

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ-ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΠΥΡΓΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΜΜΕ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ:
ΞΕΝΑΓΗΣΗ ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΑΙΓΙΝΑΣ

ΣΥΡΙΓΟΥ ΕΥΘΥΜΙΑ

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ 2016

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Με την ολοκλήρωση της πτυχιακής μου εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους συνέβαλαν στη διεκπαιρέωσή της.

Κατά κύριο λόγο, οφείλω να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες στον επιβλέποντα Καθηγητή κ. Γεώργιο Καρακίτσο για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε όταν δέχτηκε το θέμα που του πρότεινα, την υπομονή του, την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγηση του στην επίλυση διάφορων θεμάτων που αντιμετώπισα, για να φέρω σε πέρας την πτυχιακή μου εργασία.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ακόμα, όλους τους καθηγητές του Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Δυτικής Ελλάδας για τις πολύτιμες γνώσεις που μου προσέφεραν όλα αυτά τα χρόνια.

Επίσης, θα ήθελα να απευθύνω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην Κα. Πηγιαδίτη Αρετή για τη γεμάτη πολύτιμες πληροφορίες συνέντευξη που μου παραχώρησε όσον αφορά στη ζωή και στο έργο του Χρήστου Καπράλου, καθώς και στον Προϊστάμενο του Αγροτικού Συνεταιρισμού Φιστικοπαραγωγών Αίγινας, κ. Κουνάδη Νικόλαο ο οποίος στη συνέντευξη που μου παραχώρησε, μου έδωσε χρήσιμες γνώσεις σχετικά με τα Αιγινίτικα Προϊόντα με βάση το ΠΟΠ φιστίκι Αιγίνης, τον τρόπο λειτουργίας, και τις δράσεις του Συνεταιρισμού.

Τέλος, θα ήθελα να εκφράσω ένα τεράστιο ευχαριστώ στην οικογένεια μου για την πολύτιμη στήριξη, τη συμπαράσταση και την εμπιστοσύνη που μου έδειξε όλα αυτά τα χρόνια των σπουδών μου.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα Πτυχιακή Εργασία εκπονήθηκε στο Τμήμα Πληροφορικής και ΜΜΕ του Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Δυτικής Ελλάδας. Είχε συνολική διάρκεια ένα εξάμηνο και διεξήχθη υπό την επίβλεψη του Καθηγητή κ. Καρακίτσου Γεώργιου.

Αποτελείται από 6 κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο δίνεται ορισμός του ντοκιμαντέρ και αναλυτική περιγραφή του όρου. Επίσης, θεωρείται απαραίτητο να γνωρίσουμε τους πρώτους ντοκιμαντερίστες καθώς και τα ρεύματα που χάραξαν το δρόμο μέχρι να φτάσουμε στην τεχνοτροπία των ντοκιμαντέρ στις μέρες μας. Ακόμα, δίνονται πληροφορίες για τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουμε και ποιά τα σφάλματα που πρέπει να αποφύγουμε κατά την προσπάθεια δημιουργίας ενός ντοκιμαντέρ.

Όσον αφορά στο δεύτερο κεφάλαιο, γίνεται αναλυτική περιγραφή της κάμερας και των στοιχείων που την απαρτίζουν, από τη λειτουργία, τη σύνθεσή της, τους μηχανισμούς στήριξής της, μέχρι της γωνίες λήψης και τις κινήσεις της κάμερας.

Στη συνέχεια, ακολουθεί το τρίτο κεφάλαιο, στο οποίο παρουσιάζεται η τέχνη του μοντάζ. Ποιά είναι τα βασικά συστατικά στοιχεία του, τί είναι ρακόρ και ποιά είδη υπάρχουν. Ακόμα, γίνεται αναφορά στους κανόνες στους οποίους βασίζεται η χρήση των ρακόρ.

Το τέταρτο κεφάλαιο μελετά, τον τηλεοπτικό ήχο, τα είδη από τα οποία αποτελείται και αναφέρονται ορολογίες που χρησιμοποιούνται στην επεξεργασία του μιξάζ.

Το πέμπτο κεφάλαιο αναλύει τον όρο συνέντευξη και δίνεται ορισμός του όρου συνέντευξη, ποιά είναι τα είδη της, επίσης, μαθαίνουμε ποιά είναι τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουμε για μια πετυχημένη συνέντευξη και τί πρέπει να αποφύγουμε.

Συμπερασματικά, το έκτο και τελευταίο κεφάλαιο της πτυχιακής ασχολείται με το στάδιο της μεταπαραγωγής. Από τη θεωρία περνάμε στην πρακτική, την επεξεργασία των πλάνων, την προσθήκη εφέ και ήχων, τη δημιουργία τίτλων που μετατρέπουν το έργο ενδιαφέρον και ελκυστικό για τον τελικό αποδέκτη.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....2

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....3

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....4

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....8

1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1.1 Τί είναι ντοκιμαντέρ. Ορισμός.....9

1.2 Ιστορική Αναδρομή. Οι πιο γνωστοί ντοκιμαντερίστες.....10

1.3 Πώς δημιουργούμε ένα ντοκιμαντέρ.....14

1.4 Ποιά τα σφάλματα που πρέπει να αποφύγουμε.....15

2 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : Η ΚΑΜΕΡΑ

2.1 Πώς λειτουργεί η κάμερα.....17

2.2 Η σύνθεση της κάμερας.....18

2.2.1 Ο φακός της κάμερας.....18

2.2.2 Το διάφραγμα(aperture).....20

2.2.3 Το κλείστρο/φωτοφράκτης(shutter).....20

2.2.4 Τα λειτουργικά χαρακτηριστικά του φακού.....	21
2.3 Το σώμα της κάμερας.....	22
2.4 Το σκόπευτρο.....	23
2.5 Μηχανή Λήψης Sony HDR-CX110.....	23
2.5.1 Το τρίποδο.....	23
2.6 Γωνίες Λήψης.....	24
2.7 Οι κινήσεις της κάμερας.....	25

3 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

3.1 Τα βασικά συστατικά στοιχεία του μοντάζ.....	27
3.1.1 Το μέγεθος του πλάνου.....	28
3.1.2 Τα είδη των πλάνων.....	28
3.1.3 Ο κανόνας της Χρυσής Τομής.Κατευθυντήριες γραμμές....	29
3.2 Τα ρακόρ.....	30
3.2.1 Ο Κανόνας του Αξονα.....	31
3.2.2 Ο Κανόνας της Βασικής Κατεύθυνσης.....	33

4 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : Ο ΗΧΟΣ

4.1 Η σημασία του τηλεοπτικού ήχου.....	34
---	----

4.1.1 Η ομιλία.....	34
4.1.2 Η μουσική.....	34
4.1.3 Τα εφέ(effects).....	35
4.2 Ορολογίες του μιξάζ.....	35

5 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

5.1 Επιλογή Ερευνητικής Μεθόδου.....	36
5.2 Τί είναι η συνέντευξη.....	37
5.2.1 Τα είδη της συνέντευξης.....	37
5.3 Βήματα Λήψης συνέντευξης.....	38
5.4 Do's & Don'ts σε μια συνέντευξη.....	39

6 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ (Post-Production)

6.1 Το στάδιο της μεταπαραγωγής.....	40
6.1.1 Επεξεργασία στο Adobe Premiere Pro CS6 (Editing).....	40
6.1.2 Τρόποι συνένωσης πλάνων.....	42
6.2 Αφαίρεση θορύβου από ήχο με Adobe Audition Pro CS6.....	46
6.3 Προσθήκη εφέ στο στάδιο του μιξάζ.....	50
6.4 Δημιουργία Τίτλων(titling).....	51

6.4.1 Δημιουργία τίτλων έναρξης.....	51
6.4.2 Δημιουργία τίτλων τέλους.....	54
6.5 Export με Adobe Media Encoder.....	57
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ.....	59
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	63

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κάθε έργο είναι μια ελεύθερη απόδοση της πραγματικότητας. Μπορεί να ασχολείται με τα πάντα ή με ένα επιμέρους θέμα. Για παράδειγμα, μπορεί να μελετά τις τελευταίες ανακαλύψεις της NASA ή να ασχολείται αποκλειστικά με μια φυλή που ζει αποκομμένη από τον πολιτισμό στα βόρεια του Αμαζονίου. Κάθε ντοκιμαντέρ μπορεί να έχει παιδαγωγικό-εκπαιδευτικό χαρακτήρα, είτε να μελετά τον τεχνολογικό, επιστημονικό, πολιτικό τομέα, είτε τον πολιτισμικό, εθνογραφικό, ιστορικό, ηθικοπλαστικό. Επίσης, μπορεί να μελετά το παρόν, το παρελθόν, το μέλλον.

Το ντοκιμαντέρ με τίτλο : «Ξενάγηση στην Αίγινα, νησί του Σαρωνικού Κόλπου», έχει σκοπό να μεταφέρει οπτικά και νοητικά το θεατή στην Αίγινα. Να γνωρίσει την Αίγινα του χθες, με το δωρικό και ανεπιτήδευτο κάλλος καθώς και το υψίστης σημασίας ιστορικό και θρησκευτικό υπόβαθρο του νησιού. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, θα παρουσιαστούν σημαντικοί αρχαιολογικοί χώροι όπως ο Ναός του Απόλλωνα - Η Κολώνα, Ο Ναός της Αφαιάς, το Μουσείο του παγκοσμίου φήμης γλύπτη Χρήστου Καπράλου, όπως και το Λαογραφικό Μουσείο της Αίγινας, η Ιερά Μονή του Αγ.Νεκταρίου ο οποίος είναι ο πολιούχος του νησιού. Ο Πύργος του Μάρκελλου, το μνημείο του Ιωάννη Καποδίστρια, η Μητρόπολη της Αίγινας είναι μόνο μερικά από τα μνημεία που αναδεικνύουν τη σπουδαιότητα του νησιού και το ρόλο που διαδραμάτισε στην ιστορία.

Αναπόσπαστο στοιχείο της παρούσας εργασίας είναι η Αίγινα του σήμερα. Η πολύπλευρη και πολυεπίπεδη ομορφιά της από το λιμάνι, τον κεντρικό άξονα ο οποίος είναι γεμάτος με καταστήματα που καθημερινά προσελκύουν πλήθος τουριστών ελλήνων και ξένων, μέχρι τα στενά σοκάκια του νησιού, την παραγωγική ανάπτυξη του , με τη βοήθεια ακόμα και του Αγροτικού Συνεταιρισμού που ασχολείται με την καλλιέργεια φιστικιών και που με τις ενέργειες του πέτυχε την αναγνώριση του φιστικιού Αιγίνης ως ΠΟΠ (Προϊόν με Ονομασία Προέλευσης).

1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1.1 Τί σημαίνει ντοκιμαντέρ. Ορισμός.

Η ταινία τεκμηρίωσης ή όπως συνηθίζουμε να το αποκαλούμε, το ντοκιμαντέρ είναι η μελέτη ενός συγκεκριμένου θέματος η οποία αποτυπώνεται σε ψηφιακό μέσο ή σε φιλμ. Το ντοκιμαντέρ αποτελεί ένα είδος κινηματογραφικής ταινίας που ασχολείται με πληθώρα θεμάτων, και για την παρουσίασή τους βασίζεται σε πραγματικά γεγονότα και αποδεικτικά στοιχεία.¹

Το όνομά του το πήρε από το ρήμα «document» στα αγγλικά που σημαίνει καταγράφω και στόχο έχει την καταγραφή και αποτύπωση της πραγματικότητας. Στα γαλλικά ο όρος «documentaire» περιέγραφε ταξιδιωτικές ταινίες.

Ο τομέας του ντοκιμαντέρ γνωρίζει τεράστια άνθιση στις μέρες μας και συνεχώς εξελίσσεται. Ακόμα και στην χώρα μας έχει πλέον αλλάξει ο τρόπος που βλέπουμε τα ντοκιμαντέρ. Αντλούν τις θεματικές ενότητες με τις οποίες ασχολούνται από τα φλέγοντα ζητήματα που απασχολούν τον άνθρωπο του 21^{ου} αιώνα όπως είναι ο πόλεμος, η οικονομική κρίση, η φτώχεια, η μόλυνση του περιβάλλοντος, ασθένειες που μαστίζουν στις μέρες μας.

Το Φεβρουάριο του 1926, ο John Grierson, σε μια αναφορά στην ταινία του Robert Flaherty, «Moana», στην εφημερίδα «Sun» της Νέας Υόρκης, χρησιμοποίησε για πρώτη φορά τον όρο «ντοκιμαντέρ» («documentary»). Αργότερα όμως, έδωσε μια άλλη έννοια στον όρο, αναφέροντας ότι είναι «η δημιουργική θεώρηση της πραγματικότητας». Σύμφωνα με το Grierson, αυτός ο τομέας του κινηματογράφου έχει ως πρώτη ύλη την πραγματικότητα η οποία δεν αντιγράφεται απλά στο φιλμ, αλλά γίνεται επεξεργασία της μέχρι την τελική παράδοση του έργου. Πολλοί κινηματογραφιστές ισχυρίζονται ότι τα ντοκιμαντέρ θα πρέπει να επικοινωνούν αξίες και κοινωνικές ιδέες και να συμβάλλουν στις αλλαγές των κοινωνικών, ηθικών, οικονομικών και πολιτικών συνθηκών.

Πλέον τα ντοκιμαντέρ χρησιμοποιούν σύγχρονα μέσα όπως παραδείγματος χάρη animation, για την αποτελεσματικότερη παρουσίασή τους, ενώ συχνά αποκαλύπτουν μια ασυνήθιστη, άγνωστη αλλά συνάμα ενδιαφέρουσα πλευρά ενός θέματος. Μπορεί να είναι αστεία, ειρωνικά, δεικτικά, ενημερωτικά και χρησιμοποιούν πλάνα, φωτογραφίες, φυσικό ήχο, πραγματικούς ανθρώπους και γεγονότα τα οποία αν συναρμολογηθούν σωστά βγαίνει ένα άρτιο αποτέλεσμα. Η διάρκεια τους κυμαίνεται από 30' μέχρι 2 ώρες, αν και τα τελευταία χρόνια τα λεγόμενα mini-documentaries αρχίζουν να αυξάνονται.

Αν θέλαμε να δώσουμε έναν ακόμα ορισμό θα μπορούσαμε να αναφερθούμε σε αυτό της Sheila Curran Bernard, συγγραφέα του βιβλίου «Documentary Storytelling», η οποία υποστηρίζει²: *“τα ντοκιμαντέρ μεταφέρουν τους θεατές σε νέους κόσμους και εμπειρίες μέσω της παρουσίασης πληροφοριών ου βασίζονται σε πραγματικά πρόσωπα, γεγονότα και καταστάσεις. Η πραγματικότητα από μόνη της όμως δεν καθορίζει το ντοκιμαντέρ. Αυτό που το καθορίζει είναι η σκηνοθετική ματιά του δημιουργού και ο τρόπος που επιλέγει να υφάνει τα στοιχεία σε μια συνολική αφήγηση που πολύ συχνά υπερβαίνει το άθροισμα των μερών της”*.

¹ Στάθη-Σκοπετάς, Ε.Γ. ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ, ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

² Bernard C. Sheila «Documentary Storytelling»

1.2 Ιστορική Αναδρομή. Οι πιο γνωστοί ντοκιμαντερίστες.

Η έννοια του κινηματογράφου είναι άμεσα συνδεδεμένη με τον κινηματογράφο. Η ιστορία του ντοκιμαντέρ ξεκινάει από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα, όταν άρχισαν να προβάλλονται οι πρώτες ταινίες που πλέον κατατάσσονται στα ντοκιμαντέρ.³

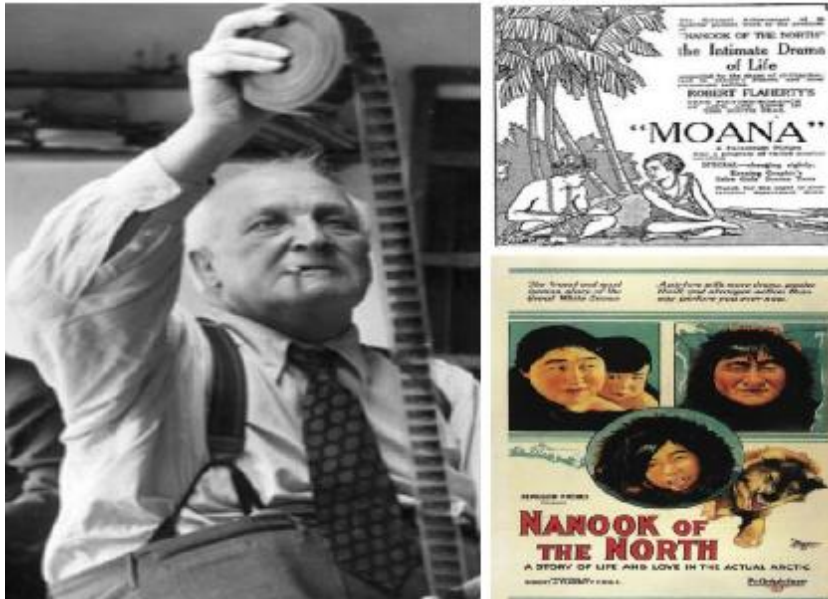
Οι πρώτοι ντοκιμαντερίστες θεωρείται ότι είναι οι αδερφοί *Auguste* και *Louis Lumière*. Τα έργα τους ανήκουν στην Πρώιμη Περίοδο. Θεωρούσαν ότι η τέχνη του κινηματογράφου ήταν ήσσονος σημασίας και γι' αυτό βασιζόμενοι στη εφεύρεση του κινητοσκόπιου, κατασκεύασαν φορητή συσκευή κινηματογράφου την οποία κατοχύρωσαν στις 14 Φεβρουαρίου του 1894. Ο κινηματογράφος που δημιούργησαν λειτουργούσε ως μηχανή λήψεων, προβολής και εκτύπωσης του φιλμ. Σε κάποια από τα πρώτα πλάνα που κατέγραψαν σε φιλμ ήταν η είσοδος ενός τρένου στο σταθμό. Η πρώτη ταινία ντοκιμαντέρ που δημιούργησαν ήταν η «*Εξόδος από το εργοστάσιο Lumière*», όπου παρουσίαζε την έξοδο των εργατών από το εργοστάσιο. Άλλα έργα τους ήταν η «*Αλίευση Χρυσόψαρου*» (*Le poisson rouge de la pêche*, 1895), «*η Θάλασσα*» (*La Mer*, 1895).



Εικόνα 1. Οι αδερφοί Λυμιερ επί τω έργω

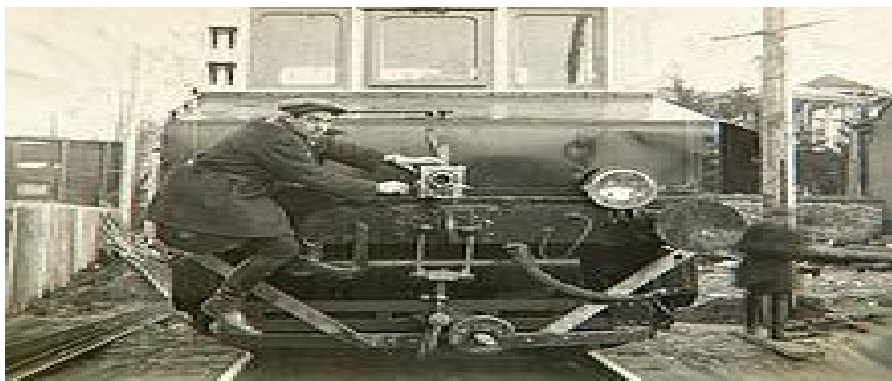
Στη συνέχεια, από το 1920 μέχρι τη δεκαετία του 1940 έχουμε τη Ρομαντική Περίοδο (Romanticism). Σε αυτή συγκαταλέγονται τα ντοκιμαντέρ του *Robert Flaherty* «*Μοάνα*», «*Νανούκ του Βορρά*» (1922). Ο Robert Flaherty είναι ο “πατέρας” του ντοκιμαντέρ εν γένει καθώς και των εθνογραφικών φιλμ. Η προαναφερθείσα ταινία του «*Νανούκ του Βορρά*» είναι μια ανθρωπολογική ταινία που τοποθετείται στη χώρα των εσκιμώων. Η ταινία ακολουθεί τον εσκιμώο Νανούκ και παρακολουθεί την καθημερινότητά του, τον αγώνα για παροχή προστασίας στην οικογένειά του, τη μάχη για επιβίωση. Είναι η πρώτη ταινία ντοκιμαντέρ μεγάλου μήκους στην ιστορία του σινεμά. Οι χαρακτήρες του έργου, ήταν όλοι σωστά δομημένοι και ολοκληρωμένοι, οπότε καταγράφηκε στην ιστορία ως το πρώτο δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ (docudrama).

³ The 20 Greatest Documentary Filmmakers of All Time



Εικόνα 2. Σημαντικά έργα του Robert Flaherty

Στην πορεία, ακολούθησαν τα *City Symphony* ντοκιμαντέρ, τα οποία εμφανίστηκαν στις αρχές της δεκαετίας του 1920, όταν ο βωβός κινηματογράφος ήταν στην ακμή του. Αυτό το είδος είναι περισσότερο ποιητικό, αφαιρετικό και στόχο έχει να παρουσιάσει τους ρυθμούς της καθημερινής ζωής και να καταγράψει τον παλμό της καρδιάς της πόλης.



Εικόνα 3. *City Symphony*

Μετάπειτα, ακολούθησε το ρεύμα *Kino-Pravda* το οποίο πήρε το όνομά του από τις σειρές *Soviet Kino-Pravda* του *Dziga Vertov*, και σε απλά ελληνικά σημαίνει η «κινηματογραφική αλήθεια», η οποία ασχολείται με την κάμερα, τις γωνίες λήψης, το *slow motion*, το *fast forward* αφού έχει τη δυνατότητα να απεικονίζει την αλήθεια καλύτερα από το ανθρώπινο μάτι.



Εικόνα 4. Kino Pravda

Το επόμενο κίνημα είναι το Newsreel Tradition, όπου ο ντοκιμαντερίστας φτάνει στην τοποθεσία που υπάρχει δράση αναπαράγει σκηνές, γεγονότα και πρόσωπα με σκοπό να τα κινηματογραφήσει. Την περίοδο αυτή, λαμβάνουν χώρα οι Παγκόσμιοι Πόλεμοι όποτε και έχουμε την εισαγωγή προπαγάνδας στα ντοκιμαντέρ. Πρωτοστάτης ο *John Grierson*. Μαζί με άλλους βρετανούς ντοκιμαντερίστες δημιουργούν το κίνημα «Documentary Film Movement». Τα ντοκιμαντέρ που ακολούθησαν τις δεκαετίες 1960-70 έμεινα γνωστά στην ιστορία ως Political Weapons και ασχολούνταν με την εισροή του καπιταλισμού, με τα στρατοκρατούμενα δικτατορικά καθεστώτα της Λατινικής Αμερικής. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το «*The Hour of the Furnaces*», 1968 με δημιουργούς τους *Octavio Getino* και *Fernando Solanas*. Ταυτόχρονα από τις απαρχές του 1950, έχουμε το «Άμεσο Σινεμά» (Cinéma vérité), στο οποίο γίνεται προσπάθεια να μεταφερθεί το στούντιο σε εξωτερικούς χώρους. Στο άμεσο σινεμά (direct cinema), χρησιμοποιούνται κάμερες που μπορούν εύκολα να μεταφερθούν, κινητές συσκευές εγγραφής ήχου, καθώς και μονάδες τεχνητού φωτισμού. Πλέον γίνεται χρήση του όρου shooting on location. Το «*Les raquetteurs*, 1958» των *Michel Brault* και *Gilles Groulx* γυρίστηκε στο Κεμπέκ και παραμέρησε την απλή αφήγηση ενώ εισήγαγε μοντέρνους και συγχρονισμένους διαλόγους.



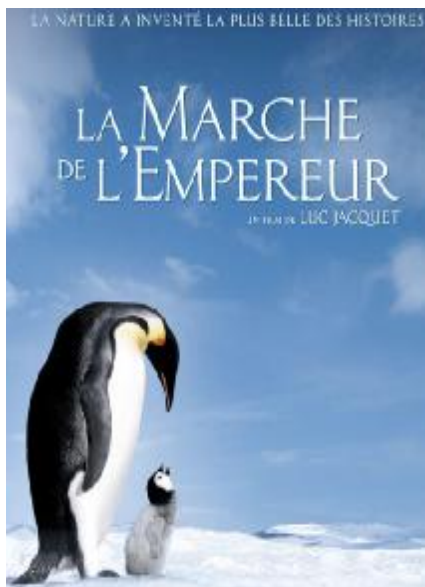
Εικόνα 5. Newsreel Tradition – Cinema Verite

Οι αδερφοί *Albert* και *David Maysles* βάζουν τη δική τους σφραγίδα στο άμεσο σινεμά, καθώς τοποθετούν τις κάμερές τους με τέτοιο τρόπο στο χώρο που θέλουν να μαγνητοσκοπήσουν “σαν μύγες στον τοίχο” που βλέπουν τα πάντα. Τα έργα τους όπως το «*Gimme Shelter*», «*Grey Gardens*» εκπέμπουν δυναμισμό και επιδιώκουν να έχουν αντίκτυπο

στο θεατή. Καταγράφουν και τις πιο μικρές στιγμές, διότι θεωρούν ότι είναι υψίστης σημασίας. Για τους αδερφούς Maysles «η ζωή είναι μια σκηνή και ο μόνος τρόπος για να την παρακολοθήσεις είναι από κοντινή απόσταση».

Ακόμα ένας πολύ σημαντικός δημιουργός είναι ο *Godfrey Reggio*. Ίσως τα έργα του να είναι δύσκολο να τα παρακολουθήσει κανείς ολοκληρωμένα λόγω της απότομης κινηματογραφίας των 35mm τα οποία καταγράφουν το φυσικό κόσμο σιγά-σιγά και με την ολοένα και περισσότερο αυξανόμενη πρόοδο της τεχνολογίας, να θεωρούνται ξεπερασμένα. Ο Reggio όμως, λειτουργεί με αυτό τον τρόπο γιατί πιστεύει ότι «σε μια κοινωνία όπου χάνεται η υπομονή, η αίσθηση ηρεμίας και όπου οι άνθρωποι έχουν μόνο τους στόχο τον καταναλωτισμό κινδυνεύουν να χάσουν τη ψυχή τους». Μετά την ταινία ορόσημο «*Koyaanisqatsi*», δημιούργησε το «*Powaqqatsi*» και το sequel «*Naqoyqatsi*» για να δώσει έμφαση στην εξαγορά της υδρογείου από την τεχνολογία.

Παρ' όλα αυτά, οι γάλλοι ντοκιμαντερίστες όπως ο *Zak Yves Cousteau (1910-1997)*, ο οποίος βραβεύτηκε με 2 όσκαρ για τον «*Σιωπηλό Κόσμο*»(1956) και τον «*Κόσμο χωρίς ήλιο*»(1964), αλλά και οι πιο σύγχρονοι παραμένουν πρότυπα τόσο για την ποιότητα των εικόνων όσο και για την έμπνευση τους. Αξιοσημείωτα έργα «ο *Μικρόκοσμος*»(*Microcosmos: Le peuple de l'herbe*, 1996) των *Claude Nuridsany* και *Marie Pérennou*, καθώς και «το *Ταξίδι του Αυτοκράτορα*»(*La marche de l'empereur*, 2004) του *Luc Jacquet* στα οποία μετατρέπουν τα ζώα σε ηθοποιούς και σκηνοθετούν τις δυνάμεις της φύσης.



Εικόνα 6. Το ταξίδι του Αυτοκράτορα



Εικόνα 7. Ο Μικρόκοσμος

1.3 Πώς δημιουργούμε ένα ντοκιμαντέρ.

Η δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ από την πρώτη στιγμή της σύλληψης της ιδέας, τη σχετική έρευνα για το θέμα, μέχρι την τελική επιλογή των πλάνων που θα χρησιμοποιηθούν, την επιλογή του κατάλληλου φωτισμού και του σωστού ηχητικού υλικού που θα ντύσει το ντοκιμαντέρ είναι μια ενδιαφέρουσα και επιβραβευτική περιπέτεια για το δημιουργό. Ο μόνος τρόπος για να μάθει κανείς πώς πραγματικά γίνονται τα ντοκιμαντέρ είναι να φτιάξει ένα!

Βέβαια, υπάρχουν αρκετές κατευθυντήριες γραμμές που μπορούμε να ακολουθήσουμε έτσι ώστε να έχουμε ένα επιτυχημένο αποτέλεσμα.⁴

Τα βήματα-κλειδιά για τη δημιουργία ντοκιμαντέρ είναι :

1. **Πρωτοποριακή- ενδιαφέρουσα ιδέα**
2. **Έρευνα**
3. **Δημιουργία πλάνου**
4. **Τα «συστατικά» του ντοκιμαντέρ**
5. **Γυρίσματα/Λήψη πλάνων**
6. **Συγγραφή σεναρίου/ κειμένων σπικάζ**
7. **Μοντάζ**
8. **Ολοκλήρωση ντοκιμαντέρ**

Ας δούμε κάθε ένα απο αυτά ξεχωριστά και αναλυτικά.

Πρωτοποριακή-ενδιαφέρουσα ιδέα. Για να ξεκινήσουμε τη δημιουργία του ντοκιμαντέρ, η ιδέα πρέπει να μας δημιουργεί ενθουσιασμό, να μας κινεί το ενδιαφέρον, να είναι μια πρόκληση για εμάς σαν δημιουργό. Το θέμα που θα γυρίσουμε να αφορά τόσο εμάς όσο και τους θεατές.

Έρευνα. Οφείλουμε να κάνουμε συστηματική και μεθοδική έρευνα. Να μην αρκεστούμε στα προφανή και στην εύκολη λύση. Σαν σωστοί ρεπόρτερ να ψάξουμε σε βάθος για τις πληροφορίες, τις ιστορίες και τα πρόσωπα που θα δώσουν άλλο κύρος στο ντοκιμαντέρ μας.

Δημιουργία πλάνου. Στο σημείο αυτό φτιάχνουμε τη σκαλέτα, που θα είναι ο οδηγός μας για την παραγωγή του βίντεο. Περιγράφουμε τον τρόπο που θα παρουσιάσουμε την ιστορία μας, ποιά θα είναι η δομή της, τι ύφος θα έχει.

Ελέγχουμε τα βίντεο και το φωτογραφικό υλικό που θα χρησιμοποιήσουμε για να δούμε αν είναι επαρκές ή αν θα χρειαστούμε επιπλέον υλικό. Επιπλέον, πρέπει να φροντίσουμε τον τρόπο που θα προβάλλουμε τους χαρακτήρες και τις ιστορίες τους, ακόμα και αν δεν υπάρχουν οι κατάλληλες συνθήκες για την σωστή παρουσίασή τους πρέπει να τις δημιουργήσουμε εμείς. Να ιντριγκάρουμε τους θεατές να παρακολουθήσουν το έργο μας.

Τα «συστατικά του ντοκιμαντέρ». Τα αμοντάριστα πλάνα και οι συνεντεύξεις που θα καταγράψουμε αποτελούν τα συστατικά του ντοκιμαντέρ. Στο πλαίσιο των συνεντεύξεων είναι προτιμότερο να κάνουμε λίγες, ουσιαστικές, επί του θέματος που θα μείνουν στη μνήμη του ακροατηρίου, παρά πολλές και άτοπες.

Γυρίσματα/Λήψη πλάνων. Τα πλάνα μας πρέπει να έχουν διαφορετικό ύφος αναλόγως το μέσο στο οποίο θα προβληθούν. Εάν παραδείγματος χάρη, γίνει προβολή του ντοκιμαντέρ σε κινητό υπάρχει πιθανότητα να μην είναι ευδιάκριτες οι λεπτομέρειες. Είναι απαραίτητο να καταγράψουμε κάθε γεγονός απο διάφορες γωνίες λήψης, και να συμπεριλάβουμε αρκετά close up πλάνα, γενικά πλάνα, κοντινά πλάνα για να υπάρχει μια σφαιρική όψη του κάθε γεγονότος.

Συγγραφή σεναρίων/κειμένων σπικάζ. Όταν καταγράψουμε ολόκληρο το αμοντάριστο υλικό και συγκεντρώσουμε όλα τα στοιχεία της παραγωγής, είμαστε έτοιμοι να

⁴ Hampe, B. (2007). *Making Documentaries Films and Videos*. N.Y: HoltPaperbacks

οργανώσουμε το σενάριο. Αφού εντοπίσουμε όλα τα σημαντικά και κομβικά σημεία στην ιστορία μας, τα τοποθετούμε αναλόγως τη σειρά που θέλουμε να προβληθούν. Παράλληλα οργανώνουμε και τα κείμενα που θα αποτελέσουν το σπικάζ και κομμάτι του αφηγηματικού μέρους της ιστορίας μας.

Μοντάζ. Το υλικό μας παίρνει επιτέλους σάρκα και οστά. Το στάδιο του μοντάζ αποτελεί ένα από τα πιο δημιουργικά κομμάτια της παραγωγής ενός ντοκιμαντέρ. Εισάγουμε στο πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο το υλικό μας και σιγά σιγά αρχίζουμε τη σύνθεσή του. Πολλοί ειδικοί στην παραγωγή ντοκιμαντέρ παρομοιάζουν την τέχνη του μοντάζ με τρενάκι του λούνα πάρκ το οποίο σε μια βόλτα, σου δημιουργεί πολλά συναισθήματα του φόβου, του ενθουσιασμού καθώς σε κάποια σημεία είναι άργο, σε άλλα γρήγορο και δημιουργεί μια δυναμική εμπειρία θέασης.

Ολοκλήρωση ντοκιμαντέρ. Το έργο μας έχει πλέον ολοκληρωθεί και είναι έτοιμο για να το παρουσιάσουμε στους θεατές.



Εικόνα 7. Ντοκιμαντέρ : Η πραγματική ιστορία

1.4 Ποιά τα σφάλματα που πρέπει να αποφύγουμε.

Η επιτυχία ενός ντοκιμαντέρ δεν βασίζεται μόνο στην απλή καταγραφή των πλάνων. Κάθε δημιουργός ακολουθεί συγκεκριμένη τακτική, έτσι ώστε να έχει ένα άρτιο αποτέλεσμα. Παρ'όλα αυτά υπάρχουν λάθη στα οποία μπορεί να υποπέσει.⁵

Ορισμένα από αυτά είναι:

1^{ον} Δεν θέτουμε κάποιο ερώτημα/κακή επιλογή θέματος.

Το πιο συχνό λάθος είναι ότι επιλέγουμε ένα θέμα το οποίο είναι ελκυστικό σε μας σαν δημιουργό. Το ντοκιμαντέρ όμως θα πρέπει να έχει ενδιαφέρον όχι μόνο για μας, αλλά κυρίως για τον τελικό αποδέκτη, τον θεατή. Θα πρέπει λοιπόν πριν ξεκινήσουμε να θέσουμε στον εαυτό μας ερωτήματα σχετικά με το ποιό θα είναι το θέμα που θέλουμε να καλύψουμε και τον τρόπο που θα το πετύχουμε μέσα από τα πλάνα μας.

2^{ον} Επιλογή «καμμένου» θέματος

Υπάρχει πιθανότητα το θέμα να είναι υπερκαλυμμένο, να έχει ερευνηθεί και στο παρελθόν, επομένως δεν υπάρχει κάτι νέο που θα μπορούσαμε να προσφέρουμε συνεχίζοντας την έρευνα στο ίδιο θέμα.

⁵ Hampe, B. (2007). *Making Documentaries Films and Videos*. N.Y: HoltPaperbacks
How to edit and structure your documentary

3^{ον} Λάθος επιλογές ήχου

Το ντοκιμαντέρ μπορεί να «κερδίσει» ή να «χάσει» αναλόγως τον ήχο που θα το ντύσουμε. Ο κάθε σκηνοθέτης, γνωρίζοντας το έργο του πρέπει να επιλέξει το κατάλληλο ηχητικό υλικό που θα «δέσει» αρμονικά με το θέμα.

4^{ον} Λήψη πλάνων χωρίς όραμα

«Think outside of the box», είναι η φράση κλειδί για να αποφύγουμε αυτό το σφάλμα. Είναι υψίστης σημασίας να έχουμε όραμα, να είμαστε δημιουργικοί, να παίρνουμε ρίσκο. Η καταγραφή των πλάνων και το υλικό μας στο σύνολο τους, πρέπει να δείχνουν τη ζωή στην πραγματική της διάσταση και ταυτόχρονα να είναι ότι ακριβώς έχουμε οραματιστεί και θέλουμε να αναδείξουμε.

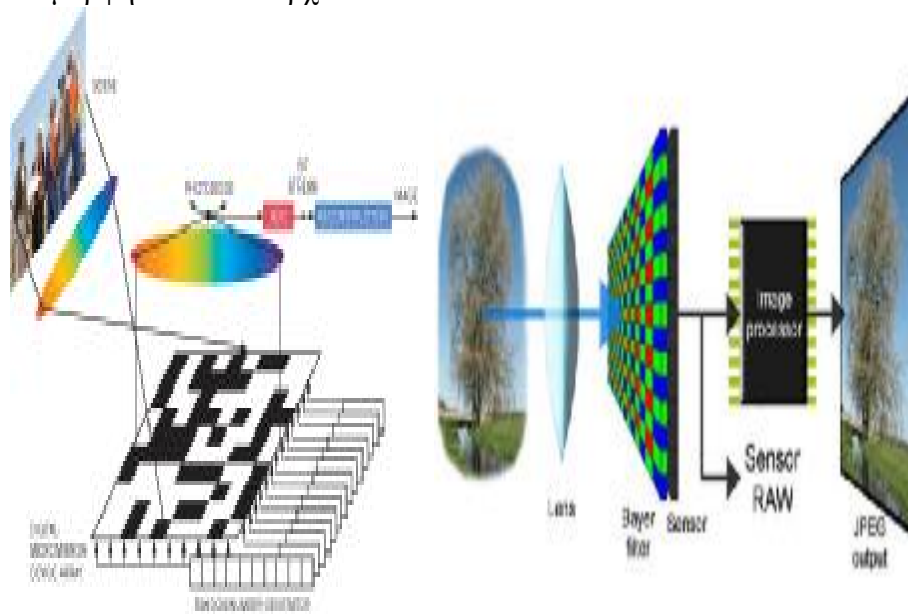
5^{ον} Παράβλεψη πνευματικών δικαιωμάτων

Παρ'όλο που τα νομικά θέματα μπορεί να φαντάζουν πληκτικά και μικρής σημασίας σε ένα παραγωγό ντοκιμαντέρ -εσφαλμένα βέβαια-, αποτελούν σημαντικό στοιχείο. Είμαστε υποχρεωμένοι για κάθε έτοιμο υλικό που πιθανόν έχουμε χρησιμοποιήσει λόγω χάρη κάποιο soundtrack ή έτοιμο φωτογραφικό υλικό ή απόσπασμα βίντεο να δώσουμε τα copyright στους δημιουργούς.

2 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : Η ΚΑΜΕΡΑ

2.1 Λειτουργία της κάμερας.

Η κάμερα είναι ένας μηχανισμός που χρησιμοποιείται στο χώρο της ανάλυσης και επεξεργασίας της εικόνας, και αναλύει τα φωτεινά και χρωματικά στοιχεία. Η κάμερα καταγράφει όλα τα στοιχεία που απαρτίζουν μια εικόνα και μετά με χρονική σειρά μας ξαναδίνει την αρχική εικόνα. Οι τρεις διαστάσεις γίνονται δύο, τα χρώματα της φύσης μετατρέπονται σε χρώματα βίντεο και η περίμετρος του πλαισίου της κάμερας μας ορίζει ποιά είναι η εικόνα. Η ποιότητα της εικόνας αποτελείται από τα στοιχεία της χρωματικότητας, της ευκρίνειας, της ανάλυσης. Η ανάλυση, η σάρωση, ο συγχρονισμός είναι ενσωματωμένες λειτουργίες σε συγκεκριμένες διατάξεις της κάμερας. Πιο αναλυτικά, το σύστημα στέλνει την εικόνα μέσα στο φακό, και κατευθύνει το φως της καταγεγραμμένης εικόνας σε μια σειρά, ένα πλέγμα φωτοαισθητήρων οι οποίοι καταγράφουν την ποσότητα του εισερχόμενου φωτός. Κάθε αισθητήρας επιστρέφει ένα ηλεκτρικά φορτισμένο εικονοστοιχείο όταν αυτό χτυπήθηκε από το εισερχόμενο φως. Ανάλογα με την ποσότητα των ηλεκτρικά φορτισμένων εικονοστοιχείων που επιστράφηκαν, η κάμερα μπορεί να συνδυάσει τα διαφορετικά εικονοστοιχεία σε ένα σύνθετο μοτίβο δεδομένων. Δηλαδή την εικόνα σε μορφή δυαδικού αρχείου.



Εικόνα 8. Πώς λειτουργεί η κάμερα

2.2 Η σύνθεση της κάμερας.

Κάθε κάμερα αποτελείται από 3 εξίσου σημαντικά μέρη: το φακό, το σώμα, και το σκόπευτρο. Επιπλέον, για καλύτερες λήψεις και αρτιότερη λειτουργία μπορούν να προστεθούν και άλλα χειριστικά και εξοπλισμός στήριξης της κάμερας.⁶



Εικόνα 9. Φακός και σκόπευτρο



Εικόνα 10. Σώμα κάμερας

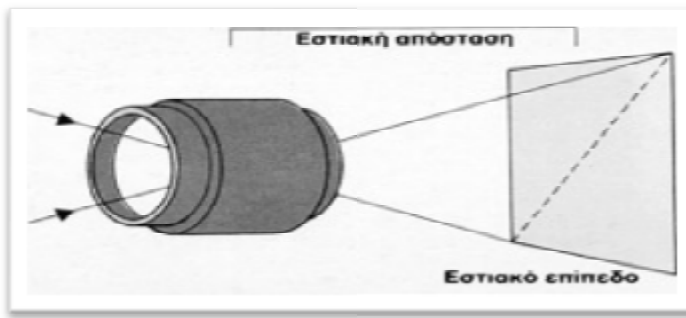
2.2.1 Ο φακός της κάμερας.

Πιο αναλυτικά, ο φακός είναι το μάτι της κάμερας.⁷ Είναι ένας καθαρός ιστός σε σχήμα φασιολιού, ο οποίος μπορεί και προσαρμόζεται σε παχύτερος ή λεπτότερος αναλόγως αν θέλουμε να βλέπουμε κοντά ή μακριά. Είναι ο μηχανισμός που μετατρέπει τον τρισδιάστατο κόσμο σε είδωλο δύο διαστάσεων και αποτυπώνεται σε φιλμ ή σε CCD. Η ποιότητα του φακού καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την ποιότητα της εικόνας. Η τεχνολογία, η δομή της κάμερας αντιγράφει τη λειτουργία του ματιού, και ο φακός είναι ο μηχανισμός μεταφοράς της οπτικής ενέργειας ενός αντικειμένου στους αισθητήρες (CCD).

Οι φακοί που χρησιμοποιούν οι κάμερες δίνουν τη δυνατότητα στο χειριστή για ένα πλήθος ελέγχων που μπορεί να επεξεργαστεί. Ένας από αυτούς τους ελέγχους είναι η Εστιακή Απόσταση. Η εστιακή απόσταση υπολογίζεται σε χιλιοστά και είναι η απόσταση από το οπτικό κέντρο του φακού στο εστιακό σημείο, όπου οι ακτίνες κάμπτονται από το φακό και ενώνονται πριν διασταλλούν ξανά και φτάσουν στους αισθητήρες και ελέγχει πόσο θα μεγεθυνθεί το θέμα που καταγράφουμε.

⁶Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον

⁷Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον



Εικόνα 11. Εστιακή Απόσταση - Εστιακό Επίπεδο

Η εστιακή απόσταση ορίζει και το οπτικό πεδίο. Το οπτικό πεδίο ορίζει το πόσο περιεχόμενο θα έχει ένα θέμα που τραβάμε και θα είναι μέρος του πλάνου. Τα θέματα που βρίσκονται μπροστα ή πίσω από το σημείο απόλυτης ευκρίνειας και εστίασης εμφανίζονται με λιγότερη ευκρίνεια, και όσο απομακρύνεται το μάτι από αυτό το σημείο βλέπουμε πως τα θέματα καταγράφονται με όλο και λιγότερη ευκρίνεια. Οπότε :

Μεγάλο εστιακό μήκος \Rightarrow Μικρό οπτικό πεδίο, ενώ αν έχουμε Μικρό εστιακό μήκος \Rightarrow Μεγάλο οπτικό πεδίο.

Για τον προσδιορισμό της εστιακής απόστασης ενός φακού χρησιμοποιούμε τους παρακάτω όρους:

Κανονικός-Νορμάλ Φακός: Είναι η μέση εστιακή απόσταση. Ο φακός αυτός πλησιάζει αυτό που βλέπει το ανθρώπινο μάτι χωρίς όμως να υπολογίζει την περιφερειακή όραση του ματιού και είναι περίπου στα 50mm. Είναι πιο στενός και η αυταπάτη του βάθους είναι ρηχή.

Ο Τηλεφακός: Είναι ο φακός με τη μεγάλη εστιακή απόσταση, πάνω από 50mm και φτάνει μέχρι τα 2000mm οπότε δείχνει μικρότερο το θέμα από ότι είναι στην πραγματικότητα. Το βάθος συμπιέζεται, έτσι αντικείμενα που είναι κοντά ή μακριά σε σχέση με τη θέση της κάμερας μοιάζουν να είναι περίπου στην ίδια απόσταση. Ο τηλεφακός χρησιμοποιείται συνήθως σε αθλητικές μεταδόσεις, για να φαίνεται από μακρινή απόσταση μια κοντινή πλευρά της δράσης.

Ευρυγώνιος Φακός (Wide Angle): Είναι ο φακός με μικρή εστιακή απόσταση, μικρότερη των 50mm, περιλαμβάνει φακούς στα 35-6mm καθώς και τον fisheye φακό. Φακοί με μικρότερη από 20mm ονομάζονται υπερευρυγώνιοι. Στα αντικείμενα που είναι πολύ κοντά στον φακό δημιουργεί παραμόρφωση. Το μεγάλο πλεονέκτημα του συγκεκριμένου φακού είναι ότι καταγράφει μεγαλύτερο τμήμα μιας σκηνής ιδιαίτερα όταν δεν μπορούμε να απομακρυνθούμε από το θέμα που θέλουμε να καταγράψουμε.

Φακός Zoom: Είναι φακός που διαθέτουν οι περισσότερες βιντεοκάμερες. Δίνει τη δυνατότητα εστίασης σε διαφορετικές αποστάσεις γιατί συνδυάζει τον ευρυγώνιο φακό, το τηλεφακό και τον κανονικό μαζί. Διαθέτει διάφορα μεγέθη και δίνει τη δυνατότητα στον εικονολήπτη να αλλάζει εστιακή απόσταση χωρίς να αλλάζει ο φακός.



Εικόνα 12. Νορμάλ, Τηλεφακός, Ευρυγώνιος, Zoom

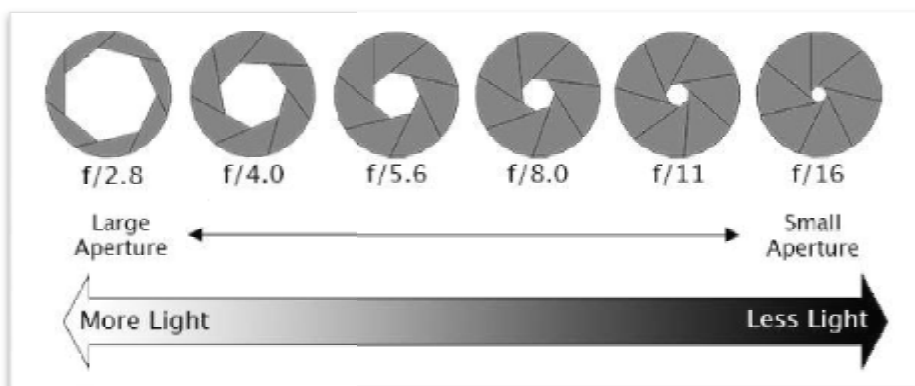
Φακός Macro: Είναι ο φακός που έχει δημιουργηθεί για λήψεις σε κοντινές αποστάσεις, και δίνει τη δυνατότητα στον εικονολήπτη να εστιάζει στο θέμα από κοντινή

απόσταση. Αυτό το είδος φακού χαρακτηρίζεται από ένα αριθμό (1^x , 2^x , 3^x κ.τ.λ), ο οποίος μας δείχνει την ικανότητα αναπαραγωγής του θέματος σε φυσικό μέγεθος ή σε μεγέθυνση 1^x . Όσο αυξάνουμε τον αριθμό τόσο αυξάνεται το μέγεθος του αντικειμένου που καταγράφουμε.

Κατοπτρικός Φακός (Reflex) : Είναι ο φακός που έχει μικρό μέγεθος και βάρος. Αυτό το είδος φακού χρησιμοποιεί κάτοπτρα για να συμπτύξει τη διαδρομή του φωτός κατορθώνοντας να έχουμε μικρό μήκος φακού. Παρ' όλα αυτά, έχει πολλά μειονεκτήματα. Ίσως το σημαντικότερο από αυτά είναι ότι το μικρό άνοιγμα διάφραγματος (συνήθως $f/8$) που είναι σταθερό, δεν μας επιτρέπει να αλλάζουμε f -στοπ.

2.2.2 Το Διάφραγμα (aperture).

Ένα από τα σημαντικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν το φακό είναι το διάφραγμα, το οποίο είναι μηχανισμός που μας επιτρέπει να επέμβουμε σε μια εικόνα.⁸ Όσο πιο μεγάλο το διάφραγμα τόσο περισσότερο φως μπορεί να περάσει από το φακό. Το διάφραγμα συμβολίζεται με το αγγλικό f και οι τιμές που παίρνει είναι : $f/1$, $f/1.4$, $f/2$, $f/2.8$, $f/4$, $f/5.6$, $f/6.7$, $f/8$, $f/9.5$, $f/11$, $f/13$, $f/16$, $f/19$, $f/22$, $f/27$. Όσο το διάφραγμα είναι ανοιχτό, τόσο μικρότερη τιμή παίρνει, και τόσο περισσότερο φως αφήνει να περάσει. Όσο κλείνει το διάφραγμα, τόσο μεγαλώνει η τιμή του, και τόσο λιγότερο φως αφήνει να περάσει μέσα από το φακό.



Εικόνα 13. Διάφραγμα Φακού

2.2.3 Το κλείστρο/Φωτοφράκτης (shutter).

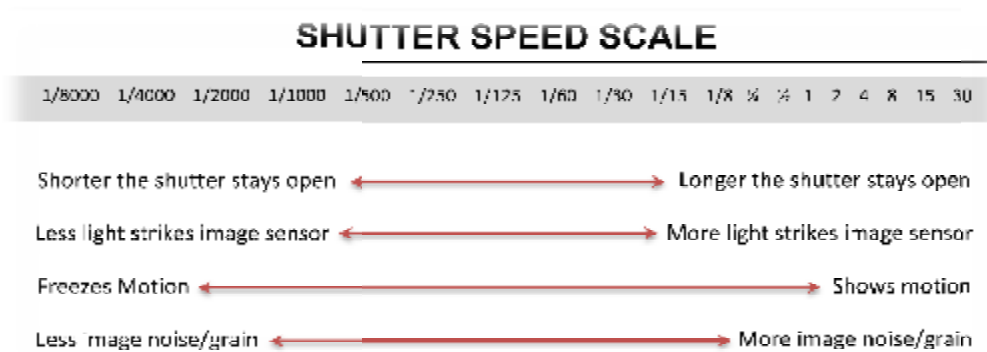
Το κλείστρο ή αλλιώς φωτοφράκτης είναι ένας μηχανισμός, μια «πόρτα» στην κάμερα και βρίσκεται μεταξύ του φακού και του φιλμ και ανοιγοκλείνει αυτόματα με το πάτημα του κουμπιού για καταγραφή.⁹ Ο μηχανισμός αυτός ρυθμίζει για πόσο χρόνο θα περνάει το φως μέσα στο φακό για να φτάσει στη φωτοευαίσθητη περιοχή του φιλμ. Μπορεί να είναι είτε διαφραγματικού τύπου από μεταλλικές λάμες, είτε εστιακού επιπέδου οπότε μένει ανοιχτός

⁸ Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον

⁹ Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον

για προκαθορισμένο χρόνο τον οποίο επιλέγει ο εικονολήπτης από το δακτύλιο ταχυτήτων. Η ποσότητα του φωτός που περνάει μέσα από την κάμερα εξαρτάται από την ταχύτητα του κλείστρου.

Οι ρυθμίσεις για την ταχύτητα του φωτοφράκτη είναι καθορισμένες σε μια σειρά από κλάσματα του δευτερολέπτου. Ο χρόνος που μπορεί το κλείστρο να μένει ανοιχτό είναι από 1/8000 του δευτερολέπτου μέχρι 30 δευτερόλεπτα. Όσο πιο γρήγορα κινείται ένα θέμα τόσο πιο γρήγορη πρέπει να είναι η ταχύτητα του κλείστρου. Υπάρχει όμως ένα μειονέκτημα. Όσο περισσότερο αυξάνεται η ταχύτητα τόσο λιγότερο φως φτάνει στο CCD με αποτέλεσμα οι πολύ γρήγορες ταχύτητες να μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο όταν υπάρχει άρτιος φωτισμός, ειδάλτως το θέμα μας θα φαίνεται σκοτεινό.



Εικόνα 14. Ταχύτητα Φωτοφράκτη

2.2.4 Τα λειτουργικά χαρακτηριστικά του φακού.

Ο Σταθεροποιητής εικόνας (Image Stabilizer, IS) δεν αποτελεί είδος φακού, αλλά σύστημα που ενσωματώνεται στο φακό. Βρίσκει κυρίως εφαρμογή σε φακούς που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν για λήψεις με το χέρι, και κάμερες που έχουν μεγάλο βάρος. Η λειτουργία του επιδρά με τέτοιο τρόπο στο σύστημα του φακού ώστε να απορροφά τυχόν κραδασμούς του χεριού μας και να μην είναι απαραίτητη η χρήση τρίποδου.¹⁰

Το βάθος πεδίου είναι η περιοχή όπου βλέπουμε όλα τα αντικείμενα που συνθέτουν την εικόνα με διαφορετική απόσταση από τον εικονολήπτη είναι σωστά τοποθετημένα. Το βάθος πεδίου καθορίζεται από 3 παράγοντες α) την εστιακή απόσταση, β) την απόσταση του φακού από το αντικείμενο, γ) το άνοιγμα του φακού(διάφραγμα) που σχετίζεται με το ποσοστό φωτεινότητας. Από την εικόνα που βλέπουμε μέσα από το σκόπευτρο της κάμερας, μόνο ένα επίπεδο του θέματος αποτυπώνεται με απόλυτη ευκρίνεια. Τα θέματα που βρίσκονται μπροστά ή πίσω από το σημείο απόλυτης ευκρίνειας και εστίασης εμφανίζονται με λιγότερη ευκρίνεια. Όσο μικραίνει το διάφραγμα τόσο αυξάνεται το βάθος πεδίου και η εστίαση γίνεται σε μεγαλύτερο μέρος του θέματος. Αντίθετα, όσο μεγαλώνει το διάφραγμα τόσο μειώνεται το βάθος πεδίου οπότε έχουμε εστίαση σε ένα μέρος του θέματος. Για να πετύχουμε την απόλυτη ευκρίνεια σε όλο το θέμα μας, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε μικρές τιμές διαφράγματος (f/11, f/16).

¹⁰ Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.

9. Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον

Η εστίαση(focus) είναι ένα ακόμα λειτουργικό χαρακτηριστικό των φακών και χρησιμοποιώντας αυτό τον όρο εννοούμε την εστίαση του φακού, το πόσο καθαρά και χωρίς παραμορφώσεις αποδίδεται το θέμα στην επιφάνεια του αισθητήρα(CCD). Η διαδικασία της εστίασης έχει να κάνει με τη μετακίνηση του φακού μπροστά ή πίσω για να επιτευχθεί η ακριβής απεικόνιση του θέματος. Η ρύθμιση της εστίασης κατευθύνει την προσοχή του θεατή σε ένα θέμα και μπορεί να ρυθμιστεί είτε χειροκίνητα είτε αυτόματα. Από τη μια πλευρά, η χειροκίνητη εστίαση ρυθμίζεται από ένα «δαχτυλίδι» που υπάρχει στο φακό και μετακινεί εσωτερικά τα κρύσταλλα του, δίνει ελευθερία στον δημιουργό όμως η χρήση της απαιτεί χρόνο και εμπειρία. Από την άλλη πλευρά, η αυτόματη εστίαση(auto-focus), αν και όταν πρωτοεμφανίστηκε δεν είχε ικανοποιητικά αποτελέσματα, με την πάροδο του χρόνου βελτιώθηκε αισθητά. Με τη μέθοδο της αυτόματης εστίασης δίνεται η δυνατότητα να καταγραφεί το θέμα είτε πλησιάζει είτε απομακρύνεται από την κάμερα. Ωστόσο, δεν προτείνεται η χρήση της σε γρήγορες κινήσεις της μηχανής ή του στόχου, όπως και σε σκοτεινά θέματα γιατί θα δυσκολευτεί το σύστημα να εστιάσει γρήγορα και με ακρίβεια.

2.3 Το σώμα της κάμερας.

Το σώμα της κάμερας είναι ο μηχανισμός εκείνος που μετατρέπει την οπτική εικόνα μετά το φακό σε ηλεκτρονική μορφή. Αλλιώς ονομάζεται και σήμα βίντεο. Η αρχική εικόνα πριν πάρει ηλεκτρονική μορφή διαχωρίζεται σε τρεις οπτικές εικόνες με βάση το χρωματικό μοντέλο RGB. Ο διαχωρισμός αυτός γίνεται με τη βοήθεια ενός οπτικού μηχανισμού ο οποίος ονομάζεται οπτικός διαχωριστής και στην έξοδό του καταλήγουν τρεις φωτεινές εικόνες με τα τρία βασικά χρώματα : Κόκκινη (R), Πράσινη (G), Μπλέ (B). Ο οπτικός διαχωριστής χωρίζει το οπτικό σήμα σε τρεις διαφορετικές εκδοχές της ίδιας εικόνας. Η πρώτη δείχνει το επίπεδο του ερυθρού φωτός στην εικόνα, η δεύτερη του πράσινου, ομοίως η τρίτη του μπλε. Αυτές οι εκδοχές μεταφέρονται σε ειδικούς αισθητήρες της εικόνας και μετατρέπονται σε ηλεκτρικές διεγέρσεις. Αυτοί οι αισθητήρες είναι γνωστοί ως CCD(Charged-Couple Device), δηλαδή συστήματα συζευγμένων φορτίων. Κάθε κάμερα συνδυάζει αυτές τις εικόνες, δίνοντας την πλήρη εικόνα των τριών χρωμάτων. Αξίζει να σημειωθεί ότι λόγω του υψηλού κόστους τους, οι περισσότερες ερασιτεχνικές κάμερες χρησιμοποιούν μόνο ένα CCD με τρία διαφορετικά φίλτρα.¹¹

¹¹ Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.

Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον

2.4 Το Σκόπευτρο (Viewfinder).

Στα αγγλικά το σκόπευτρο ονομάζεται EFV(Electronic View Finder), έχει τη μορφή μικρής οθόνης υγρών κρυστάλλων (LCD) με διαγώνιο περίπου 0.5inches και αντικαθιστά το οπτικό προσοφθάλμιο. Απεικονίζει το κάδρο όπως φαίνεται μέσα από το φακό με μεγάλη ακρίβεια, αφού αντλεί τις πληροφορίες του απευθείας από τον αισθητήρα. Οι εικόνες του είναι ασπρόμαυρες, υπάρχουν πάνω του διάφορες επιλογές όπως είναι το auto balance, η στάθμη της μπαταρίας, το time code.

2.5 Μηχανή Λήψης Sony HDR-CX110.

Οι μηχανές λήψης αρχικά κατασκευάστηκαν για να καλύψουν τις επαγγελματικές ανάγκες για εικονοληψία των τηλεοπτικών σταθμών. Στις μέρες μας όμως οι κάμερες καλύπτουν τηλεοπτικές, επαγγελματικές, ημιεπαγγελματικές και ερασιτεχνικές χρήσεις. Κάθε μηχανή εξυπηρετεί συγκεκριμένο στόχο.

Για την παραγωγή του ντοκιμαντέρ «Ξενάγηση στην Αίγινα, νησί του Σαρωνικού Κόλπου», χρησιμοποιήθηκε ερασιτεχνική, καταναλωτική κάμερα Sony Handycam HDR-CX110. Με την κάμερα αυτή έγιναν οι λήψεις των απαραίτητων πλάνων, οι εγγραφές των συνεντεύξεων, η ηχογράφηση των κειμένων speakage. Αρκετά εύκολη στη χρήση και αξιόπιστη καθώς το μικρό μέγεθος της προσφέρει ευελιξία κατά τη μεταφορά και στη δυνατότητα λήψης και εύκολη μετακίνηση του αμοντάριστου υλικού στον υπολογιστή. Όσον αφορά στην ποιότητα λήψης, στο σύστημα εγγραφής, ο φακός, τον αισθητήρα είναι σε επίπεδο ποιότητας παραπλήσια με τα camcorder. Ένα μειονέκτημα του μεγέθους της κάμερας είναι η μη απορρόφηση των κραδασμών με αποτέλεσμα πολλές φορές η εικόνα να είναι κουνημένη, οπότε και κρίθηκε απαραίτητη η χρήση τρίποδου για να υπάρξει σταθεροποίηση της εικόνας.

2.5.1 Το τρίποδο.

Για την στήριξη της κάμερας Sony Handycam HDR-CX110 και την επίτευξη αρτιότερων λήψεων χρησιμοποιήθηκε τρίποδο Giottos IY-332. Το τρίποδο αποτελεί το πιο σημαντικό αξεσουάρ για μια κάμερα καθώς κινήσεις όπως η pan, tilt εκτελούνται με τη χρήση του. Πρέπει να είναι πτυσσόμενο, κατασκευασμένο από ελαφριά μέταλλα και να παρέχει σταθερότητα. Η κολώνα και τα πόδια, οι προεκτάσεις τους που μπεινοβγαίνουν πρέπει να δένουν με τέτοιο τρόπο ώστε να μη λυγίζει το τρίποδο από την πίεση. Παρ' όλα αυτά, η ομαλή κίνηση εξασφαλίζεται από τη σωστή υδραυλική κεφαλή ή έστω από μια standard κεφαλή. Η καλής ποιότητας κεφαλή εξασφαλίζει την άριστη ποιότητα των βασικών κινήσεων χωρίς να «κολλάει» η κάμερα και χωρίς να παρατηρείται στα βίντεο ο παραμικρός κραδασμός.



Εικόνα 15. Sony HDR-CX110- Giottos IY-332

2.6 Γωνίες Λήψης.

Χρησιμοποιώντας τον όρο γωνίες λήψης εννοούμε το ύψος και την κλίση που θα έχει η κάμερά μας σε σχέση με το σημείο του ενδιαφέροντος. Συνηθίζεται στα τηλεοπτικά πλάνα, το ύψος που θα έχει η κάμερα να είναι ανάλογο με το ύψος του προσώπου του ήρωα. Η αίσθηση που έχουμε ότι βλέπουμε στην κάμερα και βρίσκεται στο ύψος των ματιών μας ονομάζεται «νορμάλ» ύψος.

Από τη θέση *νορμάλ* η καταγραφή ενός προσώπου θεωρούμε ότι είναι χωρίς συναισθηματικό βάθος.¹² Γι' αυτό το λόγο, ένα τέτοιο πλάνο μπορεί να είναι υποκειμενικό, αντικειμενικό ή ψευδοϋποκειμενικό.

Όταν η μηχανή παρεκκλίνει από τη κανονική της θέση σε σχέση με το ύψος των ματιών που περιγράφει το πλάνο από κάτω προς τα πάνω τότε λέμε ότι έχουμε *contre-plongée*, χαμηλή γωνία. Εδώ η μηχανή είναι πιο χαμηλά από το ύψος των ματιών και έχει κλίση προς τα πάνω. Αυτό το είδος γωνίας χρησιμοποιείται όταν ο δημιουργός του έργου θέλει να δώσει κύρος στο σημείο ενδιαφέροντος.

Αντίθετα, η γωνία που περιγράφει το πλάνο από πάνω προς τα κάτω λέγεται *plongée*, υψηλή γωνία. Η θέση *πλονζέ* χρησιμοποιείται σε πλάνα που μικραίνουν το μέγεθος του ανθρώπου, και υποδεικνύουν άτομα σε κακή ψυχολογική κατάσταση.

Η γωνία της κάμερα γίνεται κατανοητή από το φόντο του πλάνου. Παραδείγματος χάρη, οι υψηλες γωνίες συνήθως δείχνουν το έδαφος, το πάτωμα, ενώ οι χαμηλές δείχνουν τον ουρανό, το ταβάνι.

Αν και είναι είδος καθραρίσματος προσμετράται στα είδη γωνιών. Η τέταρτη γωνία λήψης είναι το *κεκλιμένο κάδρο*, όπου η κάμερα γέρνει αναλόγως με τη θέση που βρίσκεται το σημείο του ενδιαφέροντος. Όταν προβάλλεται η εικόνα, ο ορίζοντας είναι λοξός. Η θέση της μηχανής είναι έτσι ώστε να παρέχει ένα επικλινές κάδρο. Αυτό το είδος γωνίας χρησιμοποιείται συνήθως για υποκειμενικά πλάνα όταν θέλουμε να υποδηλώσουμε την έλλειψη ισορροπίας, μια επικείμενη κίνηση, ένταση. Μια παραλλαγή του «κεκλιμένου καθραρίσματος» θεωρείται το «ανώμαλο καθράρισμα», που οφείλεται στο ότι η μηχανή

¹² Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.

Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον

Hilliard, R. (2001). *Γράφοντας για την τηλεόραση και το ράδιο*. Αθήνα: Ελλην.

κινείται προς όλες τις κατευθύνσεις. Ωστόσο, το επικλινές κάδρο δεν παρατηρείται συχνά, διότι τείνει να αποπροσανατολίζει το θεατή και να παραμορφώνει τις φυσικές οριζόντιες και κάθετες γραμμές σε μια σκηνή μετατρέποντάς τες σε ασταθείς διαγώνιες.

2.7 Οι κινήσεις της κάμερας.

Όταν καταγράφουμε ένα πλάνο η ενέργεια δεν είναι μόνο εσωτερική από τα πρόσωπα που καταγράφονται αλλά είναι και εξωτερική από τις κινήσεις της κάμερας. Αυτό συμβαίνει γιατί η αίσθηση πληρότητας του πλάνου δεν μπορεί να δοθεί μόνο από την στατική εικόνα. Οι κινήσεις είναι απαραίτητα στοιχεία στη δημιουργία των πλάνων, πολύ καλά στοιχεία έκφρασης ειδικά όταν υπάρχουν καλής ποιότητας κάμερες, φακοί, βάσεις στήριξης. Οι βασικές κινήσεις που μεμονωμένα ή σε συνδυασμό μπορούν να απογειώσουν μια αρχικά καλή αλλά απλή ιδέα είναι:¹³

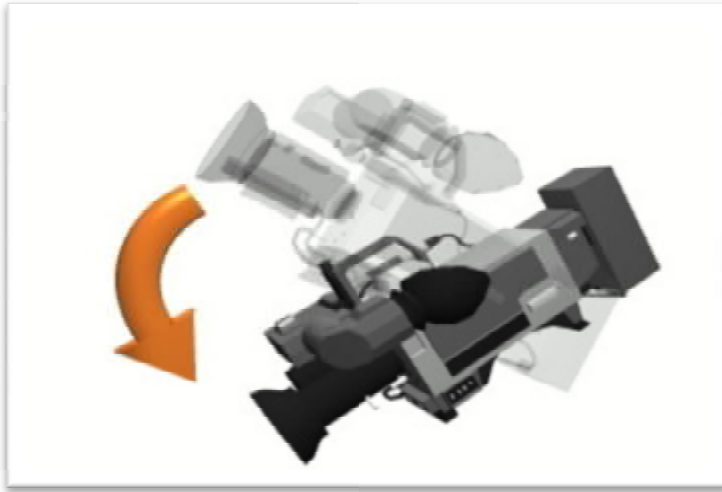
Η πανοραμική κίνηση και λήψη κάμερας στον κάθετο άξονα.(tilt & pan shots). Είναι η πιο συνηθισμένη κίνηση της κάμερας και στον κινηματογραφικό χώρο έχει καθιερωθεί με το όνομα πανοραμικό πλάνο. Η κάμερα είναι τοποθετημένη σε βάση στήριξης, και κινείται δεξιά – αριστερά μόνο από την κεφαλή της βάσης, ακολουθεί ένα αντικείμενο ενώ αυτό κινείται παράλληλα με τον ορίζοντα της σκηνής, το λεγόμενο panning.



Εικόνα 16. Panning

Στο πλάνο βερτικάλε ή tilt η κάμερα κινείται από πάνω προς τα κάτω και το αντίθετο και με τη θέση της βάσης στήριξης σταθερή. Στο tilting, η κάμερα ακολουθεί ένα αντικείμενο ενώ κινείται κάθετα στον ορίζοντα της σκηνής.

¹³ Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.



Εικόνα 17. Tilting

Αυτά τα πανοραμικά πλάνα έχουν υποκειμενικό και περιγραφικό χαρακτήρα όταν χρησιμοποιούνται σε ένα έργο. Εξερευνώντας το χώρο, πληροφορούν το θεατή για τα στοιχεία που απαρτίζουν τη σκηνή (άνθρωπους, δρόμους, τοπία), ή αξιοποιώντας τον υποκειμενικό τους χαρακτήρα ο θεατής ακολουθεί τον κύκλο βλέμματος του ηθοποιού μέσω της κάμερας, ο οποίος παρακολουθεί κάποιο συμβάν.

3 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

3.1 Τα βασικά συστατικά στοιχεία του μοντάζ.

Το πλάνο (shot) αποτελεί τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζουμε αυτό που βλέπουμε. Το πλάνο είναι τα μάτια μας. Είναι είναι η ποσότητα του οπτικού υλικού που βρίσκεται μέσα στο κάδρο λήψης. Το τράβηγμα από τη μηχανή λήψης για μικρό ή μεγάλο χρονικό διάστημα κατά το οποίο γίνεται καταγραφή της πραγματικότητας, του πραγματικού κόσμου με το πάτημα του κουμπιού Εγγραφής (REC), μέχρι τη στιγμή που θα σταματήσουμε την εγγραφή. Κατά τη διάρκεια του μοντάζ, όπου γίνεται η επιλογή των κατάλληλων λήψεων και η επεξεργασία του υλικού μας, τα πλάνα μπορεί να προβάλλονται συνεχώς ανάμεσα σε δύο άλλες ενότητες του χώρου και του χρόνου ακόμα και αν είναι παράγωγα διαφορετικών λήψεων. Κάθε πλάνο αποτελείται από στατικές εικόνες, τα λεγόμενα καρτέ ή frames αφού τα έχουμε βάλει σε σειρά.¹⁴

Κάδρο (frame), ονομάζεται η σύνθεση του περιεχομένου της εικόνας, το πώς τοποθετούνται τα πρόσωπα και τα αντικείμενα στον χώρο της εικόνας και τι είδους συνδυασμοί προκύπτουν απ'αυτήν τους την τοποθέτηση. Σε κινούμενη εικόνα το κάδρο μεταβάλλεται συνεχώς. Η έννοια του κάδραρίσματος του οπτικού περιεχομένου του πλάνου, θεωρείται έννοια υπάλληλη σε σύγκριση με αυτήν του πλάνου καθώς ένα πλάνο μπορεί να περιέχει πολλά διαφορετικά καδραρίσματα. Εκτός από τις περιπτώσεις όπου δεν μεταβάλλεται η σύνθεση του περιεχομένου της εικόνας ενός πλάνου και τότε οι έννοιες κάδρο και πλάνο ταυτίζονται. Με το κατάλληλο καδράρισμα ο ντοκιμαντερίστας μπορεί να εκφρασει ιδέες και συναισθήματα, βάζοντας τα αντικείμενα και τους ανθρώπους που είναι μέρος του πλάνου του σε τέτοια θέση, ώστε αυτόματα να αποκτούν άλλη έννοια και να έχουν μεγαλύτερη βαρύτητα. Οι τέσσερις πλευρές του κάδρου οριοθετούν το χώρο μέσα στον οποίο θα πρέπει να δημιουργήσουμε το πλάνο. Αυτή η οριοθέτηση επιτρέπει στον εικονολήπτη να αξιοποιήσει τις κατευθυντήριες γραμμές της εικόνας που βλέπει από το σκόπευτρο και να ελέγξει τί χρειάζεται να συμπεριλάβει στο πλάνο του και τί όχι. Όταν επιλέγουμε κάδρο πρέπει να θυμόμαστε ότι μια «κλειστή φόρμα» δηλαδή ένα κάδρο το οποίο δεν δημιουργεί ερωτηματικά για το τί είναι έξω από αυτό είναι πάντα προτιμότερο σε σχέση με μια «ανοιχτή φόρμα», ένα κάδρο δηλαδή που θα περιέχει πολλά στοιχεία για τα οποία ο θεατής θα περιμένει την αιτιολόγηση της ύπαρξής τους.

Η σκηνή (scene) είναι μόνο ένα μικρό μέρος μια αφηγηματικής σκηνής, αποτελείται από πολλά πλάνα που λαμβάνουν χώρα στον ίδιο χρόνο και τόπο. Η σεκάνς (sequence) είναι η ακολουθία σκηνών, η οποία δημιουργεί ένα αφηγηματικό σύνολο μέσα στην ταινία. Όταν ενώνονται τα πλάνα, συνθέτουν τις σκηνές οι οποίες με τη σειρά τους συνθέτουν τις σεκάνς και το έργο ολοκληρώνεται.

¹⁴ Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.

3.1.1 Το μέγεθος του πλάνου.

Τα πλάνα καθορίζονται με βάση τον αριθμό των προσώπων που διακρίνονται στο κάδρο της οθόνης. Το πλάνο δεν ορίζεται απαραίτητα από την απόσταση μεταξύ της κάμερας και του φωτογραφημένου αντικειμένου, επειδή μερικές φορές συγκεκριμένοι φακοί παραμορφώνουν τις αποστάσεις. Οι ονομασίες των πλάνων δίνονται για να υπάρχει καλύτερη συνεννόηση του σκηνοθέτη με τον εικονολήπτη και το μοντέρ.¹⁵

Αν και υπάρχουν αρκετά είδη πλάνων τα περισσότερα υπάγονται στις εξής κατηγορίες: 1) *Πολύ γενικό πλάνο* (τρε ζενεραλ), 2) *Γενικό πλάνο* (ζενεραλ), 3) *Μέσο πλάνο* (μουαγιέν), 4) *Κοντινό πλάνο* (Ραπρσέ), 5) *Πολύ κοντινό πλάνο* (γκρο), 6) *Πάρα πολύ κοντινό πλάνο* (τρε γκρο). Το πολύ γενικό πλάνο γυρίζεται από μεγάλη απόσταση, είναι τις περισσότερες φορές εξωτερικό πλάνο και δείχνει την τοποθεσία όπου διαδραματίζεται το story της ταινίας. Το γενικό πλάνο, περιλαμβάνει ένα σημαντικό τμήμα του χώρου δράσης μαζί με το ανθρώπινο σώμα σε όλη την έκταση του. Αυτές οι εκτάσεις ταιριάζουν ιδανικά στους κινηματογραφιστές που μεταδίδουν τις ιδέες τους κυρίως μέσα από τη σκηνοθεσία. Το μέσο πλάνο, περιλαμβάνει μια φιγούρα από τη μέση ή τα γόνατα και προς τα πάνω, και χρησιμοποιείται ιδιαίτερα σε εξωτερικά γυρίσματα σκηνών για τη μεταφορά της δράσης και του διαλόγου. Χρησιμοποιείται επίσης για το πέρασμα ανάμεσα σε γκρο πλάνα και γενικά, για να υπάρχει συνάφεια μετά από ένα κοντινό ή γενικό πλάνο. Το γκρο πλάνο επικεντρώνεται σε ένα μόνο στοιχείο παραδείγματος χάρη στο πρόσωπο του ήρωα και δείχνει λίγο έως καθόλου από το χώρο της σκηνής. Το τρε γκρο πλάνο είναι παραλλαγή του γκρο, μόνο που εστιάζει ακόμα περισσότερο σε ένα σημείο παραδείγματος χάρη στα μάτια και στην έκφραση του ήρωα.

3.1.2 Τα είδη των πλάνων.

Σε προηγούμενο κεφάλαιο έγινε αναφορά στους όρους *ranning & tilting* για να εξηγήσουμε τις κινήσεις της κάμερας. Σε αυτό το σημείο θα ξαναχρησιμοποιήσουμε τους ίδιους όρους στην κατηγορία των πλάνων.¹⁶ Το πλάνο *pan* είναι η πανοραμική καταγραφή ενός θέματος. Μπορεί να φανεί χρήσιμο όταν επιθυμούμε τη μετάβαση από ένα πρόσωπο στο άλλο, και ακολουθεί το κινούμενο θέμα. Δεν χρησιμοποιείται συχνά αλλά όταν η παρουσία του είναι απαραίτητη πρέπει να λειτουργεί προς μια μόνο κατεύθυνση. Το πλάνο *tilt*, προκύπτει από την κίνηση της κάμερας από πάνω προς τα κάτω και το αντίθετο. Το πλάνο *dolly* μιμείται την ανθρώπινη κίνηση, ενισχύει τη δράση της σκηνής καθώς ακολουθεί τα μάτια του ήρωα.

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν και κάποια άλλα πλάνα είτε κοντινά είτε μακρινά που βοηθάνε στο «δέσιμο» των πλάνων κατά τη διάρκεια του μονταζ για να υπάρχει συνεχής ροή της ταινίας. Το πλάνο *σφήνα* (*insert shot*) είναι ενδιάμεσο πλάνο. Ουσιαστικά λειτουργεί σαν βοηθητικός κρίκος και το χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να ενώσουμε δύο πλάνα που δεν θα μπορούσαν να συνδεθούν διαφορετικά. Το πλάνο *αμόρσα* (*shot-reverse-shot*) το χρησιμοποιούμε συνήθως όταν μαγνητοσκοπούμε συνεντεύξεις ή άλλες αφηγηματικές εκπομπές, παραδείγματος χάρη σιριαλ. Σε αυτό το είδος πλάνου, όταν συνομιλούν δύο άνθρωποι ο ένας απέναντι από τον άλλο σε μια σκηνή η κάμερα είναι τοποθετημένη στον ώμο του ενός και καδράρει το πρόσωπο του άλλου.

Στη συνέχεια έχουμε το πλάνο *εδραίωσης* (*establishing shot*), το οποίο ανήκει στα γενικά πλάνα, και όπως λέει το όνομά του προσανατολίζει το μάτι του θεατή στην τοποθεσία,

¹⁵ Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.

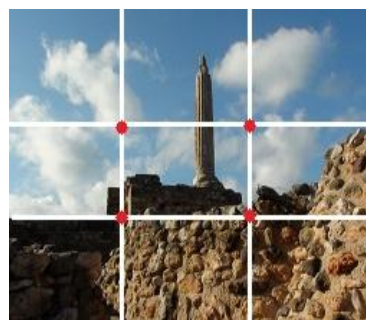
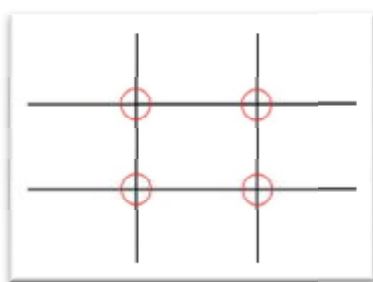
¹⁶ Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.

στα αντικείμενα, στους ανθρώπους και στις μεταξύ τους σχέσεις. Το υποκειμενικό πλάνο (point of view), το πλάνο γυρίζεται από το ύψος των ματιών του ήρωα και ο θεατής βλέπει μέσω της κάμερας με τα μάτια του ήρωα. Η χρήση του παρεμβάλλεται πριν ή μετά από το πλάνο στο οποίο ο ήρωας φαίνεται να κοιτάζει κάτι. Στο πλάνο αντίθετης γωνίας (reverse angle shot), έχουμε αντιστροφή του οπτικού πεδίου μεταξύ των $120^{\circ} - 160^{\circ}$. Το πλάνο αυτό συνηθίζεται στην κάλυψη αθλητικών γεγονότων και μας δείχνει μια διαφορετική άποψη του σημείου που θεωρείται κρίσιμο. Τέλος, έχουμε το πλάνο αντίδρασης (reaction shot), το οποίο καταγράφει τις αντιδράσεις των υποκειμένων της δράσης.

3.1.3 Ο κανόνας της Χρυσής Τομής. Κατευθυντήριες γραμμές.

Είναι κοινή διαπίστωση ότι ορισμένα σημεία ως προς τη σύνθεση μιας εικόνας προσελκύουν αυτόματα την προσοχή του θεατή. Παρομοίως, πολλά φυσικά ή τεχνητά αντικείμενα και σχέδια με συγκεκριμένες αναλογίες (είτε από τύχη είτε από το σχεδιασμό), μας ευχαριστούν με την πρώτη ματιά. Ο Leonardo da Vinci ασχολήθηκε με το τι κρύβεται πίσω από τις έννοιες που έχουμε δώσει στην ομορφιά και στην αρμονία και το τέλειο το ονόμασε, Χρυσή Τομή. Φυσικά η Χρυσή Τομή συναντάται πολύ πριν τον Leonardo da Vinci. Ο Πυθαγόρας την είχε ονομάσει παγκόσμια ομορφιά. Ο κανόνας της Χρυσής Τομής χρησιμοποιείται όταν το κάδρο αποτελείται από στοιχεία που βρίσκονται κατά κύριο λόγο σε μέσα και μακρινά πλάνα όμως είναι απαραίτητη η ανάδειξή τους. Ο κανόνας αυτός μπορεί αμέσως να μετατρέψει ένα αδιάφορο πλάνο σε κάτι συγκεκριμένο και ενδιαφέρον. Τα σημεία ενδιαφέροντος βρίσκονται στην τομή των γραμμών, έτσι ώστε οι αναλογίες του μικρού παραλληλόγραμμου να είναι ίσες με της αρχικής εικόνας.

Το κάδρο χωρίζεται σε 2 οριζόντιες γραμμές και 2 κάθετες. Αυτές τέμνουν το κάδρο σε 4 σημεία. Τα σημεία τομής αποτελούν τα ενδιαφέροντα στοιχεία του κάδρου και αυτομάτως ό,τι βρίσκεται κοντά σε αυτά προσελκύει την προσοχή του θεατή. Στην εικόνα 18, αριστερά βλέπουμε τον κανόνα της χρυσής τομής σε γενικό επίπεδο και στην δεξιά εικόνα βλέπουμε την εφαρμογή του σε πραγματική εικόνα. Το παραλληλόγραμμο που ορίζεται από τις 4 κόκκινες κουκκίδες σηματοδοτεί το ενδιαφέρον σημείο της εικόνας.



Εικόνα 18. Ο κανόνας της Χρυσής Τομής

Τοποθετώντας λοιπόν το θέμα μας σε κάποιο από αυτά τα σημεία βελτιώνουμε τη σύνθεση του κάδρου μας. Όλα τα στοιχεία που συνθέτουν τα πλάνα πρέπει να είναι έντονα και σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε ο θεατής αμέσως να καταλαβαίνει το νόημα. Σε αυτό βοήθησε αρκετά οι κατευθυντήριες γραμμές. Κατευθύνουν το βλέμμα και την προσοχή του παρατηρητή στο κέντρο του ενδιαφέροντος. Γραμμές διαφορετικών σχημάτων, από διαφορετικές γωνίες λήψης επιδρούν διαφορετικά στην τελική σύνθεση της εικόνας αλλά και στην ανθρώπινη ψυχολογία.

Οι οριζόντιες γραμμές υποδηλώνουν ισορροπία, σταθερότητα, ηρεμία. Με τις οριζόντιες γραμμές τονίζονται θαλάσσια ή φυσικά τοπία και δίνεται η αίσθηση του άπειρου. Οι κάθετες και οι ευθείες όταν υπάρχουν στο κάδρο σηματοδοτούν το δυναμισμό, την αξιοπρέπεια, την άσκηση επιρροής. Οι πλάγιες γραμμές «σπάνε» τη συμμετρία, εκφράζουν την ένταση, την αστάθεια, την ταλάντευση ανάμεσα στην παθητικότητα και την ενεργητικότητα. Οι καμπύλες γραμμές είναι οι πιο οικείες στο μάτι του θεατή καθώς συναντώνται τόσο στη φύση όσο και στο ανθρώπινο σώμα. Αυτές οι γραμμές εκφράζουν τη χάρη, την ελευθερία κινήσεων, εκπέμπουν κομψότητα και αισθησιασμό.

3.2 Τα ρακόρ.

Η χρήση συνδέσμων ή όπως ονομάζονται σύμφωνα με τη γαλλική ορολογία «ρακόρ», είναι απαραίτητη τεχνική του μοντάζ, και σκοπός της είναι να συναρμολογήσει τα πλάνα και να δημιουργήσει στο θεατή την εντύπωση της συνέχειας, της συνάφειας του χώρου και του χρόνου. Για να επιτευχθεί η εντύπωση της συνέχειας ανάμεσα σε διαδοχικές εικόνες, ο μοντέρ προσπαθεί να συμπεριλάβει κάποια στοιχεία του πλάνου τα οποία θα το συνδέσουν νοηματικά και οπτικά με το προηγούμενο και το επόμενο πλάνο.¹⁷ Τα ρακόρ κατευθύνουν την προσοχή του θεατή σε κάποιο σημείο του κάδρου ή έξω από αυτό. Διακρίνουμε 4 κατηγορίες ρακόρ: 1) ρακόρ αντικειμένων, 2) ρακόρ χώρου, 3) ρακόρ στα γραφικά, 4) ρακόρ χωροχρόνου.

Ρακόρ Αντικειμένων: Κάθε πλάνο γυρίζεται με διαφορετική χρονική απόσταση από το επόμενο εφόσον αλλάζει η θέση της κάμερας, ο φωτισμός και γι' αυτό υπάρχει η πιθανότητα να έχουμε αλλαγές στις θέσεις των αντικειμένων στον πραγματικό χώρο. Για να μοιάζει το περιβάλλον ενιαίο και αδιαίρετο στη σύνδεση των δύο πλάνων η θέση των αντικειμένων πρέπει να μοιάζει ότι είναι στο ίδιο σημείο.

Ρακόρ Χώρου: Τα ρακόρ χώρου διακρίνονται σε α) *ρακόρ βλέμματος*, β) *ρακόρ κατεύθυνσης*, γ) *ρακόρ θέσης*. Οι δύο πρώτες κατηγορίες ρακόρ αναφέρονται σε περιπτώσεις όπου ο χώρος διαχωρίζεται αλλά παραμένει γειτονικός, ενώ η τρίτη κατηγορία αφορά σε πλάνα που λαμβάνουν χώρα στην ίδια σκηνή. Για να κατανοήσουμε τον κάθε όρο θα δώσουμε μερικά παραδείγματα. Στα *ρακόρ βλέμματος*, έστω ότι θέλουμε να καταγράψουμε τη συνομιλία δύο ατόμων που είναι αντικριστά ο ένας στον άλλο σε δύο διαφορετικά πλάνα Α, Β. Θα πρέπει να προσέξουμε ώστε το πρόσωπο του πλάνου Α να κοιτάζει προς τα δεξιά του κάδρου και το πρόσωπο του πλάνου Β να κοιτάζει προς τ'αριστερά του κάδρου, ή το αντίστροφο. Διαφορετικά δίνεται η εντύπωση ότι τα δύο πρόσωπα δεν κοιτάζονται μεταξύ τους και ο θεατής θα χάσει την αίσθηση του προσανατολισμού στη σκηνή. Τα ρακόρ κατεύθυνσης είναι αποτέλεσμα των ρακόρ βλέμματος. Παραδείγματος χάρη, κάποιος βγαίνει από το δωμάτιο

¹⁷ Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.

Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον.

Παγουλάτος, Α. & Σπηλιόπουλος, Β. (Δεκέμβριος 2011). Αστικό και υπαίθριο τοπίο στο ελληνικό ντοκιμαντέρ. *Ουτοπία*. 47:45-53.

του για να πάει στο σαλόνι του σπιτιού (χώρος γειτονικός με τον πρώτο). Αν στο πρώτο πλάνο τον δούμε να φεύγει από το δωμάτιό του βγαίνοντας απότα αριστερά του κάδρου, τότε στο επόμενο πλάνο θα πρέπει να τον δείξουμε να μπαίνει από τα δεξιά του κάδρου και το αντίστροφο. Τα ρακόρ θέσης αφορούν όπως προαναφέραμε πλάνα της ίδιας σκηνής. Για παράδειγμα, σε κάποια σκηνή εμφανίζονται δύο πρόσωπα, τα οποία έχουν εξαρχής συγκεκριμένες θέσεις μέσα στη σκηνή ως προς τον θεατή. Θα πρέπει λοιπόν σε όλα τ'άλλα πλάνα της ίδιας σκηνής όπου εμφανίζονται αυτά τα δύο πρόσωπα, να διατηρούν τις ίδιες ακριβώς θέσεις ως προς τον θεατή. Αν μετακινηθούν και οι θέσεις τους μεταβληθούν, ο θεατής θα πρέπει να ενημερωθεί για τη μετακίνησή τους. Συμπεραίνουμε λοιπόν, ότι οι 3 βασικοί κανόνες που πρέπει να τηρηθούν κατά την ένωση δύο πλάνων που αφορούν σε αποσπάσματα της ίδιας κίνησης στο χώρο είναι : η σύνδεση των στάσεων, δηλαδή η φυσική στάση των ηθοποιών που πρέπει να είναι ίδια από πλάνο σε πλάνο, η σύνδεση των κινήσεων όπου η κίνηση των ηθοποιών στο κάδρο πρέπει να είναι συνεχής και τέλος, η σύνδεση των βλέμμάτων όπου δύο άτομα κινούνται ο ένας προς τον άλλο τα βλέμματά τους πρέπει να είναι σε αντίθετη κατεύθυνση.

Ρακόρ στα γραφικά : Ένα τηλεοπτικό προϊόν δεν αποτελείται αποκλειστικά από πλάνα που έχουν γυριστεί στο στάδιο της παραγωγής. Ιδιαίτερα οι δημοσιογραφικές εκπομπές χρησιμοποιούν κινούμενες εικόνες, εφέ, παρεμβαίνουν στα γραφικά, στη χρωματικότητα και την ευκρίνεια, προσθέτουν τίτλους, υπότιτλους σε πλάνα που έχουν παραχθεί στο στάδιο της μεταπαραγωγής. Όλες οι εικόνες όταν μοντάρονται διαδοχικά θα πρέπει να δίνουν την αίσθηση της συνέχειας και να περιλαμβάνουν το λιγότερο ένα ρακόρ. Ρακόρ όπως η τονικότητα και ο φωτισμός είναι απαραίτητα για να πείσουν το θεατή ότι τα πλάνα έχουν γυριστεί σε ενιαίο χώρο και χρόνο. Σε περίπτωση που υπάρχουν χρωματικές αποκλίσεις στα πλάνα, για τη διόρθωσή τους κρίνεται απαραίτητη η χρήση χρωματικών διορθωτών, οι οποίοι διατίθενται σε όλες τις μονταζιέρες.

Ρακόρ χωροχρόνου : Δημιουργούν την εντύπωση μιας συνεχούς κίνησης μέσα σε μια κίνηση ασυνεχή, γι' αυτό άλλωστε ονομάζονται και «ρακόρ πάνω στην κίνηση». Για να πραγματοποιηθεί αυτό το ρακόρ πρέπει να γυριστούν τα δύο πλάνα, στα οποία ο ήρωας θα επαναλαμβάνει την ίδια κίνηση. Έπειτα, για να μην υπάρξει διαφορά στη μετάβαση από πλάνο σε πλάνο, θα πρέπει το μοντάζ να γίνει σε κάποιο συγκεκριμένο κοινό σημείο των δυο πλάνων. Η κατεύθυνση της κίνησης πρέπει να είναι ίδια από πλάνο σε πλάνο αλλιώς θα μπερδευτεί ο θεατής.

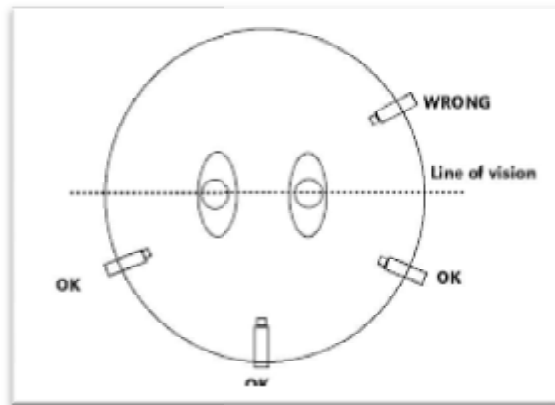
3.2.1 Ο Κανόνας του Άξονα.

Τα τρία είδη ρακόρ χώρου (βλέμματος, κατεύθυνσης, θέσης) που αναλύσαμε στο προηγούμενο υποκεφάλαιο υλοποιούνται κατά το στάδιο του γυρίσματος με την εφαρμογή του Κανόνα του Άξονα και του Κανόνα Βασικής Κατεύθυνσης. Οι κανόνες αυτοί σχηματίζουν στο νου του θεατή τη χαρτογράφηση των υποκειμένων και αντικειμένων στο χώρο που λαμβάνει χώρα η δράση.

Όταν γυρίζεται μια σκηνή η ματιά του θεατή εισέρχεται στο χώρο της σκηνής μέσω της θέσης της κάμερας. Η αίσθηση του χώρου πιθανόν να χαθεί όταν σε επόμενη σκηνή αλλάξει η θέση της κάμερας και πλησιάσει πρόσωπα ή αντικείμενα. Για να μη συμβεί αυτό, ορίζεται ένας άξονας δράσης και στην μια άκρη τίθεται ο θεατής μέσω της κάμερας, οπότε βάσει αυτού του κανόνα θα γίνει το «κόψιμο» των πλάνων που συνδέονται στο μοντάζ.

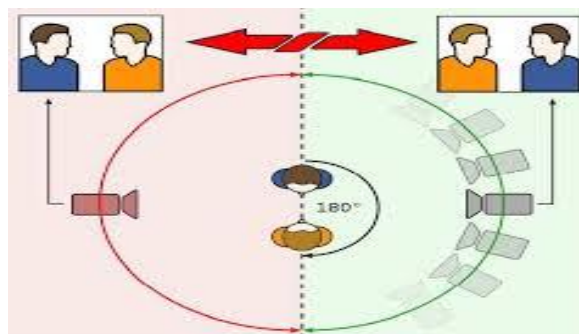
Άξονας είναι η νοητή ευθεία που συνδέει δύο πολύ σημαντικά σημεία στο χώρο της δράσης, και αποτελούν τα κέντρα ενδιαφέροντος του θεατή στο πλάνο. Ο κανόνας του άξονα¹⁸ λοιπόν ορίζει ότι η κάμερα μπορεί να τοποθετηθεί και να κινείται σε όποιο σημείο είναι απαραίτητο αλλά προς μία μόνο κατεύθυνση του άξονα. Με αυτό τον τρόπο επιτυγχάνεται η ενότητα του χώρου και όταν υπάρξει αλλαγή διαδοχικών πλάνων δεν δημιουργείται σύγχυση στο θεατή.

Αν και η συχνή αλλαγή πλάνων από διαφορετικές γωνίες λήψης είναι επιβεβλημένη ώστε να διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον του θεατή αποφεύγουμε να συνδέουμε πλάνα που προέρχονται από κίνηση της κάμερας μεγαλύτερη των 180°. Σε περίπτωση που συμβεί αυτό τότε τα αντικείμενα θα μοιάζουν να «πηδούν» σε διαφορετικά σημεία της οθόνης. Η εικόνα 19 που έπεται παρουσιάζει τη σωστή και τη λανθασμένη αλλαγή της θέσης της κάμερας.



Εικόνα 19. Λάθος στην εφαρμογή του Κανόνα του Άξονα

Αρα, για να αποφύγουμε αυτό το «πήδημα του άξονα» όπως ονομάζεται, πρέπει σε μια σκηνή να γνωρίζουμε ποιά είναι η γραμμή ενδιαφέροντος. Μια γραμμή ενδιαφέροντος μπορεί να παρατηρηθεί από τρεις διαφορετικές θέσεις όπου σχηματίζουν ένα τρίγωνο και στη βάση τους βρίσκεται η γραμμή ενδιαφέροντος. Στην εικόνα 20 που ακολουθεί γίνεται κατανοητή η έννοια και η λειτουργία του κανόνα του άξονα.



Εικόνα 20. Ο Κανόνας του Άξονα

¹⁸ Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον.

Ωστόσο, το «πήδημα του άξονα» μπορεί να επιτευχθεί χωρίς να αλλοιώσει την αίσθηση συνέχειας με την εφαρμογή συγκεκριμένων τεχνικών οι οποίες είναι οι εξής. Η *μη μεταβολή του άξονα*, με πλάνο που καταγράφει ένα νέο σημείο ενδιαφέροντος άρα η μεταβολή του άξονα είναι υποχρεωτική, οπότε επιτρέπεται η μετακίνηση της κάμερας. Ακόμη, με τη *παρεμβολή ουδέτερου πλάνου* που δεν ορίζει συγκεκριμένο προσανατολισμό της κάμερας, το επόμενο πλάνο μπορεί να ακολουθεί από κάθε πλευρά του άξονα. Στη συνέχεια, η *σφήνα* είναι ένα πλάνο όπου μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο καθώς αφορά σε πλάνο εκτός δράσης οπότε υπάρχει μόνο νοηματικό ρακόρ, τέλος το *πλάνο κίνησης της κάμερας*, η οποία ακολουθεί την κίνηση του εικονιζόμενου προσώπου, το βλέμμα του, οπότε μπορεί να μεταβληθεί η θέση της κάμερας σε νέο σημείο ή χώρο.

3.2.2 Ο κανόνας της βασικής κατεύθυνσης.

Ο κανόνας της βασικής κατεύθυνσης είναι ως επί το πλείστον παρόμοιος με τον κανόνα του άξονα με μόνη διαφορά ότι ο άξονας σε αυτή την περίπτωση δεν είναι το βλέμμα κάποιων προσώπων που κοιτάζονται αλλά είναι η τροχιά της κίνησης κάποιου βασικού στοιχείου που κινείται μέσα στο χώρο και γι' αυτό το λόγο σχετίζεται με το ρακόρ κατεύθυνσης. Ο κανόνας αυτός βρίσκει την εφαρμογή του κυρίως στην κάλυψη αθλητικών γεγονότων και σκοπός του είναι να προσανατολίζει τον θεατή από πλάνο σε πλάνο, ώστε να αντιλαμβάνεται την κατεύθυνση της κίνησης της κάμερας, τη γειτονία ή όχι χώρων που φαίνονται από πλάνο σε πλάνο.

4 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : Ο ΗΧΟΣ

4.1 Η σημασία του τηλεοπτικού ήχου.

Ο ήχος είναι από τα σημαντικά στοιχεία της τηλεοπτικής παραγωγής διότι οι εικόνες από μόνες τους δεν αρκούν για να τραβήξουν την προσοχή του θεατή. Ο ήχος επηρεάζει και δημιουργεί συναισθήματα που μια εικόνα από μόνη της δεν μπορεί να τα προκαλέσει. Ο τηλεοπτικός ήχος περιλαμβάνει την ομιλία, τη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Αυτά τα στοιχεία είτε μεμονωμένα είτε σε συνδυασμό συνοδεύουν μια τηλεοπτική παραγωγή.

Θα μπορούσαμε να διακρίνουμε 3 κατηγορίες όσον αφορά στο ηχητικό υλικό μιας παραγωγής.¹⁹ Οι πρόζες στις οποίες περιλαμβάνονται οι ανθρώπινες φωνές, οι διάλογοι των υποκειμένων, τα ηχητικά εφέ στα οποία περιλαμβάνονται οι κρότοι, οι πυροβολισμοί, τα βήματα και η μουσική. Κατά τη διάρκεια του μιξάζ στοιχειοθετούμε αυτές τις κατηγορίες, στο πρώτο στάδιο τις πρόζες, στις πρόζες προσθέτουμε τους ήχους, έπειτα στους ήχους προστίθενται οι ατμόσφαιρες και τέλος ολοκληρώνουμε την επεξεργασία με την προσθήκη της μουσικής.

4.1.1 Η ομιλία.

Η ομιλία είναι το χαρακτηριστικό και το πιο βασικό στοιχείο της του τηλεοπτικού ήχου.²⁰ Ο ήχος συνήθως γράφεται παράλληλα με την εγγραφή της εικόνας σε μια παραγωγή. Παρ' όλα αυτά, μπορεί να γραφεί και σε άλλο στάδιο της επεξεργασίας παραδείγματος χάρη σε ντοκιμαντέρ, σε αφήγηση, σε ντουμπλαρισμα, σε ρεπορτάζ. Στο στάδιο της επεξεργασίας μιας παραγωγής αφηγηματικού χαρακτήρα ο ήχος μπορεί να επεξεργαστεί να προστεθούν κομμάτια διαλόγου ή να αντικατασταθεί από κάποιον άλλο ή να αφαιρεθεί τελείως. Στις μη αφηγηματικές εκπομπές όπως είναι οι ειδήσεις, οι διαφημίσεις και απευθύνονται απευθείας στο θεατή η ομιλία του παρουσιαστή ή των ατόμων που συμμετέχουν σε διαφημίσεις είναι ο παράγοντας που θα επηρεάσει το θεατή.

4.1.2 Η μουσική.

Η μουσική είναι τρόπος έκφρασης και το άκουσμά της δημιουργεί πλήθος συναισθημάτων. Είναι ένα ισχυρό, ανεξάρτητο εργαλείο της τηλεόρασης και απολύτως απαραίτητο. Μπορεί να συνοδεύσει ένα διάλογο ενισχύοντας ή αποδυναμώνοντας την εικόνα που παίζει ταυτόχρονα.

Σπάνια ηχογραφείται ζωντανά παράλληλα με την υπόλοιπη παραγωγή. Κάθε παραγωγή φροντίζει να γράψει μουσική που να ταιριάζει στο ύφος της, έτσι ώστε ο ρυθμός, το είδος της να συνάδουν με την αισθητική της γι' αυτό το λόγο το μεγαλύτερο μέρος της μουσικής επιμέλειας, αν όχι πάντα τις περισσότερες φορές ετοιμάζεται πριν ή μετά το τέλος της παραγωγής. Είναι προτιμότερο να μπαίνει η μουσική αργότερα για να γίνει ξεκάθαρη

¹⁹ Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον.

²⁰ Hilliard, R. (2001). *Γράφοντας για την τηλεόραση και το ράδιο*. Αθήνα: Ελλην

εγγραφή των διαλόγων από τον ηχολήπτη. Η εγγραφή της μουσικής γίνεται σε studio και περνιέται πάνω από τα πλάνα στο στάδιο του μοντάζ και του μιξάζ.



Εικόνα 21. Στούντιο εγγραφής

4.1.3 Τα εφέ(effects).

Τα εφέ αποτελούν στοιχεία του τηλεοπτικού ήχου και όταν χρησιμοποιούνται στον ήχο μιας παραγωγής τονίζουν στιγμές της και διαμορφώνουν το χαρακτήρα της. Ενισχύουν την αισθητική ενέργεια της δράσης σε μια σκηνή και προσελκύουν την προσοχή του θεατή.

4.2 Ορολογίες του μιξάζ.

Στο στάδιο του μιξάζ κατά τη διαδικασία επεξεργασίας των ήχων μιας τηλεοπτικής παραγωγής είτε είναι διαφήμιση είτε είναι ρεπορτάζ, ταινία συνηθίζεται να χρησιμοποιούμε τους παρακάτω όρους.

Η αφήγηση ή αλλιώς το «voice over» προστίθεται πάνω από τα πλάνα ώστε η φωνή του αφηγητή να ακούγεται πιο δυνατά σε σχέση με τις υπόλοιπες μπάντες ήχου. Σύγχρονος/ταυτόχρονος ή «on»είναι ο ήχος ο οποίος φανερώνεται μαζί με την πηγή του σε μια εικόνα, για παράδειγμα σε μια σκηνή όταν ακούμε έναν άνθρωπο να μιλάει και ταυτόχρονα τον βλέπουμε τότε λέμε ότι ο ήχος είναι σύγχρονος, ενώ «off», ή ασύγχρονο/ετερόχρονο ήχο έχουμε όταν δεν φαίνεται η πηγή προέλευσής του στην οθόνη.

5 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

5.1 Επιλογή ερευνητικής μεθόδου.

Αφορμή για τη διεξαγωγή μιας έρευνας αποτελεί συνήθως ένας προβληματισμός, ένα ερευνητικό ερώτημα. Ο ερευνητής καλείται να σχεδιάσει ποιά θα είναι η ερευνητική μέθοδος που θα υιοθετήσει σχετικά με τον προβληματισμό του και τα ερωτήματα που επιθυμεί να θέσει. Η διαδικασία αυτή μόνο εύκολη δεν είναι. Οι ερευνητικές μέθοδοι διακρίνονται σε ποιοτικές και ποσοτικές.²¹

Οι ποσοτικές αναλύουν την ποσότητα εμφάνισης του φαινομένου που εξετάζεται και οι ποιοτικές αναφέρονται στο είδος, στο συγκεκριμένο χαρακτήρα του φαινομένου (Kvale, 1996: 67). Και οι δύο μέθοδοι δίνουν τη δυνατότητα στον ερευνητή να προσεγγίσει ένα ερευνητικό πεδίο και να επικεντρωθεί σε αυτό. Σημαίνοντα στοιχεία που χαρακτηρίζουν τις ποιοτικές μεθόδους είναι ότι έχουν μια φυσιολογική ροή και κατά ένα μεγάλο βαθμό δεν είναι κατευθυνόμενες από τον ερευνητή. Οι Lincoln και Guba, εξάλλου, έγραφαν το 1985 ότι οι ποιοτικές μέθοδοι είναι φυσικές (Lincoln και Guba, 1985). Ο ερευνητής έτσι μπορεί να διεισδύσει στην προσωπικότητα των υποκειμένων και να κατανοήσει τις κοινωνικές επιρροές που τα υποκείμενα έχουν δεχτεί (Παπαγεωργίου, 1998: 9-10). Ο ερευνητής που ακολουθεί ποιοτική μέθοδο παρατηρεί, παίρνει συνεντεύξεις, κρατά σημειώσεις, περιγράφει και ερμηνεύει τα φαινόμενα όπως ακριβώς έχουν. Αφού συλλέξει τα δεδομένα, θα προσπαθήσει να τα ερμηνεύσει (Eisner, 1991: 36), με τη βοήθεια της βιβλιογραφίας ή της συνεργασίας με ομότεχνους επιστήμονες, ώστε να επιτύχει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Η συναίσθηση του τί είναι σημαντικό και το πλαίσιο, μέσα στο οποίο αυτό θα ερευνηθεί, υπόκειται στις ικανότητες του ερευνητή.

Ο Peshkin (Peshkin, 1985) παρομοίασε τα υποκειμενικά στοιχεία του ερευνητή με μια θετική «έκρηξη».²²

Είναι ο ερευνητής που θα ζωντανέψει τα ουσιώδη στοιχεία της έρευνας και θα κρίνει τι να συμπεριληφθεί στα αποτελέσματα και τι όχι. Πάντα, όμως, θα πρέπει να λαμβάνεται υπ' όψη η υποκειμενικότητά του, ως ερευνητή, παρά τις προσπάθειες για αντικειμενική έρευνα.

Οι ποιοτικές μέθοδοι δίνουν την ευκαιρία στον ερευνητή να στοχεύσει στο τι σημαίνει για τα υποκείμενα η εμπειρία για την οποία μιλούν, με άλλα λόγια, να εμβαθύνει. Πέρα, όμως, από τη λεπτομερή ανάλυση, οι ποιοτικές μέθοδοι καταγράφουν τη «φωνή» του υποκειμένου και τις εκφράσεις του (Eisner, 1991). Δεν περιγράφονται, όμως, μόνο τα υποκείμενα και οι αφηγήσεις τους στις ποιοτικές μεθόδους. Οι ποιοτικές μέθοδοι σε μεγάλο βαθμό επηρεάζονται από την κουλτούρα-πολιτισμό του ερευνητή. Ο ερευνητής καλείται να ερμηνεύσει τα δεδομένα που έχουν συλλεχθεί και να αναδείξει τα τελικά συμπεράσματα, χρησιμοποιώντας τις παρατηρήσεις του.

²¹ Παρασκευοπούλου-Κόλλια, Ε. (Ιανουάριος 2008). Μεθοδολογία ποιοτικής έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες και συνεντεύξεις. *The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology*.

²² Παρασκευοπούλου-Κόλλια, Ε. (Ιανουάριος 2008). Μεθοδολογία ποιοτικής έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες και συνεντεύξεις. *The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology*.

5.2 Τί είναι η συνέντευξη.

Η συνέντευξη είναι ένα από τα βασικότερα εργαλεία της ποιοτικής μεθόδου. Αποτελεί ένα πολύ χρήσιμο ερευνητικό εργαλείο κατάλληλο για τη συλλογή πληροφοριών, ελέγχου και ερμηνείας των ερωτημάτων μιας έρευνας. Η συνέντευξη είναι ο τρόπος μέσω του οποίου μας δίνεται η δυνατότητα να κατανοήσουμε την διαφορετική οπτική γωνία των προσώπων, τις απόψεις τους, τον τρόπο συμπεριφοράς τους. Παρ' όλα αυτά η συνέντευξη δίνει την ευκαιρία να κατανοήσουμε και να ερευνήσουμε τα κίνητρα που είχαν οι ερωτώμενοι να δώσουν συγκεκριμένες απαντήσεις.

Η συνέντευξη βασίζεται στην ανοιχτή επικοινωνία, στη σχέση μεταξύ του ερευνητή και του ερωτηθέντος ως τεχνική άντλησης δεδομένων. Βοηθά τον ερευνητή όχι απλώς να πλησιάσει εις βάθος το θέμα του, αλλά και να αξιοποιήσει εμπειρίες και συναισθήματα. Η συνέντευξη δηλαδή, είναι ένας τρόπος για να ανακαλύψει ο ερευνητής τι σκέφτονται και τι αισθάνονται οι ερωτώμενοι. Διαθέτει πολλά πλεονεκτήματα και λόγω της αμεσότητάς της τυγχάνει μεγάλης αποδοχής από τους συμμετέχοντες. Η συνέντευξη είναι μια πολύ συνηθισμένη τεχνική συλλογής δεδομένων σε μια ποιοτική έρευνα. Εκτιμάται ότι το 90% των κοινωνικών ερευνών χρησιμοποιούν τις συνεντεύξεις, με κάποιον τρόπο, για να συλλέξουν τα δεδομένα τους ή ένα μέρος αυτών.²³

5.2.1 Τα είδη της συνέντευξης.

Οι συνεντεύξεις διακρίνονται σε *δομημένες-μη δομημένες, άμεσες ή έμμεσες, επαναλαμβανόμενες, κλινικές και σε βάθος*. Στις *δομημένες* συνεντεύξεις ζητείται από τον ερωτώμενο να απαντήσει σε προκαθορισμένες ερωτήσεις, οι οποίες έχουν συγκεκριμένο αριθμό και περιεχόμενο. Στις *μη δομημένες* λαμβάνει χώρα μια συζήτηση που είναι κατά μια έννοια ελεύθερη, αλλά που η ελευθερία της σχετίζεται με τη φύση της συζήτησης, το θέμα που ερευνάται και το βαθμό της δόμησης των ερωτήσεων. Αξίζει να σημειωθεί, η διάκριση των μη δομημένων συνεντεύξεων σε *εντοπισμένες ή όχι*.²⁴ Σε αυτή τη διάκριση σημαίνοντα ρόλο καταλαμβάνει ο βαθμός της δόμησης. Όταν καταχωρείται ως εντοπισμένη σημαίνει ότι ο ερευνητής κινεί τη συζήτηση προς μια συγκεκριμένη οδό, ορμώμενος από μια εμπειρία που έχει αναφέρει ο ερωτώμενος. Στο πλαίσιο αυτού του τύπου συνέντευξης, ο ερευνητής είναι εκείνος, οποίος δείχνει κατανόηση στα λεγόμενα του ερωτώμενου, την/τον βοηθά να εκφραστεί, να ερμηνεύσει αυτά που λέει και είναι σκόπιμο να γνωρίζει ψυχολογία. Στις *άμεσες* και τις *έμμεσες* παίζει ρόλο ο διαχωρισμός που γίνεται καταρχάς από την πλευρά του ερευνητή και κατά συνέπεια και από την πλευρά του ερωτώμενου και αφορά στο σκοπό για τον οποίο πραγματοποιείται η συνέντευξη. Οι *επαναλαμβανόμενες* γίνονται συνήθως σε γκρουπ ανθρώπων και ονομάζονται και Panel. Ονομάζονται έτσι γιατί χρειάζεται να επαναληφθούν αρκετές φορές μέχρι να καταλήξει η έρευνα στη συλλογή των δεδομένων και στα συμπεράσματά της. Τα άτομα που επιλέγονται έχουν ορισμένα κοινά κοινωνικο-οικονομικά χαρακτηριστικά. Η άμεση συνέντευξη στο έργο άλλων κοινωνικών επιστημόνων παρουσιάζεται ως *συνέντευξη σε βάθος*. η συνέντευξη σε

²³ Κεδράκα, Κ. (2008) *Μεθοδολογία λήψης συνέντευξης*.

²⁴ Παρασκευοπούλου-Κόλλια, Ε. (Ιανουάριος 2008). *Μεθοδολογία ποιοτικής έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες και συνεντεύξεις*

βάθος αφορά ένα σύνολο γενικών ερωτήσεων σε θέματα που ο ερευνητής έχει προκαθορίσει, αλλά τα οποία δεν τα θέτει με συγκεκριμένη σειρά, και τον «πρωταγωνιστικό» ρόλο τον κατέχει ο ερωτώμενος, με την παρουσία του ερευνητή ως βοηθητική και διακριτικά καθοδηγητική.

5.3 Βήματα λήψης συνέντευξης.

Όταν σκοπεύουμε να πάρουμε μια συνέντευξη υπάρχει μια διαδικασία την οποία πρέπει να ακολουθήσουμε.²⁵ Σε πρώτη φάση πρέπει να επιλέξουμε τα άτομα που θα ρωτήσουμε, το δείγμα της έρευνας, το οποίο θα πρέπει να είναι αντιπροσωπευτικό των κατηγοριών πληθυσμού που ερευνάμε. Συνήθως χρησιμοποιούμε συνεντεύξεις σε βάθος προκειμένου να υπάρχει αντικειμενικότητα. Άλλωστε, μετά από έναν αριθμό συνεντεύξεων που λαμβάνονται από προσεκτικά επιλεγμένες –άρα αντιπροσωπευτικές- περιπτώσεις, επέρχεται ο «πληροφοριακός κορεσμός» που σημαίνει ότι όσες συνεντεύξεις και να πάρουμε θα μας οδηγήσουν στα ίδια ή σε παρόμοια αποτελέσματα.

Επιπλέον, σημαντικό κριτήριο για την επιλογή των ερωτωμένων είναι η δυνατότητά μας να τους προσεγγίσουμε, να είναι δηλαδή άτομα που με ευκολία θα μπορέσουμε να βρούμε, να επικοινωνήσουμε και να κανονίσουμε να συναντηθούμε μαζί τους για τη συνέντευξη.

Σε δεύτερη φάση, πρέπει να προετοιμάσουμε και να δημιουργήσουμε ένα σχεδιάγραμμα της συνέντευξης. Σε αυτό το στάδιο αποφασίζουμε τί θα ρωτήσουμε και γιατί. Η συνέντευξη μπορεί να χωρίζεται σε θεματικούς άξονες, τόσους όσους είναι απαραίτητοι για να απαντήσουν τα ερωτήματα που θέτουμε. Γι' αυτό το λόγο ο ερευνητής έχει έτοιμες κάποιες ερωτήσεις οι οποίες είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν έως ότου «σπάσει» ο πάγος και η συζήτηση κυλάει ομαλά. Ο σχεδιασμός της συνέντευξης περιλαμβάνει και τον τόπο και τον χρόνο διεξαγωγής της.

Είναι υποχρέωση του ερευνητή να επιλέξει το κατάλληλο μέρος, στο οποίο ο ερωτηθείς θα αισθανθεί άνετα και θα απαντήσει στα ερωτήματα του. Θα πρέπει από την πρώτη επικοινωνία να είμαστε όσο πιο διαφωτιστικοί γίνεται για τους σκοπούς της συνέντευξης, να εξηγήσουμε γιατί επιλέξαμε το συγκεκριμένο άτομο να δώσει συνέντευξη, ώστε να μειωθεί η επιφυλακτικότητα και η ανησυχία του. Επίσης, μπορούμε να διευκρινίσουμε και το είδος της καταγραφής που θα γίνει, παραδείγματος χάριν να ζητήσουμε άδεια για να χρησιμοποιήσουμε μαγνητόφωνο, βιντεοκάμερα ώστε να εξασφαλίσουμε τη συναίνεση του συμμετέχοντα. Ακόμα, μπορούμε να υποσχεθούμε στο συμμετέχοντα ότι θα του παρέχουμε αντίγραφο της συνέντευξης ώστε να είναι σίγουρος ότι δεν υπάρξουν αλλαγές στα λεγόμενά του. Όλα αυτά τα στοιχεία είναι το «*συμβόλαιο*» της συνέντευξης.

Φτάνοντας λοιπόν στην ημέρα διεξαγωγής της συνέντευξης, ο ερευνητής για μια ακόμα φορά καλείται να δημιουργήσει ένα ευχάριστο κλίμα, που θα κάνει τον συνομιλητή να νιώσει άνετα, να χαλαρώσει και να προβεί σε αποκαλύψεις, να δείχνει ενδιαφέρον και κατανόηση. Μικρές ενθαρρυντικές εκφράσεις, διευκρινιστικές (αλλά όχι κατευθυντικές) ερωτήσεις, θετική έκφραση χεριών, ματιών και προσώπου (αλλά όχι κατευθυντικού χαρακτήρα), γενικά, η φιλική κι ανοικτή στάση βοηθούν στο να κυλήσει ομαλά μια συνέντευξη. Ωστόσο, πρέπει να επισημάνουμε ότι στο πίσω μέρος του μυαλού μας πρέπει να υπάρχουν οι κατευθυντήριες γραμμές που έχουμε θέσει για την πορεία της συνέντευξης και να μην ξεφεύγουμε από το σχεδιάγραμμά μας.

²⁵ Κεδράκα, Κ. (2008) *Μεθοδολογία λήψης συνέντευξης*.

5.4 Do's & Dont's σε μια συνέντευξη.

Κατά τη συνέντευξη οφείλουμε να είμαστε:

- Συνεπείς στην συμφωνημένη από κοινού με τον συνεντευξιαζόμενο ώρα, ή και λίγο πιο νωρίς ώστε να κάνουμε μια ανασκόπηση του χώρου,
- Να χαιρετήσουμε με θερμή χειραψία τον συνομιλητή μας,
- Να τον τοποθετήσουμε στο καταλληλότερο σημείο, φροντίζοντας πάντα να αποφύγουμε τυχόν δυσμενείς συνθήκες που τον φέρνουν σε δύσκολη θέση,
- Απενεργοποιούμε το κινητό μας, ώστε να μην διακόψουμε τον ειρμό της σκέψης του,
- Είμαστε φιλικόι, συνεργάσιμοι μιλάμε απλά και με αμεσότητα,
- Διατηρούμε οπτική επαφή χωρίς να κοιτάμε επίμονα,
- Τονίζουμε τον στόχο της συνέντευξης και τη σημασία που έχει η άποψή του, θέτουμε τα ερωτήματά μας,
- Είμαστε ουδέτεροι καθώς δεν θέλουμε να επηρεάσουμε τη γνώμη του,
- Τέλος, τον ευχαριστούμε θερμά για το χρόνο που αφιέρωσε, και τη βοήθεια που παρείχε στην έρευνά μας.

Αυτά που πρέπει να αποφύγουμε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης είναι :

- Να μην αποσπάται η προσοχή μας από άσχετα θέματα,
- Κρύβουμε επιμελώς το άγχος μας, καθώς δεν θέλουμε να στρεσάρουμε τον συνομιλητή μας,
- Δεν τον διακόπτουμε και δεν φλυαρούμε παρεμβαίνοντας στο λόγο του,
- Η αποφυγή «ξύλινης» γλώσσας, δύσκολων λέξεων κρίνεται απαραίτητη,
- Δεν προσπαθούμε να εκμαιεύσουμε τις απαντήσεις που εμείς θέλουμε, αλλά τον αφήνουμε ελεύθερο να εκφραστεί, άλλωστε η δική του γνώμη είναι εν προκειμένω αυτή που μετράει,
- Δεν είμαστε απορροφημένοι στις σημειώσεις μας, αλλά στην εξέλιξη της συνέντευξης.

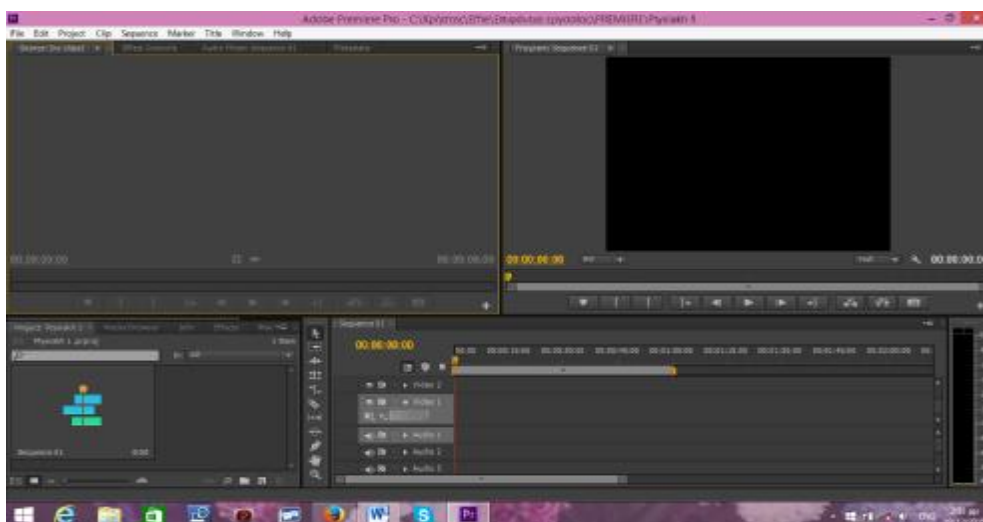
6 ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ (Post-Production)

6.1 Το στάδιο της μεταπαραγωγής.

Η μεταπαραγωγή είναι το στάδιο στο οποίο έχουμε σχεδόν ολοκληρώσει το έργο μας και από τη θεωρία περνάμε στην πράξη. Στο στάδιο της μεταπαραγωγής επεξεργαζόμαστε τα διάφορα πλάνα που καταγράψαμε και τα συνδυάζουμε χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές και εφέ, έτσι ώστε το ολοκληρωμένο και προς παρουσίαση έργο να είναι ενδιαφέρον για το θεατή. Επίσης, σε αυτό το στάδιο γίνεται η επεξεργασία του ήδη υπάρχοντος ηχητικού υλικού ή η παραγωγή νέου και τέλος έχουμε τη μετατροπή του υλικού από αναλογική σε ψηφιακή αν δεν είναι εκ των προτέρων, για την καλύτερη και ευκολότερη διαχείριση του έργου.

6.1.1 Επεξεργασία στο Adobe Premiere Pro CS6 (Editing).

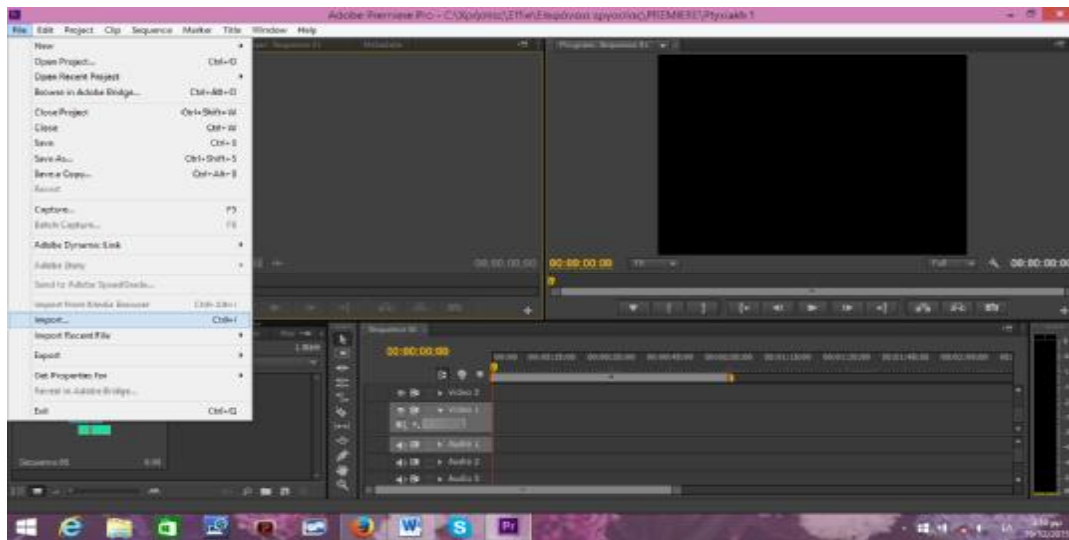
Η επεξεργασία στο πρόγραμμα μοντάζ που θα επιλέξουμε, το editing όπως το ονομάζουμε συνήθως, γίνεται εφόσον έχουμε όλο το υλικό και ενώνουμε τα πλάνα με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργηθεί η τελική ακολουθία σκηνών.²⁶ Ξεκινάμε λοιπόν ανοίγοντας το πρόγραμμα Adobe Premiere CS6, επιλέγουμε το **New Project**, δίνουμε το επιθυμητό όνομα στο αρχείο μας και αμέσως ανοίγει το παράθυρο που βλέπουμε όλες τις δυνατότητες που δίνει το πρόγραμμα. Η αρχική οθόνη αποτελείται από 2 μικρότερες οθόνες. Η πρώτη στα αριστερά(**Source**) δείχνει προεπισκόπηση ενός συγκεκριμένου video που έχουμε επιλέξει, διαθέτει τις καρτέλες **effect controls**, **audio mixer** όπου μας δίνουν τη δυνατότητα να επεξεργαστούμε το επιλεγμένο video σε επίπεδο ήχου και εφέ, ενώ η δεξιά(**Program Sequence**) αναπαράγει το συνολικό έργο. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει η καρτέλα **Project** στην οποία εμφανίζονται όλα τα πλάνα, οι εικόνες, οι ήχοι προς επεξεργασία που έχουμε εισάγει, ακριβώς δίπλα έχουμε τη μπάρα με τα εργαλεία **Tools**, και δεξιά το **Timeline** στο οποίο γίνεται η επεξεργασία και η σύνθεση του έργου κομμάτι-κομμάτι.



Εικόνα 22. Αρχική Οθόνη Premiere Pro CS6

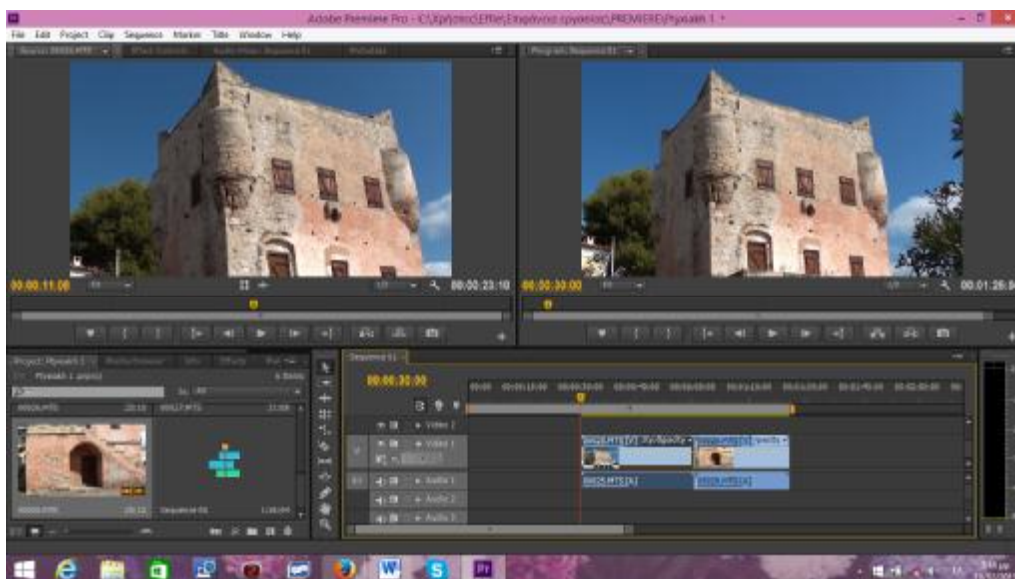
²⁶ ACT (Adobe Creative Team). (2012). *Adobe Premiere Pro CS6 Βήμα προς Βήμα*. Αθήνα: Μ.Γκιούρδας

Τώρα θα ξεκινήσουμε την επεξεργασία αφού εισάγουμε τα video. **File** → **Import** → επιλογή των video και **Import**.



Εικόνα 23. Import Videos

Η οθόνη εμφανίζεται πλέον έτσι:



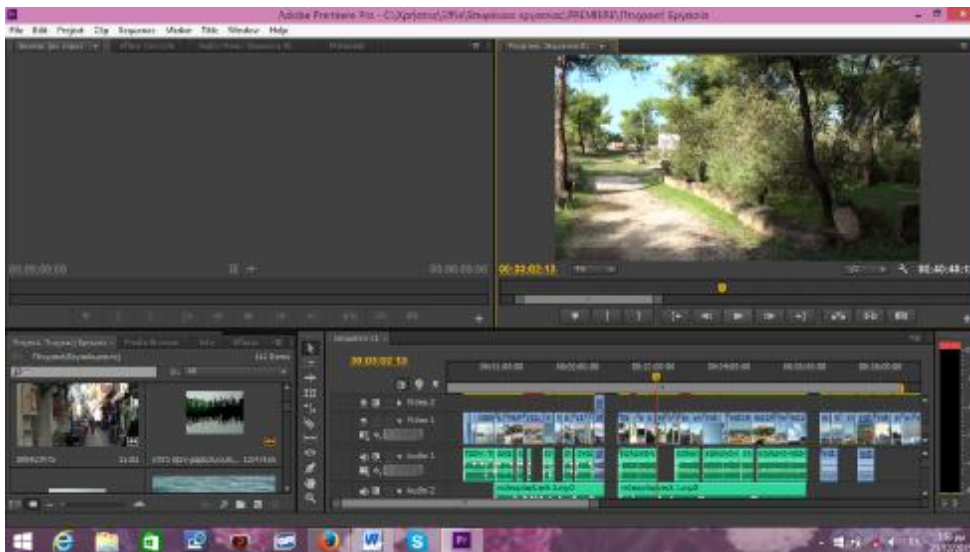
Εικόνα 24. Εισαγωγή video στα project & timeline

6.1.2 Τρόποι συνένωσης πλάνων.

Οι τεχνικές συνένωσης των πλάνων εξασφαλίζουν την αρμονία και τη συνέχεια στο έργο μας. Αν θέλαμε να τις κατηγοριοποιήσουμε θα λέγαμε ότι είναι οι εξής ²⁷: α) **cut- το «κόψιμο»**, αποτελεί τη βασικότερη τεχνική κατά την οποία ενώνονται δύο διαφορετικά μεταξύ τους πλάνα, (εικόνες 25, 26)



Εικόνα 25. cut- ένωση δύο διαφορετικών πλάνων (α)



Εικόνα 26. cut- ένωση δύο διαφορετικών πλάνων (β)

β) **fade in-out**, με αυτή την τεχνική έχουμε τη βαθμιαία εμφάνιση της εικόνας από μαύρο και το βαθμιαίο «σβήσιμο» της εικόνας σε μαύρο,

²⁷ ACT (Adobe Creative Team). (2012). *Adobe Premiere Pro CS6 Βήμα προς Βήμα*. Αθήνα: Μ.Γκιούρδας



Εικόνα 27. Fade in (a)

Στις εικόνες 27, 28, 29 παρατηρούμε τη σταδιακή λειτουργία του Fade in.

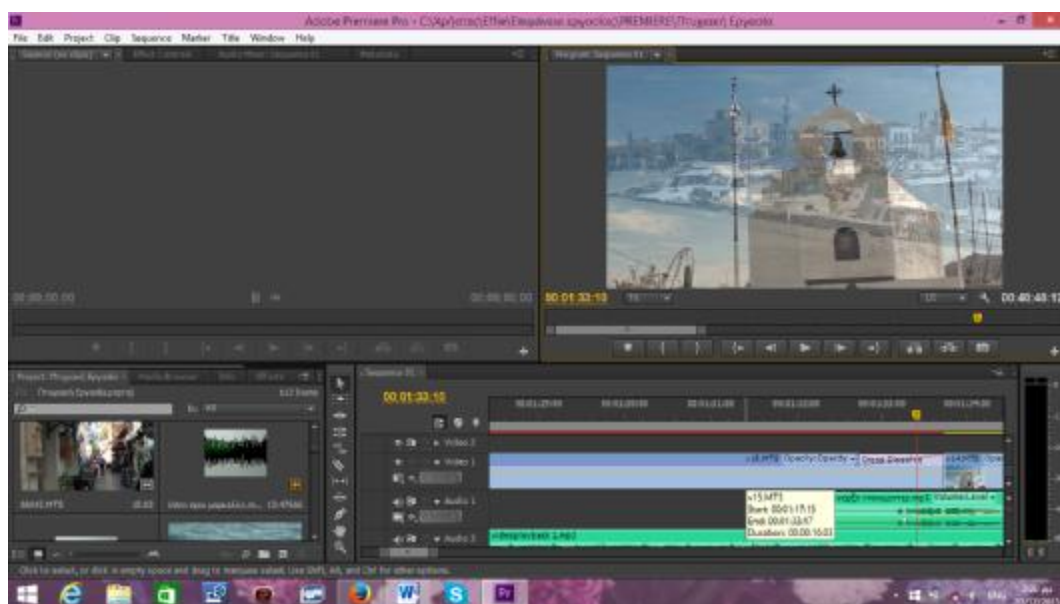


Εικόνα 28. Fade in (b)



Εικόνα 29. Fade in (c)

γ) **dissolve**-ανάμειξη, με αυτή την τεχνική στιγμιαία ενώνουμε δύο εικόνες καθώς μεταβαίνουμε από τη μία στην άλλη,



Εικόνα 30. Dissolve - εναλλαγή πλάνων

δ) **σάρωση**, απομάκρυνση μιας εικόνας και εμφάνιση μιας άλλης,



Εικόνα 31. Σάρωση (α)



Εικόνα 32. Σάρωση (β)

ε) **split screens**, την χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να δείξουμε παράλληλα δύο πλάνα. Τα **split shots** έχουν ιδιαίτερη σημασία όταν όταν οι ενέργειες που γίνονται σε ένα πλάνο έχουν αντίκτυπο σε ένα άλλο, οπότε δίνεται η δυνατότητα στον σκηνοθέτη να δείξει δύο γεγονότα που συμβαίνουν σε ίδιο χρόνο,

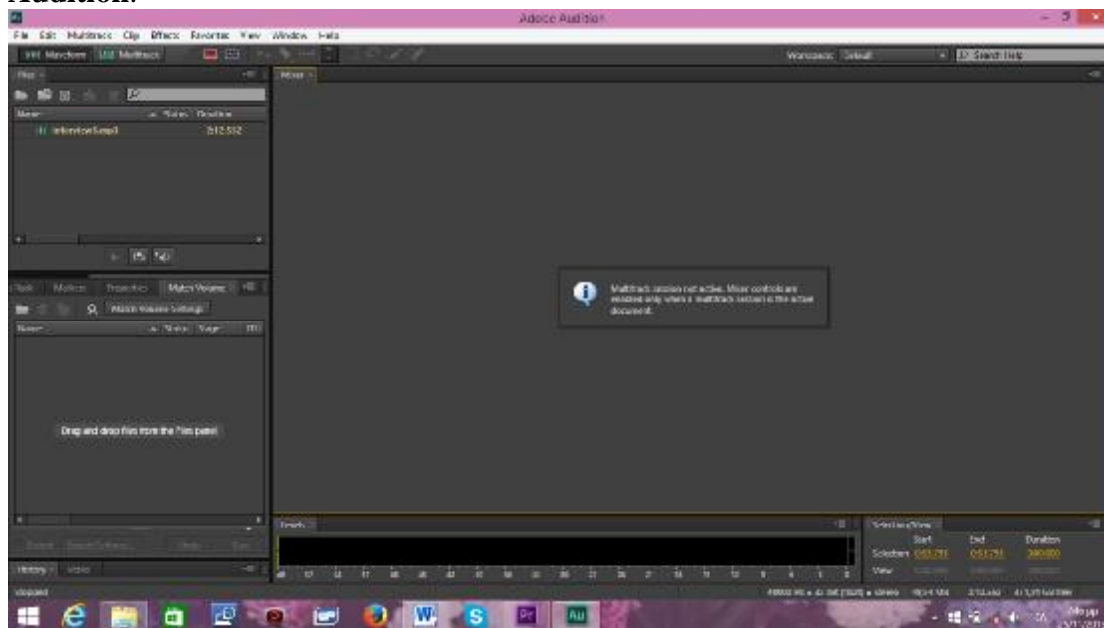


Εικόνα 33. Split Screens

στ) **match cuts**, όταν το κόψιμο από το ένα πλάνο στο άλλο δεν γίνεται αντιληπτό από το θεατή.

6.2 Αφαίρεση θορύβου από ήχο με το Adobe Audition Pro CS6.

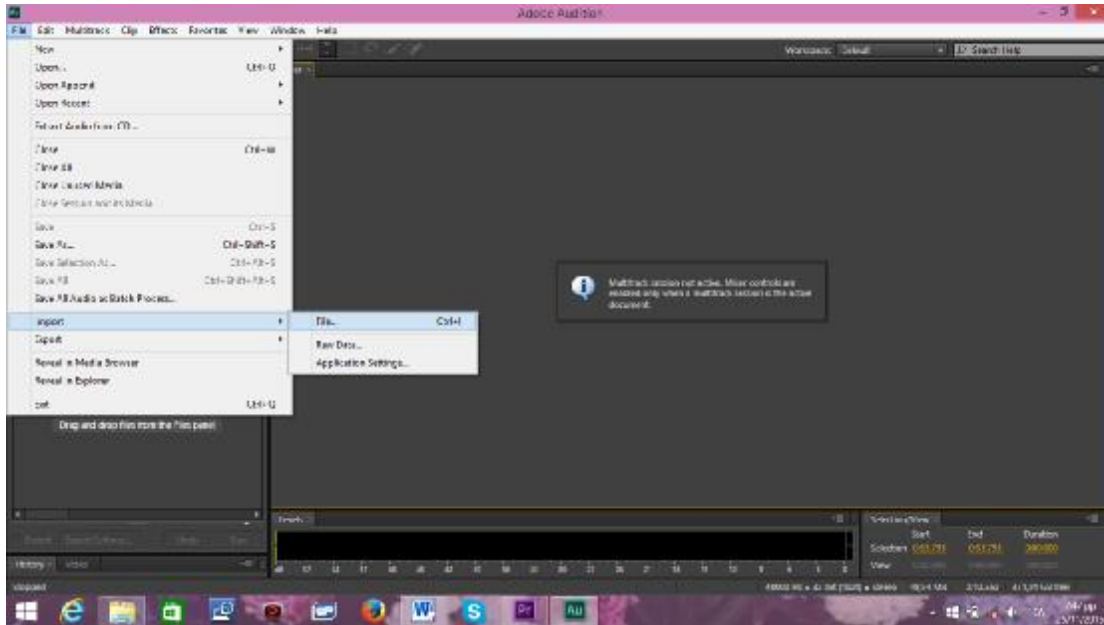
Εφόσον έχουμε κάνει τον επιθυμητό ήχο σε μορφή mp3, ανοίγουμε το **Adobe Audition**.



Εικόνα 34. Ανοίγοντας το Adobe Audition

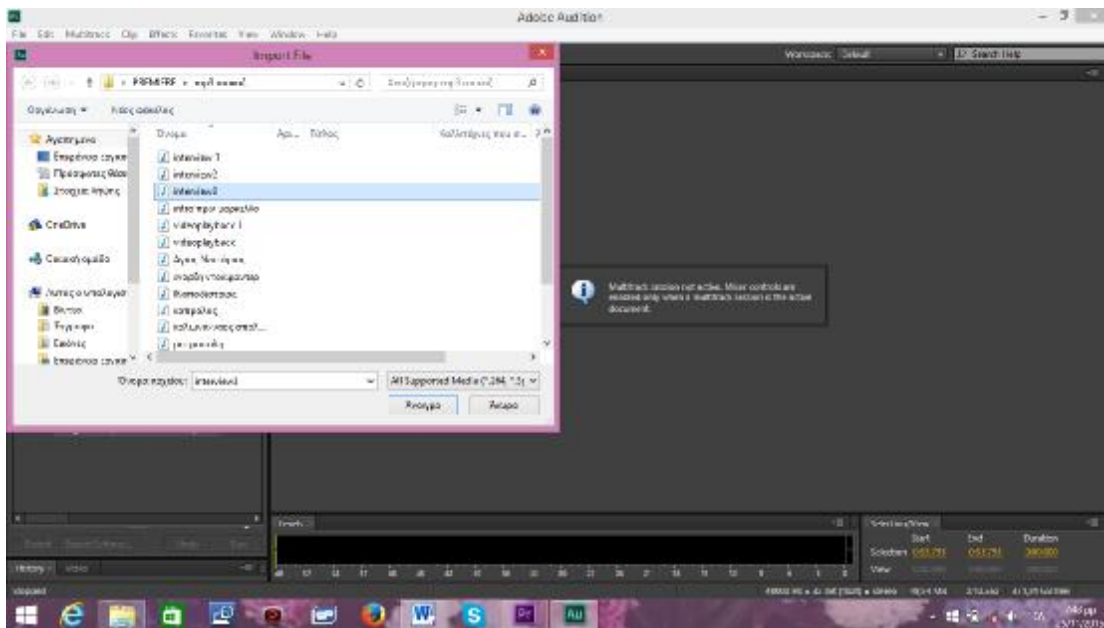
και εισάγουμε το αρχείο ακολουθώντας την παρακάτω διαδικασία.

File → Import → File...



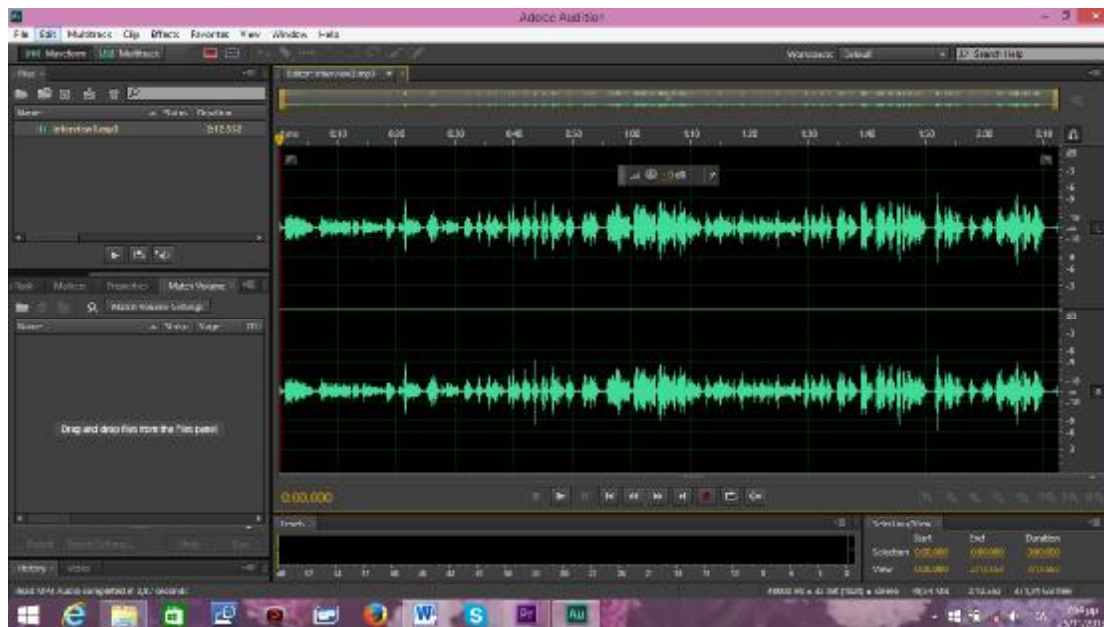
Εικόνα 35. Ανοιγμα φακέλου για επιλογή αρχείου

Επιλέγουμε από το **File** το αρχείο μας,



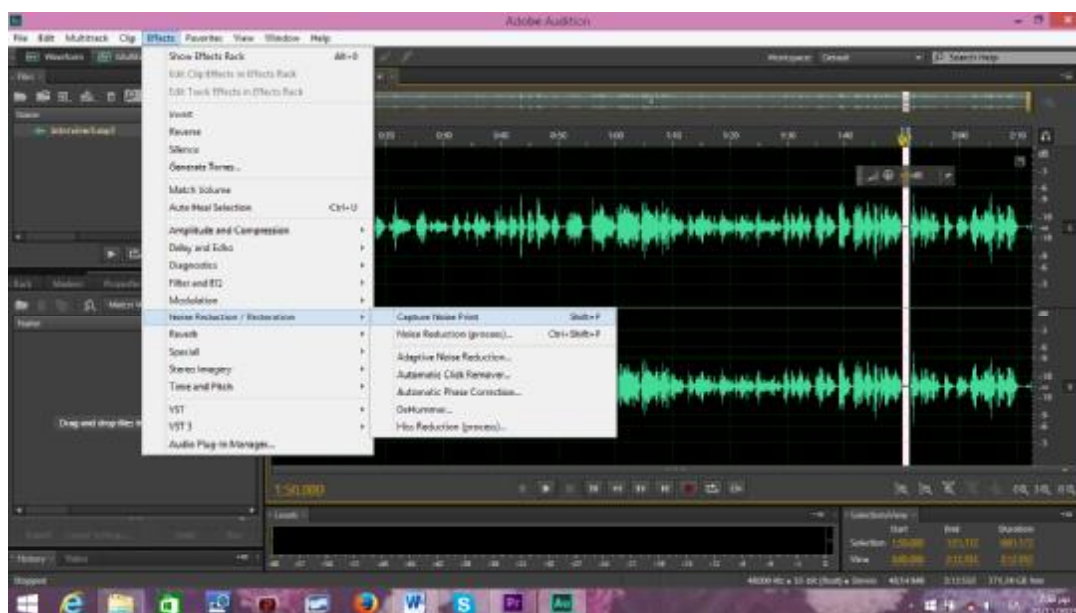
Εικόνα 36. Επιλογή αρχείου

πατάμε **Άνοιγμα..** Η οθόνη μας πλέον εμφανίζεται έτσι :



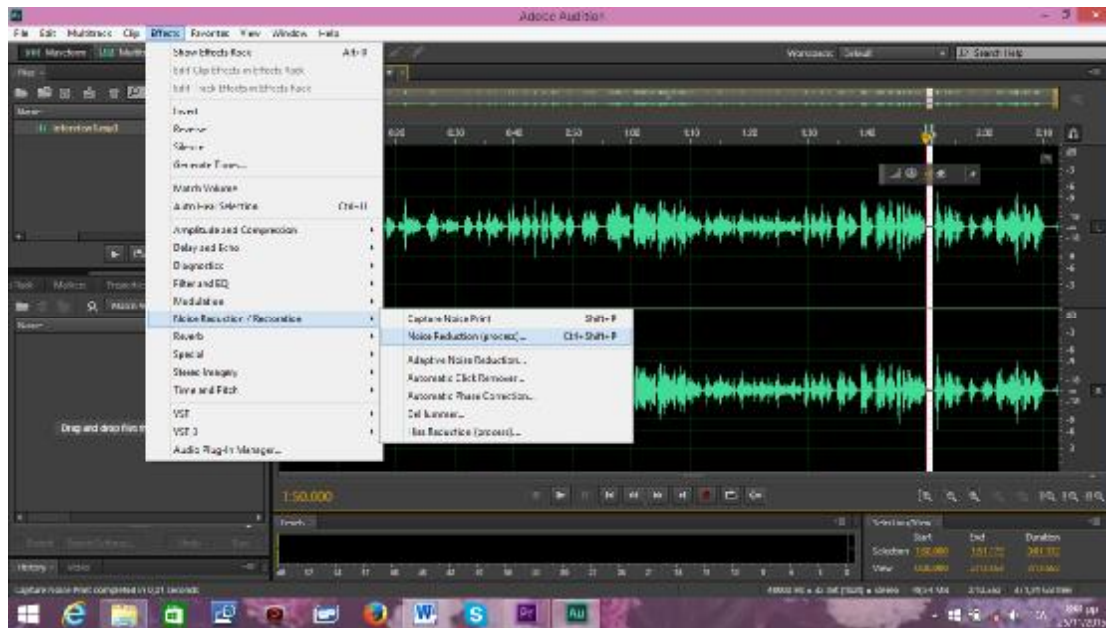
Εικόνα 37. Επιλεγμένος ήχος προς επεξεργασία

Επιλέγουμε ένα από τα κομμάτια του θόρυβου που θέλουμε να αφαιρέσουμε και πατάμε **Effects** → **Noise Reduction/Restoration** → **Capture Noise Print**. Με αυτήν τη διαδικασία θα μπορέσει το πρόγραμμά μας να αναγνωρίσει το είδος του θόρυβου.



Εικόνα 38. Αναγνώριση είδους θορύβου

Στη συνέχεια για να γίνει η ολική αποκομάκρυνση του ήχου, θα ακολουθήσουμε τα ίδια βήματα αλλά τώρα θα επιλέξουμε το **Noise Reduction(process)**. **Effects**→**Noise Reduction/Restoration**→**Noise Reduction (process)**:



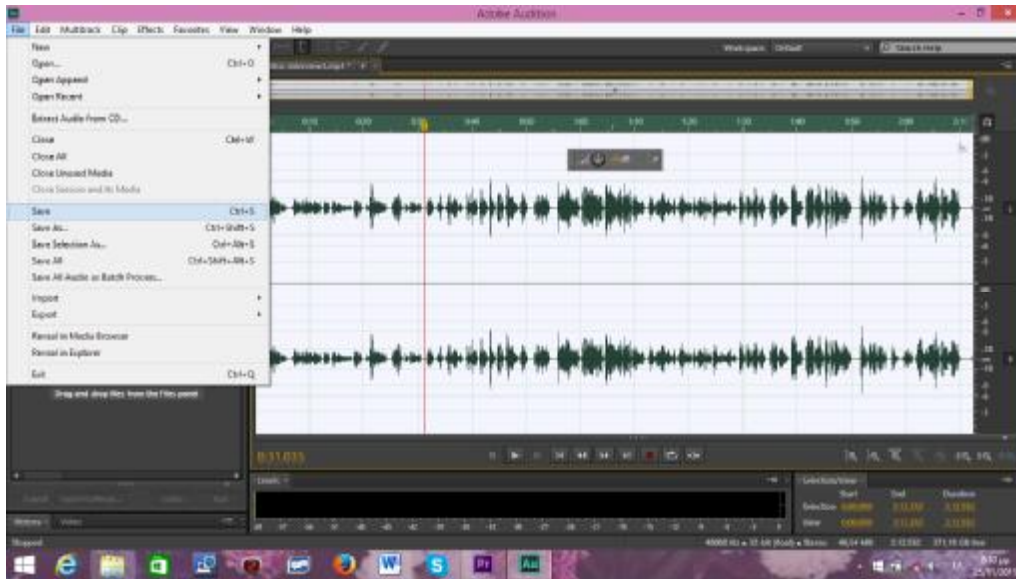
Εικόνα 39. Noise Reduction

Στο παράθυρο που ανοίγει επιλέγουμε **Select Entire File**→**Apply**



Εικόνα 40. Αφαίρεση θορύβου από ολόκληρο το αρχείο

Πλέον ο ήχος μας είναι καθαρός από το θόρυβο, οπότε μπορούμε να τον αποθηκεύσουμε. **File** → **Save**.



Εικόνα 41. Αποθήκευση αρχείου

6.3 Προσθήκη εφέ στο στάδιο του μιξάζ.

Κατά την επεξεργασία των video για να δώσουμε έμφαση στην εικόνα συχνά κρίνεται απαραίτητη η προσθήκη εφέ. Το ίδιο μπορούμε να κάνουμε και στο στάδιο του μιξάζ και την επεξεργασία του ήχου.

Στο επιλεγμένο video «σέρνουμε» πάνω από το πάνελ **Audio Effects** το εφέ **Reverb**. Για να ορίσουμε τις ρυθμίσεις που θέλουμε στο πάνελ **Effect Controls** → **Reverb** όπως φαίνεται στην εικόνα 42 που ακολουθεί.



Εικόνα 42. Εισαγωγή εφέ Reverb

Στην καρτέλα που ανοίγει (εικόνα 43) βλέπουμε μία προσομοίωση του δωματίου. Στο κάτω μέρος του δωματίου βλέπουμε κουμπιά με τα οποία θα κάνουμε δοκιμές έως ότου έχουμε το επιθυμητό ηχητικό αποτέλεσμα.. Μας δίνεται η δυνατότητα να ορίσουμε το μέγεθος του δωματίου, το ποσοστό απορρόφησης, να μειώσουμε τη φωνή που ακούγεται σαν ρομπότ και τη βουή, να ελέγξουμε τη καθυστέρηση του ήχου.



Εικόνα 43. Επιλογές Reverb

6.4 Δημιουργία Τίτλων(titling).

Το πρόγραμμα Adobe Premiere παρέχει μια ευρεία γκάμα δυνατοτήτων στο μοντέρ. Μία από αυτές τις δυνατότητες είναι ότι μπορούμε να εισάγουμε εντυπωσιακούς τίτλους έναρξης καθώς και τίτλους τέλους στο έργο μας χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση άλλου προγράμματος. Για να εισάγουμε ένα αρχείο τίτλου στο πρόγραμμά μας ακολουθούμε την παρακάτω διαδικασία.

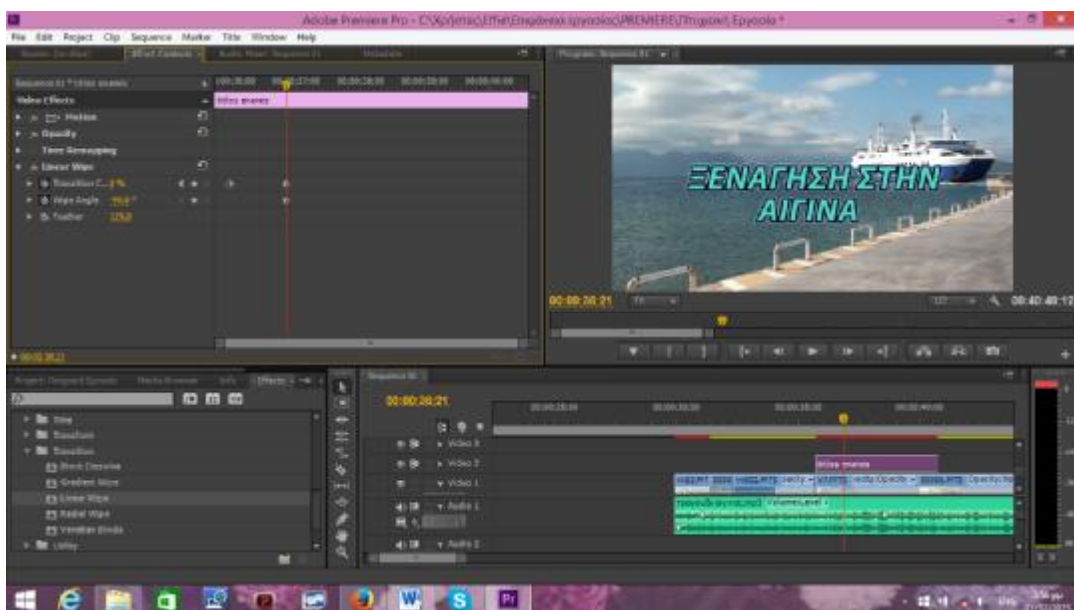
6.4.1 Δημιουργία τίτλων έναρξης.

File → **New** → **Title** ονομάζουμε τον τίτλο μας και επιλέγουμε το **ok**. Στο παράθυρο που μας ανοίγει γράφουμε το κείμενο, αλλάζουμε όποια στοιχεία του θέλουμε (fonts, size) και κλείνουμε το παράθυρο.



Εικόνα 44. Start titling

Εισάγουμε στο timeline το αρχείο και από το **project panel** επιλέγουμε **Video Effects** → **Transition** → **Linear Wipe**. Από το panel **Effect Controls** → **Linear Wipe** → **Transition** εισάγω δύο **key frames**, το ένα στην αρχή του video, το δεύτερο το προσθέτω αφού προχωρήσω λίγο τον κέρσορα.



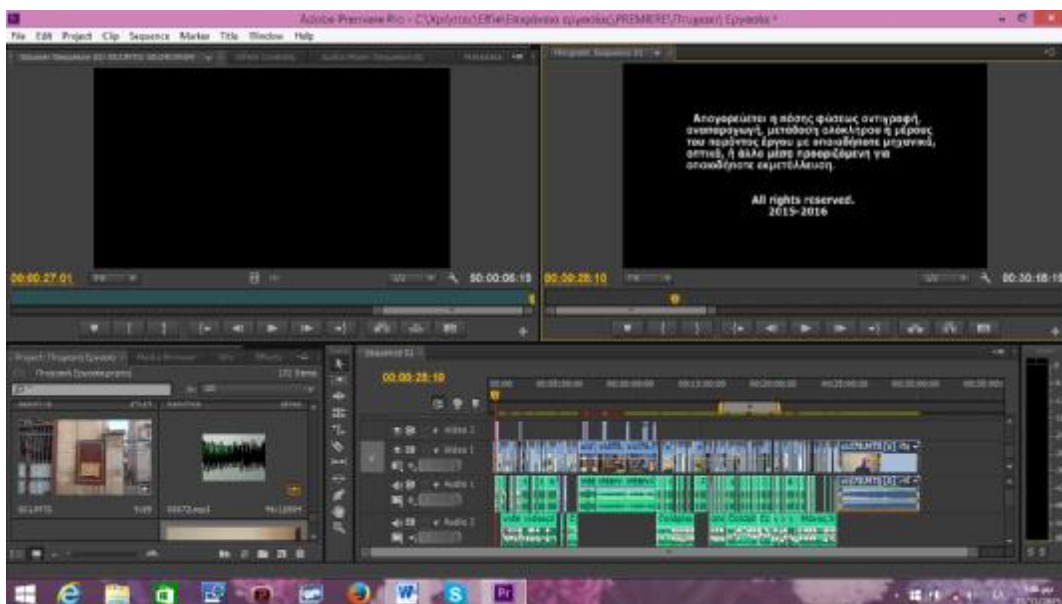
Εικόνα 45. Εισαγωγή δύο key frame

Αλλάζω το **wipe angle** σε αρνητικό(-90°) και εισάγω key frame, μετά επιστρέφω στο **transition** και στο πρώτο key frame βάζω (51%) και στην επιλογή **Feather**(129), έπειτα αλλάζω πάλι το **transition**. Κάνω **copy-paste** εναλλάξ τα δύο αρχικά key frames, στο **wipe angle** εισάγω key frame(90°) για να επιτύχω το κείμενο μου να εμφανίζεται και να εξαφανίζεται.

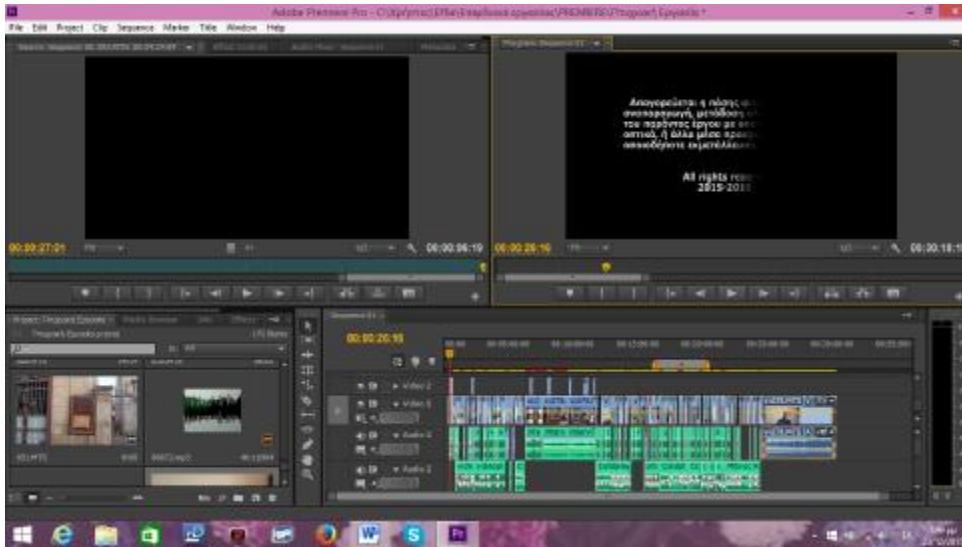


Εικόνα 46. Ο τίτλος εμφανίζεται-εξαφανίζεται

Ακριβώς με τον ίδιο τρόπο εφαρμόζοντας το **Linear Wipe** εφέ μπορούμε να δημιουργήσουμε και τους όρους χρήσης και κατοχύρωσης δικαιωμάτων οι οποίοι εισάγονται στην αρχή του ντοκιμαντέρ.



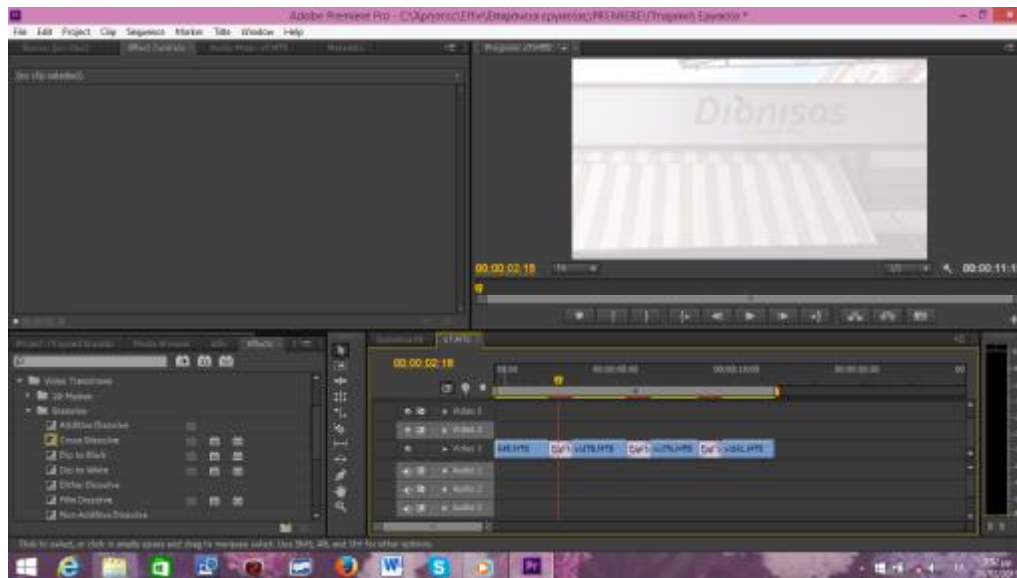
Εικόνα 47. Όροι χρήσης



Εικόνα 48. Εφαρμογή του Linear Wipe στους όρους χρήσης

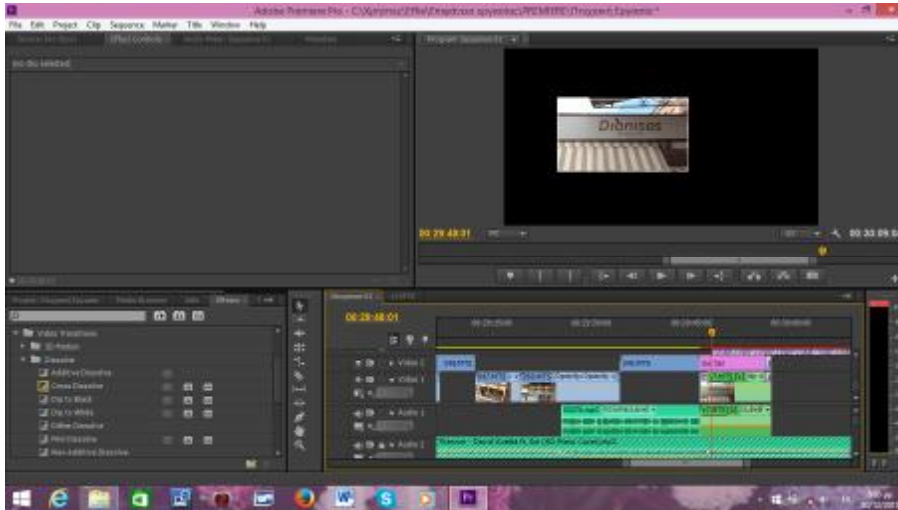
6.4.2 Δημιουργία τίτλων τέλους.

Στο timeline όπου έχουμε το sequence-01 δημιουργούμε ένα νέο sequence και το ονομάζουμε παραδείγματος χάρι vid7. Εισάγουμε 4 video, ρυθμίζοντας τη διάρκεια τους να είναι ίση σε όλα, και ανάμεσα στο τέλος του ενός με την αρχή του επόμενου προσθέτουμε από το πάνελ **Effects** → **Dissolve** → **Dip to white**. Χρησιμοποιώντας το συγκεκριμένο εφέ «τραβάμε» την προσοχή του θεατή με τις συνεχείς εναλλαγές των πλάνων και δημιουργούμε εντυπωσιακούς τίτλους τέλους.



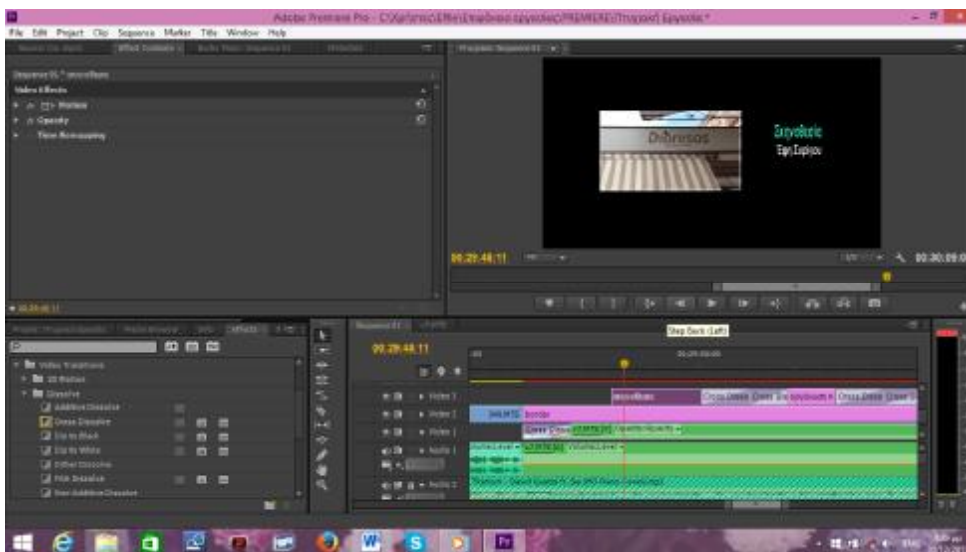
Εικόνα 49. Dip to white

Αφού το ολοκληρώσουμε, εισάγουμε το νέο sequence (v7) στο timeline στο τέλος του αρχικού sequence και πάλι από το πάνελ **Effects**→**Dissolve**→**Cross Dissolve**. Από το πάνελ **Effect Controls** αλλάζουμε τα **scale** και **position** ώστε το βίντεό μας να μειωθεί σε μέγεθος και να μετακινηθεί αριστερά. Από το **File**→**New**→**Title** εισάγουμε αρχείο τίτλου, το ονομάζουμε **border** και θέτουμε ένα πλαίσιο γύρω από την εικόνα. Σχεδιάζουμε ένα παραλληλόγραμο ώστε να καλύψουμε την εικόνα και στη συνέχεια από το πάνελ **Fill type**→**Eliminate**, το κάνουμε διάφανο και από το πάνελ **Strokes**→**Add outer stroke** για να ορίσουμε περίγραμμα, μέγεθος, χρώμα.



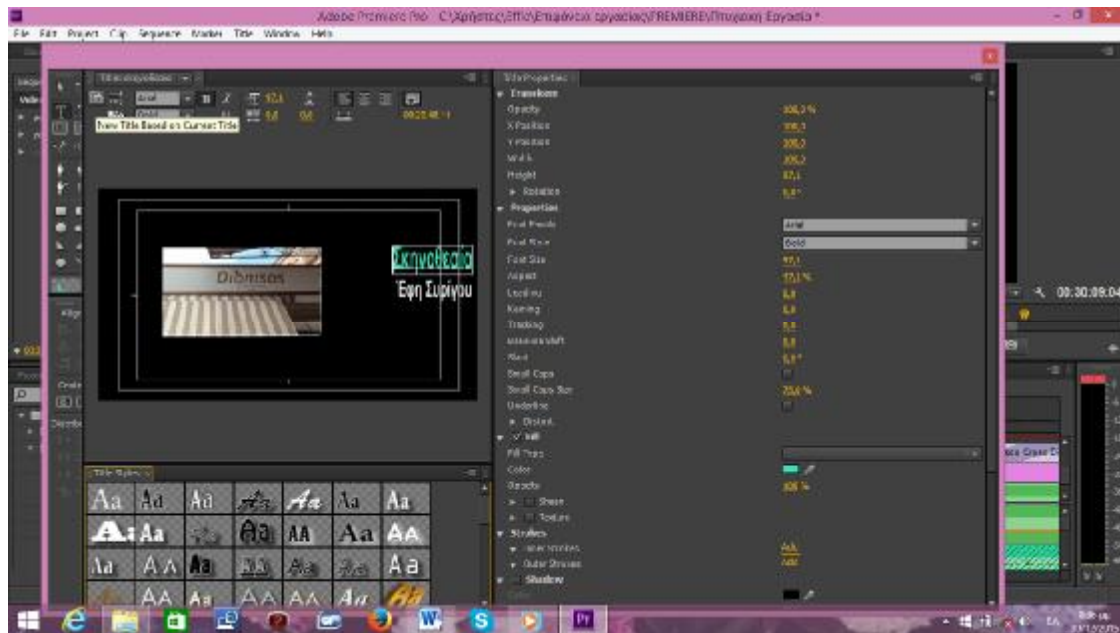
Εικόνα 50. Border

Σε περίπτωση που δεν θέλουμε το περίγραμμα να είναι μονότονο μπορούμε από τα **Effects**→**Video Effects**→**Stylize**→**Roughen Edges** να δημιουργήσουμε «σκληρές άκρες» στο περίγραμμα. Οπότε τώρα μπορούμε να εισάγουμε σταδιακά τους τίτλους τέλους. Η διαδικασία είναι ίδια και μπορούμε να την επαναλάβουμε όσες φορές χρειάζεται ώστε να έχουμε titles για όλα τα credits που απαρτίζουν τους τίτλους τέλους. Για να δημιουργήσουμε τον τίτλο Σκηνοθεσία, **File**→**New**→**Title**→ ονομάζουμε Σκηνοθεσία→**ok**. Ορίζουμε **Font family, Style, Size, Color**. Το αποτέλεσμα θα είναι όπως στην εικόνα 51. Επιπλέον, αφού το τοποθετήσουμε πάνω από το border στο τέλος του θα εισάγουμε το εφέ **Cross dissolve** για να δημιουργήσουμε την εναλλαγή με τον επόμενο τίτλο.



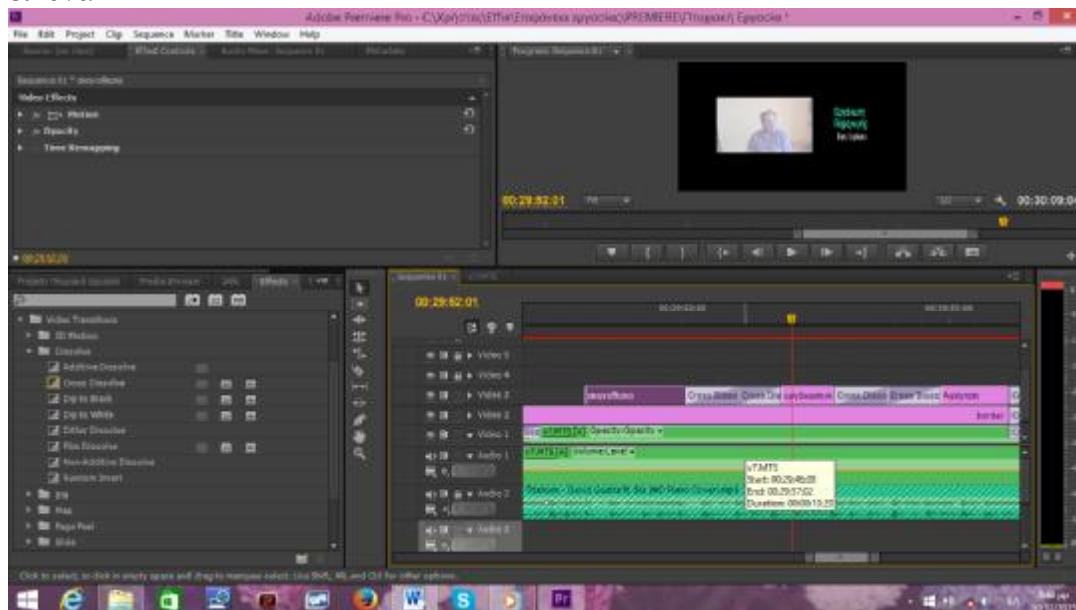
Εικόνα 51. title σκηνοθεσία

Όλα τα credits που ακολουθούν για να διατηρήσουν τα χαρακτηριστικά του credit Σκηνοθεσία, θα πρέπει να τα κάνουμε να εξαρτώνται το ένα από το άλλο. Για να το πετύχουμε αυτό, στο αρχείο Σκηνοθεσία θα πατήσουμε το **New title based on current title** όπως φαίνεται στην εικόνα 52 που ακολουθεί.



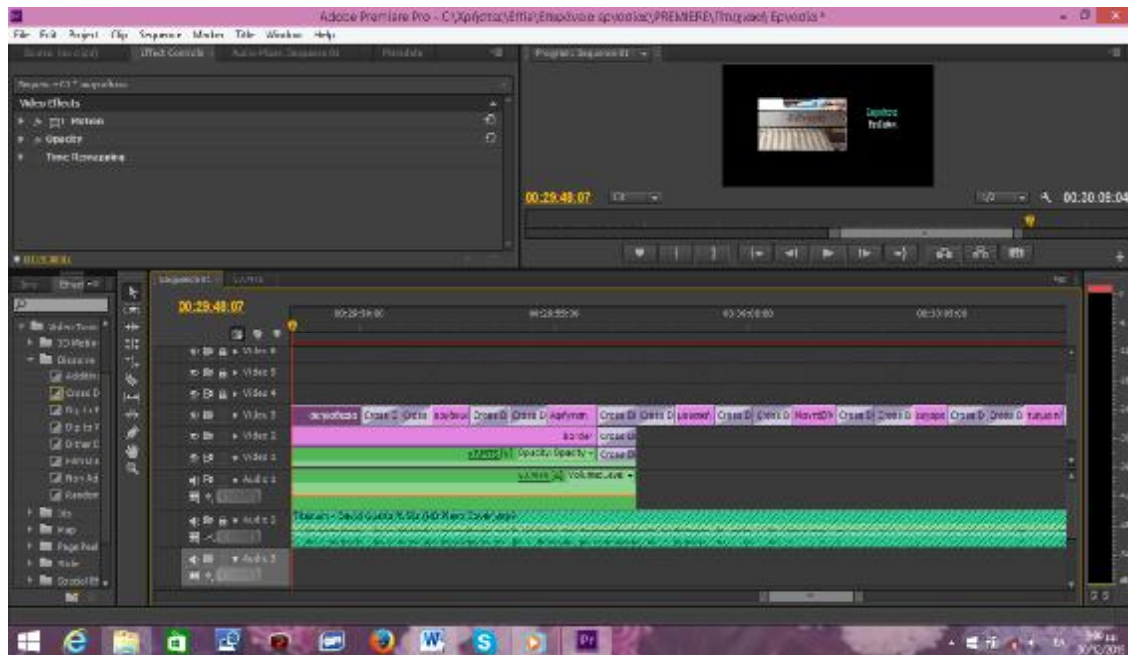
Εικόνα 52. New title based on current title

Με αυτό τον τρόπο θα διατηρήσουμε τα βασικά στοιχεία (Font family, Style, Size, Color) αμετάβλητα και θα αλλάξουμε το Σκηνοθεσία σε Οργάνωση Παραγωγής. Στην αρχή και στο τέλος του αρχείου αυτού θα βάλουμε το εφέ **Cross Dissolve** όπως φαίνεται στην εικόνα 53.



Εικόνα 53. Title Οργάνωση Παραγωγής

Με τον ίδιο τρόπο ενεργούμε και για τα credits αφήγηση, μουσική, μοντάζ/μιξάζ, ευχαριστίες και το αποτέλεσμα θα είναι όπως παρουσιάζεται παρακάτω στην εικόνα 54.



Εικόνα 54. All Credits

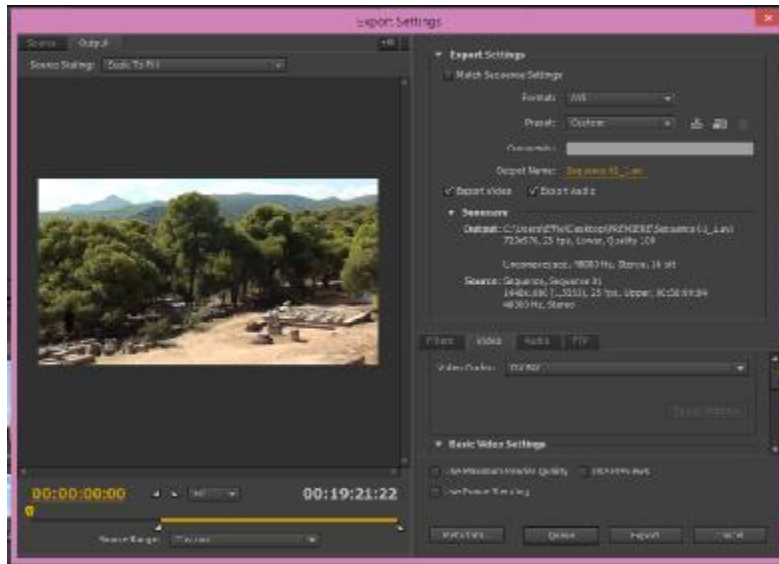
6.5 Export με χρήση του Adobe Media Encoder.

Το έργο μας πλέον έχει ολοκληρωθεί και είναι έτοιμο να το εξάγουμε και να το διανεύουμε. Το Adobe Premiere Pro CS6 μας δίνει ένα εύρος δυνατοτήτων όσον αφορά στη μορφή που θα εξάγουμε το αρχείο. Μπορούμε να εξάγουμε το αρχείο μας ολόκληρο ή μέρος αυτού, το κομμάτι με την εικόνα, ή το κομμάτι μόνο με ήχο. Η εξαγωγή του αρχείου μας γίνεται από το Adobe Media Encoder μέσω της διαδικασίας που ακολουθεί. Ανοίγουμε με το Adobe Premiere το αρχείο μας όπως φαίνεται στην εικόνα 55 που ακολουθεί :



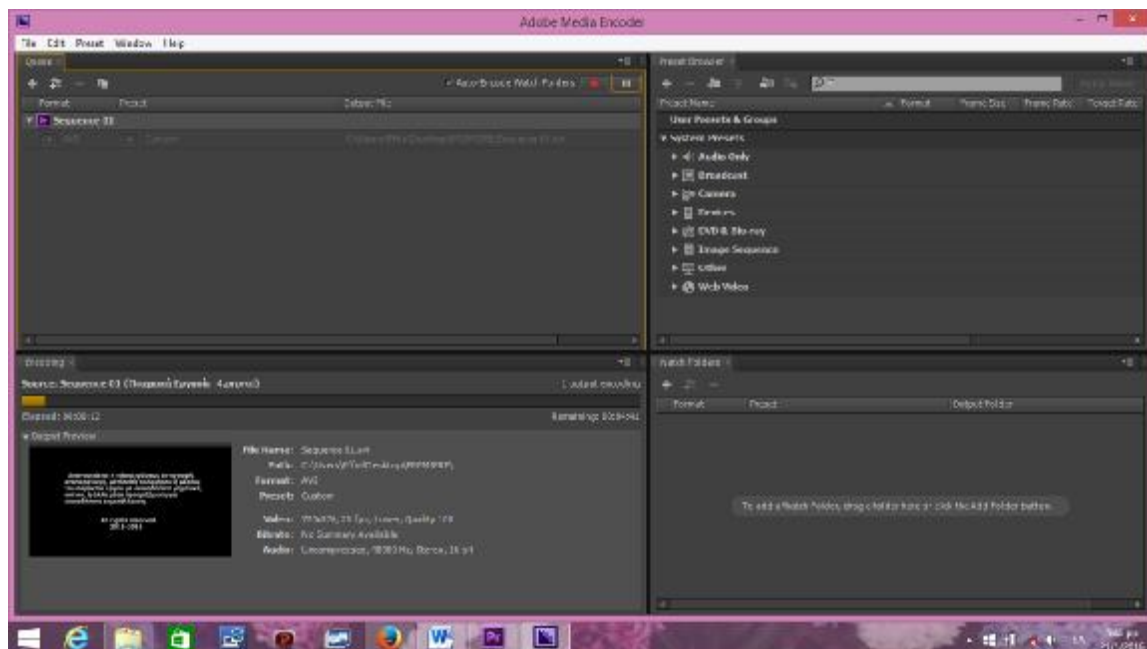
55. Export-->Media

Η επιλογή Media μας δίνει τη δυνατότητα να εξάγουμε το αρχείο μας με τις πιο γνωστές μορφές πολυμέσων όπως είναι (avi, mp3, MPEG2, MPEG4, gif, tiff). Στην καρτέλα Source μπορούμε να επιλέξουμε το όνομα με το οποίο θα αποθηκευτεί το αρχείο προς εξαγωγή, όπως και τη θέση του. Επίσης όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα 56 τα άγκιστρα που υπάρχουν, αποτελούν ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο διότι οριοθετούν το κομμάτι που θα εξαχθεί την αρχή και το τέλος του.



Εικόνα 56. Mark In-Out

Πατώντας το Start Queue ξεκινάει η διαδικασία εξαγωγής και στο κάτω αριστερά μέρος εμφανίζονται στιγμιότυπα του έργου.



Εικόνα 57. Start Queue

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Συεντεύξεις

Συεντευξιαζόμενη: Πηγιαδίτη Αρετή

Ειδικότητα: Ιστορικός της Τέχνης

Τοποθεσία: Μουσείο Χρήστου Καπράλου

- **Ερώτηση 1:** Ποιός ήταν ο παγκοσμίου φήμης καλλιτέχνης Χρήστος Καπράλος;
- **Απάντηση 1:** Ο Χρήστος Καπράλος ένας από τους μεγαλύτερους νεοέλληνες γλύπτες ο οποίος επιβάλλεται με την έκταση, την ένταση, την αλήθεια του έργου του, γεννήθηκε το 1909 στο Παναϊτώλιο ένα χωριό στο Αργίτιο. Σπούδασε ζωγραφική στην Καλών Τεχνών στην Αθήνα και γλυπτική στο Παρίσι. Στην Αίγινα πρωτοβρέθηκε το 1951 για να δουλέψει στον πορόλιθο, την τοπική μας πέτρα, που υπάρχει σε αφθονία στο νησί. Του άρεσε ως υλικό, τον εξυπηρετούσε για τη δουλειά του, τον ενθουσίασε και η Αίγινα με τη φυσική της ομορφιά, τη μεγάλη πολιτιστική κληρονομιά και ιστορία και βεβαίως το ιδιαίτερο, το μοναδικό φως της που ελκύει τους καλλιτέχνες, που τροφοδοτεί και απογειώνει την έμπνευση.
- **Ερώτηση 2:** Πείτε μας μερικά λόγια για τον χώρο που βρισκόμαστε. Παρατηρούμε στο χώρο πληθώρα έργων. Τί υλικά χρησιμοποιούσε στα έργα του;
- **Απάντηση 2:** Εδώ ήταν η θερινή του κατοικία και εργαστήριο φυσικά, μέχρι το '93 που έφυγε από τη ζωή ερχόταν εδώ για περίπου 6 μήνες το χρόνο ζούσε και δημιουργούσε. Τους υπόλοιπους 6 μήνες στην Αθήνα είχε τη χειμερινή του κατοικία και εκεί εργαστήριο και το προσωπικό του χυτήριο, όπου εκεί δημιουργούσε έργα σε χαλκό. Εδώ στην Αίγινα δημιουργούσε εκτός από έργα σε πορόλιθο, έργα σε ξύλο ευκάλυπτο, και βεβαίως ζωγραφική, πηλό σε όλα τα υλικά.
- **Ερώτηση 3:** Από που αντλούσε την έμπνευσή του ο Χρήστος Καπράλος;
- **Απάντηση 3:** Επίκεντρο της δημιουργίας του Καπράλου είναι ο άνθρωπος. Άλλωστε έλεγε ο ίδιος :”ξεκινώ από μια μεγάλη αγάπη για τον άνθρωπο και αυτή θέλω να εκφράσω”. Με μεγάλη λοιπόν συγκίνηση προσεγγίζει την ανθρώπινη μορφή και τη μετουσιώνει σε τέχνη
- **Ερώτηση 4:** Αν θέλαμε να χωρίσουμε το έργο του σε περιόδους πόσες θα ήταν και τί περιλαμβάνει καθεμία από αυτές;
- **Απάντηση 4:** Στην πρώτη περίοδο της δημιουργίας του είναι η ανθρώπινη φιγούρα ρεαλιστικά αποδοσμένη. Στη συνέχεια, προχωρά σε αφαιρετικές διατυπώσεις, σε αποσπαστικότητα, σε έλλειψη λεπτομερειών γιατί πια δε θέλει να αναπαραστήσει και να αποτυπώσει την πραγματικότητα, θέλει να δώσει το εσωτερικό, το ψυχικό περιεχόμενο των μορφών. Θέλει να τις ερμηνεύσει ως σύμβολα, ως αρχέτυπα. Οπότε όπως είπαμε, την πρώτη περίοδο ρεαλιστική τέχνη, ειδικά το '40-'46 βρίσκεται στο χωριό του και δημιουργεί με μοντέλα τη μητέρα και τους συγχωριανούς του, και τα παιδάκια του χωριού του. Σπουδαία έργα της πρώτης περιόδου. Στη συνέχεια, προχωρά σε άλλες μοντέρνες διατυπώσεις με αναζήτηση των υλικών. Το 1957 αρχίζει και να ασχολείται με τα μέταλλα, στην αρχή σφυριλάτηση μετά χύτευση.

Αρχίζουν οι φιγούρες και χάνουν την αναφορά τους στη συγκεκριμένη πραγματικότητα και πια μας ενδιαφέρει όχι η εξωτερική λεπτομέρεια αλλά η εσωτερική δομή. Επίσης μετά το 1965, όταν ξεκινά να εργάζεται στο ξύλο ευκάλυπτου βλέπουμε για απόλυτη λιτότητα, για έντονη σχηματοποίηση, αποσπασματικότητα.

- **Ερώτηση 5:** Παρατηρούμε ακριβώς απέναντι από το εργαστήριο του Χρήστου Καπράλου που βρισκόμαστε το δωρικό άγαλμα της μάνας που κυριαρχεί στο τοπίο. Ήταν στενά συνδεδεμένος με τη μητέρα του;
- **Απάντηση 5:** Ο Χρήστος Καπράλος ήταν έντονα συνδεδεμένος με τη μητέρα του, άλλωστε η ίδια ήταν μια φτωχή αγρότισσα, η οποία είχε μείνει χήρα από πολύ νωρίς. Ο Καπράλος έχασε τον πατέρα του όταν ήταν 5 ετών, η γυναίκα λοιπόν αυτή δούλευε σκληρά για να μεγαλώσει τα 3 παιδιά της. Όταν ο μικρός Χρήστος της είπε ότι θέλει να γίνει καλλιτέχνης, η μητέρα του τον ενθάρρυνε, τον εμπιστεύτηκε χωρίς να γνωρίζει ακριβώς τί θέλει να κάνει το παιδί της. Τον εμπιστεύτηκε τυφλά σχεδόν με το ένστικτο και την αγάπη, την αφοσίωση τη μητρική. Γι' αυτό και ο ίδιος της είχε υπέρμετρη αγάπη εξού και οι τόσες παραλλαγές της μορφής της μητέρας του. Μιλάμε για αγάλματα τελειωμένα, σπουδές, αγάλματα μεγάλων διαστάσεων, ειδώλια σε διάφορα υλικά που απεικονίζουν τη μορφή της μητέρας του. Εδώ στην Αίγινα έχουμε αυτό το μνημιακό γλυπτό ακριβώς απέναντι από το μουσείο μας.
- **Ερώτηση 6:** Γιατί τοποθετήθηκε ακριβώς απέναντι από το εργαστήριό του; Θα ήθελα να μας περιγράψετε το άγαλμα. Τί συμβολίζει;
- **Απάντηση 6:** Ήταν επιθυμία του ίδιου του γλύπτη να στηθεί εκεί, δεν πρόφτασε όμως να το κάνει πριν το θάνατό του, οπότε στήθηκε μετά, και βλέπουμε την αρχέτυπική εικόνα της μητέρας. Είναι η αγρότισσα ταπεινά ντυμένη, με στάση περισυλλογής γεμάτη εγκαρτέρηση, αυταπάρνηση, θλίψη, πόνο. Δύσκολη η ζωή τότε, δύσκολες οι συνθήκες. Ακόμα και σήμερα ο ρόλος της μάνας έχει πολλές έννοιες και πολλούς προβληματισμούς. Αυτό το γλυπτό λοιπόν έχει μετατραπεί σε σύμβολο, είναι η μητέρα πλέον όλων μας, η αιώνια μάνα, η μητέρα όλου του κόσμου.

Συνεντευξιαζόμενος: Κουνάδης Νικόλαος

Ειδικότητα: Προϊστάμενος Εργασιών

Τοποθεσία: Αγροτικός Συνεταιρισμός Φιστικοπαραγωγών Αίγινας

- **Ερώτηση 1:** Μιλήστε μας για την ιστορία του φιστικιού αιγίνης.
- **Απάντηση 1:** Θα σας πώ μερικά πράγματα για το πώς έχει έρθει το φιστίκι στην Αίγινα. Το φιστίκι στην Αίγινα έχει έρθει από τη Συρία το 1896 και το έφερε ένας διπλωμάτης ο Νικόλαος Περόγλου. Στην αρχή κρατούσε μυστική την καλλιέργεια αλλά επειδή στο κτήμα του δουλεύανε αρκετοί Αιγηνήτες σιγά-σιγά άρχισε και εξαπλωνόταν. Τα δέντρα του υπάρχουν και αυτή τη στιγμή ακόμα στο νησί δηλαδή από το 1896.

- **Ερώτηση 2:** Από πότε άρχισε η άνοδος της καλλιέργειας του φιστικιού;
- **Απάντηση:** Μεγάλη εξάπλωση της καλλιέργειας έγινε μετά στο Μεσοπόλεμο και κυρίως μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Και εκείνη την εποχή φυτεύτηκαν περισσότερα δέντρα στο νησί, ενώ πριν καλλιεργούνταν αμπέλια και έπεσε μια φυλλοξέρα και καταστράφηκε η καλλιέργεια των αμπελιών και φυτεύτηκαν δέντρα φιστικιάς. Τη δεκαετία του '70 φτάσαμε στο μεγαλύτερο σημείο μας, και είχαμε περίπου 5.000 στρέμματα φιστικιάς με 150.000 δέντρα, ενώ αυτή την εποχή, τώρα είμαστε περίπου στα 120.000 δέντρα και 3.000 στρέμματα καλλιέργειες, διότι λόγω της τουριστικής ανάπτυξης και της αστικής ανάπτυξης του νησιού έχουν κοπεί τα δέντρα και δεν έχουν αντικατασταθεί. Για να έρθει το δέντρο σε μια παραγωγική ηλικία χρειάζεται περίπου 10 χρόνια με αποτέλεσμα όταν κόβεται ένα δέντρο δεν αναπληρώνεται.

- **Ερώτηση 3:** Τί ευνόησε την ανάπτυξη των δέντρων φιστικιάς στην Αίγινα;
- **Απάντηση 3:** Τί βοήθησε να αναπτυχθεί η φιστικιά στην Αίγινα -βοήθησε- μάλλον αξιοποιήθηκαν κάποια χώματα τα οποία είναι ασβεστώδη, είναι φτωχά χώματα δηλαδή, αλλά η καλλιέργεια της φιστικιάς βοήθησε τα χώματα να ευδοκιμήσουν σε συνδυασμό με τις κλιματολογικές συνθήκες οι οποίες και αυτές βοήθησαν. Δηλαδή το νησί μας έχει ήπιο χειμώνα με αποτέλεσμα να μην έχει, μάλλον να έχει ξηρό κλίμα, αέρα δηλαδή και όχι υγρασίες με αποτέλεσμα αυτό βοηθάει την ανάπτυξη του δέντρου και ένα άλλο ότι την εποχή της ωρίμανσης και της συγκομιδής θα έχει πολύ ζεστό καλοκαίρι. Είναι το κλασσικό ελληνικό καλοκαίρι. Αυτή τη στιγμή είπαμε είναι 120.000 δέντρα 4.000 στρέμματα.

- **Ερώτηση 4:** Πότε ιδρύθηκε ο συνεταιρισμός; Με τί ασχολείται;
- **Απάντηση 4:** Ο συνεταιρισμός μας ιδρύθηκε το 1948. Ασχολείτο στην αρχή και ασχολείται ακόμη και τώρα με την εμπορία γεωργικών εφοδίων, λιπασμάτων, ζωοτροφών και από τη δεκαετία του '70 ξεκίνησε και τη συγκέντρωση, επεξεργασία και εμπορία του φιστικιού.

- **Ερώτηση 5:** Γιατί κρίνετε απαραίτητη τη λειτουργία των αγροτικών συνεταιρισμών; Ποιά η δράση του όσον αφορά στο φιστίκι Αιγίνης;
- **Απάντηση 5:** Αυτό έγινε με τον εξής απλούστατο λόγο. Επειδή ήταν ένα πολύ καλό προϊόν, ένας καρπός μεγάλης αναγνωρισιμότητας, αξίας κτλ, για να μην πηγαίνανε οι παραγωγοί και πέφτουν στα χέρια των ιδιωτών που τους δίνανε χαμηλότερες τιμές φτιάξαμε εδώ πέρα τον κλάδο των φιστικοπαραγωγών ωστέ τί; Ο συνεταιρισμός να

απορροφά και να εμπορεύεται την παραγωγή τους και να τους δίνει καλύτερη τιμή. Αυτός είναι και ο λόγος ύπαρξης των συνεταιρισμών. Δηλαδή μια παρέμβαση στην οικονομική, εισοδηματική κατάσταση των μελών του. Και πάντα στο εμπόριο, στον ανταγωνισμό δεν παίζουν οι συνεταιρισμοί διότι είναι αυτοί που κρατάνε ψηλά τις τιμές των προϊόντων. Βέβαια δεν παίζουν και για έναν άλλο λόγο, από κακοδιαχείριση, αυτό είναι ένα άλλο κομμάτι, δεν το λέμε(γέλια).

- **Ερώτηση 6:** Ανακεφαλαιώνοντας πότε άνθισε η λειτουργία του συνεταιρισμού; Πόση είναι η παραγωγή των φιστικιών και πού αυτά διατίθενται;
- **Απάντηση 6:** Λοιπόν, τη δεκαετία του '70 ξεκινήσαμε από τη δεκαετία του '80 έχουμε εδραιωθεί σε όλη την ελληνική αγορά με πελάτες όλα τα μεγάλα ελληνικά SuperMarket. Το νησί μας, παράγει μέσο όρο 500-600 τόνους αυτή τη στιγμή. Εμείς συγκεντρώνουμε από τα μέλη μας περίπου το 1/4. Βέβαια να πούμε τώρα και ένα άλλο ευτράπελο(γέλια), με τα φορολογικά μέτρα και τη δισβάστακτη φορολογία τα πράγματα είναι πάρα πολύ δύσκολα. Οι παραγωγοί προσπαθούν να αποφύγουν το τιμολόγιο -όλα αυτά- που τους φορολογούν με αποτέλεσμα ότι ο συνεπής και αυτό που είναι σωστός δυσκολεύεται να επικρατήσει στην αγορά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. ACT (Adobe Creative Team). (2009). *Adobe After Effects CS4 Βήμα προς Βήμα*. Αθήνα: Μ.Γκιούρδας.
2. ACT (Adobe Creative Team). (2012). *Adobe Premiere Pro CS6 Βήμα προς Βήμα*. Αθήνα: Μ.Γκιούρδας.
3. Adobe Creative Team, A. (2014). *Adobe Audition CC Βήμα προς Βήμα.. Σε Επεξεργασία Σημάτων, (επιμ.) Μείωση/αποκατάσταση θορύβου*. Επιμέλεια από Adobe Creative Team, A. Αθήνα: Μ. Γκιούρδας.
4. Γιαννούλης, Ε. (2013). *Ταξίδι στην Ιστορία*. Αθήνα: Σταμούλη ΑΕ.
5. Hampe, B. (2007). *Making Documentaries Films and Videos*. N.Y: HoltPaperbacks.
6. Hilliard, R. (2001). *Γράφοντας για την τηλεόραση και το ράδιο*. Αθήνα: Ελλην.
7. Καπράλος, Χ. (2001). *Αυτοβιογραφία*. Αθήνα: Άγρα.
8. Κάρλος, Χ. (2010α). *Βίντεο-Μοντάζ. Τέχνη-τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον.
9. Κάρλος, Χ. (2010β). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Αθήνα: Έναστρον.
10. Παγουλάτος, Α. & Σηλιόπουλος, Β. (Δεκέμβριος 2011). Αστικό και υπαίθριο τοπίο στο ελληνικό ντοκιμαντέρ. *Ουτοπία*. 47:45-53.
11. Παπαδημητρίου, Α. (2001). *Τεχνολογία Πολυμέσων*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
12. Σπανός, Β. (2009). *Ιωάννης Καποδίστριας Ο θεμελιωτής του ελληνικού κράτους*. Περισκόπιο.
13. Στρογγύλης, Κ. (2003). *Ο Άγιος Νεκτάριος Πενταπόλεως και η Αίγινα*. Αθήνα: Διήγηση.
14. Σφυρόερα, Σ. (2002). *Αίγινα, Πρώτη Πρωτεύουσα της Ελλάδας*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Επιστημονικά Άρθρα

1. Κεδράκα, Κ. (2008) *Μεθοδολογία λήψης συνέντευξης*. Διαθέσιμο σε: <https://docs.google.com> (Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016).
2. Παρασκευοπούλου-Κόλλια, Ε. (Ιανουάριος 2008). Μεθοδολογία ποιοτικής έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες και συνεντεύξεις. *The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology*. Διαθέσιμο σε: journal.openet.gr (Ανακτήθηκε 21 Ιανουαρίου, 2016).
3. Στάθη-Σκοπετέας, Ε.Γ. *ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ, ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ*. Διαθέσιμο σε: <http://www.aegeandocs.gr> (Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016).

Ιστοσελίδα στον Παγκόσμιο Ιστό

1. Documentary Editing-Where is the truth.. Διαθέσιμο σε: <http://www.videouniversity.com> (Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016).
2. How to Edit and Structure Your Documentary. Διαθέσιμο σε: <http://www.videouniversity.com> (Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016).
3. Καπράλος, Χ. *Εθνική Πινακοθήκη*. Διαθέσιμο σε: <http://www.nationalgallery.gr> (Ανακτήθηκε 21 Ιανουαρίου, 2016).
4. Ντοκιμαντέρ ένας Πρώτος Ορισμός.. Διαθέσιμο σε: <http://www.cinemainfo.gr> (Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016).
5. Ten things you need to know about documentary filmmaking. Διαθέσιμο σε: <http://www.lift-off-festival.com> (Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016).
6. Τι είναι ντοκιμαντέρ, Documentary Aspects of Reality. Διαθέσιμο σε: <http://cinepivates.gr> (Ανακτήθηκε 25 Νοεμβρίου, 2015).
7. The 20 Greatest Documentary Filmmakers of All Time. Διαθέσιμο σε: <http://www.tasteofcinema.com> (Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016).
8. What is a Documentary, Exploring the world of non-fiction film. Διαθέσιμο σε: <http://www.desktop-documentaries.com> (Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016).

Εικόνες που ανακτήθηκαν από τον Παγκόσμιο Ιστό

1. <http://www.lifo.gr> , 2. <http://www.tvclassik.com> ,3. <https://en.wikipedia.org>
4. <http://www.ithaca.edu> , 5. <https://en.wikipedia.org> ,6. <http://mikehoolboom.com>
7. <http://www.iran-daily.com> , 8. <http://users.sch.gr> ,9. <https://en.wikipedia.org>
10. <http://www.skroutz.gr> , 11. techforpupils.wordpress.com , 12. www.wedit.com