

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



**11 ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΟΔΗΓΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ
ΑΥΛΗΣ ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ**

Κωνσταντίνα Μουλλωτού - Αρχαιολόγος

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΤΠΑ) και Εθνικούς πόρους της Ελλάδας και της Κύπρου

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



**1. Γενικός Οδηγός Κατασκευής Ντοκιμαντέρ για την Άυλη
Σύντομη εισαγωγή στην Κατασκευή Ντοκιμαντέρ για την Άυλη
Θρησκ.Πολιτ. Εκκλησ. Κληρονομιάς**

Κωνσταντίνα Μουλλωτού - Αρχαιολόγος

- Είδος κινηματογραφικής ταινίας
- Πραγματεύεται καλλιτεχνικά, ιστορικά, πολιτιστικά και άλλα θέματα
- Βασίζεται σε πραγματικά στοιχεία που συνδυάζονται με αφηγηματικό τρόπο
- Στόχος: εκπαιδευτικός & ψυχαγωγικός
- Κύρια χαρακτηριστικά: αντικειμενικότητα, αμεσότητα
- Αποτύπωση Άυλης: Επιστημονικό ντοκιμαντέρ (δηλ. απαιτείται από τον σκηνοθέτη γνώση του αντικειμένου)

1. Καταγραφή, Ψηφιοποίηση, Προβολή και Διάδοση της άυλης θρησκευτικής κληρονομιάς της Αρχιεπισκοπικής περιφέρειας (για αρχή) μέσα από ντοκιμαντέρ
2. ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΠΡΟΤΥΠΟ: Δημιουργήθηκε από το επιστημονικό προσωπικό που στελεχώνει το πρότυπο εργαστήριο ψηφιοποίησης της Ι.Α.Κ.

Στάδια κατασκευής ντοκιμαντέρ για την Αποτύπωση της Άυλης (Προπαραγωγή-Παραγωγή-Μεταπαραγωγή)

Σύνταξη Στρατηγικής Αποτύπωσης (Μεθοδολογίας)	Τηλεφωνική επικοινωνία	Βιβλιογραφική έρευνα	Μελέτη κειμένου Ακολουθίας (όπου εφαρμόζεται)	Αφηγηματικό κείμενο
Προετοιμασία ερωτήσεων για συνεντεύξεις	Συνάντηση (για περαιτέρω ενημέρωση, εξοικείωση με το χώρο, συνέντευξη**)	Σενάριο Γυρισμάτων	Προσεκτική μελέτη οδηγών/πρωτοκόλλων, συμπλήρωση εντύπων, εξασφάλιση αδειών	Προετοιμασία εξοπλισμού κινηματογράφησης
Υπογραφή εντύπου παράδοσης και παραλαβής εξοπλισμού & έλεγχος check-list	Μετάβαση στο χώρο αποτύπωσης & Στήσιμο εξοπλισμού	Βιντεογράφιση δρώμενου	Επιστροφή εξοπλισμού στο εργαστήρι & Υπογραφή εντύπου παράδοσης και παραλαβής εξοπλισμού	Αποθήκευση υλικού και αντίγραφα ασφαλείας
Σενάριο Μοντάζ	Οργάνωση υλικού πριν το μοντάζ (συγχρονισμός πλάνων, απομόνωση & μετονομασία πλάνων, συσχετισμός πλάνων με αφήγηση και παράλληλη ταξινόμηση τους, σκαριφήματα, δημιουργία χάρτη/animated video)	Μοντάζ (εισαγωγή των ωφέλιμων πλάνων στο timeline, δημιουργία πλάνων έναρξης & κλεισίματος, overlay πλάνα, ζουμ, μίξη ήχων, τίτλοι, εφέ, transitions, motion paths, κλπ.)	Ολοκλήρωση ντοκιμαντέρ (Μουσική επένδυση, Τελικό Σενάριο Αφήγησης, Ηχογράφιση-Ενσωμάτωση Αφήγησης και τελικός έλεγχος)	Αποθήκευση & Καταχώρηση στη Βάση Δεδομένων

Η παρούσα παρουσίαση των βασικών σταδίων για την ψηφιακή αποτύπωση της Άυλης βασίζεται στο ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ (ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΠΡΟΤΥΠΟ) ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΥΠΩΣΗ ΤΗΣ ΑΥΛΗΣ ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ ΤΗΣ ΑΡΧΙΕΠΙΣΚΟΠΙΚΗΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΣ που συντάχθηκε στο πλαίσιο του RE-CULT από την αρχαιολόγο Κωνσταντίνα Μουλλωτού

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

2. Οδηγός για υλοποίηση συνέντευξης στο πλαίσιο της ψηφιακής αποτύπωσης της Άυλης Πολιτιστ. Εκκλησ. Κληρονομιάς

Κωνσταντίνα Μουλλωτού - Αρχαιολόγος

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΤΠΑ) και Εθνικούς πόρους της Ελλάδας και της Κύπρου

- Σκοπός συνέντευξης με ειδικούς:
- - Επίκληση στην αυθεντία
- Συλλογή πληροφοριών (που να απαντά στα 5 βασικά ερωτήματα ποιος, τι, που, πότε, γιατί)
- Έλεγχος υποθέσεων που έχει θέσει η έρευνα
- Ανακάλυψη νέων μεταβλητών

Σύνταξη ερωτήσεων:
Επιγραμματικές
εύστοχες ερωτήσεις
ανοικτού τύπου σε
λογική σειρά

Επιλογή κατάλληλου
ατόμου

Πρώτη
επαφή/Ενημέρωση
ατόμου που θα δώσει
την συνέντευξη



Οι ερωτήσεις διαφέρουν ανάλογα με το δρώμενο. Πιο συνηθισμένες ερωτήσεις: Ποια σημεία του δρώμενου είναι τα πιο ουσιαστικά, Συμβολισμός/σημασία, παλιό υλικό για το δρώμενο, κ.ά..



Προετοιμασία συνέντευξης

- Μέσο καταγραφής-> κάμερα
- Χωροθέτηση-> Θα πραγματοποιείται στο χώρο του ναού ή στο γραφείο του εφημέριου- Προσοχή στο φόντο
- Οι άνθρωποι από τους οποίους θα παρθεί συνέντευξη:
- Στις πλείστες των περιπτώσεων οι ιερείς ή άλλος εφημέριος.
- Όταν πρόκειται για Προσκυνηματικά έθιμα (στις ιερές Ακολουθίες είναι πρακτικώς δύσκολο), καλό θα ήταν να γίνεται συνέντευξη και σε 1 ενορίτη (για τη δράση του και για τη σημασία που έχει για την ενορία τους το δρώμενο). Προσοχή για τα πνευματικά δικαιώματα (να υπογράφεται σχετική συγκατάθεση).



Παρουσίαση προσκεκλημένου/ιδιότητα

Ερωτήσεις/απαντήσεις στα 5 βασικά ερωτήματα - ποιος,που,τι,γιατί,πότε -

Κρατάμε σημειώσεις

Βιντεογραφούμε (κατά προτίμηση από ώμους και πάνω)

Αμέσως μετά την συνέντευξη

- Αποθήκευση καταγεγραμμένου υλικού
- Διασταύρωση πληροφοριών
- Αναθεώρηση/Εμπλουτισμός αφηγηματικού κειμένου
- Επεξεργασία αποσπάσματος βίντεο συνέντευξης για ενσωμάτωσή του στο ντοκιμαντέρ

- Ενσωμάτωση ως μονόλογος (όχι εμφάνιση Αποτυπωτή/Ερευνητή)
- Για όλες τις κατηγορίες δρώμενων θα ενσωματωθεί βιντεογραφημένο απόσπασμα από τη συνέντευξη
- Πιθανόν να χρησιμοποιηθεί μόνο ο ήχος από το απόσπασμα της συνέντευξης (δηλ. ο λόγος του ομιλητή off, πάνω δηλαδή σε άλλες εικόνες)

- Γράφοντας για την Τηλεόραση και το Ράδιο-Robert L.Hilliard, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Baker, Maxine. 2006. Documentary in the Digital Age. Oxford: Focal.
- Bernard, Sheila Curran. 2007. Documentary Storytelling: Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films. Amsterdam: Focal.
- Field, Syd. 1986. Το σενάριο και η τεχνική του, (ελληνική μτφρ. Πολύκαρπος Πολυκάρπου). Αθήνα: Κάλβος.
- Katz, Steven D. 1991. Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen. Studio City, CA: Michael Wiese Productions in Conjunction with Focal.
- Rabiger, Michael. 2004. Directing the Documentary. Boston: Focal.

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

3.Οδηγός για Περιεχόμενο Κινηματογράφησης Παραγωγή

Κ. ΜΟΥΛΛΩΤΟΥ

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΤΠΑ) και Εθνικούς πόρους της Ελλάδας και της Κύπρου

▪ **Εικόνα (Κινήσεις & εκφράσεις εμπλεκόμενων προσώπων)**

- Ιερέων
- Πιστών
- Ψαλτών
- Ιεροπαίδων
- Μοναχών
- κ.ά. (ανάλογα με το δρώμενο)

▪ **Ήχος (εμπλεκόμενα πρόσωπα ή αντικείμενα)**

- Προερχόμενος από Ιερέα, Ψάλτες, Πιστούς, κ.ά., π.χ. ψαλμοί, τροπάρια, ευαγγέλιο, ομιλία Ιερέως, κλπ.
- Από εκκλησιαστικά αντικείμενα π.χ. Θυμιατήρι
- κ.ά.

Τί θέλουμε να αποδώσουμε;

- Σημαντικό κατά το στάδιο της παραγωγής να έχουμε υπόψη τι θέλουμε να αποδώσουμε μέσω της εικόνας & του ήχου.
- Αυτές οι παράμετροι πρέπει να ληφθούν υπόψη όχι μόνο κατά το στάδιο της παραγωγής αλλά και της μεταπαραγωγής.

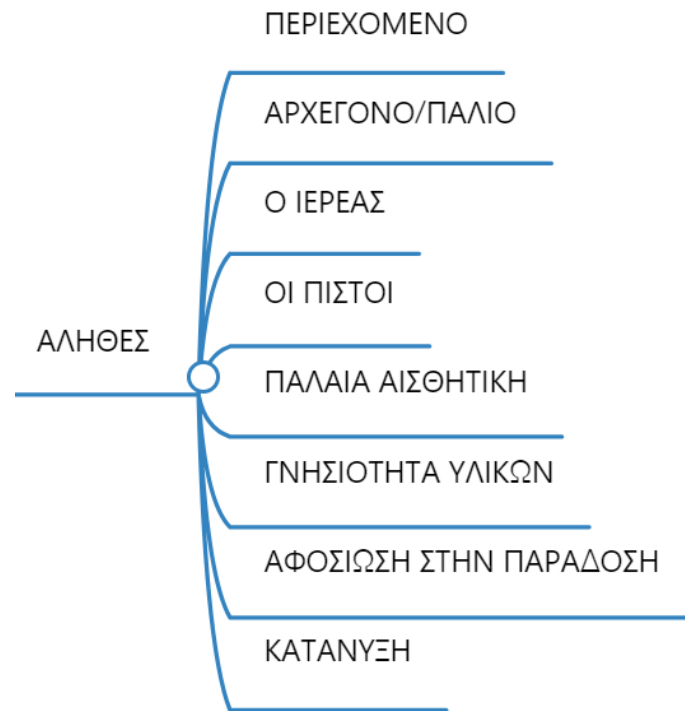
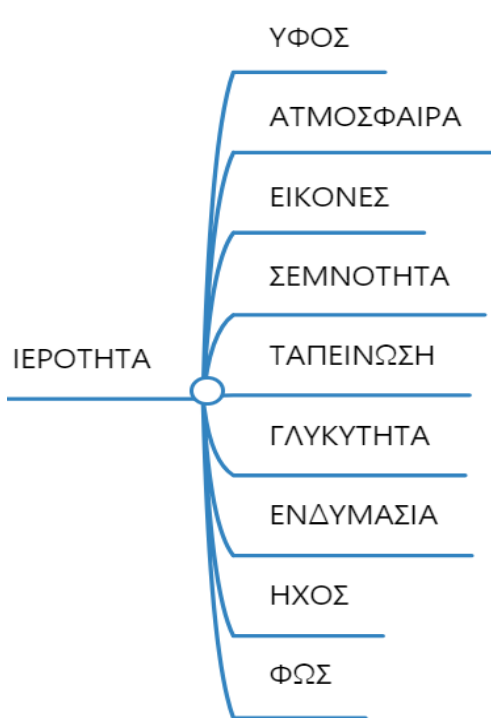
Τί θέλουμε να αποδώσουμε;

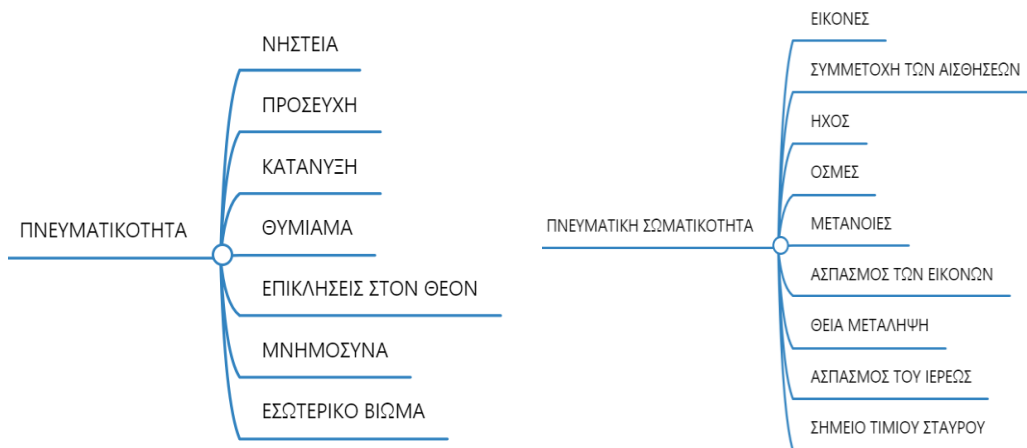
Τί θέλουμε να αποτυπώσουμε;

ΠΡΑΚΤΙΚΟ/ΕΦΙΚΤΟ

ΑΙΣΘΗΤΙΚΟ

ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΟ/ΘΕΟΛΟΓΙΚΟ (βλέπε επόμενα slides)









■ Για να είναι εφικτή η βιντεογράφιση βάσει του εφικτού, του αισθητικού αλλά και του **θεολογικού στοιχείου**, επιλέχθηκαν τα κοινά «στοιχεία» (από αυτά που παρουσιάζονται στα προηγούμενα slides) στα οποία θα δίνεται έμφαση κατά τα γυρίσματα & την μεταπαραγωγή για όλα τα δρώμενα Άυλης:

- *Ιερότητα (εικόνες, σεμνότητα, γλυκύτητα, ενδυμασία)*
- *Αληθές (αφοσίωση στην παράδοση και κατάνυξη)*
- *Πνευματικότητα (προσευχή, θυμίαμα, εσωτερικό βίωμα)*
- *Πνευματική Σωματικότητα (εικόνες, σημείο τιμίου σταυρού, ήχος)*
- *Κάλλος (ίλαρο φως)*
- *Θεραπευτική Δύναμις (ευχές)*

■ Τα στοιχεία αυτά σημειώνονται στο σενάριο γυρισμάτων για κάθε δρώμενο.

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



4.Οδηγός για Σενάριο Γυρισμάτων & ΠΛΑΝΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Κωνσταντίνα Μουλλωτού

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΤΠΑ) και Εθνικούς πόρους της Ελλάδας και της Κύπρου

Τι είναι το σενάριο γυρισμάτων

- Κωδικοποιημένη επεξεργασία του θέματος πριν το γύρισμα
- Το χαρτί-οδηγός για πλάνα την ώρα της κινηματογράφησης
- Το ψαροκόκκαλο της ιστορίας (όχι ανεπτυγμένη ιστορία αλλά αφορά τους χαρακτήρες, χωρόχρονο, εξέλιξη πλοκής και φινάλε)
- Χωρισμένο σε ενότητες
- Βασίζεται στο πρόχειρο σενάριο αφήγησης
- Πάνω στο σενάριο των γυρισμάτων στηρίζεται το σενάριο του μοντάζ
- Ένα καλογραμμένο σενάριο εξοικονομεί χρόνο κατά την παραγωγή και μεταπαραγωγή (ιδιαίτερα στο μοντάζ)

Για να είναι επιτυχημένο το σενάριο:

- Το σενάριο χωρίζεται σε σκηνές (Όργανο συλλογής για κάθε σκηνή και Τοποθεσία κάθε σκηνής)
- Χρονοδιάγραμμα (πότε βιντεοσκοπείται κάθε σκηνή)

- Το «περίγραμμα» του σεναρίου: Θέμα και μήνυμα ντοκιμαντέρ - απλό και σαφές (οδηγός που βοηθά όσους αναμειγνύονται στην παραγωγή, ενώ μας βοηθά επίσης να καθορίσουμε την προσέγγιση και την λογική του ντοκιμαντέρ).
- Ανάπτυξη Ιδεών: ποια είναι η εστίαση του ντοκιμαντέρ, εκτίμηση ως προς το ποια είναι τα σημεία κατά τη διάρκεια του δρώμενου στα οποία αξίζει να δοθεί έμφαση.
- Το περιεχόμενο (φιλοσοφικό/θεολογικό) των γυρισμάτων/λήψεων: τι θέλουμε να αποδώσουμε μέσα από τις λήψεις μας (βλέπε σχετικό power point με τίτλο Περιεχόμενο Κινηματογράφησης).
- Το σενάριο των γυρισμάτων/λήψεων (πώς η βασική ιδέα μπορεί να υλοποιηθεί πρακτικά): ποιες λήψεις θα γίνουν κατά τη διάρκεια του δρώμενου - σκηνή έναρξης, περιγραφή των υπόλοιπων οπτικών σκηνών, ολοκλήρωση (να έχουμε υπόψη ότι μπορεί να γίνουν και λήψεις εκτός σεναρίου αν κριθεί τη δεδομένη στιγμή ότι κάποιο πλάνο θα ήταν βοηθητικό για το τελικό βίντεο).
- Συγκεκριμενοποίηση ως προς το πώς θα επιτευχθεί η κάθε λήψη, με ποιο μέσο και ποιοι οι ρόλοι του καθενός από την Ομάδα. Στις περιπτώσεις που θα χρησιμοποιηθεί drone είναι σημαντικό να κατανοήσουμε σε ποια χρονική στιγμή θα λάβει χώρα το κομμάτι του δρώμενου που θέλουμε να αποτυπώσουμε ώστε η ομάδα να έχει χρόνο να προετοιμαστεί για την πτήση. Επίσης πρέπει να προκαθοριστεί η διάρκεια της πτήσης.



- Μέσο καταγραφής (σημειώνεται με **κίτρινο χρώμα** στο σενάριο γυρισμάτων)
- Κινήσεις κινητής κάμερας: κίνηση προς τα πίσω ή προς τα εμπρός, προς τα πάνω ή προς τα κάτω, προς αριστερά & δεξιά (σημειώνονται με **γκρίζο χρώμα** στο σενάριο γυρισμάτων)
- Λήψεις κάμερας: Πολύ γενική λήψη (κυρίως σε εξωτερικό χώρο), Γενική λήψη (μακρινή λήψη, καλύπτει το μεγαλύτερο μέρος του σκηνικού), Μέση λήψη (εστιάζει σε ένα σημείο του ατόμου ή μιας ομάδας ή ενός αντικειμένου και καλύπτει την οθόνη- από τα γόνατα και πάνω), Κοντινή λήψη (πρόσωπο, εκφράσεις, από ώμους και πάνω), Πολύ κοντινή λήψη (μόνο ένα μικρό τμήμα του ανθρώπινου σώματος). (σημειώνονται με **γαλάζιο χρώμα** στο σενάριο γυρισμάτων)
- Γωνίες λήψεις: Υψηλή γωνία λήψης (όταν η κάμερα βρίσκεται υψηλότερα από το αντικείμενο που τραβάει) – π.χ. αν είμαστε εντός ναού λήψη από γυναικωνίτη, Χαμηλή γωνία λήψης (το αντίθετο του πρώτου), Στο ύψος του ματιού (σημειώνονται με **πράσινο χρώμα** στο σενάριο γυρισμάτων)

ΣΕΝΑΡΙΟ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ / ΑΓΙΑΣΜΟΣ ΑΓ. ΤΡΥΦΩΝΑ

- Το «περίγραμμα» του σεναρίου: *Το ντοκιμαντέρ παρουσιάζει τον Αγιασμό του Αγ. Τρύφωνος. Ο Άγιος κατέχει σπουδαίο ρόλο στην καρδιά των Κυπρίων, αφού μεγάλο μέρος του λαού είναι αγρότες και ο Άγιος είναι προστάτης των αμπελιών.*
- Ανάπτυξη Ιδεών: *Το ντοκιμαντέρ εστιάζει κυρίως στην σχέση του Αγίου με τα αμπέλια, τη λαογραφία, τα έθιμα εντός ναού και κυρίως την ευχή του Αγίου*
- Το περιεχόμενο (φιλοσοφικό/θεολογικό) των γυρισμάτων/λήψεων: *Ιερότητα (εικόνες, αειμύρια, λυχνίες, ενδυμασία), Αληθές (αφοσίωση στην παράδοση και κατανύξη), Πνευματικότητα (προσευχή, θυμίαμα, εσωτερικό βίωμα), Πνευματική Σωματικότητα (εικόνες, σημείο τιμιού σταυρού, ήχος), Κάλυψ (ύδαρ, φως), Θεραπευτική Δύναμις (ευχές).*
- Το σενάριο των γυρισμάτων/λήψεων:

Συνέντευξη: Κινητή Κάμερα - Μέση λήψη - Στο ύψος του ματιού

Με τις 2 σταθερές κάμερες κάλυψη όλου του δρόμου:

A) Κάλυψη Ψαλτών Μέση Λήψη - Στο ύψος του ματιού

B) Κάλυψη κολυμβήθρας & Ιερέως Γενική Λήψη - Υψηλή γωνία λήψης

Κινητή:

Γενικές σκηνές:

- Σκηνή 1: Είσοδος ναού με εστίαση σε τυγόν αιογραφίες Κινητή Κάμερα-Κίνηση προς τα εμπρός - Από πολύ γενική σε κοντινή λήψη - Χαμηλή γωνία λήψης & στο ύψος του ματιού
- Σκηνή 2: Λήψη όλου του κτίσματος του ναού Κινητή Κάμερα-Κίνηση από δεξιά προς αριστερά - Πολύ γενική λήψη - Χαμηλή γωνία λήψης
- Σκηνή 3: Τρούλλος εσωτερικό Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα πάνω - Γενική Λήψη- Χαμηλή γωνία λήψης
- Σκηνή 4: Πιστοί προσκυνούν το εικονοστάσι Κινητή Κάμερα Κίνηση από δεξιά προς αριστερά - Γενική Λήψη - Στο ύψος του ματιού
- Σκηνή 5: Αναμμα κεριών Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα εμπρός - Κοντινή λήψη - Στο ύψος του ματιού
- Σκηνή 6: Πόρτα με παράθυρο και με φως Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα εμπρός - Κοντινή λήψη - Χαμηλή γωνία λήψης
- Σκηνή 7: Ανοίγει η ωραία πύλη Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα εμπρός - Μέση Κοντινή λήψη - Στο ύψος του ματιού

- Σκηνή 8: Ομιλός Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα εμπρός - Μέση, Κοντινή λήψη- Στο ύψος του ματιού
- Σκηνή 9: Εικόνα αγίου Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα εμπρός - Μέση λήψη - Στο ύψος του ματιού
- Σκηνή 10: Ομιλία ιερέως Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα εμπρός - Μέση λήψη - Στο ύψος του ματιού

Υπόλοιπες σκηνές:

- Σκηνή 11: Αρτοκλασία & Κόλλυβα & λαχανικά (αν υπάρχουν) Κινητή Κάμερα Κίνηση προς τα εμπρός - Γενική Λήψη - Στο ύψος του ματιού
- Σκηνή 12: Αγιασμός & Ευχή Αγίου Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα εμπρός - Μέση, Κοντινή & Γενική λήψη- Στο ύψος του ματιού
- Σκηνή 13: Οι πιστοί παίρνουν αγιασμό Κινητή Κάμερα - Κίνηση οριζόντια - Γενική & Μέση λήψη- Στο ύψος του ματιού
- Σκηνή 14: Απόλυσις Κινητή Κάμερα - Κίνηση προς τα εμπρός - Μέση, Κοντινή λήψη- υψηλή γωνία λήψης
- Σκηνή 15: Κλείσιμο πόρτας Κινητή Κάμερα- Κίνηση προς τα πίσω - Από Κοντινή σε πολύ Γενική λήψη - Στο ύψος του ματιού

Σημειώσεις:

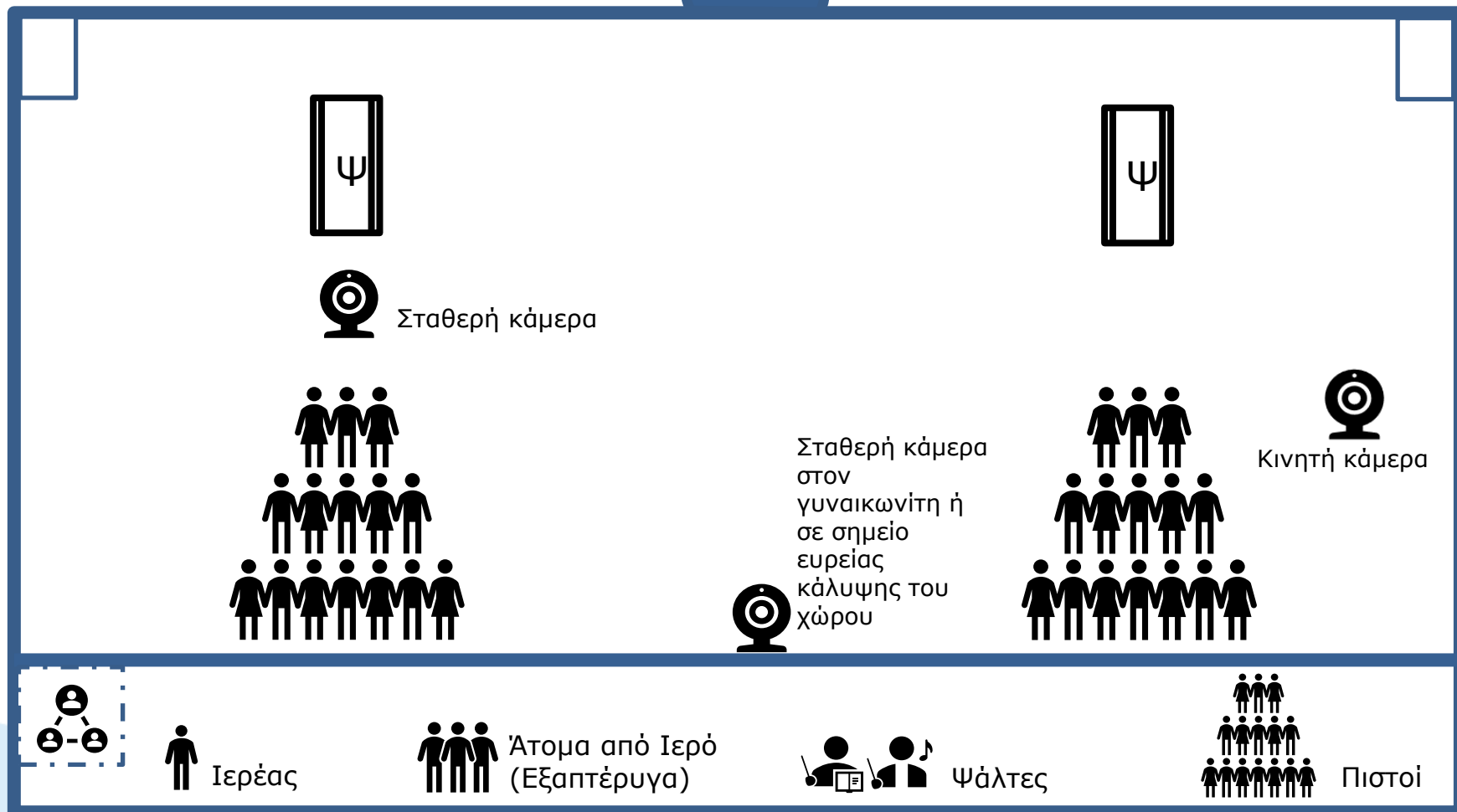
1. Εκτός από τις παραπάνω σκηνές να βιντεοσκοπηθούν και τα σημεία του κειμένου της ακολουθίας που έχουν επιλεγεί & σημειώνονται στο κείμενο.
2. Μετά το κοινωνικό να βιντεοσκοπο συνάξει.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ

- Μέσο καταγραφής (σημειώνεται με κίτρινο χρώμα στο σενάριο γυρισμάτων)
- Κινήσεις κινητής κάμερας: κίνηση προς τα πίσω ή προς τα εμπρός, προς τα πάνω ή προς τα κάτω, προς αριστερά & δεξιά (σημειώνονται με γκριζο χρώμα στο σενάριο γυρισμάτων)
- Λήψεις κάμερας: Πολύ γενική λήψη (κυρίως σε εξωτερικό χώρο), Γενική λήψη (μακρινή λήψη, καλύπτει το μεγαλύτερο μέρος του σκηνικού), Μέση λήψη (εστιάζει σε ένα σημείο του ατόμου ή μιας ομάδας ή ενός αντικειμένου και καλύπτει την οθόνη- από τα γόνατα και πάνω), Κοντινή λήψη (πρόσωπο, εκφράσεις, από άμους και πάνω), Πολύ κοντινή λήψη (μόνο ένα μικρό τμήμα του ανθρώπινου σώματος) (σημειώνονται με γαλάζιο χρώμα στο σενάριο γυρισμάτων)
- Γωνίες λήψεων: Υψηλή γωνία λήψης (όταν η κάμερα βρίσκεται υψηλότερα από το αντικείμενο που τραβάει) - π.χ. αν είμαστε εντός ναού λήψη από γυνακωνίτη, Χαμηλή γωνία λήψης (το αντίθετο του πρώτου), Στο ύψος του ματιού (σημειώνονται με πράσινο χρώμα στο σενάριο γυρισμάτων)

Σημειώσεις: Είναι εξαιρετικά σημαντικό μαζί με το σενάριο γυρισμάτων να έχουμε και το κείμενο της εκάστοτε Ακολουθίας όπου εφαρμόζεται για να ξέρουμε ανά πάσα στιγμή πότε ακολουθεί και τι.

- Λήψη εισόδου ναού με εστίαση σε τυχόν αγιογραφίες
- Λήψη όλου του κτίσματος του ναού
- Τρούλλος εσωτερικό
- Θυμιατός
- Κεριά
- Ιερή Εικόνα σχετική με το δρώμενο
- Πιστοί προσκυνούν
- Ανοίγει η Ωραία Πύλη
- Ομιλία ιερέος
- Τοιχογραφίες
- Πόρτα με παράθυρο και φως
- Κλείνει η πόρτα του ναού



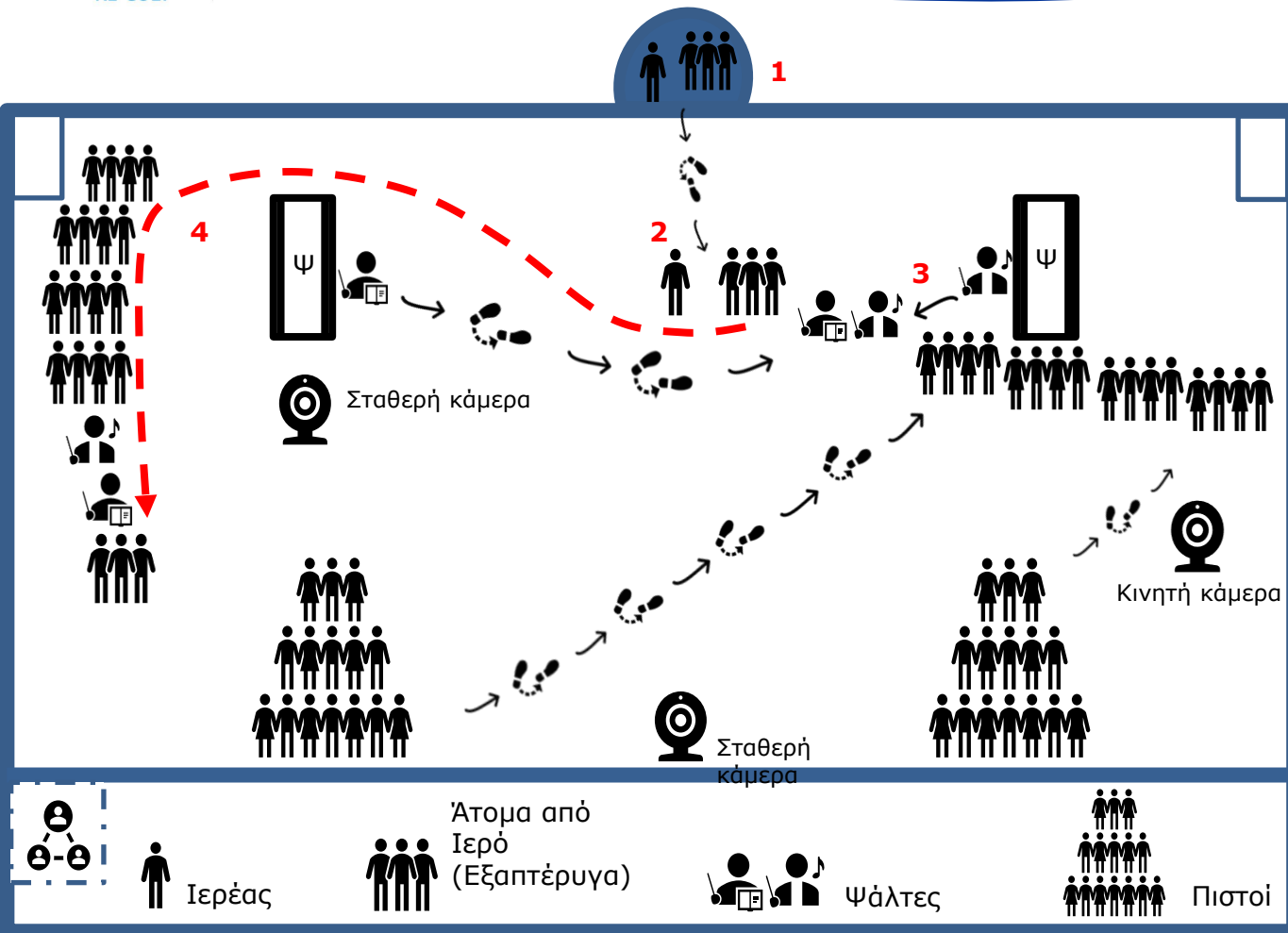


Σημεία στα οποία θα δίδεται
έμφαση:

- Έναρξη δρώμενου/Από που βγαίνει ο ιερέας κατά το κύριο μέρος του δρώμενου
- Πορεία Ιερέως
- Κινήσεις/ή και Λόγος Ιερέως
- Πορεία/Κίνηση ιεροπαίδων
- Κινήσεις/Λόγος Ψαλτών
- Κινήσεις Πιστών
- Κινήσεις/Λόγος που υποδηλώνουν την ολοκλήρωση του δρώμενου

Ακολουθεί παράδειγμα





- Ο ιερέας στέκεται στην Ωραία Πύλη και ζητά Συγγνώμη. Ακολουθεί η Απόλυσις.
- Πορεία Ιερέως σε σημείο μπροστά από Ωραία Πύλη.
- Καλεί τους άλλους ιερείς, ψάλτες και πιστούς και ασπάζονται τη χείρα του.
- Το εκκλησίασμα αποχωρεί αφού αλληλοασπαστούν & αλληλοσυγχωρεθούν μεταξύ τους.

- Thode B. & Thode T. Ο κόσμος της τεχνολογίας 4. Σχεδιασμός και Παραγωγή Προγράμματος για Ραδιόφωνο, Βίντεο, Τηλεόραση. Εκδοτικός «Όμιλος ΙΩΝ», Μακεδονικές εκδόσεις
- Βαλούκος Σ., 2002, Το σενάριο: Η δομή και η τεχνική συγγραφής του, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

5.Οδηγός για Τεχνικά Ζητήματα Κινηματογράφησης

Κωνσταντίνα Μουλλωτού

Αρχαιολόγος

Εργαστήριο Ψηφιοποίησης Αρχαιοτήτων Ι..Α.Κ.

- Βιντεογράφιση με GoPro:
 - Με τις δύο σταθερές κάμερες βιντεογράφιση καθ' όλη τη διάρκεια του δρώμενου προς αποφυγήν πιθανής απώλειας σημαντικών πληροφοριών.
 - Με την κινητή κάμερα γίνεται στοχευμένη βιντεογράφιση βάσει του σεναρίου γυρισμάτων (σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να είναι και αυτή σταθερή).
 - Σημαντική σημείωση: Να αποφεύγονται όπου είναι δυνατόν τα κοντινά σε πρόσωπα και να προτιμώνται οι λήψεις από την πλάτη.
 - Λήψη σημειώσεων κατά τη διάρκεια του δρώμενου (σημαντικό για το στάδιο της μεταπαραγωγής)
- Βιντεογράφιση με Drone: Στις περιπτώσεις που θα χρειαστεί η χρήση drone, η πτήση θα γίνεται κατά τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή που έχει προκαθοριστεί.

- Καθορισμός βοηθών για την επιτήρηση των σταθερών καμερών
- Προσοχή στο φόντο κατά την βιντεογράφιση
- Προσοχή στις συνθήκες φωτισμού/ Αποφυγή καμένων σημείων (υπερβολικά φωτεινό φόντο)
- Αποφυγή ζουμ
- Αποφυγή γρήγορων κινήσεων
- Οι χαρακτήρες να αδειάζουν το κάδρο στο τέλος μιας δράσης (αν είναι εφικτό)
- Σε εμφανή σημεία οι προειδοποιητικές ταμπέλες βιντεογράφισης (στην είσοδο και κοντά στον εξοπλισμό) (για τα δρώμενα που υπάρχει κόσμος)
- Ο ήχος της GoPro είναι σαφώς πολύ καλός. Ωστόσο για ακόμη καλύτερο αποτέλεσμα με την κινητή κάμερα -> χρήση του media mod.

▪ Video frames (4k)

1. 4k 24 frames -> cinematic look (ασταθές όταν έχει πολύ φως)
2. 4k 30 frames -> less cinematic but smoother
3. 4k 60 frames -> ιδανικό για slow-motion αλλά το hypersmooth stabilization δεν είναι available ούτε το field of view Linear και γράφει σε HEVC.

▪ Modes:

1. Linear (όχι παραμόρφωση)
2. Wide (ελαφριές παραμορφώσεις)
3. Superview (υπερευρυγώνιο)

▪ Hypersmooth 2.0

1. Χωρίς σταθεροποίηση (αν είναι σταθερή η κάμερα και θέλω να αξιοποιήσω μπαταρία)
2. Σταθεροποίηση On (πολύ σταθερό)
3. High (κόβει 10% από το κάδρο μας)
4. Bust (κόβει 20-30%)

▪ Time-lapse & Timewarp settings

1. Timewarp (όταν κινείται η κάμερα)
2. Timelapse (σε τριπόδι, για τοπία)
3. Night lapse (για νύχτα σε τριπόδι)

■ Photo output

1. Standard (jpeg)
2. HDR (more detailed – προσοχή πρέπει να είναι πολύ σταθερή η κάμερα)
3. Superphoto (αυτόματα effects)
4. Raw (πιο λεπτομερείς φωτο αλλά χρειάζεται συγκεκριμένα software για το editing)

■ Photo mode

1. Photo (for a single photo)
2. Liveburst (90 photo in 3 seconds -> για γρήγορες σκηνές, αποθηκεύεται και σαν clip)
3. Burst (several photo in a row)
4. Night (low light condition)

- **ISO** (ρυθμίζει το πως αντιδρά η κάμερα στο φως, όσο πιο ψηλό είναι τόσο πιο φωτεινή η εικόνα και περισσότερο noise)-> άρα με υψηλό ISO κακή νυχτερινή λήψη
- **Zoom** -> δεν είναι available σε 4K
- Η ρύθμιση **ev comp** να είναι - 0.5 για να μην γίνεται overexposing σε πολύ φωτεινά πλάνα
- **White balance** -> Στο auto (είναι πολύ καλό της GoPro)
- **Sharpness** -> όταν είναι high χάνεται το cinematic look. Καλύτερα να είναι low και στην επεξεργασία παραθέτω sharpness ή medium αν δε θέλεις να το κάνεις στη μεταπαραγωγή).
- Slo-mo -> καλύτερο αποτέλεσμα σε 2.7K, 120 frames
- **ISO** (ρυθμίζει το πως αντιδρά η κάμερα στο φως, όσο πιο ψηλό είναι τόσο πιο φωτεινή η εικόνα και περισσότερο noise)-> άρα με υψηλό ISO κακή νυχτερινή λήψη
- **Zoom** -> δεν είναι available σε 4K
- Η ρύθμιση **ev comp** να είναι - 0.5 για να μην γίνεται overexposing σε πολύ φωτεινά πλάνα
- **White balance** -> Στο auto (είναι πολύ καλό της GoPro)
- **Sharpness** -> όταν είναι high χάνεται το cinematic look. Καλύτερα να είναι low και στην επεξεργασία παραθέτω sharpness ή medium αν δε θέλεις να το κάνεις στη μεταπαραγωγή).
- Slo-mo -> καλύτερο αποτέλεσμα σε 2.7K, 120 frames

- Labels στις κάμερες (Cam1, 2, 3)
- Ενώνω τις κάμερες με το κινητό τηλέφωνο (μέσω του GoPro app) κυρίως για προεπισκόπηση (προαιρετικά)
- Basic Preferences:
 - Screen lock on (προαιρετικά)
 - Orientation (locked για τις σταθερές κάμερες και all για την κινητή)
 - Grid (on για την κινητή και off για τις άλλες 2) (προαιρετικά)
 - Video compression H.264 + HEVC
- Επιλέγω από τα pre-sets και στις 3 κάμερες (βλέπε επόμενο slide)
- Το hypersmooth στις σταθερές κάμερες να είναι στο on (δεν χρειάζεται το high και εξοικονομείται έτσι και μπαταρία)
- Εκκίνηση βιντεογράφησης (επανέλεγχος των τιμών ISO πριν ξεκινήσει η εγγραφή βίντεο σημαντικό ανάλογα με τον εκάστοτε φωτισμό)

- Δύο βασικά presets:

- 1) Outdoor preset (για δρώμενα σε εξωτερικό χώρο/φυσικό φως)
- 2) Indoor (για εσωτερικούς χώρους & χαμηλό φωτισμό)

1 ώρα μπαταρία & 2μιση ώρες η memory card με τις πιο πάνω ρυθμίσεις

Σημαντικό πρόβλημα: overheating

- Indoor 4k/24
 - Linear
 - Hypersmooth high
 - Bit rate high
 - Shutter auto
 - Ev comp -0.5
 - White balance auto
 - Iso 100 – 400
 - Sharpness medium
 - Mics stereo
- Outdoor 4k/24
 - Linear
 - Hypersmooth high
 - Bit rate high
 - Shutter auto
 - Ev comp -0.5
 - White balance auto
 - Iso 100 – 200
 - Sharpness medium
 - Mics front

- Zoom in- Zoom out (να αποφεύγεται)
- Dolly in-Dolly out (κίνηση προς τα πίσω ή προς τα εμπρός)
- Tilt up-Tilt down (κίνηση προς τα πάνω ή προς τα κάτω)
- Follow left-follow right
- Pan right-pan left (πανοραμική καταγραφή)

- Επί τόπου (σε τρίποδο)
- Κίνηση στο χώρο

- Πιο συνηθισμένες λήψεις:
 - Πολύ γενική λήψη (κυρίως σε εξωτερικό χώρο)
 - Γενική λήψη (μακρινή λήψη, καλύπτει το μεγαλύτερο μέρος του σκηνικού)
 - Μέση λήψη (εστιάζει σε ένα σημείο του ατόμου ή μιας ομάδας ή ενός αντικειμένου και καλύπτει την οθόνη- από τα γόνατα και πάνω)
 - Κοντινή λήψη (πρόσωπο, εκφράσεις, από ώμους και πάνω)
 - Πολύ κοντινή λήψη (μόνο ένα μικρό τμήμα του ανθρώπινου σώματος)

- Υψηλή γωνία λήψης (όταν η κάμερα βρίσκεται υψηλότερα από το αντικείμενο που τραβάει) – π.χ. αν είμαστε εντός ναού λήψη από γυναικωνίτη
- Χαμηλή γωνία λήψης (το αντίθετο του πρώτου)
- Στο ύψος του ματιού

Μετά τη βιντεογράφιση

- Βεβαίωση ότι έχουμε πακετάρει όλο τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε στο πεδίο.
- Αποθήκευση στον υπολογιστή
- Το υλικό αντιγράφεται και σε άλλο σκληρό δίσκο, για ασφάλεια (back up)



- Γράφοντας για την Τηλεόραση και το Ράδιο-Robert L.Hilliard, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Πραγματεία για το μοντάζ-Τάκης Δαυλόπουλος-Έκδοση εταιρείας Ελλήνων Σκηνοθετών, Αθήνα 1985.
- Παραγωγή Βίντεο-Βασικές αρχές &Τεχνικές, Herbert Zettl, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Πως γράφεται το Σενάριο-Θανάσης Σκρούμπελος, Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ», Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», 1996, Εισαγωγή στη Θεωρία του μοντάζ-Ντεκουπάζ, Μάριος Ρετσίλας
- Τηλεόραση, Τέχνη & Τεχνική- Jeremy G. Butler, Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



6.Οδηγός για Αφήγηση Κωνσταντίνα Μουλλωτού-Αρχαιολόγος

- Γρήγορη έκθεση πληροφοριών
- Κάλυψη αφηγηματικών κενών (όταν κάτι αξίζει να ειπωθεί αλλά δεν έχουμε πλάνο)
- Ερμηνεία και εμπλουτισμός εικόνας
- Ντοκιμαντερίστρια και θεωρητικός Εύα Στεφανή: «ο αφηγητής με ύφος άλλοτε διδακτικό, άλλοτε επεξηγηματικό, άλλοτε ποιητικίζον, σπανίως ουδέτερο και ακόμη σπανιότερα παιγνιώδες, μας καθοδηγεί όσον αφορά τον τρόπο με τον οποίο θα ερμηνεύσουμε τις εικόνες»
- Εστίαση βλέμματος



- Γράφεται πρώτα σε πρόχειρο κείμενο
- Βάσει βιβλιογραφίας αλλά και συνεντεύξεων (Ιδιαίτερη προσοχή, οι πληροφορίες που θα παρθούν από συνέντευξη να διασταυρωθούν).
- Συνήθως γράφεται από τα πρώτα στάδια (κατά την ανάπτυξη του σεναρίου), ενώ γίνονται συνεχώς αλλαγές ιδιαίτερα μετά τη συνέντευξη **μέχρι και το τέλος του μοντάζ** με βάσει τα πλάνα πάντα (μετά από πολλές δοκιμές)
- Χωρίζεται σε ενότητες (ανάλογα με το θέμα κάθε «σκηνής»)
- Μοντάζ και αφήγηση: Απαραίτητο να συμβαδίζουν οπότε είναι καλό την ώρα του μοντάζ στο κείμενο της αφήγησης, στην αρχή κάθε θεματικής ενότητας να σημειώνεται σε ποιες σκηνές του μοντάζ αντιστοιχεί (π.χ. Σκηνές 1-5).
- Βασικό Περιεχόμενο: Βασική αρχή δημοσιογραφίας-> Δυνατός πρόλογος και εν συνέχεια απάντηση στα 5 βασικά ερωτήματα ποιος, τι, που, πότε, γιατί
- Για την Άυλη ο πρόλογος να εισάγει το θεατή πολύ γρήγορα στο θέμα του ντοκιμαντέρ. Θα ήταν καλό η αφήγηση να ξεκινά με μια χαρακτηριστική φράση από πατερικά κείμενα ή την ομιλία του ιερέος ή το κείμενο της εκάστοτε Ακολουθίας κλπ.
- Τέλος αφήγησης να έχει βαθύ νόημα

ΜΟΡΦΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΑΥΛΗ

- Σε 'γ πρόσωπο -> πιο συνηθισμένη μορφή της προφορικής αφήγησης και προτιμάται σε ντοκιμαντέρ που στοχεύουν στο να πληροφορήσουν, να εκπαιδεύσουν ή να τεκμηριώσουν ένα θέμα π.χ. επιστημονικό.
- Όπου χρειάζεται και ά πληθυντικού.



- Απλότητα λόγου:
 - Απευθύνεται όχι μόνο σε ειδικό κοινό αλλά και σε ευρύ (ηλικία, μόρφωση)
 - Ευκολία πρόσληψης (σύντομες, εύληπτες προτάσεις)
 - Το λόγιο ύφος στις μέρες μας αποφεύγεται ως δυσνόητο, απόσταση ανάμεσα στον θεατή και τον «ανώτερο» αφηγητή -> αποθαρρύνει μεγάλο μέρος του κοινού.
- Αμεσότητα:
 - Χρήση ενεστώτα
 - Προσδιορισμοί όπως «εδώ», «τώρα», «σε λίγη ώρα»
 - Ενεργητική φωνή (να είναι ξεκάθαρο το υποκείμενο της πράξης)
- Εκφραστική Λιτότητα:
 - όχι καταϊγισμός λόγου
 - Πληροφόρηση με οικονομία/Σε διάσπαρτα σημεία της ταινίας
 - Παύσεις
 - Πρακτικός κανόνας για την ελληνική γλώσσα -> σε ένα λεπτό εικόνων αντιστοιχούν περίπου εκατό λέξεις
 - Αποφυγή επιθετικών προσδιορισμών

- Όταν το κείμενο είναι έτοιμο (αφού γίνουν και οι τελευταίες αλλαγές με βάση το σενάριο του μοντάζ), τυπώνεται για να το χρησιμοποιήσει ο εκφωνητής
- Ηχογράφηση & Ενσωμάτωσή του στο ντοκιμαντέρ σε συσχετισμό με τα πλάνα
- Απαραίτητες οι παύσεις για να παρεμβάλλονται και φυσικοί ήχοι.
- VideoStudio Ulltimate 2020, Record/Capture option, Voice-over, Start

- Στάθη Ε. & Σκοπετέας Γ. (2009). Ντοκιμαντέρ μια άλλη πραγματικότητα. Αιγόκερως.
- Hilliard R., Γράφοντας για την Τηλεόραση και το Ράδιο-Robert. Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Zettl H. Τηλεοπτική παραγωγή 2. Άνθρωπος, Τεχνική διαδικασία. Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος ΙΩΝ»
- Rabiger, Michael. 1987. *Directing the Documentary*. Boston: Focal.
- Στεφανή, Εύα. 2007. *Δέκα κείμενα για το ντοκιμαντέρ*. Αθήνα: Πατάκης.

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



7.Οδηγός για σενάριο μοντάζ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΜΟΥΛΩΤΟΥ-ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΟΣ



- Η δομή του μοντάζ καθορίζεται από το θέμα της κάθε ταινίας, αναλογά με την ιστορία που θέλει να πει και το τι θέλει να διδάξει.
- Το σενάριο του μοντάζ βασίζεται στο σενάριο των γυρισμάτων το οποίο με τη σειρά του βασίζεται στην αφηγηματική δομή
- Ωστόσο έχουμε υπόψη ότι η βιντεοσκόπηση μπορεί να μας ωθήσει να μεταβάλουμε πολλές από τις αρχικές ιδέες, εφόσον όσα σχεδιάστηκαν μπορεί να μη λειτουργήσουν, ενώ μπορεί να προκύψουν νέες δυνατότητες κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων.
- Βάσει του σεναρίου γυρισμάτων και της προεπισκόπησης όλων των πλάνων που λήφθηκαν γίνεται η επιλογή & καταγραφή των ωφέλιμων σκηνών από το σύνολο του γυρισμένου υλικού



- Η τελική δομή ωστόσο του σεναρίου του μοντάζ διαμορφώνεται κατά το μοντάζ σε συνάφεια πάντα με την αφήγηση.
- Υπάρχουν κάποια βασικά στοιχεία στη δομή (βλέπε και power point *Δομή interface*):
 - Αρχή ντοκιμαντέρ (Πλάνο με Τίτλο & άλλα Πλάνα Εισαγωγής – που, πως, γιατί)
 - Μέση ντοκιμαντέρ (Πλάνα που περιλαμβάνουν την κύρια υπόθεση και επεξηγούν την κύρια ιδέα)
 - Τέλος ντοκιμαντέρ (πλάνα που συνδέουν όλα τα στοιχεία-περίληψη)
 - Συντελεστές-Χορηγοί
 - Επικοινωνία

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

ΣΕΝΑΡΙΟ ΜΟΝΤΑΖ-ΚΟΛΛΥΒΑ

ΣΚΗΝΗ 1: ΕΤΟΙΜΑ ΚΟΛΛΥΒΑ
ΣΚΗΝΗ 2: Η ΜΟΝΑΧΗ ΑΝΑΚΑΤΕΥΕΙ
ΣΚΗΝΗ 3: ΕΙΣΟΔΟΣ
ΣΚΗΝΗ 4: ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΑΥΛΗ (BACKGROUND VIDEO)
ΣΚΗΝΗ 5: ΚΕΝΤΗΤΗΡΙΟ overlay
ΣΚΗΝΗ 6: ΕΚΘΕΤΗΡΙΟ overlay
ΣΚΗΝΗ 7: ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΑΥΛΗ 2 (BACKGROUND VIDEO)
ΣΚΗΝΗ 8: ΕΛΙΕΣ overlay
ΣΚΗΝΗ 9: ΜΑΖΕΜΑ ΕΛΙΩΝ overlay
ΣΚΗΝΗ 10: ΒΟΤΑΝΑ overlay
ΣΚΗΝΗ 11: ΑΠΟΞΗΡΑΝΤΗΡΙΟ overlay
ΣΚΗΝΗ 12: ΦΥΤΙΛΑΚΙΑ overlay
ΣΚΗΝΗ 13: ΥΛΙΚΑ
ΣΚΗΝΗ 14: ΤΕΛΕΙΩΜΕΝΑ ΚΟΛΛΥΒΑ
ΣΚΗΝΗ 15: ΠΙΣΩ ΑΥΛΗ
ΣΚΗΝΗ 16: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΓΙΑ ΘΑΥΜΑ_01 overlay
ΣΚΗΝΗ 17: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΓΙΑ ΘΑΥΜΑ_02 overlay
ΣΚΗΝΗ 18: ΑΝΑΚΑΤΕΜΑ
ΣΚΗΝΗ 19: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ: ΕΟΡΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΥΒΑ overlay
ΣΚΗΝΗ 20: ΠΙΣΩ ΑΥΛΗ
ΣΚΗΝΗ 21: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ: ΔΙΑΦΟΡΑ ΔΙΣΚΟΥ ΕΟΡΤΗΣ ΜΕ ΜΝΗΜΟΣΥΝΟΥ overlay
ΣΚΗΝΗ 22: ΣΙΤΑΡΙ ΣΤΗΝ ΛΕΚΑΝΗ
ΣΚΗΝΗ 23: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΟΕΡΓΑΣΙΑ
ΣΚΗΝΗ 24: ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΣΙΤΑΡΙΟΥ
ΣΚΗΝΗ 25: ΡΟΔΙ
ΣΚΗΝΗ 26: ΣΤΑΦΙΔΕΣ
ΣΚΗΝΗ 27: ΑΜΥΓΔΑΛΑ

ΣΚΗΝΗ 28: ΣΟΥΣΑΜΙ
ΣΚΗΝΗ 29: ΑΝΑΚΑΤΕΜΑ
ΣΚΗΝΗ 30: ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ
ΣΚΗΝΗ 31: ΣΤΡΩΣΙΜΟ
ΣΚΗΝΗ 32: ΟΜΑΛΟΠΟΙΗΣΗ
ΣΚΗΝΗ 33: ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΙΤΑΡΙ
ΣΚΗΝΗ 34: ΚΟΥΔΑΜΕΣ
ΣΚΗΝΗ 35: ΚΑΠΙΡΑ
ΣΚΗΝΗ 36: ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΙΤΑΡΙ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ
ΣΚΗΝΗ 37: ΟΜΑΛΟΠΟΙΗΣΗ
ΣΚΗΝΗ 38: ΣΧΗΜΑ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΣΚΗΝΗ 39: ΣΟΥΣΑΜΙ
ΣΚΗΝΗ 40: ΟΜΑΛΟΠΟΙΗΣΗ
ΣΚΗΝΗ 41: ΤΕΛΕΙΟΠΟΙΗΣΗ
ΣΚΗΝΗ 42: ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ
ΣΚΗΝΗ 43: ΣΤΑΦΙΔΕΣ
ΣΚΗΝΗ 44: ΚΕΝΤΡΟ ΣΤΑΥΡΟΥ
ΣΚΗΝΗ 45: ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΣΤΟΛΙΣΜΑ
ΣΚΗΝΗ 46: ΤΕΛΟΣ ΚΟΛΛΥΒΑ
ΣΚΗΝΗ 47: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΣ ΑΝΑΣΤΑΣΗ-ΗΧΟΣ overlay
ΣΚΗΝΗ 48: ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΣ ΕΝΑΣ ΚΟΚΚΟΣ ΓΙΑ ΚΑΥΕ ΨΥΧΗ-ΗΧΟΣ overlay
ΣΚΗΝΗ 49: ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ
ΣΚΗΝΗ 50: ΚΟΛΛΥΒΑ ΚΗΔΕΙΑΣ-ΜΟΝΟ ΗΧΟΣ
ΣΚΗΝΗ 51: ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΠΡΟΣ ΕΣΩΤ. ΑΥΛΗ
ΣΚΗΝΗ 52: ΕΞΩΠΟΡΤΑ
ΣΚΗΝΗ 53: ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΠΟΡΤΑΣ
ΣΚΗΝΗ 54: ΑΝΑΧΩΡΗΣΗ

- Zettl H. Παραγωγή βίντεο-Βασικές Αρχές & Τεχνικές, Herbert. Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Thode B. & Thode T. Ο κόσμος της τεχνολογίας 4. Σχεδιασμός και Παραγωγή Προγράμματος για Ραδιόφωνο, Βίντεο, Τηλεόραση. Εκδοτικός «Όμιλος ΙΩΝ», Μακεδονικές εκδόσεις

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ
ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



8.Οδηγός για Δομή Interface

Κωνσταντίνα Μουλλωτού

Αρχαιολόγος-Εργαστήριο Ψηφιοποίησης Ι.Α.Κ.

- 1) Μονή οθόνη αναπαραγωγής
- 2) Δύο οθόνες αναπαραγωγής ή και περισσότερες
 - > είτε η ίδια σκηνή από διαφορετικές γωνίες λήψης
 - > είτε ίδια σκηνή με έμφαση σε λεπτομέρειες
 - > είτε διαφορετικές σκηνές που λαμβάνουν χώρα την ίδια χρονική στιγμή
- 3) Μία οθόνη αναπαραγωγής ή και περισσότερες και μία ή περισσότερες οθόνες αποτύπωσης (για εικόνες ή επεξηγηματικό κείμενο ή κάποιο διάγραμμα κλπ.)
- 4) Μία οθόνη αποτύπωσης ή και περισσότερες

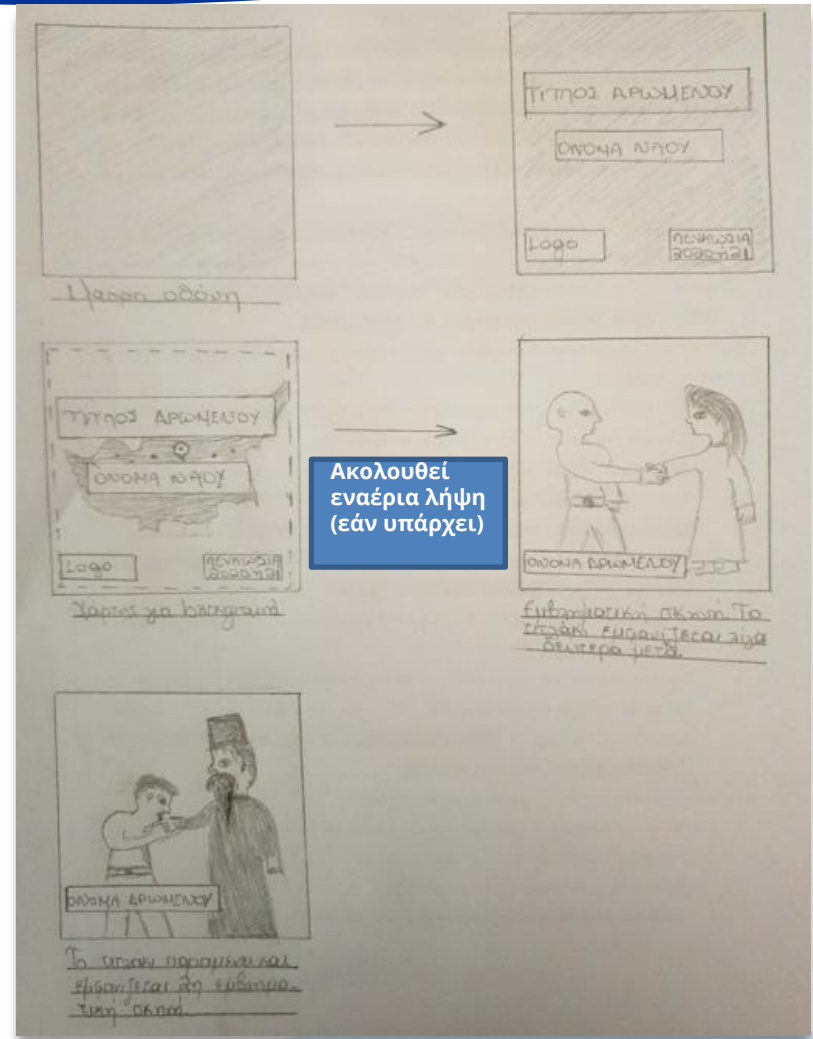
Στοιχεία που επηρεάζουν το interface:

- Ζουμ
- Split screen
- Ίδια σκηνή, διαφορετική γωνία
- Διαφορετικές, παράλληλες χρονικά σκηνές
- Τίτλοι
- Υπότιτλοι
- Άλλο text
- Γραμμές, κύκλοι κλπ.
- Timer bar
- Motion tracking
- Χάρτης
- Logo

- Πλάνα έναρξης ίδιο ακριβώς interface σε όλα τα ντοκιμαντέρ
- Πλάνα κλεισίματος ίδιο interface
- Τίτλοι (ίδιο πλαίσιο, χρώμα, γραμματοσειρά & εφέ)
- Υπότιτλοι (ίδιο στυλ, χρώμα, γραμματοσειρά & εφέ)
- Ίδια λογική στα φίλτρα & εφέ σε όλα τα ντοκιμαντέρ
 - π.χ όπου θέλουμε να δοθεί έμφαση- Slow motion
 - π.χ. όταν είναι το ίδιο θέμα αλλά άλλη σκηνή – συγκεκριμένο γρήγορο εφέ
 - π.χ. όταν αλλάζει σκηνή και είναι άλλο θέμα – άλλο πιο διακριτό εφέ

- 1) Μαύρη οθόνη για κλάσματα δευτερολέπτου
- 2) Σε λίγα δευτ. εμφανίζεται ο ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΩΜΕΝΟΥ, ΟΝΟΜΑ ΝΑΟΥ και ΛΕΥΚΩΣΙΑ 2020/21 με logo
- 3) Μετά από λίγα δευτ. εμφανίζεται ο χάρτης της Κύπρου που δείχνει την τοποθεσία της ενορίας / εισαγωγή μουσικής
- 4) Ακολουθεί στιγμιότυπο από την εναέρια λήψη (αν υπάρχει)
- 5) Ακολουθούν 2 πλάνα εμβληματικά που εισάγουν το θεατή στο θέμα (στο 1^ο πλάνο τίτλος δρώμενου & αρχίζει η αφήγηση)

***** Πλάνα έναρξης ίδιο ακριβώς interface σε όλα τα ντοκιμαντέρ**



Ακολουθεί εναέρια λήψη (εάν υπάρχει)

- Πλάνο ή πλάνα από είσοδο ναού/μονής
- Ξεκαθαρίζεται το θέμα του βίντεο (το δρώμενο) και ο τόπος διεξαγωγής του (ο ναός, μονή ή άλλο)

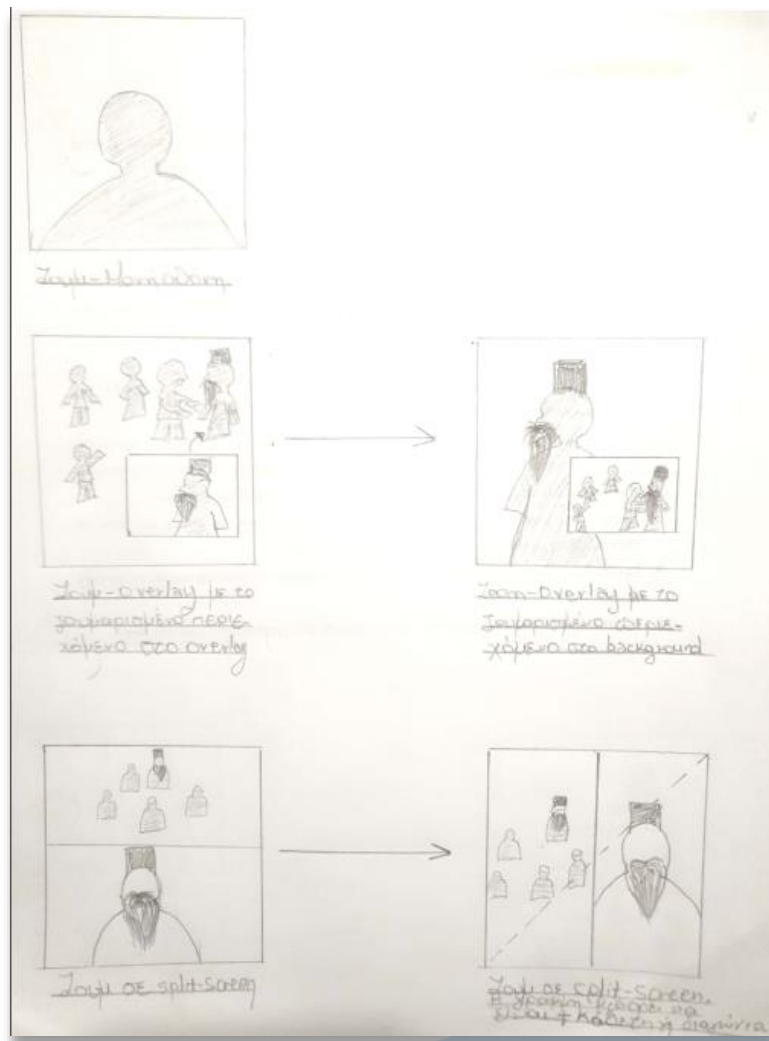
- Κύριο Σώμα -> Πλάνα ανάλογα με την εκάστοτε αφήγηση
Εναλλαγές σκηνών με σημαντικά γεγονότα του δρώμενου
- Γενικός Σχεδιασμός:
 - Μονή οθόνη αναπαραγωγής (π.χ. τα πλάνα-σφήνες, οθόνες με motion tracking, σκηνές σε ζουμ κλπ.)
 - Δύο οθόνες αναπαραγωγής ή και περισσότερες (είτε η ίδια σκηνή από διαφορετικές γωνίες λήψης, είτε ίδια σκηνή με έμφαση σε λεπτομέρειες, είτε διαφορετικές σκηνές που λαμβάνουν χώρα την ίδια χρονική στιγμή).
 - Μία οθόνη αναπαραγωγής και μία ή περισσότερες οθόνες αποτύπωσης (για εικόνες ή επεξηγηματικό κείμενο ή κάποιο διάγραμμα κλπ.)

- Ζουμ
- Split screen: Ίδια σκηνή, διαφορετική γωνία
- Split screen: Διαφορετικές, παράλληλες σκηνές
- Μπάρα χρόνου (όπου χρειάζεται)
- Motion tracking (όπου χρειάζεται)
- Interview (αν έγινε)
- Πλάνα-σφήνες
- Τίτλοι
- Υπότιτλοι
- Annotations (Text, γραμμές, κύκλοι κλπ.)

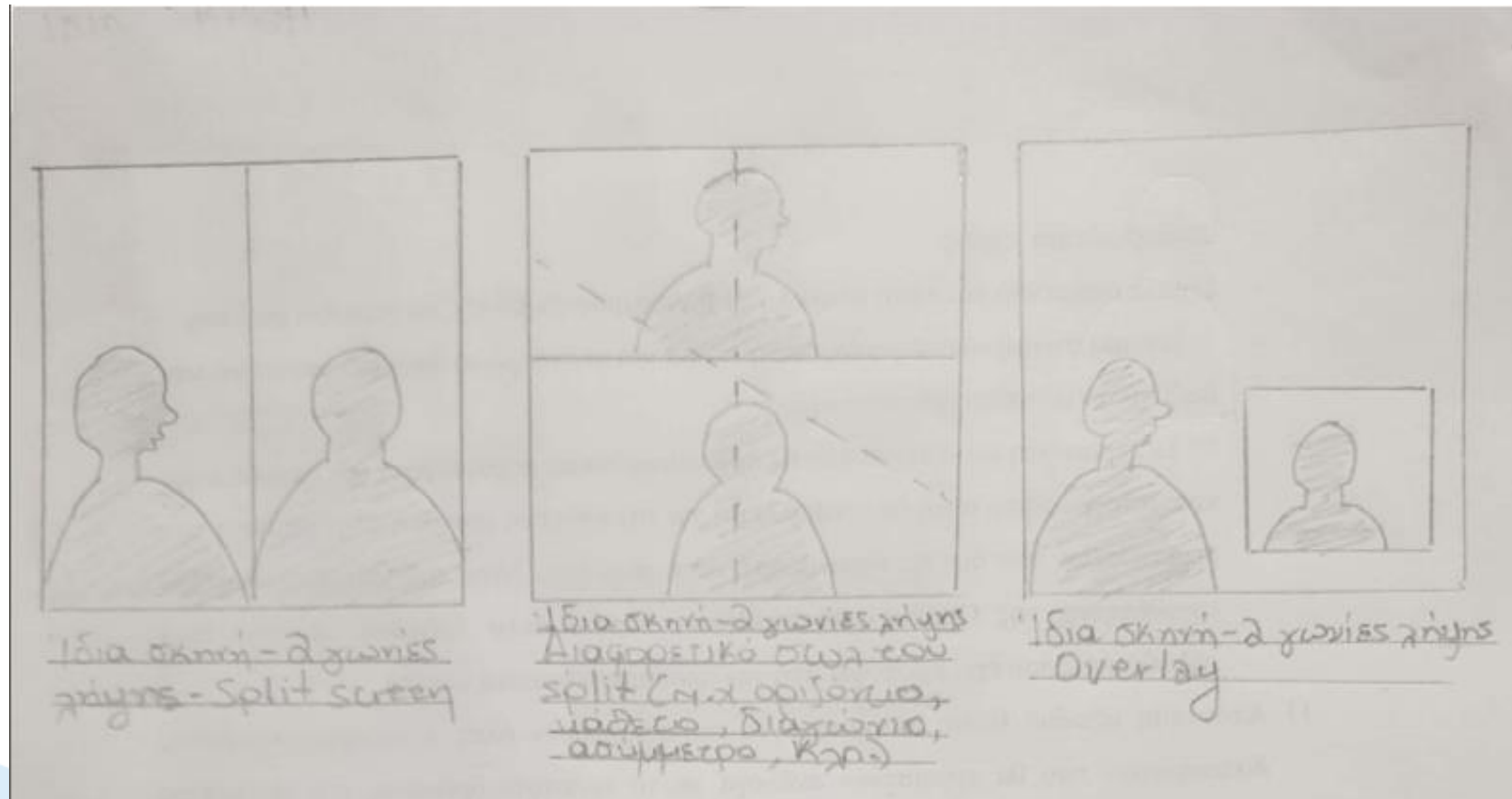
**Ακολουθεί
επεξήγηση**



- **Ζουμ** -> για έμφαση ή αποφυγή «κακών» σημείων σε κάποιο πλάνο
- Όπου χρειάζεται **split screen** (για διαφορετικές γωνίες λήψεις ίδιας σκηνής, για ζουμ σε λεπτομέρεια ίδιας σκηνής, για διαφορετικές αλλά παράλληλες χρονικά σκηνές)
- Περιγραφικό **τιτλάκι** για κάθε σκηνή (το τιτλάκι φεύγει λίγο πριν το κλείσιμο της σκηνής)
- Όταν η αφήγηση λέει κατι ωραίο ή λόγια Ακολουθίας να γράφονται και με **subtitles** επί του βίντεο
- Όπου κρίνεται βοηθητικό overlays (είτε άλλο βίντεο, εικόνα, διαγράμματα, **annotations**, επεξηγηματικό text, κ.ά)
- **Timer bar** που δείχνει παράλληλες δράσεις ατόμων (αν χρειάζεται)-> σε split screen από διαφορετικές, αλλά παράλληλες χρονικά σκηνές
- **Motion tracking** -> Αν χρειάζεται. Καλύτερα μονή οθόνη αναπαραγωγής για να μην υπάρχει πολλή πληροφορία επί της οθόνης (μπορούν να χρησιμοποιηθούν overlays)
- **Interview**: Αν έχει γίνει συνέντευξη. Κάτω από ιερέα ή άλλο πρόσωπο τίτλος με όνομα και ιδιότητα. Μονή οθόνη αναπαραγωγής ή split screen παράλληλα με μία σκηνή.
- **Πλάνα-σφήνες**: Για να ξεκουράζουν το θεατή άρα σε μονή οθόνη με ή χωρίς περιγραφικό τιτλάκι.

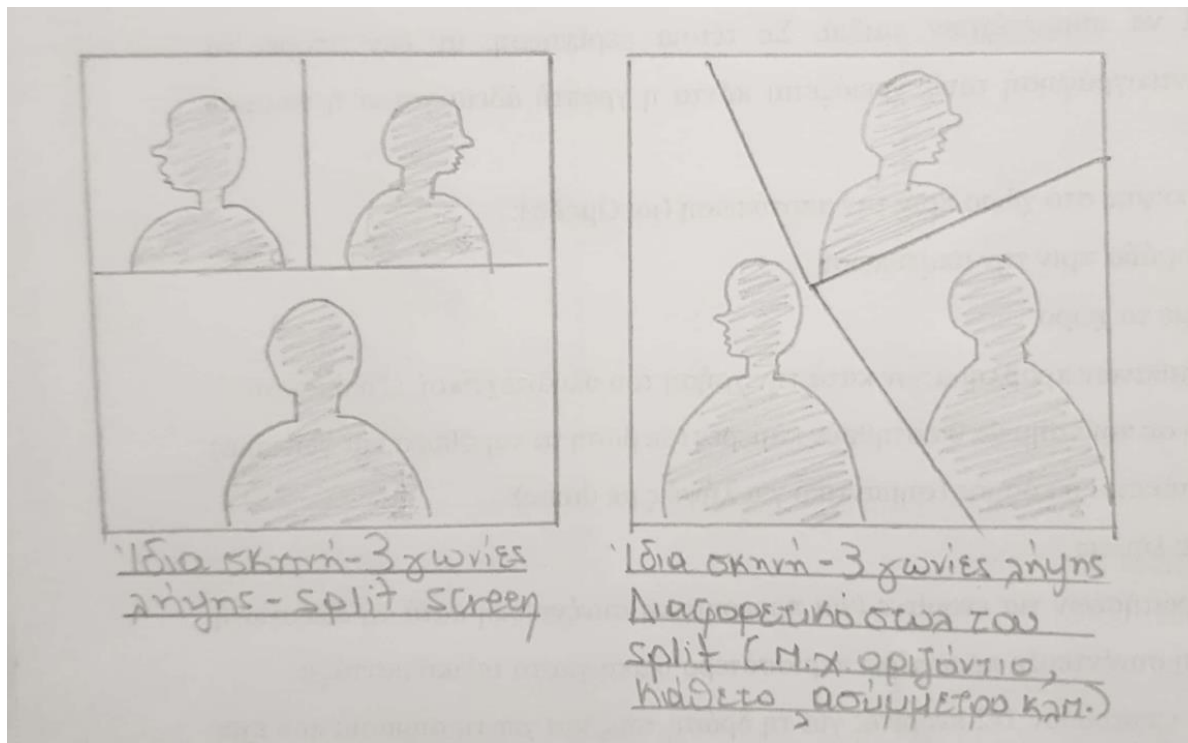


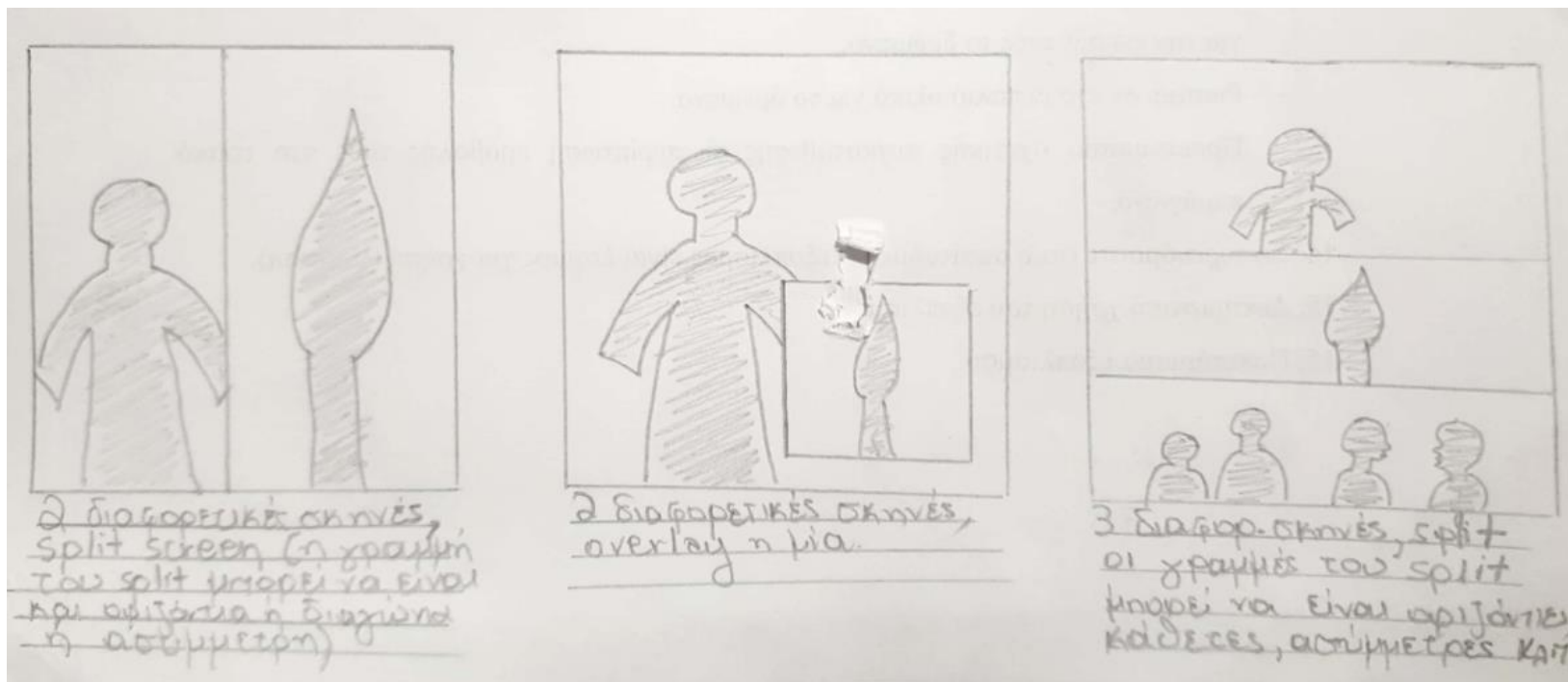
Templates - Ίδια σκηνή από 2 διαφορετικές γωνίες λήψης

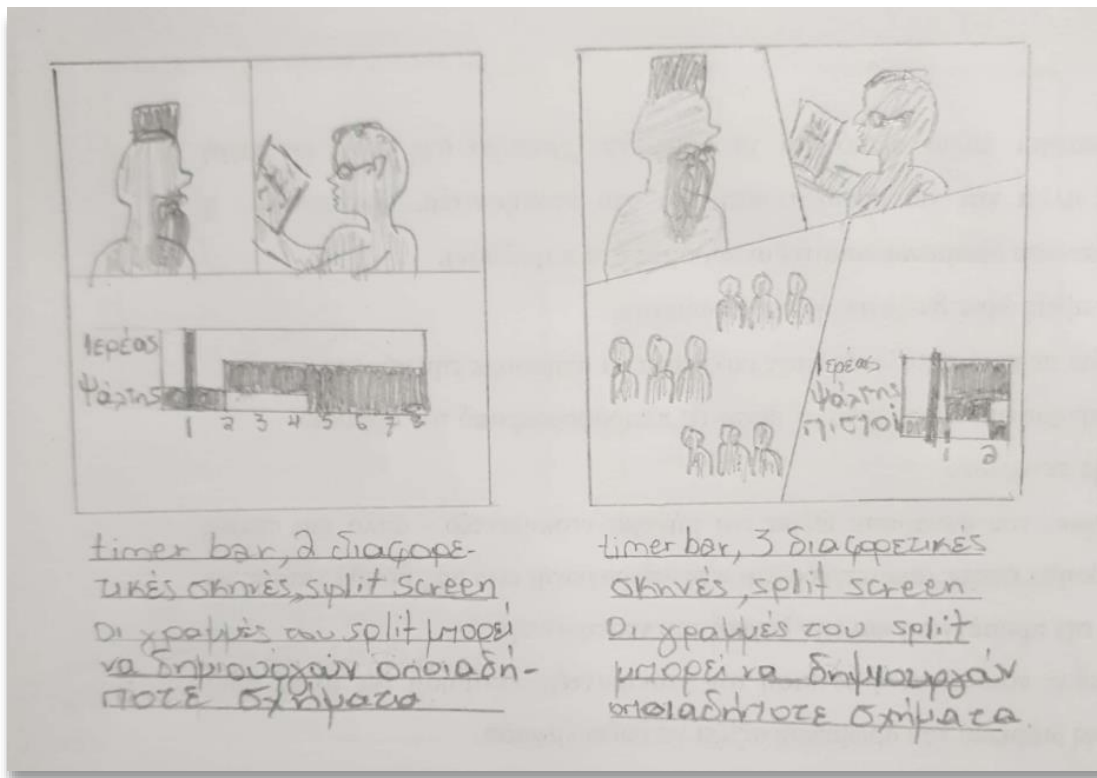


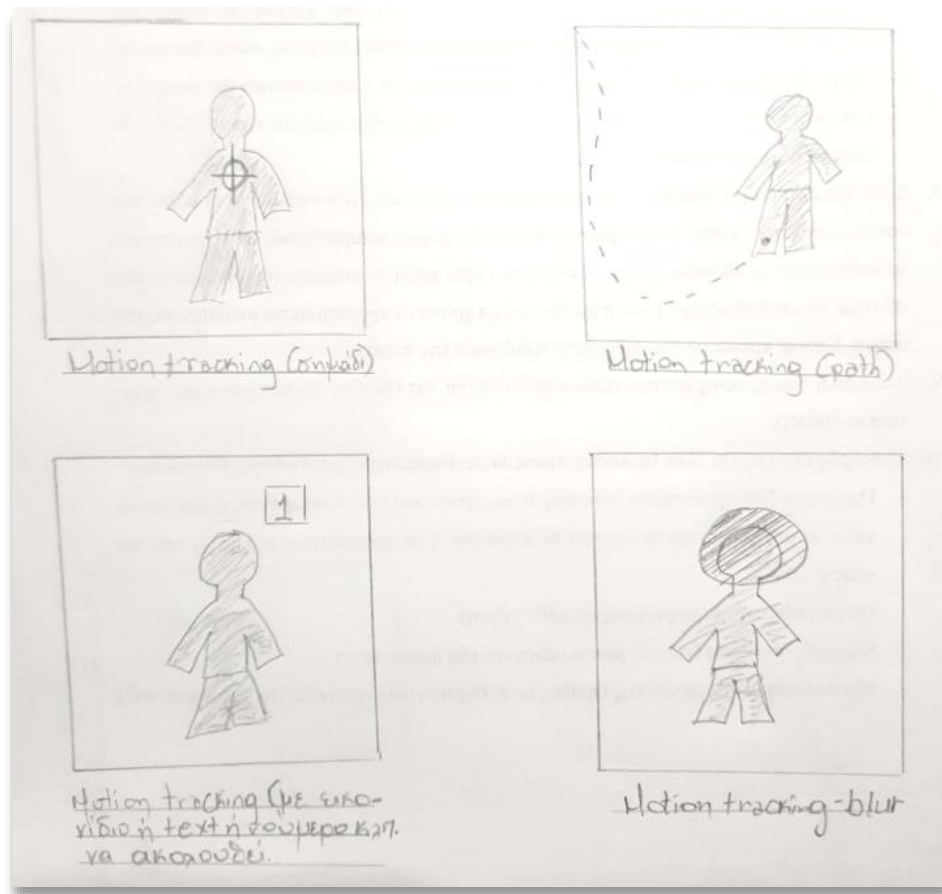


Templates – Ίδια σκηνή από 3 διαφορετικές γωνίες λήψης

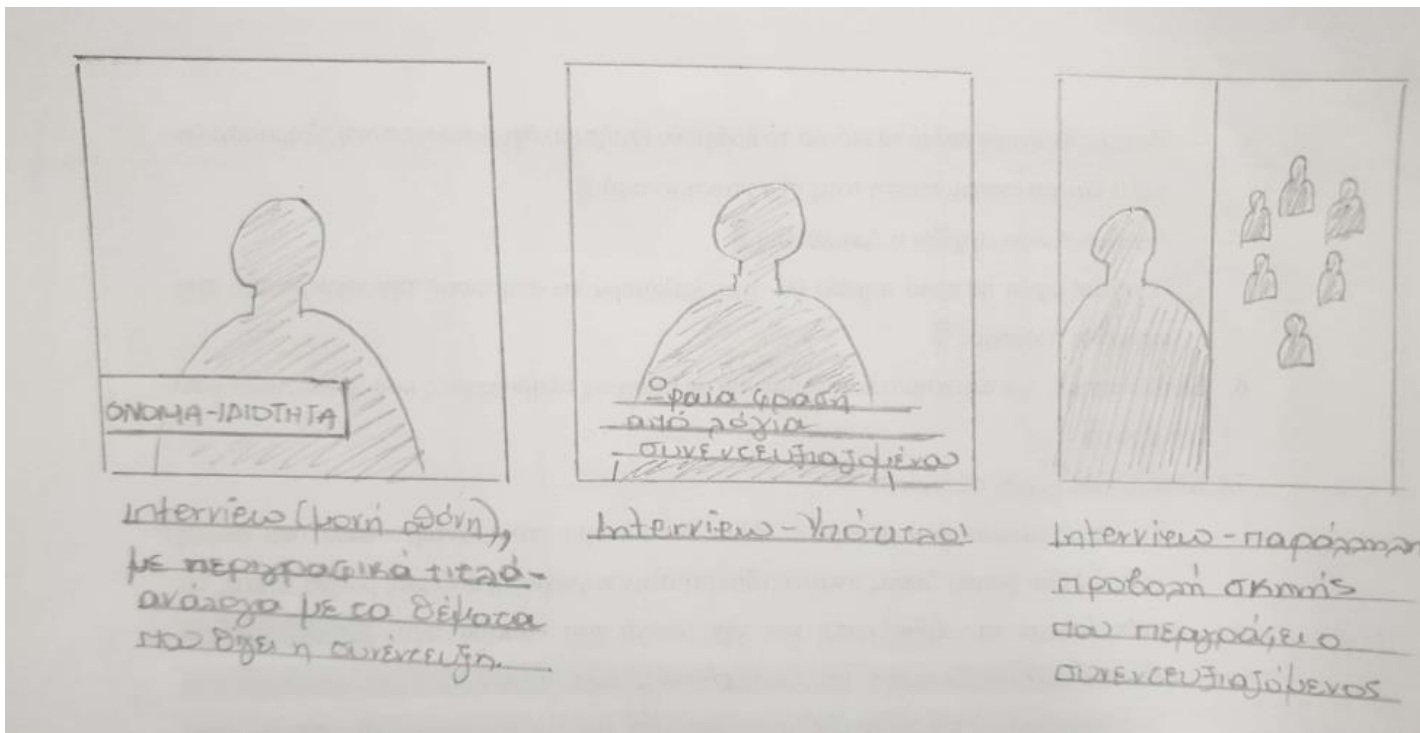






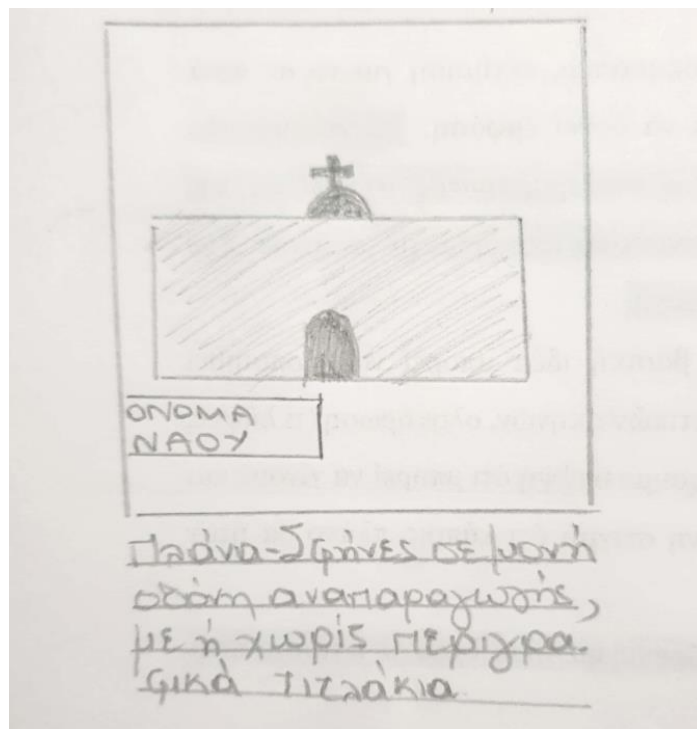


Templates για interview





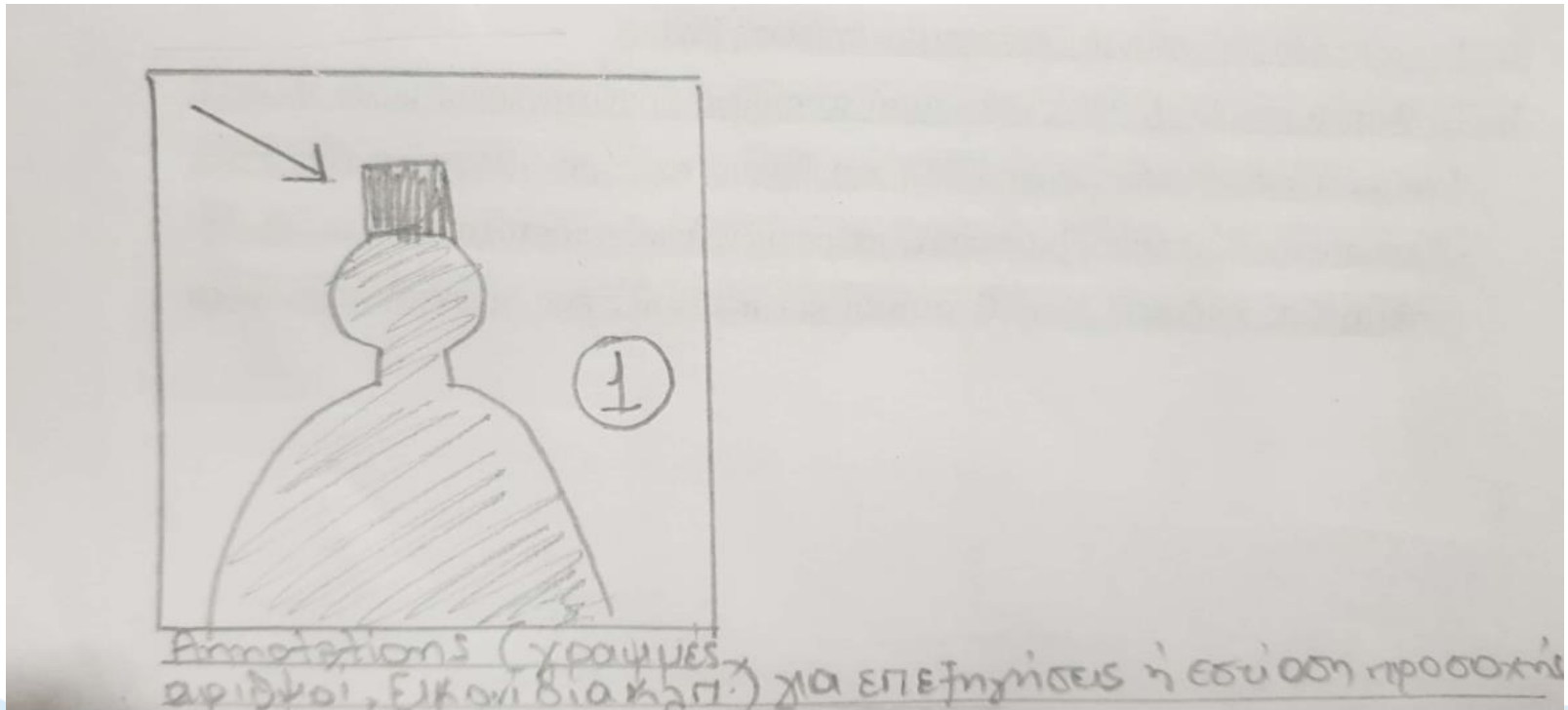
Templates για πλάνα-σφήνες

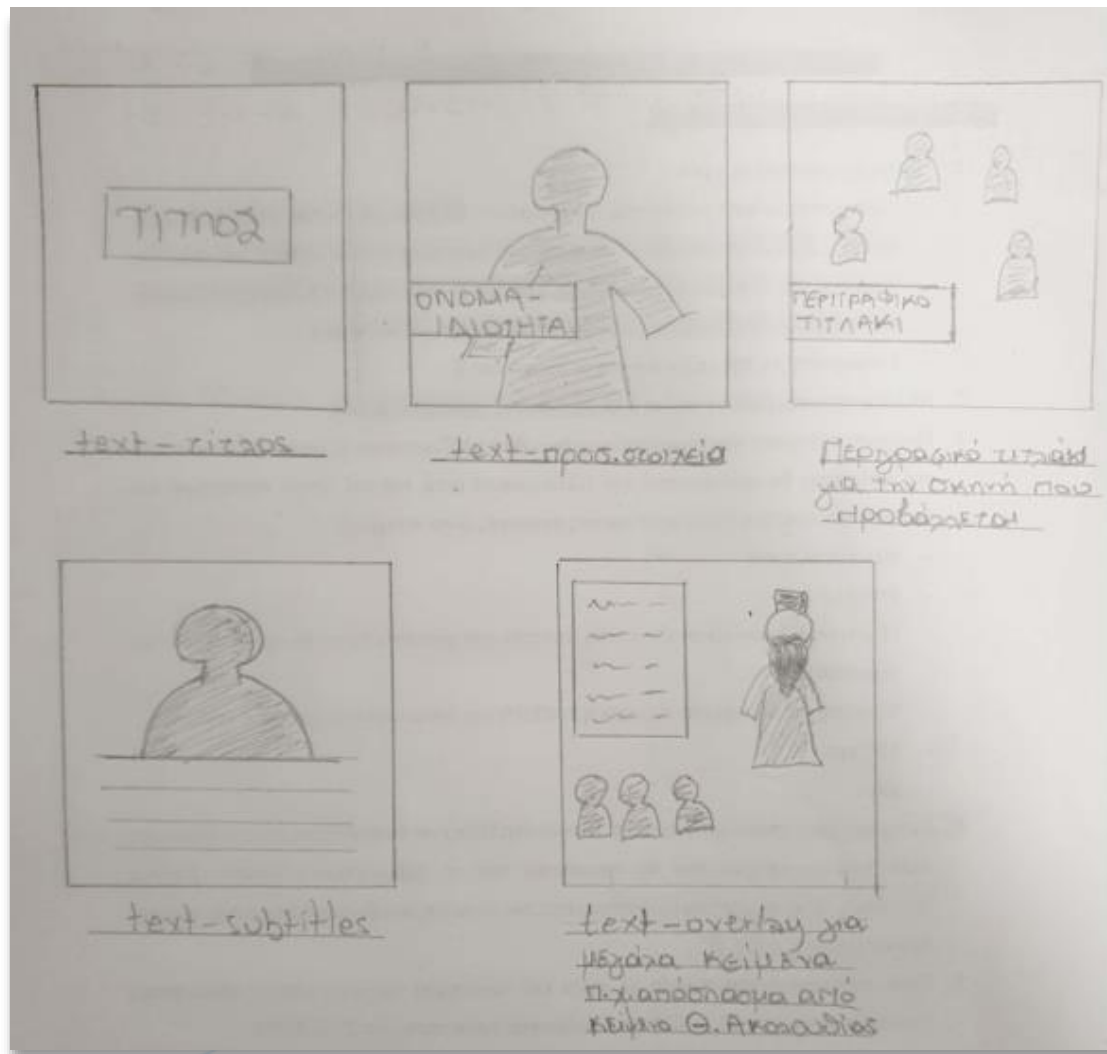


Πλάνα-Σφήνες:
Εξωτερικό ναού,
κεριά κλπ. για ομαλή
μετάβαση, για να
ξεκουράζουν το
θεατή, δημιουργία
ατμόσφαιρας κλπ.

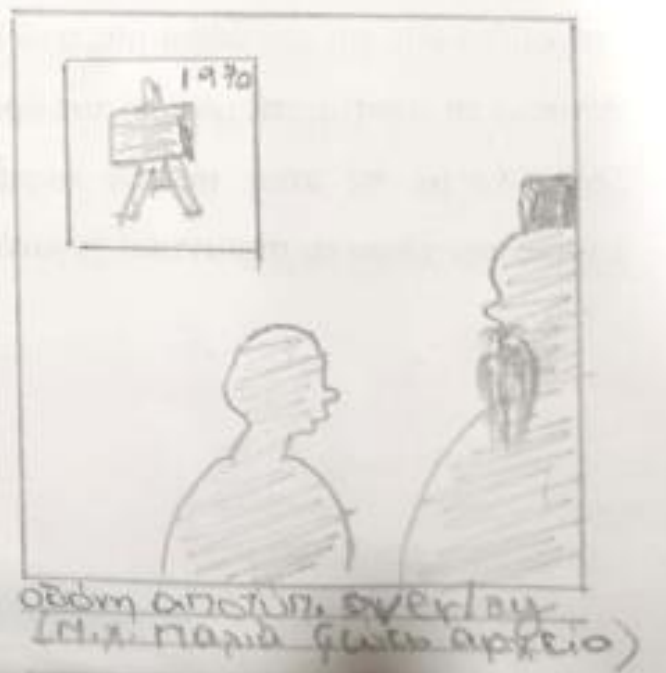


Templates για annotations



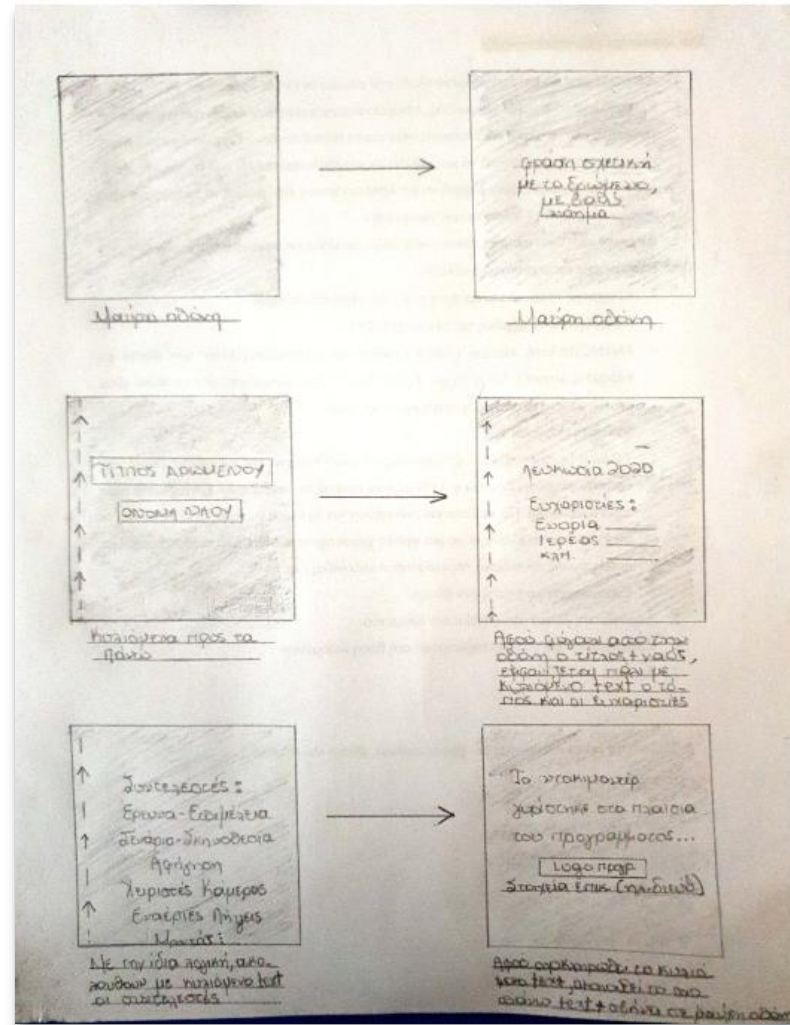


Templates για οθόνη αποτύπωσης



- 1) Η τελευταία σκηνή του κυρίου σώματος να αφήνει την αίσθηση τέλους & κλείνει με fade (χωρίς αφήγηση από δω και κάτω)
- 2) Μετά από 2 δευτ. εμφανίζεται text επί της μαύρης οθόνης με μια ωραία φράση με βαθύ νόημα & κλείνει με fade
- 3) **Τελευταίο 1"** -> **Μαύρη οθόνη με κυλιόμενο κείμενο προς τα πάνω** και από πίσω παίζει στιγμιότυπο από εναέρια λήψη ναού ή άλλη λήψη του εξωτερικού του ναού
 - Title με όνομα δρώμενου & ναού
 - Λευκωσία 2020 ή 2021
 - Ευχαριστίες (ενορία, ιερέα κλπ.)
 - Συντελεστές (**Όνομα, Ιδιότητα**) δηλ.: **Έρευνα-επιμέλεια ντοκιμαντέρ, Σενάριο-Σκηνοθεσία-Αφήγηση, Χειριστής κάμερας, Εναέρια λήψεις, Μοντάζ-Γραφικά-Επιμέλεια ήχου, Διευθυντής παραγωγής**
 - Αφού ολοκληρωθεί το κυλιόμενο text, συνεχίζει για λίγα δεύτερα το στιγμιότυπο από εναέρια (ή άλλη) λήψη και φεύγει με fade
 - Ακολουθεί text -> Η ταινία γυρίστηκε στα πλαίσια του προγράμματος.. & αφού φύγει η προηγούμενη πληροφορία εμφανίζεται το Logo μας & κλείνει με fade σε μαύρη οθόνη

***** Πλάνα κλεισίματος ίδιο ακριβώς interface σε όλα τα ντοκιμαντέρ**




1 βίντεο για όλα τα δρώμενα

- Θα παρεμβάλλονται σκηνές και από τα 45 δρώμενα
- Χωρίς περιγραφές, επεξηγήσεις κλπ.
- Θα αξιοποιηθούν όμοια εργαλεία/μέσα με τα άλλα 45 βιντεάκια π.χ. ζουμ, overlay, split-screen, motion tracking, blur, τίτλοι/υπότιτλοι, annotations κλπ.

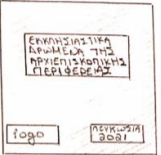
Templates για το 1 βίντεο

1 βίντεο
1 βίντεο
1 βίντεο


Μαγειρική οδύνη



Ένας γενικός τίτλος




Χάρτες για background με συμπληρωμένες όλες οι ενότητες στα Κοινοτοπιστικά περιγράψεις






Καρίκας τίτλο

1. Όμοιο εστρώμα




Το κάθε εστρώμα σε όμοιο οδύνη Ντοσταριδ...
... (1-2) ...
... (3-4) ...
... (5-6) ...
... (7-8) ...
... (9-10) ...

2.  **3.**  **4.** 

Το εστρώμα οδύνη αναπαράγεται, για...
... (1-2) ...
... (3-4) ...
... (5-6) ...
... (7-8) ...
... (9-10) ...


3. Καρίκας οδύνη



Τα παρόμοια και...
... (1-2) ...
... (3-4) ...
... (5-6) ...
... (7-8) ...
... (9-10) ...

*** Τα τρία διάφορα τμήματα με τους οποίους μπορεί να παρασταθεί 1 βίντεο...
... (1-2) ...
... (3-4) ...
... (5-6) ...
... (7-8) ...
... (9-10) ...**

Μαγειρική οδύνη



Μαγειρική οδύνη

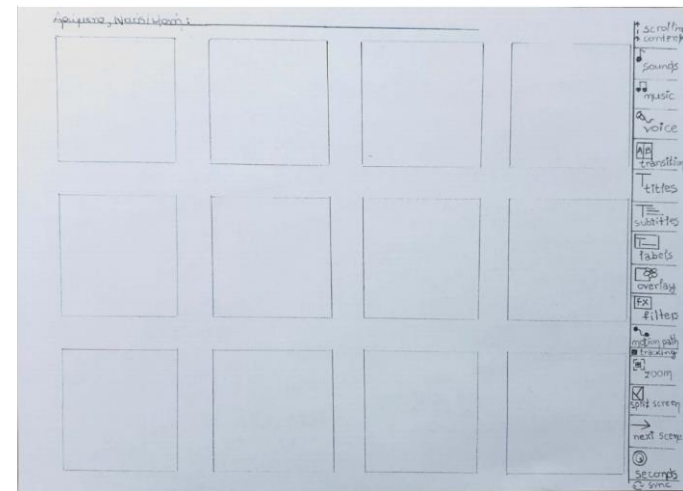
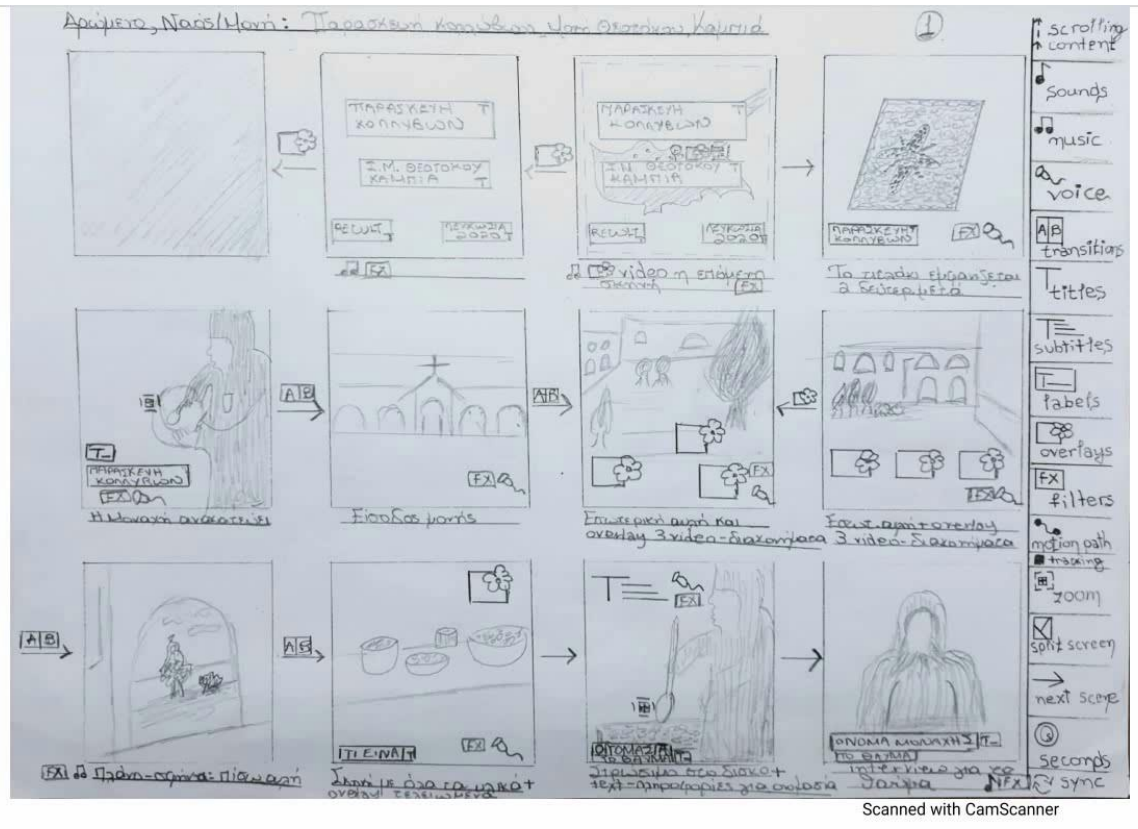
Εστρώμα με οδύνη...
... (1-2) ...
... (3-4) ...
... (5-6) ...
... (7-8) ...
... (9-10) ...

Μαγειρική οδύνη

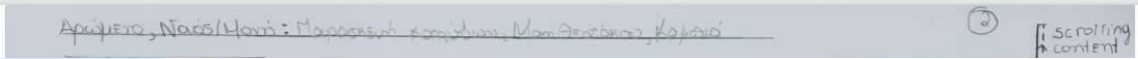
Εστρώμα με οδύνη...
... (1-2) ...
... (3-4) ...
... (5-6) ...
... (7-8) ...
... (9-10) ...

Μαγειρική οδύνη

Εστρώμα με οδύνη...
... (1-2) ...
... (3-4) ...
... (5-6) ...
... (7-8) ...
... (9-10) ...

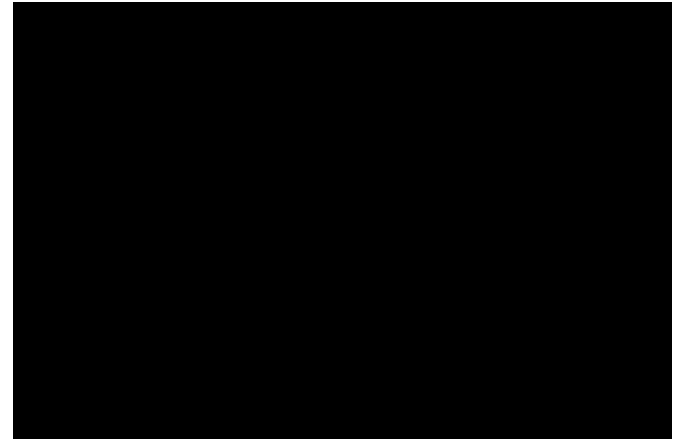


- Το βασικό μας «εργαλείο» με την μορφή που έχει στην παρούσα φάση



Δομή Interface έπειτα από κατασκευή του πρώτου ντοκιμαντέρ Άυλης

- Για καλύτερη κατανόηση περί της δομής του Interface βλέπε παρουσιάσεις:
 - 1. Τρόποι Παρουσίασης Άυλης.rprtχ**
 - 2. Πρώτα Αποτελέσματα.rprtχ.**
 - 3. Το πρώτο βίντεο/case-study**



Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



9.Οδηγός για Μοντάζ και άλλες Τεχνικές Λεπτομέρειες

Για την Αποτύπωση της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Αρχιεπισκοπικής περιφέρειας, Λευκωσία

Κωνσταντίνα Μουλλωτού

Αρχαιολόγος-Εργαστήριο Ψηφιοποίησης Ι.Α.Κ.

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΤΠΑ) και Εθνικούς πόρους της Ελλάδας και της Κύπρου

Τι είναι το μοντάζ και ποιοι οι στόχοι του

- Είναι η οργάνωση του υλικού των σκηνών που γυρίστηκαν (πλάνα και ήχοι) & η σύνδεσή τους σε ένα ενιαίο σύνολο
- Η αρχική μορφή του υλικού διαφοροποιείται
- Μας επιτρέπει να:
 - Συνγεντρώσουμε το υλικό σε διαδοχική σειρά
 - Περιορίσουμε κάποια συμβάντα για να μη χαθεί η ουσία
 - Διορθώσουμε ή αφαιρέσουμε υλικό (κακός φωτισμός, ήχος, χρώμα, παύσεις κλπ.)
 - Δομήσουμε ιστορία για μετάδοση νοημάτων

- Ευθύγραμμο μοντάζ:
 - Μορφή αφηγηματικού μοντάζ
 - Συναρμολόγηση πλάνων που έχουν βιντεογραφηθεί με χωρική και χρονική κατάταξη

- Σιγουρεύομαι ότι έχω back up του αυθεντικού υλικού
- Ελέγχουμε το υλικό και αφαιρούμε ότι εκ πρώτης όψευς δεν μπορεί να αξιοποιηθεί.
- Σχεδιασμός σκαριφημάτων δια χειρός για τη δομή και τις τεχνικές παρουσίασης του εκάστοτε ντοκιμαντέρ (προαιρετικά).
- Συγχρονισμός επιλεγθέντων πλάνων βάσει σεναρίου μοντάζ από cam 1, 2 & 3 (σημαντικό για παράλληλες χρονικά σκηνές, αλλά και για προβολή μιας σκηνής από διαφορετικές γωνίες λήψης)
- Cut των ωφέλιμων πλάνων (βάσει σεναρίου μοντάζ). Από το καταγεγραμμένο υλικό, επιλέγεται αυτό που πιθανόν θα προσελκύσει το ενδιαφέρον του θεατή.
- Μετονομασία των ωφέλιμων πλάνων, συμπεριλαμβανομένων και στιγμιότυπων από τις συνεντεύξεις έτσι ώστε να τα βρίσκει κανείς εύκολα
- Απομόνωση και μετονομασία ωφέλιμων πλάνων και φωτογραφιών από το υλικό που λήφθηκε και από το κινητό τηλέφωνο (πάντα βάσει σεναρίου μοντάζ).
- Συσχετισμός αφηγηματικού κειμένου με σενάριο μοντάζ (δηλ. σημειώνω σε κάθε ενότητα του κειμένου ποια σκηνή αντιστοιχεί) & παράλληλη ταξινόμηση ωφέλιμων πλάνων (η σειρά ωστόσο ενδέχεται να αλλάξει αρκετές φορές κατά το μοντάζ).
- Καθορίζουμε το μέγεθος της ταινίας.
- Δημιουργία χάρτη (animated video). Βλέπε σχετικό οδηγό.



Σειρά εργασιών (κατά το μοντάζ)

- Εισάγουμε όλα τα ωφέλιμα clips στο πρόγραμμα επεξεργασίας (στο media pool) βάσει ταξινόμησης
- Κατασκευή του σκελετού της ταινίας σε ένα διάγραμμα ροής χρόνου (timeline):
 - Μεταφέρουμε τα ωφέλιμα πλάνα και τα συναρμολογούμε στο timeline (το κυριότερο σημείο επεξεργασίας του βίντεο) (CTRL choose για επιλογή πολλαπλών πλάνων)
 - Ένθεση πλάνων εμβόλιμων σε άλλα πλάνα (βάσει σεναρίου μοντάζ)
- Εισαγωγή και επεξεργασία χάρτη
- Ενσωμάτωση και επεξεργασία aerial video σε έναρξη και κλείσιμο βίντεο (όπου εφαρμόζεται)
- Δημιουργία πλάνων έναρξης και κλεισίματος
- Τίτλοι έναρξης, εισαγωγής και κλεισίματος
- Εφαρμογή transition εφέ
- Δοκιμή αφήγησης βάσει των σκηνών και παράλληλη επεξεργασία τόσο των σκηνών όσο και του κειμένου για να συνάδουν χρονικά
- Κίνηση πλάνων (Time remapping, Slow/Fast motion)
- Δημιουργία τίτλων ενότητας, πληροφοριακών τίτλων, τίτλων συνέντευξης, υπότιτλων και άλλων annotations (π.χ. αριθμοί) και γραφικών
- Track motion, blurring, κ.ά. (όπου εφαρμόζεται)
- Εφαρμογή απαραίτητων φίλτρων
- Τελειοποίηση/Ηχογράφηση/Ενσωμάτωση αφήγησης
- Μουσική επένδυση
- Μίξη ήχων (επεξεργασία ήχων, σίγαση, αποθορυβοποίηση, ηχητικά εφέ για έμφαση, audio ducking)

**Προσοχή: διάρκεια, επαναλήψεις, περιττές εισαγωγές και πληροφορίες, κάθε σκηνή μια κεντρική ιδέα, αναλογίες χρόνου. Κάποιες ωραίες σκηνές από τα ωφέλιμα πλάνα θα πρέπει να μείνουν εκτός π.χ. λόγω επανάληψης

- Σιγουρευόμαστε ότι το υλικό είναι αρμονικά δεμένο οπτικά, ηχητικά και νοηματικά.
- Προσοχή για τα δικαιώματα για χρήση εικόνων, βίντεο και μουσικής
- Δοκιμαστική προβολή
- Αποθήκευση ντοκιμαντέρ
- Επανελέγχος βίντεο, προβολή του σε άλλα μέλη της Ομάδος
- Καταχώρηση όλου του υλικού για το δρώμενο στη βάση δεδομένων του Εργαστηρίου.
- Έλεγχος πρωτοκόλλου ασφάλειας δεδομένων εργαστηρίου.
- Σιγουρεύομαι ότι όλο το υλικό, τα σχετικά έντυπα και σκαριφήματα έχουν καταχωρηθεί σε φυσικό φάκελο στο Εργαστήρι.

Τεχνικές λεπτομέρειες για το μοντάζ

Μια σκηνή δράσης=μια ιδέα

- Τι συμβαίνει
- Πως συμβαίνει



Ο συγχρονισμός γίνεται όταν έχουμε πλάνα που λήφθηκαν την ίδια χρονική στιγμή από διαφορετικές γωνίες λήψεις.

1. επιλογή των clip που θέλουμε να συγχρονίσουμε στο VideoStudio
2. δεξί κλικ -> multi-Camera Editor
3. sync by audio (προσοχή να επιλεχθεί ο ήχος του clip που υπολογίζουμε ότι θα είναι καλύτερος)
4. manual επιλογή σε ποια σημεία θα γίνεται εναλλαγή (μπορεί είτε να γίνεται απότομη μεταφορά από τη μια γωνία λήψης στην άλλη είτε να γίνεται παράλληλη προβολή από διαφορετικές γωνίες)
5. Αποθηκεύουμε το αποτέλεσμα του συγχρονισμού
6. Ξανανοίγουμε το clip που προέκυψε από τον συγχρονισμό για περαιτέρω επεξεργασία (crop)



Πλάνα έναρξης & κλεισίματος

Για τα ακόλουθα χρήση templates (από my favorites, στο VideoStudio 2020):

- 1) Πλάνο τίτλοι έναρξης (διάρκεια & στυλ τίτλων)
- 2) Πλάνο τίτλος κλεισίματος (διάρκεια & στυλ τίτλων)
- 3) Τελικά πλάνα με Τοποθεσία, Χρονολογία, Ευχαριστίες, Συντελεστές, Πληροφορίες προγράμματος, Κείμενο logo

Για Logo Έναρξης: 2,15 η διάρκεια (για διαστάσεις βλέπε επ. Slide)

Διάρκεια χάρτη έναρξης: 9 (αρχ.)

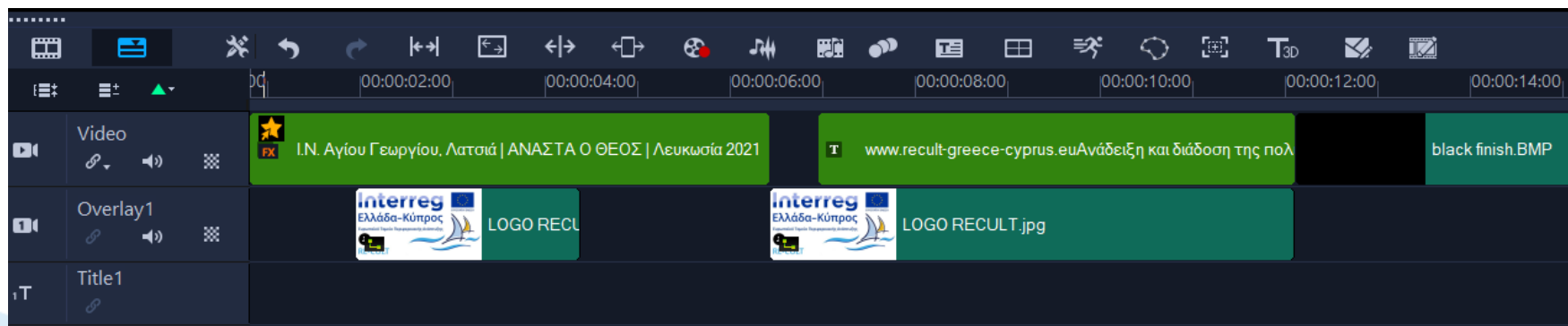
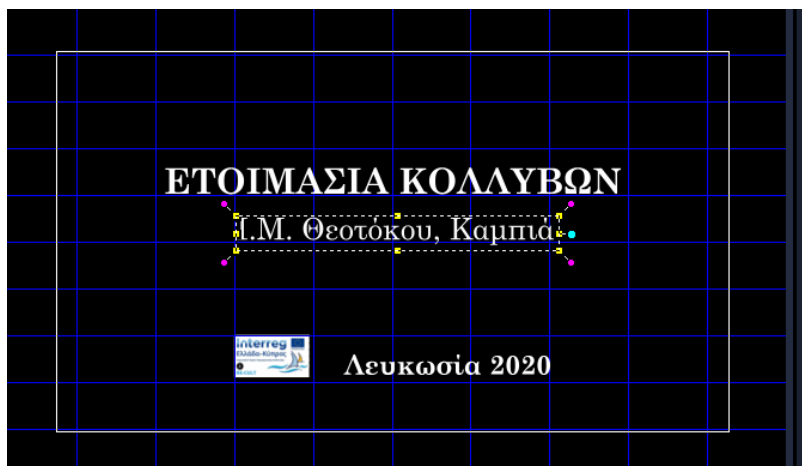
Πλάνο αέρος έναρξης (αποθηκ. στο pc): α τμήμα 4.05, β μέρος 6.04, εφέ ένωσης δύο τμημάτων 2.017 (βλέπε επ. Slide)

Πλάνο αέρος τέλος: 32,20 (για κίνηση βλέπε επ. Slide)

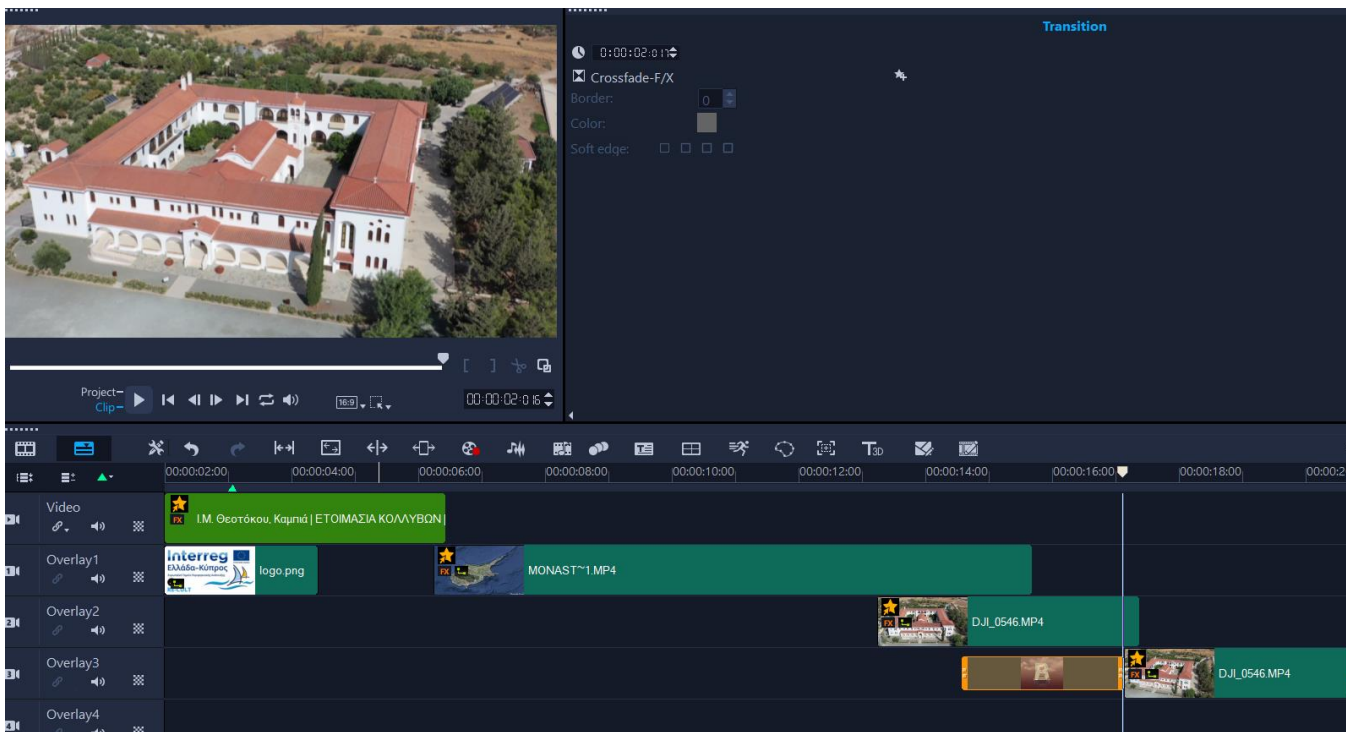
Logo τέλους (αποθηκευμένο στο pc του αποτυπωτή): 5,12 (για διαστάσεις βλέπε επ. Slide)

Μαύρο τέλος (αποθηκ. στο pc): 1δ.

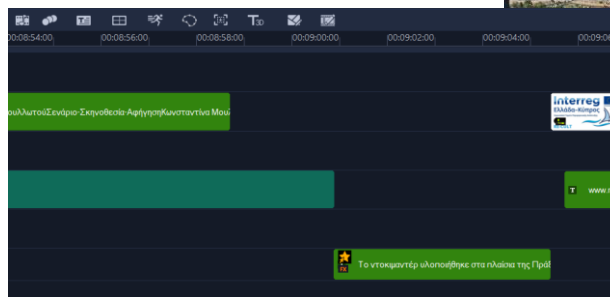
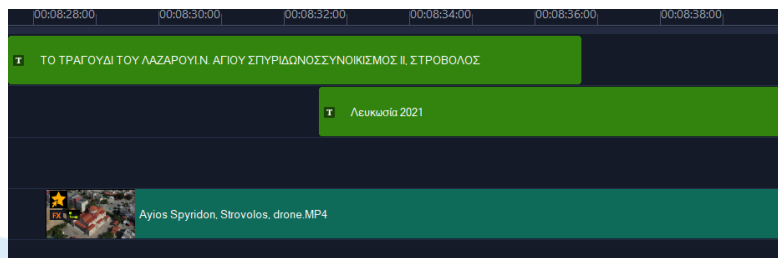
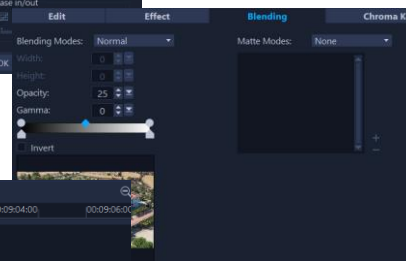
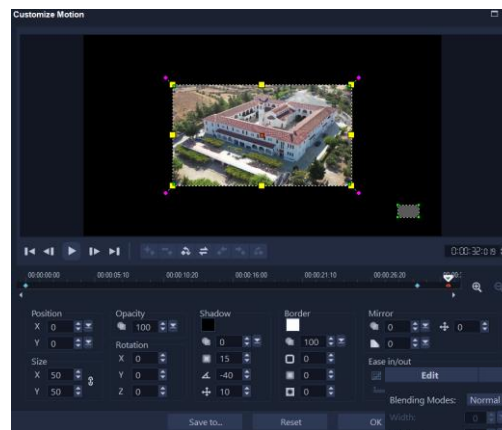
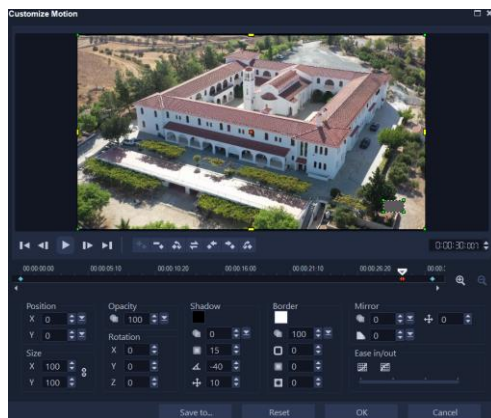
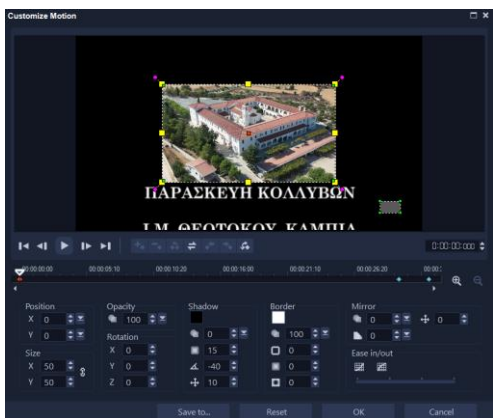
Logo έναρξης & κλεισίματος



Χάρτης & πλάνο αέρος στην έναρξη



Πλάνο αέρος στο κλείσιμο, ρυθμίσεις





- Απαραίτητοι για επεξήγηση & συμπληρώνουν την αισθητική
- Υπάρχουν τίτλοι:
 - Αρχής
 - Τέλους
 - Συμμετοχής
 - Ενδιάμεσοι για το πέρασμα από τη μια ενότητα στην άλλη
 - Πληροφοριακοί (σε σχέση με την εικόνα π.χ. Όνομα κάποιου που μιλά)
 - Για σημεία με προβληματικό ή μη κατανοητό ήχο, επιστράτευση υποτίτλων

- Δημιουργία τίτλων:
 - Title actions (ευθυγράμμιση, στοίχιση, κεντράρισμα κλπ.)
 - Title styles (γραματοσειρά, χρώμα, μέγεθος)
 - Καθορισμός πότε εμφανίζονται και διάρκεια
 - Είδος τίτλων για Άυλη Πολ. Κληρ. -> Βλέπε επόμενο slide

- Για τίτλο βίντεο: duration aprx. 6", bold, align center, font face: century schoolbook, font size 65 για όνομα δρώμενου, 55 για όνομα ναού, 50 για τοποθεσία & ημερομηνία, line spacing 100, εφέ κίνησης: title 1 from my favorites, όνομα δρώμενα κεφαλαία και τα υπόλοιπα μικρά
- Για τίτλο εισαγωγής: duration aprx. 8", bold, font face: century schoolbook, font size 50 (41 minim.), line spacing 100, εφέ κίνησης: title 2 from my favorites, κεφαλαία
- Για υπότιτλους: duration ανάλογα με την αφήγηση, bold, align left, font face: arial black, font size 30, line spacing 80, εφέ κίνησης: Subtitles from my favorites, μικρά γράμματα
- Για τίτλο συνέντευξης (γενικά για λεζάντα με όνομα): duration aprx. 4" , bold, font face: century schoolbook, font size 25, line spacing 100, εφέ κίνησης: Interview title from my favorites (χωρίς τα background boxes), μικρά γράμματα
- Για αλλαγή ενότητας: duration aprx. 2-3" (ανάλογα με το χρόνο κάθε σκηνής), bold, font face: century schoolbook, font size 50, line spacing 100, εφέ κίνησης: Sub-topic title 1 from my favorites, κεφαλαία γράμματα
- Πληροφοριακοί τίτλοι: duration ανάλογα με αφήγηση, bold, font face: century schoolbook, font size 35, line spacing 100, εφέ κίνησης: Sub-topic title 2 from my favorites, μικρά γράμματα
- Αριθμοί: duration 025, bold, font face: courier std, font size 200, line spacing 100, εφέ κίνησης: Sub-topic title 2 from my favorites
- Για φράση επί βίντεο στο κύριο σώμα: duration ανάλογα με μέγεθος φράσης, bold, align center, font face: century schoolbook, font size 30, line spacing 100, εφέ κίνησης: Phrase from my favorites, μικρά γράμματα & background bar: solid black, transparency 10.
- Για φράση στον επίλογο του βίντεο: duration ανάλογα με μέγεθος φράσης, bold, align center, font face: century schoolbook, font size 35, line spacing 100, εφέ κίνησης: Phrase from my favorites, μικρά γράμματα
- Για τίτλους τέλους: duration συνολικά για όλους τους τίτλους τέλους περ. 30 δεύτερα/ κυλιόμενο κείμενο, bold, align center, font face: century schoolbook, font size 65 (όνομα δρώμενου&ναού, τοποθεσία&χρονολογία&τίτλοι: ευχαριστίες&συντελεστές, τα υπόλοιπα 35), line spacing 100, εφέ κίνησης: End titles from my favorites, κεφαλαία γράμματα τίτλου και όλα τα υπόλοιπα μικρά.
- Για πληροφορίες προγράμματος στο τέλος του βίντεο: duration 05", bold, align center, font face: century schoolbook, font size 35, line spacing 100, εφέ κίνησης: Phrase from my favorites, μικρά γράμματα

- Time remapping: μηχανισμός μεταβολής ταχύτητας π.χ. ένα τμήμα του clip μπορεί να είναι σε αργή κίνηση ενώ ένα άλλο σε γρήγορη. (να αποφεύγεται γιατί παρουσιάστηκαν αρκετά προβλήματα με το εν λόγω εργαλείο στο videostudio)
- Slow/Fast motion

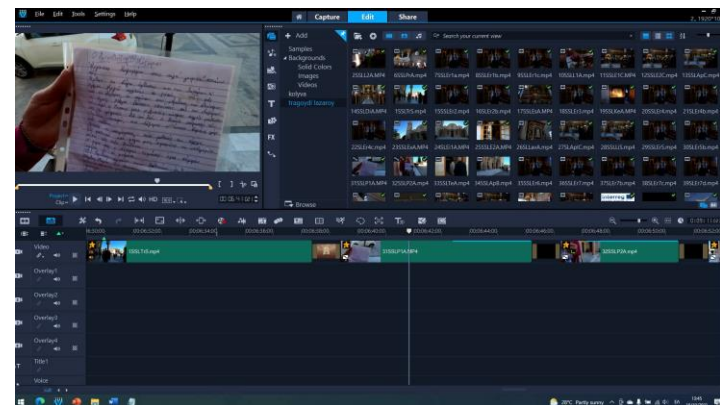
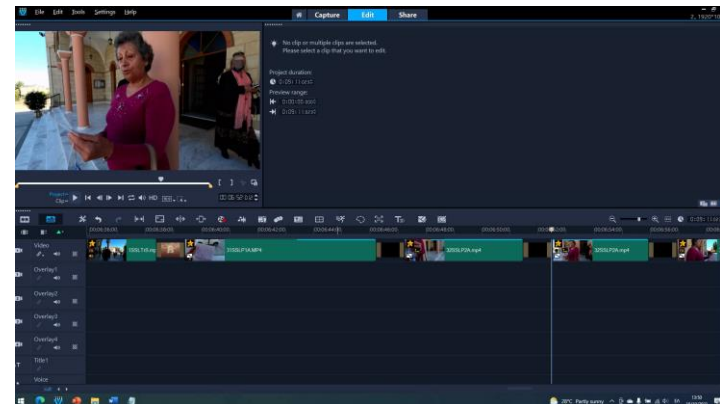
Σημαντικές σημειώσεις για Άυλη:

- Για σκηνές που έχουν προκύψει από συγχρονισμό: **όχι transitions**
- Όλα τα overlay πλάνα: fade in & out (εκτός από τα πλάνα έναρξης) & μπορεί να δοθεί κίνηση κατά την εμφάνιση του εμβόλιμου πλάνου επί της οθόνης (ελευθερία επιλογής)

Transitions:

- Χάρτης & εναέρια λήψη(ή λήψη με εξωτερικό μνημείο αν δεν υπάρχει εναέρια λήψη) fade in – fade out
- Πρώτο πλάνο μετά από εναέρια λήψη fade in
- Για ίδιο χώρο, ίδιο θέμα, άλλη σκηνή: Crossfade
- Για αλλαγή χώρου ή άλλο θέμα: Up (με εξαίρεση τις περιπτώσεις που υπάρχει συνεχής ροή λόγου αφήγησης: crossfade)
- Για πέρασμα σε πλάνο με συνέντευξη: Fade to black
- Πριν το τελευταίο πλάνο (κατά το οποίο η αφήγηση αναφέρεται στη σημασία του εκάστοτε δρώμενου) -> fade out στο προηγούμενο και fade in & out στο τελευταίο). Αν υπάρχουν 2 και άνω πλάνα τέλους fade in στο πρώτο και fade out στο τελευταίο και η μετάβαση μεταξύ τους crossfade

- Χρήση τους αν χρειάζεται να δείξουμε την πορεία κατά τη δράση ή να καλύψουμε κάποιο πρόσωπο (ή και αντικείμενο π.χ. πινακίδες αυτοκινητού)
- Επειδή στα δρώμενα συμμετέχει πλήθος κόσμου είναι αδύνατον να καλυφθούν όλα τα πρόσωπα. Κάλυψη μόνο αν είναι εστιασμένη η κάμερα αρκετά λεπτά και δεν μπορεί να αποφευχθεί η προβολή του προσώπου με τίποτα.
- https://www.youtube.com/watch?v=Uy_x5uhM7fB0&ab_channel=CorelDiscoveryCenter





- Pan & Zoom για αποφυγή μη ωφέλιμων σημείων σε κάποια πλάνα
- Άλλα εφέ κίνησης (static or animated) σε πλάνα που δεν έχουν προβληματικά σημεία μέσα. Όχι υπερβολή στη χρήση τους. Μόνο όπου χρειάζεται.
- Για πλάνα με προβληματικό φωτισμό, filters-> enhance lighting, or auto level or color balance
- Για πλάνα με θόρυβο, filters-> advanced denoise
- Για πλάνα με απότομες κινήσεις, filters -> Meralli 4.0
- Αν παρουσιαστεί σε κάποιο πλάνο πρόβλημα fish-eye, filters-> fish-eye



- Απαραίτητη για την ολοκλήρωση του οπτικοακουστικού έργου
- Κύριος Σκοπός:
 - Δημιουργία συναισθημάτων
 - Έμφαση
 - Αίσθηση συνέχειας (μουσική ενότητα σκηνών)
- Στην περίπτωση της Άυλης η παρουσία της μουσικής είναι κυρίαρχη ιδιαίτερα στις μεταβατικές σκηνές, ενώ σε άλλα σημεία παίζει πολύ διακριτικά (κατά την αφήγηση) ή και καθόλου (σε συνέντευξη ή ομιλία).
- Για αποφυγή παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων η μουσική υπόκρουση στα βίντεο της Άυλης θα βασιστεί στην βιβλιοθήκη του VideoStudio Ultimate 2020 & συγκεκριμένα στη χρήση ατμοσφαιρικής μουσικής(μεταγενέστερα μπορούν να αξιοποιηθούν μουσικά αρχεία της Βυζαντινής σχολής της ΙΑΚ. Έγινε μια προσέγγιση όμως λόγω της πανδημίας και του φόρτου εργασίας του διευθυντή της σχολής δεν προχώρησε η συνεργασία προς το παρόν). ΩΣΤΟΣΟ όπου υπάρχει κατάλληλο υλικό από τις διάφορες Ακολουθίες που έχουν βιντεοσκοπηθεί μπορεί να γίνεται συνδυασμός με την ατμοσφαιρική μουσική.
- Η μουσική αρχίζει στον χάρτη και τελειώνει με το τέλος του aerial video στο κλείσιμο
- Έχει επιλεγεί το κομμάτι Drama-Spreading Light
- Όπου υπάρχει η δυνατότητα προτιμώνται οι φυσικοί ήχοι.

Η επεξεργασία ήχου φτάνει στην πιο γόνιμή της φάση όταν το μοντάζ έχει πια οριστικοποιηθεί.
Λεπτομέρειες Επεξεργασίας:

- Audio filter (για αφήγηση) -> echo: delay 295ms, decay 10%, bound 1%
-> noise remove (όπου χρειάζεται)
- Audio ducking (για μουσική) -> ducking level:60 για μουσική, sensitivity: 18, attack: 1.0, decay: 1.0
- Audio volume – manually

Σημειωτέο: Μουσική ΟΧΙ σε στιγμιότυπα συνέντευξης, ΟΥΤΕ σε σημεία με ωφέλιμο φυσικό ήχο (σε αυτήν την περίπτωση μπορεί να συνδυαστεί με πολύ χαμηλή μουσική εάν ταιριάζει).

Χάριν της αυθεντικότητας του ντοκιμαντέρ – η ποιότητα του ήχου της φωνής δεν μπορεί πάντα να είναι η βέλτιστη -> Κυρίως ηχογράφηση ήχων του περιβάλλοντος (π.χ. το πλήθος)

- Για έμφαση στη δράση
- Τα εφέ που χρησιμοποιούνται για τα βίντεο της Άυλης είναι church bells, wind howl, footsteps concrete, birds, car driving slow
- Audio volume (για τα ηχητικά εφέ): 5%, για footsteps 100% & fade in – fade out

- Χρώμα, φωτεινότητα και αντίθεση στην ίδια γραμμή πάνω-κάτω σε όλη τη διάρκεια του ντοκιμαντέρ

- Share
- Mp4 avc 4k (3840 x 2160, 25p, 40mbps)
- File name: αύξων αριθμό (σαφώς στη βάση δεδομένων θα δοθεί το όνομα του εκάστοτε δρώμενου και ναού. Τώρα αποφεύγεται για μείωση χαρακτήρων στο path)
- File location: Επιλέγεται το desktop του laptop του Αποτυπωτή (όχι κενός χώρος στον δίσκο που είναι όλο το υλικό μαζεμένο).
- Start

- Butler J. Τηλεόραση, Τέχνη & Τεχνική. Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός «Όμιλος ΙΩΝ».
- Chion, Michel. 2010. Ο ήχος στον κινηματογράφο / Michel Chion, (ελληνική μτφρ. Μαριάννα Κουτάλου, επιμέλεια Μισέλ Δημόπουλος, επιμέλεια σειράς Εύα Στεφανή). Αθήνα: Πατάκης
- Δαυλόπουλος Τ. (1985). Πραγματεία για το Μοντάζ. Έκδοση Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών, Αθήνα.
- Hilliard R., Γράφοντας για την Τηλεόραση και το Ράδιο-Robert. Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός Όμιλος «ΙΩΝ»
- Καρακάσης Α., *Εφόδιο για νέους ντοκιμαντερίστες*, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, 2015.
- Κάρλος Χ. Βίντεο Μοντάζ, Τεχνολογία-Τέχνη και Τεχνική. Εκδόσεις «Έναστρον»
- McKee, Robert. 1997. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York: Regan
- Rabiger, Michael. 1987. *Directing the Documentary*. Boston: Focal.
- Reisz, Karel, and Gavin Millar. 1982. *The Technique of Film Editing*. London: Focal-Press.
- Rose, Jay. 2009. *Audio Postproduction for Film and Video*. London: Focal.
- Στάθη Ε. & Σκοπετέας Γ. (2009). Ντοκιμαντέρ μια άλλη πραγματικότητα. Αιγόκερως.
- Στεφανή Ε. (2007). Δέκα κείμενα για το ντοκιμαντέρ. Αθήνα
- Thode B. & Thode T. Ο κόσμος της τεχνολογίας 4. Σχεδιασμός και Παραγωγή Προγράμματος για Ραδιόφωνο, Βίντεο, Τηλεόραση. Εκδοτικός «Όμιλος ΙΩΝ», Μακεδονικές εκδόσεις
- Weis, Elisabeth, and John Belton. 1985. *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia UP.
- Zettl H. Τηλεοπτική παραγωγή 2. Άνθρωπος, Τεχνική διαδικασία. Εκδόσεις «ΕΛΛΗΝ», Εκδοτικός «Όμιλος ΙΩΝ»

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



10.Οδηγός για Αποθήκευση Υλικού ανά Δρώμενο

Κωνσταντίνα Μουλλωτού

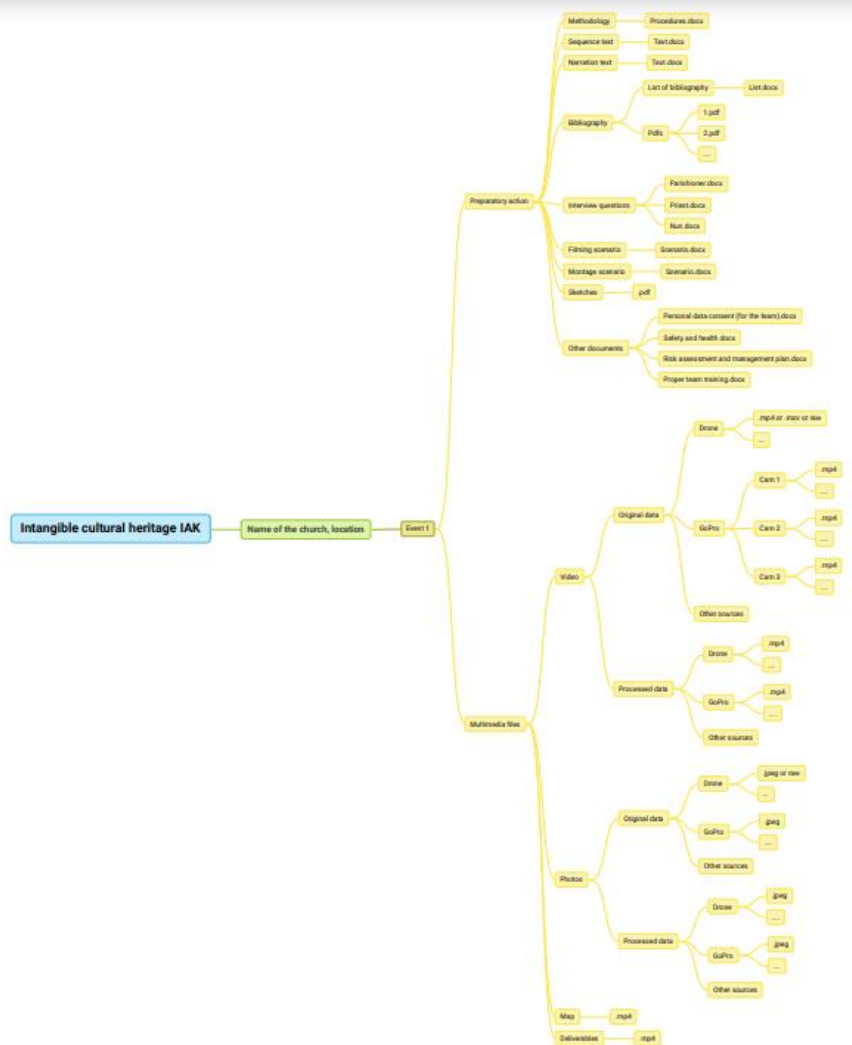
Αρχαιολόγος-Εργαστήριο Ψηφιοποίησης Ι.Α.Κ.

Ο καθορισμός της δομής αποθήκευσης του υλικού ανά δρώμενο βασίστηκε στα στάδια κατασκευής ντοκιμαντέρ για την αποτύπωση της Άυλης (Προπαραγωγή-Παραγωγή-Μεταπαραγωγή)

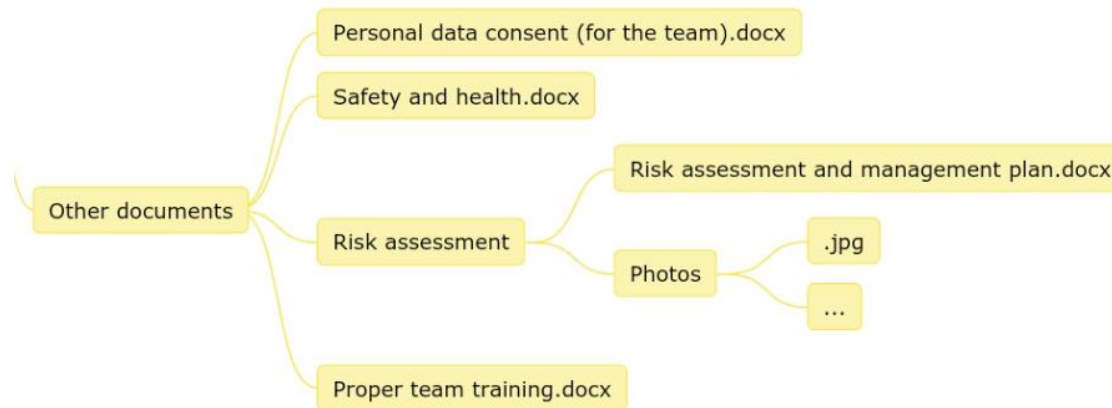
Σύνταξη Στρατηγικής Αποτύπωσης (Μεθοδολογίας)	Τηλεφωνική επικοινωνία	Βιβλιογραφική έρευνα	Μελέτη κειμένου Ακολουθίας (όπου εφαρμόζεται)	Αφηγηματικό κείμενο
Προετοιμασία ερωτήσεων για συνεντεύξεις	Συνάντηση (για περαιτέρω ενημέρωση, εξοικείωση με το χώρο, ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ**)	Σενάριο Γυρισμάτων	Προσεκτική μελέτη οδηγών/πρωτοκόλλων, συμπλήρωση εντύπων, εξασφάλιση αδειών	Προετοιμασία εξοπλισμού κινηματογράφησης
Υπογραφή εντύπου παράδοσης και παραλαβής εξοπλισμού & έλεγχος check-list	Μετάβαση στο χώρο αποτύπωσης & Στήσιμο εξοπλισμού	Βιντεογράφιση δρώμενου	Επιστροφή εξοπλισμού στο εργαστήρι & Υπογραφή εντύπου παράδοσης και παραλαβής εξοπλισμού	Αποθήκευση υλικού και αντίγραφα ασφαλείας
Σενάριο Μοντάζ	Οργάνωση υλικού πριν το μοντάζ (συγχρονισμός πλάνων, απομόνωση & μετονομασία πλάνων, συσχετισμός πλάνων με αφήγηση και παράλληλη ταξινόμησή τους, σκαριφήματα, δημιουργία χάρτη/animated video)	Μοντάζ (εισαγωγή των ωφέλιμων πλάνων στο timeline, δημιουργία πλάνων έναρξης & κλεισίματος, overlay πλάνα, ζουμ, μίξη ήχων, τίτλοι, εφέ, transitions, motion paths, κλπ.)	Ολοκλήρωση ντοκιμαντέρ (Μουσική επένδυση, Τελικό Σενάριο Αφήγησης, Ηχογράφιση-Ενσωμάτωση Αφήγησης και τελικός έλεγχος)	Αποθήκευση & Καταχώρηση στη Βάση Δεδομένων

****Η συνέντευξη δύναται να υλοποιηθεί πριν την ημέρα βιντεογράφησης, την ίδια μέρα με τη βιντεογράφιση ή μετά την ημέρα της βιντεογράφησης**

Η παρούσα παρουσίαση των βασικών σταδίων για την ψηφιακή αποτύπωση της Άυλης βασίζεται στο **ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ (ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΠΡΟΤΥΠΟ) ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΥΠΩΣΗ ΤΗΣ ΑΥΛΗΣ ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ ΤΗΣ ΑΡΧΙΕΠΙΣΚΟΠΙΚΗΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΣ**

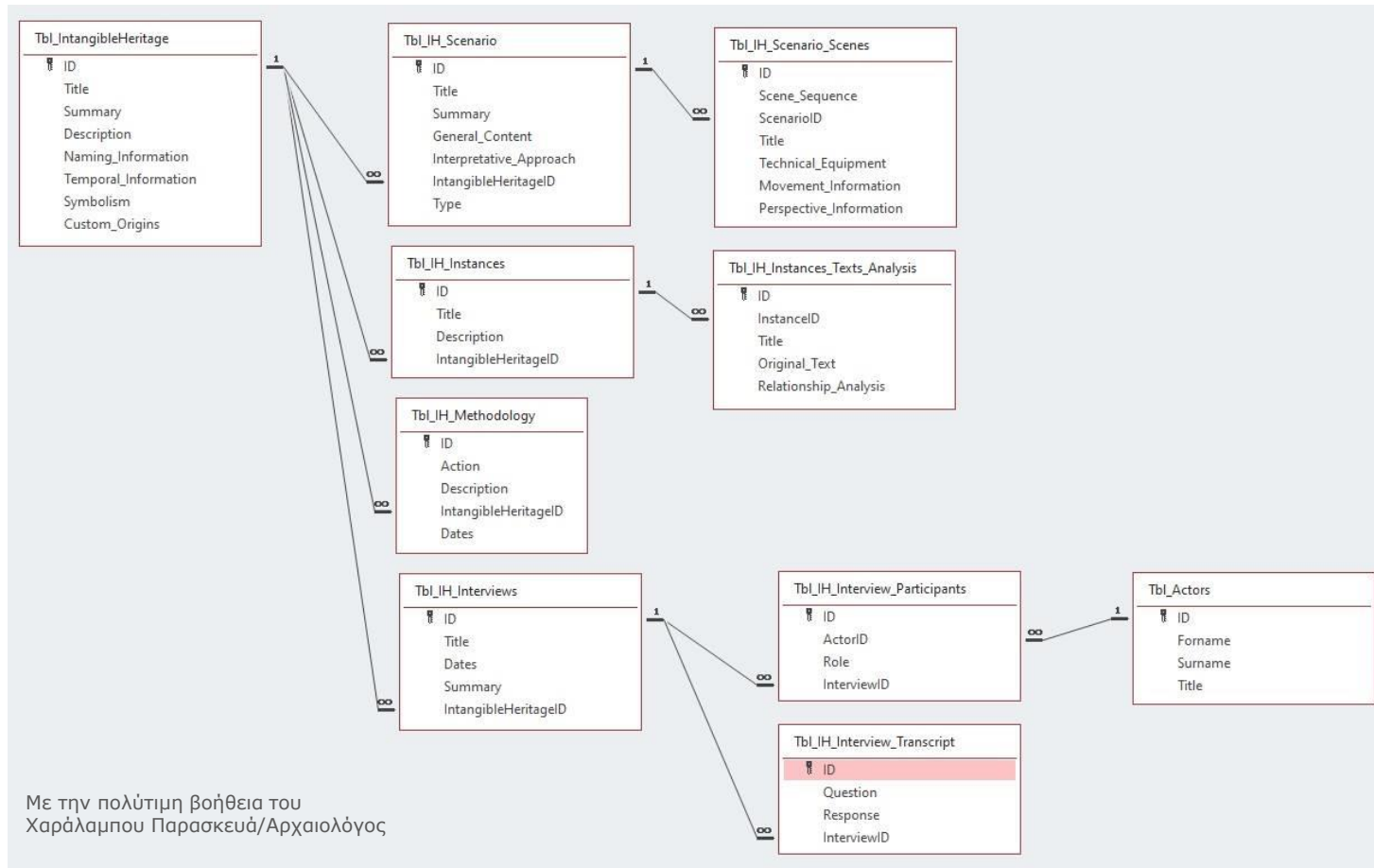


- Στην περίπτωση που θα γίνει χρήση drone και εμπλέκεται και ο Υπεύθυνος Αποτυπωτής της Άυλης στις σχετικές διαδικασίες, στο φάκελο other documents (εκτός από τα πρωτόκολλα που υπογράφονται για κάθε δρώμενο) προστίθεται ένας επιμέρους φάκελος για το Risk assessment και τις σχετικές φωτογραφίες)



- Επίσης αν στην βιντεογράφηση συμμετέχει μόνο ο Υπεύθυνος αποτυπωτής (χωρίς εθελοντές) δεν συμπληρώνεται το έγγραφο Proper team training.docx

Προεργασία για το στήσιμο της βάσης δεδομένων για την Άυλη



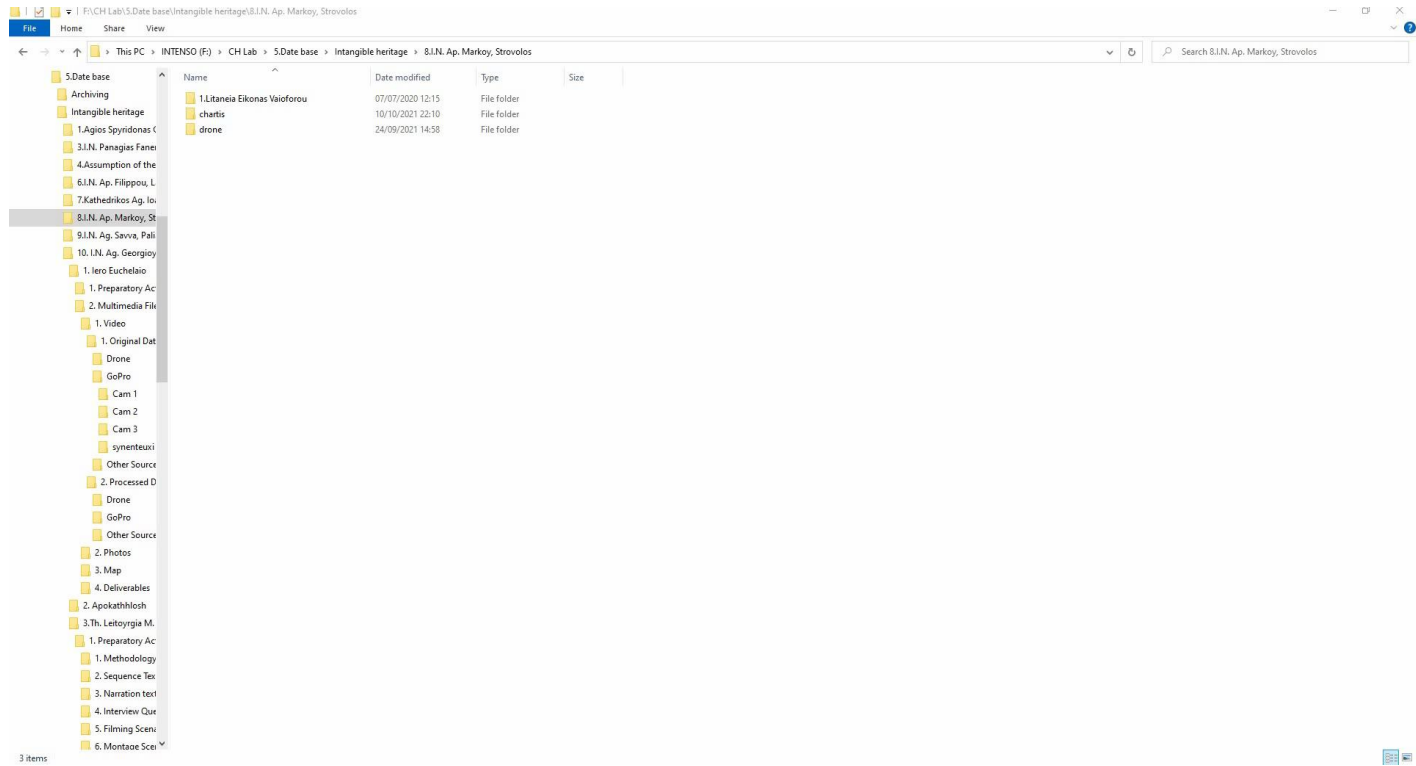


- Το VideoStudio δεν αναγνωρίζει ελληνικούς χαρακτήρες
- Το VideoStudio δέχεται βίντεο με ονομασία μέχρι 8 λατινικούς χαρακτήρες αλλιώς τα μετονομάζει μόνο του (βάσει και του μεγέθους του path μας)
- Επειδή είναι σημαντικό για το στάδιο της μεταπαραγωγής να φαίνεται στο όνομα των ωφέλιμων πλάνων ποιο είναι το περιεχόμενο και ποιο το μέσο λήψης του του εν λόγω πλάνου, προτείνεται η αποφυγή των σημείων στίξης δεδομένου ότι μόνο 8 χαρακτήρες μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Παράδειγμα 1SLL1A (Άγιος Σπυρίδωνας, Στρόβολος, τραγούδι του Λαζάρου, Λουλούδια - βίντεο 1, A:GoPro1).
- Άλλο παράδειγμα: 14SSLTrS (Άγ. Σπυρίδωνας, Στρόβολος, τραγούδι του Λαζάρου, Τραγούδι, Συγχρονισμός)

Λατινική απόδοση ελληνικών χαρακτήρων

α	a
β	v
γ	g
δ	d
ε	e
ζ	z
η	i
θ	th
ι	i
κ	k
λ	l
μ	m
ν	n
ξ	x
ο	o
π	p
ρ	r
σ	s
τ	t
υ	y
φ	f
χ	ch
ψ	ps
ω	o

- Η γλώσσα αποθήκευσης εναπόκειται στον αποτυπωτή. Γενικότερα είναι καλύτερα να χρησιμοποιούνται λατινικοί χαρακτήρες γιατί είναι αναγνωρίσιμοι από όλα τα προγράμματα επεξεργασίας σε αντίθεση με την ελληνική.



- Όνομα αρχείου (βλέπε προηγούμενο slide)
- Σημείο αποθήκευσης (βάσει slide 3)
- Ρυθμίσεις τελικού βίντεο (4K: 3840X2160, 25P)
- Τύπος αρχείου MP4

Interreg



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Ελλάδα-Κύπρος

Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης



RE-CULT



ΔΕΣΜΟΙ
ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ



11. Οδηγός για Map/Animated video (Google Earth Pro)

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΜΟΥΛΛΩΤΟΥ

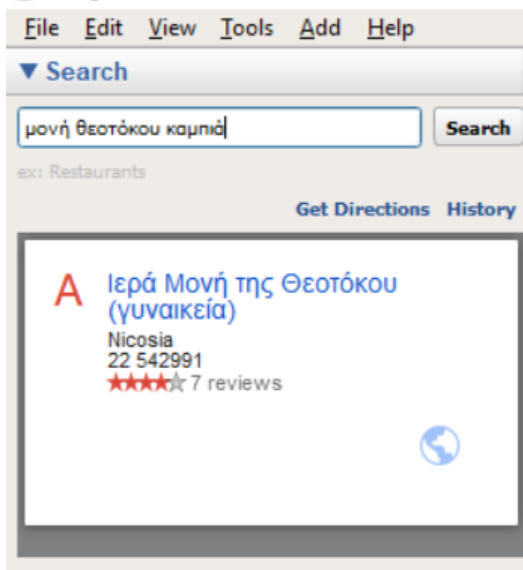
ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΟΣ-ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗΣ Ι.Α.Κ.

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΤΠΑ) και Εθνικούς πόρους της Ελλάδας και της Κύπρου

- 1) Αναζήτηση τοποθεσίας



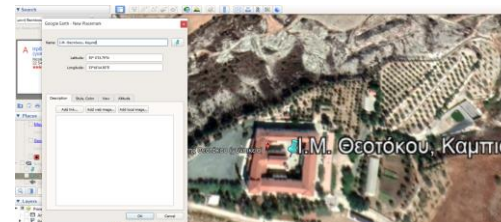
Google Earth Pro



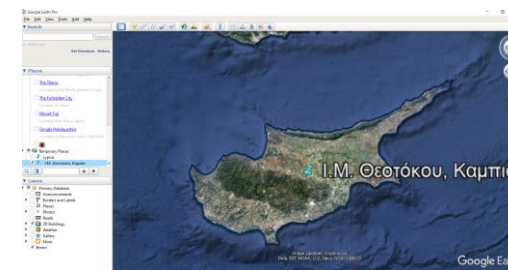
- 2) Zoom in (εστίαση στην εκκλησία/μονή κλπ.) (ζουμάρω μέχρι εκεί που θεωρώ ότι η αλλοίωση της εικόνας είναι σε ανεκτό βαθμό)

- 3) Προσθήκη placemark (light blue colour)

- Δίνω όνομα στα ελληνικά: ναός/ενορία, δεν χωράει να γράφεται και η πόλη
- Αλλάζω το label scale σε 5 και το icon scale σε 5, πατώ Ok και μετά κλείνω το παράθυρο αναζήτησης. Αν είναι πολύ μεγάλο το όνομα του ναού επιλέγω scale 3



- 4) Zoom out (Cyprus map, eye alt. 280 km)



- 5) Σιγουρευόμαστε ότι μόνο το label της εκκλησίας είναι επιλεγμένο
- 6) Στο πεδίο 'layers' να είναι επιλεγμένα μόνο τα 3D buildings & terrain
- 7) Αφαιρώ τα navigation tools (view-show navigation-never)

- 8) Πατώ "record a tour"



9) Κάνω το tour & αποθηκεύω σε H.264 .m4v (12" duration αρχ) & αργότερα σε άλλο πρόγραμμα ή online το μετατρέπω σε .mp4 (υπάρχει η επιλογή για .mp4 στο Google Earth αλλά δεν λειτουργεί σωστά)

