ΠΗΓΗ:

[**http://library.thinkquest.org/29285/filmmaking/st4.html**](http://library.thinkquest.org/29285/filmmaking/st4.html)

Pre-Production

Production [παραγωγή]

Post-Production

PRE-PRODUCTION

Το Pre-Production είναι η φάση κατά την οποία γίνεται η σχεδίαση και η οργάνωση της κινηματογραφικής ταινίας. Η προσεκτική εκτέλεση αυτής της φάσης, είναι το πρώτο βημα που θα διασφαλίσει την καλή εξέλιξη του εγχειρήματος.

Αφού κατατεθεί το σενάριο, ξεφεύγει πλέον από τον έλεγχο του συγγραφέα. Απο αυτό το σημείο περνά στον Παραγωγό. Εκείνος θα κάνει (εννοώντας ότι, πλην εξαιρέσεων, θα το αναθέσει σε σεναριογράφο) τις απαραίτητες αλλαγές στο σενάριο, ώστε να το ενδυναμώσει. Μόλις ο παραγωγός κρίνει ότι το σεναριο έχει φτάσει σε ένα ικανοποιητικό σημείο, τότε έρχεται η στιγμή της επιλογής του κατάλληλου σκηνοθέτη. Κατάλληλος θεωρείται όταν ταιριάζει το προφίλ του με το θέμα (& το ύφος) της συγκεκριμένης δουλειάς.

Μόλις επιλεγεί ο σκηνοθέτης και γίνει μέλος της υπόλοιπης ομάδας, τότε ξεκινά η διαδικασία σχεδίασης ενός μεγάλου όγκου δουλειάς. Κατ’ αρχήν, επανεξετάζουν όλα τα όλα τα μέλη της ομάδας το σενάριο και αφού συμφωνήσουν, ο σκηνοθέτης ξεκινά να επιλέγει τους ηθοποιούς και το συνεργείο (crew). Στη συνέχεια ο σκηνοθέτης αναζητά κάποια άτομα που θα τον βοηθήσουν στις επιμέρους εργασίες. Αυτοί είναι ο casting director – που θα είναι υπεύθυνος για την εύρεση ηθοποιών για τους κυριότερους ρόλους, ο production manager – που θα είναι υπεύθυνος για τις πληρωμές κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, ο κινηματογραφιστής – που θα είναι ο υπεύθυνος για τα γυρίσματα/ την καταγραφή του υλικού?, και ο location manager – ο οποίος θα επιλέξει τις πιθανές περιοχές / τοποθεσίες προς εξέταση, όπου θα λάβουν χώρα τα γυρίσματα. Κατα τη διάρκεια των εργασιών που μόλις αναφέρθηκαν, ο σκηνοθέτης έχει δύο (2) πιθανούς τρόπους να προσεγγίσει το όραμα που έχει για την ταινία.

Μια μέθοδος είναι με την χρήση των Storyboards. Όταν ο σκηνοθέτης καταλήξει ως προς την οπτικοποίηση της ταινίας, την εφαρμόζει σε κάθε σκηνή της δημιουργικής διαδικασίας, που είναι γνωστή ως storyboarding. Αυτή η διαδικασία θα μπορούσε να περιγραφεί ως η απεικόνιση όλης της ταινίας μέσα από σκίτσα. Κάθε σκηνή της ταινίας σκιτσάρεται και περιγράφεται με λίγες μόνο λέξεις (με τη μορφή σημειώσεων) που αφορούν την δράση που εκτυλίσσεται την δεδομένη στιγμή, τους διαλόγους και τα ηχητικά εφέ ή άλλες σχετικές πληροφορίες. Αυτή η μέθοδος δίνει τη δυνατότητα να ελεγχθεί η αποτελεσματικότητα της οπτικοποίησης που επιλέχθηκε, πριν την τελική υλοποίηση. Με αυτόν τον τρόπο, θα αποφευχθεί η σπατάλη χρόνου και χρήματος. Τα τελευταία χρόνια, το storyboarding, έχει εξελιχθεί σημαντικά. Σχετικά παραδείγματα προέρχονται από τις ταινίες “The Return of the Jedi” και “Jurassic Park”. Και στις δυο ταινίες, οι δύσκολες σκηνές γυρίστηκαν αρχικά με μοντέλα μικρότερων διαστάσεων. Στο Jedi, για τις σκηνες δράσης, χρησιμοποιήθηκαν μηχανικές κούκλες και τρισδιάστατα μοντέλα μεγάλης κλίμακας για την σχεδίαση πολύπλοκων σκηνών. Στο Jurassic Park, η ομάδα σχεδίασης πήγε ένα βήμα παραπέρα, κινηματογράφησε –σε προπαρασκευαστικό στάδιο– ολόκληρη την ταινία χρησιμοποιώντας την τεχνική claymation (animation με φιγούρες από πλαστελίνη και κινηματογράφηση με stop motion). Έγινε render κάθε σκηνής με σκοπό να εξεταστούν τα αποτελέσματα, πριν την τελική παραγωγή.

Ανεξαρτήτως τεχνικής, τα storyboards, αποτελούν πολύτιμο εργαλείο στα χέρια ενός σκηνοθέτη κατά τη μεταφορά του οράματος που έχει για μια ταινία, από το μυαλό του στην μεγάλη οθόνη.

PRODUCTION

Τις περισσότερες φορές, μια ταινία τελικά διαρκεί μόνο δύο ώρες, ενώ η παραγωγή της έχει διαρκέσει πολλούς μήνες. Οι λόγοι που συμβαίνει κάτι τέτοιο είναι σχετικοί με τον φωτισμό, την τοποθεσία ακόμα και με τα καιρικά φαινόμενα.

Φωτισμός

Ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία σε μια ταινία είναι ο φωτισμός. Τέλειος φωτισμός δεν υπάρχει, πρέπει να δημιουργηθεί. Επομένως γίνεται φανερό ότι απαιτείται πολύ καλός σχεδιασμός. Σε κάποιες περιπτώσεις το φως πρέπει να παραμένει αμετάβλητο, ενώ σε άλλες πρέπει να είναι εμφανής μια μικρότερη ή μεγαλύτερη μεταβολή. Επίσης, συχνά χρησιμοποιείται για να αποδώσει συγκεκριμένη ατμόσφαιρα αλλά ταυτοχρονα να παραμένει διακριτικό.

...........

......

Τοποθεσία

Κάποιες φορές είναι δυνατόν τα γυρίσματα να γινουν αποκλειστικά μέσα σε ένα στούντιο, τις περισσότερες φορές όμως απαιτούνται μετακινήσεις. Οι μετακινήσεις από την μια περιοχή στην άλλη απαιτούν χρόνο, ενώ πέρα από τους ηθοποιούς και το συνεργείο (συνήθως το πλήθος αυτών ξεπερνά τους 100), είναι και ο εξοπλισμός που τους συνοδεύει.

Καιρός

Ο καιρός είναι ένα απρόβλεπτο στοιχείο που μπορεί να προκαλέσει πρόβλημα στην παραγωγή. Φαινόμενα όπως ξαφνικές καταιγίδες ή ιδιαίτερα υψηλές θερμοκρασίες μπορεί να καθυστερήσουν τα γυρίσματα και να χαθεί πολύτιμος χρόνος ή ακόμα και να προκληθούν ζημιές που θα ανέβασουν το κόστος της παραγωγής.

POST-PRODUCTION

Το Post-Production περιλαμβάνει κάθε στάδιο που ακολουθεί την αρχική κινηματογράφηση, επεξεργασία του υλικού (editing), διορθώσεις, λήψεις που πρέπει να επαναληφθούν, προώθηση, κτλ.

Η επεξεργασία, που είναι και το επίκεντρο του ενδιαφέροντος για την παρούσα εργασία, έχει πολλαπλούς στόχους. Σε πρώτη φάση, εξυπηρετεί την αφαίρεση του ανεπιθύμητου υλικού αλλά και την τοποθέτηση των γεγονότων στην σωστή χρονική σειρά. Ύστερα, χρησιμοποιείται για την μείωση του υλικού με παρατεταμένη διάρκεια -χωρίς κάποια χρησιμότητα-, ώστε ο θεατής να παραμένει συγκεντρωμένος στην εξέλιξη της ιστορίας. //περιγραφή του τι εννοώ εδω με παράδειγμα// Όμως, η επεξεργασία (editing) έχει σημαντική συμβολή και στο δημιουργικό κομμάτι κατα την ανάπτυξη της ταινίας. Ακόμα, μπορεί να μιμηθεί την επιλεκτική όραση που χαρακτηρίζει το ανθρώπινο μάτι. Επομένως, η επεξεργασία χρησιμοποιείται για την τοποθέτηση των σκηνών σε λογική σειρά, την αφαιρεση του περιττού υλικού και την δημιουργία πιο ομαλής ροής.

Άλλες περιπτώσεις, που η επεξεργασία έχει πιο ενδιαφέρουσες εφαρμογές, είναι όταν παίζει ρόλο καθαρά δημιουργικό. Ενα παράδειγμα είναι όταν χρησιμοποιείται για την απόδοση ρυθμού στην προβολή των σκηνών. Δηλαδή, μια σκηνή μάχης θα μπορούσε να αποδοθεί με τον εξής τρόπο: καθώς οι δύο αντίπαλοι πλησιάζουν ο ένας τον άλλο, οι σκηνές έχουν μεγάλη χρονική διάρκεια και χαμηλή ταχύτητα. Όσο αυξάνεται η ένταση, μειώνεται και η διάρκεια των σκηνών. Όταν ξεκινά η μάχη, κάθε σκηνή γίνεται εξαιρετικά μικρή και γρήγορη με αποτέλεσμα η ένταση να μεταφέρεται στους θεατές. Αντίστροφά, όταν ο ένας από τους δυο αντιπάλους πέφτει στο έδαφος, η σκηνή έχει ξανά μεγάλη διάρκεια, η ένταση μειώνεται κατακόρυφα και το κοινό το αντιλαμβάνεται. Η επεξεργασία που δέχτηκαν οι σκηνες, με τον τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω, δημιούργησε ρυθμό, ο οποίος (ενέτεινε/ αύξησε/ τόνισε/) υπογράμμισε την ένταση της σκηνής.

Περισσότερα παραδείγματα δημιουργικής επεξεργασίας, είναι η παράλληλη επεξεργασία και το montage sequence. Η παράλληλη επεξεργασία είναι η τεχνική που δείχνει δυο διαφορετικές σκηνές να παίζονται την ίδια στιγμή (παράλληλα). Το montage sequence είναι μια διαφορετική τεχνική με την οποία πολλές σκηνές πολύ μικρής διάρκειας συνδυάζονται μαζί και διαδέχονται γρήγορα η μια την άλλη, με σκοπό την απόδοση συναισθήματος (για παράδειγμα η έκφραση χαράς).

\_\_\_

Βελτίωση Οπτικά στοιχεία (προς διόρθωση):

Διόρθωση χρωμάτων

Ψηφιακά Εφφέ

Βελτίωση ήχου:

Προσθήκη μουσικής επένδυσης (soundtrack)

Προσθήκη ήχων από το περιβάλλον (background)

Όμως στο Post-Production συμπεριλαμβάνονται και άλλου είδους εργασίες. Αφου η εικόνα πάρει την τελική μορφή με την οποία ο σκηνοθέτης θα αφηγηθεί την συγκεκριμένη ιστορια στους θεατές, υπάρχουν εκατοντάδες στοιχεία που πρέπει να ρυθμιστούν. Ένα από αυτά είναι η διόρθωση της εικόνας σε χρωματικό επίπεδο. Οι διαφορετικοί φωτισμοί κάθε σκηνής παράγουν διαφορετικές χρωματικές αποχρώσεις, που ενώ οι διαφορές είναι μικρές, ειναι απαραίτητο να διορθωθούν για να υπάρχει συνέχεια μεταξύ των σκηνών. Αυτή η διαδικασία ονομάζεται color-correction (διόρθωση χρωμάτων).

Η προσθήκη των τίτλων, επίσης, με όλους τους συντελεστές, αφού πρώτα σχεδιαστούν, είναι βασικό κομμάτι της προετοιμασίας μιας ταινίας.

Σε αυτό το σημείο, θα προστεθούν όλα τα εφέ που είτε έχουν δεχτεί ψηφιακή επεξεργασία είτε δημιουργήθηκαν εξ’ ολοκλήρου σε υπολογιστή (computer generated effects), αν και στην πραγματικότητα αυτό γινεται πριν δεχτούν επεξεργασία οι συγκεκριμένες σκηνές.

Εκτός από τα παραπάνω που αφορούν την βελτίωση των οπτικών στοιχείων, υπάρχουν και τα στοιχεία του ήχου που χρήζουν επεξεργασίας. Πολύ σπάνια το ηχητικό αποτέλεσμα που ακούει κάποιος στην κινηματογραφική αίθουσα είναι οι ήχοι που ηχογραφήθηκαν κατά τη διάρκεια των λήψεων που συνοδεύουν. Κάθε ηχητικό στοιχείο ηχογραφείται ξεχωριστά και συγχρονίζεται με την εικόνα μέσω ειδικού εξοπλισμού (sync machine). Τα μικρόφωνα που χρησιμοποιούνται για την καταγραφή της φωνής των ηθοποιών είναι ιδιαίτερα ακριβή στην ακτίνα που καλύπτουν, «πιάνουν» ήχους μόνο από τον αέρα που βρίσκεται ακριβώς μπροστά από τον ηθοποιό. Έτσι, διατηρείται η καλύτερη δυνατή ποιότητα της φωνής. Μετα, προστίθονται και οι ήχοι του background, οπότε και μπορούν να ρυθμιστούν σε κατάλληλα επίπεδα. Αν, για παράδειγμα, σε μια σκηνή δυο ηθοποιοί περπατούν, νύχτα, σε έναν κήπο με πουλιά που κελαηδούν, ο μόνος ήχος που καταγράφεται κατά τη διάρκεια της λήψης είναι οι διάλογοι. Οι υπόλοιποι ήχοι, το κελάηδισμα των πουλιών και ο άνεμος, είτε καταγράφονται στην ίδια τοποθεσία είτε αλλού και προστίθενται αργότερα έτσι ώστε η περιβάλλουσα φύση/ ζωή να λειτουργεί μόνο θετικά στην συνολική ατμόσφαιρα της σκηνής αντί να καλύπτει τους διαλόγους των χαρακτήρων.