

Λίγα λόγια για τον κινηματογράφο...

ΕΙΔΗ ΤΑΙΝΙΩΝ

- Βιογραφικές
- Γουέστερν
- Δικαστικές
- Δραματικές
- Επιστημονικής φαντασίας
- Ιστορικές
- Κωμωδίες
- Μικρού μήκους
- Μιούζικαλ
- Μυστηρίου
- Ντοκιμαντέρ
- Περιπέτειας
- Πολεμικές
- Ρομαντικές
- Τρόμου

ΤΑΙΝΙΕΣ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

- Η επιστημονική φαντασία (science fiction) είναι κατηγορία του ευρύτερου μυθοπλαστικού τομέα του φανταστικού στην οποία πιθανές και εύλογες μελλοντικές ή εναλλακτικές εξελίξεις στην επιστήμη, στην τεχνολογία ή στην κοινωνία κατέχουν κεντρικό ρόλο στην πλοκή ή στο περιβάλλον όπου εκτυλίσσεται η ιστορία.

Περιλαμβάνει μοτίβα όπως

- ταξίδι στο χρόνο
- επαφή με εξωγήινους πολιτισμούς
- ο αποικισμός πλανητών
- τα ευφυή ρομπότ
- αθανασία
- τηλεμεταφορά
- αορατότητα

Anime

- Ο όρος **anime** στα [λατινικά](#) σημαίνει "ψυχή" χρησιμοποιείται από το δυτικό κόσμο για να χαρακτηρίσει τα ιαπωνικά [κινούμενα σχέδια](#). Η λέξη αποτελεί συντόμευση της [αγγλικής](#) λέξης [animation](#). Στην [ιαπωνία](#), ως anime και animation χαρακτηρίζονται όλα τα κινούμενα σχέδια, ανεξάρτητα από την χώρα προέλευσής τους.
- Τα anime έχουν αρκετές διαφορές και συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που τα κάνουν να ξεχωρίζουν τα κινούμενα σχέδια της δύσης. Ένα από αυτά είναι το γεγονός ότι τα anime αναφέρονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες και όχι μόνο σε παιδιά μικρής ηλικίας.
- Τα anime είναι σχεδιασμένα [στο χέρι](#).
- Οι χαρακτήρες των anime έχουν συγκεκριμένα εξωτερικά γνωρίσματα. Έχουν αρκετά μεγάλα μάτια που βοηθά στην έκφραση των συναισθημάτων. ωστόσο, οι εκφράσεις των ηρώων πολλές φορές δεν είναι ρεαλιστικές, αφού το πρόσωπο και άλλα χαρακτηριστικά του μεγεθύνονται υπερφυσικά, ανάλογα με την ένταση του συναισθήματος. επίσης, οι τοποθεσίες που παρουσιάζονται συχνά είναι εμπνευσμένες από πραγματικά μέρη.

ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ

Τα κινούμενα σχέδια είναι ταινίες, στις οποίες πρωταγωνιστούν ζωγραφιστές φιγούρες αντί για ηθοποιοί. Οι ήρωες τους είναι συνήθως άνθρωποι, ζώα ή φανταστικά πλάσματα.



- **Πώς δημιουργούνται;**

Η δημιουργία τους βασίζεται στο μεταίσθημα με χρήση της τεχνικής Animation. Αρχικά οι σκηνές της ταινίας ζωγραφίζονται ξεχωριστά η καθεμία. Για να δημιουργηθεί ένα κινούμενο σχέδιο, τα αρχικά σκίτσα ζωγραφίζονται σε διάφανες επιφάνειες και μετά ζωγραφίζονται. Κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο. Στη συνέχεια τα σχέδια φωτογραφίζονται με τη σειρά και δημιουργείται ένα ενιαίο φιλμ. Όταν το φιλμ προβάλλεται με ταχύτητα, οι φιγούρες των σχεδίων φαίνονται σαν να κινούνται.

- **Πότε δημιουργήθηκαν;**

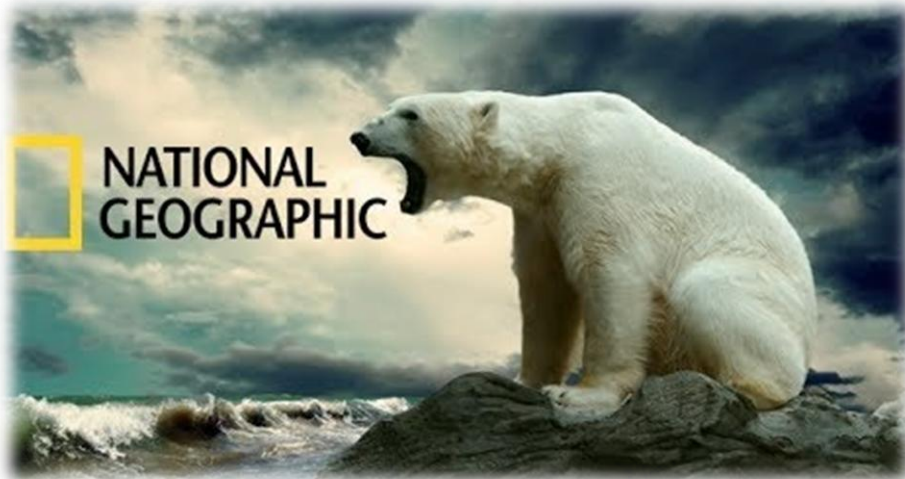
Την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων γύρισε ο Αμερικανός Μπλάκτον το 1907. Ωστόσο, οι ταινίες του Γουόλτ Ντίσνεϊ ήταν αυτές που ανέδειξαν αυτό το κινηματογραφικό είδος σε αληθινή τέχνη. Το 1937 γύρισε τη Χιονάτη και τους επτά Νάνους. Ήταν η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους.



ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Το **ντοκιμαντέρ** είναι είδος κινηματογραφικής ταινίας που πραγματεύεται ιστορικά, πολιτικά, καλλιτεχνικά ή άλλα θέματα, για την παρουσίαση των οποίων βασίζεται σε πραγματικά περιστατικά και αποδεικτικά στοιχεία. Ο δημιουργός του όρισε το ντοκιμαντέρ ως την «καλλιτεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας».

Η ιστορία του είδους ξεκινά ωστόσο από τα τέλη περίπου του 19ου αιώνα, όταν προβάλλονται οι πρώτες ταινίες που σήμερα μπορούν να καταχωρηθούν στα ντοκιμαντέρ.



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΕΝΙΚΑ...

- Το **ντοκιμαντέρ** (ή αλλιώς **ταινία τεκμηρίωσης**) αποτελεί την σπουδή και την έρευνα πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα αποτυπωμένη σε φιλμ ή ψηφιακό μέσο. Ο χαρακτήρας του μπορεί να ποικίλλει από εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό, σε πολιτισμικό, ηθικοπλαστικό, εθνογραφικό, επιστημονικό, κοινωνικό, ιστορικό, πολιτικό ή εξειδικευμένο σε μια πτυχή ανθρώπινης δραστηριότητας (για παράδειγμα αθλητικό ή μουσικό). Ο χρόνος ενός ντοκιμαντέρ επίσης μπορεί να διαφέρει και να ασχολείται με το παρελθόν, το παρόν ή το μέλλον.

ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Φουρουτζή Νικολέττα
Φιλιπίδης Σάββας
Χατζηνικολαϊδου Δήμητρα
Τσαμουρλίδου Μαρία

ΙΣΤΟΡΙΑ

- 1906: Η ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου αρχίζει με την κινηματογράφιση μιας μικρού μήκους ταινίας των Ολυμπιακών αγώνων.
- 1907: Λειτουργεί ο πρώτος κινηματογράφος στην Αθήνα.
- 1914: Ιδρύεται η κινηματογραφική εταιρεία «Άστυ Φιλμ» Η Γκόλφω, ένα γνωστό θεατρικό δραματικό ειδύλλιο, δίνει το σενάριο και είναι η πρώτη Ελληνική ταινία μεγάλου μήκους.
- 1939: παίζεται στους κινηματογράφους η πρώτη ομιλούσα ταινία «Το τραγούδι του χωρισμού» με τον Λάμπρο Κωνσταντάρη σε νεαρή ηλικία.
- Την δεκαετία του 1960, ο ελληνικός κινηματογράφος μπαίνει σε μια περίοδο μεγάλης ακμής.
- 2000: Μετά από μια μακρά περίοδο «χειμερίας νάρκης», στην διάρκεια της οποίας ελάχιστες ήταν οι καλές στιγμές του ελληνικού κινηματογράφου, τα τελευταία χρόνια σημαδεύονται από την είσοδο νέων δημιουργών στο χώρο του κινηματογράφου, που του ξανάδωσαν λίγη απ' την φρεσκάδα που του έλειπε.

ΗΘΟΠΟΙΟΙ

- Κώστας Δούκας, Χρήστος Ευθυμίου, Ρία Δελούτση... είναι μερικοί μόνο από τους ηθοποιούς που δεν απασχόλησαν έντονα τα φώτα της δημοσιότητας - τουλάχιστον, όχι στη κανονική τους διάσταση- και οι δημιουργοί ποτέ δε γύρισαν μια ταινία «επάνω» τους, αρκετοί ωστόσο υπήρξαν πρωταγωνιστές στο θέατρο. Είναι οι δευτεραγωνιστές ή εκείνοι που είχαν έναν τρίτο ή μικρό ρόλο σε μια ταινία πλαισιώνοντας το καστ των πρωταγωνιστών, που αν και είναι διάσημοι, τα ονόματά τους είναι, στην πλειονότητα του κοινού, άγνωστα.



- Γιώργος Βελέντζας Η πρώτη του εμφάνιση στον κινηματογράφο έγινε το 1948 με την ταινία «Οχυρό. Κώστας Δούκας Το σύγχρονο κοινό τον γνώρισε μέσα από τους ρόλους του δίπλα στον Κώστα Χατζηχρήστο, με σπουδαιότερη αυτή «Της Κακοκοίρας». Κώστας Παπαχρήστος Έπαιξε συνήθως ρόλους στρατιωτικού, αστυνομικού και έραβε ο ίδιος τις στολές για τους ρόλους. Έπαιξε σε 200 ταινίες, εκ των οποίων οι 19 ήταν της Φίνος Φιλμς. Λίλιαν Μηνιάτη Έχει εμφανιστεί σε συνολικά 12 ταινίες, με πιο σημαντικές το «Υιέ μου, Υιέ μου» και «Να ζει κανείς ή να μη ζει»

ΣΚΗΝΟΘΕΤΕΣ

- **Θόδωρος Αγγελόπουλος (1935 – 2012)** Έλληνας σκηνοθέτης του κινηματογράφου με διεθνή προβολή και σημαντικές διακρίσεις. Ο δημιουργός της εμβληματικής ταινίας *Ο Θίασος* (1974), παραμένει ο σημαντικότερος κινηματογραφιστής, που ανέδειξε η χώρα μας κι ένας από τους σπουδαιότερους του παγκόσμιου κινηματογράφου.
- **ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΒΟΥΛΓΑΡΗΣ Ο** Παντελής Βούλγαρης γεννήθηκε στην Αθήνα το 1940. Σπούδασε κινηματογράφο στην Σχολή Σταυράκου, όπως οι περισσότεροι από τους σκηνοθέτες της νέας γενιάς. **Αλέξης Δαμιανός.** Ο Αλέξης Δαμιανός γεννήθηκε το 1921 στην Αθήνα.
- **ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ:** Ευδοκία η βία του έρωτα
- Ηνίοχος ένα τελευταίο βλέμμα στην ιστορία
- Μέχρι το πλοίο ερευνώντας το διωγμό

- **ΝΤΙΝΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ**
- Γεννήθηκε στο Πάλερο της Αιτωλοακαρνανίας το 1921 και πέθανε το 2003. Ασχολήθηκε με το γράψιμο από μικρός και κείμενα του δημοσιεύονται σε διάφορα μαθητικά περιοδικά. Σπουδάζει στη νομική σχολή του πανεπιστημίου Αθηνών, αλλά τον συγκινεί το θέατρο



Ειδικά εφέ στον κινηματογράφο

Τσιακιτζης χρηστος
Χαραλαμπιδης
παναγιωτης
Τασκος δημητριος
Ταχματζιδης
δημητριος

Στην παρακάτω εργασία θα αναφερθούμε στον κόσμο των ειδικών εφέ. Η συμβολή τους στη δημιουργία και στην επεξεργασία μιας ταινίας έπαιξε σημαντικό ρόλο και με το πέρασμα του χρόνου έγινε αναπόσπαστο κομμάτι τους, καθώς δεν υπάρχει πλέον ταινία χωρίς τη χρήση των ειδικών εφέ.

Από το 1970 και μετά, οι τεχνικές εστίασης βάρους της φωτογραφίας σε συνδυασμό με τη δυνατότητα εστίασης του φακού σε διάφορα σημεία, έδωσε τη δυνατότητα να αλλάζει η εκάστοτε προοπτική μιας ταινίας, την ώρα του γυρίσματος της. Η χρήση μοντέλων και μινιατούρων και η εφαρμογή ειδικών εφέ, είναι ικανά να δημιουργήσουν σύνθετα πλάνα. Οι εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή (CGI) έχουν έρθει στο προσκήνιο των τεχνολογιών ειδικών εφέ. Δίνουν στους κινηματογραφιστές περισσότερο έλεγχο και επιτρέπουν την πραγματοποίηση αποτελεσμάτων με ασφάλεια και με χαμηλότερο κόστος. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, να αντικατασταθούν από την CGI πολλές τεχνικές οπτικών και μηχανικών επιδράσεων.

Τα ειδικά εφέ είναι τα εφέ τα οποία πραγματοποιούνται κατά τη διάρκεια της παραγωγής, ενώ τα οπτικά εφέ πραγματοποιούνται μετά το γύρισμα της ταινίας. Αυτό δεν σημαίνει ότι η υπεύθυνη ομάδα που προσθέτει τα οπτικά εφέ δεν εμπλέκεται στην παραγωγή και επίσης δεν σημαίνει ότι η υπεύθυνη ομάδα που προσθέτει τα ειδικά εφέ δεν εμπλέκεται μετά το γύρισμα της ταινίας. Οι επεμβάσεις που κάνει κάθε ομάδα των δυο κατηγοριών εφέ εξαρτάται από τις αντίστοιχες φάσεις της διαδικασίας της παραγωγής μιας ταινίας.



Τα ειδικά εφέ χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: α) τα οπτικά και β) τα μηχανικά. Τα οπτικά εφέ γίνονται με τον κατάλληλο χειρισμό της κάμερας και με την ρύθμιση συγκεκριμένου φωτισμού. Κατά την διάρκεια των γυρισμάτων, οι μέθοδοι αυτοί επεμβαίνουν στην εκάστοτε σκηνή γυρίσματος με σκοπό να την κάνουν να μοιάζει διαφορετικά από ότι είναι στην πραγματικότητα. Οι μέθοδοι αυτοί περιλαμβάνουν προσθήκες ειδικών φακών στην κάμερα, ειδικά εργαλεία φωτισμού ή γρήγορες κινήσεις της κάμερας που δημιουργούν ένα ορισμένο, στοχευμένο οπτικό πεδίο.

Ένα οπτικό εφέ θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να τοποθετηθούν οι ηθοποιοί ή ενέργειες σε ένα διαφορετικό υπόβαθρο (background). Είναι τα εφέ τα οποία έχουν άμεση σύνδεση με την εισαγωγή των ειδώλων ζωντανής δράσης (ειδικά εφέ) και των εικόνων που έχουν δημιουργηθεί (ψηφιακά εφέ) για να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον το οποίο φαίνεται ρεαλιστικό αλλά σε αντίθεση θα ήταν επικίνδυνο και θα χρειαζόταν αρκετό χρόνο και έξοδα.

Τα οπτικά εφέ, αποτελούν αναπόσπαστο μέρος και είναι ιδιαίτερα σημαντικά για τις σύγχρονες ταινίες.

Σπάνια, στην εποχή που ζούμε θα υπάρξει ταινία χωρίς οπτικά εφέ.



Το εφέ του χρωματισμού - Το πρώτο εφέ που δοκιμάστηκε, ήταν τον 19ο αιώνα και ήταν αυτό του χρωματισμού. Για να έχουν μια τελειωμένη εικόνα χρωμάτιζαν ξεχωριστά κάθε καρτέ. Ο ζωγράφος έπρεπε να χρωματίσει όλα τα καρτέ ξεχωριστά (περίπου 16 – 24 καρτέ), με αποτέλεσμα το αντικείμενο που είχε χρωματιστεί να κουνιέται καθώς το φιλμ ταξίδευε μέσα στη μηχανή προβολής και έτσι να υπάρχουν διαφορές ποσότητας και τοποθέτησης χρώματος. Λύση για όλα αυτά, αρχικά, βρέθηκε με την εφεύρεση του έγχρωμου φιλμ και πλέον με τα ολοκληρωμένα λογισμικά.

Το εφέ της εξαφάνισης (Jump - Cut) - Στο εφέ της εξαφάνισης γύριζαν μια σκηνή με τον ηθοποιό μέσα στο πλάνο και μια σκηνή χωρίς αυτόν. Στη συνέχεια κάποιον από τα 24 καρτέ τα έκοβαν και τα πρόσθεταν στο επόμενο πλάνο. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να μην συγκρατούσε το ανθρώπινο μάτι την παρουσία και ξαφνικά μετέβαινε στο επόμενο πλάνο και έτσι δημιουργούσε την ψευδαίσθηση της εξαφάνισης. Με το πέρασμα των χρόνων η μέθοδος αυτή, η οποία κατά βάση στηρίζεται στο μετείκασμα, εξελίχθηκε και από το 1990 και μετά άρχισαν να εμφανίζονται τα πρώτα ψηφιακά προγράμματα.

Slow Motion / Fast Forward -
Με τις χειροκίνητες μηχανές που υπήρχαν τότε ο χειριστής της μηχανής έπρεπε να διατηρεί σταθερό τον ρυθμό του γυρίσματος κάτι το οποίο δεν ήταν εφικτό απο το ανθρώπινο χέρι. Τα εφέ ανακαλύφθηκαν τυχαία καθώς αν γύριζαν με γρήγορο ρυθμό (ξεπερνώντας τα 24 καρέ το δευτερόλεπτο) είχαν το εφέ της αργής κίνησης, ενώ αν γύριζαν πιο αργά πετύχαιναν το Fast Forward. Στη συνέχεια η μέθοδος εξελίχθηκε, αρχικά οι σκηνές γυρίζονταν σε κανονικό ρυθμό και μετά προσέθεταν η αφαιρούσαν καρέ στο μοντάζ. Αργότερα, με τη βοήθεια μηχανημάτων δημιουργούσαν τα εφέ στο τέλος.



Απο την έρευνα μας διαπιστώσαμε πως τα ειδικά εφε στον κινηματογράφο είναι πιο παλιά από ότι νομίζαμε και πως παλαιότερα ήταν πολύ δυσκολότερη η δημιουργία αυτών των εφέ.

Εργασία από τους μαθητες
Τσιακιτζή Χρήστο
Χαραλαμπίδη Παναγιώτη
Τάσκο Δημήτριο
Ταχματζίδη Δημήτριο