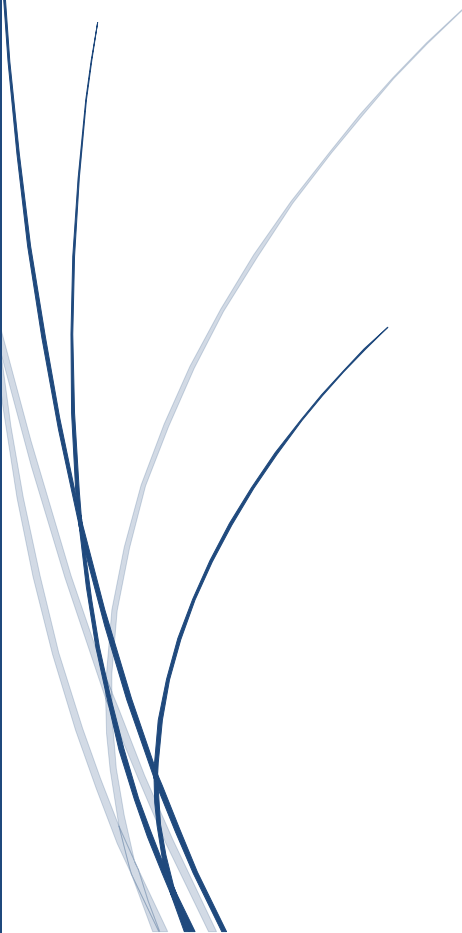




2/5/2017

Τεχνικό μέρος του κινηματογράφου

Η εξέλιξη και η ανάπτυξη του
κινηματογράφου τα τελευταία χρόνια



Αθανασιάδης Αναστάσιος
Μαυρίδου Άννα
Μπάλα Άλφρεντ
Παυλάκης Θωμάς
Πονερίδου Κωνσταντίνα
Σαχίνογλου Σοφρωνία

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περιεχόμενα	1
Εισαγωγή	2
Το πλάνο.....	3
Μεγέθ πλάνων.....	4
Οι γωνίες λήψεις.....	5
Συνδεσμολογία πλάνων.....	7
Οι φωτισμοί.....	7
Τα σκηνικά, το ντεκόρ.....	8
Σπέσιαλ εφέ.....	10
Κινηματογραφικό στούντιο.....	10
Σήμερα.....	10
Πηγές.....	11

Εισαγωγή

Κινηματογράφο και, πολύ περισσότερο, τηλεόραση βλέπουμε όλοι, έστω και αν ποτέ δεν ασχοληθήκαμε οι ίδιοι με αυτά τα μέσα ούτε καν αναρωτηθήκαμε αν αποτελούν μορφές τέχνης. Συνήθως είμαστε "παθητικοί δέκτες" που ψυχαγωγούμαστε, χωρίς καν να επιλέγουμε με μεγάλη προσοχή τι θα δούμε. Ακόμα κι έτσι όμως διακρίνουμε διαφορές στις ταινίες που βλέπουμε, σχηματίζουμε εντυπώσεις και αποκτάμε προτιμήσεις. Όσο για την τηλεόραση, συχνά βρισκόμαστε αντιμέτωποι με εικόνες που δεν ξέρουμε αν μεταφέρουν την πραγματικότητα ή μας υποβάλλουν μια ιδέα που δεν μπορούμε να ελέγξουμε, ενώ, από την άλλη πλευρά, εύκολα διαπιστώνουμε ότι η "ατμόσφαιρα" και τα "νοήματα" μιας εκπομπής είναι "κατασκευασμένα" από εκείνους που την προετοιμάζουν. Οι βιντεοκάμερες έχουν γίνει πια σχετικά συνηθισμένες και η δυνατότητα να "γυρίσουμε" οι ίδιοι δεν είναι τόσο απίθανη. Η δύναμη της κινούμενης εικόνας ασκεί μια ιδιαίτερη έλξη και δίνει καινούργιες δυνατότητες ακόμα και για τα πιο απλά θέματα: μια εκδρομή, μια εκδήλωση ή και -γιατί όχι- ένα μικρό "έργο". Τα οπτικοακουστικά μέσα και κυρίως ο κινηματογράφος ως πιο εδραιωμένη μορφή έχουν τη γλώσσα τους. Όχι μόνο για να μπορούμε να "κάνουμε" κινηματογράφο, αλλά και για να μπορούμε να τον δούμε, να τον δούμε με μάτια πιο υποψιασμένα, μας χρειάζεται μια, στοιχειώδης τουλάχιστον, εξοικείωση με τη γλώσσα αυτή. Είναι εντυπωσιακό πόσα πράγματα μπορούμε να δούμε σε ένα κινηματογραφικό έργο αν ξέρουμε κάτι από τα "μυστικά της τέχνης" του.

Το πλάνο

Το πλάνο είναι το πρωταρχικό μέσο έκφρασης του κινηματογράφου, το πρωτογενές υλικό από το οποίο φτιάχνεται ολόκληρη η ταινία. Τεχνικά κάθε πλάνο ορίζεται ως το τμήμα της εικόνας που καταγράφει η μηχανή από τη στιγμή εκκίνησης ως το σταμάτημα της (από κλικ σε κλικ). Από άποψη δομής το πλάνο είναι το μικρότερο κομμάτι της **φιλμικής έκφρασης**. Από την άποψη του μοντάζ το πλάνο είναι το ωφέλιμο τμήμα ενός πλάνου λήψης που έχει επιλεγεί για να ενταχθεί στην αφήγηση. Θεματικά το πλάνο περιλαμβάνει ένα ανολοκλήρωτο τμήμα του νοήματος και εξαρτάται από τη διαδοχή και τη σειρά άλλων πλάνων προκειμένου να αποκτήσει τη πλήρη σημασία του. Το περιεχόμενο του πλάνου αναφέρεται σε μια ενότητα χώρου ή χρόνου. Η εκλογή του πλάνου κανονίζεται για την απαραίτητη σαφήνεια της αφήγησης: πρέπει να υπάρχει συνέπεια ανάμεσα στο είδος και το μέγεθος του πλάνου και στο περιεχόμενο του. Τα διάφορα είδη πλάνων δίνουν μια διαφορετική ψυχολογική σημασία. Μπορούμε να φανταστούμε το πλάνο σαν μια πρόταση, που από μόνη της είναι φορέας κάποιου νοήματος. Αν έχουμε μια σειρά από προτάσεις και τους αλλάξουμε θέση μέσα σε μια παράγραφο το νόημα κάθε φορά ενδέχεται να είναι διαφορετικό.

Τα μεγέθη των πλάνων

Οι γενικές κατηγορίες πλάνων με τις αντιστοιχίες τους στα ελληνικά, αγγλικά και γαλλικά είναι οι εξής:

1. Πολύ γενικό πλάνο / Extreme long shot / Plan très-générale. Σε αυτό το πλάνο η κάμερα είναι στη μεγαλύτερη δυνατή απόσταση από το αντικείμενο. Δίνει έμφαση στο φόντο. Συχνά είναι το πλάνο που ανοίγει μια σκηνή, μας τοποθετεί στο χώρο.

2. Γενικό πλάνο / Long shot / Plan générale. Δείχνει συνήθως ένα αντικείμενο ή έναν άνθρωπο ολόκληρο και λίγο από το περιβάλλον. Τοποθετεί τον άνθρωπο μέσα στον κόσμο. Σε ψυχολογικό επίπεδο μπορεί να εκφράσει τη μοναξιά, την αδυναμία απέναντι στη μοίρα, την απραξία, την τοποθέτηση των πρωταγωνιστών σε ένα άπειρο και αισθησιακό χώρο, την ευγένεια της ελεύθερης και περήφανης ζωής στους μεγάλους χώρους.

3. Ολόσωμο πλάνο / Medium shot / Plan moyen. Σε αυτό το πλάνο, το αντικείμενο ή ο ηθοποιός και ο περίγυρος καταλαμβάνουν ίσο χώρο στο κάδρο.

4. Πλάνο αμερικέν / Two shot / Plan américain: από τα γόνατα μέχρι το κεφάλι

5. Μεσαίο πλάνο / Medium close shot / Plan moyen Rapproché. Το κάτω μέρος του κάδρου περνάει από το στήθος του ηθοποιού. Τα μεσαία πλάνα συχνά χρησιμοποιούνται για να παρουσιάσουν δύο ηθοποιούς.

6. Κοντινό πλάνο / Close up / Premier plan. Μια εικόνα που δείχνει ένα αρκετά μικρό κομμάτι της σκηνής, όπως το πρόσωπο ενός χαρακτήρα, με τέτοια λεπτομέρεια ώστε να γεμίζει την οθόνη. Δίνει έμφαση στο υποκείμενο.

7. Πολύ κοντινό πλάνο / Big close up / Gros plan Αποτελεί μια από τις πιο γνήσιες και λαμπρές προσφορές στον κινηματογράφο. Δεν κοιτάζουμε τη ζωή, εισχωρούμε σε αυτή. Όταν πρόκειται για πρόσωπο, το γκρο πλαν εστιάζει στα συναισθήματα και στις αντιδράσεις του. Ακόμα και τα άψυχα αντικείμενα μπορούν να πάρουν ζωή, μιας και η ρεαλιστική δύναμη του κινηματογράφου είναι τόσο ισχυρή. Όταν πρόκειται για αντικείμενο εκφράζει την άποψη του προσώπου και δημιουργεί το συναίσθημα. Πχ. το γκρο πλαν ενός ποτηριού με δηλητηριασμένο ίσως γάλα τρομοκρατεί την ηρωίδα των Υποψιών (Άλφρεντ Χίτσκοκ)

8. Πλάνο λεπτομέρειας / Insert / Detail. Δείχνει μια λεπτομέρεια, για παράδειγμα το μάτι από ένα πρόσωπο. Σύμφωνα με τις κλασικές απόψεις τα πλάνα έχουν αφηγηματικό χαρακτήρα. Χρησιμοποιούν για να μας δείξουν, να διηγηθούν κάτι και θέτουν σε κίνηση ιστορία. Μερικά από αυτά όμως έχουν μια ξεχωριστή ιδιότητα και αποκτούν μια ψυχολογική σημασία που φτάνει ως το σύμβολο. Γίνονται εκφραστικό κινηματογραφικό μέσο. Αυτά είναι συνήθως τα πολύ κοντινά πλάνα και τα πολύ γενικά. Ιδιαίτερη σημασία έχει το υποκειμενικό πλάνο, το πλάνο, δηλαδή, στο οποίο βλέπουμε ό,τι βλέπει και ο ήρωας. Η κάμερα τοποθετείται περίπου στο ύψος των ματιών του ήρωα και κατά κάποιον τρόπο γινόμαστε τα μάτια του ήρωα.

Οι γωνίες λήψης

Γωνία λήψης είναι η ακριβής θέση της μηχανής από την οποία θα καταγράψουμε την αντικειμενική πραγματικότητα. Είναι ένα ισχυρό εκφραστικό μέσο με το οποίο ο σκηνοθέτης μπορεί να δώσει μια προσωπική ερμηνεία του κόσμου. Η διαφορετική κάθε φορά γωνία λήψης μπορεί να αποδώσει μια ιδιαίτερη ψυχολογική κατάσταση. Η ονομασία των πλάνων γίνεται συνήθως σε σχέση με το ανθρώπινο σώμα.

Διακρίνουμε τα εξής είδη πλάνων:

I. Ανάλογα με την απόσταση από το αντικείμενο

- Πολύ γενικό (τρε ζενεράλ) : Ο άνθρωπος φαίνεται μικρός, κυριαρχεί το τοπίο.
- Γενικό (ζενεραλ/λονγκ σοτ): Πάλι κυριαρχεί ο χώρος, η ανθρώπινη φιγούρα είναι ολόκληρη στο πλάνο, πιο κοντά όμως από προηγουμένως.
- Αμερικάνικο (αμερικέν): Η ανθρώπινη φιγούρα ως τα γόνατα.
- Μεσαίο ή μπούστο: ένα πλάνο απ' τη μέση και πάνω.
- Κοντινό (γκρο πλαν / κλόοζ απ): Το πρόσωπο.
- Πολύ κοντινό (λεπτομέρεια ή τρε γκρο πλάν): Τα μάτια ενός ανθρώπου, ένα έντονο κλπ.

II. Ανάλογα με το ύψος της κινηματογραφικής μηχανής

- Στο επίπεδο του ματιού. Η μηχανή τοποθετείται στο ύψος του ανθρώπου.
- Πλονζέ. Η μηχανή κοιτά προς τα κάτω, Μια τέτοια λήψη “καταπιέζει” το αντικείμενο που κινηματογραφούμε. Πολλές φορές χρησιμοποιείται για να εκφράσει την βαριά ψυχολογική κατάσταση του ήρωα.
- Κοντρ πλονζέ. Η μηχανή κοιτά προς τα πάνω. Δίνει αέρα, εξιδανικεύει το αντικείμενο που κινηματογραφούμε.
- Ομπλικ. Η μηχανή μπαίνει σε λοξή θέση. Οι λήψεις αυτές προσδίδουν κάποιο είδος αστάθειας (ψυχολογικής, συναισθηματικής, φυσικής).

III.-Ανάλογα με τη γωνία λήψης

-Φας, μετωπικά κάποιο πρόσωπο.

-Προφίλ, το δεξιό ή το αριστερό μάγουλο.

-Τρία τέταρτα, υπό γωνία.

-Κάποιο πρόσωπο ή κάποιο αντικείμενο που είναι πολύ κοντά στη μηχανή (1ο πλάνο) και φλου(εκτός εστίασης), λέμε ότι είναι αμόρσα. Ένα παράδειγμα : Ένα απρόσωπο που είναι κοντά, υπό γωνιά και πλάτη στη μηχανή, λέμε ότι είναι αμόρσα 3/4 πλάτη.

IV.-Ανάλογα με την κίνηση της μηχανής

Οι πιο συνηθισμένες κινήσεις της κινηματογραφικής μηχανής είναι οι εξής:

-Απο δεξιά-αριστερά ή και αντίστροφα, στον οριζόντιο άξονα της μηχανής, λέγεται πανοραμίκ.

-Η κίνηση από επάνω προς τα κάτω ή και αντίστροφα, στον κάθετο άξονα της μηχανής, λέγεται βερτικάλ.

-Η μηχανή μπορεί επίσης να κινηθεί με ένα βαγόνι, το καρέλο, πάνω σε ράγες, να πλησιάσει ή να απομακρυνθεί από κάποιο πρόσωπο ή αντικείμενο. Η κίνηση αυτή λέγεται τράβελινγκ. Το τράβελινγκ που πηγαίνει παράλληλα με αυτό που κινηματογραφούμε, λέγεται λατεράλ. Τράβελινγκ μπορούμε ακόμα να κάνουμε γύρω απο ένα αντικείμενο, κυκλικά τράβελινγκ.

-Μια σύνθετη κίνηση, επάνω-κάτω (μέχρι 2,5-3), αλλά και εμπρός-πίσω που μπορεί να γίνει όταν η μηχανή τοποθετηθεί στο «μπράτσο» ενός «πάνθηρα» με « μίνι τζίπ ». Χρησιμοποιείται κυρίως σε εσωτερικούς χώρους.

-Επίσης σύνθετες κινήσεις κάνει μια μηχανή όταν ανέβει σε γερανό. Στις περιπτώσεις αυτές ανεβαίνει σε ύψος πολύ μεγαλύτερο από αυτό που ανεβαίνει με τον πάνθηρα. Γερανοί δεν μπορεί παρά να χρησιμοποιηθούν σε εξωτερικούς χώρους.

-Η μηχανή μπορεί να μπει σε στέντυ καμ, έναν μηχανισμό που δένεται επάνω στον οπερατέρ. Το στέντυ καμ έχει ένα υδραυλικό σύστημα που απορροφά τους κραδασμούς του οπερατέρ(Τα βήματα του, ένα κατέβασμα σε σκάλα, σ'έναν χωματόδρομο κτλ.).

-Η μηχανή μπορεί να κάνει οποιαδήποτε κίνηση στο χέρι.

Να την κρατά δηλαδή ο οπερατέρ και να φιλμάρει (το βλέπουμε στα ντοκιμαντέρ, στα ρεπορτάζ). Το ύφος αυτό δανείζονται οι ταινίες τους ένα τραχύ, άμμεσο στυλ, χωρίς στολίδια.

-Τέλος- αν και δεν πρόκειται για κίνηση- έχουμε την αίσθηση πως η μηχανή πλησιάζει ή απομακρύνεται από ένα πρόσωπο ή ένα αντικείμενο με τη χρήση φακού ζουμ(μεταβλητής εστιακής απόστασης). Με το ζουμ in πλησιάζουμε, με ζουμ άουτ απομακρυνόμαστε.

Συνδεσμολογία πλάνων

Τα πλάνα συνδέονται με τους εξής τρόπους:

-Κατ : Τελειώνει ένα πλάνο και απλά αρχίζει το επόμενο (χρησιμοποιείται πιο συχνά από κάθε άλλο τρόπο).

-Φέιντ ιν : Ξεκινά η εικόνα από σκοτάδι και σιγά-σιγά φωτίζεται (κλασικό ξεκίνημα μιας ταινίας).

-Φέιντ άουτ: Το πλάνο σταδιακά σκοτεινιάζει, ώσπου γίνεται μαύρο (δημιουργείται η αίσθηση περάσματος χρόνου, «λίγο μετά»).

-Φοντύ ανσενέ : Το πλάνο σταδιακά σβήνει μέσα στο επόμενο που ανάβει.

-Εφέ: Βέργες, ένας κύκλος που σταδιακά κλείνει, ένα πλάνο που «σπρώχνει» το επόμενο κλπ. Τέτοια εφέ υπάρχουν άφθονα στις ταινίες του βωβού κινηματογράφου.

Οι φωτισμοί

Στον κινηματογράφο ο φωτισμός δεν είναι απλά ένα μέσο για να βλέπουμε την δράση. Έχει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας του έργου, στην εκφραστικότητα της εικόνας. Οι φωτεινές και σκοτεινές περιοχές βοηθούν στην ολοκλήρωση της σύνθεσης του κάδρου και οδηγούν την προσοχή μας σε συγκεκριμένα αντικείμενα και δράσεις. Αν για παράδειγμα:

έχουμε τέσσερις ανθρώπους γύρω από ένα τραπέζι και ο φωτισμός πέφτει με τέτοιο τρόπο ώστε να τονίζει τον ένα, ο σκηνοθέτης θέλει να εστιάσουμε την προσοχή μας σε αυτόν. Με το φωτισμό επίσης μπορούμε να αντιληφθούμε το χώρο της σκηνής. Για παράδειγμα, η σκιά από κάγκελα σε ένα σκοτεινό χώρο, μας κάνει να αντιλαμβανόμαστε ότι ο χώρος αυτός είναι κελί.

Ο σκληρός φωτισμός δίνει έντονες φωτοσκιάσεις και αμβλύνει τα αντικείμενα. Οι ταινίες του γερμανικού εξπρεσιονισμού χρησιμοποιούν τέτοιους φωτισμούς. Ο ρόλος των σκιών βασίζεται στην αγωνία του ανθρώπου μπροστά στο σκοτάδι. Η οθόνη μοιάζει να ξαναδίνει ζωή σε όλους τους μύθους της πάλης ανάμεσα στο καλό και στο κακό. Ανάλογα με την κατεύθυνση του φωτισμού, δηλαδή από πού πηγάζει και φωτίζει το αντικείμενο, έχουμε διαφορετικούς τύπους:

- Φωτισμός από εμπρός: αναγνωρίζεται επειδή έχει την τάση να εξαλείφει τις σκιές.
- Φωτισμός από το πλάι: χρησιμοποιείται για να δώσει τα χαρακτηριστικά του ηθοποιού και των αντικειμένων.
- Φωτισμός από πίσω: η πηγή του βρίσκεται πίσω από το κινηματογραφούμενο αντικείμενο. Συνήθως χρησιμοποιείται χωρίς άλλες φωτιστικές πηγές για να σχηματίζει τις σιλουέτες των αντικειμένων ή των ηθοποιών

- Φωτισμός από κάτω: η φωτιστική πηγή βρίσκεται κάτω από το αντικείμενο. Αυτός ο τύπος φωτισμού τείνει να αλλοιώνει τα χαρακτηριστικά του προσώπου και για αυτό χρησιμοποιείται συχνά στα φιλμ τρόμου. Μπορεί όμως απλά να δηλώνει μια ρεαλιστική φωτιστική πηγή όπως για παράδειγμα τη φλόγα από το τζάκι.

- Φωτισμός από πάνω: στη φωτογραφία από το Σανγκάι

Εξπρές του Γιόχαν φον Στέρνμπεργκ, ο φωτισμός πάνω από το πρόσωπο της Μαρλένε Ντίτριχ χρησιμοποιείται για να τονίσει τα μήλα της πρωταγωνίστριας. Σε κάποιες ταινίες και κυρίως στα ντοκιμαντέρ οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν το φωτισμό του περιβάλλοντος. Στις περισσότερες ταινίες μυθοπλασίας όμως, χρησιμοποιούνται περισσότερες φωτιστικές πηγές, ακόμα και αν το γύρισμα είναι εξωτερικό, έτσι ώστε να ελέγχουν καλύτερα το αποτέλεσμα.

Τα πορτατίφ, οι λάμπες που βλέπουμε στις ταινίες δεν είναι ποτέ οι πηγές που φωτίζουν τη σκηνή. Συνήθως ο φωτισμός μιας σκηνής προϋποθέτει τουλάχιστον δύο φωτιστικές πηγές: το φως κλειδί και το γενικό φωτισμό. Το φως κλειδί είναι η πρωταρχική πηγή, η οποία φωτίζει το αντικείμενο και δημιουργεί φωτοσκιάσεις. Ο γενικός φωτισμός είναι λιγότερο έντονος και απαλώνει ή και εξαλείφει τις σκιές που δημιουργήθηκαν από το φως κλειδί.

Τα σκηνικά, το ντεκόρ

Τα σκηνικά στον κινηματογράφο δεν υπάρχουν απλά για να συνοδεύουν την ανθρώπινη δράση, μπορούν από μόνα τους να έχουν ρόλο στην αφήγηση. Ο σκηνοθέτης μπορεί να επιλέξει υπάρχοντες χώρους για το γύρισμα της ταινίας του ή να κατασκευάσει το χώρο στο στούντιο. Οι κατασκευασμένοι χώροι μπορεί να αποδίδουν πιστά την πραγματικότητα και την ιστορική εποχή. Στο Όλοι οι άνθρωποι του προέδρου για παράδειγμα, τα γραφεία της εφημερίδας Ουάσινγκτον Ποστ είναι πιστή αντιγραφή των πραγματικών. Ακόμα και τα πεταμένα χαρτιά σκορπίστηκαν στο χώρο όπως στο πρωτότυπο γραφείο. (Φωτογραφία 21) Μπορεί όμως και να μην είναι καθόλου ρεαλιστικά, όπως για παράδειγμα, οι δρόμοι και η διαστρεβλωμένη αρχιτεκτονική των κτιρίων στο Εργαστήρι του Δρος Καλίγκαρι. Πολύ συχνά δεν είναι απαραίτητο το χτίσιμο ολόκληρου του σκηνικού. Στα στούντιο του Χόλιγουντ έχουν χτιστεί ολόκληρες πόλεις, που στην ουσία είναι μόνο οι προσόψεις των κτιρίων. Για την εξοικονόμηση χρημάτων ή για τη δημιουργία ειδικών εφέ κατασκευάζονται μινιατούρες. Ο κινηματογράφος μπορεί να φέρει στο προσκήνιο το άγνωστο και να το κάνει φορέα της δράσης. Έτσι, μπορούν να επιλεγούν από το σκηνοθέτη μεμονωμένα αντικείμενα που θα έχουν τη δική τους λειτουργία στη σκηνή και θα μπορούν να γίνουν φορέας της αφήγησης. Η κουρτίνα του μπάνιου στο Ψυχώ σε μια πρώτη ματιά είναι απλά ένα στοιχείο του ντεκόρ. Όταν όμως ο δολοφόνος μπαίνει στο μπάνιο, η κουρτίνα προφυλάσσει την ηρωίδα από τη ματιά μας.

To Green Box Studio

Το Green Box Studio είναι ένας “σκηνικός” χώρος, βαμμένος με ειδικό χρώμα, που προορίζεται για φωτογραφικές λήψεις και λήψεις video με σκοπό την δημιουργία της τεχνικής Chroma Key Compositing. Στο “σκηνικό” αυτό, τα θέματα που βιντεοσκοπούνται

έχουν την δυνατότητα να τοποθετηθούν τελικά σε ένα διαφορετικό “σκηνικό” χώρο.



Chroma Key Compositing ή Chroma Keying, είναι ένα ειδικό εφέ / τεχνική post-production για την σύνθεση διαφορετικών εικόνων ή video (compositing). Η τεχνική Chroma Key χρησιμοποιείται στις τηλεοπτικές παραγωγές, στην διαφήμιση, στην βιομηχανία του θεάματος για την δημιουργία ειδικών εφέ σε ταινίες και βιντεοπαιχνίδια. Σε συνδυασμό με την χρήση κατάλληλου λογισμικού (Pinnacle Studio, Adobe Premiere) καθίσταται πλέον δυνατή και σχετικά εύκολη για τον μέσο χρήστη των Η/Υ η δημιουργία “chroma key” αν ήδη διαθέτει green box studio.

Σπέσιαλ εφέ

Εφόσον η ταινία έχει σπέσιαλ εφέ, το εργαστήριο που θα τα κάνει, παίρνει το υλικό πάνω στο οποίο θα δουλέψει και προετοιμάζει τα εφέ αυτά.

Τα σπέσιαλ εφέ μπορεί να είναι από απλά slow motion και fade in/ fade out ως κάποια πολύπλοκα ψηφιακά (επέμβαση στην εικόνα, αφαίρεση κάποιων στοιχείων, πρόσθεση κάποιων άλλων, δημιουργία εικόνων φανταστικών).

Τα τελευταία αυτά αφού γίνονται σε υπολογιστή, πρέπει να περάσουν σε αρνητικό, δηλαδή να γίνουν transfer και να ενσωματωθούν στο υπόλοιπο αρνητικό της εικόνας της ταινίας.

Κινηματογραφικό στούντιο

Το κινηματογραφικό στούντιο είναι μεγάλη εταιρεία ψυχαγωγίας ή κινηματογραφικών ταινιών με ιδιόκτητες εγκαταστάσεις που εξυπηρετεί τη δημιουργία ταινιών και διαχειρίζεται από την εκάστοτε εταιρεία παραγωγής. Η πλειονότητα των εταιρειών της βιομηχανίας της διασκέδασης δε διαθέτουν ιδιωτικούς χώρους αλλά ενοικιάζουν τα στούντιο από εταιρείες που διαθέτουν χώρο προς ενοικίαση.

Υπάρχουν επίσης ανεξάρτητες εγκαταστάσεις στούντιο, οι οποίες δεν δημιούργησαν ποτέ δική τους ταινία, επειδή δεν είναι εταιρίες ψυχαγωγίας ή ταινιών. Κερδίζουν χρήματα ενοικιάζοντας τον χώρο σε τρίτους.

Το μεγαλύτερο κινηματογραφικό στούντιο του κόσμου είναι το Hengdian World Studios και βρίσκεται στην πόλη Zhejiang της Κίνας. Τυπικά στοιχεία ενός κινηματογραφικού στούντιο

Μέχρι το 1950, τα φυσικά στοιχεία ενός στούντιο είχαν προτυποποιηθεί. Μέχρι τότε, ένα μεγάλο στούντιο στεγαζόταν σε φυσικά ασφαλές κτίριο με ψηλό τοίχωμα, με σκοπό την προστασία των γυρισμάτων από εξωτερική επιρροή, όπως οι παραγάτζι και οι μεγάλοι θαυμαστές. Η κίνηση μέσα και έξω από το στούντιο περιορίζεται σε συγκεκριμένες εισόδους, όπου οι επισκέπτες πρέπει να σταματήσουν και να εξηγήσουν το λόγο της επίσκεψής τους. Οι εγκαταστάσεις του στούντιο περιλαμβάνουν αρκετές αίθουσες γυρισμάτων μαζί με εξωτερικό χώρο, καθώς και γραφεία για τα στελέχη του στούντιο και τη διεύθυνση.

Σήμερα

Με την ευρεία διαφοροποίηση των στούντιο σε τομείς όπως τα βιντεοπαιχνίδια, τα πάρκα αναψυχής και τις εκδόσεις, τα στούντιο έγιναν πολυεθνικές επιχειρήσεις. Όσο μεγάλωναν σε οικονομική δραστηριότητα άρχιζαν να αναθέτουν τις διαδικασίες παραγωγής των ταινιών τους. Με το συνεχώς μειούμενο κόστος των υπολογιστικών γραφικών και των ειδικών εφέ, τα περισσότερα στούντιο πούλησαν μεγάλα τμήματα από τους εξωτερικούς και εσωτερικούς χώρους παραγωγής σε ιδιωτικές αναπτυξιακές εταιρίες.

Πηγές

1. https://reel.gr/angles_and_lenses/
2. <http://edwkinimatografos.weebly.com/lambdaepsilonxiotakappa972-kappaiotanuetamualphatauomicrongammarhoalphaphiiotakappa974nu-972rhoomeganu.html>
3. https://camerastyloonline.wordpress.com/2008/06/19/mathimata_aistitikis_kinfou_ii_by_mimis_tsakoniatis/
4. <http://dipe.ser.sch.gr/ysd/cine/supp/glossari.pdf>
5. <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%82>