

Η κάμερα των αδελφών Λουμιέρ



Οι αδελφοί Λουμιέρ, Αυστίν Ζαν (5 Οκτωβρίου 1864 - 6 Ιανουάριου 1948) και Ουγκέστ Μαρί Αυστίν Νικολά (19 Οκτωβρίου 1862 - 10 Απριλίου 1954), ήταν Έλληνες κινηματογραφιστές και εκπαιδευτές, δημιουργοί του κινηματογράφου (cinematographe), μιας μηχανής λήψης, εκτύπωσης και προβολής του φιλμ. Το 1892, ξεκίνησαν τις προσιταβλές τους πάνω στην εξέλιξη του κινηματογράφου και καταγόρουναν αριστές ευρεσιτεχνίες, μεταξύ αυτών το διάφωτο φιλμ, το οποίο έδινε την δυνατότητα να ενσωματωθεί σε μία μηχανή προβολής. Βασίζοντο στην ιατρική και κινητοσκοπία, κατασκεύαζαν την φορητή συσκευή του κινηματογράφου, την οποία κατοχύρωσαν με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας, στις 13 Φεβρουαρίου του 1894. Ο κινηματογράφος των αδελφών Λουμιέρ αποτελείσε ταυτόχρονα μηχανή λήψης και προβολής, καθώς επίσης και εκτύπωσης του φιλμ. Η πρώτη ταινία που δημιουργήσαν ήταν η Ξεβός από το εργοστάσιο Λουμιέρ (La sortie des usines Lumière), στις 19 Μαρτίου του 1895 και αποτέλεσε την έρβη των εργατών από το εργοστάσιό τους. Στις 28 Δεκεμβρίου του 1895, πραγματοποιήσαν την πρώτη δημόσια προβολή ταινιών, επί πληρωμής, στο Παρίσι, ενώ τον επόμενο χρόνο, προέβησαν την εμφάνισή τους στο Λονδίνο στη Νέα Υόρκη, όπου έλεγαν θερμά υποστηρίχτες.

Στο ξεκίνημα της εργασίας, όπως πάντα επιβάλλετο, έγινε η διαμόρφωση και συλλογή πληροφοριών και ανέκδοτων



Διέτριβε βήμα η τοποθέτηση ανέκδοτων στο πρόγραμμα τριετίας της μελέτης, σε όσα το δυνατό περισσότερες σφίγγει για ακριβέστερη αποτύπωση των αναζητήσεων.



Ακολουθούσε το γύρισμα της κάμερας ξεκινώντας από το κέντρο όγκου, και συνεχίζοντας σταδιακά στις επιμέρους λεπτομέρειες.



Στο επόμενο στάδιο δημιουργήθηκε το υποσύστημα της κάμερας, δοκιμάστηκαν και τοποθετήθηκαν, φώτα, υαλικά και υαφές για όλη τη σκηνή.



Κατόπιν ενσωματώθηκαν οι ανέκδοτες καθώς και οι ταινίες που προβάλλονται περίμετρού στο υποβλήτο.



Τότερα δόθηκε η συνεχής κίνηση της μηχανικής και δοκιμάστηκαν διάφορες γωνίες λήψης.



Όταν αποφορτίστηκαν το το αρχικό και τελικό υαλικά, σφραγίστηκαν τα μονοκίτη της κίνησης και ο προσαρμοστικός της κάμερας λήψης.



Τέθηκαν οι κατάλληλες ρυθμίσεις και ξεκίνησε το τελικό rendering της σκηνής, συμπεριλαμβανομένων όλων των αναζητήσεων.



Τέλος με τη βοήθεια προγράμματος επιμερίσματος βίντεο, ενσωματώθηκαν οι τέσσερις κινήσεις.



video at <https://youtu.be/VQIBzpm07M>