

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
Δημιουργία Ταινίας Μικρού Μήκους

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ
Σταυρούλα Νουβάκη
ΤΧ 2014092

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ
Σπυρίδων Βερύκιος

ΚΕΡΚΥΡΑ
Οκτώβριος 2022

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Για την δημιουργία αυτής της εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου Κο. Βερύκιο Σπύρο, για την υποστήριξη και την βοήθεια αλλά κυρίως για την έμπνευση που μου έδωσε να ασχοληθώ με το συγκεκριμένο θέμα.

Επίσης, θέλω να ευχαριστήσω τους φίλους και ηθοποιούς που βοήθησαν να πραγματοποιηθεί αυτή η ταινία αλλά και όσους βρίσκονταν πίσω από τις κάμερες.

Τέλος, οφείλω να ευχαριστήσω την οικογένειά μου για την υποστήριξη που μου παρείχε καθ'όλη την διάρκεια της εργασίας.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ (ABSTRACT)

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως στόχο την δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου αλλά και την βελτίωση των δεξιοτήτων μου στην παραγωγή ταινιών. Παρακάτω παρουσιάζονται αναλυτικά τα βήματα που ακολούθησα για την δημιουργία της ταινίας, ξεκινώντας από την προ-παραγωγή τη συγγραφή του σεναρίου και την έρευνα πάνω στο θέμα. Έπειτα αναλύεται μέρος της διαδικασίας των γυρισμάτων αλλά και μερικά από τα λάθη που προέκυψαν στα γυρίσματα. Έπεται η περιγραφή της μετά-παραγωγής και του μοντάζ όπως και οι δυσκολίες που εμφανίστηκαν. Τέλος, πιστεύω ότι μέσα από την επεξήγηση του έργου μου διαφαίνεται η αφοσίωση και ο αγώνας που καταβάλλει κάποιος για να δημιουργήσει μια ταινία μικρού μήκους αποκλειστικά μόνος του.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο παρουσιάζεται η εισαγωγή στην πτυχιακή εργασία. Επίσης αναλύονται οι στόχοι και η βασική ιδέα πάνω στην οποία γράφτηκε το σενάριο αλλά και το ερευνητικό πεδίο στο οποίο βασίστηκε για την υλοποίησή της.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο αναλύονται διεξοδικά όλα τα στοιχεία που ανήκουν στην προ-παραγωγή μιας ταινίας όπως το σενάριο, το storyboard, το κάστινγκ. Μεγαλύτερη έμφαση δόθηκε στο σενάριο και στην μεθοδολογία που ακολούθησα για την συγγραφή του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Στο κεφάλαιο της παραγωγής δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στο αισθητικό κομμάτι του έργου όπως και στις σκηνοθετικές επιλογές, στα φώτα, στις κάμερες και στον ήχο αλλά και στην καθοδήγηση των ηθοποιών για το επιθυμητό αποτέλεσμα

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Στο κεφάλαιο της μετα-παραγωγής αναλύονται οι τεχνικές του μοντάζ, η επεξεργασία του ήχου αλλά και τα εργαλεία και λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν για το τεχνικό κομμάτι της ταινίας και πως συνδέθηκαν όλα αυτά μαζί.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο πέμπτο κεφάλαιο εξετάζονται λεπτομερώς τα προβλήματα που μου δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια όλου του έργου, τα εμπόδια που εμφανίστηκαν αλλά και οι γνώσεις που έλαβα μέσα από τα λάθη που έγιναν κατά την εκπόνηση της πτυχιακής μου εργασίας.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	2
ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ (ABSTRACT).....	3
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	4
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ.....	8
1.1 ΣΕΝΑΡΙΟ.....	8
1.1.1. ΔΟΜΗ ΤΡΙΩΝ ΠΡΑΞΕΩΝ.....	10
1.1.2. ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΤΟΥ ΤΑΞΙΔΙΟΥ.....	12
1.1.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΕΝΤΡΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ.....	17
1.1.4 ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ.....	23
1.2 ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ & ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.....	27
1.3 ΗΘΟΠΟΙΟΙ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ.....	28
1.4 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....	28
1.4.1 ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ.....	28
1.4.2 ΕΝΔΥΜΑΣΙΕΣ.....	29
1.5 STORYBOARD.....	31
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΡΑΓΩΓΗ.....	37
2.1 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ & ΣΥΝΕΡΓΕΙΟ.....	37
2.2 ΦΩΤΙΣΜΟΣ.....	39
2.3 ΚΑΜΕΡΑ.....	42
2.3.1 ΕΙΔΗ ΠΛΑΝΩΝ (SHOTS).....	42
2.3.2.....	45
ΓΡΑΜΜΗ ΔΡΑΣΗΣ.....	46
2.3.3. Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΩΝ ΤΡΙΤΩΝ.....	47
2.3.4. ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ.....	47
2.4 ΗΧΟΣ.....	49
2.5 ΣΚΗΝΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΗΘΟΠΟΙΟΥΣ.....	50
Ο ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΣ.....	50
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ.....	50
2.6 ΓΥΡΙΣΜΑΤΑ.....	52
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ.....	54
3.1 ΜΟΝΤΑΖ.....	54
3.2 SOUND EDITING.....	58
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	60
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	61
ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ.....	62
ΤΑΙΝΙΕΣ.....	62

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ταινία μικρού μήκους τείνει να ορίζεται σχετικά με την ταινία μεγάλου μήκους, κυρίως βάση της διάρκειάς της. Τόσο οι μελετητές όσο και οι κινηματογραφιστές οριοθετούν συνήθως την μικρού μήκους ως ταινία με διάρκεια μικρότερη των 30 λεπτών.¹ Η διεθνής αγορά υπαγορεύει ακόμα μικρότερη διάρκεια, όπου ο κανόνας είναι πέντε έως δεκαπέντε λεπτά είναι. Η μικρότερη διάρκεια της ταινίας μικρού μήκους σε σύγκριση με την ταινία μεγάλου μήκους μεταφράζεται σε λιγότερους οικονομικούς περιορισμούς και μεγαλύτερη δημιουργική ελευθερία, η οποία επιτρέπει περισσότερο πειραματισμό και καινοτομία από ό,τι στην κύρια κινηματογραφική παραγωγή. Από την εποχή που η δημιουργία ταινιών αποτέλεσε τέχνη, όλες οι ταινίες ήταν μικρού μήκους. Μέχρι το 1913 όλες οι ταινίες είχαν μέγιστη διάρκεια τα 15 λεπτά. Στο τέλος του Α' Παγκοσμίου πολέμου, οι ταινίες μεγάλου μήκους είχαν αντικαταστήσει σε μεγάλο βαθμό τις ταινίες μικρού μήκους στα προγράμματα των κινηματογραφικών αιθουσών, με αποτέλεσμα οι ταινίες μικρού μήκους να έχουν υποβιβαστεί σε πρόσθετη ατραξιόν. Στην Εγκυκλοπαίδεια του Κινηματογράφου, ο Ephraim Katz τονίζει τις πολλαπλές λειτουργίες της ταινίας μικρού μήκους, τόσο ως ένα πεδίο εκπαίδευσης και δοκιμών όπου αποκαλύπτονται νέα ταλέντα και τεχνικές, όσο και ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης και κοινωνικού σχολιασμού.²

Η οπτικοακουστική σύνθεση (ταινία μικρού μήκους) με τίτλο “ΕΓΩ” δημιουργήθηκε στα πλαίσια της πτυχιακής μου εργασίας στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας. Η εργασία αυτή αποτελείται από το θεωρητικό μέρος, το οποίο παρουσιάζεται σε αυτό το κείμενο και από το πρακτικό που αποτελεί τη δημιουργία της ταινίας. Η διαδικασία περιλαμβάνει τρία βασικά μέρη: την προ-παραγωγή, την παραγωγή και την μετα-παραγωγή. Κάθε ένα από αυτά τα βήματα είναι πολύ σημαντικά για την ανάπτυξη οποιασδήποτε ταινίας. Τα περισσότερα έργα μικρού μήκους δημιουργούνται για να δώσουν στους κινηματογραφιστές την ευκαιρία να αναδείξουν το ταλέντο τους και να βελτιώσουν τις κινηματογραφικές τους δεξιότητες: να πειραματιστούν με το μέσο. Οι ταινίες μικρού μήκους που κατά πλειοψηφία δημιουργούνται με κριτήρια φεστιβάλ, απευθύνονται σε ένα κοινό εξοικειωμένο με το είδος. Εάν το έργο αποδειχθεί καλό, οι ταινίες μικρού μήκους μπορούν να συμμετάσχουν σε οποιοδήποτε από τα εκατοντάδες εθνικά και διεθνή φεστιβάλ. Επιπρόσθετα παρέχουν επιβεβαίωση των κινηματογραφικών δεξιοτήτων και ευκαιρίες γνωριμιών με ανθρώπους που μπορούν να προωθήσουν την καριέρα ενός κινηματογραφιστή. Προσωπικός μου στόχος ήταν να διεκπεραιώσω καθένα από τα μέρη της παραγωγής μόνη μου για να βιώσω στο έπακρο την διαδικασία

1 [Bevin Yeatman, "What Makes a Short Fiction Film Good?," P.O.V. 5 \(1998\)](#)

2 Katz, The Film Encyclopedia, (1979:1248)

δημιουργίας μια ταινίας, από την αρχή μέχρι το τέλος, ώστε με το πέρας των σπουδών μου να έχω αποκτήσει επαρκείς γνώσεις οι οποίες θα με βοηθήσουν να συμμετάσχω και σε κάποιο φεστιβάλ ταινιών μικρού μήκους. Επιπλέον πιστεύω ακράδαντα ότι όσο περισσότερο εξασκείται κάποιος τόσο καλύτερος γίνεται. Και όσο περισσότερες ταινίες γυρίζει τόσο περισσότερο εξελίσσεται σαν σκηνοθέτης.³

Αξιοποιώντας τις γνώσεις που έλαβα από τα μαθήματα της σχολής ξεκίνησα να γράφω το σενάριό μου. Στην αρχή σκέφτηκα να γράψω ιστορίες διαφόρων ειδών για να “δοκιμάσω τα νερά” σε τομείς που όμως αποδείχθηκε πως δεν αισθανόμουν άνετα. Τελικά αποφάσισα να παραμείνω στο θέμα που μου άρεσε περισσότερο. Το αρχικό μου σενάριο ήταν τελείως διαφορετικό από το τελικό. Σε όλες τις εκδοχές του σεναρίου υπήρχε ένα συνδετικό στοιχείο, αυτό του φανταστικού. Ήθελα η ταινία μου να έχει ένα φανταστικό στοιχείο για να κάνω τον θεατή να αναρωτηθεί, να ενθουσιαστεί ή να προβληματιστεί, ώστε στο τέλος να μην υπάρχει μια μόνο εξήγηση και ο καθένας να μπορεί να το ερμηνεύσει όπως θέλει.

Η βασική ιδέα του σεναρίου στηρίχθηκε σε μια πρόταση που διάβασα στο βιβλίο του William Glasser⁴: “We choose everything we do. Other people can neither make us miserable nor make us happy. All we can get from them or give to is information.” Συγκεκριμένα, η τελευταία πρόταση με παρακίνησε ώστε να δημιουργήσω την πρωταγωνίστρια σαν μια μπερδεμένη προσωπικότητα, η οποία αποδίδει την μιζέρια της ζωής της στους άλλους. Μέσα στο βιβλίο περιγράφονται αναλυτικά οι ανθρώπινες σχέσεις και πιο συγκεκριμένα η συμπεριφορά των ανθρώπων που παίζουν σημαντικό ρόλο στη ζωή μας, από τους φίλους και την οικογένεια ως τους καθηγητές και τους εργοδότες.

Πριν την έναρξη της δημιουργίας, έγραψα πάρα πολλές διαφορετικές ιστορίες. Παρακολούθησα αρκετές ταινίες μικρού μήκους, συνεντεύξεις από σκηνοθέτες αλλά και ταινίες μεγάλου μήκους. Αυτή η μελέτη έγινε κυρίως για να ανταποκριθώ όσο καλύτερα μπορώ στο πρακτικό κομμάτι της εργασίας. Όσον αφορά το θεωρητικό μέρος μελετήθηκε διεξοδικά η συγγραφή σεναρίου, η οργάνωση των πλάνων, οι κανόνες σκηνοθεσίας και φυσικά οι τεχνικές λεπτομέρειες όπως ο εξοπλισμός. Κατά την προ-παραγωγή δημιουργήθηκε το τελικό σενάριο, και η ανάλυση των χαρακτήρων. Έγινε έρευνα για την τοποθεσία όπου θα διαδραματιστούν οι σκηνές και επιλέχθηκαν οι ηθοποιοί, ο εξοπλισμός και τα σκηνικά. Στην συνέχεια, στην παραγωγή, χωρίστηκαν οι σκηνές και ξεκίνησαν τα γυρίσματα. Τέλος, στο στάδιο της μετα-παραγωγής

3 Short Films 101, (2004:8)

4 Glasser, 1998. p.3

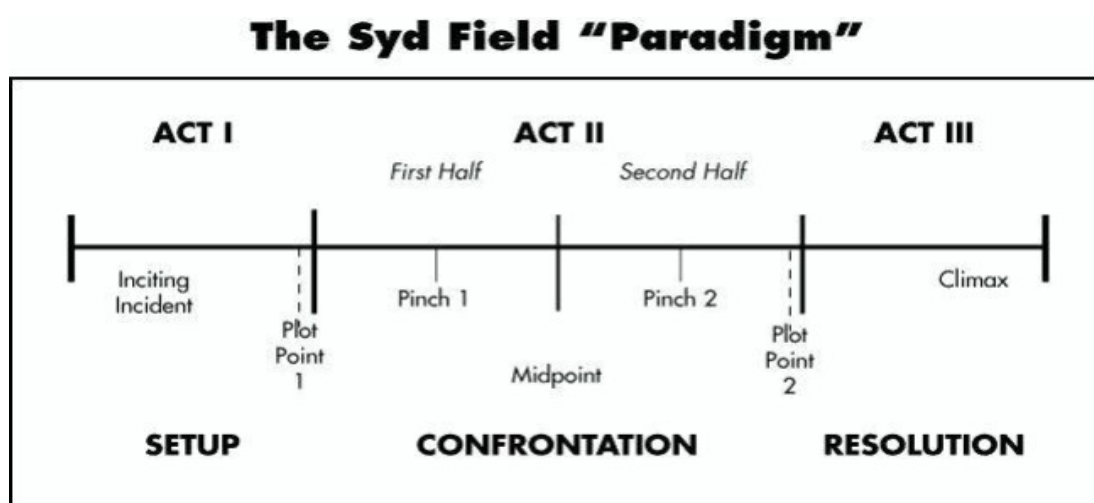
συγκεντρώθηκε όλο το υλικό, πραγματοποιήθηκε το μοντάζ και το μιξάζ και δημιουργήθηκε η ταινία 6 λεπτών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ

Η προ - παραγωγή είναι το πρώτο στάδιο στη διαδικασία δημιουργίας μιας κινηματογραφικής ταινίας.⁵

1.1 ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο είναι μια ιστορία που αποδίδεται με εικόνες, διάλογο και περιγραφή. Ακόμη τοποθετείται στο πλαίσιο της δραματικής δομής.⁶ Δεν συμπεριλαμβάνει σκηνοθετικές οδηγίες, περιγραφή χαρακτήρων ή ζητήματα που αφορούν την καλλιτεχνική διεύθυνση. Το σενάριο βασίστηκε κυρίως στη δομή των Τριών Πράξεων⁷ του Syd Field και στο Ταξίδι του Ήρωα του Joseph Campbell.⁸ Επιπλέον χρησιμοποίησα χρήσιμες προσεγγίσεις από τα βιβλία “The Writer’s Journey”⁹ του Christopher Vogler και από την “Ποιητική” του Αριστοτέλη¹⁰.



Η δομή της ιστορίας βασίζεται σε μια επιλογή γεγονότων από την ζωή του χαρακτήρα που συντίθενται σε μια ακολουθία, με σκοπό να προκαλέσει συγκεκριμένα συναισθήματα.¹¹ Τα σενάρια έχουν μια βασική γραμμική δομή που δημιουργεί τη μορφή του σεναρίου, επειδή συγκρατεί όλα τα επιμέρους στοιχεία ή κομμάτια της ιστορίας.¹² Η

⁵ Τάγκα Ευγενία σελ.6

⁶ Field, σελ.20

⁷ Field, σελ.21

⁸ Campbell, Joseph

⁹ Christopher Vogler

¹⁰ Δρομάζου, Στάθη

¹¹ McKee, σελ.33

¹² Field, σελ.20

Δομή Τριών Πράξεων *απαρτίζεται* από τρεις επιμέρους πράξεις. Πράξη είναι μια σειρά από ακολουθίες που κορυφώνονται σε μια κρίσιμη σκηνή η οποία προκαλεί μια σημαντική αντιστροφή των αξιών, πιο ισχυρή από οποιαδήποτε προηγούμενη ακολουθία ή σκηνή.¹³ Οι ιστορίες που εμπεριέχονται στο σενάριο έχουν όλες μια κοινή δομή: αποτελούνται από αρχή, μέση και τέλος.⁷

¹³ McKee, σελ.41

1.1.1. ΔΟΜΗ ΤΡΙΩΝ ΠΡΑΞΕΩΝ

Η πρώτη πράξη είναι η αφετηρία της ταινίας, γνωστή και ως η εγκατάσταση. Σ' αυτήν ο σεναριογράφος πρέπει να έχει ολοκληρώσει την ιστορία, να έχει καθορίσει τους χαρακτήρες, να έχει ορίσει την υπόθεση, να έχει απεικονίσει την κατάσταση και τις συνθήκες του περιβάλλοντος την δράση και να δημιουργήσει τις σχέσεις μεταξύ των πρωταγωνιστών και των υπόλοιπων χαρακτήρων. Με λίγα λόγια στα πρώτα λεπτά της ταινίας θα πρέπει να γνωρίζουμε ποιος είναι ο πρωταγωνιστής, η δραματική υπόθεση και η κατάσταση.¹⁴

Η δεύτερη πράξη είναι η αντιπαράθεση. Κατά τη διάρκεια της δεύτερης πράξης ο χαρακτήρας αντιμετωπίζει το ένα πρόβλημα μετά το άλλο, παρουσιάζονται προκλήσεις και συγκρούσεις. Κάθε δράμα είναι μια σύρραξη.¹⁵

Η τρίτη πράξη είναι η λύση, η ολοκλήρωση. Είναι το σημείο όπου ο χαρακτήρας επιλύει τα προβλήματά του, απαντά στα ερωτήματά του και όλη αυτή η διαδικασία οδηγεί στην κλιμάκωση.¹⁶ Μια ιστορία είναι μια σειρά από πράξεις που καταλήγουν στην κορύφωση της τελευταίας πράξης, η οποία επιφέρει την απόλυτη και μη αναστρέψιμη αλλαγή.¹⁷

Στην περίπτωση της πτυχιακής μου εργασίας, οι πράξεις συμπίεζονται λόγω του μήκους της ταινίας. Έτσι σχεδόν κάθε πράξη εμπεριέχει μια σκηνή. Η πρώτη πράξη αποτελείται από την πρώτη σκηνή και μας παρουσιάζει την Στέλλα, μια νεαρή γυναίκα που συγκατοικεί με τον σύντροφό της. Η Στέλλα ξυπνάει από τον ήχο του ξυπνητηριού της. Κοιτάζει τον σύντροφό της ο οποίος της χαϊδεύει το χέρι αλλά εκείνη δεν αντιδράει και σηκώνεται να ντυθεί. Αφού ντυθεί ξεκινάει να ανοίγει τα παντζούρια και ο Ανδρέας την ρωτάει αν πρόκειται να φύγει. Η Στέλλα έχει ανοίξει τα παντζούρια και τον παροτρύνει να σηκωθεί και αυτός. Ο Ανδρέας όμως για να μην τον χτυπήσει το φως σκεπάζεται με το σεντόνι μέχρι το κεφάλι όπου προεξέχει τώρα η μάσκα ενός ζώου. Ακούγεται ήχος κλήσης.

Η δεύτερη πράξη περιλαμβάνει τις σκηνές 2 έως 4. Η Στέλλα μπαίνει στο γραφείο της και ακούει τον εργοδότη της να μιλάει στο τηλέφωνο όσο αυτή τακτοποιείται και φτιάχνει τον καφέ της. Ο εργοδότης της, ο Γιώργος αφού τελείωσε το τηλεφώνημα, πλησιάζει το γραφείο της και την διατάζει να ανοίξει μια παραγγελία. Η Στέλλα τον καλημερίζει και ανοίγει την παραγγελία που της ζήτησε. Ο Γιώργος την ρωτάει για την

¹⁴ Field, σελ.21-24

¹⁵ Field, σελ.24-25

¹⁶ Field, σελ. 26

¹⁷ McKee, σελ.42

προθεσμία της συγκεκριμένης δουλειάς και η Στέλλα απαντάει. Η προθεσμία είχε περάσει ένα μήνα πριν και ο Γιώργος ξεκινάει να την επιπλήττει για το λάθος που έκανε. Δεν την αφήνει να μιλήσει και ξεσπάει πάνω της όχι μόνο για το λάθος που έγινε αλλά και για τα παράπονα του πελάτη, μέχρι που το κεφάλι του μεταμορφώνεται σε ζώο. Η Στέλλα δεν του δίνει σημασία και πίνει μια γουλιά από το καφέ της.

Έπειτα η Στέλλα βγαίνει για καφέ με την κολλητή της, την Χριστίνα. Η Χριστίνα παραπονιέται για τον σύντροφό της, της εξηγεί τα σχέδια που είχαν κάνει και τονίζει ότι την τελευταία στιγμή τα άλλαξε όλα ο σύντροφός της. Ρωτάει την άποψή της αλλά η Στέλλα εκείνη την στιγμή σκέφτεται τα δικά της και δεν ξέρει τι να της απαντήσει. Η Χριστίνα υποθέτει πως το πρόβλημα της Στέλλας είναι ότι δεν θα πάνε διακοπές. Όμως η Στέλλα αισθάνεται ότι στην καθημερινότητά της στην μιλάει σε ζώα και κανείς δεν την κατανοεί, αυτό ακριβώς εκφράζει και στην Χριστίνα. Η φίλη της, της εξηγεί πως νιώθει ακριβώς το ίδιο μ' εκείνη εξαιτίας του αγοριού της και ξεκινάει να της το αναλύει. Εκείνη την στιγμή η Στέλλα παρατηρεί πως το κεφάλι της Χριστίνας μετατρέπεται σε ζώου.

Στη συνέχεια η Στέλλα επιστρέφει σπίτι, όπου βρίσκει τον Ανδρέα να παίζει βίντεο γκέιμς. Αυτή τον κοιτάζει με απάθεια και πηγαίνει στην κουζίνα. Βλέπει τα πιάτα και ξεκινάει να τα πλένει. Την πλησιάζει ο Ανδρέας και την αγκαλιάζει. Την ρωτάει πως πέρασε τη μέρα της και εκείνη του απαντάει ειρωνικά. Ο Ανδρέας την ρωτάει για την δουλειά και εκείνη του λέει ότι δεν έγινε τίποτα σημαντικό και τον ρωτάει πως πέρασε εκείνος. Ο Ανδρέας την φιλάει στον ώμο και της λέει τα γνωστά νέα. Τότε η Στέλλα απαντάει πάλι ειρωνικά και ο Ανδρέας απομακρύνεται λέγοντάς της να του μιλήσει όταν ηρεμήσει. Ο Ανδρέας φεύγει. Η Στέλλα αρχίζει να πλένει πιο νευρικά τα πιάτα και τα παρατάει.

Η τρίτη πράξη διαδραματίζεται στην τελευταία σκηνή της ταινίας. Η Στέλλα βρίσκεται στην κουζίνα και ασχολείται με το κινητό της. Μπαίνει ο Ανδρέας μέσα και την ρωτάει τι έχει. Η Στέλλα αφήνει το κινητό και του λέει πως δεν ξέρει τι έχει. Ο Ανδρέας σκύβει στο ύψος της, της χαϊδεύει το χέρι και η Στέλλα τον κοιτάζει, της λέει να σηκωθεί και να πάνε να ξαπλώσουν. Η Στέλλα σηκώνεται και ο Ανδρέας την πιάνει από το χέρι και την οδηγεί στο δωμάτιο. Ο Ανδρέας και η Στέλλα αυτή τη φορά έχουν μεταμορφωθεί σε ζώα και η Στέλλα όταν το αντιλαμβάνεται, παρακολουθεί την όψη της στο τζάμι.

1.1.2. ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΤΟΥ ΤΑΞΙΔΙΟΥ

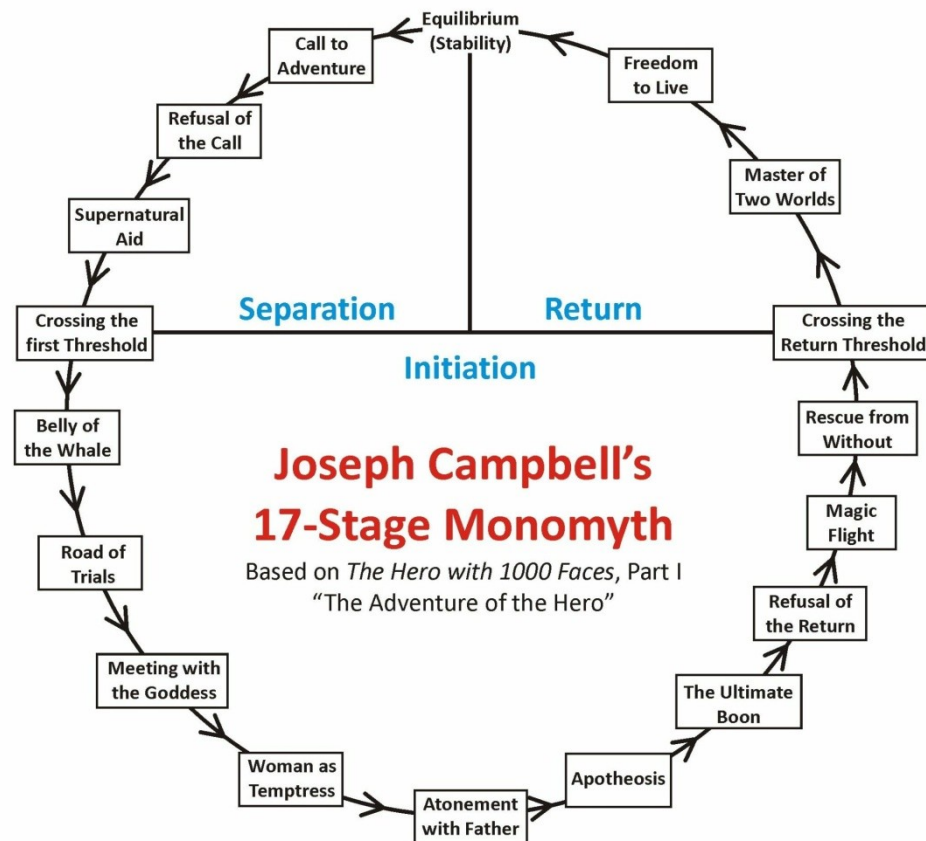
Η εισαγωγή κάθε ταινίας, όπως προανέφερα, πρέπει να καθηλώσει τον θεατή και να του δίνει όλες εκείνες τις πληροφορίες που χρειάζεται για να πλάσει την ιστορία. Αν πρέπει να μεταφέρουμε έναν χαρακτήρα έξω από το φυσικό του περιβάλλον, πρώτα θα πρέπει να παρουσιάσουμε αυτό το περιβάλλον για να φανεί πιο ζωντανή η αντίθεση με τον “ιδιαιτερο” κόσμο που θα εισέλθει.¹⁸ Μια καλή ιδέα είναι ο σεναριογράφος να διαφοροποιήσει όσο περισσότερο γίνεται το συνηθισμένο κόσμο του ήρωα σε σχέση με τον ιδιαίτερο κόσμο, ώστε να βιώσει το κοινό μια πιο δραματική αλλαγή όταν θα ξεπεράσει πλέον το τελικό εμπόδιο.¹⁹ Στη διαδρομή της μετάβασης του ήρωα από τον φυσικό του κόσμο στον ιδιαίτερο, παρεμβάλλονται τα ενδιάμεσα στάδια του ταξιδιού. Ο Campbell αναφέρει πως το διάγραμμα του Ταξιδιού του Ήρωα διαφέρει ανά ιστορία και πως οι παραλλαγές της απλής κλιμάκωσης της μονομυθίας είναι απεριόριστες.²⁰ Επίσης ο Vogler, επισημαίνει πως όλες οι ιστορίες αποτελούνται από μερικά κοινά δομικά στοιχεία που απαντώνται παγκοσμίως στους μύθους και τις ταινίες.²¹ Η συγγραφή του σεναρίου βασίστηκε κυρίως στον “Ήρωα με τα Χίλια Πρόσωπα”, του Joseph Campbell αλλά και στο “Ταξίδι του Συγγραφέα”, του Christopher Vogler.

18 Vogler, σελ.10

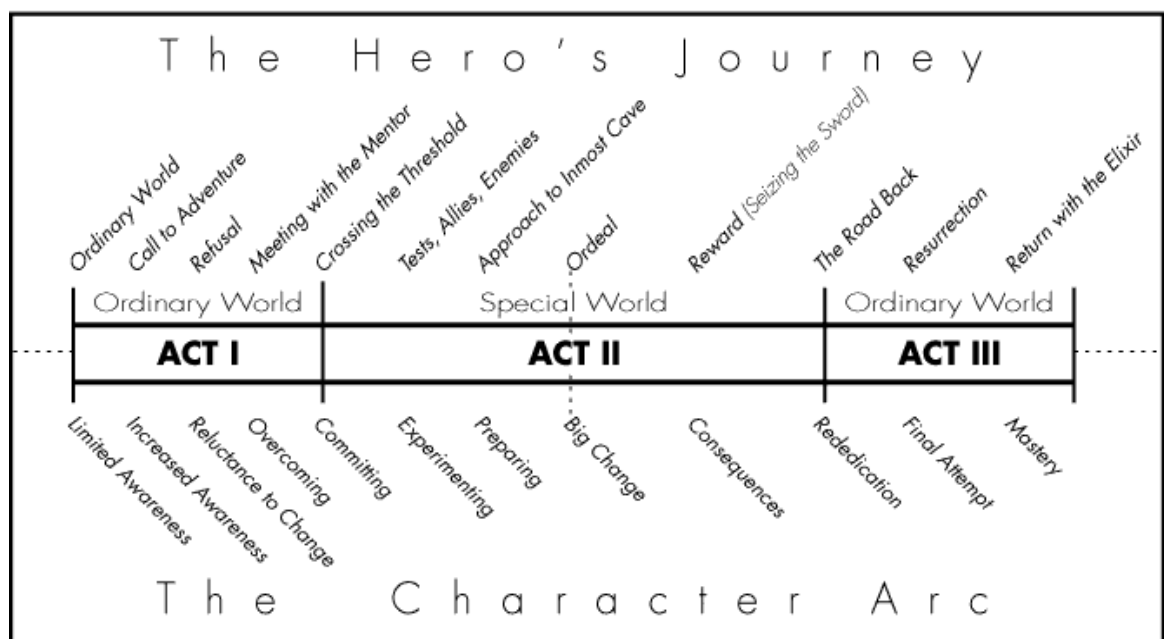
19 Vogler, σελ.87

20 Campbell, σελ.305-306

21 Vogler, p.xxvii



Christopher Vogler "The Hero's Journey"



ΚΑΛΕΣΜΑ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η ηρωίδα μας βιώνει την καθημερινότητά της, μέχρι που κάτι θα ταράξει τα νερά της ρουτίνας της. Η κρίση που δημιουργεί η μάσκα, είναι το κάλεσμα. Γενικά, οτιδήποτε μεταφέρει το πνευματικό κέντρο έλξης του ήρωα από τα όρια της κοινωνίας σε μια άγνωστη ζώνη υποδηλώνει πρόσκληση.²² Η Στέλλα ζει μια καθημερινότητα με τον σύντροφό της, η εμφάνιση της μάσκας στο τέλος της σκηνής, καλεί και εμάς, τους θεατές στην περιπέτεια.

ΑΡΝΗΣΗ ΤΟΥ ΚΑΛΕΣΜΑΤΟΣ

Η απόρριψη της κλήσης αντιστρέφει την περιπέτεια στην αρνητική της όψη. Η ηρωίδα περικυκλωμένη από τα προβλήματά της χάνει την ευκαιρία να σημειώσει εποικοδομητική πρόοδο. Ωστόσο, δεν χάνονται πάντα όσοι διστάζουν. Η ψυχή διαθέτει πολλά μυστικά και κρυφή δύναμη τα οποία αποκαλύπτονται μόνο όταν χρειάζεται. Αυτή η δυσάρεστη κατάσταση που συνοδεύει την άρνηση στο κάλεσμα μπορεί αργότερα να αποτελέσει την ευκαιρία μιας αποκάλυψης.²³ Στην πρώτη σκηνή, πάλι, η Στέλλα δεν δίνει σημασία στην εμφάνιση της μάσκας. Δεν την αγγίζει, δεν αντιδράει και συνεχίζει να ετοιμάζεται.

ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΚΑΤΩΦΛΙΟΥ

Το καθήκον των ηρώων σε αυτό το σημείο είναι συχνά να βρουν κάποιον τρόπο να παρακάμψουν ή να διαπεράσουν τους φύλακες που εμποδίζουν τον δρόμο τους. Συχνά η απειλή τους είναι απλώς μια ψευδαίσθηση και η λύση είναι να τους αγνοήσουν. Αυτό που μοιάζει με εμπόδιο μπορεί στην πραγματικότητα να είναι το μέσο για να περάσει κανείς το κατώφλι.²⁴ Το πέραςμα του πρώτου κατωφλιού για την Στέλλα είναι το περιστατικό με τον εργοδότη της. Η επιλογή της Στέλλας να μην δώσει σημασία στις φωνές του είναι ο τρόπος της να ξεπεράσει το εμπόδιο, το λάθος στην δουλειά, και να συνεχίσει το ταξίδι της.

ΔΡΟΜΟΣ ΤΗΣ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑΣ

Μόλις ο ήρωας περάσει το κατώφλι, εισέρχεται σε έναν ονειρικό κόσμο περιέργης ρευστότητας όπου πρέπει να περάσει μια σειρά από δοκιμασίες με επιτυχία.²⁵ Στον ιδιαίτερο αυτό κόσμο ο ήρωας θα αφιερώσει χρόνο ώστε να καταλάβει ποιόν μπορεί

22 Campell, p. 69-78

23 Campell, p.79-84

24 Vogler, p.127-131

25 Campell, p.125

να εμπιστευτεί και ποιόν όχι. Και αυτό είναι ένα είδος δοκιμής. Η φάση των Δοκιμών, στις ιστορίες είναι χρήσιμη για τις σκηνές γνωριμίας όπου οι χαρακτήρες εξοικειώνονται μεταξύ τους και το κοινό μαθαίνει περισσότερα γι' αυτούς. Το στάδιο αυτό επιτρέπει στον ήρωα να συσσωρεύει δύναμη και πληροφορίες για την προετοιμασία του επόμενου σταδίου.²⁶ Το συγκεκριμένο στάδιο η Στέλλα το περνάει όταν βρίσκεται με την φίλη της. Γνωρίζουμε την σχέση τους, τι ανταπόκριση έχει, και στη συνέχεια περνάμε στην επαφή με τον σύντροφό της όπου εκεί μαθαίνουμε για την σχέση του ζευγαριού. Και από τις δύο σκηνές μαν γνωστοποιείται το πρόβλημα της Στέλλας.

ΑΠΟΘΕΩΣΗ

Ο ήρωας καταφέρνει να ξεπεράσει τον φόβο του, απελευθερώνεται και προχωράει πέρα από τα όρια των αλλαγών.²⁷ Η κρίση ορίζεται από το Webster's ως το σημείο μιας ιστορίας ή ενός δράματος στο οποίο οι εχθρικές δυνάμεις βρίσκονται στην πιο τεταμένη κατάσταση αντιπαράθεσης.²⁸ Κάθε ιστορία χρειάζεται μια στιγμή κρίσης που να μεταφέρει στην τελική δοκιμασία την αίσθηση του θανάτου και της αναγέννησης. Η δοκιμασία μπορεί να οριστεί ως η στιγμή που ο ήρωας αντιμετωπίζει τον μεγαλύτερο φόβο του. Ο φόβος της Στέλλας είναι να μιλήσει για αυτά που την ενοχλούν στην σχέση της και στη δουλειά της. Φοβάται πως δεν θα βρει υποστήριξη από κανέναν και πως κανείς δε μπορεί να την καταλαβαίνει. Η αποθέωση έρχεται όταν μιλάει ειρωνικά στον σύντροφό της. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να τον αφυπνίσει, να καταλάβει κι εκείνος πως κάτι δεν πάει καλά, άσχετα με το πως θα της συμπεριφερθεί.

ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ

Η αναγέννηση μπορεί να είναι βαθύτερου τύπου. Οι ήρωες μπορεί μερικές φορές να βιώσουν μια βαθιά αυτογνωσία. Βλέπουν ποιοι είναι και πώς εντάσσονται στο σύστημα των πραγμάτων. Κατανοούν για ποιον λόγο υπήρξαν ανόητοι ή πεισματάρηδες. Η ψευδαίσθηση της ζωής τους αντικαθίσταται από τη διαύγεια και την αλήθεια. Ίσως αυτό να μην κρατήσει πολύ, αλλά για μια στιγμή οι ήρωες αντικρίζουν τον εαυτό τους καθαρά.²⁹ Στην περίπτωση της Στέλλας, η αναγέννηση γίνεται στην σκηνή που βλέπει το κεφάλι της να έχει πάρει την μορφή ζώου. Σε αυτή τη σκηνή, ενώ η Στέλλα θεωρούσε τον εαυτό της διαφορετικό από τους ανθρώπους του Ιδιαίτερου κόσμου, τώρα όμως αντιλαμβάνεται ότι έχει μεταμορφωθεί κι εκείνη σε μια από αυτούς.

²⁶ Vogler, p.137-141

²⁷ Campell, p.178

²⁸ Vogler p.157

²⁹ Vogler, p.181

ΜΑΓΙΚΗ ΦΥΓΗ

Αν ο ήρωας θριαμβεύσει, κερδίσει την εύνοια της θεάς ή του θεού. Αν υποχρεωθεί να επιστρέψει στον κόσμο με κάποιο ελιξήριο τότε έχει την υποστήριξη των δυνάμεών τους.³⁰ Κατά τον Vogler όμως, αφού τα μαθήματα και οι ανταμοιβές της δοκιμασίας έχουν απορροφηθεί, οι ήρωες αντιμετωπίζουν μια επιλογή: εάν θα παραμείνουν στον Ιδιαίτερο κόσμο ή εάν θα ξεκινήσουν την επιστροφή στο σπίτι, στο φυσικό κόσμο. Στην περίπτωση της Στέλλας τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Η Στέλλα δεν επιστρέφει στον φυσικό κόσμο αλλά συνειδητοποιεί πως εξ'αρχής ήταν κομμάτι του Ιδιαίτερου κόσμου. Η μόνη διαφορά της με τους ανθρώπου στον Ιδιαίτερο κόσμο (ο κόσμος με τις μάσκες ζώων) ήταν πως η Στέλλα δεν το είχε αναγνωρίσει αυτό το κομμάτι του εαυτού της.

³⁰ Campell, p.249

1.1.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΕΝΤΡΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Κατά τον Αριστοτέλη, χαρακτήρας είναι εκείνο που φανερώνει προς τα που κατευθύνεται η πρόθεσή μας. Άρα χαρακτήρες ενός έργου είναι οι άνθρωποι οι οποίοι δρουν στην ιστορία και ο καθένας διαθέτει ένα σύνολο ιδιοτήτων³¹. Ο χαρακτήρας είναι το θεμελιώδες υλικό με το οποίο είμαστε αναγκασμένοι να δουλέψουμε. Κάθε αντικείμενο έχει τρεις διαστάσεις, έτσι και οι άνθρωποι έχουν επιπλέον τρεις διαστάσεις: φυσιολογία, ψυχολογία, κοινωνιολογία και χωρίς αυτές δεν μπορούμε να εκτιμήσουμε την ανθρώπινη ύπαρξη. Επιπλέον, εκτός από τις παραπάνω διαστάσεις είναι σημαντικό ο χαρακτήρας να εξελίσσεται κατά τη διάρκεια του σεναρίου. Η φυσιολογία περιλαμβάνει όλα τα σωματικά χαρακτηριστικά και τους τρόπους με τους οποίους αυτά επηρεάζουν την εμφάνιση, τη διάθεση και τη συμπεριφορά. Η κοινωνιολογία περικλείει τις πληροφορίες που αφορούν στο παρελθόν του χαρακτήρα, τα ερεθίσματα. Η ψυχολογία είναι παράγωγο της φυσιολογίας και της κοινωνιολογίας και έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία των φιλοδοξιών, συμπεριφορών και ανατροπών. Είναι αυτή η διάσταση που κάνει τον χαρακτήρα ολοκληρωμένο.³²

³¹ Δρομάζου, σελ.225,229

³² Egri, p.33-34

ΣΤΕΛΛΑ.

Τύπος Χαρακτήρα: Πρωταγωνίστρια

ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑ

Θηλυκό, περίπου 30 χρονών σκουρόχρωμα μαλλιά και καστανά μάτια. Είναι υγιής και έχει γυμνασμένο σώμα χωρίς να φαίνεται όμως μυώδης. Φοράει απλά ρούχα και στην δουλειά και στην καθημερινότητά της, προτιμάει τα σκούρα χρώματα.

ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ

Ανήκει στην μεσαία τάξη, εργάζεται σαν γραφίστρια σε μια διαφημιστική εταιρεία και είναι υπεύθυνη για το εικαστικό κομμάτι. Έχει τελειώσει ΙΕΚ γραφιστικής και πάντα ήταν παθιασμένη με το αντικείμενό της. Συζεί με τον σύντροφό της τους τελευταίους μήνες εκτός από τις οικονομικές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν δυσκολεύονται και να συμβιώσουν.

ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

Η Στέλλα νιώθει πως ζει σε έναν κόσμο όπου κανείς δεν την καταλαβαίνει. Χρειάζεται στήριξη και σίγουρα κατανόηση. Γενικά είναι φοβισμένη και καθόλου κοινωνική, ο κύκλος της είναι αρκετά μικρός και συγκεκριμένος. Ενώ είναι παθιασμένη με το να προσπαθεί και δεν τα παρατάει εύκολα έχει χαμηλή αυτοπεποίθηση και αυτό την εμποδίζει να προχωρήσει μπροστά. Σαν άνθρωπο την ενδιαφέρει να εξελιχθεί επαγγελματικά και να αναγνωριστεί η προσφορά της έστω και σιωπηλά. Στην σχέση της θέλει να εισπράξει ενδιαφέρον και προσπάθεια από τον σύντροφό της.

Ανάλυση: Μέσα στην ταινία βλέπουμε την Στέλλα να είναι υπομονετική και υποστηρικτική απέναντι στην σχέση της που παρακινώντας τον σύντροφό της να ασχοληθεί με κάτι ενδιαφέρον αλλά στην εργασία της παρουσιάζεται υποτονική. Δεν παλεύει για την διατήρηση της αξιοπρέπειάς της, αφήνοντας το αφεντικό της να την υποτιμά. Παρατηρούμε πως παρόλο που έχει χαμηλή αυτοπεποίθηση κάνει προσπάθειες να το ξεπεράσει στην σκηνή που τολμάει ν' αναλύσει το πρόβλημά της στην φίλη της. Σε γενικές γραμμές η Στέλλα είναι μια μπερδεμένη προσωπικότητα, χάνει εύκολα τον στόχο της και επηρεάζεται πολύ από το περιβάλλον και τους ανθρώπους γύρω της.

Στόχοι: Η Στέλλα έχει δυο ειδών στόχους, το μακροπρόθεσμο και τον βραχυπρόθεσμο. Ο μακροπρόθεσμος στόχος είναι να εξελιχθεί στον επαγγελματικό τομέα, να πάρει

προαγωγή και έτσι να βελτιώσει τον τρόπο ζωής της, καθώς θα βγάζει περισσότερα χρήματα. Γι' αυτό τον λόγο εργάζεται σκληρά και απογοητεύεται όταν συμβαίνουν λάθη καθώς την απομακρύνουν από τον στόχο της. Ο βραχυπρόθεσμος στόχος της Στέλλας εκτυλίσσεται κατά την διάρκεια της ιστορίας, θέλει να ξεπεράσει όλα τα εμπόδια που παρουσιάζονται και να βελτιώσει την σχέση της με τον σύντροφό της. Η πρωταγωνίστρια για την εκπλήρωση της επιθυμίας της, δραστηριοποιείται ερχόμενη σε άμεση σύγκρουση με τους ανθρώπους και τον κόσμο γύρω της³³. Κάθε ένα εμπόδιο την κάνει να νιώθει πιο έξω από την πραγματικότητα, την κάνει να νιώθει εξωγήινη. Έτσι αυτό που την βασανίζει είναι ν' ανακαλύψει ποιο είναι το πραγματικό πρόβλημα και δεν την καταλαβαίνει κανείς.

33 McKee, p.50

ΑΝΔΡΕΑΣ

Τύπος Χαρακτήρα: Συνεργάτης

ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑ

Αρσενικό, περίπου 30 χρόνων. Μέτριου αναστήματος, καστανά σγουρά μαλλιά και καστανά μάτια. Γυμνασμένο σώμα και μυώδες, υγιής χαρακτήρας. Φοράει κυρίως αθλητικά ρούχα ή πυτζάμες.

ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ

Ανήκει στην μεσαία τάξη, συζεί με την σύντροφό του τους τελευταίους μήνες εκτός από τις οικονομικές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν δυσκολεύονται και να συμβιώσουν. Έχει αποφοιτήσει από σχολή οικονομικών και ψάχνει δουλειά στον τομέα της λογιστικής, δεν συμβιβάζεται να ψάξει κάτι σε κατώτερη θέση. Περνάει τον περισσότερο χρόνο του παίζοντας βιντεοπαιχνίδια.

ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

Λόγω της ανεργίας, δημιουργούνται πολλά προβλήματα στο σπίτι τα οποία ο ίδιος τα αγνοεί. Είναι τρελά ερωτευμένος με την Στέλλα και είναι ο πρώτος που κάνει ένα βήμα πίσω για να κρατηθεί η σχέση τους. Θέλει να βρει μια δουλειά σε καλή θέση αλλά έχει συμβιβαστεί στο να παίζει βιντεοπαιχνίδια και να στηρίζει η Στέλλα το σπίτι οικονομικά. Είναι αισιόδοξος πως θα βρει κάποια στιγμή αυτό που ψάχνει αλλά είναι απογοητευμένος κατά βάθος που δεν το έχει καταφέρει ακόμα.

Ανάλυση: Στις σκηνές του ο Ανδρέας μας παρουσιάζεται σαν τεμπέλης και άεργος. Μας δείχνει πως δεν έχει όρεξη να ασχοληθεί σοβαρά μ'αυτό που τον ενδιαφέρει και προτιμάει να κοιμηθεί, όπως και γίνεται στην πρώτη σκηνή. Είναι όμως στοργικός και νοιάζεται αρκετά για την Στέλλα καθώς προσπαθεί να την ηρεμήσει, αυτό φαίνεται στην σκηνή που αυτή πλένει τα πιάτα νευριασμένη. Κάνει υπομονή και δεν χαλάει την διάθεσή του παρόλο που η Στέλλα είναι απόμακρη. Ακόμα και όταν βλέπει πως αυτή δεν είναι σε θέση να συζητήσουν υποχωρεί και δεν φέρεται εγωιστικά.

Στόχοι: Στόχος του είναι να βρει μια δουλειά αλλά και να κρατήσει την σχέση του με τη Στέλλα ζωντανή.

ΓΙΩΡΓΟΣ

Τύπος Χαρακτήρα: Ανταγωνιστής

ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑ

Αρσενικό, άνω των 35. Μετρίου αναστήματος, καστανά μαλλιά και μούσια. Ντύνεται σχεδόν επίσημα, συνήθως με πουκάμισο.

ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ

Ανήκει στην ανώτερη τάξη και είναι ο διευθυντής της διαφημιστικής εταιρείας όπου εργάζεται η Στέλλα. Απασχολεί 2-3 υπαλλήλους στο γραφείο που βρίσκεται και η Στέλλα αλλά έχει και άλλα 2 παραρτήματα σε άλλα σημεία της χώρας. Έχει απολυτήριο Λυκείου και η επιχείρηση είναι του πατέρα του. Μένει μόνος του.

ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

Είναι απαιτητικός στη ζωή του και αυστηρός με τους υπαλλήλους του. Θέλει να γίνονται όλα σωστά και στην ώρα τους. Τον ενδιαφέρει πάρα πολύ η άποψη των πελατών του και έτσι δεν δέχεται το παραμικρό λάθος. Είναι ικανός να διορθώνει μικρά και μεγάλα λάθη με τον λόγο του αλλά ξεσπάει εύκολα στους εργαζόμενούς του. Θέλει η εταιρεία του να γίνει παγκοσμίως γνωστή γι αυτό και πιέζει τους υπαλλήλους.

Ανάλυση: Ο Γιώργος σαν εργοδότης δεν είναι το καλύτερο πρότυπο. Δεν συγκρατεί τα νεύρα του και ξεσπάει πολύ εύκολα στους υπαλλήλους. Ξέρει πως να χειρίζεται διάφορες καταστάσεις, όπως το τηλεφώνημα του κ. Δετά, αλλά σε ότι αφορά την πραγματική αντιμετώπιση ρίχνει το φταίξιμο στην Στέλλα και δεν δέχεται να ακούσει καμία εξήγηση.

Στόχος: Να αναδειχθεί και αυτός μέσα από την εταιρεία του, βάση τις δουλειές που θα πραγματοποιήσουν σαν ομάδα.

ΧΡΙΣΤΙΝΑ

Τύπος Χαρακτήρα: συμπληρωματικός χαρακτήρας

ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑ

Θηλυκό, περίπου 30 χρονών. Κοκκινομάλλα με καστανά μάτια. Ελαφρώς εύσωμη αλλά δυνατή. Ντύνεται ανάλογα τις περιστάσεις.

ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ

Ανήκει στην μεσαία τάξη και εργάζεται στην λιανική πώληση. Δεν έχει σπουδάσει. Μένει με τον σύντροφό της τον τελευταίο χρόνο και ανυπομονεί να κάνουν το επόμενο βήμα. Αγαπημένη της ασχολία είναι τα ρούχα και τα ταξίδια σε κοσμικά μέρη.

ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

Η Χριστίνα είναι πάρα πολύ κοινωνική και θέλει να τα έχει καλά με όλους. Έχει υψηλές φιλοδοξίες αλλά είναι λιγάκι συντηρητική στις απόψεις της. Έχει ήδη φανταστεί τον γάμο της με τον σύντροφό της και γενικά είναι ερωτευμένη μαζί του. Συνηθίζει να χάνεται και να αφαιρείται όταν μιλάει κάποιος άλλος αλλά είναι πάντα δίπλα στην Στέλλα, από τότε που πήγαιναν σχολείο.

Ανάλυση: Σαν άνθρωπος δεν είναι κακός, μπορεί να αφαιρείται όταν η Στέλλα προσπαθεί να της αναλύσει το πρόβλημά της ή να παρομοιάζει το πρόβλημα του άλλου με κάτι δικό της, όμως αυτός είναι ο τρόπος της να βοηθήσει τη φίλη της. Μπορεί η στάση της να παρερμηνευτεί και να φανεί εγωίστρια καθώς δεν μοιάζει να είναι εκεί και ν'ακούει τον προβληματισμό της Στέλλας.

Στόχος: Ο στόχος της είναι να βρει έναν τρόπο να αλλάξει γνώμη στο αγόρι της για το που θα πάνε διακοπές.

1.1.4 ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΣΚΗΝΗ 1 - ΜΕΡΑ - ΕΣΩΤ. - ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ

[Ήχος ξυπνητήρι]

Ανοίγει τα μάτια. Τα κλείνει.

[Ήχος ξυπνητήρι]

Ανοίγει τα μάτια της. Το κλείνει.

Γυρίζει να κοιτάξει τον σύντροφό της και μετά το ταβάνι. Σηκώνεται καθισμένη στο κρεβάτι και κοιτάει ευθεία. Ο σύντροφος της τη χαϊδεύει. Η ίδια χωρίς να αντιδράσει σηκώνεται και ντύνεται. Αφού ντυθεί πηγαίνει να ανοίξει τα παντζούρια.

ΑΝΔΡΕΑΣ

«Στελλίτσα φεύγεις;»

Η Στέλλα ανοίγει τα παντζούρια και το δωμάτιο φωτίζεται.

ΣΤΕΛΛΑ

«Άντε σήκω»

Τον χτυπάει απαλά στην πλάτη, όπου ο Ανδρέας σκεπάζεται περισσότερο, μέχρι το κεφάλι και βλέπουμε τη μάσκα να προεξέχει.

Ακούγεται ήχος κλήσης.

ΣΚΗΝΗ 2 - ΜΕΡΑ - ΕΣΩΤ. - ΓΡΑΦΕΙΟ

Το αφεντικό της Στέλλας απαντάει στο τηλέφωνο. Βλέπουμε τη Στέλλα να γουρλώνει τα μάτια της.

ΑΦΕΝΤΙΚΟ

«Καλημέρα κύριε Δετά. Τι κάνετε; Πως είστε; Καλά; Α, ωραία ωραία.

Ναι πείτε μου κύριε Δετά. Ναι κύριε Δετά. Φυσικά κύριε Δετά. Τι; Αποκλείεται! Μα τι λέτε; Μας προσβάλετε κύριε

Δετά, δε το δέχομαι! Είπαμε δύο μήνες! Τι θα πει περάσανε τρεις; Ποια ημερομηνία συμφωνήσαμε;

Εντάξει κύριε Δετά μου! Ε, είπαμε θα τα πάρετε! Σε 5 ημέρες! Ναι κύριε

Δετά μου, αφού το είπαμε! Ναι, σε 5 ημέρες, ναι! Ναι»

Σε όλη τη διάρκεια της κλήσης η Στέλλα φτιάχνει καφέ. Με το πέρας της κλήσης είναι στο γραφείο της και εμφανίζεται το αφεντικό της.

ΣΤΕΛΛΑ

«Καλημέρα»

ΓΙΩΡΓΟΣ

«Άνοιξε τα e-mail σου»

ΣΤΕΛΛΑ

«Μάλιστα»

Το αφεντικό πηγαίνει πάνω από το κεφάλι της.

ΓΙΩΡΓΟΣ

«Πότε έπρεπε να παραδώσουμε του Δετά;»

ΣΤΕΛΛΑ

«Περιμένετε κύριε Γιώργο»

ΓΙΩΡΓΟΣ

«Κεριά και λιβάνια, λοιπόν τι ημέρα είναι σήμερα; Τετάρτη; Σάββατο να τα έχεις έτοιμα.

Παρασκευή! Παρασκευή να τα έχεις έτοιμα!»

Το αφεντικό πάει να φύγει αλλά γυρνάει προς τη Στέλλα μόλις φτάνει στη πόρτα.

ΓΙΩΡΓΟΣ

«Παρασκευή πρωί να τα έχεις έτοιμα! Δε θα ακούω εγώ τον κάθε μαλάκα επειδή....»

Η ομιλία του Γιώργου βουβαίνει και το αφεντικό φοράει στο κεφάλι του μάσκα ζώου. Ένα βουητό καλύπτει την ομιλία του. Η Στέλλα πίνει μια γουλιά καφέ, όταν η κούπα ακουμπάει τα χείλη της η σκηνή τελειώνει.

ΣΚΗΝΗ 3 - ΜΕΡΑ - ΚΑΦΕΤΕΡΙΑ

Η Στέλλα κατεβάζει την κούπα με τον καφέ και αποκαλύπτει το πρόσωπο της κολλητής της, Χριστίνας η οποία μιλάει.

ΧΡΙΣΤΙΝΑ

«...πως σου φαίνεται; Εγώ ήθελα Ιταλία και...τώρα...τι Αγρίνιο...Εντάξει ας πούμε ρε φίλε...Όταν πρότεινα το Μιλάνο είπε οκ...τώρα από το πουθενά να πάμε στο Αγρίνιο να δούμε τη θεία του να μας βγει και πιο φθηνά λέει...στο κάτω κάτω τα αεροπορικά είναι πιο φθηνά για Ιταλία...καλά θα μου πεις και αν πάμε μπορώ να τον ψήσω πάλι, δίπλα είναι η Ιταλία...εσύ τι λες;»

ΣΤΕΛΛΑ

«Σκέφτομαι πολλά αυτή τη στιγμή και δεν έχω τι να σου πω»

ΧΡΙΣΤΙΝΑ

«Τι δεν θα πάτε διακοπές εσείς;»

ΣΤΕΛΛΑ

«Νιώθω λες και μιλάω σε ζώα»

Η Στέλλα ανασκουμπώνεται και σταυρώνει τα χέρια της.

ΧΡΙΣΤΙΝΑ

«Και εγώ ρε φίλε... ώρες – ώρες όταν μιλάω με τον δικό μου είναι λες είναι βόδι...μηδέν συνεννόηση...του λέω δηλαδή πόσο ωραία θα περάσουμε ρε φίλε στην Ιταλία και ξέρω ότι θα του αρέσει αλλά αυτός εκεί να πάει στα κατσίκια...στη θεία του...ανάθεμα αν με ακούει όταν μιλάω...δηλαδή τζάμπα μιλάω ρε φίλε...σε φάση εντάξει άκου με όταν σου λέω κάτι, στην τελικά πέρσι πήγαμε στο χωριό σου...»

Το κεφάλι της Χριστίνας μεταμορφώνεται σε ζώο.

ΣΚΗΝΗ 4 - ΑΠΟΓΕΥΜΑ - ΕΣΩΤ - ΣΠΙΤΙ

Η Στέλλα μπαίνει το σπίτι. Ο Ανδρέας παίζει video games.

ΑΝΔΡΕΑΣ

«Ηρθες μωρό μου;»

ΣΤΕΛΛΑ

«Ναι»

Η Στέλλα περνάει από την κουζίνα και παρατηρεί τα πιάτα άπλυτα στο νεροχύτη. Ξεντώνεται και τα πλένει. Ο Ανδρέας έρχεται από πίσω, την αγκαλιάζει και πάει να τη φιλήσει στο λαιμό. Η Στέλλα το αποφεύγει.

ΑΝΔΡΕΑΣ

«Μου έλειψες. Πως πέρασες;»

Ο Ανδρέας τη φιλάει στον ώμο.

ΣΤΕΛΛΑ

«Τι πως πέρασα; Στην δουλειά ήμουν»

ΑΝΔΡΕΑΣ

«Πως πήγε η δουλειά;»

ΣΤΕΛΛΑ

«Όπως πάντα. Εσύ τι έκανες;»

ΑΝΔΡΕΑΣ

«Τα γνωστά»

ΣΤΕΛΛΑ

«Α, τίποτα δηλαδή;»

Ο Ανδρέας την αφήνει αργά – αργά από την αγκαλιά του.

ΑΝΔΡΕΑΣ

«Καλά, όταν ηρεμήσεις έλα να μιλήσουμε»

Ο Ανδρέας φεύγει.

Η Στέλλα πλένει νευρικά τα πιάτα.

ΣΚΗΝΗ 5 - ΒΡΑΔΥ - ΕΣΩΤ. - ΚΟΥΖΙΝΑ

Η Στέλλα κάθεται στην κουζίνα και καπνίζει. Κοιτάει το κινητό της. Στη κουζίνα μπαίνει ο Ανδρέας και κάθεται δίπλα της. Η Στέλλα τον κοιτάει και ξανά κοιτάει το κινητό της.

ΑΝΔΡΕΑΣ

«Τι έχεις; Θα μου πεις;»

Η Στέλλα αφήνει το κινητό.

ΣΤΕΛΛΑ

«Δεν ξέρω»

Ο Ανδρέας της πιάνει το χέρι, το χαϊδεύει και το αφήνει.

ΑΝΔΡΕΑΣ

«Έλα να ξαπλώσουμε»

Ο Ανδρέας σηκώνεται φορώντας μάσκα ζώου, της πιάνει το χέρι.. Η Στέλλα τον κοιτάζει και τον ακολουθεί. Περπατάνε προς την κρεβατοκάμαρα, η Στέλλα αντικρίζει τη μορφή της στο τζάμι του παραθύρου που έχει πάρει τη μορφή ζώου.

ΤΙΤΛΟΥ ΤΕΛΟΥΣ

ΤΕΛΟΣ

1.2 ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ & ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Ο προϋπολογισμός αφορά το κόστος παραγωγής κινηματογραφικής ταινίας. Το χρονοδιάγραμμα μιας ταινίας εξαρτάται από πολλούς παράγοντες όπως τη διαθεσιμότητα του πρωταγωνιστή-ριας ή τη διαθεσιμότητα μιας τοποθεσίας.³⁴

Στην περίπτωση της πτυχιακής μου εργασίας, για την ολοκλήρωση του οπτικοακουστικού μέρους της, χρειάστηκαν περίπου 6 μήνες, χωρίς την συγγραφή του σεναρίου. Η διαδικασία ξεκίνησε από πολύ νωρίτερα, συγκεκριμένα τον Νοέμβριο του 2020. Λόγω αλλαγής του σεναρίου που έγινε τρεις με τέσσερις φορές έχασα αρκετό χρόνο μέχρι να κατασταλάξω στο τελικό μου θέμα. Έπειτα μετά από έναν χρόνο, Νοέμβριο του 2021 είχα το τελικό σενάριο στα χέρια μου. Μικρές αλλαγές στους διαλόγους αλλά και σε σκηνές έγιναν μέχρι και το τέλος της παραγωγής αλλά η βασική ιδέα ήταν ίδια. Τον Νοέμβριο του 2021, έθεσα σαν στόχο το καλοκαίρι του 2022 να έχουν ολοκληρωθεί τα γυρίσματα και το μοντάζ. Ωστόσο, η πανδημία με πήγε πολύ πίσω, κυρίως γιατί δεν μπορούσαμε να βρεθούμε για τα γυρίσματα και στους εξωτερικούς χώρους, λόγω του περιορισμού, αλλά και στους εσωτερικούς για προληπτικούς λόγους. Επίσης μεγάλο πρόβλημα ήταν και ο συντονισμός των ηθοποιών αλλά και του ιδιοκτήτη του χώρου κάθε σκηνής, διότι ο καθένας από εμάς εργαζόταν με πλήρες ωράριο και οι μέρες που συνέπιπταν τα κενά μας ή τα ρεπό ήταν ελάχιστες. Έτσι, αρχές Μαΐου τελειώσαμε τα γυρίσματα και ξεκίνησε η μετα-παραγωγή με νέο στόχο τον Σεπτέμβριο του 2022.

Όσον αφορά τον προϋπολογισμό, προσπάθησα όσο το δυνατόν περισσότερο να μην έχω καθόλου έξοδα. Κάποια πράγματα από τον εξοπλισμό ήταν δανεικά, οι ενδυμασίες ήταν ρούχα των ηθοποιών και το μόνο έξοδο ήταν οι μάσκες που κατασκεύασα μόνη μου. Οι ηθοποιοί και οι συνεργάτες ήταν φιλικά μου πρόσωπα, τα οποία δέχτηκαν να συμμετάσχουν αφιλοκερδώς καθώς και να παραχωρήσουν απαραίτητο εξοπλισμό και χώρο για τα γυρίσματα.

34 Τάγκα Ευγενία, (2014:7)

1.3 ΗΘΟΠΟΙΟΙ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Με την ολοκλήρωση του σεναρίου ξεκίνησε η αναζήτηση των ηθοποιών για όλους τους ρόλους της ταινίας. Ρόλος θεωρείται κάθε πρόσωπο που μιλά, έστω και αν έχει μια πολύ μικρή φράση (ατάκα).³⁵

Για την επιλογή των ηθοποιών με βοήθησε ο συνεργάτης και σημαντικός βοηθός στα γυρίσματα της ταινίας Θανάσης Κωστάκης. Ο Θανάσης είχε συμμετάσχει παλαιότερα σε γυρίσματα ταινίας που πήραν μέρος στην Δράμα οπότε ήταν ο πρώτος άνθρωπος που ζήτησα βοήθεια για την πτυχιακή μου. Απευθύνθηκα σε μια ερασιτεχνική ομάδα ηθοποιών της Δράμας, και προσπάθησα να βρω μέσα απ'αυτούς τους δύο βασικούς μου πρωταγωνιστές, την Στέλλα και τον σύντροφό της, τον Ανδρέα. Σ'αυτήν την ομάδα υπήρχαν δύο τρεις πρόθυμοι ηθοποιοί οι οποίοι όμως αισθητικά δεν ταίριαζαν σ'αυτό που είχα φανταστεί. Ωστόσο, λόγω της εμπειρίας τους πίστευα πως θα μπορούσαμε να έχουμε ένα πιο επαγγελματικό αποτέλεσμα. Τελικά όμως αποδείχτηκε ότι κανένας τους δεν ήταν τελικά τόσο πρόθυμος ώστε να κάνουμε πρόβες, να γνωριστεί με τους υπόλοιπους ηθοποιούς και να συντονιστούμε για τα γυρίσματα. Οπότε, έχοντας χάσει ήδη αρκετό χρόνο, απευθύνθηκα σε φίλους μου που μπορεί να μην είχαν καθόλου εμπειρία με την ηθοποιία αλλά ήταν πρόθυμοι και συνεργάσιμοι ώστε να τελειώσουμε τα γυρίσματα μέσα σε ενάμιση μήνα.

1.4 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

1.4.1 ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

Η ταινία διαδραματίζεται σε τρεις χώρους. Ένας εξωτερικός, η καφετέρια και δύο εσωτερικοί, το σπίτι του ζευγαριού και το γραφείο εργασίας της Στέλλας. Στο διάστημα της καραντίνας είχα αποφασίσει πως τα γυρίσματα στην κρεβατοκάμαρα και στην κουζίνα της Στέλλας και του Ανδρέα θα γίνουν στο σπίτι ενός φιλικού μου ζευγαριού που ταιριάζουν και στο ζευγάρι της ταινίας, τουλάχιστον ηλικιακά. Εφόσον τα παιδιά δέχτηκαν να παραχωρήσουν τον χώρο τους ξεκίνησα να φαντάζομαι τις σκηνές σε εκείνο το σπίτι.

³⁵ Περικλής Χούρσογλου, 3

Όσον αφορά την εργασία της Στέλλας, επέλεξα τον χώρο της προσωπική μου εργασίας καθώς μου δόθηκε πολύ εύκολα άδεια, αλλά και επειδή ήταν εύκολο να προσαρμόσω τις σκέψεις μου πάνω στην συγκεκριμένη τοποθεσία.

Η εύρεση του δεύτερου εξωτερικού χρειάστηκε μεγαλύτερη προσπάθεια και από τους δύο προηγούμενους. Λόγω εποχής έπρεπε να ψάξω μια καφετέρια η οποία θα είχε εσωτερικό χώρο αλλά και θα ήταν επιτρεπτό να κάνουμε τα γυρίσματα. Για να μην καθυστερήσω με το ψάξιμο επέλεξα μια απομακρυσμένη καφετέρια η οποία μας έδωσε κατευθείαν την άδεια. Ωστόσο λόγω των περιορισμών για την πανδημία τα γυρίσματα έγιναν στον εξωτερικό χώρο του μαγαζιού.

1.4.2 ΕΝΔΥΜΑΣΙΕΣ

Για τις ανάγκες της ενδυμασίας των ηθοποιών με βοήθησε το γεγονός ότι η χρονική περίοδος που διαδραματίζεται η ταινία είναι στη σύγχρονη καθημερινότητα, οπότε μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα ρούχα τους.

Όσον αφορά τις μάσκες που επέλεξα να προσθέσω σε κάθε σκηνή, ήθελα να δώσω το δικό μου αισθητικό κομμάτι. Στην ταινία η μάσκα χρησιμοποιείται ως σύμβολο που διαχωρίζει την πρωταγωνίστρια από τον πραγματικό κόσμο. Είναι ένα σημάδι που βλέπει μόνο αυτή και την κάνει να νιώθει διαφορετική και ξεχωριστή από τους άλλους καθώς οι μάσκες απεικονίζουν ζώα. Όπως αναφέρεται στο λεξικό του Μπαμπινιώτη, η μάσκα είναι ένα αντικείμενο ειδικά κατασκευασμένο, που φοριέται στο πρόσωπο ως κάλυμμα, για να αποκρύπτει την ταυτότητα κάποιου ανθρώπου.³⁶ Η μάσκα στην συγκεκριμένη περίπτωση δεν αποκρύπτει την ταυτότητα του κάθε χαρακτήρα αλλά αντικατοπτρίζει το σκεπτικό της Στέλλας, της πρωταγωνίστριας. Η επιλογή των ζώων σε κάθε χαρακτήρα δεν έγινε με συγκεκριμένο κριτήριο αλλά τυχαία. Δεν ήταν επιθυμητό να συνδυαστεί ο κάθε χαρακτήρας με τον χαρακτήρα ενός ζώου αλλά έγινε κυρίως για να ταρακουνήσει τον θεατή και να προσπαθήσει να μπει στη θέση της πρωταγωνίστριας. Επέλεξα όλες οι μάσκες να είναι ίδιες καθώς είναι ένα



³⁶ [Μπαμπινιώτης, Μάσκα](#)

στοιχείο που μόνο η Στέλλα φαντάζεται και με αυτή την ομοιομορφία απουσιάζουν προσωπικά χαρακτηριστικά του κάθε χαρακτήρα με αποτέλεσμα να τους θεωρεί όλους ίδιους. Η ιδέα να προσθέσω τις μάσκες σαν σύμβολο διαφοροποίησης της Στέλλας από τους υπόλοιπους, είναι εμπνευσμένη από μια ταινία μικρού μήκους που είδα πρόσφατα με τίτλο “ΠΡΟΓΕΥΜΑ” και σκηνοθεσία του Γιώργου Πρίτσκα και του Σάκη Καρπά.³⁷

Για την δημιουργία των масκών προμηθεύτηκα από το ίντερνετ το πατρόν και ακολούθησα τις οδηγίες που μου έδωσε ο προμηθευτής. Χρησιμοποίησα χαρτιά A4 για να κολλήσω το πατρόν πάνω σε χαρτόνια μαύρα, έπειτα χρειάστηκε να κόψω το κάθε κομμάτι και μετά να τα ενώσω μεταξύ τους. Η διαδικασία ενώ στο διαδίκτυο την παρουσιάζουν πολύ εύκολη αποδείχτηκε μπελάς και χρονοβόρα. Σαν τελικό αποτέλεσμα οι μάσκες ήταν πολύ κοντά σε αυτό που παρουσιάζει η εταιρεία, ωστόσο λόγω της δυσκολίας της κατασκευής, ήταν εμφανισιακά πιο πρόχειρο από αυτό που ήθελα.

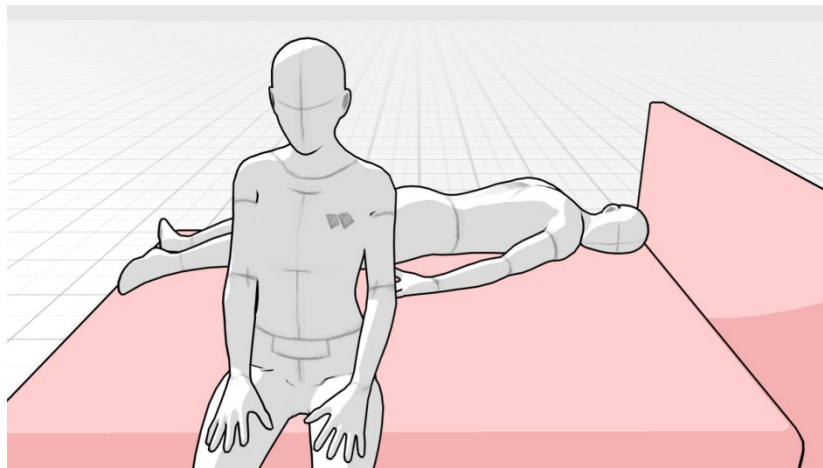


³⁷ Πρόγευμα, Unboxholics

1.5 STORYBOARD

Το storyboard είναι η διαδικασία μετάφρασης του σεναρίου σε εικόνες και η μετατροπή των διαλόγων σε οπτικές εκφράσεις.³⁸ Στο storyboard η ιστορία αναπαρίσταται μέσα από μια σειρά σχεδίων που απεικονίζουν τους χαρακτήρες στις θέσεις τους, τις γωνίες λήψης και την κίνηση για την κάθε σκηνή. Πρόκειται για μια διάταξη πλάνο προς πλάνο, σχεδιασμένη σε χαρτί ή σε υπολογιστή, η οποία δείχνει πως θα είναι η ταινία πριν την μεταφορά της στην κάμερα στο στάδιο της παραγωγής³⁹

Για την δημιουργία του storyboard μου ζητήθηκε να χρησιμοποιήσω 3D πρόγραμμα, το DAZ STUDIO, το οποίο δεν είχα χρησιμοποιήσει ποτέ παλαιότερα. Έχοντας παρακολουθήσει κάποιο μάθημα 3D δοκίμασα να το φτιάξω με το 3ds max. Επειδή ήταν μια πολύ χρονοβόρα διαδικασία αποφάσισα να δοκιμάσω κάτι πιο εύκολο και απευθύνθηκα στο Storyboarder (λογισμικό δημιουργίας storyboard). Εκεί έκανα την πρώτη μου προσπάθεια να απεικονίσω την πρώτη μου σκηνή.



Και σ' αυτήν την απόπειρα χρειάστηκαν γνώσεις 3D και μου πήρε πάνω από μια μέρα για να καταφέρω να στήσω την πρώτη μου σκηνή. Έτσι, επέλεξα να χρησιμοποιήσω κάτι που γνωρίζω αρκετά καλά και μπορώ να διαμορφώσω τις σκηνές μου γρήγορα και εύκολα. Η μέθοδος που χρησιμοποίησα είναι το ηλεκτρονικό παιχνίδι The Sims 4 το οποίο είχα στην κατοχή μου και το γνώριζα αρκετά καλά.

38 Burstyn, Cunningham, Jordan, Spring, p. 42

39 Thurlow, p.56



Στο Sims, είχα την επιλογή να δημιουργήσω όλες τις σκηνές μου πιο εύκολα καθώς το βιντεοπαιχνίδι είναι μια προσομοίωση ανθρώπινης ζωής. Υπάρχουν πάρα πολλές ανθρώπινες εκφράσεις αλλά και κινήσεις και με βοήθησε να φτιάξω το storyboard μου με ακρίβεια. Ωστόσο, για την δημιουργία του τελικού μου σχεδίου έγινε ένας συνδυασμός του The Sims και του λογισμικού Storyboarder.

Αρχικά έστησα το σκηνικό της κάθε σκηνής όπως το φανταζόμουν. Έπειτα δημιούργησα τους χαρακτήρες μου και τους τοποθέτησα στις ανάλογες θέσεις. Σε κάθε αλλαγή πλάνου, τραβούσα ένα στιγμιότυπο μέσα από το παιχνίδι και μετά το μετέφερα στο λογισμικό του storyboarder όπου είχα μια έτοιμη δομή και μπορούσα να προσθέσω τις φωτογραφίες μου για κάθε σκηνή. Στο storyboarder έκανα export τις σκηνές χώρια. Λόγω της απεριόριστης πληροφορίας που σου παρέχει το παιχνίδι και τις ελκυστικές επιλογές, παρασύρθηκα όσον αφορά το στήσιμο των σκηνών μου. Για παράδειγμα, θα μπορούσα να είχα βάλει απλά τους χαρακτήρες σε έναν χώρο, χωρίς τα περιττά στοιχεία του υπόβαθρου. Έτσι για να μην κουράσει το μάτι επεξεργάστηκα το τελικό αποτέλεσμα και το έκανα ασπρόμαυρο ώστε να “εξαφανιστούν” τα αντικείμενα γύρω από τους χαρακτήρες.

Scene:	Scene:	Scene:
		
Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at Storyboard That

Scene:	Scene:	Scene:
		
Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at Storyboard That

Scene:	Scene:	Scene:
		
Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at Storyboard That

Scene:	Scene:	Scene:
		
Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at Storyboard That

Scene:	Scene:	Scene:
		
Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at Storyboard That

Scene:	Scene:	Scene:
		
Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at Storyboard That

Scene:	Scene:	Scene:
		
Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at Storyboard That

Scene:	Scene:	Scene:
		
Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at Storyboard That

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Η δουλειά του σκηνοθέτη είναι να συντονίσει την συλλογική τεχνογνωσία και να εμπνεύσει τη δημιουργική του ενέργεια για την παραγωγή μιας ενιαίας, τεχνοτροπικά ενιαίας και συγκροτημένης κινηματογραφικής ιστορίας. Ιδανικά, αυτή η ιστορία θα συνδεθεί τελικά με το κοινό και θα το συγκινήσει με κάποιο τρόπο. Κατά τη διάρκεια της παραγωγής (των γυρισμάτων της ταινίας), ο σκηνοθέτης εκτελεί ουσιαστικά δύο λειτουργίες: σκηνοθετεί τη σκηνή για την κάμερα και διασφαλίζει ότι οι ερμηνείες είναι δυνατές, συνεπείς και κατάλληλες. Το πρώτο καθήκον περιλαμβάνει τη διεύθυνση του συνεργείου και το δεύτερο, τη διεύθυνση των ηθοποιών.⁴⁰

Στην ταινία μου, το συνεργείο παραγωγής ήταν πολύ μικρό. Πολλοί από την ομάδα παραγωγής ήταν ταυτόχρονα ηθοποιοί αλλά και βοηθοί.

2.1 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ & ΣΥΝΕΡΓΕΙΟ

Συνήθως μέλη της ομάδας παραγωγής είναι ο παραγωγός, ο σκηνοθέτης, ο σεναριογράφος, ο τεχνικός διευθυντής και ο καλλιτεχνικός διευθυντής.⁴¹ Σε αυτούς συγκαταλέγονται και πολλοί άλλοι σημαντικοί ρόλοι όπως ο φωτιστής, ο ηχολήπτης, ο μακιγιέρ, ο γκάφερ κλπ.

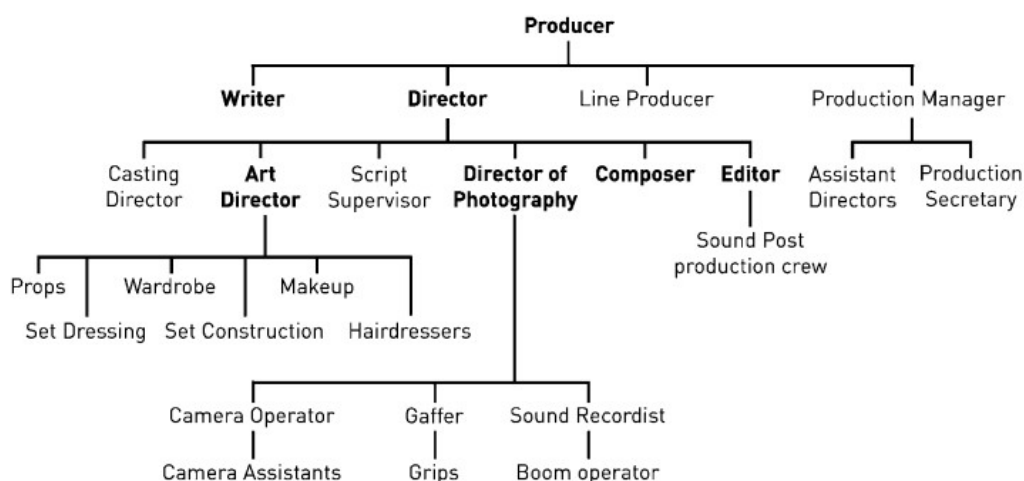


FIGURE 26-2

Lines of responsibility in a small-feature crew, with department heads in bold type. Lines of accountability vary according to the actual unit.

⁴⁰ Rabiger & Hurbis-Cherrier, σελ. 4-5

⁴¹ Zettl, σελ.22

⁴² Rabiger, σελ.335

Στην δικιά μου παραγωγή δεν υπήρχαν όλοι αυτοί οι ρόλοι όπως ανέφερα παραπάνω. Ήμασταν μια ομάδα 4-5 ατόμων οι οποίοι δουλέψαμε μαζί, ο καθένας όσο μπορούσε, για να βγει το τελικό αποτέλεσμα. Έγινε προσπάθεια εύρεσης επαγγελματιών για τις θέσεις του ηχολήπτη και των ηθοποιών αλλά δεν υπήρχε ο προϋπολογισμός ούτε η προθυμία για εθελοντική συμμετοχή από άτομα στην πόλη μου. Έτσι ακόμα και ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε ήταν της ομάδας μας ή δανεικός από άλλους επαγγελματίες.

Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε ήταν ό εξής:

- Canon 80D
- Canon 5D Mark IV
- Sigma Lens 18-35 f/1.8
- Canon Lens 24-70 f/2.8
- Benro Monopod
- Manfrotto Fluid Head
- Yongnuo Led Light
- Rode VideoMic
- Zoom H1N Stereo
- Manfrotto Tripod

2.2 ΦΩΤΙΣΜΟΣ

Οι τρεις κύριοι τομείς εκφραστικής σημασίας που χρησιμοποιεί ο σκηνοθέτης είναι ο φωτισμός, οι φακοί της κάμερας και η ηχογράφηση. Κάθε πτυχή του φωτισμού φέρει ισχυρούς συναισθηματικούς συνειρμούς που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο δράμα με σημαντικό αποτέλεσμα. Οι τρεις βασικές ιδιότητες του φωτός που ενδιαφέρουν άμεσα και αισθητικά τον σκηνοθέτη είναι η ένταση, η σκληρότητα και η θερμοκρασία χρώματος.⁴³

ΕΝΤΑΣΗ

Ο έλεγχος της έντασης ή της ποσότητας του φωτός που πέφτει σε ένα αντικείμενο αποτελεί μια σημαντική πλευρά του φωτισμού.⁴⁴ Η ένταση του φωτός αναφέρεται στην δύναμη με την οποία το φως εκπέμπεται από μία πηγή. Το ηλιακό φως είναι μια πολύ έντονη πηγή φωτός, αν και η έντασή του είναι μεταβλητή λόγω των διαφορετικών καιρικών συνθηκών της ημέρας. Με το τεχνητό φως, η ένταση καθορίζεται από την ισχύ του λαμπτήρα. Το κοινό συνήθως θα κοιτάζει πρώτα στην πιο φωτεινή πλευρά του πλάνου μας, ειδικά αν δεν υπάρχει καμία κίνηση. Επίσης η φωτεινότητα έχει μεγάλη επίδραση στη διάθεση της σκηνής. Γενικά το κοινό έχει συνδέσει το σκοτάδι με το δράμα και την τραγωδία και την φωτεινότητα με την χαρά και την κωμωδία.⁴⁵

ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ

Θερμοκρασία καλείται το πρότυπο με το οποίο μετράμε το σχετικό κοκκινωπό και γαλαζωπό του λευκού φωτός. Οι διαφορές των χρωμάτων του φωτός μετριοούνται σε Κέλβιν και όσο πιο γαλαζωπό είναι το χρώμα του λευκού τόσο υψηλότερη θερμοκρασία διαθέτει, ενώ όσο πιο κόκκινο είναι τόσο χαμηλότερη θερμοκρασία χρώματος έχει. Η κάμερα πρέπει να ρυθμίζεται κατάλληλα για να διατηρεί το χρώμα σταθερό σε διαφορετικές συνθήκες φωτισμού. Για αυτό το λόγο πρέπει να προσέχουμε την ισορροπία του λευκού η οποία είναι μια ρύθμιση της κάμερας για να αναπαράγει ένα λευκό αντικείμενο ως λευκό στην οθόνη της τηλεόρασης.⁴⁶

ΣΚΛΗΡΟΤΗΤΑ

43 Rabiger, σελ.354

44 Zettl, σελ. 116-117

45 Block, σελ.93

46 Zettl, σελ. 124-125

Η διαφορά μεταξύ της λαμπρότερης και της σκοτεινότερης κηλίδας σε μια εικόνα ονομάζεται αντίθεση. Οι μεγάλες αντιθέσεις εμφανίζουν τις λευκές περιοχές υπερβολικά φωτεινές ή κάνουν τις λεπτές διαφορές των σκιών στις σκοτεινές περιοχές να φαίνονται ομοιόμορφα μαύρες.⁴⁷ Το σκληρό φως, είναι κάθε πηγή φωτός η οποία ρίχνει μια κατευθυντική δέσμη και δημιουργεί έντονες σκιές. Αυτό συμβαίνει γιατί το φως ταξιδεύει παράλληλα, σαν λείζερ. Όσο πιο μικρή η πηγή τόσο πιο σκληρό θα είναι το φως. Αντιθέτως το μαλακό φως είναι αυτό που προέρχεται από μια πηγή φωτός η οποία στέλνει το φως διάσπαρτο σε πολλές κατευθύνσεις. Μια μεγάλη πηγή φωτός που ρίχνει μια ασαφή, δυσδιάκριτη σκιά - μερικές φορές και καθόλου σκιά.⁴⁸

ΧΡΩΜΑ

Στις περισσότερες περιπτώσεις θέλουμε μια εικόνα να έχει ένα πλήρες εύρος τόνων από το μαύρο έως το λευκό (το τονικό εύρος συζητείται πάντα στην κλίμακα του γκρι).⁴⁹ Υπάρχουν βέβαια και εξαιρέσεις, αλλά γενικά, μια εικόνα που έχει ένα ευρύ φάσμα τόνων, με λεπτές διαβαθμίσεις σε όλη τη διαδρομή, θα είναι πιο ευχάριστη στο μάτι, πιο ρεαλιστική και θα έχει μεγαλύτερο αντίκτυπο. Η ισορροπία χρωμάτων αναφέρεται στην προσαρμογή της κάμερας στις συνθήκες φωτισμού. Ενώ ο έλεγχος χρωμάτων αναφέρεται στην αλλαγή του φωτισμού μέσω της χρήσης διαφορετικών μονάδων φωτισμού. Αρχικά πρέπει να εξισορροπηθεί το χρώμα του ίδιου του φωτισμού. Τα δύο πιο συνηθισμένα πρότυπα είναι η εξισορρόπηση φωτός ημέρας (5500K) και η εξισορρόπηση βολφραμίου/tungsten (3200K).⁵⁰

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ

Η κατεύθυνση από την οποία το κύριο φως έρχεται πάνω στους ηθοποιούς είναι μια από τις πιο κρίσιμες πτυχές του φωτισμού. Η πιο συχνά χρησιμοποιούμενη ορολογία είναι: μπροστινό φως, $\frac{3}{4}$ μπροστινό, πλάγια $\frac{3}{4}$ πίσω και οπίσθιος φωτισμός (backlight). Η κατεύθυνση του φωτός είναι ένας σημαντικός παράγοντας που καθορίζει όχι μόνο τις σκιές, αλλά και την διάθεση και τον συναισθηματικό τόνο μιας λήψης. Εάν το μεγαλύτερο μέρος του φωτός προέρχεται από το πίσω μέρος, η σκηνή τείνει να είναι πιο “σκοτεινή”, πιο δραματική.⁵¹

Στην συγκεκριμένη ταινία χρησιμοποιήθηκαν φυσικοί φωτισμοί αλλά και τεχνητοί φωτισμοί. Στα πλάνα που λαμβάνουν χώρα σε εσωτερικούς χώρους έγινε χρήση κυρίως των τεχνητών πηγών φωτός αλλά και του φυσικού φωτός από τα παράθυρα του

⁴⁷ Zettl, σελ. 116-121

⁴⁸ Blain, σελ.111

⁴⁹ Blain, σελ.104

⁵⁰ Blain, σελ.104

⁵¹ Blain, σελ.113-114

κάθε χώρου, ενώ στο εξωτερικό γύρισμα έγινε χρήση μόνο φυσικού φωτισμού. Ακόμη έγινε προσπάθεια ισορροπίας του χρώματος του φωτός καθώς το επιθυμητό αποτέλεσμα ήταν να φαίνεται ρεαλιστικό.

2.3 ΚΑΜΕΡΑ⁵²⁵³

Είναι ευρέως γνωστό ότι οι καθολικές μονάδες μιας σύνθεσης είναι το γενικό πλάνο το μεσαίο και το κοντινό πλάνο. Η επιλογή του κάδρου είναι θεμελιώδης πράξη της κινηματογραφικής δημιουργίας και ο σκηνοθέτης πρέπει να κατευθύνει την προσοχή του κοινού. Η επιλογή του κάδρου είναι θέμα μετάδοσης της ιστορίας αλλά και θέμα σύνθεσης, ρυθμού και προοπτικής.⁵⁴⁵⁵ Διαλέγοντας το πλάνο καθορίζουμε τι θα δει ο θεατής και τι όχι. Η πρώτη από αυτές τις επιλογές είναι το που θα τοποθετηθεί η κάμερα σε σχέση με την σκηνή.

2.3.1 ΕΙΔΗ ΠΛΑΝΩΝ (SHOTS)

Extreme Long Shot (VLS) - Πάρα Πολύ Γενικό Πλάνο Ορίζει το χωροχρονικό πλαίσιο στο οποίο είναι ενταγμένη μια σκηνή. Δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στο περιβάλλον και λιγότερο στους χαρακτήρες.	
Long Shot (LS) - Γενικό Πλάνο Όταν πρέπει να παρουσιάσουμε τους χαρακτήρες σε σχέση με το περιβάλλον τους, χρησιμοποιούμε το Γενικό Πλάνο. Με αυτόν τον τύπο δεν προσδιορίζουμε τόσο τον κόσμο όσο την θέση του ήρωα σε αυτόν.	

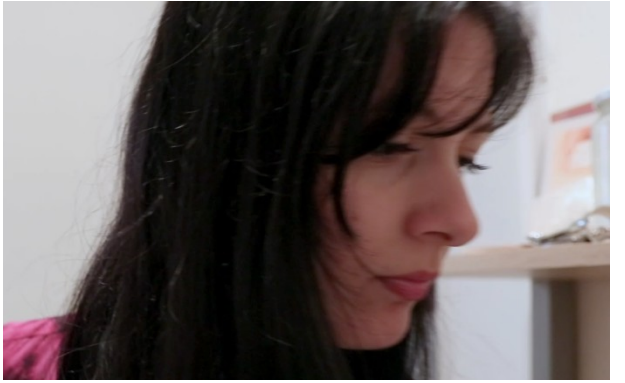
⁵² Zettl. σελ. 64

⁵³ MediaCollege.com

⁵⁴ Blain, σελ.4

⁵⁵ Katz. chapter 6.

Full Shot - Πλήρες Πλάνο Σε αυτό το πλάνο παρουσιάζεται το πλήρες σώμα του χαρακτήρα με επαρκή χώρο γύρω του ώστε αυτός να μπορεί να κινηθεί.	
Medium Shot (CMS) - Κοντινό Μεσαίο Πλάνο Τα Κοντινά Μεσαία πλάνα χρησιμοποιούνται ευρέως για να δώσουν έμφαση στον χαρακτήρα και στη σχέση τους με τον περιβάλλοντα χώρο. Συνήθως ο χαρακτήρας παρουσιάζεται από την μέση και πάνω.	
Medium Shot (MS) - Μεσαίο Πλάνο Μια παραλλαγή του Μεσαίου Κοντινού Πλάνου όπου οι χαρακτήρες παρουσιάζονται από τα γόνατα και πάνω.	
Close-up (CU) - Πολύ Κοντινό Πλάνο Είναι ένα πολύ κοντινό πλάνο σε ένα αντικείμενο ή χαρακτήρα όπου παρουσιάζεται ολόκληρο το κεφάλι του χαρακτήρα και μερικές φορές μπορεί να κόβεται από το πλαίσιο της οθόνης.	

Medium Close-up - Μεσαίο Πολύ Κοντινό Πλάνο (MCU) Μια παραλλαγή του Πολύ Κοντινού Πλάνου όπου ο χαρακτήρας τέμνεται ανάμεσα στα πλευρά και στο στήθος.	
Extreme Close-Up (ECU) - Εξαιρετικά Κοντινό Πλάνο Συνήθως εστιάζει σε τμήματα ενός θέματος όπου μπορούμε να δούμε μόνο επιμέρους λεπτομέρειες. Τα επιμέρους τμήματα καλύπτουν συχνά όλο το πλαίσιο της οθόνης.	
POV - Point of View Το πλάνο που η κάμερα δείχνει αυτό που βλέπει ο χαρακτήρας.	
OS - Over the Shoulder Το πλάνο πάνω από τον ώμο όπου η κάμερα σκοπεύει έναν χαρακτήρα πάνω από τον ώμο ενός άλλου χαρακτήρα.	

High-Angle Shot

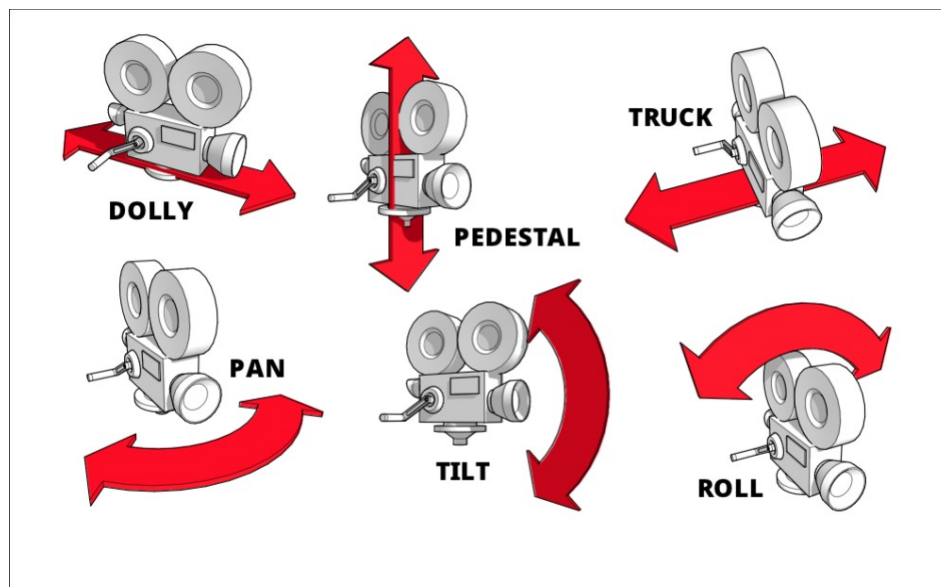
Όταν η κάμερα βρίσκεται ψηλότερα από την ευθεία του ματιού με γωνία προς τα κάτω.



*Κάποιες από τις φωτογραφίες/παραδείγματα είναι πλάνα από την ταινία και άλλες είναι από εργασία μου σε μάθημα του Τμήματος.

Ανάλογα με την κίνηση της κάμερας έχουμε και κάποια άλλα είδη πλάνων.⁵⁶⁵⁷

- Πανοραμικό πλάνο (Pan Shot): Πετυχαίνεται με την οριζόντια κίνηση της κάμερας από το ένα άκρο στο άλλο.
- Κατακόρυφο πλάνο (Tilt Shot): Ανάλογο με το πανοραμικό απλά σε αυτή την περίπτωση η κίνηση γίνεται κατακόρυφα.
- Pedestral Shot: Είναι ένα πλάνο το οποίο πετυχαίνεται χαμηλώνοντας ή αυξάνοντας το ύψος του τρίποδα της κάμερας.
- Κινούμενο πλάνο (Dolly&truck shot): Είναι ένα πλάνο που για να το πετύχουμε χρησιμοποιούμε ένα αμαξίδιο πάνω σε ράγες για να μετακινήσουμε την κάμερα στη σκηνή.



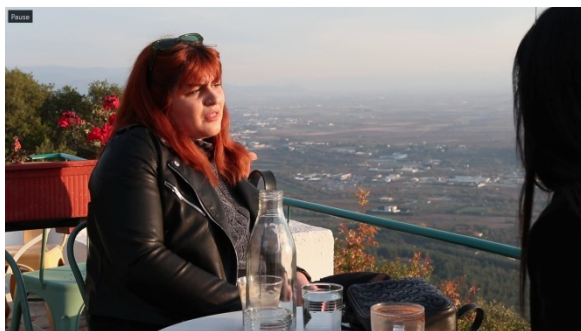
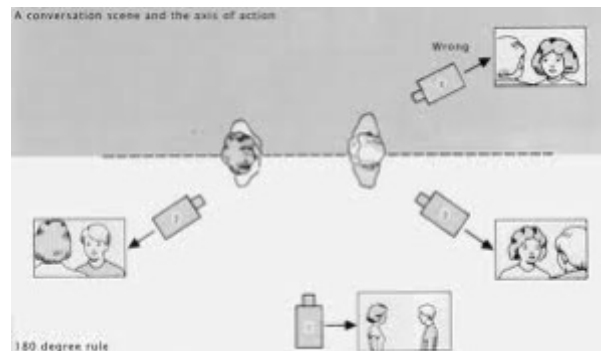
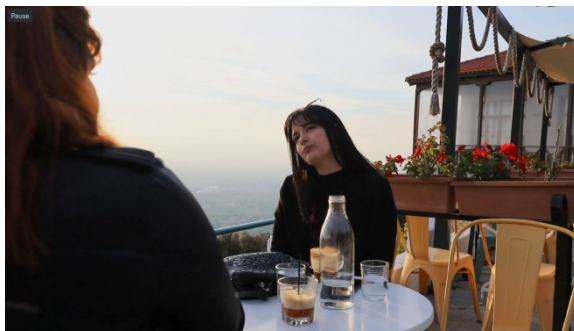
2.3.2

⁵⁶ Τάγκα, σελ.18

⁵⁷ Zettl, σελ. 89

ΓΡΑΜΜΗ ΔΡΑΣΗΣ

Ο πιο βασικός κανόνας τοποθέτησης της κάμερας είναι η γραμμή δράσης. Ο σκοπός της γραμμής δράσης είναι αρκετά απλός: οργανώνει τις γωνίες της κάμερας για να διατηρηθεί η συνεπής κατεύθυνση και ο χώρος της οθόνης. Επιπλέον είναι χρήσιμη για την οργάνωση του σχεδίου πλάνων. Μπορούμε να σκεφτούμε την γραμμή δράσης ως ένα φανταστικό διαχωριστικό που υπάρχει στον χώρο μπροστά από την κάμερα. Επινοήθηκε για να διασφαλίσει ότι αν γυρίζονται πολλαπλές γωνίες σε μια σκηνή, θα μπορούσαν να ενωθούν μαζί χωρίς να δημιουργείται σύγχυση με την αντιστροφή του χώρου δεξιά και αριστερά. Η γραμμή δράσης ονομάζεται επίσης “κανόνας των 180 μοιρών”.⁵⁸ Αυτός ο κανόνας εξυπηρετεί δύο σημαντικούς σκοπούς: δίνει στο κοινό στοιχεία και το βοηθάει να μην ξεφύγει από την ιστορία, να μην μπερδευτεί για το που βρίσκεται κάποιος.



⁵⁸ Katz. chapter 6.

2.3.3. Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΩΝ ΤΡΙΤΩΝ

Ο κανόνας των τρίτων ξεκινά με την διαίρεση του κάδρου στα τρία, τόσο οριζόντια όσο και κάθετα, με νοητές γραμμές κατά μήκος των αξόνων x και y . Οι τομές αυτών των γραμμών δημιουργούν τα λεγόμενα “sweet spots”, που υποδεικνύουν τέσσερις εξαιρετικές περιοχές για να τοποθετηθεί το θέμα, ώστε να εξασφαλίσουμε μια δυναμική σύνθεση.



2.3.4. ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ

Οι κάμερες που χρησιμοποιήθηκαν για τα γυρίσματα ήταν η Canon 80d και η Canon 6d. Στην μια κάμερα χρησιμοποιήσαμε τον φακό Sigma 18-35 και στην άλλη τον Canon 24-70. Η πρώτη κάμερα (80D με Sigma 18-35) έχει αισθητήρα crop που σημαίνει ότι οι άκρες της φωτογραφίας θα περικοπούν σε στενότερο οπτικό πεδίο. Η δεύτερη κάμερα έχει full-frame αισθητήρα. Ο αισθητήρας είναι το φυσικό ορθογώνιο στο κέντρο της DSLR μηχανής που διαβάζει την εικόνα από τον φακό. Όσο μεγαλύτερος ο αισθητήρας, τόσο περισσότερο φως και λεπτομέρειες μπορεί να συλλάβει και τόσο καλύτερη θα είναι η ποιότητα της εικόνας.⁵⁹

Οι δυο κάμερες ρυθμίστηκαν σε υψηλή ανάλυση και σε υψηλά frame rates (1080p/50). Η ισορροπία λευκού ρυθμίστηκε στο αυτόματα όπως και η εστίαση. Σαν πρότυπο τηλεοπτικής μετάδοσης επιλέχθηκε το PAL.

Οι ρυθμίσεις όμως για την σωστή έκθεση του πλάνου μας έπρεπε να συγχρονιστούν ώστε να πάρουμε τις κατάλληλες μετρήσεις φωτός. Όσο πιο σωστή είναι η έκθεσή μας τόσο λιγότερη δουλειά θα έχουμε στο μοντάζ. Φυσικά ο στόχος μας είναι η τέλεια έκθεση χωρίς λάθη. Για την ρύθμιση αυτή τρεις είναι οι σημαντικοί παράγοντες. Το ISO, η ταχύτητα κλείστρου και το διάφραγμα.⁶⁰

⁵⁹ Underdahl, σελ 35

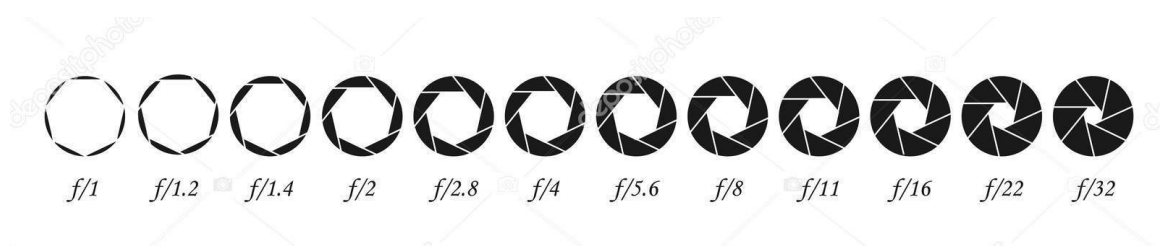
⁶⁰ Underdahl, σελ.98

ISO

Οι ρυθμίσεις ISO καθορίζουν την ευαισθησία της φωτογραφικής μηχανής στο φως. Όταν επιλέγουμε χαμηλότερο ISO (λιγότερο ευαίσθητο) τότε έχουμε καλύτερη ποιότητα εικόνας με λιγότερο θόρυβο. Ωστόσο το μικρότερο ISO χρειάζεται περισσότερο φως για να τραβήξει την ίδια λήψη από ότι ένα υψηλότερο ISO.⁶¹

ΔΙΑΦΡΑΓΜΑ

Το διάφραγμα στις φωτογραφικές μηχανές επιτρέπει στο φως να διαπεράσει το φακό για να εκθέσει τον αισθητήρα. Σε καταστάσεις χαμηλού φωτισμού θέλουμε μεγαλύτερο διάφραγμα για να εισέρχεται περισσότερο φως και το αντίστροφο. Το πόσο μεγάλο είναι το άνοιγμα του διαφράγματος μετριέται σε f-stop. Η ρύθμιση f-stop στην κάμερα ελέγχει το βάθος πεδίου, δηλαδή πόσο από το μέρος της εικόνας είναι εστιασμένο. Οι αριθμοί F/f περιγράφουν τις διάφορες θέσεις που μπορούν να λάβουν οι λεπίδες του διαφράγματος. Αφορούν την εστιακή απόσταση διαιρούμενη με τη διάμετρο του ανοίγματος του φακού. Οι φωτογραφικοί φακοί χρησιμοποιούν διαφράγματα που εκφράζονται σε ολόκληρα f-stop στην εικόνα παρακάτω.⁶²



ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΛΕΙΣΤΡΟΥ

Είναι η χρονική διάρκεια που το κλείστρο της κάμερας επιτρέπει το φως να εκθέσει τον αισθητήρα. Όσο πιο αργή η ταχύτητα, τόσο περισσότερο χρόνο μένει ανοιχτό το κλείστρο και επιτρέπει σε περισσότερο φως να εισέλθει στον αισθητήρα της μηχανής. Οι ταχύτητες μετριοούνται σε δευτερόλεπτα. Όσο πιο μικρή η τιμή των δευτερολέπτων τόσο λιγότερο θα εκτεθεί στο φως.⁶³

⁶¹ Underdahl, σελ 98, 122

⁶² Underdahl, σελ 99

⁶³ Underdahl, σελ 100

2.4 ΗΧΟΣ

Τα προγράμματα βίντεο στηρίζονται περισσότερο στον ήχο από ότι στην εικόνα και το ακουστικό τμήμα δεν μεταφέρει μόνο πληροφορίες, αλλά δίνει στο πρόγραμμα επιπρόσθετη ενέργεια και συγκρότηση.⁶⁴ Στις περισσότερες παραγωγές ο ήχος εγγράφεται στους ακουστικούς διαύλους της ταινίας ταυτόχρονα με το σήμα εικόνας. Οι περισσότεροι εγγραφείς πλέον είναι ψηφιακοί, όπως και αυτός που χρησιμοποιήθηκε στην ταινία. Επίσης η εγγραφή ταινιών γίνεται και με τη χρήση διαφόρων μικροφώνων, και μερικές φορές με την χρήση πολλαπλών τύπων ταυτόχρονα. Η επιλογή του κατάλληλου τύπου μικροφώνου για την κάθε κατάσταση/σκηνή είναι μεγάλης σημασίας.

Στην ταινία, υπάρχουν οι διηγηματικοί ήχοι όπως οι φωνές των χαρακτήρων και η μουσική στην καφετέρια, και οι μη διηγηματικοί όπως η μουσική υπόκρουση που προστέθηκε στο μοντάζ. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων καταγράφηκαν μόνο οι διάλογοι των ηθοποιών. Έπειτα έγινε εγγραφή στην ίδια τοποθεσία για να λειτουργήσει σαν φυσικός ήχος.

Στην περίπτωσή μου λόγω έλλειψης εμπειρίας και γνώσεων πάνω στο κομμάτι του ήχου ήθελα να νιώσω αρχικά ασφαλής με το υλικό που θα καταγράψω. Αρχικά είχα τοποθετήσει στην κάμερα εξωτερικό μικρόφωνο για καλύτερη κάλυψη και για πιο επαγγελματικό αποτέλεσμα δανείστηκα έναν καταγραφέα ήχου. Καθώς δεν γνώριζα όλες τις λειτουργίες του και τι μπορώ να κάνω με αυτό, ρώτησα τον κάτοχο για την βασική λειτουργία, την καταγραφή ήχου. Έτσι, είχα καταγράψει τον ήχο από δυο πηγές, μια της κάμερας και μία του καταγραφέα. Ωστόσο, ενώ πίστευα πως ο καταγραφέας θα έχει άρτιο υλικό, σε κάποια πλάνα ο ήχος δεν ήταν καθαρός ή ήταν αρκετά έντονος. Αυτό συνέβη γιατί δεν ήξερα πως να τον τοποθετήσω σωστά στο σετ. Τελικά κατάλαβα πως με βοήθησε που είχα διπλή πηγή καταγραφής γιατί είχα την επιλογή να διαλέξω τα καλύτερα κομμάτια αντί να ξαναγυρίσω την σκηνή.

2.5 ΣΚΗΝΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΗΘΟΠΟΙΟΥΣ

Ο ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΣ

Στην σκηνοθεσία είναι πολύ σημαντικό να υπάρχει καλή συνεργασία και το κύριο συστατικό της επιτυχίας είναι η σωστή ηγεσία. Ένας επαγγελματίας σκηνοθέτης καταλαβαίνει την δουλειά του συνεργείου και μπορεί να καθοδηγήσει τόσο τους ηθοποιούς όσο και το συνεργείο παραγωγής. Επιπρόσθετα ο σκηνοθέτης θα πρέπει να έχει οραματιστεί την κάθε σκηνή πριν την γυρίσει. Αυτή η φανταστική ταινία στο μυαλό του ονομάζεται, το όραμα του σκηνοθέτη. Σκοπός του είναι να καταφέρει να εξηγήσει το όραμά του στους ηθοποιούς έτσι ώστε αυτοί να καταλάβουν πώς θέλει να αποδοθεί η ιστορία. Είναι σημαντικό ο σκηνοθέτης να εδραιώσει την αξιοπιστία του από την αρχή.

Αρχικά θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά το σενάριο αλλά και τους χαρακτήρες έτσι ώστε να είναι σε θέση να μεταφέρει όλες του τις εντυπώσεις. Ακόμη, θα πρέπει να είναι προσιτός και να μην αναλώνεται σε τεχνικά ζητήματα, αφήνοντας τους ηθοποιούς να περιμένουν. Εξίσου σημαντικό ακόμη είναι, να ακούει τις απόψεις των ηθοποιών οι οποίοι μπορεί να έχουν ιδέες που θα εμπλουτίσουν τους χαρακτήρες τους. Επίσης, θα πρέπει να είναι συνεπής και προετοιμασμένος. Τέλος, χρειάζεται να είναι έτοιμος ν'αντιμετωπίσει διάφορες προκλήσεις και αντιστάσεις των ηθοποιών πάνω σε μικρές τροποποιήσεις και αλλαγές των οδηγιών του.⁶⁵ Σε γενικές γραμμές ο σκηνοθέτης είναι υπεύθυνος για το πως θα παρουσιαστεί η ιστορία στην ταινία. Γι'αυτό το λόγο, το όραμα που έχει στο μυαλό του θα πρέπει να το μεταδώσει στους ηθοποιούς όσο το δυνατόν καλύτερα μπορεί. Αυτό συνεπάγεται απλές και αναλυτικές οδηγίες. Να μην περιμένει να έχουν όλοι την ίδια αντίληψη με αυτόν. Να θυμίζει στους ηθοποιούς ποιος είναι ο χαρακτήρας τους και να τους περιγράφει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ

Η σκηνοθεσία είναι κάτι που με συναρπάζει αφάνταστα γι αυτό και επέλεξα να δημιουργήσω μια ταινία μικρού μήκους για την πτυχιακή μου. Για την σκηνοθεσία της ταινίας “ΕΓΩ” με βοήθησε αρχικά ο φίλος μου Θανάσης Κωστάκης ο οποίος έχει παραπάνω εμπειρία από εμένα. Καθώς ήμουν άπειρη προσπάθησα να ακολουθήσω το σενάριό μου κατά γράμμα. Το πρώτο εμπόδιο που συνάντησα ήταν ότι δεν ήμουν ικανοποιημένη με το αποτέλεσμα ακόμα και αν όλα γίνονταν σωστά, με βάση το σενάριο. Οι διάλογοι, κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων δεν μου δαίνονταν αληθοφανείς. Εκεί χρειάστηκε να μεταφέρω το δικό μου όραμα στους ηθοποιούς αλλά και στον Θανάση, που με βοηθούσε. Συμβούλευα τους ηθοποιούς μου για την κάθε τους κίνηση

⁶⁵ Rabiger, σελ.235-250

και πως θα ήθελα να φανεί στο τέλος και προσπάθησα να τους εξηγήσω με λεπτομέρεια το συναίσθημα που ήθελα να βγάλουν.

Οι ηθοποιοί μου δεν ήταν επαγγελματίες ούτε είχαν εμπειρία. Πίστευα πως θα δεν θα καταφέρουν να βγάλουν ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα στην οθόνη και πως δεν θα μπορέσω να τους καθοδηγήσω, λόγω της απειρίας τους με την ηθοποιία. Όντως με δυσκόλεψε το κομμάτι των συναισθημάτων. Καθώς δεν είχε κανένας μας πείρα στο αντικείμενο του, μου ήταν δύσκολο να τους μεταφέρω ακριβώς το συναίσθημα που έπρεπε να δείξουν. Και αυτοί με την σειρά τους δεν μπορούσαν να το πετύχουν, τουλάχιστον στις πρώτες λήψεις. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα η κάθε σκηνή που είχε διάρκεια ένα λεπτό το πολύ, να μας παίρνει μια μέρα για να την γυρίσουμε. Το θετικό της υπόθεσης ήταν πως λόγω της οικειότητας που υπάρχει μεταξύ μας μπορούσα να μιλήσω πιο άνετα στους ηθοποιούς. Ένιωθαν και αυτοί εμπιστοσύνη ώστε να μου μιλήσουν, να μου αναφέρουν προβληματισμούς τους αλλά και να προτείνουν ιδέες για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Αυτό που συνειδητοποίησα μετά από αυτή την εμπειρία είναι πως το αρχικό μου σενάριο δεν ήταν αληθοφανές στην πράξη. Πολλοί από τους διαλόγους στο χαρτί λειτουργούσαν σωστά, ενώ στην πράξη όχι. Κατάλαβα πως χρειάζεται αρκετή εξάσκηση στο κομμάτι της σκηνοθεσίας για να καταφέρω να καθοδηγήσω τους ηθοποιούς πιο γρήγορα και πιο αποτελεσματικά. Με βοήθησε αρκετά το γεγονός ότι είχα στήσει το storyboard μου από πριν και το συμβουλευόμουν σε κάθε σκηνή. Μπορεί οι τελικές σκηνές να μην σκηνοθετήθηκαν με βάση το αρχικό storyboard, όμως είχα κάτι στα χέρια μου να βασιστώ και να νιώσω σίγουρη όταν προσπαθούσα να καθοδηγήσω τους ηθοποιούς.

2.6 ΓΥΡΙΣΜΑΤΑ

Ημερομηνία λήψεων	Σκηνή 1 [κρεβατοκάμαρα]	Σκηνή 2 [γραφείο]	Σκηνή 3 [καφετέρια]	Σκηνή 4 [κουζίνα]	Σκηνή 5 [τραπεζαρία]
	07/11/2021	05/12/2021	13/11/2021	21/11/2021	07/11/2021
				06/05/2022	21/11/2021
					06/05/2022

Τα γυρίσματα ξεκίνησαν τον Νοέμβριο του 2021. Το πρόγραμμα όλων μας ήταν πιεσμένο καθώς όλοι δουλεύαμε και είχαμε υποχρεώσεις. Η πρωταγωνίστρια ερχόταν από Θεσσαλονίκη κάθε Σαββατοκύριακο οπότε αυτό μας περιόρισε πολύ. Πριν από τα γυρίσματα έγιναν 2 πρόβες της πρώτης και της πέμπτης σκηνής για να εξοικειωθούν οι ηθοποιοί μεταξύ τους και να μπουν στο ρόλο. Ξεκινήσαμε με την πρώτη σκηνή η οποία μας πήρε 2 ώρες και 45 λεπτά. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων είχαμε δύο κάμερες να καταγράφουν ταυτόχρονα, για εξοικονόμηση χρόνου αλλά και για ασφάλεια, ένα καταγραφέα ήχου κρυμμένο στο σέτ και ένα φορητό-τεχνητό φως. Έπειτα από την πρώτη σκηνή επέλεξα να γυρίσουμε την τελευταία καθώς θεώρησα πως δεν θα μας δυσκόλευε πολύ. Η σκηνή χρειάστηκε 2 ώρες γύρισμα και δεν είχαμε λήψη.

Η επόμενη σκηνή που γυρίστηκε ήταν η εξωτερική - η τρίτη. Λόγω κορονοϊού αναγκαστήκαμε να την γυρίσουμε έξω. Το αρχικό πλάνο ήταν άλλο αλλά το προσαρμόσαμε με την βοήθεια του ιδιοκτήτη της καφετέριας. Η τρίτη σκηνή χρειάστηκε μιάμιση ώρα γυρισμάτων. Η δεύτερη ηθοποιός είχε παραπάνω εμπειρία στην ηθοποιία και έτσι είχαμε πολύ γρήγορα την λήψη. Τα μόνα προβλήματα που συναντήσαμε ήταν ο εξωτερικός ήχος και ο φωτισμός. Καθώς περνούσε η ώρα το φως του ήλιου έπεφτε και έτσι χρειαζόμασταν άλλες μετρήσεις στην κάμερα. Πάλι η καταγραφή γινόταν από δύο κάμερες γιατί όπως ανέφερα δεν υπήρχε χρόνος. Το γύρισμα έγινε στην πόλη της Δράμας σε ένα καφέ στους πρόποδες του Κορυλόβου (λόφος της Δράμας). Μας βοήθησε αρκετά το γεγονός ότι την ώρα των γυρισμάτων δεν είχε πελάτες στο μαγαζί.

Στην συνέχεια ακολούθησε η τέταρτη σκηνή. Η συγκεκριμένη σκηνή ήταν αυτή που δυσκόλεψε περισσότερο τους ηθοποιούς διότι έπρεπε να εκφράσουν τα μεταξύ τους συναισθήματα. Χρειάστηκαν τρεισήμισι ώρες για το συγκεκριμένο γύρισμα και προστέθηκαν κάποια πλάνα από την πέμπτη σκηνή που δεν με είχαν ικανοποιήσει στην πρώτη λήψη.

Τελευταίο άφησα το γύρισμα στο χώρο εργασίας μου. Εκεί χρειαζόταν μόνο η πρωταγωνίστρια και ο Θανάσης, ο βοηθός σκηνοθέτη. Το συγκεκριμένο γύρισμα

διήρκησε μία ώρα. Η πρωταγωνίστρια μπήκε πολύ γρήγορα στο ρόλο και ο Θανάσης δεν χρειάστηκε καθόλου χρόνο να προσαρμοστεί. Δεν είχαμε πρόβλημα με το φως καθώς το γύρισμα τελείωσε ακριβώς την ώρα που είχαμε προβλέψει. Επέλεξα να γίνει Κυριακή μεσημέρι έτσι ώστε να αποφύγουμε την κίνηση του δρόμου αλλά και το ωράριο λειτουργίας του καταστήματος.

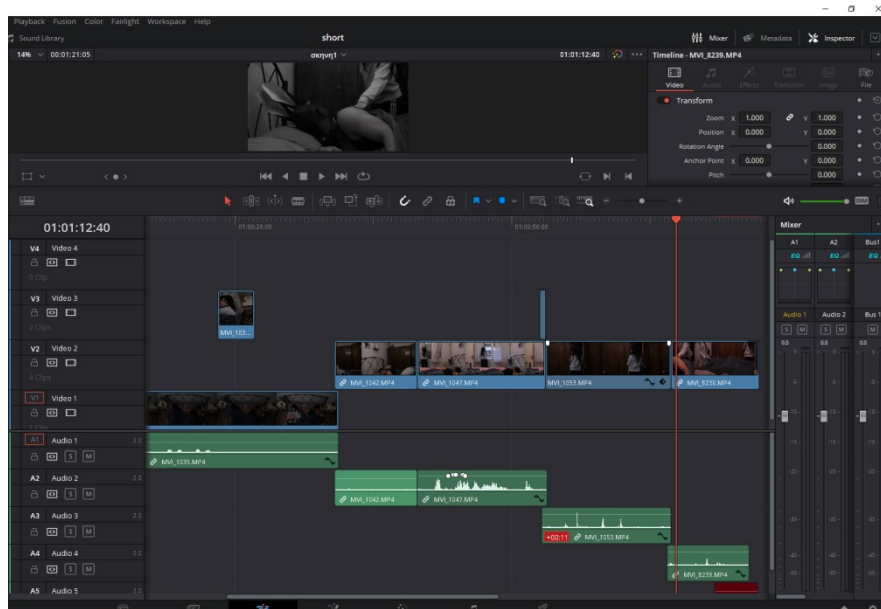
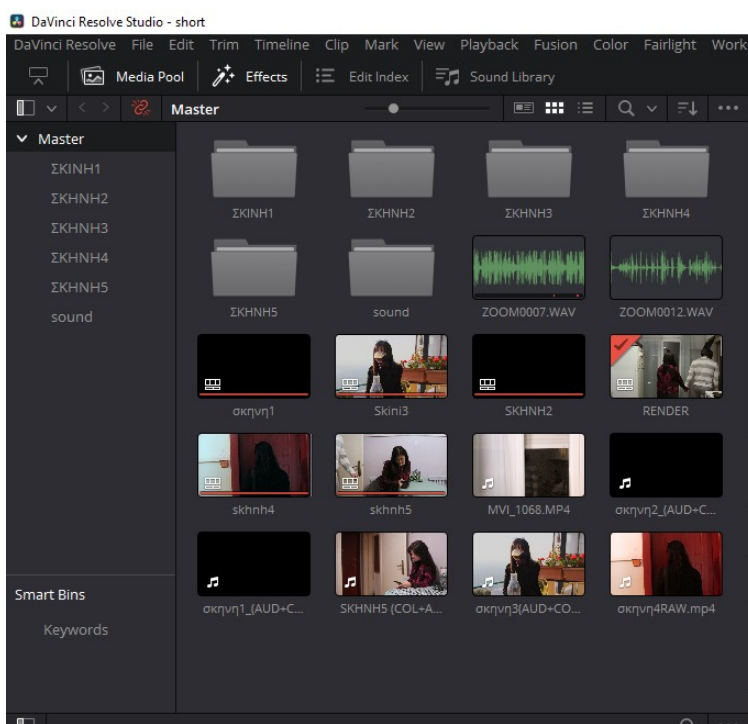
Έπειτα από κάποιους μήνες όσο δούλευα το μοντάζ παρατήρησα πως δεν ήμουν ευχαριστημένη με τις δύο τελευταίες σκηνές. Ζήτησα από τους ηθοποιούς να ξαναβρεθούμε για να τις γυρίσουμε από την αρχή και δέχτηκαν. Οι δύο τελευταίες σκηνές ήταν και οι πιο σημαντικές για την ταινία καθώς εκεί γίνεται η αποκάλυψη της ταυτότητας της Στέλλας. Για αυτό το λόγο ήθελα το αποτέλεσμα να ήταν αφενός ρεαλιστικό και αφετέρου δυνατό. Εξαιτίας του χρόνου που πέρασε από τα προηγούμενα γυρίσματα οι ηθοποιοί χρειάστηκαν αρκετό χρόνο για να μπουν στο ρόλο τους. Ωστόσο υπήρχε μεγαλύτερη οικειότητα μεταξύ τους και το συναίσθημα βγήκε καλύτερα από τις πρώτες λήψεις. Για να αποφύγω τυχόν αποκλίσεις οι οποίες θα απαιτούσαν την επαναληπτική λήψη εξέτασα το υλικό την ώρα των γυρισμάτων. Εφόσον δεν υπήρχαν ζητήματα και είχα πάρει όλα τα πλάνα που χρειαζόμουν, προχώρησα στο τελικό στάδιο της ταινίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

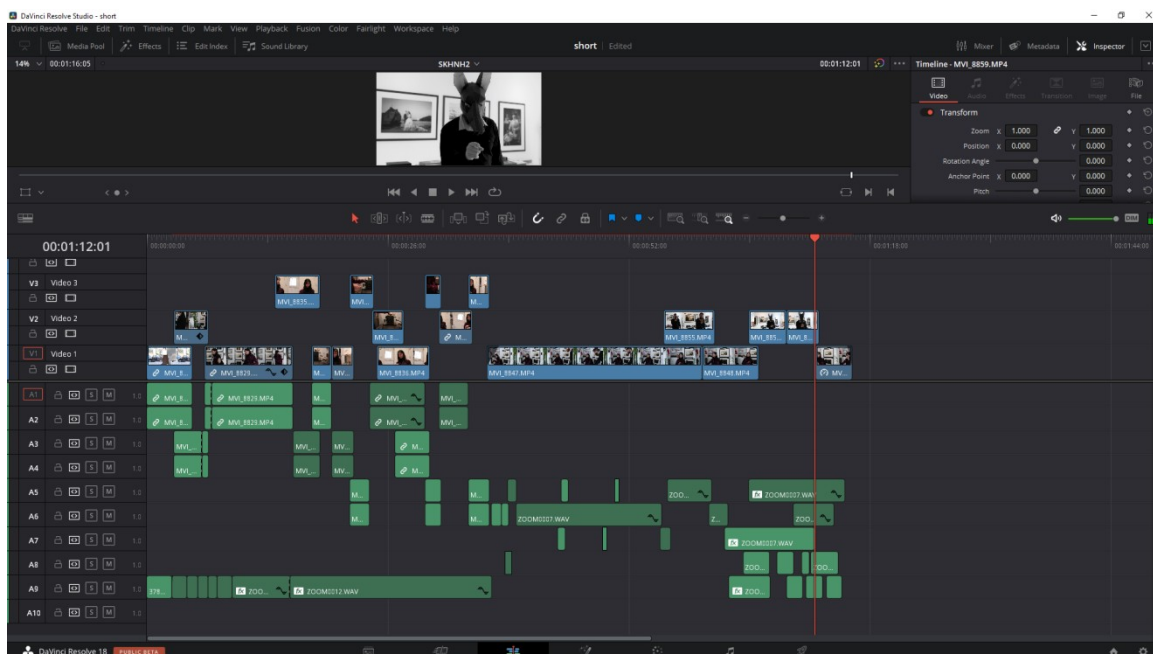
3.1 MONTAZ

Για το μοντάζ έγινε η χρήση δύο προγραμμάτων, του Premiere της Adobe και του Davinci Resolve της Blackmagic. Και τα δυο προγράμματα είναι επαγγελματικά στην επεξεργασία βίντεο. Ξεκίνησα με το Premiere, το οποίο διδάχτηκα και στην σχολή αλλά στην συνέχεια, λόγω δουλειάς έμαθα να χρησιμοποιώ το Davinci το οποίο είναι δωρεάν στη χρήση. Επειδή μου προσφέρει τις ίδιες δυνατότητες αλλά δωρεάν και σαν πρόγραμμα δεν είχε κολλήματα όπως είχε το Premiere, κατέληξα σε αυτό. Παρακάτω θα αναλύσω το πως χρησιμοποίησα το κάθε πρόγραμμα για να βγάλω το τελικό αποτέλεσμα.

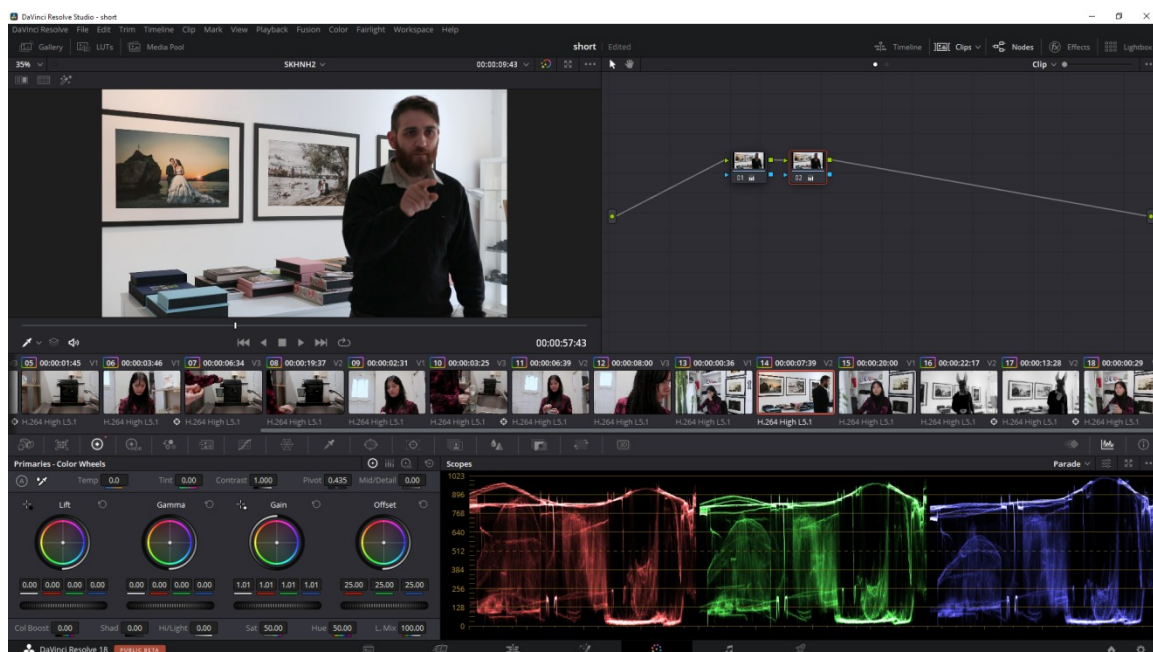
Αρχικά δημιούργησα ένα νέο project και το ονόμασα. Στη συνέχεια έκανα εισαγωγή όλα μου τα αρχεία από τα γυρίσματα. Για να τα οργανώσω χώρισα την κάθε σκηνή σε φάκελο. Έπειτα πρόσθεσα έναν νέο φάκελο με τα κομμάτια μουσικής που ήθελα να χρησιμοποιήσω και σε κάθε φάκελο από τις σκηνές του project εισήγαγα τα αρχεία από τον καταγραφέα ήχου. Στη συνέχεια δημιούργησα το πρώτο μου sequence. Για κάθε σκηνή έκανα το μοντάζ ξεχωριστά. Στην πρώτη σκηνή για παράδειγμα είχα 32 αρχεία πλάνων από τις λήψεις μου και 12 αρχεία ήχου. Ξεκίνησα να διαλέγω την καλύτερη λήψη από κάθε πλάνο και να τα ενώνω μεταξύ τους.



Για την κάθε σκηνή ακολούθησα την ίδια τακτική. Πρώτα έβλεπα τις λήψεις μου, έπειτα τις τοποθετούσα στο timeline, στη συνέχεια έκοβα ότι δεν μου χρειαζόταν και τέλος τις ένωνα μεταξύ τους. Σε κάποιες σκηνές με βοήθησε να τοποθετώ το ένα πλάνο πάνω από το άλλο για να μπορώ να έχω λίγο πιο ομαλή την μετάβαση από το ένα στο άλλο. Στις υπόλοιπες περιπτώσεις είτε έβαζα μία μετάβαση/εφε είτε το άφηνα να προχωρήσει κοφτά.



Σε κάποια πλάνα μου που δεν είχα χρησιμοποιήσει το μονόποδο ή τον τρίποδα χρησιμοποίησα το εφε stabilizer. Με το συγκεκριμένο εφέ γίνεται μια μικρή σταθεροποίηση της εικόνας. Αυτό ήταν το κομμάτι του μοντάζ της κάθε σκηνής. Έπειτα ακολούθησε η διόρθωση της εικόνας. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα έχει ολόκληρη καρτέλα που επικεντρώνεται στην διόρθωση της εικόνας και των χρωμάτων.

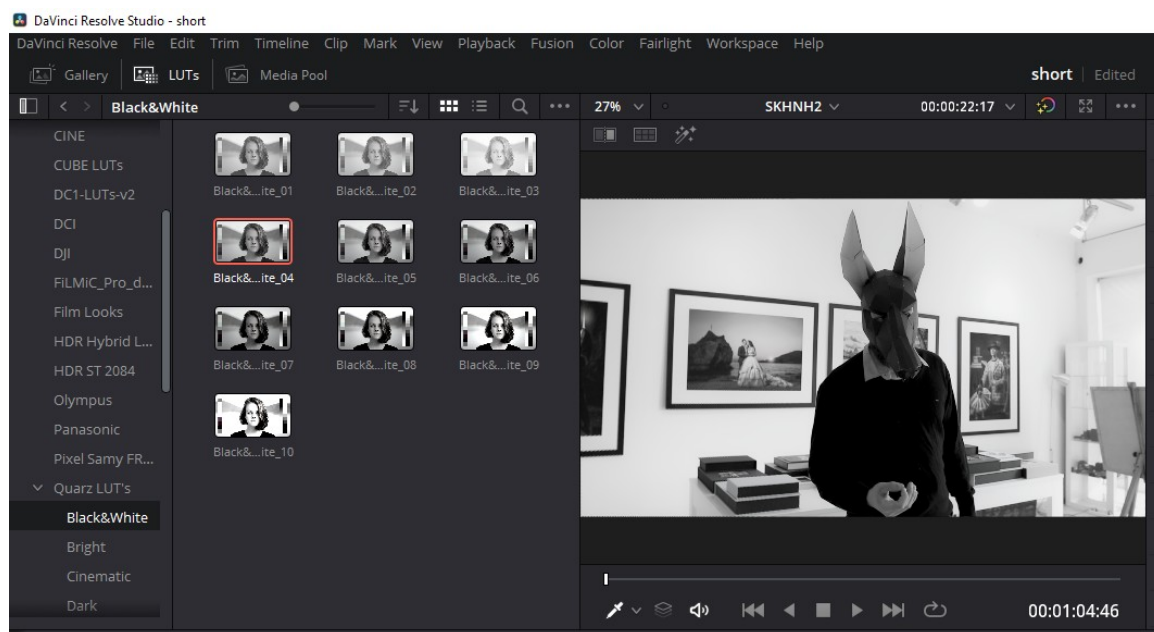


Στην παραπάνω εικόνα βλέπουμε το πλάνο μας, και από κάτω τα Primaries Colour Wheels και το RGB Parade. Το Lift αφορά τις σκιές, το Gamma είναι οι μεσαίοι τόνοι, το Gain είναι τα φωτεινά σημεία και το Offset είναι ολόκληρη η εικόνα. Στην παλέτα των τροχών έχουμε την δυνατότητα να ρυθμίσουμε και τα τρία κανάλια χρωμάτων ταυτόχρονα αλλά και ανεξάρτητα. Κάτω από κάθε τροχό υπάρχει ένα slider το οποίο αν το τραβήξουμε προς τα αριστερά μειώνουμε την κάθε ένδειξη και δεξιά την αυξάνουμε. Το πεδίο Parade δείχνει ξεχωριστές κυματομορφές δίπλα-δίπλα που αναλύουν την ισχύ των επιμέρους συνιστωσών του σήματος βίντεο. Το κάτω μέρος των γραφικών παραστάσεων υποδεικνύει το μαύρο σημείο της εικόνας ενώ οι κορυφές το λευκό σημείο.⁶⁶

Με την ρύθμιση των Τροχών διόρθωσα πιθανά λάθη στην ισορροπία των χρωμάτων μου. Σε κάποια πλάνα φώτισα τις σκιές, σε άλλα μείωσα τα φωτεινά σημεία. Τέλος με τις ενδείξεις Saturation, Tint, Temp, Contrast μπόρεσα να δώσω αντίθεση σε κάποια πλάνα που χρειαζόταν ή να διορθώσω την θερμοκρασία των χρωμάτων.

⁶⁶ Davinci Resolve Reference Manual, chapter 122&124

Για τις σκηνές που επέλεξα να προβάλλω ως ασπρόμαυρες χρησιμοποίησα ένα LUT. Τα LUT είναι απλά αρχεία, παρόμοια με τα plug-ins που καθορίζουν λειτουργίες επεξεργασίας της εικόνας. Είναι προσαρμογές επεξεργασίας εικόνας που εφαρμόζονται για να επηρεάσουν το χρώμα και την αντίθεση ενός κλιπ.⁶⁷ Για τις συγκεκριμένες σκηνές λοιπόν χρησιμοποίησα ένα ασπρόμαυρο LUT το οποίο είναι ίδιο σε όλες τις ασπρόμαυρες σκηνές.

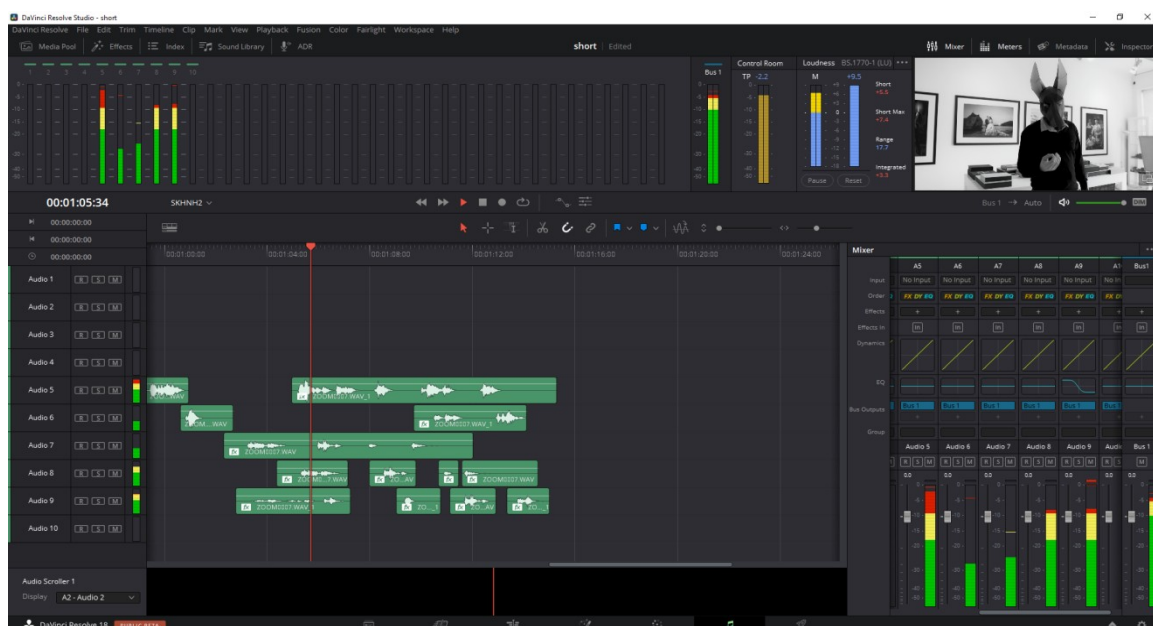


Το κεφάλαιο του μοντάζ κλείνει τη στιγμή που έχουν επεξεργαστεί όλες οι σκηνές και έχουν διορθωθεί τα χρώματα παντού. Στο Davinci είχα την δυνατότητα να πάρω την κάθε ακολουθία και να την προσθέσω σε μια νέα την οποία ονόμασα και final. Στην τελική ακολουθία πρόσθεσα την κάθε μου σκηνή και το μόνο που χρειάστηκε να κάνω εδώ ήταν να προσθέσω τις μεταβάσεις. Επειδή σε μερικές από τις σκηνές μου η μετάβαση ήταν συνεχόμενη έπρεπε να τις ενώσω πριν τις προσθέσω στην τελική ακολουθία. Όμως σε κάθε μικρή αλλαγή που έκανα σε κάποια από τις σκηνές μου, αυτόματα διορθωνόταν στο τελικό μου μοντάζ. Τέλος, δημιούργησα τους τίτλους τέλους και έβαλα τον τίτλο της ταινίας μου στην πρώτη σκηνή να εμφανίζεται σταδιακά με το εφέ dissolve.

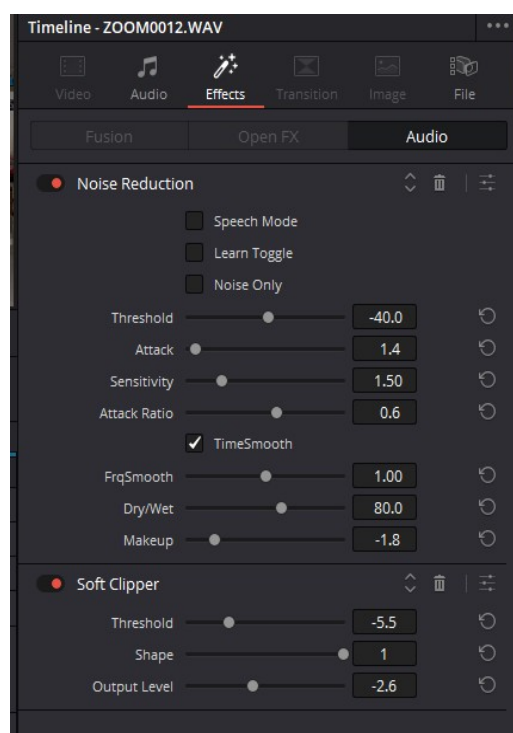
3.2 SOUND EDITING

Ο ήχος είναι ένα ασύγκριτο ερέθισμα για την φαντασία του θεατή και σπάνια αυτό αναγνωρίζεται. Οποιοσδήποτε καλός ηχολήπτης θα μας πει ότι δεν είναι η ποσότητα ή πολυπλοκότητα του ήχου που κάνει ένα καλό soundtrack, αλλά μάλλον το ψυχολογικό ταξίδι στο οποίο μας παρασύρει ο ήχος όσο παρακολουθούμε.⁶⁸

Το Μιξάζ ήταν το τελευταίο που έγινε στο μοντάζ. Αρχικά αφού είχα τις σκηνές μου ολοκληρωμένες, όπως ανέφερα και παραπάνω, είχα στο timeline μου τον ήχο και από τις δυο πηγές εγγραφής. Έτσι σε κάθε πλάνο κρατούσα αυτό που είχε την καλύτερη ποιότητα. Εάν η ένταση του ενός κλιπ ήταν διαφορετική με του άλλου προσπαθούσα να τα ισορροπήσω με την βοήθεια του προγράμματος Davinci.



Στην σκηνή 2 συγκεκριμένα, ήθελα να πετύχω το εξής εφέ: Το αφεντικό της Στέλλας μιλάει έντονα στο τηλέφωνο αλλά ακούγεται από το δίπλα δωμάτιο. Έτσι ήθελα ο ήχος να είναι μακρινός αλλά κατανοήσιμος. Για να γίνει αυτό αρχικά έβαλα το εφε denoise στο κλιπ μου που απομάκρυνε τον θόρυβο και το εφέ soft clipper το οποίο συλλαμβάνει την ανεπιθύμητη σκληρή αποκοπή του κλιπ.





Έπειτα για να πετύχω το επιθυμητό εφέ ακολούθησα ένα βίντεο στο youtube. Έπειτα από τα δύο βήματα που ανέφερα πιο πριν έπρεπε να επεξεργαστώ το EQ του κλιπ. Πείραξα τις ενδείξεις και είχα το αποτέλεσμα που ήθελα. Στο συγκεκριμένο γύρισμα όταν ο ηθοποιός έλεγε τα λόγια του, μιλούσε αργά και καθαρά όπως του είχα ζητήσει. Ωστόσο, κατάλαβα πως αυτό δεν λειτουργεί στην πραγματικότητα αλλά ούτε και στην ταινία. Οπότε από τον μονόλογο του χαρακτήρα έκοψα τις προτάσεις και τις ένωσα έτσι ώστε να ακουστούν πιο γρήγορα και πιο κοφτά.

Στα τελευταία πλάνα κάθε σκηνής, σχεδόν, όπου ο ένας χαρακτήρας φοράει την μάσκα του ζώου και ακούγεται η ομιλία του περίεργα ήθελα να δημιουργήσω επίτηδες αυτή τη σύγχυση. Πειραματίστηκα αρκετά με τα εφέ που είχε το πρόγραμμα και κατέληξα να συνδυάσω διάφορες λέξεις και φράσεις που είχα ηχογραφήσει από τα γυρίσματα. Τέλος αφού είχα την ακολουθία μου έβαλα τα εφέ Modulation και Multiband Compressor και είχα το αποτέλεσμα που με ικανοποιούσε.

Προσπάθησα σε γενικές γραμμές όλες οι φωνές να ακούγονται στο ίδιο balance και να είναι πιο δυνατές από την μουσική υπόκρουση. Η μουσική που επέλεξα είναι ορχηστρική, χωρίς στίχους για να μην αποσυντονίσει τους θεατές αλλά και την ροή των διαλόγων. Σε τρεις σκηνές έχει μπει μουσική υπόκρουση. Στην πρώτη και στην τελευταία επέλεξα να βάλω το ίδιο κομμάτι. Αρχικά για να ξυπνήσει αρχικά τον θεατή στην πρώτη σκηνή και για να τον ταρακουνήσει στην τελική. Το μουσικό κομμάτι είναι του Ben Elson, εκδόθηκε 15 Ιουλίου το 2022 και το κατέβασα μέσω της πλατφόρμας EpidemicSound στην οποία είμαι συνδρομητήτρια και μπορώ να χρησιμοποιώ την μουσική royalty free. Στην τρίτη σκηνή, στην καφετέρια, την ώρα των γυρισμάτων ο ιδιοκτήτης χαμήλωσε την ένταση της μουσικής του μαγαζιού αλλά σε πολλά από τα πλάνα μου υπάρχει η μελωδία. Με την βοήθεια του καταγραφέα ήχου είχα τους διαλόγους μου αρκετά καθαρά και κατέβασα ένα κομμάτι ηχογράφησης από μουσικούς του δρόμου, από την ιστοσελίδα freesounds.org Επέλεξα τους μουσικούς του δρόμου διότι υπήρχε και ο φυσικός ήχος της ατμόσφαιρας του περιβάλλοντος.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ολοκληρώνοντας την όλη διαδικασία, ένιωσα μια ανακούφιση αλλά και μια ικανοποίηση. Μετά από την επίτευξη του κάθε στόχου, ακόμα και τους μικρούς όπως ένα γύρισμα, ένιωθα αυτήν την ανακούφιση. Σε γενικές γραμμές με άγχωσε πάρα πολύ όλη η διαδικασία. Ένιωθα μεγάλο το αίσθημα της ευθύνης πάνω μου καθώς όλα έπρεπε να περάσουν από το χέρι μου. Χρειάστηκε να διαβάσω, να ρωτήσω και να μάθω για τον ήχο για την εικόνα για λεπτομέρειες του μοντάζ και εξαιτίας όλων αυτών ένιωσα αυτό το βάρος. Κατάλαβα όμως πως σίγουρα είναι αρκετά δύσκολο να δημιουργήσεις μια ταινία μόνος σου, ακόμα και μικρού μήκους. Είμαι προετοιμασμένη για τις δυσκολίες που θα με περιμένουν στην επόμενη μου ταινία και πλέον έχω κάποια εμπειρία πάνω στην παραγωγή. Το άγχος μου και οι δυσκολίες που αντιμετώπισα δεν στέκονται εμπόδιο στο να γυρίσω ξανά μόνη μου ταινία απλά θα ξέρω πως να χειριστώ την κάθε κατάσταση στο μέλλον και να προετοιμαστώ κατάλληλα από την αρχή.

Αρχικός μου στόχος ήταν η δημιουργία της ταινίας. Ο χρόνος που χρειάστηκε για να δημιουργηθεί, ήταν πολύ μεγαλύτερος από αυτόν που φανταζόμουν. Προσωπικά θεωρώ πως η πιο δύσκολη διαδικασία ήταν ο ρόλος του σκηνοθέτη. Το σενάριο όσο και αν με ζόρισε να καταλήξω στην τελική μου ιστορία δεν με ενόχλησε διότι είχα να ασχοληθώ με ένα συγκεκριμένο πράγμα. Ο ρόλος του σκηνοθέτη, του συντονιστή στην ουσία, ήταν πολύ στρεσογόνος. Το πιο εύκολο κομμάτι ήταν η διαδικασία του μοντάζ. Το μοντάζ είναι αγαπημένη μου διαδικασία, έχω εξοικειωθεί αρκετά και λόγω δουλειάς και ανυπομονούσα να φτάσω σε αυτό το στάδιο της ταινίας μου. Ακόμη, νιώθω πως αυτή η εμπειρία ήταν η αρχή του ταξιδιού μου στα μονοπάτια της σκηνοθεσίας καθώς είμαι σίγουρη πως θέλω να ασχοληθώ μελλοντικά με αυτό. Τέλος εύχομαι η ταινία μου να αποτελέσει έμπνευση σε νέους φοιτητές αλλά και οδηγός για την δημιουργία ταινίας μικρού μήκους.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Field, Syd. Screenplay: The foundations of screenwriting. Delta. 2005

Cambell, Joseph: Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία. Ιάμβλιχος. 2001

Christopher Vogler. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers. Michael Wiese Pod. 2007

Δρομάζου, Στάθη. Αριστοτέλους Ποιητική. Κέδρος. 1982.

John Hill & Pamela Church Gibson. Εισαγωγή στις Κινηματογραφικές σπουδές: Κριτικές προσεγγίσεις. Πατάκη. 2006

Bruce Block. The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV, and New Media. Focal Press. 2001

William, Glasser, M.D. Choice Theory. HarperCollins Publishers. 1998

McKee, Robert. Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting. Methuen. 2014.

Τάγκα Ευγενία. Τεχνικές Κινηματογραφικής και Τηλεοπτικής Παραγωγής – Από Τις Υπερπαραγωγές Στις Χαμηλού Προϋπολογισμού Ταινίες. ΑΠΘ. 2014

Γ. Μπαμπινιώτη , Λεξικό της νέας ελληνικής γλώσσας, Β' Έκδοση, Κέντρο Λεξικολογίας Ε.Π.Ε., Αθήνα, Ιανουάριος 2002.

Max Thurlow, Clifford Thurlow. Making Short Films, Third Edition: The Complete Guide from Script to Screen. Bloomsbury. 2012

Frederick Levy. Short Films 101: How to Make a Short for Under \$50K-and Launch Your Filmmaking Career. The Berkley Publishing Group. 2004

Linda Burstyn, Pam Cunningham, Hillary Jordan, Kym Spring. Making Movies: A guide for Young Filmmakers. The Film Foundation

Michael Rabiger, Mick Hurbis-Charrier. Directing: Film Techniques and Aesthetics, 5th edition. Focal Press. 2013

Herbert Zettl. Παραγωγή Βίντεο: Βασικές Αρχές και Τεχνικές.”ΕΛΛΗΝ”. 2004

Blain Brown. Cinematography: Theory and Practice, Image Making for Cinematographers and Directors. 2nd edition. Focal Press. 2012

Steven D. Katz. Film Directing Shot by Shot: visualizing from concept to screen. Wiese Productions. 1991

[Blackmagicdesign](#). Davinci Resolve 17 Reference Manual. November 2021.

Keith Underdahl. Digital Video for Dummies. 3rd Edition. Wiley Publishing Inc. 2003

Matthew Bamberg. Digital Art Photography for Dummies. Wiley Publishing Inc. 2006

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΣΤΑΔΙΑ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ, Περικλής Χούρσογλου

http://theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko_Drast/HOURSOGLOU-StadiaTainias.pdf

ΛΕΞΙΚΟ

<https://www.greek-language.gr/greekLang/index.html>

Shot Types

<https://www.mediacollege.com/video/shots/>

ΤΑΙΝΙΕΣ

UNBOXHOLICS, ΠΡΟΓΕΥΜΑ

<https://youtu.be/9zdVVaMmP-I?list=PL88uoYDGhpqXkRF2rrmZCRxkDuMEZmncG>