντεο πιθανότατα θα διαδραματίσει ακόμη πιο σημαντικό ρόλο στην επικοινωνία και την ψυχαγωγία.

#### 4. Η επίδραση του κάθετου κάδρου των smartphones

##### Επικοινωνία και Social Media

Η κατακόρυφη μορφή κάδρου έχει αναδιαμορφώσει τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούμε και αλληλεπιδρούμε με άλλους μέσω των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης. Έρευνα από τους Anderson και Kumar (2020) προτείνει ότι η κατακόρυφη μορφή κάδρου ευθυγραμμίζεται με τον φυσικό προσανατολισμό των smartphones, καθιστώντας πιο βολικό και διαισθητικό για τους χρήστες να καταναλώνουν και να μοιράζονται περιεχόμενο. Πλατφόρμες όπως το

Instagram και το TikTok έχουν υιοθετήσει την κατακόρυφη μορφή, επιτρέποντας στους χρήστες να δημιουργούν και να βλέπουν κάθετα βίντεο και ιστορίες. Αυτή η αλλαγή επέτρεψε πιο διαδραστικές εμπειρίες μέσω κοινωνικής δικτύωσης, ενθαρρύνοντας τους χρήστες να απαθανατίσουν και να μοιραστούν στιγμές σε πραγματικό χρόνο χρησιμοποιώντας τα smartphones τους (Elman et al., 2018).

#### Δημιουργία περιεχομένου και βίντεο από χρήστες

Η κατακόρυφη μορφή κάδρου είχε βαθιά επίδραση στα βίντεο που δημιουργούνται από τους χρήστες και στη δημιουργία περιεχομένου. Καθώς τα smartphones γίνονται όλο και περισσότερο οι κύριες συσκευές για τη λήψη και την κοινή χρήση βίντεο, η κάθετη μορφή προσφέρει μια πιο φυσική και απρόσκοπτη εμπειρία. Έρευνα των Pires et al. (2021) υπογραμμίζει τη σημασία της κάθετης μορφής για την ενθάρρυνση των δημιουργών περιεχομένου να προσαρμόζουν τα βίντεό τους για βέλτιστη προβολή από smartphone. Η κατακόρυφη μορφή κάδρου επιτρέπει την καλύτερη χρήση του χώρου της οθόνης και παρέχει μια πιο ελκυστική και καθηλωτική εμπειρία στους θεατές, συμβάλλοντας στη δημοτικότητα πλατφορμών όπως το Snapchat και το Instagram Stories.

#### Εμπειρία χρήστη και βελτιστοποίηση για κινητά

Η κατακόρυφη μορφή κάδρου έχει προκαλέσει μια αλλαγή στον σχεδιασμό της εμπειρίας χρήστη και στις στρατηγικές βελτιστοποίησης για κινητά. Με την επικράτηση των smartphones ως την κύρια συσκευή για την πρόσβαση σε περιεχόμενο, οι σχεδιαστές και οι προγραμματιστές λαμβάνουν πλέον υπόψη την κάθετη μορφή κατά το σχεδιασμό διεπαφών και αλληλεπιδράσεων με τους χρήστες. Έρευνα των Sondergaard et al. (2019) τονίζει τη σημασία της σχεδίασης με απόκριση που προσαρμόζεται στην κατακόρυφη μορφή, διασφαλίζοντας ότι το περιεχόμενο βελτιστοποιείται για προβολή από κινητά. Αυτό περιλαμβάνει ζητήματα όπως η διαισθητική πλοήγηση, η κατακόρυφα προσανατολισμένη διάταξη περιεχομένου και οι αλληλεπιδράσεις που βασίζονται σε χειρονομίες που ευθυγραμμίζονται με τη φυσική συμπεριφορά των χρηστών στα smartphone.

## Διαφήμιση και Mobile Marketing

Η κατακόρυφη μορφή κάδρου είχε επίσης συνέπειες για τη διαφήμιση και τις στρατηγικές μάρκετινγκ για κινητά. Οι διαφημιστές και οι έμποροι έχουν αναγνωρίσει τη σημασία των κάθετων βίντεο για την προσέλκυση της προσοχής των χρηστών smartphone. Έρευνα των Fitzpatrick και Maurice (2018) υποδηλώνει ότι οι κάθετες διαφημίσεις βίντεο τείνουν να υπερτερούν των οριζόντιων διαφημίσεων από άποψη ελκυστικότητας σε πλατφόρμες για κινητές συσκευές. Η κάθετη μορφή παρέχει μια εμπειρία πλήρους οθόνης που μεγιστοποιεί τον αντίκτυπο του οπτικού περιεχομένου και διευκολύνει την καλύτερη αφοσίωση των χρηστών.

### 5. Το βίντεο στα κοινωνικά δίκτυα: Δραστηριότητες που αντανakλούν τις καθημερινές στιγμές

Ολοένα και περισσότεροι άνθρωποι, τείνουν να καταναλώνουν αρκετό χρόνο από τη ζωή τους για την καταγραφή και ανάρτηση βίντεο, μικρότερης ή μεγαλύτερης διάρκειας, για λόγους ψυχαγωγίας, επικοινωνίας, ενημέρωσης ή και διαφήμισης στα κοινωνικά τους δίκτυα. Πολλές φορές εστιάζουν στην καταγραφή δραστηριοτήτων που προβάλλουν καθημερινές στιγμές της ανθρώπινης ζωής. Αποτυπώνοντας και μοιράζοντας αυτές τις στιγμές, τα άτομα επιδιώκουν να δώσουν πρόσβαση στην καθημερινότητά τους και να συνδεθούν με άλλους σε ένα σχετικό επίπεδο.

Σύμφωνα με τους Turner και Bonner (2020), η κοινή χρήση τέτοιων στιγμών βοηθά στον εξανθρωπισμό των δημιουργών περιεχομένου και ενισχύει την αίσθηση της αυθεντικότητας. Αποτυπώνοντας δραστηριότητες όπως το μαγείρεμα ενός γεύματος, η ενασχόληση με χόμπι ή το να περνούν χρόνο με αγαπημένα πρόσωπα, τα άτομα μπορούν να δημιουργήσουν μια σύνδεση με το κοινό τους με βάση κοινές εμπειρίες και κοινά ενδιαφέροντα.

Επιπλέον, η εστίαση σε καθημερινές στιγμές παρέχει την ευκαιρία να προβληθεί η προσωπική αφήγηση. Καταγράφοντας καθημερινές δραστηριότητες, τα άτομα μπορούν να πουν τις δικές τους μοναδικές αφηγήσεις και να προσφέρουν πληροφορίες για τις προοπτικές και τις αξίες τους. Αυτή η πτυχή της αφήγησης μπορεί να είναι ιδιαίτερα ισχυρή στη δημιουργία συναισθηματικών συνδέσεων με το κοινό. Έρευνα των Escalas και Stern (2020) προτείνει ότι οι προσωπικές αφηγήσεις και η αφήγηση σε οπτικοακουστικό περιεχόμενο μπορούν να προκαλέσουν ενσυναίσθηση, απήχηση και αίσθηση ταύτισης μεταξύ των θεατών.

Επιπλέον, η αποτύπωση καθημερινών στιγμών μπορεί επίσης να χρησιμεύσει ως μέσο έμπνευσης και κίνητρο. Μοιράζοντας δραστηριότητες που είναι επιτεύξιμες, τα άτομα μπορούν

να παρέχουν ιδέες, συμβουλές και ενθάρρυνση στο κοινό τους (influencers). Έρευνα των John et al. (2019) υπογραμμίζει τη θετική επίδραση του περιεχομένου που προωθεί την αυτοβελτίωση, καθώς οι θεατές μπορούν να βρουν έμπνευση από τα καθημερινά επιτεύγματα των άλλων και να προσπαθήσουν να εφαρμόσουν παρόμοιες πρακτικές στη ζωή τους.

#### 6.Τροφή για σκέψη-προσωπικό σχόλιο: Η εξάρτηση του σύγχρονου ανθρώπου από τα σημερινά μέσα επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης.

Ο άνθρωπος και η εξάρτησή του από τα σημερινά μέσα επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης, είναι πραγματικά ένα αξιοθέατο. Φτάσαμε σε ένα σημείο όπου τα smartphones είναι πρακτικά κολλημένα στα χέρια μας και περιηγούμαστε στον κόσμο με τα μάτια μας καρφωμένα στις οθόνες.

Πέρασαν οι εποχές των ουσιαστικών συνομιλιών πρόσωπο με πρόσωπο, οι οποίες αντικαταστάθηκαν από μια σειρά emoji, ακρωνύμια και ρηχές αλληλεπιδράσεις. Ποιος χρειάζεται γνήσια ανθρώπινη σύνδεση όταν μπορείς να συγκεντρώσεις likes και followers, σωστά; Η αυτοεκτίμησή μας καθορίζεται πλέον από τον αριθμό των ειδοποιήσεων που λαμβάνουμε, αφήνοντάς μας να περιμένουμε με αγωνία το επόμενο χτύπημα ντοπαμίνης.

Όλοι απλώς κάνουμε scroll σαν ζόμπι, περνώντας χωρίς σκέψη μέσα από ατελείωτες ροές memes, βίντεο με γάτες και φωτογραφίες από τα γεύματα άλλων ανθρώπων. Πώς αποκτήσαμε τόσο εμμονή με την καταγραφή κάθε στιγμής της ζωής μας; Είμαστε πραγματικά τόσο σημαντικοί που πρέπει να μοιραζόμαστε κάθε σκέψη, γεύμα και διάλειμμα μπάνιου με ολόκληρο το ψηφιακό σύμπαν;

Και ας μην ξεχνάμε την αδιάκοπη ανάγκη να είσαι «συνδεδεμένος» ανά πάσα στιγμή. Μας πιάνει πανικός αν δεν είμαστε εντός της εμβέλειας του Wi-Fi ή αν η μπαταρία του τηλεφώνου μας πέσει κάτω από 50%. Λες και οι ζωές μας εξαρτώνται από το να είμαστε συνεχώς συνδεδεμένοι στην πρίζα. Πότε ακριβώς χάθηκε η ανάγκη να απολαμβάνουμε την παρούσα στιγμή χωρίς τη συνεχή επιθυμία να την «ανεβάσουμε» για τον εμπλουτισμό της διαδικτυακής μας προσωπικότητας;

Αλλά, ας μην είμαστε πολύ σκληροί. Παρ' όλη τη μετατόπιση του ενδιαφέροντος του σύγχρονου ανθρώπου, σχεδόν κατ'αποκλειστικότητα, σε ό,τι σχετίζεται με την εικόνα και «φαινεσθαι» στα κοινωνικά δίκτυα, δεν μπορούμε να παραβλέψουμε τις αμέτρητες ευκολίες που παρέχουν τα σημερινά μέσα και πλατφόρμες στη ζωή του, που αναμφισβήτητα χαρακτηρίζεται από τους φρενήρεις ρυθμούς και την αγχωτική και γεμάτη ευθύνες

καθημερινότητα. Ευκολη και ζωντανή επικοινωνία ακόμα και με ανθρώπους που βρίσκονται χιλιόμετρα μακριά, άμεση πρόσβαση στην πληροφορία και την επικαιρότητα, πληθώρα διεξόδων, έστω και ολιγόλεπτης απόδρασης από την πιεστική καθημερινότητα, για διασκέδαση και ψυχαγωγία σε ένα απεριόριστο φάσμα πεδίων ενδιαφέροντος που αφορά όλους ανεξαιρέτως. Και όλα αυτά μέσα από μια οθόνη, με ένα μόνο “click”, όποια στιγμή το επιθυμήσουμε, απ’ όπου κι αν βρισκόμαστε και, το σημαντικότερο για τις δύσκολες εποχές που διανύουμε... τις περισσότερες φορές με μηδενικό ή ελάχιστο οικονομικό κόστος.

Είναι λοιπόν σημαντικό, να μη μηδενίζουμε τη χρησιμότητα και το ρόλο των σύγχρονων μέσων και δυνατοτήτων που μας παρέχει η τεχνολογική εξέλιξη στη ζωή μας, θα πρέπει πάντα όμως να τα αντιμετωπίζουμε και να τα ενσωματώνουμε στην καθημερινότητα μας με κριτική σκέψη και ορθολογική χρήση, έχοντας πάντα κατά νου, πως, σε όλη την ιστορία της ανθρωπότητας, οι μεγαλύτερες ανακαλύψεις μπορεί να αποδειχτούν πολύ ισχυρά όπλα είτε για την πρόοδο είτε για την καταστροφή... σημασία έχει από ποιον και πώς θα χρησιμοποιηθούν.

### **III. ΤΟ ΠΑΡΑΓΟΜΕΝΟ ΒΙΝΤΕΟ-ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ**

Το βίντεο που παρουσιάζεται στην παρούσα διπλωματική εργασία αποτελεί ένα ντοκιμαντέρ με θέμα την εξέλιξη του κάδρου ανά τα χρόνια, από τη γέννηση του κινηματογράφου έως και τα σύγχρονα οπτικοακουστικά μέσα και πώς αυτό επηρέασε τον κόσμο της εικόνας σε μαζική προβολή, αλλά και σε οικιακή-προσωπική χρήση.

Παρακολουθώντας αρκετά συχνά και πάντα με ενδιαφέρον ταινίες στη μεγάλη οθόνη, μου γεννήθηκε η επιθυμία να εμβαθύνω περισσότερο στο πώς φτάσαμε στην εικόνα που βλέπουμε σήμερα. Έτσι ξεκίνησα τη δημιουργία ενός βίντεο όπου θα παρουσίαζε την εξελικτική πορεία του κάδρου από τις πρώτες ταινίες έως και σήμερα. Ωστόσο, παρατηρώντας και τη συμπεριφορά του σύγχρονου ανθρώπου ως προς την κατανάλωση βίντεο στην καθημερινότητά του που είναι συνυφασμένη και με την εξάρτησή του από τα smartphones, κατέληξα στο τελικό αποτέλεσμα που θα σας παρουσιάσω. Έτσι, ενώ η αφήγηση ξεκινάει από την ιστορία του κινηματογράφου, τους πρωτοπόρους δημιουργούς της τότε εποχής και τα πρώιμα τεχνικά μέσα και εστιάζει στις μεταβολές που υπέστησαν οι αναλογίες κάδρου (aspect ratio) με την πάροδο των χρόνων, καταλήγει στην επικράτηση του κάθετου κάδρου πλέον στη σύγχρονη καθημερινότητα που κυριαρχείται από τα κινητά τηλέφωνα.

Η σκέψη εξ αρχής ήταν να δημιουργηθεί ένα ντοκιμαντέρ το οποίο δε θα ξέφευγε από το θέμα, Να μην περιλαμβάνει περιττά εμβόλιμα βιντεάκια που θα αποσκοπούσαν στην επιμήκυνση της διάρκειας του, αλλά να απαρτίζεται από αποσπασματικά βίντεο που θα εξυπηρετούσαν το σκοπό της ταινίας μου.

Χρειαζόταν οπωσδήποτε κάτι το οποίο να παρουσιάζει πλήρως το θέμα , αλλά ταυτόχρονα να κρατάει την ένταση και τη ροή σε αρκετά γρήγορο ρυθμό. Δύο στοιχεία συντέλεσαν σ' αυτό:

Το voice acting και η «αδυναμία» στον Guy Richie του οποίου οι τεχνικές επηρέασαν καθοριστικά την επιλογή της τεχνικής που θα ακολουθούσα. Γρήγορες εναλλαγές βίντεο, παράλληλο μοντάζ και μία συνεχής κατάσταση εγρήγορσης που κρατά τον θεατή διαρκή αγωνία για το τι θα ακολουθήσει , ώσπου να έρθει τελικά η λύτρωση.

Το στυλ του ντοκιμαντέρ στην αρχή είναι λίγο πιο παλαικό και επι το πλείστον ασπρόμαυρο , ώστε να δημιουργείται και ατμόσφαιρα που συνάδει με τα πρώιμα μέσα και εικόνες, πάντα όμως εμπλουτισμένο , με cathcy εμβόλιμα βίντεο για να διατηρείται η επιθυμητή ροή. Στη συνέχεια , παρατίθεται και οπτικά ,αλλά και μέσω της αφήγησης όλη η πληροφορία που είναι απαραίτητη για την επαρκή παρουσίαση του θέματος, επιλέγοντας όμως , μέσω του Voice acting κυρίως, έναν τόνο πιο ανάλαφρο , αλλά και κατά περιπτώσεις πιο κριτικό, ώστε να μη γίνεται μια στείρα, αυστηρά εκπαιδευτικού τύπου,παράθεση στοιχείων , αλλά να διατηρηθεί και αμείωτο το ενδιαφέρον του θεατή έχοντας εισπράξει με άμεσο τρόπο και τη διάθεση του δημιουργού . Τέλος, μεταβαίνουμε στην ψηφιακή πλέον εποχή, με πιο σύγχρονες εικόνες, ποιοτικά και αισθητικά, γεμάτες χρώμα , ενισχυμένες με μοντέρνο ήχο αλλά και περιεχόμενο που αντικατοπτρίζει με σαφή τρόπο την πλήρη σύνδεση της καθημερινότητας του σύγχρονου ανθρώπου με τα smartphones και τη δυνατότητα που του δίνουν να εντάξει πλήρως και σε όλες τις εκφάνσεις της ζωής του την εύκολη θέαση ,καταγραφή και δημιουργία βίντεο.

#### A. Χαρακτηριστικά του Βίντεο-Ντοκιμαντέρ

- Το βίντεο είναι 16:9 full HD (1920\*1080)
- Ταινία μικρού μήκους, διάρκειας 15min18sec
- Περιλαμβάνει ήχο από μουσικές βιβλιοθήκες του Envato και ηχογραφημένη φωνή σε studio
- Οι εικόνες και τα βίντεο που παρουσιάζονται έχουν αντληθεί από τις πλατφόρμες YouTube και Vimeo

- Για το μοντάζ, μιξάζ, sound design και color correction χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα AVID MEDIA Composer
- Η επεξεργασία των τίτλων έγινε στο Adobe Photoshop

#### B.Μεθοδολογία και ροή ενεργειών

1. Σενάριο
2. Αναζήτηση βίντεο, βάσει του υλικού και της πληροφορίας που είχε συλλεχθεί για τη γραπτή παρουσίαση του θέματος και με χρονική σειρά ανά εποχή.
3. Ηχογράφηση του αφηγηματικού μέρους ώστε να χρησιμοποιηθεί σαν οδηγός για το σχεδιασμό του βίντεο
4. Εισαγωγή και τοποθέτηση των διαφόρων αποσπασμάτων βίντεο με έξυπνο cut για γρήγορη ροή.
5. Δημιουργία banner στο Photoshop για την εισαγωγή τίτλων, αρχικού και ενδιάμεσων
6. Color correction για την αισθητική ομαλοποίηση και εναρμόνιση της εικόνας, λόγω διαφορετικής χρωματικής παλέτας, μεταξύ των βίντεο

#### **IV. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

Η εξερεύνηση της εξέλιξης των αναλογιών κάδρου (aspect ratio) μέσω της δημιουργίας μιας ταινίας μικρού μήκους αποκάλυψε σημαντικές ιδέες και συμπεράσματα.

Η εξέλιξη του κάδρου βίντεο είναι στενά συνυφασμένη με τις τεχνολογικές εξελίξεις και τις κοινωνικοπολιτικές αλλαγές. Από τη γέννηση του κινηματογράφου μέχρι σήμερα, οι εξελίξεις στην τεχνολογία έχουν φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο αποτυπώνεται, παρουσιάζεται και βιώνεται η εικόνα. Επιπλέον, οι αλλαγές στην κοινωνία και τον πολιτισμό έχουν επηρεάσει το περιεχόμενο, το στυλ και τη χρήση του βίντεο, αντανakλώντας τις αλλαγές στις κοινωνικές αξίες και προτιμήσεις.

Είναι σαφές πως το κάδρο στο βίντεο χρησιμεύει ως κρίσιμο εργαλείο για την αφήγηση και την οπτικοποίηση μηνυμάτων. Καθώς η τεχνολογία έχει προχωρήσει, οι δημιουργοί βίντεο, από κινηματογραφιστές μέχρι διαφημιστές και δημιουργούς περιεχομένου στα κοινωνικά δίκτυα, έχουν εκμεταλλευτεί τη δύναμη του κάδρου για να βελτιώσουν τις τεχνικές αφήγησης, να

μεταδώσουν συναισθήματα και να προσελκύσουν το κοινό. Από τις πρώιμες βωβές ταινίες έως τις σύγχρονες υπερπαραγωγές, το πλαίσιο του βίντεο έχει παίξει καθοριστικό ρόλο στο να γοητεύσει τους θεατές και να προκαλέσει ισχυρές αντιδράσεις.

Η εξέλιξη του κάδρου του βίντεο έχει επίσης επιφέρει αλλαγές στην αισθητική και το οπτικό στυλ στον κινηματογράφο. Από τα πρώιμα ασπρόμαυρα καρέ μέχρι τα ζωντανά και καθηλωτικά καρέ του σύγχρονου κινηματογράφου, οι αισθητικές επιλογές και η σύνθεση μέσα στο κάδρο έχουν εξελιχθεί ώστε να αντικατοπτρίζουν καλλιτεχνικά οράματα, πολιτιστικές τάσεις και προσδοκίες του κοινού. Το κάδρο έχει γίνει καμβάς για τους κινηματογραφιστές να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους και να προσφέρουν μοναδικές οπτικές εμπειρίες.

Επιπλέον, ο μετασχηματισμός του κάδρου βίντεο είχε βαθύ αντίκτυπο στην επικοινωνία και την κοινωνία γενικότερα. Η ευρεία διαθεσιμότητα περιεχομένου βίντεο μέσω διαφόρων πλατφορμών και συσκευών, συμπεριλαμβανομένων των smartphones και των υπηρεσιών ροής, έχει αναδιαμορφώσει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι καταναλώνουν και αλληλεπιδρούν με τα μέσα. Έχει επίσης επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα επικοινωνούν, μοιράζονται ιστορίες και συνδέονται μεταξύ τους στην ψηφιακή εποχή.

Η εξέλιξη του video frame στον κινηματογράφο παρέχει έναν προβληματισμό για την ανθρώπινη εμπειρία σε όλη την ιστορία. Από την καταγραφή καθημερινών στιγμών έως την απεικόνιση μεγάλων αφηγήσεων, το πλαίσιο βίντεο έχει γίνει ένα ισχυρό εργαλείο για την τεκμηρίωση και την απεικόνιση του κόσμου στον οποίο ζούμε. Χρησιμεύει ως οπτική χρονοκάψουλα, διατηρώντας αναμνήσεις, εμπειρίες και πολιτισμικές αλλαγές για τις μελλοντικές γενιές.

Συνολικά, η εξερεύνηση της εξέλιξης του κάδρου στην ιστορία του κινηματογράφου υπογραμμίζει τη δυναμική σχέση μεταξύ της τεχνολογίας, της αφήγησης, της αισθητικής και των κοινωνικών αλλαγών. Το κάδρο βίντεο υπήρξε θεμελιώδες στοιχείο στη διαμόρφωση του κινηματογραφικού μέσου και επηρέασε την αντίληψη και την κατανόησή μας για τον κόσμο. Εξετάζοντας την εξέλιξή του, κατανοούμε βαθύτερα την τέχνη, την καινοτομία και την επίδραση του κινηματογράφου ως μέσου έκφρασης και πολιτιστικής σημασίας.

Συμπερασματικά, η παρούσα διπλωματική εργασία προσφέρει μια ολοκληρωμένη και αναλυτική εξερεύνηση της εξέλιξης του κάδρου βίντεο τόσο μέσω της βιβλιογραφικής έρευνας όσο και μέσω της δημιουργίας μιας ταινίας μικρού μήκους. Εξετάζοντας κριτικά το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον του κάδρου βίντεο, αυτό το έργο συμβάλλει στη βαθύτερη κατανόηση

του κινηματογραφικού μέσου και του ρόλου του στη διαμόρφωση της επικοινωνίας και του κοινωνικού μας τοπίου.

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Gaudreault, A., & Marion, P. (2013). *The end of cinema? A medium in crisis in the digital age*. Columbia University Press.
- Brain Knows Better. (2014, February 21). *Georges Méliès' "A Trip to the Moon" reveals the psychology of film*. Retrieved from <https://brainknowsbetter.com/news/2014/2/21/georges-melies-a-trip-to-the-moon-reveals-the-psychology-of-film>
- Gunning, T. (2016). *The emergence of filmic reality: The film industry's accommodation of the moving image before 1900*. Oxford University Press.
- Brown, R. (2015). *Visual Media: From Photography to the Digital Age*. Bloomsbury.
- Smith, J. (2018). *Cinematography: Theory and Practice*. Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education.
- Brown, R. (2015). *Visual Media: From Photography to the Digital Age*. Bloomsbury.
- Langford, M., & Bilissi, E. (2019). *Langford's Basic Photography: The Guide for Serious Photographers*. Routledge.
- Mast, G., & Kavin, B. F. (2015). *A Short History of the Movies*. Pearson.
- Ezra, E. (2012). *Georges Méliès: The Birth of the Auteur*. Manchester University Press.
- Cossar, H. (2009). The Shape of New Media: Screen Space, Aspect Ratios, and Digitextuality. *Journal of Film and Video*, 61(4), 3–16. <http://www.jstor.org/stable/20688644>
- Stegeman, A. (1984). the large-screen film: a viable entertainment alternative to high definition television. *journal of film and video*, 36(2), 21–72. <http://www.jstor.org/stable/20687602>
- Ross, L. (2003). The Making of the New Widescreen Standard. *IEEE Transactions on Consumer Electronics*, 49(2), 371-377.
- Elsaesser, T. (2013). *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Salt, B. (2019). *Film Style and Technology: History and Analysis*. Starword.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Burgess, J., & Green, J. (2009). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Polity Press.
- Cossar, H. (2011). *Letterboxed: The Evolution of Widescreen Cinema*. University Press of Kentucky. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt2jcdhv>
- Carvalho, J., Dong, F., da Silva, M., & McEwan, T. (2019). Video-mediated communication: An introduction. In J. Carvalho, F. Dong, M. da Silva, & T. McEwan (Eds.), *Video-mediated Communication* (pp. 1-12). Springer.
- Kozinets, R. V. (2019). The cultures of video: How YouTube creates, shares, and shapes communities. *Journal of Consumer Research*, 46(6), 987-1010.

- Kim, D., & Park, Y. J. (2019). Exploring the effect of smartphone screen size on user satisfaction: An empirical study of smartphone users. *Human-Centric Computing and Information Sciences*, 9(1), 1-16.
- Cho, M., Kim, H., & Lee, J. (2021). Understanding user experiences of personal video creation on smartphones: A phenomenological study. *Computers in Human Behavior*, 114, 106520.
- Zhang, X., Wang, H., Gao, F., & Liu, Y. (2020). Research on the user experience design of gesture interaction in mobile terminal. *Mobile Information Systems*, 2020, 1-12.
- Sun, Y., Kim, S., Choi, J., & Ko, D. (2020). The effect of video communication on social presence, emotion, and satisfaction in online shopping context. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 54, 102051.
- Teo, T. (2019). Examining student perceptions of video-conferencing for learning and teaching in the virtual classroom. *The Internet and Higher Education*, 42, 26-36.
- Chen, Y., & Zhang, X. (2020). Consumer experience of video streaming services: A literature review and research agenda. *Telematics and Informatics*, 52, 101422.
- Hamilton, W., Garretson, O., & Kerne, A. (2019). The broadcast as a conversation: The live streaming practices of game talk on Twitch.tv. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 1-23.
- Anderson, K. E., & Kumar, R. (2020). In the frame: An empirical investigation into video format preferences and implications for video advertising on mobile. *Journal of Interactive Advertising*, 20(2), 150-164.
- Elman, B., Machado, F., Hill, D., & Hecht, B. (2018). When to enter and exit vertical markets: The role of framing in developing an online pet adoption platform. *Information Systems Research*, 29(1), 177-193.
- Pires, C. M., Silva, C., & Leitão, C. (2021). Empowering content creators: Video editing for vertical storytelling. *Computers in Human Behavior*, 121, 106829.
- Fitzpatrick, B., & Maurice, S. (2018). Mobile advertising effectiveness: Exploring the role of visibility, content, and screen size. *Journal of Interactive Advertising*, 18(3), 216-230.
- Turner, J., & Bonner, R. (2020). Authenticity and connection: The role of social media in audio-visual storytelling. In D. Evans (Ed.), *Social Media and the Production of Knowledge: Sharing the Research Journey* (pp. 19-37). Emerald Publishing Limited.
- Escalas, J. E., & Stern, B. B. (2020). Constructing stories that resonate: Consumer narrative persuasion through personal storytelling. *Journal of Consumer Psychology*, 30(4), 558-574.

John, D. R., Varki, S., & Gountas, J. (2019). The influence of self-improvement and self-affirmation motivations on message framing effects. *Journal of Consumer Research*, 46(4), 731-748.

## Κατάλογος εικόνων

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Εικόνα 1 Απεικόνιση της πρώτης συσκευής κινηματογράφου των αδερφών Lumiere ( <a href="https://www.institut-lumiere.org/musee/les-freres-lumiere-et-leurs-inventions/cinematographe.html">https://www.institut-lumiere.org/musee/les-freres-lumiere-et-leurs-inventions/cinematographe.html</a> )... | 8  |
| Εικόνα 2 “The Arrival Of The Train At La Ciotat Station” (1896) (Πηγή: Silentology, 2022).....                                                                                                                                                                                                      | 9  |
| Εικόνα 3 Georges Méliès's A Trip to the Moon (Πηγή: Brain Knows Better, 2014).....                                                                                                                                                                                                                  | 10 |
| Εικόνα 4 Απεικόνιση των διαφορετικών αναλογιών κάδρου ( <a href="https://www.cadrage.app/aspect-ratio/">https://www.cadrage.app/aspect-ratio/</a> )11                                                                                                                                               |    |
| Εικόνα 5 Απεικόνιση διαφορετικών αναλογιών κάδρου ( <a href="https://mvixsignage.medium.com/a-complete-guide-to-aspect-ratios-5fc08826f131">https://mvixsignage.medium.com/a-complete-guide-to-aspect-ratios-5fc08826f131</a> ) .....                                                               | 13 |
| Εικόνα 6 Το κινητοσκόπιο που παρουσιάστηκε το 1821 <a href="https://www.pbs.org/video/american-experience-kinetoscope/">https://www.pbs.org/video/american-experience-kinetoscope/</a> .....                                                                                                        | 14 |
| Εικόνα 7 Οι κάμερες που χρησιμοποιήθηκαν για το ευρυγώνιο φορμά του CinemaScope και της ευρείας οθόνης αναλογίας 1,85: 1 VistaVision <a href="https://theasc.com/categories/articles/historical/p24">https://theasc.com/categories/articles/historical/p24</a> ...                                  | 19 |
| Εικόνα 8 . Γραφική απεικόνιση της εξέλιξης του κάδρου βίντεο (aspect ratio) στη διάρκεια της ιστορίας του κινηματογράφου (Διάγραμμα παραχθέν από τον συγγραφέα της παρούσας μελέτης).....                                                                                                           | 20 |
| Εικόνα 9 Οριζόντιο vs. Κάθετο βίντεο: Social Media: Βέλτιστες πρακτικές (Πηγή: <a href="https://blog.vmgstudios.com">https://blog.vmgstudios.com</a> ).....                                                                                                                                         | 28 |
| Εικόνα 10 Η εξερεύνηση των νέων δυνατοτήτων αναλογίας διαστάσεων εντός της εικονική πραγματικότητας (VR) <a href="https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128169582000071">https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128169582000071</a> ....                           | 29 |