

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ: Η ιστορία του "ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ"
και η ζωή μέσα στο καταφύγιο**

ΣΑΜΑΡΤΖΗ ΧΡΥΣΟΥΛΑ

ΣΑΡΙΔΑΚΗ ΝΙΚΟΛΕΤΤΑ

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ 2016

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η πτυχιακή αυτή εργασία αποτελεί την κορύφωση των σπουδών μας στο Τ.Ε.Ι. Δυτικής Ελλάδας , Παράρτημα Πύργου, τμήμα Πληροφορικής και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης και αποτελεί εργασία έρευνας και καταγραφής, που περιγράφει το είδος της καφέ αρκούδας στην χώρα μας. Συγκεκριμένα, παρουσιάζεται ο τρόπος ζωής της καφέ Αρκούδας στο καταφύγιο "ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ", ενός οργανισμού που έχει συμβάλει σημαντικά στην προστασία των αιχμάλωτων ζώων της άγριας φύσης και στην ενημέρωση και ευαισθητοποίηση του κοινού.

Ο στόχος και χαρακτήρας της παρούσας πτυχιακής είναι να αναδείξει το δύσκολο έργο του Αρκτούρου αλλά και να γίνει η σωστή ενημέρωση του κοινού, που αντιμετωπίζει με ιδιαίτερα εχθρικό τρόπο τα μεγάλα θηλαστικά. Να προβληθεί η μεγάλη σημασία της διατήρησης αυτού του είδους ζώων στην φύση μας και στο τέλος, πως μπορεί να πραγματοποιηθεί η ομαλή συνύπαρξη του ανθρώπου με τα άγρια ζώα. Όλα αυτά προβάλλονται με πρακτικό τρόπο μέσα από ένα βίντεο 50 λεπτών που περιέχει πλάνα από τον χώρο του καταφυγίου, τις συνήθειες των ζώων, και τον καθημερινό αγώνα των μελών αυτού του οργανισμού αλλά και των εθελοντών.

Επιπλέον, η εργασία αυτή αποτελεί την προσωπική μας έρευνα στην ιστορία και στην εξέλιξη του ντοκιμαντέρ και στα στάδια της παραγωγής του δηλαδή στην σκηνοθεσία καθώς επίσης, και στο μοντάζ που αποτελεί το στάδιο ολοκλήρωσης της κινηματογραφικής παραγωγής. Για την επίτευξη όλων αυτών λάβαμε την υποστήριξη του καθηγητή μας Καρακίτσο Γεώργιο, και εδώ θέλουμε να τον ευχαριστήσουμε πολύ που μας έδωσε την ευκαιρία να γνωρίσουμε έναν διαφορετικό κόσμο και να δημιουργήσουμε το δικό μας ντοκιμαντέρ μέσα από την οργάνωση την έρευνα και την εφαρμογή.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο πρώτο κεφάλαιο δίνεται μια περιγραφή του όρου "ντοκιμαντέρ", δηλαδή του ορισμού και το πως εμφανίστηκε. Επιπλέον, γίνεται μια ιστορική αναδρομή για την εξέλιξη του ντοκιμαντέρ μέχρι και την σημερινή εποχή. Ακόμα, αναπτύσσονται προβληματισμοί σχετικά με την αξιοπιστία και την αντικειμενικότητα του ντοκιμαντέρ και την στάση των ειδικών που τα δημιουργούν.

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται το αρχικό στάδιο μιας παραγωγής, η προ - παραγωγή. Επίσης, δίνονται οι απαραίτητες διαδικασίες για την οργάνωση της παραγωγής πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα.

Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζεται ο εξοπλισμός που πρέπει να έχει εξασφαλισμένο μια παραγωγή για να μπορέσει να εκτελέσει τα γυρίσματα σωστά με τις κατάλληλες δομές.

Στην συνέχεια, το κεφάλαιο τέσσερα πραγματεύεται το στάδιο της κυρίως παραγωγής δηλαδή όλες τις συμβουλές που αφορούν τα πλάνα, τον ήχο για την σωστή καταγραφή του αλλά και τον φωτισμό για την καλύτερη απόδοση του στην κάμερα.

Ενώ, το πέμπτο κεφάλαιο ασχολείται με την μετά - παραγωγή αναλύοντας τον όρο μοντάζ και τις διαδικασίες που υλοποιούνται για την σωστή επεξεργασία, η οποία θα μας δώσει και την τελική εικόνα όπως θα προβληθεί στους θεατές.

Τέλος, στο κεφάλαιο έξι γίνεται αναφορά στο περιβάλλον εργασίας του Premiere και παρουσιάζονται λεπτομερώς όλες οι ενέργειες για την δημιουργία του ντοκιμαντέρ.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	2
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ	7
1.1 Ο ορισμός και ιστορική αναδρομή του ντοκιμαντέρ.....	8
1.2 Το ντοκιμαντέρ στον 21ο αιώνα	10
1.3 Το ντοκιμαντέρ ως είδος	11
1.4 Γνωστές μορφές των ντοκιμαντέρ - Προσωπικότητες.....	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2:Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	15
2.1 Η προ - παραγωγή της ταινίας.....	16
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3:ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ	20
3 Επιλογή εξοπλισμού.....	21
3.1 Εξοπλισμός εικονοληψίας.....	21
3.2 Εξοπλισμός φωτισμού.....	30
3.3 Εξοπλισμός ηχοληψίας	35
3.4 Βοηθητικός εξοπλισμός.....	40
3.5 Εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για το ντοκιμαντέρ.....	43
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Η ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	44
4 Η παραγωγή της ταινίας.....	45
4.1 Το ύφος της κάμερας.....	46
4.2 Ο ήχος στη διάρκεια της παραγωγής.....	57

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Η ΜΕΤΑ - ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	59
5 Η μετά - παραγωγή της ταινίας.....	60
5.1 Τι είναι το μοντάζ.....	60
5.2 Τα είδη του μοντάζ.....	61
5.3 Τα βασικά συστατικά στοιχεία του μοντάζ.....	62
5.4 Οι βασικοί τρόποι σύνδεσης των πλάνων.....	63
5.5 Τεχνικές παρεμβάσεις και ρυθμίσεις στο μοντάζ.....	64
5.6 Ο ήχος στο μοντάζ.....	65
5.7 Σπικάζ / voice over.....	66
5.8 Μουσική και ηχητική επένδυση.....	66
5.9 Εισαγωγή τίτλων.....	67
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Γνωριμία με το περιβάλλον του Premiere.....	68
Η Διαδικασία της επεξεργασίας του Ντοκιμαντέρ "ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ και η ζωή στο καταφύγιο"	72
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ.....	75
ΤΑ ΕΦΕ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	80
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ-ΠΗΓΕΣ.....	86

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εργασία αυτή αποτελεί την δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ και πρόκειται για ένα είδος παραγωγής. Όλες οι παραγωγές για την ολοκλήρωση τους ακολουθούν συγκεκριμένα στάδια.

Το αρχικό και πιο βασικό στάδιο ονομάζεται προ-παραγωγή και εδώ περιλαμβάνεται η ιδέα, δηλαδή το θέμα που θα έχει η παραγωγή και ο στόχος διεξαγωγής της έρευνας. Στο στάδιο αυτό εκτός από το θέμα επιλέγεται ο χώρος που θα προβάλλει το θέμα, οι άνθρωποι που θα βοηθήσουν στην έρευνα δίνοντας τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε. Εν συνεχεία, το δεύτερο στάδιο ονομάζεται παραγωγή, δηλαδή προχωράμε στην εφαρμογή και στην διαδικασία των γυρισμάτων. Τα γυρίσματα πραγματοποιούνται είτε σε στούντιο είτε εξωτερικά σε διάφορες τοποθεσίες. Το τελικό στάδιο είναι η μετά παραγωγή - τεχνική επεξεργασία όπου το υλικό παίρνει την τελική του μορφή. Εδώ γίνεται το μοντάζ, η συναρμολόγηση της ταινίας, τα πλάνα συνδέονται έχουν ροή αρχή, μέση και τέλος. Επίσης, προστίθενται η μουσική, τα οπτικά και ηχητικά εφέ, το σπικάζ.

Όταν ολοκληρωθεί το μοντάζ το έργο έχει πάρει την μορφή του και είναι έτοιμο να προβληθεί στο κοινό και να εκτελέσει τον σκοπό της ενημέρωσης. Το δυνατότερο χαρακτηριστικό για την εξυπηρέτηση του σκοπού του είναι η εικόνα αφού στην εποχή μας η εικόνα που ενισχύεται από την κίνηση, τον ήχο, τα εφέ, το κείμενο, τον λόγο έχει πάρει σημαντικές διαστάσεις. Όλα αυτά τα στοιχεία μαζί θεωρούνται πολυμέσα. Με τον σωστό συνδυασμό των πολυμέσων επιτυγχάνεται η ευχάριστη παρουσίαση του θέματος, προσελκύοντας την προσοχή και το ενδιαφέρον του ακροατή. Επίσης, τα πολυμέσα βοηθούν το χρήστη να συγκρατήσει την πληροφορία πολύ πιο εύκολα.

Ένα ντοκιμαντέρ πρέπει να έχει ως στόχο να παρουσιάζει πρόσωπα, μέρη, γεγονότα και πληροφορίες που είναι αληθινές και αξιόπιστες. Μια από τις μεθόδους παρουσίασης του υλικού θεωρείται, αρχικά η καταγραφή των γεγονότων όπως ακριβώς έχουν συμβεί στην πραγματικότητα. Έπειτα, τα σκηνοθετημένα γεγονότα με σκοπό να τα καταγράψει η κάμερα και τα οποία ενισχύουν την αξιοπιστία του ντοκιμαντέρ σε ότι αφορά την επιλογή του χώρου, του φωτισμού και το μοντάζ. Τέλος, τα μη σκηνοθετημένα γεγονότα, δηλαδή τις καταστάσεις που καταγράφει η κάμερα εκείνη την ώρα.

Ωστόσο, υπάρχουν και τύποι ντοκιμαντέρ που διακρίνονται σε σχέση με το υλικό που χρησιμοποιούν αλλά και από τον τρόπο που κινηματογραφούν. Η ταινία έτοιμου υλικού δηλαδή, συναρμολόγηση εικόνων από αρχειακές πηγές. Ένας ακόμη τύπος, είναι το έργο βασισμένο σε συνεντεύξεις από ανθρώπους, και τρίτον, ντοκιμαντέρ που καταγράφει το γεγονός εν εξελίξει, την ώρα που αυτό πραγματοποιείται. Μπορεί να αποτελεί και συνδυασμό όλων αυτών.

Ένα ντοκιμαντέρ παρουσιάζοντας το θέμα του μπορεί να πάρει θέση, να εκφράσει την γνώμη του για το ζήτημα που διαπραγματεύεται και να προτείνει λύσεις και συμβουλές. Από την πλευρά του το κοινό είναι ελεύθερο να συμφωνήσει και να διαφωνήσει αφού παρακολουθήσει το έργο και να υποστηρίξει την δική του γνώμη ή και να την υιοθετήσει.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Ντοκιμαντέρ

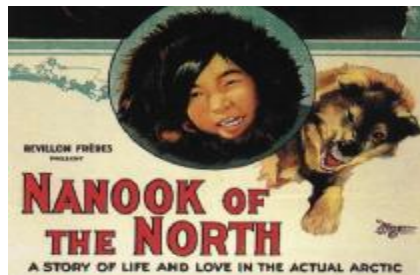


1. Ντοκιμαντέρ

1.1 Ο ορισμός και ιστορική αναδρομή του ντοκιμαντέρ

Το Ντοκιμαντέρ, σύμφωνα με την ελεύθερη διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια Βικιπαίδεια, είναι είδος κινηματογραφικής ταινίας που πραγματεύεται ιστορικά, πολιτικά, καλλιτεχνικά ή άλλα θέματα, η παρουσίαση των οποίων βασίζεται σε πραγματικά περιστατικά και αποδεικτικά στοιχεία. Ο όρος προέρχεται από την Γαλλική λέξη documentaire που σημαίνει μαρτυρία, τεκμήριο.

Πρόκειται για ένα αρκετά δημοφιλές είδος αφού υπήρχε από τα πρώτα χρόνια στην ιστορία του κινηματογράφου.¹ Ανατρέχοντας στην ιστορία, το 1922 ο Ρόμπερτ Φλάχερτν παρουσίασε την ταινία με τίτλο "Nanook of the North", που στόχο είχε να αναδείξει μέσα από την καταγραφή την ζωή των Εσκιμώων.



Εικ. 1.1.1: Nanook of the North 1922

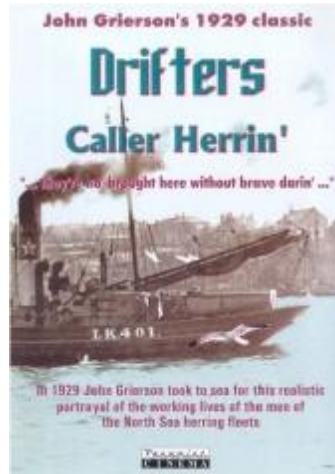
Ο επόμενος που παρουσίασε αναπαραστάσεις του Α' Παγκόσμιου πολέμου σε μια σειρά ταινιών ήταν ο Βρετανός σκηνοθέτης Μπρους Γουλφ. Σειρά είχε το γερμανικού τύπου ντοκιμαντέρ με τίτλο "Δρόμοι της υγείας και της ομορφιάς" το 1925.



Εικ. 1.1.2: Wege zu Kraft und Schönheit 1925

¹Εγκυκλοπαίδεια, Πάπυρος Λαρούς

Μεγάλη επιτυχία αποτέλεσαν οι δημιουργίες του Γκρίαρσον στην δεκαετία του 1930, με το Βρετανικού τύπου ντοκιμαντέρ με τίτλο "Τα αλιευτικά" το 1929 και "Νυχτερινό ταχυδρομείο" το 1936. Το πρώτο είναι μια περιγραφή του ψαρέματος της ρέγγας και το άλλο έχει θέμα το νυχτερινό ταχυδρομικό τρένο της γραμμής Λονδίνου - Εδιμβούργου.



Εικ. 1.1.3: The Drifters



Εικ. 1.1.4: Night Mail

Στην συνέχεια, έργα ντοκιμαντέρ εμφανίζονται από κινηματογραφιστές των ΗΠΑ με τίτλο "Το αλέτρι που δάμασε τις πεδιάδες" το 1936 και "Το ποτάμι" το 1937, παρουσιάζοντας τις χέρσες περιοχές της Αμερικής και τον έλεγχο της ροής των υδάτων των ποταμών αντίστοιχα. Με στόχο την ενημέρωση και την παρουσίαση σημαντικών στοιχείων. Όμως ένα ντοκιμαντέρ είχε και χαρακτήρα προπαγάνδας όπως αυτά που δημιουργήθηκαν στο Β' Παγκόσμιο πόλεμο από την ναζιστική κυβέρνηση της Γερμανίας. Στο προσκήνιο αργότερα έρχεται ο σκηνοθέτης Φρανκ Κάπρα που κινηματογράφησε μια σειρά ταινιών με τίτλο "Γιατί πολεμάμε" , το 1942 - 1945. Ακολουθούν τα έργα με τίτλο "Το Λονδίνο θα τα καταφέρει", το 1940, "Στόχος γι' απόψε", το 1941 και "Η νίκη της ερήμου", το 1943.

Ιδιαίτερο ήταν το ενδιαφέρον για το ντοκιμαντέρ στις δεκαετίες του 1950 με την εμφάνιση του βρετανικού κινηματογραφικού κινήματος "φρη σίνεμα" δίνοντας έμφαση στον άνθρωπο και τις εμπειρίες του από την καθημερινή ζωή. Με την συνεχόμενη αύξηση των νέων μέσων όπως η τηλεόραση τα ντοκιμαντέρ αποκτούν μεγάλο κύρος στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και στις αρχές της δεκαετίας του 1970.

1.2 Το ντοκιμαντέρ στον 21ο αιώνα

Το ντοκιμαντέρ στην τελευταία έκδοση του και όπως το αντιλαμβάνονται οι περισσότεροι σήμερα αποτελεί την έρευνα πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα, το οποίο αποτυπώνεται σε ένα φιλμ ή ένα ψηφιακό μέσο. Ο χαρακτήρας ωστόσο παραμένει ο ίδιος δηλαδή εκπαιδευτικός, πολιτισμικός, ιστορικός και πολιτικός. Τα επικρατέστερα σήμερα ντοκιμαντέρ ασχολούνται με τον σύγχρονο άνθρωπο και τα προβλήματα που αντιμετωπίζει στην σημερινή κοινωνία, όπως για παράδειγμα η οικονομική κρίση, η βία κατά των γυναικών, το περιβάλλον ή στην πιο απλή του μορφή, μπορεί να παρουσιάζει την ζωή των ανθρώπων που κατοικούν σε ένα μικρό και μακρινό χωριό.

Ωστόσο, πολλά είναι τα ζητήματα που έχουν δημιουργηθεί για τον σκοπό του ντοκιμαντέρ και αν αποτελεί μια απλή αναφορά και παρουσίαση ενός έργου ή αν εξυπηρετεί ιδιαίτερους σκοπούς του δημιουργού. Αυτό το ζήτημα έρχεται σε σύγκρουση τόσο με τον δημιουργό και το έργο του, όσο και του κοινού με τις ήδη υπάρχουσες απόψεις του βλέποντας ένα ντοκιμαντέρ.

Ο όρος "Μυθοπλασία" έρχεται να προκαλέσει μια ακόμα σύγχυση μεταξύ του ντοκιμαντέρ και του κοινού. Μια ανάλυση του όρου αυτού παραπέμπει στην παρουσίαση φανταστικών γεγονότων, τόπων και ανθρώπων. Οτιδήποτε και αν διαδραματίζεται σε ένα έργο μυθοπλασίας έχει να κάνει με μη πραγματικά στοιχεία και δεν αντιπροσωπεύει το αποδεικτικό στοιχείο. Βέβαια υπάρχει και το ενδεχόμενο ένα ντοκιμαντέρ να αποτελεί ένα έργο μυθοπλασίας αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί να έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα, ούτε ότι όσα διαδραματίζονται σε αυτήν είναι φανταστικά. Κάποια ντοκιμαντέρ μυθοπλασίας μπορεί να συνδέονται με τα πραγματικά γεγονότα παρουσιάζοντας τα με πλάγιο τρόπο στο κοινό που τα παρακολουθεί.

Μια πιθανή εξήγηση στον παρεξηγημένο ρόλο και σκοπό του ντοκιμαντέρ μπορεί να δοθεί με το ότι ο κόσμος έχει συνδυάσει το ντοκιμαντέρ ως ένα έργο που σκοπό έχει να περιγράψει την πραγματικότητα αγνοώντας ότι η αποστολή του δημιουργού του ντοκιμαντέρ είναι να αποδώσει το υλικό του με τον τρόπο που επιθυμεί εκείνος εφόσον είναι και ο ίδιος που θα τραβήξει τα πλάνα όπως επιθυμεί δηλαδή από την δική του οπτική και προσωπική γωνία. Επίσης, αν συμπεριλάβουμε και τις ενέργειες που πραγματοποιούνται στο μοντάζ τότε καταλήγουμε ότι έχει περισσότερη σχέση με την μυθοπλασία. Έτσι, συνοψίζοντας το συμπέρασμα είναι πως δεν μπορούμε να θέσουμε όρια ανάμεσα στο ντοκιμαντέρ και στην μυθοπλασία, πόσο μάλλον το κοινό το οποίο πολλές φορές δεν είναι σε θέση να ξεχωρίσει τι από τα δύο παρακολουθεί. Μπορεί να μην έχει και καμία σημασία ο διαχωρισμός αλλά αρκεί ένα έργο να χαρακτηριστεί ως ντοκιμαντέρ, εάν ο θεατής που το παρακολουθεί το αντιλαμβάνεται και το αντιμετωπίζει ως τέτοιο.

1.3 Το ντοκιμαντέρ ως είδος

Επιπλέον των δυσκολιών στο να αποδοθεί ο σκοπός του ντοκιμαντέρ, σταθερή διαφωνία υπάρχει και ως προς την κατηγοριοποίηση των ταινιών ντοκιμαντέρ. Με το πέρασμα των χρόνων η κατηγοριοποίηση των ταινιών ντοκιμαντέρ αλλάζει διαστάσεις και παίρνει διαφορετικές μορφές και αυτό οφείλεται στην γενική εξέλιξη του είδους που από μόνο του περιλαμβάνει μια πλειάδα εννοιών. Επίσης, η συνεχόμενη εξέλιξη της τεχνολογίας θα μπορούσε να συμβάλει σε αυτό ως προς την πρακτική μορφή με την εμφάνιση των νέων μέσων της ψηφιακής μορφής, την γραφιστική, την δισδιάστατη και τρισδιάστατη εικόνα.

Θα μπορούσαμε ωστόσο να δεχτούμε την κατηγοριοποίηση που αναπτύχθηκε από τον αμερικανικό ντοκιμαντέρ θεωρητικό ²Bill Nichols, με βάση τους τρόπους αναπαράστασης της πραγματικότητας, τον ποιητικό, τον επεξηγηματικό, τον παρατηρητικό, το συμμετοχικό, τον επιτελεστικό και ανακλαστικό.

Ποιητικός

Εμφανίζεται το 1920 και συνδέεται με το μοντερνισμό. Το κινηματογραφημένο υλικό μεταμορφώνεται σε μια πιο αφηρημένη, λυρική μορφή. Ο πραγματικός κόσμος διαχωρίζεται σε κομμάτια και ανασυντίθενται με τη μορφή ταινίας.

Επεξηγηματικός

Εμφανίζεται στην δεκαετία 1920 - 1930. Μιλάει απ' ευθείας στο θεατή, μέσω ενός αφηγητή² ο οποίος εκφράζει την αντικειμενικότητα συμπεριλαμβανόμενες και πληροφορίες που καθοδηγούν την αντίληψη. Οι εικόνες λειτουργούν συμπληρωματικά, καθώς εκλαμβάνονται με συγκεκριμένο τρόπο, υπαγορευμένο από την επιχειρηματολογία της αφήγησης.

Παρατηρητικός

Αναπτύχθηκε μετά το 1950, όταν η εξέλιξη της τεχνολογίας επέτρεπε στην κάμερα να είναι παρούσα σχεδόν σε κάθε πιθανή πραγματοποίηση γεγονότων ώστε να καταγράφει την εξέλιξή τους. Ο δημιουργός δεν επεμβαίνει καθόλου, αφήνοντας τις εικόνες να μιλήσουν μόνες τους και να καθοδηγήσουν το κοινό.

Διαδραστικός

²Nichols B.(2001), introduction to documentary, Indiana University Press

Επαφή του δημιουργού με τους ανθρώπους που καταγράφονται. Δίνεται έμφαση σε μαρτυρίες και δηλώσεις.

Ανακλαστικός

Στο σημείο αυτό, το ενδιαφέρον μετατοπίζεται από τα ιστορικά γεγονότα, στον τρόπο με τον οποίο ο κόσμος αναφέρεται ή αντιδρά σ' αυτά. Συνήθως η πραγματικότητα διαστρεβλώνεται με την χρήση του συμβολικού μοντάζ. Αντιστοιχεί στην κριτική θεωρία του 1980.

Επιτελεστικός

Αναδεικνύονται οι συναισθηματικές και υποκειμενικές πτυχές του ντοκιμαντέρ. Οι ιδέες γίνονται μέρος ενός πλαισίου με διαφορετικές έννοιες για διαφορετικούς ανθρώπους. Συχνά αυτοβιογραφικού χαρακτήρα.

1.4 Γνωστές μορφές των ντοκιμαντέρ - προσωπικότητες

Ο πιο ³δημοφιλής ντοκιμενταρίστας ο Ζακ - Υβ κουστό 1910 - 1997, είναι αυτός που σημάδευσε την τηλεόραση της ΕΡΤ με τα έργα του. Το πάθος του για την κατάδυση ήταν ολοφάνερο, αφού το 1936 κατασκεύασε την πρώτη μάσκα καταδύσεων και το 1943 με την βοήθεια του Εμίλ Γκανιάν έφτιαξαν την πρώτη ολοκληρωμένη στολή αυτόνομης κατάδυσης. Το 1950 άρχισε να ταξιδεύει καταγράφοντας την θαλάσσια ζωή, τον ωκεανό και τα ναυάγια με το σκάφος "Καλυψώ". Ταξίδια ωστόσο πραγματοποίησε και στις θαλάσσιες περιοχές την Κρήτης και της Σαντορίνης. Γύρισε εκατοντάδες ντοκιμαντέρ και πολλά από αυτά βραβεύτηκαν με 2 όσκαρ και 10 Έμμυ. Τα πιο γνωστά είναι : "Ο σιωπηλός κόσμος", το 1956, "Κόσμος χωρίς ήλιο", το 1964 , "Ναυάγια", το 1971 και "Δελφίνια και κήτη, το 1975.

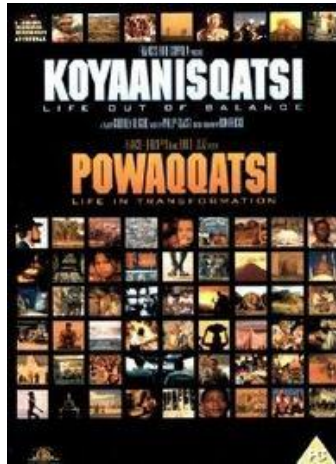


Εικ. 1.4.1: Jacques-Yves Cousteau

Τον κρουστά ακολούθησαν σύγχρονοι Γάλλοι ντοκιμενταρίστες διατήρησαν την ίδια άριστη ποιότητα εικόνων και έμπνευσης. Κάποια από αυτά τα έργα ήταν "Ο Μικρόκοσμος", το 1996 και το "Ταξίδι του Αυτοκράτορα", το 2004.

Εντυπωσιακή φαίνεται πως ήταν η συνεργασία του σκηνοθέτη Γκόντφρεϊ Ρέτζιο με τον μουσικό συνθέτη Φίλιπ Γκλας με το έργο "Koyaanisqatsi - Powaqatsi. Συνδυάζοντας δυνατές εικόνες και μουσική.

³ Στοιχεία από ιστοσελίδα <http://cinepivates.gr/documentary-aspects-of-reality/>, προσπελάστηκε 28/715



Εικ. 1.4.1: *Koyaanisqatsi – Powaqatsi*

Ο Αυστραλός Στιβ Ιργουιν έμεινε γνωστός για τα ριψοκίνδυνα σόου και τα πρωτοποριακά ντοκιμαντέρ δίπλα σε άγρια ζώα, ο οποίος έχασε την ζωή του όταν χτύπησε την καρδιά του η ουρά από ένα θαλάσσιο σαλάχι.

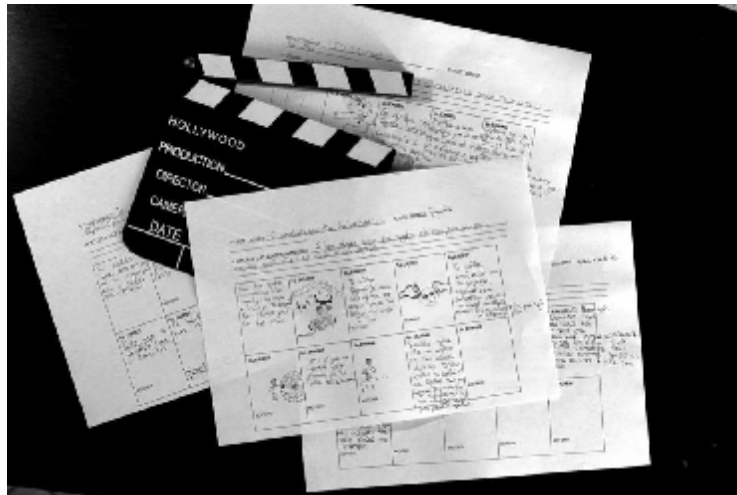
Ο Μάικλ Μουρ θεωρείται ο πιο γνωστός ντοκιμενταρίστας στις ΗΠΑ. Όπου σύμφωνα με το άρθρο "cinerivates.gr" τον χαρακτηρίζει προκλητικό, αφού μετέτρεπε την έννοια του "επιθετικού ρεπόρτερ" σε τέχνη. Γνωστά του έργα είναι : το "Fahrenheit 9/11", το 2004, "Sicko", το 2007 και "Bowling for Columbine, το 2002. Με τον ίδιο τρόπο λειτούργησε και το "Zeitgeist" του Peter Joseph που διαδόθηκε μέσω ίντερνετ και αποτέλεσε ένα νέο ρεύμα ντοκιμαντέρ.



Εικ. 1.4.2: Michael Moore

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Η Κατασκευή της ταινίας



2. Η κατασκευή της ταινίας

2.1 Η προ-παραγωγή της ταινίας

Η ⁴προ-παραγωγή είναι το πρώτο στάδιο της διαδικασίας δημιουργίας μιας κινηματογραφικής ταινίας και περιλαμβάνει την βασική ιδέα του σεναρίου, και την ανάπτυξη αυτού. Ο σωστός σχεδιασμός και η ανάπτυξη του σεναρίου θα βοηθήσει την οργάνωση της παραγωγής. Εκτός από το σενάριο εδώ συγκαταλέγονται, ο προϋπολογισμός της ταινίας, η κατάρτιση του χρονοδιαγράμματος, την εύρεση των ηθοποιών και το μοίρασμα των ρόλων, την σχεδίαση παραγωγής, δηλαδή τοποθεσίες, κουστούμια, make up, σκηνικά, διακόσμηση και τέλος, την εικονογράφηση (storyboard).

- **Σενάριο και κερματισμός σεναρίου (Script and Script Breakdown)**

Στην διαδικασία παραγωγής ενός κινηματογραφικού φιλμ το σενάριο αποτελεί την αφετηρία. Σε όλες τις μεγάλες εμπορικές κινηματογραφικές ταινίες ο σεναριογράφος είναι ο υπεύθυνος για την συγγραφή του σεναρίου και πάνω σε αυτό στηρίζεται όλη η παραγωγή αφού θα μοιραστεί σε όλους τους συντελεστές, ώστε να πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα βάση αυτού. Κερματισμός σεναρίου είναι η διαδικασία που χωρίζεται το σενάριο σε σκηνές. Για κάθε σκηνή του σεναρίου το άτομο το οποίο κάνει τον κατακερματισμό (breakdown) δημιουργεί μια λίστα από τους ηθοποιούς, τα μηχανήματα, το προσωπικό, τους τεχνικούς και τις περιοχές για κάθε σκηνή. Το κομμάτι αυτό βοηθάει στον υπολογισμό του κόστους των σκηνών, των εμπλεκόμενων τεχνικών που χρειάζονται και λειτουργεί θετικά στην δημιουργία του χρονοδιαγράμματος.

- **Προϋπολογισμός (Budgeting)**

Ο προϋπολογισμός αφορά το κόστος παραγωγής μιας κινηματογραφικής ταινίας. Αναφέρονται όλα τα έξοδα της παραγωγής, δηλαδή τον παραγωγό, τον σκηνοθέτη, τους πρωταγωνιστές, το δημιουργικό προσωπικό, τον διευθυντή φωτογραφίας και τα κοστουμια, δηλαδή οτιδήποτε αποτελεί μέρος της ταινίας.

⁴ Στοιχεία από http://world-look.blogspot.gr/2013/11/blog-post_30.html ,προσπελάστηκε 18/8/15

- **Χρονοδιάγραμμα (Scheduling)**

Το χρονοδιάγραμμα είναι η πιο δύσκολη διαδικασία και με την οποία ασχολείται ο πρώτος βοηθός σκηνοθέτη, αφού πάρει το σενάριο στα χέρια του ξεκινάει να δημιουργεί το χρονοδιάγραμμα. Με την διαδικασία αυτή νοείται η επιλογή της εκάστοτε σκηνής με τους ηθοποιούς που είναι διαθέσιμοι την συγκεκριμένη στιγμή και στην συγκεκριμένη τοποθεσία. Το άτομο που είναι υπεύθυνο για την διαδικασία αυτή πρέπει να έχει προβλέψει εναλλακτικές λύσεις ως προς την αλλαγή του καιρού, σε περίπτωση ατυχήματος ώστε να αντιμετωπιστεί το πρόβλημα σε άμεσο χρόνο, διότι οι χαμένες μέρες μπορούν να αυξήσουν το κόστος της παραγωγής.

- **Το μοίρασμα των ρόλων (Casting)**

Σύμφωνα με τις υποδείξεις του σεναρίου γίνεται η επιλογή των ηθοποιών, οι οποίοι πρέπει να πληρούν τις προϋποθέσεις του σεναρίου και ως προς την ηλικία την εξωτερική εμφάνιση και τα χαρακτηριστικά με τους ανθρώπους του σεναρίου όπως τους έχει σκεφτεί ο σεναριογράφος. Έτσι, οι ηθοποιοί περνούν από πρόβα, το λεγόμενο casting, όπου παραβρίσκεται ο σκηνοθέτης και ο διευθυντής επιλογής των ηθοποιών.

- **Εικονογράφηση παραγωγής (Storyboard)**

Ο εικονογράφος παραγωγής είναι ο ειδικός για την σχεδίαση του storyboard της ταινίας (εικόνα 2.1.1). Πρόκειται για σχέδια που αναπαριστούν μια ακολουθία των σκηνών όπως τις έχει φανταστεί περίπου ο σκηνοθέτης. Άρα ο εικονογράφος παραγωγής πρέπει να είναι εξοικειωμένος με την περιγραφή της σκηνής. Οι εικονογραφήσεις χρησιμοποιούνται προτού ξεκινήσει το γύρισμα μιας ταινίας ώστε να βοηθήσουν στο χρονοδιάγραμμα αλλά και τον διευθυντή φωτογραφίας, το στήσιμο των σκηνών, τις γωνίες της κάμερας και τον φωτισμό. Η χρήση της εικονογράφησης είναι κρίσιμη όταν η ακολουθία σκηνών περιλαμβάνει ειδικά εφέ. Ο λεπτομερής σχεδιασμός είναι αναγκαίος για την τελική σύνθεση του οπτικού εφέ.

Στην εικόνα 2.1.1 απεικονίζεται η εικονογράφιση της ταινίας "ψυχώ", το 1960 από τον Saul Baas. Ένας από τους πρώτους σκηνοθέτες που υποστήριξαν και εφάρμοζαν στις παραγωγές των ταινιών τους τα storyboards ήταν ο Άλφρεντ Χίτσκοκ. Στο χαρτί ζωγράφιζε τα χαρακτηριστικά κομμάτια του ντεκόρ, οτιδήποτε θα αποτελούσε το κάδρο συμπεριλαμβανόταν στην εικονογράφιση. Στην συνέχεια πραγματοποιούσε το γύρισμα ανάλογα με το storyboard. Το παράδειγμα του ακολούθησαν και άλλοι σκηνοθέτες για την δημιουργία των ταινιών τους.



Εικ. 2.1.1: storyboard για το σενάριο ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Επιλογή Εξοπλισμού



3. Επιλογή εξοπλισμού

Η επιλογή του εξοπλισμού είναι μια σημαντική διαδικασία για μια παραγωγή καθώς από αυτήν εξαρτάται η ποιότητα της ταινίας. Ο εξοπλισμός είναι απαραίτητος για την υλοποίηση των γυρισμάτων μιας ταινίας δηλαδή οι κάμερες, μικρόφωνα, φώτα εξαρτώνται από τις ανάγκες της εκάστοτε κινηματογραφικής παραγωγής. Ωστόσο αφού ολοκληρωθούν τα γυρίσματα, πρέπει να έχει επιλεγεί ο σωστός εξοπλισμός και για το στάδιο του μοντάζ, δηλαδή ο ηλεκτρονικός υπολογιστής.

Γενικότερα τον εξοπλισμό θα μπορούσαμε να τον χωρίσουμε στις εξής κατηγορίες :

- Εξοπλισμός εικονοληψίας
- Εξοπλισμός φωτισμού
- Εξοπλισμός ηχοληψίας
- Βοηθητικός εξοπλισμός
- Εξοπλισμός μετά-παραγωγής

3.1 Εξοπλισμός εικονοληψίας

Από πολλούς αιώνες πριν φαίνεται να ήταν επιθυμητή η ανάγκη του ανθρώπου να αποτυπώσει γεγονότα, στιγμές, και αντικείμενα. Την εμφάνιση τους αρχικά έκαναν οι φωτογραφικές μηχανές και αργότερα ήρθαν στον προσκήνιο οι κάμερες. Οι μηχανές λήψης ήταν ελάχιστες, δηλαδή μπορούσαν να τις χρησιμοποιούν λίγοι, μεγάλες, ακριβές και δύσχρηστες. Το 1995 κάνει την εμφάνιση του το πρότυπο DV (Digital Video). Η επανάσταση του DV είχε πολλά επίπεδα με πιο σημαντικό την επικράτηση του ψηφιακού σήματος. Με την εξέλιξη του DV επιτυγχάνεται καλύτερη προσέγγιση καλύτερη εγγραφή, επεξεργασία και συμπίεση του βίντεο. Άρα, όλα αυτά δίνουν στον άνθρωπο την ευκαιρία της απόκτησης μιας ψηφιακής βιντεοκάμερα σχετικά υψηλής ποιότητας και σε επίδοξους κινηματογραφιστές να δημιουργήσουν την δική τους κινηματογραφική ταινία με μικρό κόστος.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η κάμερα είναι ένα μηχανικό τέχνασμα παραγωγής εικόνων δίνοντας την αίσθηση της κίνησης. πρόκειται για ψευδαίσθηση αφού δεν υπάρχει η τέχνη της κίνησης. Η λειτουργία της κάμερας βασίζεται στην γρήγορη προβολή στατικών εικόνων, δηλαδή στην ταχύτητα, η οποία πρέπει να είναι μεγαλύτερη του 1/16 του δευτερολέπτου, τότε η διαδικασία δεν γίνεται αντιληπτή από τον ανθρώπινο οφθαλμό και βλέπουμε απλά μια εικόνα να μεταφέρεται από ένα σημείο σε άλλο.

Συναντάμε δύο μορφές κάμερας :

- **Κάμερα και ξεχωριστή συσκευή εγγραφής :** Χρησιμοποιούνται κυρίως στην τηλεόραση και σε κινηματογραφικές παραγωγές. Η εγγραφή γίνεται σε ξεχωριστό video recorder.
- **Κάμερα με ενσωματωμένη συσκευή εγγραφής :** Χρησιμοποιούνται για μικρότερες παραγωγές. Η λήψη και η εγγραφή βίντεο γίνεται από την ίδια συσκευή. Υπάρχουν ερασιτεχνικές και επαγγελματικές σε αυτή την κατηγορία που είναι οι πιο διαδεδομένες και προσιτές.



⁵Εικ. 3.1.1: Ξεχωριστό video recorder recorder



⁶Εικ. 3.1.2: Κάμερα με ενσωματωμένο Betacam

⁵ Εικόνα από ιστοσελίδα <http://www.bhphotovideo.com>

⁶ Εικόνα από ιστοσελίδα <http://www.aa-digitalphoto.gr>

Οι ⁷σύγχρονες κάμερες κάνουν την εγγραφή της εικόνας σε ψηφιακά μέσα όπως :

- Betacam
- DV/MiniDV
- Σκληρό δίσκο HDD
- Flash Memory / Memory Cards
- DVD



Εικ. 3.1.3: Betacam



Εικ. 3.1.4: DV/MiniDV



Εικ. 3.1.5: DVD



Εικ. 3.1.6: Flash Memory

⁷ Εικόνες από ιστοσελίδα www.plaisio.gr

Οι μηχανές λήψεις στα πρώτα στάδια κατασκευάστηκαν για να καλύψουν τις επαγγελματικές ανάγκες ενός τηλεοπτικού σταθμού και στην συνέχεια κινηματογραφικές παραγωγές, σήμερα οι κάμερες έχουν λάβει μεγάλη αποδοχή και για τις ερασιτεχνικές χρήσεις. Η κάθε μηχανή έχει δημιουργηθεί για να εξυπηρετήσει συγκεκριμένες ανάγκες, που έχουν σχέση με ποιοτικούς, καλλιτεχνικούς και οικονομικούς περιορισμούς. Έτσι διακρίνουμε τέσσερα είδη κάμερας.

- **Studio κάμερες**

Κάθε βιντεοκάμερα σε περίπτωση που χρησιμοποιείται μαζί με άλλες βιντεοκάμερες σε εγκατάσταση studio, ελέγχεται από μια την CCU (μονάδα ελέγχου κάμερας). Αυτή η μονάδα ελέγχου της κάμερας είναι εγκατεστημένη στην αίθουσα ελέγχου, ή αλλιώς έχει την ονομασία control room του τηλεοπτικού studio. Είναι τοποθετημένες στο πάτωμα πάνω σε βάθρο για την σωστή προσαρμογή του ύψους και τοποθετημένοι πάνω σε τροχούς, ενώ όταν βρίσκονται σε εξωτερικούς χώρους σε σιδηροτροχιές. Οι στουντιακές κάμερες είναι μικρές σε όγκο και ελαφριές με σκοπό να βοηθούν τον κάμεραμεν όταν τις τοποθετούν στον ώμο τους. Υποστηρίζουν την ψηφιακή μορφή και δεν έχουν δική τους συσκευή εγγραφής.



⁸Εικ. 3.1.7: Studio κάμερα

⁸ Εικόνα από ιστοσελίδα <http://de.123rf.com>

· Κάμερες EFP

Οι κάμερες EFP χρησιμοποιούνται για εξωτερικές μεταδόσεις, τοποθετημένες σε συστήματα OB-VAN. Σε σχέση με τις στουνιακές είναι ανεξάρτητες με καλύτερο φακό και φέρουν ενσωματωμένο το μέσο εγγραφής έχοντας την δυνατότητα εγγραφής ήχου και time code. Το κοινό χαρακτηριστικό τους είναι ότι μπορούν να συνεργαστούν με άλλες κάμερες, όπως του studio μέσω vision mixer.



⁹Εικ. 3.1.8: Κάμερα EFP

· ENG κάμερες

Οι κάμερες αυτές είναι αυτοδύναμες και πιο απλοϊκές από τις προηγούμενες καθώς όλες οι λειτουργίες για την διαμόρφωση της τελικής μορφής που θα έχει η εικόνα βρίσκεται πάνω στην κεφαλή αυτής. Έχει μικρότερους φακούς, έχει σχεδιαστεί ώστε να την χειρίζεται και να την μεταφέρει ένα άτομο και προορίζονται κυρίως για δημοσιογραφική χρήση. Τέλος, έχουν ενσωματωμένο σύστημα εγγραφεία με συνδεδεμένα μικρόφωνα.

⁹ Εικόνα από ιστοσελίδα <http://de.123rf.com>



¹⁰Εικ. 3.1.9: Κάμερα ENG

· Ερασιτεχνικές (καταναλωτικές)

Οι ερασιτεχνικές κάμερες ποικίλουν στο εμπόριο και μπορεί να τις προμηθευτούν όλοι. Οι κάμερες αυτές φέρουν ενσωματωμένο το μέσο αποθήκευσης εικόνας. Διαθέτουν ένα φακό με οπτικό και ηλεκτρονικό zoom και οι ρυθμίσεις της ισορροπίας του λευκού και άλλες λειτουργίες είναι αυτόματες. Τέλος, διαθέτουν ενσωματωμένο μικρόφωνο.



¹¹Εικ. 3.1.10: Ερασιτεχνική κάμερα

¹⁰ Εικόνες από ιστοσελίδα <http://www.shift-4.com>

¹¹ Εικόνες από ιστοσελίδα <http://www.shift-4.com>

Η σύνθεση της κάμερας

Κάθε ¹²εικονολήπτης αποτελείται από τρία βασικά μέρη : τον φακό, το σώμα, και το σκόπευτρο, τα οποία αποτελούν την κεφαλή και λαμβάνονται υπόψη και η καλή λειτουργία μαζί με τον εξοπλισμό στήριξης.

Ο **φακός** θεωρείται ο οφθαλμός της κάμερας και είναι ο μηχανισμός μεταφοράς της οπτικής ενέργειας ενός αντικειμένου στους αισθητήρες (CCD) της κάμερας. Ωστόσο η λειτουργία του φακού δεν περιορίζεται εδώ αλλά πραγματοποιεί μια σειρά από οπτικούς ελέγχους. Έτσι, η εστιακή απόσταση είναι ο πιο σημαντικός έλεγχος καθώς από αυτήν εξαρτάται και τους αισθητήρες αν οι εικόνες είναι εστιασμένες σωστά ή είναι θολές. Με άλλα λόγια οι αισθητήρες πρέπει να βρίσκονται πίσω από τον φακό στο εστιακό σημείο, αν βρεθούν σε ένα άλλο σημείο πίσω από τον φακό θα δημιουργηθεί μια θολούρα. Με την εστιακή απόσταση του φακού έρχεται στο προσκήνιο και η λειτουργία του οπτικού πεδίου, δηλαδή ορίζεται το περιεχόμενο που θα έχει το θέμα μας που πρόκειται να συμπεριληφθεί στο πλάνο.

Προσδιορίζοντας τη σχέση εστιακής απόστασης και γωνίας ενός φακού έχουμε :

- Ευρυγώνιος φακός : Ευρεία γωνία και μικρή εστιακή απόσταση. Ο φακός δείχνει μια μεγαλύτερη άποψη του θέματος μειώνοντας το μέγεθος του υποκειμένου στο κάδρο. Δίνει την αίσθηση του βάθους. Ιδανικό για χρήση κάμερας στο χέρι και χρησιμοποιείται για τοπία και σε θέματα για ευρεία κάλυψη.
- Κανονικός : Μέση εστιακή απόσταση. Ο φακός αυτός είναι κοντά σε αυτό που βλέπει το ανθρώπινο μάτι και η αυταπάτη του βάθους είναι πιο ρηχή.
- Τηλεφακός : Μεγάλη εστιακή απόσταση δείχνοντας μια μικρότερη άποψη του θέματος. Επιπλέον, τα αντικείμενα είτε είναι κοντά είτε μακριά φαίνονται να βρίσκονται στην ίδια περίπου απόσταση. Ιδανικός για αθλητικές μεταδόσεις ώστε να αποδίδουν από μακρινή απόσταση μια κοντινή όψη της δράσης.
- Φακοί zoom : Ο φακός αυτός περιλαμβάνει όλα τα παραπάνω και καλείται φακός μεταβλητής εστιακής απόστασης, φακοί zoom. Συνδυάζει τον ευρυγώνιο, τον κανονικό, τον τηλεφακό και κυριότερο πλεονέκτημα μπορεί να αλλάζει εστιακή απόσταση χωρίς να αλλάζει φακό.

¹² Κάρλος, Χ. (2010). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Έναστρον.

Το **σώμα της κάμερας** είναι ο μηχανισμός όπου η οπτική εικόνα μετά τον φακό μετατρέπεται σε ηλεκτρονική μορφή, δηλαδή το σήμα βίντεο. Πριν γίνει η λειτουργία αυτή χωρίζεται σε 3 οπτικές εικόνες με βάση τα 3 βασικά χρώματα. Ο διαχωρισμός αυτός γίνεται με έναν μηχανισμό που ονομάζεται οπτικός διαχωριστής, στην έξοδο του οποίου καταλήγουν 3 φωτεινές εικόνες με τα 3 βασικά χρώματα κόκκινο, πράσινο & μπλε (RGB). Ο οπτικός διαχωριστής χωρίζει ένα οπτικό σήμα σε 3 διαφορετικές εκδόσεις της ίδιας εικόνας, η μία δείχνει το επίπεδο του ερυθρού φωτός, η άλλη του πράσινου και η τρίτη του μπλε. Οι εικόνες αυτές οδηγούνται σε ειδικούς αισθητήρες όπου μετατρέπονται σε ηλεκτρικές διεγέρσεις. Η κάμερα συνδυάζει τις 3 αυτές εικόνες και μας δίνει μια πλήρη εικόνα και των τριών χρωμάτων.

Οι μορφές βιντεοσήματος που μας παράγουν οι κάμερες :

Όπως αναφέραμε παραπάνω οι αισθητήρες μετατρέπουν την οπτική εικόνα σε ηλεκτρικές διεγέρσεις που ονομάζεται βιντεοσήμα. Στην συνέχεια, το βιντεοσήμα αφού περάσει στα κυκλώματα της κάμερας μετατρέπεται και επεξεργάζεται σε ψηφιακή μορφή. Η ψηφιακή μορφή δίνει καλύτερη ποιότητα στην εικόνα. Υπάρχουν δύο βασικές μορφές ψηφιακού σήματος. Το πρώτο ονομάζεται **standard TV** που χρησιμοποιείται στο σύστημα της τηλεόρασης που επικρατεί σήμερα. Το δεύτερο είναι αυτό που χρησιμοποιείται για τις ανάγκες της τηλεόρασης **υψηλής ευκρίνειας HDTV**.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του ψηφιακού video :

Η χωρική ανάλυση είναι το μέγεθος της εικόνας. Ένα βίντεο καρέ αποτελείται από γραμμές. Περισσότερες γραμμές ανά καρέ, σημαίνει μεγαλύτερη ανάλυση της εικόνας. Περισσότερα pixel ανά γραμμή σημαίνει μεγαλύτερη ανάλυση σε κάθε γραμμή. Δίνοντας ένα παράδειγμα μπορούμε να καταλάβουμε την ερμηνεία αυτή, ένα βίντεο υψηλής ευκρίνειας αποτελείται από 1080 γραμμές και η καθεμιά έχει 1920 pixels. Η αναλογία που επικρατεί στις μέρες μας ως προς την αναλογία, δηλαδή την κάθετη και οριζόντια διάταξη είναι 16:9 σε όλα τα είδη βίντεο και στην τηλεόραση.

Frame rate / ρυθμός ανανέωσης

Ο απαραίτητος ρυθμός καρέ / δευτερόλεπτο, ώστε η κίνηση να εμφανίζεται ομαλή στον θεατή. Μετριέται σε fps και είναι ανάλογος του συστήματος προβολής. Το τηλεοπτικό πρότυπο για την ταχύτητα ανανέωσης των πλαισίων είναι 25 fps για το PAL και 29,97 fps για το έγχρωμο NTSC.

Κωδικοποίηση / συμπίεση

Το μέγεθος ενός ψηφιακού αρχείου βίντεο είναι αρκετά μεγάλο γι' αυτό πρέπει να υποστεί κάποια μορφή συμπίεσης. Η διαδικασία της συμπίεσης σημαίνει η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη μείωση του όγκου των δεδομένων με μικρό συμβιβασμό ως προς την ποιότητα της εικόνας. Πρόκειται για μια αλγοριθμική διαδικασία κατά την οποία το μέγεθος του αρχείου μικραίνει με απώλεια μέρους της πληροφορίας που φέρει είτε όχι. Υπάρχουν δύο κατηγορίες, οι απωλεστικοί κώδικες που έχουν σκοπό προκειμένου να επιτύχουν χαμηλά μεγέθη αρχείων πετάνε την πληροφορία που θεωρούν άχρηστη, και οι μη απωλεστικοί που πετυχαίνουν μικρότερο μέγεθος αρχείου χωρίς μεγάλη απώλεια πληροφορίας.

Τέλος, το **σκόπευτρο**, το τρίτο μέρος από το οποίο αποτελείται η κάμερα είναι μια μικρή οθόνη στην οποία απεικονίζεται η εικόνα που λαμβάνεται από τον φακό σε ηλεκτρονική μορφή. Το σκόπευτρο βοηθάει τον χειριστή να καδράρει το πλάνο του και τον σκηνοθέτη αλλά και το υπόλοιπο τεχνικό προσωπικό να ελέγχουν την ποιότητα λήψης. Η εικόνα που προβάλλεται στο σκόπευτρο είναι η ίδια εικόνα που προβάλλεται σε μια οθόνη LCD. Σε μερικές μηχανές παρέχεται από τον κατασκευαστή η δυνατότητα παρακολούθησης του κάδρου μέσα από μόνιτορ.



Εικ. 3.1.11 : JVC 17' High-Definition DTV CRT monitor



Εικ. 3.1.12 : Panasonic BT-LH1700WP 17' HD-SD LCD Monitor

3.2 Εξοπλισμός φωτισμού

Ο φωτισμός συμβάλει σημαντικά την εικόνα που βλέπουμε στην τηλεόραση. Ο φωτισμός δίνει την αίσθηση του βάθους κάτι που δεν μπορεί να αποδώσει η δισδιάστατη εικόνα της κάμερας φωτίζοντας με διαφορετικό τρόπο τα διάφορα επίπεδα. Επιπλέον, η παρουσία του φωτισμού λειτουργεί και ως εκφραστικό μέσο ενισχύοντας την πληροφορία, τα συμβολικά μηνύματα και ερμηνεύοντας την αφήγηση.

Οι βασικές ιδιότητες του φωτός είναι :

- **Η ποιότητα.** Ο τρόπος με τον οποίο εκπέμπεται το φως από μια πηγή ορίζει την ποιότητα του. Η ποιότητα του φωτός μπορεί να δώσει διάχυτο μαλακό ή σκληρό φως.
- **Η κατεύθυνση.** Η κατεύθυνση του φωτισμού προκύπτει από την θέση της κάμερας σε μία λήψη. Διακρίνονται τρεις κατηγορίες φωτισμού, τον φωτισμό κλειδί, τον φωτισμό γεμίσματος και τον φωτισμό κόντρα ή οπίσθιο φωτισμό.
- **Η ένταση.** Η ένταση έχει σχέση με την ποσότητα του φωτός που θα πέσει στην σκηνή.
- **Το κοντράστ.** Δηλαδή, την αντίθεση μεταξύ των φωτεινών και σκοτεινών σημείων μιας εικόνας.
- **Η θερμοκρασία χρώματος.** Θερμοκρασία χρώματος καλείται η ερυθρότητα ή γλαυκότητα του φωτός.

Εξωτερικός και εσωτερικός φωτισμός

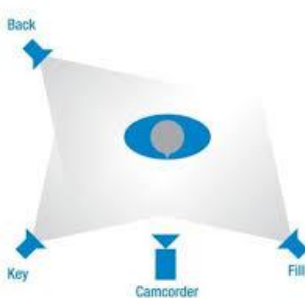
Το φως του εξωτερικού χώρου, δηλαδή το φως του ήλιου δεν είναι πάντα ίδιο, κάποιες φορές ο ήλιος είναι έντονος και εξαρτάται από την θέση του στον ουρανό, υπάρχει υγρασία, και άλλες συννεφιασμένος, με τον τελευταίο να θεωρείται το ιδανικό φως για εξωτερικές λήψεις η θερμοκρασία του οποίου είναι 5.600K. Οι δυσκολίες στον εξωτερικό χώρο είναι δεδομένες καθώς είναι αυτονόητη η αλλαγή του φωτισμού και γι' αυτό χρειάζονται ειδικά φώτα για ενίσχυση και για περιορισμό των σκιών.

Στον εσωτερικό φωτισμό η χρήση φωτιστικών σωμάτων είναι απαραίτητη. Στον εσωτερικό χώρο υπάρχει η κύρια φωτιστική πηγή, δηλαδή ένα ή περισσότερα κατευθυντικά φώτα που με την βοήθεια διαχυτικών φωτιστικών δημιουργείται σωστό και ολοκληρωμένο φωτισμό. Οι συσκευές αυτές είναι τοποθετημένες στην οροφή της αίθουσας ή είναι στημένες σε ειδικές βάσεις στο πάτωμα.

Ο φωτισμός των τριών σημείων

Με την τεχνική του φωτισμού των ¹³τριών σημείων μπορούμε να πετύχουμε και να δώσουμε την αίσθηση της τρίτης διάστασης. Ο φωτισμός αυτός αποτελείται από τρεις φωτιστικές πηγές και αυτές είναι :

- § **Το κύριο φως (Key light).** Όπως αποκαλύπτει και η ονομασία του είναι η βασική πηγή φωτισμού του θέματος και το πιο ισχυρό. Σκοπός είναι να φωτίσει το αντικείμενο και τοποθετείται 30 με 40 μοίρες πάνω από την γραμμή όρασης του υποκειμένου, αριστερά ή δεξιά από την κάμερα.
- § **Συμπληρωματικό φως (Fill light).** Ο ρόλος του συμπληρωματικού φωτισμού είναι να μαλακώνει τις σκιές που δημιουργούνται από το κύριο φως και να μειώνει το κοντράστ. Τοποθετείται στην αντίθετη πλευρά από το key light.
- § **Κόντρα φως (Back light).** Το κόντρα φως χρησιμοποιείται για να διαχωρίσει το θέμα από το φόντο. Τοποθετείται πίσω από το αντικείμενο και αντίθετα από την κάμερα και συνήθως είναι ίσης έντασης με το κύριο φως.



Εικ. 3.2.1 : Φωτισμός τριών σημείων

¹³ Κάρλος, Χ. (2010). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Έναστρον.

Φωτιστικά σώματα

Τα ¹⁴φωτιστικά σώματα είναι τεχνητές φωτιστικές πηγές που βοηθούν στο να αποτυπώσει η κάμερα την σκηνή στην οποία πραγματοποιείται η δράση. Τα φωτιστικά σώματα μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ανάλογα με την θερμοκρασία χρωμάτων, την χρήση που προορίζονται και τα χαρακτηριστικά του φωτός που αυτά εκπέμπουν. Τα κυριότερα φωτιστικά που χρησιμοποιούνται στην τηλεόραση αλλά και στον κινηματογράφο είναι :

1. Blonde lights



2. Προβολέας ανοιχτής προσόψεως



3 . Φωτιστικά σκάφες(kinoflo)



4. Προβολέας τύπου "fresnel"



¹⁴ Εικόνες από ιστοσελίδα <http://akismotogmailcom.blogspot.gr>

4 . Σημειακός προβολέας "follow spot"



5. HMI lights



6 . Fluorescent



7 . Φωτιστικά LED



Ιδιότητες φωτισμού

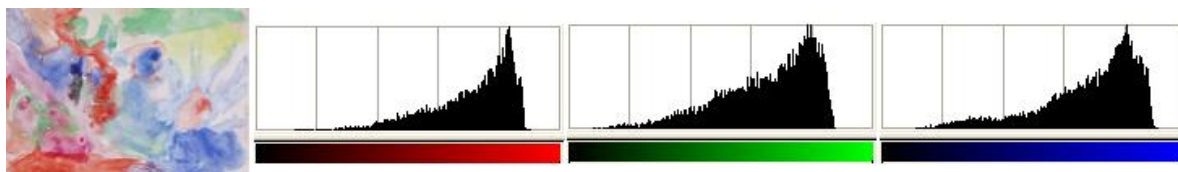
Σκληρός ή μαλακός φωτισμός (falloff)

Το Falloff είναι μια σημαντική διαδικασία που συμβάλει στον συνολικό φωτιστικό σχεδιασμό μιας σκηνής. Falloff είναι η αλλαγή από το φως στην σκιά, δηλαδή η αντίθεση μεταξύ των φωτισμένων και των σκιασμένων περιοχών μιας κινούμενης εικόνας. Η αντίθεση χωρίζεται σε δύο κατηγορίες στο γρήγορο και στο αργό falloff. Το γρήγορο falloff έχει σχέση με την απότομη αλλαγή μεταξύ των σκοτεινών και των φωτεινών περιοχών, ενώ αντίθετα το αργό falloff δηλώνει την βαθμιαία αλλαγή από το φως στην σκιά.

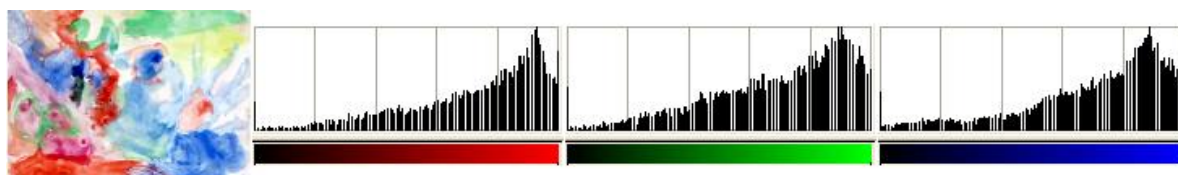
Η ισορροπία του λευκού

Ο ιδανικός φωτισμός μια σκηνής είναι το λευκό που χρησιμοποιεί η τηλεόραση και έχει θερμοκρασία χρώματος 5.600K . Η ¹⁵ ισορροπία του λευκού έχει σχέση με την επέκταση τριών χρωμάτων του κόκκινου, του πράσινου και του μπλε.

Παράδειγμα ισορροπίας λευκού :



Εικ. 3.2.2 : Αρχική εικόνα



Εικ. 3.2.3 : Εικόνα μετά την εντολή

¹⁵ Στοιχεία και εικόνες από ιστοσελίδα <http://akismotogmailcom.blogspot.gr>

3.3 Εξοπλισμός ηχοληψίας

Όσο σημαντική είναι η ποιότητα της εικόνας για μια ταινία, άλλο τόσο είναι και αυτή του ήχου. Η εικόνα από μόνη της δεν αρκεί συμπληρώνεται από τον ήχο που αποτελεί και αυτός ένα εκφραστικό μέσο που ενισχύει και παρουσιάζει τα γεγονότα. Ο τηλεοπτικός ήχος χωρίζεται σε τρεις κατηγορίες : την ομιλία, τη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Τα τρία αυτά είδη ήχου μπορούν να βρίσκονται μεμονωμένα σε μια τηλεοπτική παραγωγή ή και να συνυπάρχουν όλα μαζί.

Η ομιλία θεωρείται το βασικότερο στοιχείο του τηλεοπτικού ήχου. Αυτός ο ήχος γράφεται κατά την διάρκεια του γυρίσματος την ίδια στιγμή με την εικόνα ή και σε κάποιο στάδιο επεξεργασίας, όπως για παράδειγμα και στην περίπτωση του ντοκιμαντέρ η αφήγηση. Η μουσική από την άλλη πλευρά μπορεί να συνοδεύει έναν διάλογο ή να είναι ανεξάρτητη από αυτόν δημιουργώντας συναισθήματα και αυξάνοντας την δραματικότητα. Τα εφέ, δηλαδή όλες οι ηχητικές κατασκευές γίνονται είτε κατά την διάρκεια της λήψης αλλά και κατά την επεξεργασία του ήχου. Παραδείγματα ηχητικών εφέ μπορεί να είναι οι βηματισμοί, οι πυροβολισμοί, τα κορναρίσματα, οι ήχοι δηλαδή που ενισχύουν την αισθητική ενέργεια της δράσης μιας σκηνής προκαλώντας το ενδιαφέρον του τηλεθεατή.

Τα κύρια χαρακτηριστικά του ήχου

Η ένταση : Ως ένταση του ήχου ορίζεται η ισχύς του ηχητικού κύματος ανά μονάδα επιφάνειας, σύμφωνα με την Βικιπαίδεια.

Η συχνότητα : είναι το πλήθος των ταλαντώσεων που εκτελούν τα μόρια του υλικού μέσα σε ένα δευτερόλεπτο.

Η ακουστικότητα : είναι το γνώρισμα το οποίο μας επιτρέπει να χαρακτηρίσουμε έναν ήχο ισχυρό ή αδύναμο και εξαρτάται από την ένταση αλλά και από την συχνότητα του ήχου.

Το ύψος ή βαθμός έντασης : Το γνώρισμα που μας επιτρέπει να χαρακτηρίσουμε έναν ήχο οξύ ή βαρύ.

Η χροιά ή τόνος : Το γνώρισμα που μας επιτρέπει να ξεχωρίσουμε μεταξύ τους δύο ήχους με το ίδιο ύψος και ακουστικότητα που παράγονται από διαφορετικές πηγές.

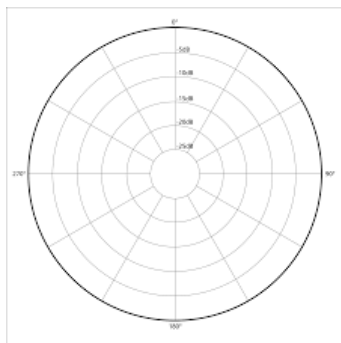
Μικρόφωνα

Τα μικρόφωνα είναι μια από τις βασικότερες μονάδες μετατροπής σήματος εισόδου. Με λίγα λόγια σε ένα γύρισμα, που είτε αυτό πρόκειται να πραγματοποιηθεί σε εξωτερικό ή εσωτερικό χώρο τα μικρόφωνα είναι απαραίτητα για την καταγραφή του ήχου. Τα μικρόφωνα ως προς το ηλεκτρικό σύστημα που χρησιμοποιούν στη μεταβίβαση των ταλαντώσεων χωρίζονται σε δύο κύριες κατηγορίες που είναι :

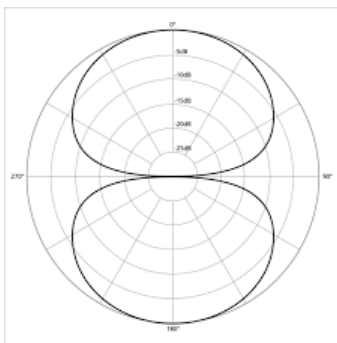
- ο **Δυναμικά** : Βασίζονται σε ένα πηνίο το οποίο δονείται σε ένα μαγνητικό πεδίο και παράγει ρεύμα.
- ο **Πυκνωτικά** : Βασίζονται σε μια σταθερή μεταλλική πλάκα και σε έναν πυκνωτή, του οποίου αλλάζει η χωρητικότητα ανάλογα με την πίεση που δέχεται.

Τα μικρόφωνα σε σχέση με την κατεύθυνση τους κατηγοριοποιούνται ως εξής :

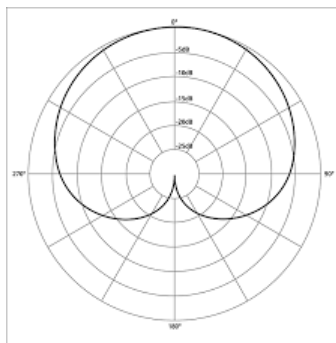
- **Παντοκατευθυντήρια**
- **Δικατευθυντήρια**
- **Καρδιοειδές**



Εικ. 3.3.1 : Omnidirectional



Εικ. 3.3.2 : Bi-directional



Εικ. 3.3.3 : Cardioid

Μικρόφωνα που χρησιμοποιούνται σε μια παραγωγή

Σε μια τηλεοπτική παραγωγή χρησιμοποιούνται διάφορες κατηγορίες ¹⁶μικροφώνων, ανάλογα με τις θέσεις που αυτά πρόκειται να τοποθετούν. Άρα χωρίζονται στις παρακάτω κατηγορίες :

- **Το μικρόφωνο χειρός :** Το είδος αυτό του μικροφώνου λαμβάνει τον ήχο από μια κατεύθυνση και δίνει πολύ λίγους ανεπιθύμητους ήχους του περιβάλλοντος.



- **Το μικρόφωνο boom :** Το μικρόφωνο αυτό τοποθετείται πάνω από το κεφάλι του ηθοποιού σε μια σκηνή χωρίς να γίνεται ορατό στο κάδρο του θεατή.



- **Το μικρόφωνο ψείρας (lavaliere) :** Αυτός ο τύπος μικροφώνου τοποθετείται στο πέτο του παρουσιαστή ή στο στήθος του ηθοποιού κάτω από τα ρούχα του. Δέχονται ήχους από πολλές κατευθύνσεις αλλά έχουν ως θετικό στοιχείο ότι φιλτράρουν τους ενοχλητικούς.

¹⁶ Εικόνες από ιστοσελίδα www.djshop.gr



- **Το μικρόφωνο χειλιών ή studio :** Όπως δηλώνει και η ονομασία του το μικρόφωνο αυτό τοποθετείται κοντά στο στόμα του ομιλητή.



- **Τα ασύρματα μικρόφωνα :** Όλα τα παραπάνω μικρόφωνα έχουν την δυνατότητα να είναι συνδεδεμένα είτε ενσύρματα είτε ασύρματα.



- **Τα μικρόφωνα shotgun :** Τα μικρόφωνα αυτά χρησιμοποιούνται για να λάβουν ήχους από μακρινές πηγές.



- **Μικρόφωνα Headset**



3.4 Βοηθητικός εξοπλισμός

Στην κατηγορία αυτή κατατάσσεται όλος ο εξοπλισμός που χρησιμοποιείται συνδυαστικά με τις κατηγορίες που αναφέρθηκαν παραπάνω ώστε να διευκολύνει τους ανθρώπους που πραγματοποιούν τις λήψεις και συμβάλει στην πιο σωστή και ολοκληρωμένη οπτικοακουστική παραγωγή.

· Στήριγματα κάμερας

Χρησιμοποιούνται από επαγγελματίες αλλά και ερασιτέχνες για σταθερές βιντεοσκοπήσεις. Τα στήριγματα μπορεί να είναι :

- **Τρίποδο** : Υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία τριπόδων. Το τρίποδο προσφέρει καλή στερεότητα και σταθερότητα.
- **Μονόποδο** : Προσφέρει μεγαλύτερη σταθερότητα από το χέρι.
- **Στήριγμα ώμου** : Ιδανικό για βιντεοσκόπηση εν κινήσει.
- **Πλατφόρμα (Dolly)** : Επιτρέπει την ομαλή κίνηση της κάμερας προς όλες τις κατευθύνσεις.
- **Γερανός** : Επιτρέπει ομαλή κίνηση της κάμερας σε μεγάλος ύψος.



Εικ. 3.4.1 : Τρίποδο



Εικ. 3.4.2 : Στήριγμα ώμου



Εικ. 3.4.3 : Γερανός

- **Φακοί**

Υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία φακών που εκτελούν διαφορετικές λειτουργίες ως προς την λήψη. Τα είδη των φακών και οι λειτουργίες τους αναλύθηκαν στον κεφάλαιο κάμερα.



Εικ. 3.4.4 : Φακός

- **Μπαταρίες και τροφοδοσία**

Είναι απαραίτητο όλες οι συσκευές να τροφοδοτούνται με μπαταρίες ώστε να προλαμβάνεται η πιθανή διακοπή της λειτουργίας των συσκευών, δηλαδή για τις κάμερες, τα φώτα, φλας και άλλες συσκευές.



Εικ. 3.4.5 : Μπαταρία για κάμερα

- **Θήκες και τσάντες μεταφοράς**

Οι θήκες και οι τσάντες μεταφοράς είναι χρήσιμες και απαραίτητες για την σωστή φύλαξη και μεταφορά του οπτικοακουστικού εξοπλισμού.

- **Διάφορα αξεσουάρ**

- **Φίλτρα φακών**
- **Κάρτες μνήμης και μέσα αποθήκευσης**
- **Καλώδια**
- **Φόντα και Chroma Keys**
- **Διάφορα υλικά και ανταλλακτικά**



Εικ. 3.4.6: Κάρτες μνήμης



Εικ. 3.4.7 : Φίλτρο φακού



Εικ. 3.4.8 : Chroma Key



Εικ. 3.4.9 : Καλώδια

3.5 Ο Εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για το ντοκιμαντέρ "ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ "

Το ντοκιμαντέρ που δημιουργήσαμε σε αυτήν την πτυχιακή δεν έχει σχέση με ένα επαγγελματικό μιας μεγάλης παραγωγής. Πρόκειται για ένα ερασιτεχνικό ντοκιμαντέρ καθώς ο εξοπλισμός ήταν ελάχιστος και το προσωπικό αποτελούνταν από δύο άτομα. Με την μεγάλη πρόοδο της ανάπτυξης των καταναλωτικών μηχανών αποτύπωσης εικόνας δίνεται η δυνατότητα σε όλους να δημιουργήσουν την δική τους ταινία καθώς οι κάμερες αυτές είναι εύχρηστες και εύκολες στην χρήση τους. Έτσι, η ερασιτεχνική κάμερα που χρησιμοποιήθηκε στο ντοκιμαντέρ ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ ήταν ¹⁷MiniDV DCR- HC23 της Sony.



Εικ. 3.5.1 : MiniDv DCR-HC23- camcorder

Αυτού του είδους οι μηχανές, οι ερασιτεχνικές δεν είναι μόνο εύκολες και αξιόπιστες για τέτοιες εργασίες αλλά παρέχουν και τη δυνατότητα να μεταφέρουμε το υλικό μας εύκολα και γρήγορα σε ένα απλό υπολογιστή, όπου εκεί θα γίνει και η επεξεργασία χρησιμοποιώντας τα διάφορα λογισμικά για μοντάζ, που κυκλοφορούν στην αγορά και για τα οποία θα γίνει αναλυτική περιγραφή σε επόμενο κεφάλαιο για την μεταπαραγωγή.

Η κάμερα αυτή έχει βάρος 360g οπότε η μεταφορά της έγινε με εύκολο τρόπο και για την αποφυγή κραδασμών, ένα συχνό φαινόμενο για τις μικρές σε όγκο κάμερες, χρησιμοποιήθηκε ένα απλό τρίποδο ώστε οι εικόνες να παρουσιάζονται πιο σταθερές.

Οι διαστάσεις της κάμερας είναι 113.0 x 79.0 x 65.0 mm. Έχει ανάλυση 0.8 Megapixel. Ο τύπος της οθόνης προβολής είναι αφής LCD monitor 2.5 ιντσών με 123.000 pixels. Ο φακός της συγκεκριμένης κάμερας έχει 20 x zoom οπτικό και 640 x zoom ψηφιακό. Στα ψηφιακά zoom όσο μεγαλύτερη είναι η τιμή τους τόσο δυνατή είναι η μεγέθυνση της εικόνας, δηλαδή 100 x digital zoom εκφράζει το τυπικό. Με εστιακή απόσταση 2.3 έως 46 mm.

Ωστόσο, η εγγραφή του ήχου πραγματοποιήθηκε μόνο από την κάμερα, εφόσιαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο stereo και ενσωματωμένο ηχείο όσον αφορά την ηχογράφιση στον εξωτερικό χώρο. Ενώ η ηχογράφιση της αφήγησης στο ντοκιμαντέρ έγινε με το πρόγραμμα Audacity ένα πρόγραμμα ψηφιακής επεξεργασίας ήχου και ηχογράφησης.

¹⁷ Εικόνες από ιστοσελίδα www.djshop.gr

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Η παραγωγή της ταινίας



4. Η παραγωγή της ταινίας

Το στάδιο της παραγωγής είναι στην ουσία αυτό που θα δει ο θεατής, είναι το στάδιο των γυρισμάτων, που το σενάριο μετουσιώνεται σε εικόνες και παίρνει την μορφή ταινίας. Βασικές κινήσεις που πρέπει να γίνουν πριν ξεκινήσει η εγγραφή είναι : τοποθέτηση των φώτων, σωστή τοποθέτηση της κάμερας, ισοστάθμιση λευκών (white balance), έλεγχος του ήχου. Είναι σημαντικό να γίνουν όλες οι ενέργειες σωστά στο στάδιο των γυρισμάτων, διότι ένα επιτυχημένο γύρισμα καθιστά ευκολότερη τη διαδικασία της μεταπαραγωγής.

Τα γυρίσματα του ντοκιμαντέρ "Αρκτούρος" πραγματοποιήθηκαν στο μέρος που φιλοξενείται το καταφύγιο στο νομό Φλώρινας και συγκεκριμένα στο χωριό Νυμφαίο.



Εικ. 4.1 : Νυμφαίο



Εικ. 4.2 : Αρκτούρος

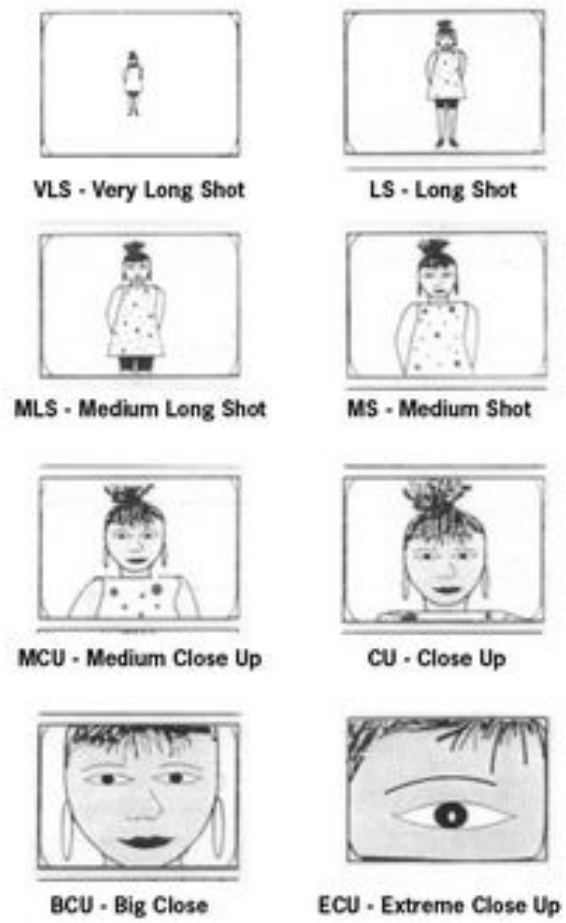
4.1 Το ύφος της κάμερας

Ο θεατής παρακολουθώντας τηλεόραση βλέπει αυτό που κατέγραψε η κάμερα, δηλαδή με απλά λόγια τα όρια της κάμερας οριοθετούν τι είναι αυτό που βλέπει ο τηλεθεατής, άρα η δράση της ταινίας και το ενδιαφέρον των θεατών επικεντρώνεται εκεί. Ότι βρίσκεται έξω από τα όρια της μηχανής λήψης σημαίνει ότι δεν έχει καμία σημασία ή δεν υπάρχει. Συνεπώς, σημαντικό ρόλο έχει το καδράρισμα, η απόσταση, η γωνία λήψης και η κίνηση της κάμερας. Υπάρχει μια ποικιλία από αποστάσεις μεταξύ της κάμερας και του αντικειμένου και γωνίες λήψης που παρέχουν σημαντικές δυνατότητες.

Αποστάσεις λήψης

Ανάλογα με την απόσταση, γίνεται διάκριση στις παρακάτω κατηγορίες :

- Μακρινή λήψη (long shot)
 - Ιδιαίτερα μακρινή λήψη (extreme long shot)
 - Μέτρια μακρινή λήψη (medium long shot)
- Μέτρια λήψη (medium shot)
- Κοντινή λήψη (close-up)
 - Μέτρια κοντινή λήψη (medium close shot)
 - Μεγάλη κοντινή λήψη (big close up)
 - Ιδιαίτερα κοντινή λήψη (extreme close up)



Εικ. 4.1.1 : Είδη πλάνων

Το μέγεθος του πλάνου

- Πολύ μακρινό πλάνο (plan tres general)
- Μακρινό πλάνο (plan general)
- Ολόσωμη μορφή από τα πόδια ως το κεφάλι (plan moyen)
- Πλάνο αμερικάνικο - λίγο πιο κάτω από τα γόνατα, ως το κεφάλι (plan americain)
- Μεσαίο πλάνο (plan moyen rapproche)
- Κοντινό πλάνο (premier plan)
- Πολύ κοντινό (gros plan)
- Σφήνα (detail)



Εικ. 4.1.2 : *plan tres general*



Εικ. 4.1.3 : *premier plan*

Γωνία Λήψης

Η ακριβής θέση της μηχανής λήψης από την οποία καταγράφουμε τον αντικειμενικό κόσμο :

- Κοντρ - πλονζέ (contre-plongee) : η θέση της μηχανής βρίσκεται στην περίπτωση αυτή χαμηλά, δηλαδή βλέπει το αντικείμενο από κάτω προς τα πάνω.
- Πλονζέ (plongee) : η θέση της μηχανής είναι ψηλά, βλέπει το αντικείμενο από πάνω προς τα κάτω.
- Κεκλιμένο κάδρο (cadrage penche) : κάδρο επικλινές (δεξιά ή αριστερά)
- Μη πραγματικό κάδρο (inquadratura irale) : θέση της μηχανής σε απίθανη θέση.



Εικ. 4.1.4 : contre-plongee



Εικ. 4.1.5 : plongee



Εικ. 4.1.6 : cadrage penche



Εικ. 4.1.7 : inquadratura

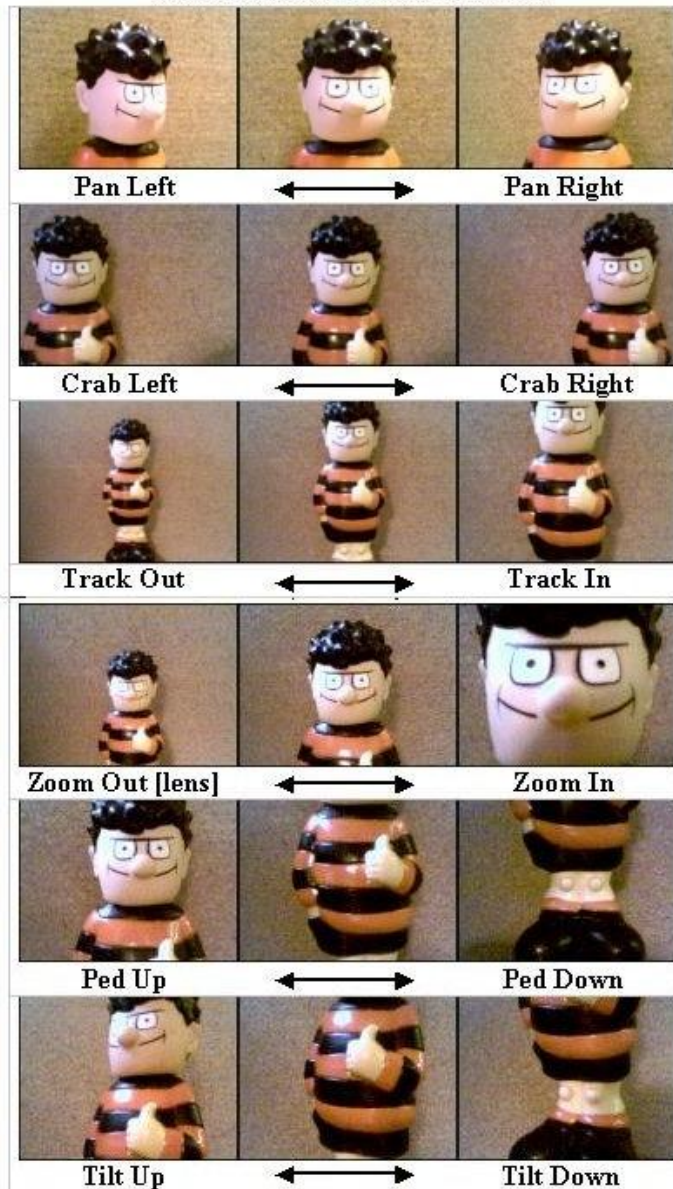
Οι κινήσεις της κάμερας

¹⁸Οι κινήσεις της κάμερας συμβάλλουν επίσης στην δραματοποίηση και ο διαχωρισμός τους έχει ως εξής :

- Πανοραμική κίνηση (pan) : η κάμερα κινείται πανοραμικά δηλαδή ακολουθεί το κινούμενο θέμα ή χρησιμοποιείται για να περιγράψει ένα χώρο.
- Το πλάνο tilt (βερτικάλε) : το πλάνο αυτό προκύπτει από την κίνηση της κάμερας από κάτω προς τα πάνω και από πάνω προς τα κάτω.
- Το πλάνο dolly : το πλάνο αυτό ενισχύει την δράση της σκηνής αφού μιμείται την ανθρώπινη κίνηση.
- Ζουμ (zoom) : πρόκειται για ένα εφέ. Δίνει την αίσθηση της κίνησης προς το θέμα προκαλώντας έντονα συναισθήματα.

¹⁸Κάρλος, Χ. (2010). *Βίντεο Μοντάζ Τεχνολογία - Τέχνη και Τεχνική*. Έναστρον.

Camera and Lens Movement



Εικ. 4.1.8 : Κίνηση κάμερας

Άλλα τηλεοπτικά πλάνα

Εδώ ανήκουν τα πλάνα που έχουν σκοπό να βοηθήσουν στην ένωση των πλάνων, κυρίως είναι απαραίτητα για το στάδιο της μεταπαραγωγής στο μοντάζ.

- Αμόρσα (shot - reverse shot) : στο πλάνο αυτό απεικονίζονται δύο άνθρωποι που μιλούν ο ένας απέναντι από τον άλλο και η μηχανή είναι τοποθετημένη στον ώμο του ενός και δείχνοντας το πρόσωπο του άλλου.



Εικ. 4.1.9 : Shot- reverse shot

- Πλάνο εδραίωσης (establishing shot) : Πρόκειται για ένα γενικό πλάνο που σκοπό έχει να δείξει στον θεατή τον χώρο της δράσης, τα πρόσωπα και τις σχέσεις αυτόν. Πληροφορεί τους θεατές ώστε να ενταχθούν αμέσως στην πλοκή του έργου.



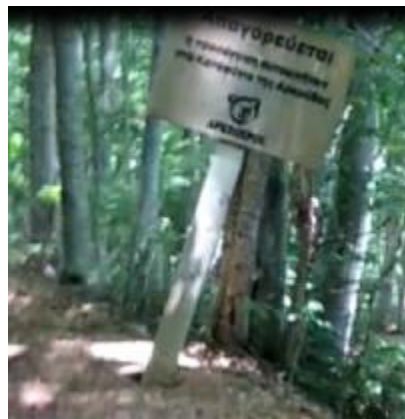
Εικ. 4.1.10 : establishing shot

- Υποκειμενικό πλάνο (point of view shot) : αυτό το πλάνο δείχνει αυτό που βλέπει ο ήρωας μιας ταινίας. Ο θεατής μέσω αυτού του πλάνου βλέπει με τα μάτια του ηθοποιού. Το πλάνο γυρίζεται από το ύψος των ματιών του ήρωα.



Εικ. 4.1.11 : point of view shot

- Η αντίθετη γωνία (reverse angle shot) : η αντίθετη γωνία σημαίνει αντιστροφή του οπτικού πεδίου μεταξύ 120 με 160 μοίρες προβάλλοντας από διαφορετική άποψη ένα σημαντικό σημείο.



Εικ. 4.1.12 : reverse angle shot

- Πλάνο αντίδρασης (reaction shot) : στο πλάνο αυτό καταγράφονται οι αντιδράσεις των ηθοποιών στην δράση. Περιλαμβάνονται όλες οι ανθρώπινες αντιδράσεις, όπως το κούνημα του κεφαλιού, η κίνηση των χεριών.



Εικ. 4.1.13 : reaction shot

Κανόνες πλάνων

Υπάρχουν χρήσιμοι κανόνες για τα πλάνα που μπορούν να βοηθήσουν το αποτέλεσμα των λήψεων πετυχαίνοντας τον σκοπό, που δεν είναι άλλος από το να προσελκύσουν το ενδιαφέρον του θεατή.

- **Ο κανόνας των τρίτων** : ο κανόνας της χρυσής τομής είναι όταν το κάδρο χωρίζεται σε δύο οριζόντιες γραμμές και σε δύο κάθετες γραμμές, με αποτέλεσμα να τέμνουν το κάδρο σε τέσσερα σημεία. Οι γραμμές αυτές ονομάζονται ισχυρές και τα σημεία ισχυρά. Τα σημεία τομής αποτελούν τα ενδιαφέροντα μέρη και οτιδήποτε τοποθετείται κοντά σε αυτά τα σημεία τραβάει το περισσότερο ενδιαφέρον.



Εικ. 4.1.14 : ο κανόνας των τρίτων

- **Ψυχολογική κλειστότητα** : είναι ένας κανόνας που βοηθάει τον θεατή να σχηματίσει κάποιες οπτικές πληροφορίες που μπορεί να λείπουν από την εικόνα. Παρακολουθώντας μια εικόνα ο ανθρώπινος εγκέφαλος συμβάλει και αυτός στην διαδικασία ολοκλήρωσης των οπτικών πληροφοριών.



Εικ. 4.1.15 : ψυχολογική κλειστότητα

Στην **εικόνα 4.1.15** παρατηρούμε ότι το σώμα της αρκούδας είναι μη ολοκληρωμένο. Η προσοχή μας κατευθύνεται νοερά στην συμπλήρωση της εικόνας που βρίσκεται εκτός του χώρου. Αυτό ονομάζεται ψυχολογική κλειστότητα.

- **Καθοδήγηση του αντικειμένου σε ένα πλάνο :** σε μια σκηνή που υπονοείται ότι ο ήρωας κατευθύνεται προς μια κατεύθυνση, πρέπει να δοθεί χώρος από την πλευρά που αυτός θα κινηθεί.
- **Διατήρηση της τονικής ισορροπίας :** ο τόνος είναι η φωτεινότητα ή η σκοτεινότητα των αντικειμένων και τα οποία υποδηλώνουν βάρος μέσα σε ένα χώρο. Δηλαδή, σε ένα μέτριο φόντο τα φωτεινά αντικείμενα φαίνονται πιο ελαφριά σε σχέση με τα σκούρα αντικείμενα που είναι πιο βαριά.
- **Ατμοσφαιρική εισαγωγή :** η ατμοσφαιρική εισαγωγή δημιουργείται όταν ο σκηνοθέτης εισάγει στην σκηνή μια ποικιλία αντικειμένων σε σχέση με τους χαρακτήρες δημιουργώντας μυστήριο για τους θεατές, αφού ασυνείδητα θα προσπαθούν να τα αποκωδικοποιήσουν.
- **Η χρήση κατευθυντήριων γραμμών :** η χρήση κατευθυντήριων γραμμών εξυπηρετούν με μεγάλη ευκολία στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος των θεατών αφού επιδρούν σημαντικά στην ψυχολογία του ανθρώπου. Ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί μια ποικιλία από αυτές :
 1. **Οι οριζόντιες γραμμές :** οι οποίες δηλώνουν σταθερότητα και ηρεμία.
 2. **Οι ευθείες και οι κάθετες :** είναι δυναμικές γραμμές και προσδίδουν δύναμη, ύψος, αξιοπρέπεια και επιρροή.
 3. **Η πλάγια γραμμή :** δηλώνουν κίνηση και αστάθεια.
 4. **Οι καμπύλες γραμμές :** υποδηλώνουν ομορφιά, δράση, χάρη.
- **Χρησιμοποιώντας τα χρώματα και τους τόνους :** τα χρώματα εκφράζουν διαφορετικά συναισθήματα, με τα φωτεινά χρώματα να δηλώνουν ενέργεια και τα πιο ελαφριά ηρεμία και αρμονία. Τα χρώματα επιδρούν στην ψυχολογία του ανθρώπου κάθε φορά που χρησιμοποιούνται στην ανάλογη περίπτωση. Παράδειγμα το κίτρινο, το κόκκινο και το πορτοκαλί είναι ζεστά χρώματα και τραβούν περισσότερο το ενδιαφέρον, σε σχέση με το μπλε, το πράσινο και το μωβ που είναι ψυχρά.
- **Πλαίσιο κεντρικού αντικειμένου :** πλαισιώνοντας μια σκηνή κρατιέται η προσοχή μέσα στο πλάνο αλλά και η προσοχή του θεατή, αποτρέποντας να αφαιρεθεί από το πλάνο.
- **Η σημασία της κίνησης του πλάνο :** η προέλευση και ο προορισμός της κίνησης είναι εξίσου σημαντικός. Μερικά παραδείγματα είναι η κίνηση από σκοτεινές σε φωτεινές περιοχές συμβολίζει την ελευθερία. Η κίνηση προς τα πάνω δηλώνει πρόοδο ενώ προς τα κάτω κάθοδο. Επιπλέον, η κίνηση προς την κάμερα είναι ισχυρή. Όλες αυτές οι κινήσεις ενισχύουν την δράση της σκηνής.

Κατά την διάρκεια των γυρισμάτων είναι σημαντικό να λάβουμε υπόψιν την ενότητα ανάμεσα στα πλάνα, αφού αλλάζει συχνά ο χώρος και ο χρόνος κάποιου συγκεκριμένου σκηνοικού. Το πρόβλημα αυτό μπορεί να αντιμετωπιστεί με την τεχνική ¹⁹ρακόρ, όπου εξομαλύνει τις ισχυρές διασπάσεις που είναι δυνατόν να υπάρχουν από την διακοπή από το ένα πλάνο στο άλλο. Για να γίνει αυτό πρέπει να περιλαμβάνονται ορισμένα στοιχεία μέσα στο πλάνο, τα οποία θα το συνδέουν με το προηγούμενο και με το επόμενο.

Είδη ρακόρ

- **Ρακόρ αντικειμένων :** σε ένα γύρισμα υπάρχει το ενδεχόμενο να προκύψουν αλλαγές στις θέσεις των αντικειμένων. Στην τελική εικόνα της ταινίας θα πρέπει να υπάρχει συνέχεια μέσα στο πλάνο, για παράδειγμα αν σε ένα πλάνο παρουσιάζεται ο ηθοποιός να κάθεται σε ένα γραφείο και αριστερά του είναι ένα ρολόι και στο επόμενο πλάνο, που μπορεί να γυριστεί την επόμενη μέρα, η θέση στην οποία βρίσκεται το ρολόι θα πρέπει να είναι ίδια, καθώς αν βρίσκεται στην δεξιά πλευρά τα πλάνα θα είναι δύσκολο να ενωθούν και το ρακόρ θα είναι λάθος.
- **Ρακόρ χώρου :** διακρίνονται σε **ρακόρ βλέμματος**, **ρακόρ κατεύθυνσης**, **ρακόρ θέσης**.

Ρακόρ βλέμμάτων είναι όταν δύο άτομα κοιτούν ο ένας προς τον άλλον με αποτέλεσμα τα βλέμματα τους να έχουν αντίθετη κατεύθυνση. Αυτές οι δύο αντίθετες κινήσεις εναλλάσσονται μέχρι την τελική ένωση, που είναι και η στιγμή της αποκορύφωσης της δραματικότητας.

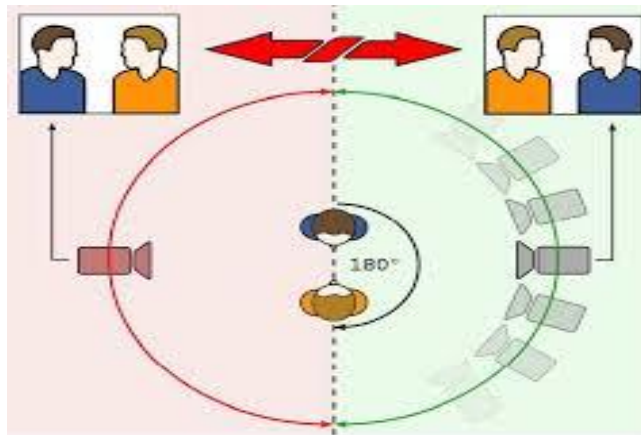
Ρακόρ κατεύθυνσης αναφέρεται στην περίπτωση που ο χώρος αλλάζει και είναι ένας γειτονικός. Δηλαδή, αν κάποιος σε ένα πλάνο βγαίνει από έναν χώρο από αριστερά και μπαίνει σε έναν γειτονικό, τότε πρέπει να φαίνεται ότι μπαίνει από τα δεξιά.

Ρακόρ θέσης αναφέρεται στην στάση των πρωταγωνιστών, έχοντας την ίδια πόζα από πλάνο σε πλάνο ανάμεσα σε ίδια διαδοχική σκηνή.

Ο κανόνας του άξονα

¹⁹ Κάρλος, Χ. (2010). *Βίντεο Μοντάζ Τεχνολογία - Τέχνη και Τεχνική*. Έναστρον.

Ένας ακόμη κανόνας που πρέπει να λαμβάνεται υπόψιν σε ένα γύρισμα είναι ο κανόνας του άξονα. Χωρίς τον κανόνα αυτόν, υπάρχει η πιθανότητα ο θεατής να χαθεί και να μπερδευτεί, αφού η κίνηση της κάμερας στον χώρο είναι συνεχής. Για τον λόγο αυτό πρέπει να ορίζεται ο άξονας δράσης μέσω της κάμερας. Πρόκειται για μια γραμμή, μια νοητή ευθεία που συνδέει τα σημαντικότερα σημεία σε μια σκηνή, για παράδειγμα αν σε έναν χώρο είναι δύο άνθρωποι που μιλούν ορίζεται ο άξονας από την νοητή γραμμή που δημιουργείται από τα κεφάλια τους.



Εικ. 4.1.16 : κανόνας του άξονα

4.2 Ο ήχος στη διάρκεια της παραγωγής

Τέσσερις κατηγορίες ήχων μας ενδιαφέρουν στην ηχητική παραγωγή μιας ταινίας :

Διάλογοι

Η καταγραφή του διαλόγου μιας ταινίας πρέπει να γίνεται όσο τον δυνατόν πιο πιστή και καθαρή. Η καταγραφή της ομιλίας μπορεί να γίνει την στιγμή των γυρισμάτων μαζί με την εικόνα αλλά η ποιότητα του ήχου αυτού περιλαμβάνει και την καταγραφή των ενοχλητικών ήχων που οφείλονται στους εξωτερικούς παράγοντες. Δουλειά του ηχολήπτη είναι να καταγράψει την ομιλία, τον διάλογο δηλαδή και να περιορίσει τις υπόλοιπες ηχητικές πηγές του εξωτερικού χώρου.

Ωστόσο, η καταγραφή του ήχου μπορεί να γίνει σε ειδικούς χώρους, τα λεγόμενα στούντιο με όλα τα απαραίτητα μέσα, ώστε ο ήχος να έχει την κατάλληλη ποιότητα. Οι δυνατότητες είναι περισσότερες εκτός από την ποιότητα, καθώς μπορεί να γίνει επεξεργασία πάνω στον ήχο και ο ηχολήπτης να διαχειρίζεται τον ήχο όπως επιθυμεί. Όμως, μια τέτοια ηχογράφηση απαιτεί περισσότερο χρόνο και συνήθως αποφεύγεται από τις μικρές παραγωγές για το κόστος που έχουν.

Ηχογράφηση ηχητικού υπόβαθρου (sound background)

Είναι ο ήχος του περιβάλλοντος που συμπεριλαμβάνεται στην σκηνή για περισσότερη ενίσχυση της δράσης και του ρεαλισμού στο χώρο. Τέτοιοι ήχοι είναι τα αυτοκίνητα, το πλήθος, η θάλασσα κ.α. Οι ήχοι αυτοί μπορούν να ηχογραφηθούν είτε στον συγκεκριμένο χώρο είτε να τους βρει ο ηχολήπτης σε τράπεζες ήχων και να τους συνδέσει με την ταινία.

Ηχογράφηση ή επιλογή μουσικής

Η μουσική μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε σκηνές στις οποίες ακούγεται ως υπόβαθρο, είτε για να λειτουργεί βοηθητικά προκαλώντας συναισθήματα και παράγει νοήματα.

Ηχητικά εφέ

Είναι τεχνητοί ήχοι που σκοπό έχουν να προσομοιάσουν του φυσικούς ήχους που συμβαίνουν σε ένα περιβάλλον. Η ηχογράφηση γίνεται σε στούντιο και πρέπει να ηχογραφηθούν όσο τον δυνατόν πιο ρεαλιστικά οι ήχοι.

Αρχή του ασύγχρονου

Βασικές μορφές με τις οποίες χρησιμοποιείται το ασύγχρονο :

- Αποδίδεται με τον όρο **off** και χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να ακουστεί ο ήχος πριν εμφανιστεί η πηγή του.
- **Μεταφορικά** : χρησιμοποιούνται τα ηχητικά στοιχεία με μεταφορική σημασία για σχολιασμό ή και αισθητική παρέμβαση.
- **Αντιρεαλιστική χρήση** : χρησιμοποιείται ως μέσο έκφρασης, η υπέρβαση του ρεαλισμού.
- **Ηχητική αντικατάσταση** : αντικατάσταση του ήχου σε ένα πλάνο με έναν άλλο ήχο με σκοπό κάποιον άμεσο υπαινιγμό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

Η μετά - παραγωγή της ταινίας



5. Η μετά - παραγωγή της ταινίας

Το πιο κρίσιμο στάδιο είναι αυτό της μετά - παραγωγής, αφού μόλις ολοκληρωθούν τα γυρίσματα ο μοντέρ είναι ο υπεύθυνος που θα δώσει μορφή και λογική συνέχεια στα πλάνα που γυρίστηκαν. Είναι ένα δημιουργικό κομμάτι, διότι υπάρχουν ποικίλες δυνατότητες και πολλές ιδέες. Με το στάδιο αυτό και με τον απαραίτητο εξοπλισμό μπορεί να δοθεί σε μια ταινία μια πλειάδα από σεναριακές προσεγγίσεις που θα δώσουν την αίσθηση της συνέχειας, είτε συναισθηματικής είτε νοηματικής.

5.1 Τι είναι το μοντάζ

Το μοντάζ αποτελείται από πολλές δραστηριότητες καθώς ο μοντέρ ενώνει, διακόπτει, επανατοποθετεί, διορθώνει την εικόνα και τον ήχο κάνοντας μιξάζ και βελτιώνει τον φωτισμό και τέλος προσθέτει ειδικά εφέ. Όλες οι παραγωγές χρησιμοποιούν το μοντάζ στις ταινίες, καμία εκπομπή δεν μπορεί να παρουσιαστεί στην αρχική της μορφή, ακόμα και αν η διαδικασία επεξεργασίας είναι η πιο απλή, όπως η ένωση του υλικού ή η αφαίρεση του ανεπιθύμητου υλικού το λεγόμενο "κόψιμο". Έτσι με λίγα λόγια, το μοντάζ είναι η τέχνη της κίνησης στην εναλλαγή των πλάνων, της συναρμολόγησης των εικόνων και της ταύτισης στα πλάνα λόγου και μουσικής. Ωστόσο, ο ρόλος του μοντάζ διαφέρει ανάλογα με το πρόγραμμα.

Στην παρούσα ταινία η διαδικασία του μοντάζ έγινε με ψηφιακό τρόπο, καθώς όμως θα αναλύσουμε στην συνέχεια υπάρχουν είδη μοντάζ που ανήκουν σε δύο κατηγορίες, την αναλογική και την ψηφιακή.

5.2 Τα είδη του μοντάζ

· Γραμμικό μοντάζ

Το ²⁰ γραμμικό σύστημα μοντάζ θεωρείται ένας κλασικός τρόπος για το μοντάρισμα μιας ταινίας με μεγάλη δυσκολία στην διαχείριση και στην επεξεργασία του υλικού. Όπως δηλώνει και η ονομασία του, γραμμικό σημαίνει ότι για να υπάρξει η δυνατότητα της πρόσβασης σε κάποιο καρέ πρέπει να γίνει από την αρχή η αναπαραγωγή των προηγούμενων καρέ. Επίσης, στο γραμμικό μοντάζ όλες οι διαδικασίες δηλαδή εγγραφή, διαγραφή και οποιαδήποτε άλλη διαδικασία γίνεται από κασέτα σε κασέτα είτε πρόκειται για αναλογικές είτε για ψηφιακές εγγραφές.

Ένα θετικό αλλά συγχρόνως και αρνητικό με το γραμμικό μοντάζ είναι ότι όλα γίνονται σε πραγματικό χρόνο, αυτό σημαίνει ότι διαδικασία και αν επιθυμούμε να πραγματοποιήσουμε γίνεται εκείνη την στιγμή. Ωστόσο, υπάρχει το ενδεχόμενο να θέλουμε να προσθέσουμε επιπλέον σκηνές και εκεί υπάρχουν δυσκολίες.

Το γεγονός ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας προχωράει με γρήγορους ρυθμούς θεωρείται αρνητικό για το γραμμικό μοντάζ που αποσύρονται τα συστήματα αυτά και την θέση τους παίρνει η ψηφιακή τεχνολογία.

Το μεγαλύτερο μειονέκτημα του γραμμικού μοντάζ είναι η χαμηλή ποιότητα που έχει η τελική μορφή με την πολλαπλή επεξεργασία που δέχεται αφού η διαδικασία της αναπαραγωγής γίνεται αρκετές φορές, προσθέτοντας κάθε φορά ένα καινούριο στοιχείο μέχρι να φτάσει στην μορφή που επιθυμούμε.

· Μη γραμμικό μοντάζ

Σε αντίθεση με το γραμμικό μοντάζ, το ²¹μη γραμμικό παρέχει την δυνατότητα στο μοντέρ να έχει πρόσβαση σε όποιο καρέ επιθυμεί χωρίς να περιμένει να γίνει αναπαραγωγή όλου του υλικού μέχρι να φτάσει στο σημείο που θέλει. Μη γραμμικό μοντάζ σημαίνει μοντάζ χωρίς μεταγραφές του υλικού. Η δυνατότητα αυτή είναι μεγάλη όταν χρειάζεται να γίνουν αλλαγές στη σειρά των σκηνών. Για παράδειγμα αν η σκηνή 6 πρέπει να μπει ανάμεσα στην 3η και 4η τότε δεν χρειάζεται να γίνει μεταγραφή των σκηνών από την 1η σκηνή και να ακολουθήσουν και όλες οι υπόλοιπες αλλά κατευθείαν γίνεται η αλλαγή χωρίς να μετακινηθεί ο ήχος και η εικόνα.

Το θετικό στοιχείο είναι ότι όσες φορές και αν μετατρέψουμε το υλικό και το επεξεργαστούμε δεν θα έχουμε καμία απώλεια καθώς χαρακτηρίζεται από μη καταστρεπτικότητα του πρωτότυπου υλικού.

Επιπλέον, το μη γραμμικό είναι πιο προσιτό διότι το υλικό μπορεί να επεξεργαστεί σε ηλεκτρονικό υπολογιστή με προγράμματα πολύ εύκολα για έναν μη ειδικό χρήστη, αλλά και στους επαγγελματίες προσφέρει πολλές δυνατότητες ως προς την επεξεργασία.

Τέλος, τα συστήματα αυτά είναι που κυριαρχούν για την επεξεργασία βίντεο για την κινηματογραφική, την τηλεοπτική και την πολυμεσική μεταπαραγωγή.

²⁰ Κάρλος, Χ. (2010). *Βίντεο Μοντάζ Τεχνολογία - Τέχνη και Τεχνική*. Έναστρον.

²¹ Κάρλος, Χ. (2010). *Βίντεο Μοντάζ Τεχνολογία - Τέχνη και Τεχνική*. Έναστρον.

5.3 Τα βασικά συστατικά στοιχεία του μοντάζ

Τα βασικά συστατικά στοιχεία ενός οπτικού συμβάντος είναι τα εξής :

- **Πλάνο (shot) :** Πλάνο καλείται όλο αυτό που ξεκινάει να καταγράφει η μηχανή λήψης μέχρι να φτάσει στο σημείο της ολοκλήρωσης της λήψης. Επίσης, όπως είναι γνωστό δεν υπάρχει η τέχνη της κίνησης, άρα τα πλάνα αποτελούνται από στατικές εικόνες στην σειρά δείχνοντας την αίσθηση της κίνησης. Όλα τα πλάνα μαζί συνδέουν όλη την αφήγηση της ταινίας.
- **Κάδρο (frame) :** Το κάδρο έχει δύο έννοιες που μπορεί να αποδοθεί η σημασία του, η τεχνική άποψη και από καλλιτεχνική άποψη. Στην πρώτη απόδοση, εννοείται κάθε μία από τις εικόνες που αποτελούν μια εικόνα σε ένα δευτερόλεπτο ανάλογα με το πρότυπο σύστημα που χρησιμοποιείται. Από καλλιτεχνική άποψη, νοείται το οπτικό περιεχόμενο.
- **Σκηνή (scene) :** Είναι το μικρότερο κομμάτι μιας αφηγηματικής πράξης, δηλαδή ένα σύνολο από πλάνα τα οποία είναι γυρισμένα στο ίδιο σημείο την ίδια στιγμή.
- **Σεκάνς (sequence) :** Με την σειρά του το σεκάνς θεωρείται μια ενότητα με τις σκηνές που αποτελούν ένα σύνολο μαζί. Δένουν μεταξύ τους νοηματικά.

Άρα τα παραπάνω συνδέονται σε μία σειρά το αποτέλεσμα των οποίων θα δώσουν την τελική αισθητικά και αφηγηματική εικόνα. Τα πλάνα θα ενωθούν μεταξύ τους για να δημιουργήσουν τις σκηνές, που στην συνέχεια με την σειρά τους θα συνθέσουν τις σεκάνς και έτσι θα προκύψει το ολοκληρωμένο έργο.

5.4 Οι βασικοί τρόποι σύνδεσης των πλάνων

Οι ²²τρόποι σύνδεσης των πλάνων είναι οι εξής :

- **Με απευθείας σύνδεση (cut) :** Είναι ιδανικός τρόπος σύνδεσης πλάνων γιατί βασίζεται στην συνέχεια της αφήγησης και αποκλείει το ενδεχόμενο να μπερδευτεί ο θεατής με την παρουσίαση της ταινίας. Χρησιμοποιείται για να πείσει το κοινό ότι τα γεγονότα συμβαίνουν την ίδια ώρα, δηλαδή έχουν χρονική συνέχεια. Ωστόσο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως αναγωγή όπως για παράδειγμα στο παρελθόν. Αν υπάρχουν δυο πλάνα που το ένα να διαδραματίζεται στο παρόν και να απεικονίζεται ο πρωταγωνιστής και το αμέσως επόμενο στο παρελθόν, δηλαδή να αναφέρεται σε κάποια στιγμή της ζωής του πρωταγωνιστή στην παιδική του ηλικία, τότε η σύνδεση με cut θα επιτευχθεί ομαλά, χωρίς να δημιουργήσει σύγχυση στο κοινό από την αλλαγή της χρονικής στιγμής.
- **Σύνδεση με διάλυση (dissolve) :** Η σύνδεση αυτή πρόκειται για μείξη των πλάνων αφού η αλλαγή από το ένα πλάνο στο άλλο γίνεται ομαλά, καθώς το τέλος του ενός πλάνου σβήνει μέσα στην αρχή του επόμενου πλάνου. Χρησιμοποιείται για να δείξει την αλλαγή τόσο του χώρου όσο και του χρόνου γι' αυτό όσο πιο αργή είναι η διάλυση τόσο μεγαλύτερη είναι η αίσθηση της αλλαγής αυτής. Πρόκειται για έναν από τους πιο εύχρηστους τρόπους σύνδεσης πλάνων αφού συνδέει πλάνα που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να συνδεθούν, όπως για παράδειγμα στα ρεπορτάζ χρησιμοποιείται για να συνδέσει διαφορετικά πλάνα που μπορεί και να μην έχουν καμία σχέση μεταξύ τους.
- **Σβήσιμο ή άναμα (fade out - fade in) :** Συνήθως η χρήση αυτού του τρόπου σύνδεσης γινόταν στην αρχή (fade in) και στο τέλος (fade out) μιας εκπομπής και έχει επικρατήσει. Ωστόσο, χρησιμοποιείται όπως και το dissolve για να υποδηλώσει την αλλαγή του χώρου και του χρόνου, με την διαφορά ότι δεν σβήνει το ένα πλάνο στην αρχή του επόμενου αλλά σβήνει και μετά εμφανίζεται το άλλο χωρίς καμία ανάμειξη.

5.5 Τεχνικές παρεμβάσεις και ρυθμίσεις στο μοντάζ

²² Κάρλος, Χ. (2010). *Βίντεο Μοντάζ Τεχνολογία - Τέχνη και Τεχνική*. Έναστρον.

Κατά την διάρκεια του μοντάζ, το οποίο ασχολείται με το πρωτογενές υλικό που έχει γραφτεί από την κάμερα, είναι αυτονόητο ότι πρέπει να γίνουν και κάποιες παρεμβάσεις για την βελτίωση της εικόνας. Τα προβλήματα στην εικόνα που προκύπτουν κατά την διάρκεια της κυρίως παραγωγής είναι πολλά, όπως τα προβλήματα συνοχής αλλά και προβλήματα από αλλαγές στον φωτισμό από σκηνή σε σκηνή. Ο μοντέρ γνωρίζει τα προβλήματα που θα κληθεί να αντιμετωπίσει έχοντας μια ευρεία γκάμα από εργαλεία επεξεργασίας. Άλλωστε, η συνεχής εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας μπορεί να προσφέρει αρκετές δυνατότητες βελτίωσης σε πολλά προβλήματα πάνω στην εικόνα.

Οι κυριότεροι τύποι επεξεργασίας εικόνας :

- **Γεωμετρικές μετατροπές :** Μια από τις συνηθέστερες ενέργειες πάνω σε μια εικόνα είναι η αλλαγή ως προς το μέγεθος ολόκληρης ή ένα τμήματος της εικόνας. Επίσης, η περιστροφή, παραμόρφωση, αλλαγή προοπτικής, αλλαγή ανάλυσης.
- **Χρωματικές μετατροπές και διορθώσεις :** Αλλαγή των χρωμάτων και των χρωματικών τόνων μιας εικόνας, ρυθμίσεις όπως την φωτεινότητα και την αντίθεση αλλά και αλλαγές στο χρωματικό μοντέλο από RGB σε CMYK.
- **Μετατροπή της μορφής αποθήκευσης :** Ανάλογα με την μορφή που επιθυμούμε μπορούμε να αποθηκεύσουμε την εικόνα.
- **Εφαρμογή φίλτρων :** Αλλαγή στην όψη και στην ποιότητα της εικόνας, αφαιρώντας φαινόμενα όπως τα κόκκινα μάτια από εικόνες με πρόσωπα, εξάλειψη της θαμπάδας.

Ωστόσο, υπάρχουν και περιπτώσεις στις οποίες δεν μπορεί να γίνει διόρθωση πάνω σε μια εικόνα αν αυτή είναι κακοφωτισμένη ή μη εστιασμένη και κουνημένη, προβλήματα δηλαδή που έχουν προκύψει από τις τεχνικές φωτισμού και ρύθμισης στο γύρισμα.

5.6 Ο ήχος στο μοντάζ

Κατά την τελική μείξη των ήχων μπορούμε να αλλάξουμε το αποτέλεσμα σε σημαντικό βαθμό αναδεικνύοντας έναν ήχο περισσότερο από κάποιον άλλο. Το λεγόμενο μιξάζ είναι το αντίστοιχο μοντάζ της εικόνας που σημαίνει ότι με την ανάλογη επεξεργασία έχουμε ένα αποτέλεσμα που ενισχύεται ακόμα περισσότερο αφού ο ήχος παίζει σημαντικό ρόλο σε μια ταινία.

Ένας όρος που χρησιμοποιείται στην διαδικασία αυτή είναι ο ήχος σε "πρώτο πλάνο". Με τον όρο αυτόν νοείται ο ήχος που είναι περισσότερο ενισχυμένος από τους υπόλοιπους ώστε να ξεχωρίζει, συνήθως ο διάλογος είναι ενισχυμένος για να είναι κατανοητός από το κοινό. Ως σειρά έντασης για να ακούγονται οι ήχοι είναι αρχικά οι διάλογοι, μετά οι ήχοι περιβάλλοντος και στο τέλος η μουσική.

Στην περίπτωση του ντοκιμαντέρ οι ιδιαιτερότητες του ήχου και της χρήσης του είναι αρκετές κάτι που οφείλετε στην διαφοροποίηση των γυρισμάτων, της παραγωγής και του τρόπου της επεξεργασίας του. Ωστόσο, η ποιότητα του ήχου στην διάρκεια των γυρισμάτων έχει πολύ μεγάλη σημασία επειδή το πρωτογενές υλικό δεν επιδέχεται εύκολα επεμβάσεις.

Συνήθεις ορολογίες στο μιξάζ

- **Ήχος voice - over (αφήγηση)** : πρόκειται για την φωνή του αφηγητή κάτω από τα πλάνα της δράσης.
- **Ήχος "on"** : ο ήχος on καλείται και "σύγχρονος" ή "ταυτόχρονος" και είναι ο ήχος εκείνος που έχει σχέση με μια εικόνα, δηλαδή βλέπουμε την πηγή όπου προέρχεται ο ήχος.
- **Ήχος "off"** : ή "ασύγχρονος" ή "ετερόχρονος" είναι ο ήχος όπου δεν βλέπουμε την πηγή από την οποία προέρχεται.

5.7 Σπικάζ / voice over

Το voice over δίνει την δυνατότητα στους δημιουργούς να προβάλλουν τις θέσεις τους ή να παραθέσουν τα σχόλια και τις απόψεις τους. Είναι η εξιστόρηση μιας ιστορίας από τα μάτια του δημιουργού. Τις περισσότερες φορές το voice over γίνεται ο κεντρικός άξονας σύνδεσης των πλάνων και λειτουργεί ως εργαλείο όπου μέσω αυτού, πολλές φορές ο σκηνοθέτης καθοδηγεί τον θεατή στον τρόπο ερμηνείας των εικόνων.

Η ποιότητα του ήχου σε αυτό το στάδιο είναι πολύ σημαντική. Δεν δικαιολογούνται λάθη και η μη σωστή εκφορά του λόγου του εκφωνητή είναι απαγορευτική, μιας και οι συνθήκες ηχογράφησης του, βρίσκονται σχεδόν πάντα στο κομμάτι της μετά - παραγωγής, στο στάδιο όπου το κείμενο έχει γραφτεί και είναι έτοιμο για ηχογράφηση και ο χρόνος για μερικές λήψεις πάντα υπάρχει μέχρι να φτάσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Ιδιαίτερη σημασία δίνεται και στον τρόπο που θα αποδοθεί το κείμενο από τον εκφωνητή, ο οποίος θα προσδώσει στο έργο, ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της ταυτότητας και της αισθητικής του και είναι η δουλειά του σκηνοθέτη - δημιουργού να διευθύνει τον αφηγητή ώστε να μπορέσει να αποδώσει στην ταινία το ύφος που έχει οραματιστεί.

5.8 Μουσική και ηχητική επένδυση

Η ηχητική επένδυση σε μια παραγωγή είναι σημαντική γιατί μπορεί κανείς με τον ήχο να διηγηθεί κάποια γεγονότα αλλά να χρησιμοποιηθεί και για λόγους αισθητικής.

Υπάρχουν περιπτώσεις όπου σε κάποια ντοκιμαντέρ η μουσική χρησιμοποιείται σε όλη την διάρκεια της ταινίας, όπως και η ταυτόχρονη αφήγηση την οποία συνοδεύει και χρησιμοποιείται σαν ηχητικό υπόστρωμα. Η μουσική ακολουθεί το περιεχόμενο της πληροφορίας που λαμβάνεται από τον αφηγητή και έτσι δημιουργείται η κατάλληλη ατμόσφαιρα ώστε να υπογραμμίζει και να τονίζει σημαντικά σημεία του ντοκιμαντέρ.

Η επιλογή της μουσικής πρέπει να γίνει με προσοχή και να δοκιμαστεί αρκετές φορές μέχρι να δώσει το επιθυμητό αποτέλεσμα και να ανταποκρίνεται στην συγκεκριμένη σκηνή, για παράδειγμα μια σκηνή που θίγει ένα ευαίσθητο ζήτημα η επιλογή της μουσικής θα είναι πιο λυπηρή ώστε να δώσει έναν δραματικό χαρακτήρα και να επηρεάσει - συγκινήσει τους θεατές, έχοντας πετύχει τον στόχο του ο σκηνοθέτης. Ένα άλλο παράδειγμα, είναι όταν σε μία έντονη σκηνή καταδίωξης των πρωταγωνιστών της ταινίας όπου επικρατεί η δράση μία εξίσου έντονη μουσική υπόκρουση θα προκαλέσει περισσότερη αγωνία στους θεατές. Πολλοί κριτικοί του κινηματογράφου στην μουσική μιας ταινίας αποδίδουν τους όρους "αγνή συγκίνηση", "προσήλωση" καθώς κάποιες σκηνές με την μουσική τους στιγμάτισαν το κοινό και έμειναν στην μνήμη του. Άλλοι υποστηρίζουν την άποψη ότι πρώτα πρέπει να επιλέγεται η μουσική και πάνω της να δοκιμάζονται οι σκηνές καθώς μια μουσική είναι ικανή να "ανεβάσει" ψηλά μια ταινία ή να την καταστρέψει.

5.9 Εισαγωγή τίτλων

Οι τίτλοι είναι απαραίτητοι στην παραγωγή μιας ταινίας και όταν πρόκειται για μια μεγάλο μπάτζετ ταινία, τότε υπεύθυνος για την δημιουργία των τίτλων αρχής και τέλους είναι ο προϊστάμενος τίτλων και συνεργάζεται με τον προϊστάμενο του τμήματος που ασχολείται με τα εφέ και τον σκηνοθέτη.

Οι τίτλοι σε μια παραγωγή μπορεί να είναι :

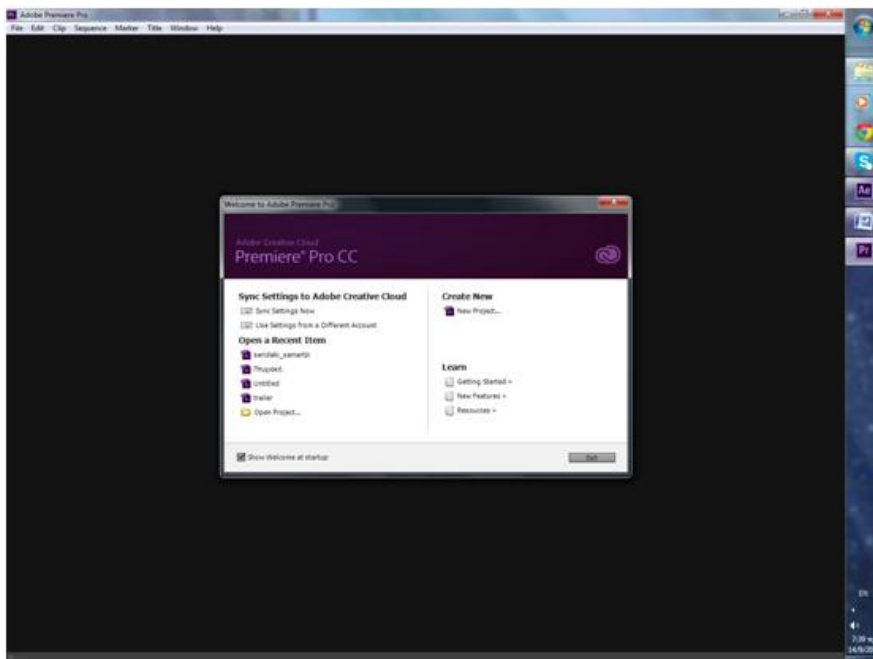
- **Τίτλοι αρχής :** εδώ περιλαμβάνονται στοιχεία όπως το όνομα της παραγωγής και τα ονόματα των πρωταγωνιστών.
- **Ενδιάμεσοι τίτλοι :** χρησιμοποιούνται για επεξηγηματικό σκοπό, δηλαδή για να δώσουν πληροφορίες παράλληλα με την εικόνα, όπως για παράδειγμα τα ονόματα των ανθρώπων που μιλούν. Επίσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δηλώσουν το πέρασμα από μία ενότητα σε άλλη.
- **Τίτλοι τέλους :** τα στοιχεία που παρουσιάζονται σε αυτό το σημείο συνήθως είναι τα ονόματα του προσωπικού της παραγωγής και των τεχνικών.

Η ενσωματωμένη στο Premiere λειτουργία τίτλων ή σε ξεχωριστό πρόγραμμα όπως το after effects στην περίπτωση του συγκεκριμένου βίντεο, επιδέχεται διάφορους χειρισμούς μέχρι να βγει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Για την εισαγωγή και την τοποθέτηση των τίτλων πρέπει να ακολουθούνται και κάποιοι κανόνες για την σωστή εμφάνιση. Μερικοί είναι :

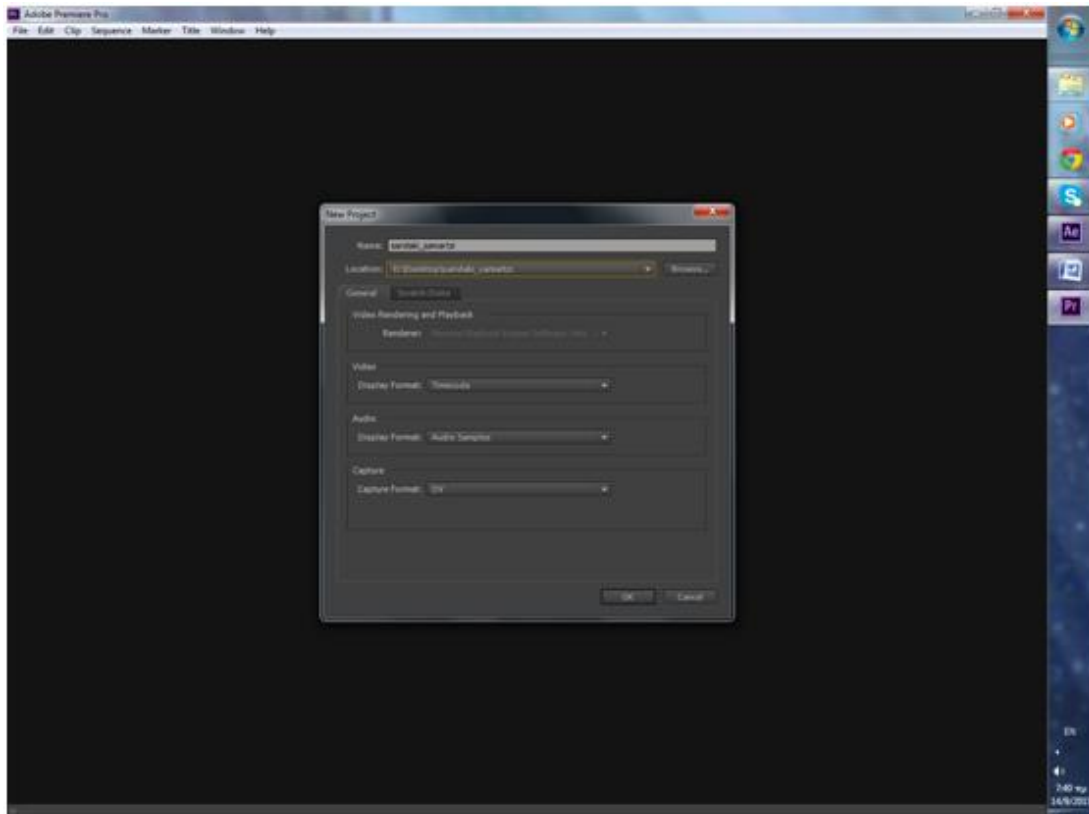
- **Γραμματοσειρά και μέγεθος :** Η κατάλληλη γραμματοσειρά είναι πολύ σημαντική καθώς από αυτήν καθορίζεται η αναγνώριση της πληροφορίας που δίνεται αλλά και το μέγεθος, αν πρόκειται για μια γραμματοσειρά με λεπτομέρειες και το μέγεθος είναι μικρό τότε είναι μεγάλο το ενδεχόμενο να χαθεί η πληροφορία.
- **Θέση :** Η πιο συνήθης θέση των τίτλων στην οθόνη είναι στο κάτω μέρος όπου τοποθετούνται και οι υπότιτλοι στις μεταφράσεις των ταινιών με σκοπό να μην αποσπάται η προσοχή των τηλεθεατών από την δράση. Επίσης, ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει να δίνεται στην τοποθέτηση των τίτλων ώστε να μην ξεπερνούν τα όρια της οθόνης, διότι οι λέξεις θα παρουσιάζονται μισές και αυτό θα προκαλέσει σύγχυση στο νόημα των προτάσεων.
- **Χρώμα :** Η επιλογή του χρώματος των τίτλων είναι ένα στοιχείο που πρέπει να γίνει με προσοχή καθώς από αυτήν εξαρτάται η αναγνωσιμότητα. Ένα παράδειγμα σε αυτή την κατηγορία είναι οι λευκοί τίτλοι σε απόσπασμα που να έχει λευκό φόντο, κάτι που θα δυσκολέψει την ανάγνωση.
- **Διάρκεια :** Οι τίτλοι δεν πρέπει να έχουν συγκεκριμένη διάρκεια εμφάνισης. Συνήθως, πρέπει να παραμένουν στην οθόνη για διάρκεια περίπου δυο αναγνώσεων σε αργό ρυθμό. Σκοπός είναι να γίνεται η ανάγνωση από όλους τους θεατές ανεξαρτήτου ηλικίας με ευκολία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

Γνωριμία με το περιβάλλον εργασίας του premiere



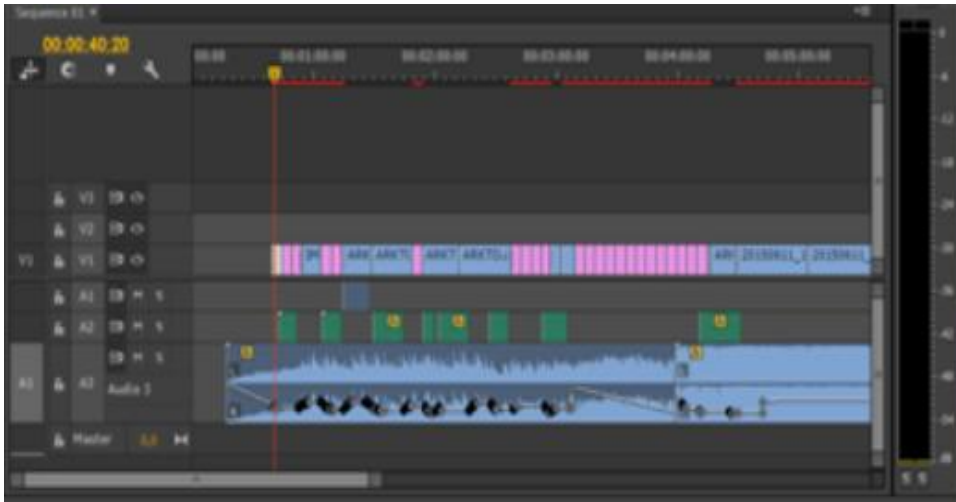
Ανοίγοντας το Premiere έχουμε την επιλογή να φτιάξουμε ένα νέο project είτε να ανοίξουμε ένα ήδη υπάρχον. Στην δημιουργία ενός νέου στο πεδίο που εμφανίζεται πρέπει να συμπληρωθεί το όνομα της εργασίας και να ορίζουμε το σημείο αποθήκευσης της, η οποία πρέπει να είναι σε ένα φάκελο μέσα στον οποίο θα εισάγουμε όλα τα στοιχεία που θα συμπεριληφθούν στην εργασία.



4.1.17 : Αρχικές ρυθμίσεις πριν την έναρξη της εργασίας

Στην παρακάτω εικόνα, βλέπουμε το περιβάλλον του προγράμματος. Στην κάτω δεξιά πλευρά είναι το tab "Timeline" .

Το **timeline** (γραμμή χρόνου) είναι το κυριότερο σημείο επεξεργασίας του βίντεο, καθώς εκεί γίνονται οι βασικές ενέργειες του μοντάζ όπως το κόψιμο των πλάνων, η αντικατάσταση τους με άλλα, η εισαγωγή των εφέ, η προσθήκη της μουσικής και των τίτλων, αφού διαθέτει μια σειρά από κανάλια τα οποία χωρίζονται σε κανάλια εικόνας και κανάλια του ήχου.



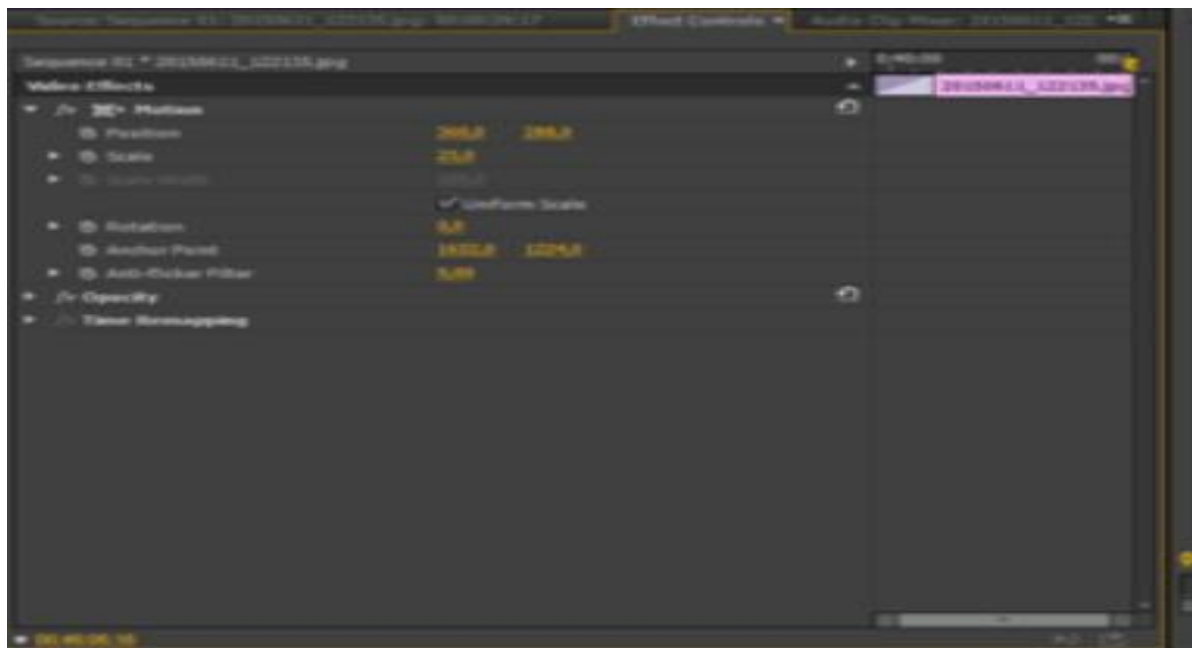
4.1.18 : Timeline

Τα Tab "Info", "History" & "Effects"

Στο "info" βλέπουμε πληροφορίες του clip που έχουμε επιλέξει, στο "history" βλέπουμε το ιστορικό των ενεργειών κατά την διάρκεια του project και στο "effects" τις μεταβάσεις που μπορούν να εφαρμοστούν στα clip.

Τα Tab "Effect Controls" , "Audio Mixer" , & " Source"

Στο "Effects controls" μπορούμε να επεξεργαστούμε τις παραμέτρους των εφέ με την χρήση keyframes , σημείων- κλειδιών. Το "Audio Mixer" αφορά τα αντίστοιχα audio channels. Στο "Source" μπορούμε να εισάγουμε κάποιο αρχείο ήχου ή βίντεο από το "project" για να το επεξεργαστούμε πριν το φορτώσουμε στο "timeline".



4.1.19 : effects controls, audio mixer, source

To Tab "program"

Στο παράθυρο αυτό βλέπουμε μια προεπισκόπηση του τελικού αποτελέσματος, με κουμπιά αναπαραγωγής και πλοήγησης.

"Audio master meters " και "tools"

Στο audio master meter απεικονίζεται η ένταση του συνολικού ήχου και στο tab tools βρίσκονται τα εργαλεία μοντάζ για την επεξεργασία , όπως : Selection tool, Slip tool, Track select tool, Ripple edit tool, Pen tool, Rolling edit tool, Hand tool, Rate stretch tool, Zoom και Razor tool.



Η διαδικασία της επεξεργασίας του Ντοκιμαντέρ η ιστορία του "ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ και η ζωή στο καταφύγιο"

Το πρόγραμμα που επιλέχθηκε για την επεξεργασία του Ντοκιμαντέρ έγινε όπως αναφέρθηκε παραπάνω με το Premiere Pro CC4.

Διαδικασία Capturing

Η πρώτη ενέργεια που πραγματοποιήθηκε ήταν η μεταφορά του υλικού από την κασέτα στον ηλεκτρονικό υπολογιστή για να μπορέσει το υλικό να μπει στο πρόγραμμα. Πρόκειται για μια χρονοβόρα διαδικασία αφού γίνεται σε πραγματικό χρόνο αναπαραγωγής του υλικού από την κασέτα. Είναι η διαδικασία κατά την οποία το εγγεγραμμένο σε κασέτα υλικό μεταφέρεται μέσω του κατάλληλου προγράμματος επεξεργασίας στον υπολογιστή. Ωστόσο πλέον υπάρχουν ψηφιακές βιντεοκάμερες που γράφουν την εικόνα σε εσωτερικό σκληρό δίσκο κατευθείαν σε ψηφιακή μορφή.

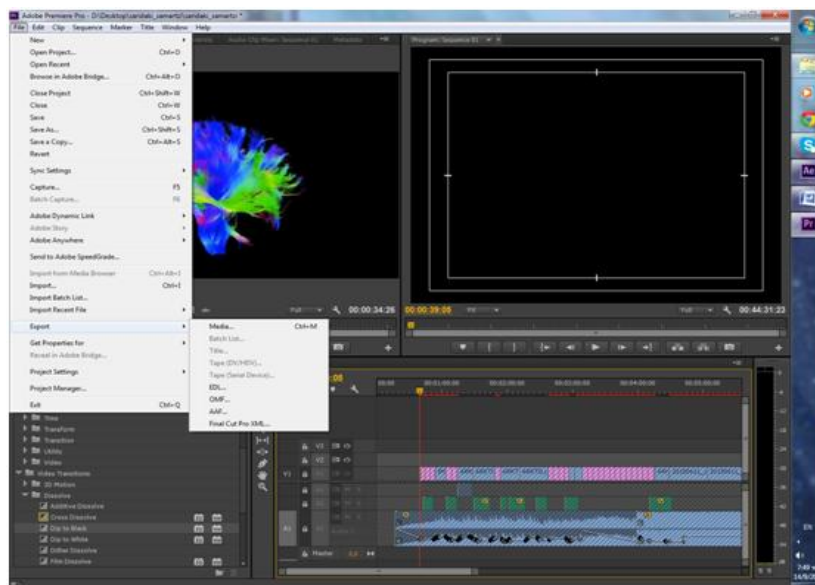
Στην συνέχεια, δημιουργήσαμε έναν φάκελο βάζοντας τα στοιχεία που θέλουμε για την εργασία μας και ανοίγουμε το πρόγραμμα. Κάναμε import τα στοιχεία και κόψαμε τις σκηνές και κρατήσαμε τα κομμάτια που θέλαμε από την αρχή μέχρι το τέλος, ώστε να δηλώνεται μια συνέχεια τόσο αισθητική όσο και νοηματική.

Αυτή η διαδικασία αποτελεί την βάση όλου του έργου εφόσον παρουσιάζεται το υλικό και στην συνέχεια τοποθετούνται, πάνω σε αυτά, τα άλλα στοιχεία του βίντεο. Έτσι στο timeline η εικόνα καλύπτει το video 1 και ο ήχος της εικόνας στο audio 1. Απαραίτητη ήταν η προσθήκη των εφέ, τα οποία ένωσαν με όμορφο τρόπο τα πλάνα μεταξύ τους, βοηθώντας τον ορισμό της "συνέχειας" των πλάνων. Τα πλάνα δέχτηκαν και την επεξεργασία της περιστροφής και την αλλαγή στο μέγεθος τους.

Έπειτα συλλέξαμε όλες τις πληροφορίες για την συγγραφή των κειμένων για την δημιουργία του σπικάζ, το οποίο απεικονίζεται σε διαφορετικό κανάλι ήχου audio 2. Η μουσική επένδυση του βίντεο ήταν πολύ σημαντική διαδικασία γιατί ενισχύει την δραματικότητα του έργου. Αφού επιλέχθηκαν τα κομμάτια που έντυσαν το έργο τοποθετήθηκαν στο audio 3 και στην συνέχεια ακολούθησε η επεξεργασία του, με την τοποθέτηση των Keyframe με σκοπό τα σημεία όπου υπήρχε αφήγηση ή διάλογος να είναι πιο ισχυρά από την μουσική και να ακούγεται ελάχιστα ενώ σε άλλα να επικρατεί η μουσική.



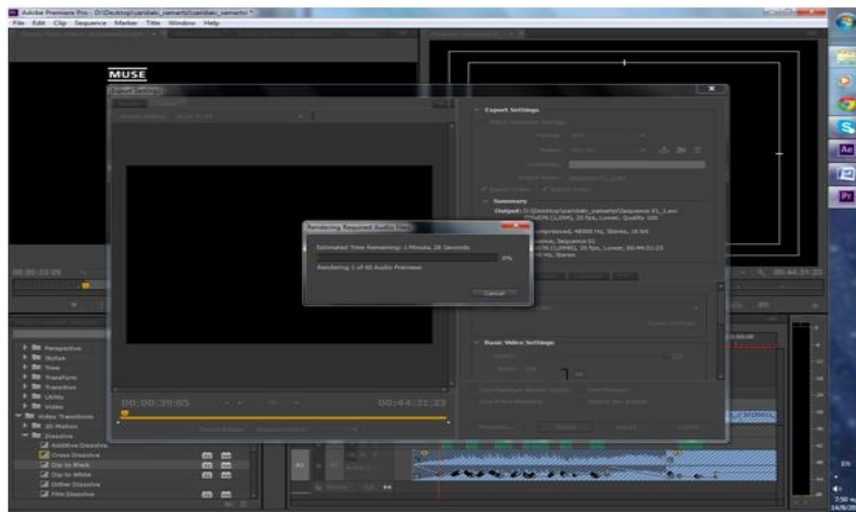
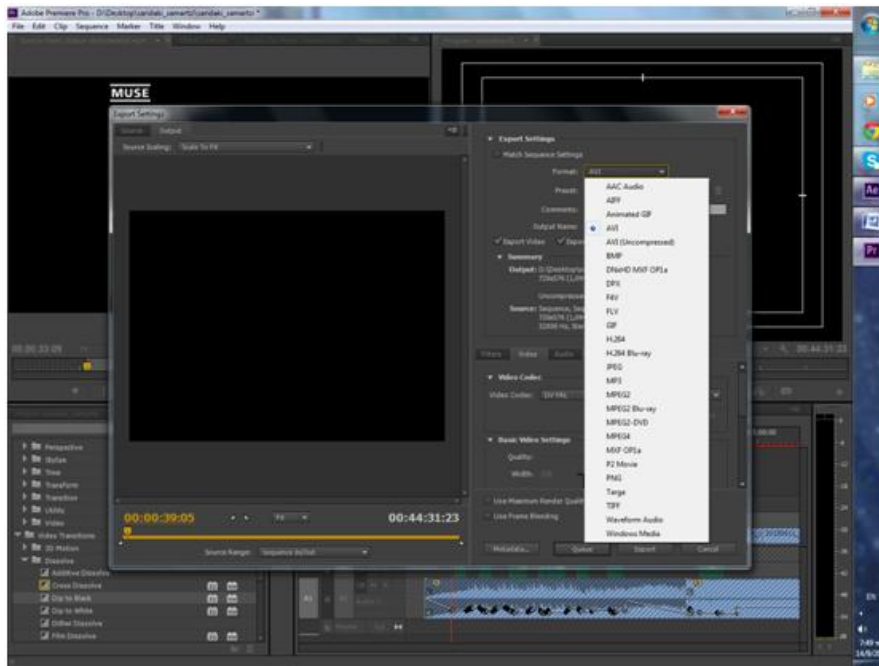
4.1.20: Save project



4.1.21: export project

Εξαγωγή ταινίας (Movie export)

Για την τελική παραγωγή του video υπάρχει η διαδικασία του export όπου μπορούμε να επιλέξουμε όνομα αρχείου, σημείο αποθήκευσης και να ορίσουμε τις ρυθμίσεις του τελικού βίντεο και τέλος, ακολουθεί η διαδικασία rendering.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΟΙ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Μοστάκης Γιώργος - Υπεύθυνος Ξενάγησης

Το Καταφύγιο όλα αυτά τα χρόνια αποτέλεσε ένα μέσο μετάδοσης μηνυμάτων ενημέρωσης και γνωριμίας μας, γνωριμίας του κόσμου , σχολεία , μαθητικές ομάδες , μεμονωμένοι επισκέπτες στο να κατανοήσουμε την αξία που πρεσβεύει η αρκούδα στο φυσικό περιβάλλον και ο κόσμος στηρίζει τον Αρκτούρο για αυτά που πρεσβεύει, γι 'αυτά που ανέλυσα , αυτά που προσπαθώ να κάνω.

Στο καταφύγιο ο Αρκτούρος δεν παρέχει αναπαραγωγή , δεν προάγει την αναπαραγωγή άγριων ζώων σε αιχμαλωσία , αρκούδας σε αιχμαλωσία αλλά την μόνιμη φιλοξενία και το κομμάτι της ενημέρωσης και για όσο αυτός ο χώρος λειτουργεί όσο τα ζώα είναι εδώ ελεύθερα σε ένα ημιελεύθερο περιβάλλον είναι καλύτερα από το πριν τους , με σκοπό την περιβαλλοντική ευαισθησία και ενημέρωση του πολίτη για το ποια είναι η ιστορία τους , τι συνέβη σε αυτές, για ποιο λόγο είναι έτσι αλλά και ποια είναι η αξία της ελεύθερης αρκούδας στο φυσικό περιβάλλον που ακόμα η Ελλάδα έχει τις αρκούδες ελεύθερες οπότε για μας το καταφύγιο αποτελεί την απόδοση στην κοινωνία τις αξίες που έχει αυτό το ζώο , τα αποτελέσματα ερευνών μελέτης του είδους και των βιοτόπων του. Ωστε να καθορίσουμε και εμείς οι άνθρωποι θέματα υποβάθμισης καταστροφής του οικοσυστήματος που έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον και που η αρκούδα εκεί αποτελεί έναν δίχτυ ισορροπίας και βιοποικιλότητας. Παγκοσμίως είναι ένα είδος οδηγός και δεν μπορεί η κάθε αρκούδα να ζει γενικά έξω στην φύση αλλά σε περιοχές που είναι με ισορροπία και ποικιλία χλωρίδας και πανίδας . Οπότε η αρκούδα προέρχεται από την βιοποικιλότητα και την ισορροπία στην οποία η ίδια συμβάλλει κιόλας.

Η δουλειά του Αρκτούρου, το προϊόν που παράγει από τα προγράμματα και τις δράσεις είναι αποδοτέο στην κοινωνία δεν κρατάει μυστικότητα από τα αποτελέσματα αυτά. Μοιραζόμαστε τα αποτελέσματα των προγραμμάτων με αρμόδιους φορείς και αρχεία από το υπουργείο περιβάλλοντος. Κατά καιρούς βρίσκουμε συνδρομή από αυτούς τους φορείς και γενικότερα προσεγγίζουμε με τις όποιες δυνάμεις μας γι' αυτό είμαστε αναγκασμένοι να αυτοχρηματοδοτούμαστε από τα εισιτήρια και τα τουριστικά είδη που έχουμε ως μηχανισμό εσόδων και περειαίρω κάποιες χορηγίες δωρεές σε είδος , εξοπλισμό , υπηρεσίες που μπορεί να παρέχει ένας πολίτης , ιδιώτης , εταιρείες , σύλλογοι όπως επίσης εθελοντές είναι άνθρωποι που επίσης είχαν φανεί να στηρίζουν όλα αυτά τα χρόνια τον Αρκτούρο ως κάλυψη μέρους του προσωπικού που ανέκαθεν αδυνατούσε να έχει πλήρη επάνδρωση , στελέχωση. Ο εθελοντής συμβάλλει στην ομαλή λειτουργία των εγκαταστάσεων προς τον κόσμο αλλά και σε άλλες δράσεις ποιο επικουρικές , κατασκευαστικές που μπορεί να είναι συμμετοχος .

Δραστηριοποιείται για την προστασία της άγριας ζωής και του φυσικού περιβάλλοντος κάτι που το εκφράζουμε "υλοποίηση προγραμμάτων " και δράσεων που αφορούν την αρκούδα , τον λύκο , την βίδα , ζαρκάδι αγριόγιδο , την κατάσταση των πληθυσμών και τις επανεμφανίσεις τους αλλά τους βιοτόπους των ζώων αυτών οπότε και ο Αρκτούρος εκπονεί και ειδικές περιβαλλοντικές μελέτες με καταγραφές των λυκοτόπων , χαρτογραφήσεις και σημάνσεις ώστε να αποκτήσουν γνώση και αξιολόγηση σε περιοχές που έχουν σημαντικό ενδιαφέρον οικολογικά και να μπορούμε να διατυπώσουμε και να εισηγηθούμε προτάσεις προς τους αρμόδιους φορείς προκειμένου να υπαχθούν και άλλες περιοχές σε καθεστώς προστασίας που δεν είναι, ενώ έχουν τα χαρακτηριστικά αυτά αλλά και να μπορέσουμε να δώσουμε λύσεις σε προβλήματα σύγκρουσης ανθρώπου και άγριου ζώου από τα επαγγέλματα των συμπολιτών μας που είναι αγρότες, μελισσοπαραγωγοί , βοσκοί οι οποίοι θίγονται από αρκούδα, λύκο ,τσακάλι. Προκειμένου ο άνθρωπος να μπορέσει να συνυπάρξει με την άγρια πανίδα και να μην ζει ο ένας σε βάρος του άλλου . Στο ίδιο περίπου πνεύμα ο Αρκτούρος επίσης έχει και ένα παρεμβατικό έργο για τα μεγάλα τεχνικά έργα υποδομής αυτοκινητόδρομοι ,φράγματα , ανεμογεννήτριες που στην ουσία εμποτεύουμε αν εφαρμόζουν σωστά όλοι οι τεχνικοί όροι όλες οι απαραίτητες μελέτες περιβαλλοντικών επιπτώσεων του έργου προκειμένου να πετύχουμε ελαχιστοποίηση των συνθηκών στο περιβάλλον , σε αυτών ανάγεται η όποια ένστασή μας .

Η αρκούδα είναι ταξινομικά σαρκοφάγο ζώο. Η μεγάλη της ποσότητα είναι τα φυτικά είδη κατα 85 % και ένα μόλις 15% αναλογεί για την αρκούδα να συμπληρώσει κάθε τόσο το διατροφολόγιο της από ζώα που μπορεί να συλλάβει συνεπώς θα εξυγιάνει το δάσος από τα αδύναμα θα συλλάβει αυτά που δεν μπορούν να τις διαφύγουν γερασμένα , άρρωστα , τραυματισμένα , πτώματα αυτών και ειδικά στην χώρα μας χελώνες αφήνοντας περισσότερη τροφή για τα νεότερα και τα υγιέστερα έτσι μειώνει τον εδοειδικό ανταγωνισμό μεταξύ αυτών .

Η αρκούδα εμπνέεται από φυσικό φόβο για τον άνθρωπο αναγνωρίζοντας εμάς ως ένα κυρίαρχο θηλαστικό που ζει Ελλάδα και Ευρώπη, όλα τα ζώα μας βλέπουν έτσι . Στην Ελλάδα οι αρκούδες βρίσκονται υπό εξαφάνιση και τα τελευταία χρόνια δείχνει ο πληθυσμός να βελτιώνεται με την έννοια της σταθεροποίησης αυτού και εν μέρει αύξηση που επανεμφανίζεται η αρκούδα τα τελευταία χρόνια σε περιοχές που εντυπωσιάζει Καρπενήσι , Παρνασσό , Αράχωβα , Οίτη Φθιώτιδας , Όλυμπο, Έβρο , Άρτα , Πήλιο μετά από 70 χρόνια μετά από 200 , 300. Αυτό από μόνου του δείχνει σταθεροποίηση του πληθυσμού και λιγότεροι λόγοι που κάποιοι θα φονεύσουν αρκούδα αφού θέλουμε να πιστεύουμε ότι έχουμε και εμείς συμβάλει στο να αποδεχθεί ο άνθρωπος την άγρια ζωή και συγκεκριμένα την αρκούδα η οποία όντως δημιουργεί ζημιές στο κτηνοτροφικό κεφάλαιο , σε καλλιέργειες , μελίτσια ενώ σε άλλες χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης οι άνθρωποι είναι πιο δύσκολοι στο να υποδεχθούν αρκούδα όταν μετακινείται μετά από πολύ καιρό ύστερα από πολλά χρόνια απουσίας όπως στην Γερμανία , στην Ελβετία.

Εδώ φαίνεται κατά πόσο ο άνθρωπος στην Ελλάδα είναι ακόμα πιο εξοικειωμένος με την ιδέα της αρκούδας ως φυσική παρουσία και δεν αποτελεί κάτι πρωτόγνωρο και τρομακτικό δεν μας έχει καταλάβει η εικόνα του φόβου θα μπορούσα να πω με δικά μου λόγια αλλά και πάλι χρειάζεται πολύ δουλειά γι αυτό και ο Αρκτούρος είχε προτείνει και εισηγηθεί μια σειρά αλλαγών στο σύστημα των αποζημιώσεων και από νωρίς είχε επιλέξει ως Αρκτούρος ως οργάνωση να συνεργαστεί με αυτούς τους φορείς του κράτους και να επισημάνει προβλήματα, κενά που εύκολα ο άνθρωπος τα εκμεταλευόταν , να επιλέγει να λύσει το πρόβλημα του εφήμερα με λαθραίο κυνήγι ή με χρήση δηλητηριασμένων δολωμάτων κοινώς φόδες που λέμε.

Το θέμα είναι να τους λιγοστέψουμε αυτούς τους ανθρώπους αυτά τα κίνητρα και η πολιτεία όντως χρειάζεται να λάβει σοβαρά μέτρα γι' αυτές τις κατηγορίες των επαγγελματιών που για μας αυτοί οι άνθρωποι είναι πολίτες προτεραιότητας αυτοί που ζουν με λύκο και αρκούδα στην ζωή τους και με τσακάλι σε άλλα μέρη.

Στα πλαίσια ευζωίας ο χώρος είναι επισκέψιμος καθημερινά πλην Τετάρτης για να έχουν τα ζώα μια μέρα διάλλειμα μέσα στο επτάήμερο και να συμβάλουμε στην λιγότερη όχληση γι αυτό η ξενάγηση σχεδιάστηκε βάσει παρακολούθησης συμπεριφοράς από μια βιολόγο που έκατσε και ασχολήθηκε με τον συσχετισμό παρουσίας κόσμου με το κατά πόσο κουράζονται και εκδηλώνουν κινήσεις χωρίς φυσικό στόχο επαναλαμβανόμενες αυτό είναι η λεγόμενη στερεοτυπική συμπεριφορά που θα δούμε και σε άλλα ζώα σε ζωολογικό κήπους ή ακόμα και σε οικόσιτα ζώα που τα έχουμε ίσως εγκλωβισμένα παραπάνω από όσο χρειάζεται και σε χώρους απαράδεκτους. Και εδώ λοιπόν διατηρούν αυτό το πρόβλημα και εκδηλώνεται κάποιες φορές που θα έχουν μια πίεση υψηλής επισκεψιμότητας ενώ το αν μια ώρα ξενάγηση είτε είστε δύο άτομα επισκέπτες είτε είστε 52 ή 82 και κυριολεκτώ στους αριθμούς τα ζώα έχουν κενό μεταξύ λίγων ή πολλών .Αυτό έδειξε και στατιστικά ότι έχουν αμβλύνει την ένταση και την διάρκεια της επαναλαμβανόμενης κίνησης χωρίς φυσικό στόχο. Κατά τ' άλλα οι αρκούδες όταν περνάει κόσμος επισκέπτης είναι συνήθως απαθής για μας έχουν ξαναδεί άνθρωπο στην ζωή τους δεν εντυπωσιάζονται για τον άνθρωπο ούτε φυσικά επιτρέπεται να ταϊστούν από τους περαστικούς επισκέπτες αυτό συμβαίνει μια φορά την ημέρα που ταϊζονται από εμάς και είναι ήρεμες από την άποψη ότι δεν αναμένουν να περάσει άνθρωπος και θα ταϊστούν και είναι λάθος να γίνεται στους ζωολογικούς κήπους δεν πρέπει να συμβαίνει αυτό.

Προκειμένου οι αρκούδες να καταπολεμούν την ανία που ακόμα και εδώ μπορεί να εκδηλωθεί αφού δεν παύει να είναι σε ένα χώρο ημιελεύθερο . Ο Αρκτούρος έχει παρακολουθήσει και άλλες εφαρμογές που τηρούνται και σε άλλους χώρους καταφύγια και ζωολογικά πάρκα , οπότε και εδώ εφαρμόζουμε περιβαλλοντικό εμπλουτισμό και πάλι αυτό είναι αποτέλεσμα προϊόν μελέτης από βιολόγο που έχει έρθει και εργαστεί στο χώρο, έχει παρακολουθήσει τα ζώα. Η διασπορά συνήθως σκυλοκροκέτες στο χώρο και όχι τοποθέτηση σε ένα μέρος τροφής βοηθάει τα ζώα να αναπτύξουν την δραστηριότητα εξερεύνησης στο χώρο και να αναζητούν με την όσφρηση την τροφή τους . Αυτό που είχε δείξει παλιά η μελέτη είναι ότι τα ζώα ακόμα και αν αυτό έχει τελειώσει γιατί δεν είναι για χόρταση είναι ένα σκόρπισμα μικρής ποσότητας τροφής θα συνεχίσουν να είναι από μόνοι τους σε φάση έρευνας και στην ουσία καταπολεμούν την ανία του ζώου στο να τα έχουν όλα παρεχόμενα τις τάδε ώρες αλλά και δεν δίνουν σημασία στο πέρασμα του επισκέπτη που μπορεί να είναι και κάποιες μέρες του έτους με υπερβολικούς αριθμούς , έτσι τα ζώα στην ουσία δεν προσέχουν το πόσο περνάει ο κόσμος και είναι επικεντρωμένα στο έργο τους .

Εμμανουιλίδης Παύλος - Ξεναγός

Είναι μια εταιρεία μη κερδοσκοπική , η οποία συμβάλει στην προστασία της άγριας ζωής και του φυσικού περιβάλλοντος. Ιδρύθηκε τον Σεπτέμβριο του 1992 και ξεκίνησε με την προστασία της καφετιάς αρκούδας.

Χρειάστηκε να απεχμαλωτιστούν οι πρώην αιχμάλωτες αρκούδες οι οποίες βρίσκονταν στα χέρια των τσιγγάνων και των ζωολογικών σταθμών. Άρχισαν να έρχονται περιστασιακά σιγά σιγά. Η πρώτη τους μεταφορά των ζώων αυτών ήταν στο κτηνιατρικό σταθμό διότι τα ζώα αυτά παρουσίαζαν πάρα πολλά προβλήματα υγείας κυρίως οδοντολογικά , κατεστραμμένα δόντια κυνόδοντες , έγιναν επεμβάσεις στα ζώα αυτά για να μπορούν να τρώνε τα ζώα διότι ήταν μολυσμένα τα ούλα τους πρησμένα τα ζώα γενικά και υποσιτισμένα . Μετά από ένα χρονικό διάστημα κατασκευάστηκε το καταφύγιο της πρώην αιχμάλωτης αρκούδας όπου άρχισε η μεταφορά τους στο καταφύγιο για να ζήσουν μια καλύτερη ζωή. Φυσικά τα ζώα δεν μπορούν να επανενταχθούν διότι δεν ζούσαν με την μητέρα τους από μωρά όταν ήταν γιατί σκότωσαν την μάνα και τα πήραν άλλοι για να τα χρησιμοποιήσουν ως χορεύτριες και άλλοι γενικά στου ζωολογικούς σταθμούς γι αυτό δεν έχουν καμία μάθηση και έτσι δεν είναι λογικό να επανενταχθούν στο φυσικό περιβάλλον.

Η τροφή, το νερό και ότι άλλο τους παρέχουμε γενικά από φρούτα , ξηρούς καρπούς ,μέλι , ψωμί , λαχανικά παρέχεται από το πρόγραμμα . Το νερό είναι άφθονο όπως βλέπεται και οι ίδιοι στις πισίνες και είναι ροής από πηγές οπότε τα ζώα και το μπάνιο τους κάνουν που τους αρέσει πάρα πολύ και πίνουν από αυτό το νερό .

Φιλοξενούμε στο καταφύγιο αυτήν την στιγμή 8 αρκούδες , οι οποίες χωρίζονται σε κάποια τμήματα διότι μια αρκούδα η οποία θα χτυπάει τα άλλα τα ζώα και δεν ταιριάζει με αυτά ή θα την βάλουμε μόνη της χώρια ή με κάποια που θα ταιριάζει. Στο χώρο τώρα αυτόν που βλέπετε στο τμήμα αυτό φιλοξενούνται 5 αρκούδες , πιο χαμηλά φιλοξενούμε μεμονωμένες άλλες δύο χώρια ο ένας χώρια ο άλλος. Στην άλλη πλευρά του καταφυγίου που για κάποιο κώλλημα είναι κλειστά τα ζώα φιλοξενούμε και εκεί κάποιες αρκούδες.

Με την γαμψότητα νυχιών που έχει μπορεί να κάνει αναρρίχηση οπότε το σύρμα το κύριο πλέγμα δεν έχει ρεύμα , έχουν οι οργιές και του εξωτερικού φράχτη και εσωτερικά μπροστά σας. Η τάση είναι χαμηλή μουδιάζει τα ζώα όπως και τον άνθρωπο φυσικά και δεν περνάνε τουλάχιστον στον διάδρομο τα ζώα .

Η θηλυκή αρκούδα είναι μοναχικό ζώο συναντάται με τον αρσενικό μόνο για το ζευγάρι και μετά ο αρσενικός αποχωρεί και αυτή όταν μετά γεννήσει τα μικρά ,κυρίως γεννά την εποχή του χειμώνα μονή, δίδυμη σπάνια τρίδυμη .

Αυτή είναι η μαμά αυτή είναι και μπαμπά για τα μικρά. Αυτή πέφτει σε χειμέριο λήθαργο , τα μικρά θηλάζουν δίπλα της , γεννιούνται έως 400 γραμμάρια περίπου και όταν ξυπνήσει η μαμά έχουν μεγαλώσει λίγο τρέχουν παίζουν γύρο της και την Άνοιξη τα βγάζει και τα μαθαίνει πρώτα πως να φυλάγονται από την παρουσία εχθρού , πως να αντιμετωπίζουν τον εχθρό και εν συνεχεία τα μαθαίνει στην βοσκή, τα κρατάει ολόκληρο χειμώνα μαζί και ύστερα αυτά πέφτουνε μαζί σε χειμέριο λήθαργο τον επόμενο χειμώνα και την Άνοιξη τα διώχνει από κοντά της για να ζήσουν και αυτά μοναχικά και επανέρχεται ξανά σε ζευγάρι με τον αρσενικό στον τρίτο ή δεύτερο χρόνο περίπου.

Νίκος Παναγιωτόπουλος - Μέλος της ομάδας έρευνας και άμεσης επέμβασης του Αρκτούρου στην περιοχή της Μακεδονίας.

Τα ατυχήματα με τις αρκούδες γίνονται εδώ και πολλά χρόνια, το πρώτο ατύχημα που πήγα ήταν πριν από μια 10ετία και παραπάνω ίσως, εδώ τους επαρχιακούς δρόμους που βέβαια μέχρι τότε μετακινούνται ο κόσμος και η σημερινή επαρχιακή ,ήταν στην περιοχή της Νεαπολεως από τότε κ μετά βέβαια ξεκινήσαμε έναν αγώνα ίσως για να μπορέσουμε πρώτα από όλα να πληροφορήσουμε τον κόσμο να δούμε τι γίνεται στην περιοχή με τα ζώα και το προσπελάσεις έχουμε από τη μια πλευρά του δρόμου στην άλλη . Έτσι λοιπόν το πρώτο που κάνουμε σαν ομάδα του Αρκτούρου ήταν να κάνουμε με κάποιες συναντήσεις σε κάποια χωριά να μιλήσουμε στον κόσμο να μιλήσουμε γι αυτό το ζώο να τους πούμε ότι κατέβηκε τόσο χαμηλά και είναι δίπλα τους αυτό το ζώο και πως πρέπει να προφυλαχθούν εξίσου από τα ατυχήματα αλλά και από τις ζημιές που έκανε στην περιοχή σε εισαγωγικά ζημιές γιατί οι αρκούδες είναι τροφοδοτικά ζώα.

Έτσι λοιπόν για να μειώσουμε τα ατυχήματα έγινε ένας μεγάλος αγώνας και ένας αγώνας χρόνων νομίζω αυτό έχει στεφθεί με επιτυχία τα τελευταία χρόνια από τη στιγμή που βλέπουμε ότι η μείωση των ατυχημάτων έχουν φτάσει στα 90% των ατυχημάτων μείωση και αυτό είναι η πρόταση της επιστημονικής ομάδας του Αρκτούρου και αυτό είχαμε πράξει από την αρχή αυτό δεν θα θρηνήσουμε τόσα ζώα στην ασφαλτο αλλά κ εξίσου δεν θα είχαμε ανθρώπους να αλλάζουν τα αυτοκίνητα τους χωρίς να πάρουν αποζημίωση γιατί σε αυτή τη περίπτωση αν πάρουμε τον παράγοντα άνθρωπο ευτυχώς δεν είχαμε κανένα ατύχημα ούτε με θάνατο αλλά ούτε και με τραυματισμούς μεγάλους από το χτύπημα αρκούδας στον κάθετο άξονα αλλά και στον κύριο άξονα ,αλλά δεν είχαμε αποζημιώσεις είναι ένα μεγάλο κομμάτι που δυστυχώς δεν είναι στην αρμοδιότητα του. Τουλάχιστον από πλευρά δικιά μας σταματήσαμε να έχουμε ατυχήματα και κατ' επέκταση σταμάτησε και ο κόσμος να πληρώνει τα αυτοκίνητα και να μη θρηνήσουν κάποιο θύμα.

ΤΑ ΕΦΕ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

00:00:17:07 level -15,2dB
00:00:30:06 Μαύρο opacity 9,5% keyframe
00:00:31:19 opacity 100% keyframe
00:00:36:16 opacity 100% keyframe
00:00:37:14 opacity 0% keyframe
00:00:39:18 ---00:00:40:22 Dip to black
00:00:42:17---00:00:43:18 constant power
00:00:44:20 – level 6,0dB
00:00:49:19 scale 56,0 keyframe
00:00:51:23 101,0 keyframe
00:00:52:22 level -7,3 dB
00:00:53:12 έως 00:00:54:17 Dip to black
00:00:54:02 level 0,9dB έως 00:01:02:18
00:01:05:18 -16,5dB level έως 00:01:44:15
00:01:14:08 cross dissolve έως 00:01:15:13
00:01:44:22 level 1,5 dB έως 00:01:53 :15
00:01:51:18 scale 20 keyframe
00:01:54:01 -8,0dB level
00:02:01:22 level 6,4 dB keyframe
00:02:17:01 level -6,1 dB keyframe
00:02:17:12 1,3dB , 00:02:26:16 0,0dB
00:02:26:18 1,3dB level
00:02:27:01 -54dB
00:02:36:21 -8,2 dB
00:02:37:14 1,5dB
00:02:52:17 -0,2dB
00:02:53:08 -7,5dB

00:03:05:23 -7,5 dB
00:02:37:14 Dip to white έως 00:02:38:18
00:02:50:18 scale 22
00:02:55:04 25 scale
00:02:56:21 Dip to white 00:02:58:00
00:03:06:09 -10.5 dB
00:03:11:15 scale 21
00:03:20:24 scale 20
00:03:26:06 scale 24
00:03:32:07 scale 21
00:03:36:08 scale 23
00:03:41:04 scale 23
00:03:52:11 scale 216
00:04:00:00 scale 30
00:04:02:22 scale 38
00:04:11:18 position 365 464
00:04:12:14 scale 40
00:04:14:03 position 365 333
00:04:15:18 -1.0 velocity 100.00 second
00:04:20:07 14%opacity
00:04:23:04 -00:04:39:20 100%opacity
00:04:42:18 1.0 opacity
00:04:43:14-00:04:44:18 cross dissolve
00:05:25:03 opacity 0.0%
00:05:28:10 -00:05:41:21opacity 100%
00:05:44:23 opacity 0.0%
00:06:21:09-00:06:22:13 page peel

00:06:22:11 scale 45
00:06:25:00 scale 32
00:06:26:09-00:06:27:13 cross dissolve
00:06:54:19 scale 306.0
00:07:04:08 scale 422
00:07:47:16 scale 30
00:07:49:12 position 360. 415
00:07:52:12 scale 38
00:07:54:07 position 360 770
00:07:55:18 scale 32
00:07:59:12 position 362 532
00:08:00:24 scale 38
00:08:04:05 position 362 73
00:08:03:23-00:08:16:01 dip to white
00:08:19:19-00:08:20:24 dip to black
Τίτλος:00:08:20:20 0.0 opacity
00:08:21:23 100%opacity
00:08:35:00 100% opacity
00:08:35:16 00%opacity
00:08:45:06 -00:08:46:10 dither dissolve
00:10:14:13-00:10:15:17 page peel
00:10:18:03 scale 32
00:10:20:01-00:10:21:05 dip to black
00:11:01:24 scale 325 & anchor point 121.2 88.5
00:11:24:03 anchor point 163.0 88.5
00:12:00:21 -00:12:02:01 dip to black
00:12:52:15-00:12:54:01 film dissolve
00:13:13:10-00:13:14:22 dip to white
00:15:57:11-00:16:00:13 dip to white

00:16:33:23-00:16:35:03 dip to black

00:17:03:10-00:17:04:14 cross dissolve

00:19:39:07-00:19:40:11 dip to black

00:20:26:21 position 405 288

00:20:45:13 position 260 288

00:22:18:21-00:22:21:16 dip to black

00:22:38:04-00:22:39:00 dip to black

00:24:04:07 -00:24:05:11 page turn

00:24:07:02 scale 32

00:24:08:17-00:24:09:21 page turn

00:24:11:14 position 342 425 & scale 44

00:24:14:07-00:24:15:11 page turn

00:24:23:14 scale 37

00:24:24:18 scale 12

00:24:27:07 scale 34

00:27:24:16 scale 74

00:27:29:18 opacity 100%

00:27:31:09 rotation 0.0 & opacity 0.0%

00:27:32:07 rotation -79.0

00:27:32:19 opacity 0.0%

00:27:33:13 opacity 90.2%

00:27:48:05 scale 58

00:28:08:17 scale 68

00:28:42:16-00:28:43:14 dip to black

00:30:00:13-00:30:02:19 dip to black

00:37:40:22-00:37:41:13 page turn

00:37:46:13 scale 55

00:37:47:11 scale 65.7 00:37:50:02 scale 23

00:37:51:11 scale 00 00:37:56:18 opacity 46%

00:38:10:05 position 576 288 & scale 31

00:38:22:13 position 222 288. 00:38:23:18 scale 122

00:39:17:05 133 scale

Τίτλος 00:38:22:20 opacity 0.0

00:38:23:05 opacity 100%

00:38:32:09 opacity 100%

00:38:33:00 opacity 0.0

00:38:33:12 position 360 298

00:38:51:09 scale 26

00:39:23:03 opacity 20%

00:39:23:07 opacity 100%

00:39:26:03 opacity 100%

00:39:26:15 opacity 0.0

Ήχος 00:40:07:22 level 6.0db

00:40:43:10 scale 100

00:40:56:09 scale 175.0

Τίτλος 00:43:29:21 position 360 857

00:44:29:29:12 position 360 -300

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΠΗΓΕΣ

Βιβλία

- Γκιούρδας, Μ. *Adobe Premiere Pro CS4 Βήμα Προς Βήμα*.
- Εγκυκλοπαίδεια , Πάπυρος Λαρούς , 46:107
- Κάρλος, Χ. (2010). *Βίντεο Μοντάζ Τεχνολογία - Τέχνη και Τεχνική*. Έναστρον.
- Κάρλος, Χ. (2010). *Τηλεοπτική Παραγωγή*. Έναστρον.
- Κουϊμτζής, Θ. (1994). *Έλεγχος Ρύπανσης Περιβάλλοντος*. Ζήτη
- Λοντον, Τ. (2015). *Το Κάλεσμα της Άγριας Φύσης*. Γράμματα.
- Nichols B. (2001), *Introduction to documentary*, Indiana University Press

Ιστοσελίδες και σύνδεσμοι

-Ιστοσελίδα <http://docs.gimp.org/el/gimp-layer-white-balance.html> , προσπελάστηκε 23/7/15

-Ιστοσελίδα

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%88%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%B7_%CE%AE%CF%87%CE%BF%CF%85 , προσπελάστηκε 13/8/15

-Ιστοσελίδα http://world-look.blogspot.gr/2013/11/blog-post_30.html , προσπελάστηκε 18/8/15

-Ιστοσελίδα <https://el.wikipedia.org/wiki/Audacity> , προσπελάστηκε 21/8/15

-Ιστοσελίδα <http://straightonmusic.com/poia-einai-h-epidrash-ths-moysikhs-ston-kinhmatografo-4-koryfaioi-ellhnes-kritikoi-kinhmatografoy-apantoyin/>, προσπελάστηκε 01/9/15

-Ιστοσελίδα <http://noksi-graphic-design.blogspot.gr/2012/12/blog-post.html> , προσπελάστηκε 15/9/15

-Ιστοσελίδα <http://www.e-shop.gr/sony-dcr-hc-23-p-PER.563217> , προσπελάστηκε 18/9/15

-Ιστοσελίδα <http://cinepivates.gr/documentary-aspects-of-reality/> , προσπελάστηκε 28/7/15