

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ :

**Αχίλλειον η ιστορία του κατά το πέρασμα
των χρόνων**

Επιμέλεια Πτυχιακής Εργασίας: ΒΛΑΧΟΥ ΑΓΓΕΛΙΚΗ

Εποπτεύων Καθηγητής: ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ 2016

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Είναι γνωστό, ότι σήμερα ο κινηματογράφος αποτελεί την αποκαλούμενη και **έβδομη τέχνη**, δίπλα στη, την γλυπτική, τη ζωγραφική, το χορό, την αρχιτεκτονική, τη μουσική και τη λογοτεχνία. Αρχικά, εμφανίστηκε περισσότερο ως μια νέα τεχνική καταγραφής της κίνησης και οπτικοποίησής της.¹ Μέσο της ο φακός και κατ' επέκταση η εφεύρεση της φωτογραφίας στα μέσα του 19ου αιώνα. Με την εφεύρεση απεικονίσεις της φωτογραφίας αρχίζουν να αποτυπώνονται στιγμές τις καθημερινής ζωής με αποκορύφωμα τη δημιουργία του ντοκιμαντέρ. Το είδος αυτό του κινηματογράφου, που θα αναδείξει τις τέχνες την ιστορία των πολιτισμών, για την παρουσίαση των οποίων βασίζεται σε πραγματικά περιστατικά και αποδεικτικά στοιχεία. Όμως, η αποστολή του ντοκιμαντερίστα δεν μπορεί, εκ των πραγμάτων, να είναι μόνο και απλώς μια καταγραφή της πραγματικότητας, αλλά η απόδοση του υλικού που έχει καταγραφεί μέσω της έρευνας με τρόπο τέτοιο που να επιτρέπει στην ταινία, να μιλήσει στο κοινό με μια γλώσσα πραγματικά αντιληπτή και κατανοητή, έστω και αν ταυτόχρονα αποτελεί και προσωπική ματιά του δημιουργού. Το έναυσμα για την δημιουργία της πτυχιακής εργασίας ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ : Αχίλλειον η ιστορία του κατά το πέρασμα των χρόνων" πηγάζει από την ανάγκη για ανάδειξη της σπουδαιότητας του Ανακτόρου Αχίλλειον μέσα από την ιστορία των προκάτοχων του και τις λατρείας τους στην αρχαία ελληνική τέχνη, η οποία κοσμεί το τότε ανάκτορο μέχρι και σήμερα. Ο φακός θα καταγράψει τον τόπο που βρίσκεται το σημερινό θεματικό μουσείο και θα αρχίσει την ιστορική αναδρομή στα κομβικά σημεία της ιστορίας του Ανακτόρου με ξενάγηση στους χώρους και στα αντικείμενα των τότε ιστορικών προσώπων. Καθίσταται απαραίτητη η χρήση αναπαράστασης των τότε προσώπων προκειμένου να βιώσει το κοινό τις εποχές στο πέρασμα των χρόνων αυτού του σημαντικού μνημείου της Ευρώπης. Ο τρόπος διεξαγωγής από το κομμάτι της προπαραγωγής μέχρι την μετάπαραγωγή αναλύεται διεξοδικά στα κεφάλαια που περιέχονται.

¹Ρήντερ, Κ. (2000). Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου. (Σ. Τριανταφύλλου, μεταφρ.). Αθήνα: Αιγόκερως. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε 1895-1975).

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η Παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται τον τρόπο δημιουργίας μιας ταινίας τεκμηρίωσης(ντοκιμαντέρ).Εξετάζει όλη την διαδικασία παραγωγής, από την σύλληψη της ιδέας, την δημιουργία σεναρίου μέχρι το μοντάζ των λήψεων και την έγγραφη της πτυχιακής εργασίας σε dvd. Τέλος ,εφαρμόζει την θεωρία στην πράξη, δημιουργώντας ένα 45λεπτο ντοκιμαντέρ με θέμα "Αχιλλειον η ιστορία κατά το πέρασμα των χρόνων".

Στο θεωρητικό κομμάτι γίνεται η ανάλυση των βημάτων που πραγματοποιήθηκαν για την εκπόνηση του ντοκιμαντέρ. Το σενάριο έχει ως κεντρικό άξονα την ανάδειξη και την ιστορία του σημερινού μουσείου μέσα από την πορεία που αυτό είχε από την εποχή που ήταν ανάκτορο. Το Αχιλλειον χτίστηκε τα έτη 1889-1891 στην κορυφή ενός κατάφυτου λόφου στο χωριό του Γαστουρίου στην Κέρκυρα ,στη θέση αυτή βρίσκονταν η βίλα ενός επιφανούς Κερκυραίου, αγοράστηκε από την Αυτοκράτειρα της Αυστρίας και βασίλισσα της Ουγγαρίας την Ελισάβετ. Μέσα από το ντοκιμαντέρ 45 λεπτών ο θεατής είναι σε θέση να γνωρίσει τις διάφορες μεταπτώσεις του τότε κτηριακού χώρου σύμφωνα με την ιστορία που έχει το ανάκτορο στο πέρασμα πλέον εκατοντάδων χρόνων. Χρήσιμα για την αποτύπωση της καλλιτεχνικής αναπαράστασης της πραγματικότητας, αποτελούν οι συνεντεύξεις από τους ειδικούς πάνω στα θέματα της ιστορικότητας, της αρχιτεκτονικής και τουριστικής πλευράς του παρόντος μουσείου ,οι αναπαράσταση των τότε ιστορικών προσώπων προκειμένου να υπάρξει αλληλεπίδραση με την εποχή, καθώς και οι συνεντεύξεις από ανθρώπους που δούλευαν την εποχή που το Αχιλλειο ήταν καζίνο. Αναλύονται τα βήματα που εκτελέστηκαν για την πραγματοποίηση του ντοκιμαντέρ Στο κομμάτι αυτό, περιλαμβάνονται τα στάδια δημιουργίας μιας ταινίας, στάδια που κάθε κινηματογραφική παραγωγή ακολουθεί ,ώστε να παραχθεί ένα άρτιο αποτέλεσμα. Αυτά τα στάδια είναι η προπραγωγή, η παραγωγή και η μετάπαραγωγή ,τα οποία και θα αναλυθούν διεξοδικά στα παρακάτω κεφάλαια.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η ολοκλήρωση αυτής της πτυχιακής υλοποιήθηκε με την συμμετοχή ενός αριθμού ανθρώπων τους οποίους θα ήθελα να εκφράσω τις θερμότερες ευχαριστίες μου. Πρώτον στον επιβλέποντα καθηγητή μου Γεώργιο Καρακίτσο. Ευχαριστώ, επίσης όλους όσοι πήραν μέρος στις συνεντεύξεις τον κ. Παχή Σπυρίδων καθηγητή ιστορίας, την Πρύτανη του Ιονίου Πανεπιστημίου την κα. Τέση Σαλή Παπασαλή αρχιτέκτων-μουσειολόγος, την κα. Κάντα Κατερίνα αρχαιολόγο, τον κ. Πουλημένο Στέφανο πρώην Νομάρχη και συντάκτη εφημερίδος καθώς τους κυρίους Ελευθέριος Μουμούρης ,Σπύνουλας Δημήτριος ,Μότσε Ελευθέριος, οι οποίοι δούλευαν την εποχή που το Αχίλλειο ήταν καζίνο. Στους ρόλους των ηθοποιών πήραν μέρος οι Σοφία Γισδάκη ,ο Άγγελος Αλαμάνος και ο Σπύρος Βασιλείου.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	ii
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	iii
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	v
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	vi
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	1
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^Ο ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ	
1.1.Η έννοια του ντοκιμαντέρ.....	2
1.2.Ντοκιμαντέρ και μυθοπλασία.....	3
1.3.Ο χαρακτήρας του ντοκιμαντέρ.....	4
1.4.Δύο εμβληματικές μορφές.....	4
1.5.Τύποι ντοκιμαντέρ.....	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^Ο ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	
2.1.Βήματα της προπαραγωγής.....	7
2.2.Ανάλυση περιεχομένου ΝΤΟΚΙΜΑΤΕΡ : ΑΧΙΛΛΕΙΟΝ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ στο στάδιο της προπαραγωγής.....	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^Ο ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	
3.1.Οπτικές ενότητες.....	15
3.2.Οπτικά συνδετικά.....	16
3.2.1. Α. Κινηματογραφικές κινήσεις.....	16
3.2.2. Β. Το κατ.....	16
3.3.Μέγεθος κάδρου.....	17
3.4.Τύποι κάδρων.....	18
3.4.1.Καδράρισμα στοιχεία αισθητικής και σύνθεσης.....	19
3.5.Ακουστικές ενότητες.....	20
3.6.Τι είναι η συνέντευξη.....	21
3.7.Ανάλυση περιεχομένου ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ : ΑΧΙΛΛΕΙΟΝ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ στο στάδιο της παραγωγής.....	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^Ο ΣΤΑΔΙΟ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	
4.1.Γνωρίζοντας το ADOBE PREMIERE PRO CS5.5.....	46
4.1.1.Ροή εργασίας- Ρυθμίσεις ADOBE PREMIER.....	47
4.1.2.Ρυθμίσεις έργου.....	48
4.2.Ροή εργασίας με ψηφιακό έργο - Ανάλυση περιεχομένου ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ: ΑΧΙΛΛΕΙΟΝ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ στο στάδιο της μεταπαραγωγής	50
4.3.Χρήση εφέ στην πτυχιακή εργασία ADOBE PREMIERE PRO	52
4.4.Τίτλοι αρχής και θεματικών ενότητων στο πρόγραμμα του AFTER EFFECTS CS5.5.....	61
4.5. Οι τίτλοι τέλους στο PREMIERE.....	70

4.6.Πρόγραμμα ήχου AYDACITY.....	73
4.7.Τελική σύνθεση ήχων στο PREMIERE.....	75
4.8.Εξαγωγή πτυχιακής εργασίας RENTER -DVD.....	78
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	80
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	81
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ-ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ & ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ.....	83

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η ανάδειξη του ανακτόρου Αχίλλειον στο πέρασμα των χρόνων μέσα από ένα 45 λεπτό ντοκιμαντέρ(με τους τίτλους τέλους 47) που πραγματεύεται την ιστορικότητα του τότε ανακτόρου με στοιχεία δραματοποίησης, που ενδυναμώνουν την αίσθηση της εποχής των λαμπρών χρόνων του Αχίλλειου .

Το ντοκιμαντέρ αναπτύσσεται χρονικά από το τότε στο σήμερα έχει βασικό σκοπό να ταξιδέψει τον θεατή στο πέρασμα των χρόνων τεκμηριώνει τον σκοπό του με ξενάγηση τους χώρους του θεματικού μουσείου μέσω της αφήγησης, με συνεντεύξεις από ειδικούς πάνω στην ιστορικότητα ,το μεγαλείο της Ελληνικής αρχαιότητας που το Αχίλλειον αναδεικνύει μέχρι σήμερα. Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει σαν στόχο να αποτυπώσει στο χαρτί όλη την διαδρομή ενός κινηματογραφικού δημιουργού μιας ταινίας τεκμηρίωσης μέχρι την ολοκλήρωση του έργου του. Την δημιουργία του ντοκιμαντέρ, μέσω της ανάπτυξης των τεχνικών, που ακολουθήθηκαν για την πραγματοποίηση του έργου.

Στο πρώτο κεφάλαιο, γίνεται αρχικά μια πρώτη προσέγγιση στο ντοκιμαντέρ. Αναφέρονται οι «πρωτομάστορες» του ντοκιμαντέρ, οι τύποι και οι στόχοι του .Ποιος είναι ο ρόλος και ποιες οι διαφορές του ή όχι με την μυθοπλασία.

Κατόπιν, αναλύεται αρχικά ,σε θεωρητικό επίπεδο το πρώτο στάδιο προπαραγωγής και τα βήματα για την επίτευξη μιας σωστής έρευνας και στην συνέχεια αναλύονται τα στάδια που ακολουθήθηκαν για την επίτευξη της παρούσας πτυχιακής στο επίπεδο προπαραγωγής.

Στην συνέχεια, περνάμε στο στάδιο της παραγωγής όπου αναλύονται οι οπτικές ενότητες από τις οποίες αποτελείται μια ταινία καθώς ,οι συγκεκριμένοι τρόπους με τους οποίους οι οπτικές ενότητες συνδέονται μεταξύ τους και βάση αυτών θα μελετήσουμε το μέγεθος και τύπους κάδρων, το ισχυρό εκφραστικό μέσο, μέρος της «γλώσσας» του κινηματογράφου τις ακουστικές ενότητες, τι σημαίνει συνέντευξη και τι δεν πρέπει να κάνουμε σε αυτήν, τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για οπτικοποίηση των γυρισμάτων και η ανάλυση βάση αυτών, του δικού μου ντοκιμαντέρ.

Τέλος, αναλύεται το τελευταίο στάδιο της μεταπαραγωγής στο επίπεδο του μοντάζ των λήψεων με χρήση δυο βασικών προγραμμάτων Adobe Premiere και After Effects καθώς και Audacity συμπληρωματικά, για επεξεργασία και βελτιστοποίηση του ήχου, μέχρι την τελική εξαγωγή του βίντεο και μεταγραφή σε DVD.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1.1. Η έννοια του ντοκιμαντέρ

Γνωρίζουμε ότι το **ντοκιμαντέρ** (ή αλλιώς **ταινία τεκμηρίωσης**) αποτελεί η σπουδή και η έρευνα πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα αποτυπωμένη σε φιλμ ή ψηφιακό μέσο. Ως έννοια είναι απόλυτα συνυφασμένο με την έννοια του σινεμά. Ο χαρακτήρας του μπορεί να ποικίλλει από εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό, σε πολιτισμικό, ηθικοπλαστικό, εθνογραφικό, επιστημονικό, κοινωνικό, ιστορικό, πολιτικό ή εξειδικευμένο σε μια πτυχή ανθρώπινης δραστηριότητας (για παράδειγμα αθλητικό ή μουσικό). Ο χρόνος ενός ντοκιμαντέρ επίσης μπορεί να διαφέρει και να ασχολείται με το παρελθόν, το παρόν ή το μέλλον. Στόχος του είναι να καταγράψει και να αποτυπώσει πτυχές της πραγματικότητας, δημιουργώντας κατά κάποιο τρόπο ένα ιστορικό αρχείο. Ο όρος αποδίδεται στον Τζον Γκρίερσον και χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά για να περιγράψει την ταινία του Ρόμπερτ Φλάερτι *Moana* (1926). Ο Γκρίερσον όρισε το ντοκιμαντέρ ως την «*καλλιτεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας*». Η ιστορία του είδους ξεκινά ωστόσο από τα τέλη περίπου του 19ου αιώνα, όταν προβάλλονται οι πρώτες ταινίες που σήμερα μπορούν να καταχωρηθούν στα ντοκιμαντέρ. Ο ορισμός που δίνει ο «νονός» του ντοκιμαντέρ αλλάζει την σημασία του και την καθιστά μεγίστη. Σύμφωνα με τον ορισμό αυτό η πρώτη ύλη του ντοκιμαντέρ είναι η πραγματικότητα, η οποία όμως δεν καταγράφεται απλώς στο φιλμ ή το ψηφιακό μέσο, αλλά ο δημιουργός «κρατάει» την τύχη της στα χέρια του, επεξεργάζοντας την κατάλληλα ,πριν την παράδοση του τελικού προϊόντος, την ταινία του.

Αποστολή του ντοκιμαντέρ είναι η απόδοση της πραγματικότητας με τρόπο απλό και κατανοητό στον θεατή. Ο δημιουργός του ντοκιμαντέρ δεν περιορίζεται στην απλή καταγραφή του πραγματικού κόσμου μέσω της μηχανής λήψης αλλά μεταφέρει το θέμα του ντοκιμαντέρ σε γλώσσα κατανοητή, δίνοντας το προσωπικό του στίγμα. Με άλλα λόγια η παραγωγή του ντοκιμαντέρ δεν είναι απλά μια πράξη καταγραφής αλλά μια πράξη «μεταμόρφωσης».² Με την επιλογή κάδρων, αλλά και με τον τρόπο που ενώνει το υλικό του ο δημιουργός, η απλή καταγραφή γίνεται τεκμηρίωση. Το ντοκιμαντέρ μετατρέπεται σε μια άλλη πραγματικότητα.

Ο ρεαλισμός στο ντοκιμαντέρ αποτελεί μια συμβατική συμφωνία ανάμεσα στον σκηνοθέτη και στο κοινό. Πηγάζει από την δημιουργική φαντασία και την δημιουργική επεξεργασία των γεγονότων από τον ντοκιμαντερίστα. Το ντοκιμαντέρ ερμηνεύει όσα συμβαίνουν στον πραγματικό κόσμο. Δεν θα μπορέσει όμως ποτέ να αγγίξει την αντικειμενικότητα παρ' όλες τις φιλόδοξες προσπάθειες. Λόγω αυτού, ενώ οι θεατές διατίθενται να αντιμετωπίσουν το γεγονός, που παρουσιάζεται, ως αληθές, γνωρίζουν ωστόσο ότι το ντοκιμαντέρ έχει την προσωπική ματιά του σκηνοθέτη. Το ντοκιμαντέρ έχει λοιπόν σαν στόχο να διεκδικήσει τον ρεαλισμό, να συλλάβει τα γεγονότα όπως είναι στην πραγματικότητα και να συνειδητοποιήσει την ιδιαιτερότητά της.³

²ΤΑΘΗ-ΣΚΟΠΕΤΕΑΣ, Ε. (28 Σεπτεμβρίου, 2015). *ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ, ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ*. Ανακτήθηκε 16 Ιανουαρίου, 2015, από <http://www.aegeandocs.gr>.

³Copyright © Cinepivates, (19 Μαρτίου, 2014). *Τι σημαίνει Ντοκιμαντέρ*. Ανακτήθηκε 17 Μαρτίου, 2015, από <http://cinepivates.gr>.

1.2. Ντοκιμαντέρ και μυθοπλασία

Σύμφωνα με τον Vertof, ντοκιμαντέρ είναι η ταινία που χρησιμοποιεί κομμάτια της πραγματικότητας και τα συνδυάζει με ένα αφηγηματικό τρόπο.⁴

Αντιλαμβανόμαστε καλύτερα τις διαφορές και τις ομοιότητες μεταξύ μιας ταινίας τεκμηρίωσης και μιας μυθοπλασίας, εάν συγκρίνουμε τους δύο μεγαλύτερους αφηγητές που υπήρξαν ποτέ σε ό, τι αφορά την λογοτεχνική αφήγηση: Τον Όμηρο και τον Ηρόδοτο. Ο Όμηρος απέδωσε την ανθρώπινη περιπέτεια με υλικά της φαντασίας και των μύθων των Ελλήνων, ενώ ο Ηρόδοτος, οδοιπόρος και ταξιδευτής γεμάτος περιέργεια, περιέγραψε λεπτομερώς τον τρόπο ζωής, τα ήθη και τα έθιμα του τότε γνωστού κόσμου. Ο Ηρόδοτος ήταν ο πρώτος ντοκιμαντερίστας.

Ντοκουμέντο: τεκμήριο, δηλαδή απόδειξη για κάτι.

Μυθοπλασία: κατασκευή ενός μύθου, δηλαδή κατασκευή μίας φανταστικής ιστορίας που μπορεί να μοιάζει με αληθινή.

Συγκριτικά με τις ταινίες μυθοπλασίας, η υπόσταση του ντοκιμαντέρ, ως αληθινός κινηματογράφος τίθεται συχνά υπό αμφισβήτηση. Το ντοκιμαντέρ ψάχνει διαρκώς να βρει την προσωπική του ταυτότητα. Είναι μάταιο να προσπαθούμε να βάλουμε σε μια «τάξη» αυτά τα δυο κινηματογραφικά είδη, καθώς αυτά δεν μπορούν να μπουν σε καλούπια από την στιγμή που καθορίζουν μόνα τους την μορφή τους. Αυτό συμβαίνει γιατί η τέχνη γενικά δεν περιορίζεται σε συγκεκριμένες φόρμες και δεν είναι ποτέ καθαρή. Οι εξαιρέσεις δημιουργούν μια ταινία, όχι οι κανόνες.

Τα όρια που χωρίζουν το ντοκιμαντέρ από τη μυθοπλασία είναι λεπτά. Η χρήση ηθοποιών σε ντοκιμαντέρ για την αναπαράσταση κάποιου πραγματικού συμβάντος, κάνει εμφανή την εμπλοκή της μυθοπλασίας μέσα στο ντοκιμαντέρ. Αυτό το ζήτημα ταλαιπωρεί μέχρι και σήμερα σκηνοθέτες και θεωρητικούς του κινηματογράφου. Η μυθοπλασία εμπεριέχεται στο ντοκιμαντέρ και το ντοκιμαντέρ στην μυθοπλασία, έχοντας την ίδια ένταση και το ίδιο εύρος. Κατά μια άλλη άποψη το ντοκιμαντέρ ανανεώνει διαρκώς την μυθοπλασία. Αποτελεί ένα βήμα παρά πέρα. Αποτελεί την εξέλιξη της μυθοπλασίας.

⁴Φραγκούλης, Γ. (2007, 4 Φεβρουαρίου). *Ντοκιμαντέρ ένας πρώτος ορισμός* Ο Κινηματογράφος ως τέχνη I, (Φεβρουαρίου). Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2015, από <http://www.cinemainfo.gr>.

1.3. Ο χαρακτήρας του ντοκιμαντέρ

Το ντοκιμαντέρ οφείλει να προβάλλει ιδέες και αξίες ,να αναδείξει άλλες τέχνες, να συμβάλει στις αλλαγές των κοινωνικών συνθηκών, να ταξιδέψει, να προβληματίσει και να δώσει το έναυσμα στον θεατή να ψάξει να βρει πυγές μέσα από ερεθίσματα ,που προβάλλει. Τελικός στόχος του θα είναι μέσα από την ζύμωση του έμπειρου πλέον εκπαιδευμένου κοινού του να διδάξει και να εξελιχθεί σαν κινηματογραφικό είδος τιμώντας το περιβόητο «based on a true story». Ένα έργο τέχνης, όπως μια κινηματογραφική παραγωγή, αποτελεί μια ελεύθερη απόδοση της πραγματικότητας το οποίο σαν καλλιτεχνική δημιουργία, στηρίζεται σε πραγματικά γεγονότα,

Σύμφωνα με τους κινηματογραφιστές, μέσα από το ντοκιμαντέρ συνειδητοποιούμε τον κόσμο γύρω μας και τα πολλά επίπεδα της πραγματικότητας.

Το ντοκιμαντέρ ως έννοια είναι απόλυτα συνυφασμένο με την έννοια του σινεμά. Ας μην ξεχνάμε ότι ως “*πρώτοι ντοκιμαντερίστες*”⁵ θα μπορούσαν να θεωρηθούν οι *αδερφοί Λιμέρ* που εφηύραν τον κινηματογράφο. Τα πρώτα πλάνα που αποτύπωσαν σε φιλμ -όπως η περίφημη εικόνα του τρένου που μπαίνει στο σταθμό, ήταν καθημερινές εικόνες της τότε εποχής.

1.4. Δύο εμβληματικές μορφές

Το 1922 προβάλλεται η ταινία “*Ο Νανούκ του Βορρά*”⁶ του **Robert Flaherty** θεωρείται «πατέρας» του ντοκιμαντέρ ένα εθνολογικό ντοκιμαντέρ, που θεωρείται η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία τεκμηρίωσης στην ιστορία του σινεμά. Ήδη από τον *Νανούκ του Βορρά* τίθεται το ερώτημα τι είναι πραγματικό και τι όχι σε ένα ντοκιμαντέρ. Αποδείχθηκε ότι ο Φλάερτι είχε «στήσει» τους χαρακτήρες του, δημιουργώντας ταυτόχρονα και το πρώτο δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ (docudrama) στην ιστορία. . Οι καθημερινές πράξεις και χειρονομίες γίνονται το σενάριο του ντοκιμαντέρ. Ξεκινά να κινηματογραφεί την ταινία το 1913, και στη συνέχεια πρόβαλε το υλικό στους Εσκιμώους για να δει τις αντιδράσεις τους. Το 1916, κατά την διάρκεια του μοντάζ βάζει φωτιά κατά λάθος και καταστρέφεται το υλικό. Το 1920 και '21 αρχίζει και πάλι το γύρισμα. Το τελικό μοντάζ ακολουθεί την αφήγηση που έχει ηρωικό χαρακτήρα και αναδεικνύει την ένταση της στιγμής. Από τις δουλειές του ξεχωρίζει το *Μοαπα*, που ενέπνευσε χρόνια αργότερα τον John Grierson να επινοήσει τον όρο «ντοκιμαντέρ».

Το 1896 γεννιέται ο **Τζίγκα Βερτόφ** σκοπός του Βερτόφ ήταν να παρουσιάσει την πραγματικότητα από αντικειμενική οπτική γωνία. Το ίδιο διάστημα υιοθετεί την

⁵ Copyright © Cinepivates, (19 Μαρτίου, 2014). *Τι σημαίνει Ντοκιμαντέρ*. Ανακτήθηκε 17 Μαρτίου, 2015, από <http://cinepivates.gr>

⁶Κερκινός,Δ.(20Αυγούστου,2015). ΕΘΝΟΓΡΑΦΙΚΟΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ: ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΣΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ Ο ΝΑΝΟΥΚ ΤΟΥ ΒΟΡΡΑ. Ανακτήθηκε 28Αυγούστου,2015, από <https://camerastyloonline.wordpress.com>.

θεωρία του Κίνο - Γκλαζ (κινηματογράφος- μάτι), αρχή της οποίας αποτελεί η «επ' αυτοφώρω» σύλληψη της ζωής. Το 1929 προβάλλεται η ταινία του με τίτλο Ο Άνθρωπος με την Κινηματογραφική Μηχανή αποτελεί πλήρη κατάθεση των αντιλήψεών του για τον κινηματογράφο και το μοντάζ, και δοξάστηκε ως μια «συναρπαστική άποψη για το κινηματογραφικό μέλλον». Η ταινία περιγράφει με απaráμιλλο τρόπο την αστική ζωή της μετά-επαναστατικής Ρωσίας το 1929.

Πρωταγωνιστής της ένας οπερατέρ που μετακινείται συνέχεια στη Μόσχα⁷, παρατηρώντας όλους τους τρόπους ζωής και καταγράφοντας φαινομενικά ασύνδετες εικόνες της πόλης, οι οποίες όμως , συνθέτουν σαν πάζλ την πολυπλοκότητα της καθημερινής ζωής. Αυτή την πολυπλοκότητα φροντίζει συνέχεια να την τονίζει με βίαιες μετακινήσεις της κάμερας, «πάγωμα» του πλάνου, επιταχύνσεις, ακόμα και χωρίζοντας την οθόνη στα δύο, για να έρθει μετά και να απομυθοποιήσει τη δράση στα μάτια του θεατή και να του υπενθυμίσει συνεχώς ότι αυτό που βλέπει, είναι μια ταινία.⁸

1.5. Τύποι ντοκιμαντέρ

Ταινίες έτοιμου υλικού

Ταινίες έτοιμου υλικού (compilation film), είναι ταινίες που προέρχονται από αρχειακό υλικό, το οποίο αφενός έχει χρησιμοποιηθεί στο παρελθόν, και αφετέρου παρουσιάζονται με νέα σειρά εμφάνισης. Το υλικό εμπλουτίζεται με νέα πλάνα ενώ πολλές φορές γυρίζεται ξανά αλλά με υψηλότερο προϋπολογισμό. Η ποιότητα αυτών των ταινιών ποικίλει. Μερικές φορές γίνεται επεξεργασία του υλικού, χωρίς να προστεθεί τίποτα καινούργιο. Άλλες φορές πάλι, σε κάποια πλάνα προστίθεται επιπλέον υλικό ώστε να βγει ένα άρτιο αποτέλεσμα.

Βασισμένο σε συνεντεύξεις

Ο τύπος αυτός του ντοκιμαντέρ, φέρνει στο προσκήνιο τον άνθρωπο. Δίνεται η δυνατότητα σε ανθρώπους να μιλήσουν ευθέως για γεγονότα. Οι προσωπικές ιστορίες γίνονται ο κύριος άξονας του ντοκιμαντέρ. Οι συνεντεύξεις κάνουν πιο ρεαλιστικό το τελικό αποτέλεσμα. Μέσω αυτών, θεωρούνται έγκυρες οι απόψεις του ντοκιμανταρίστα και γίνονται αποδεκτές από τον θεατή. Χρησιμοποιούνται για να πουν αναλυτικές πληροφορίες για ένα θέμα.

Direct Cinema ή cinema verite

Τύπος ντοκιμαντέρ, που χρονολογείται μεταξύ 1958 και 1962. Ο τύπος αυτός του ντοκιμαντέρ δημιουργήθηκε από την ανάγκη των κινηματογραφιστών να συλλαμβάνουν την πραγματικότητα και να την αποδίδουν με αληθοφάνεια. Σκοπός είναι η καταγραφή ενός γεγονότος εν εξελίξει. Ο φακός της κάμερας γίνεται αυτόπτης

⁷ Colturenow, (4 Φεβρουαρίου, 2016). *Culture now*. Ανακτήθηκε 18 Μαΐου, 2015, από <http://www.culturenow.gr/>.

⁸ΞΑΝΘΑΚΗΣ Ά.(1993).*Ιστορία της φωτογραφικής αισθητικής*, Αθήνα :Αιγόκερος

μάρτυρας των όσων συμβαίνουν. Ότι συμβαίνει, καταγράφεται. Ο Τζίγκα Βερτόφ εγκαινίασε αυτό το νέο πεδίο έρευνας και πειραματισμού.

Συνθετικός τύπος- αρχαιακό υλικό, συνεντεύξεις και γυρίσματα

Εδώ, έχουμε μια συνύπαρξη από παλαιότερο (και ίσως ξανά-χρησιμοποιημένο) υλικό, συνεντεύξεις και γυρίσματα (εξωτερικοί- εσωτερικοί χώροι).

Ο χαρακτήρας του παρόντος ντοκιμαντέρ

Το παρόν ιστορικό ντοκιμαντέρ με θέμα το "Αχιλλείον η ιστορία του κατά το πέρασμα των χρόνων" αναπτύσσεται σε χρονικές ενότητες ,οι οποίες είναι εμπλουτισμένες με αφηγηματικό τρόπο και ξενάγηση στον χώρο του ανακτόρου. Δόθηκε με την μορφή συμβολικής δραματοποίησης αναμιγνύει αυθεντικές λήψεις της πραγματικότητας με fiction στοιχεία, ώστε να πετύχει ένα πιο δυνατό συναισθηματικά αποτέλεσμα . Αναπαριστά δηλαδή κάποιες σκηνές της ιστορίας , οι οποίες δεν μπορούν να καταγραφούν για πρακτικούς λόγους (π.χ. έχουν γίνει στο παρελθόν) και τις αναμιγνύει με χρήση αναπαράστασης των τότε ιστορικών προσώπων που συνέβαλαν στην δημιουργία του ανακτόρου. Κάθε ενότητα πιστοποιεί τον ρεαλισμό με συνεντεύξεις από ειδικούς πάνω στα θέματα της ιστορικότητας , της αρχιτεκτονικής και τουριστικής προσφοράς του Ανακτόρου καθώς και πρωταγωνιστών ,οι οποίοι δούλευαν κάποια εποχή στο ανάκτορο. Ντύνεται με μουσικές επιλογές ατμοσφαιρικού χαρακτήρα πλήρως συνδεδεμένες με τις χρονικές περιόδους του ,από το παρελθόν μέχρι σήμερα.

Στόχος του ντοκιμαντέρ ,να βιώσει ο θεατής της διάφορες εποχές του ανακτόρου μέσα από το πέρασμα των χρόνων με όλα τα μέσα που μια κινηματογραφική παραγωγή μπορεί ,να να αποδώσουν ,το μεγαλείο ,τον ξεπεσμό και την διάρκεια του Αχιλλείου στο χρόνο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^Ο ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

2.1. Βήματα της προπαραγωγής

Η προπαραγωγή αποτελεί το πρώτο στάδιο μιας ταινίας. Είναι το στάδιο κατά το οποίο συλλαμβάνεται η αρχική ιδέα γίνεται η ζύμωση για την με' έπειτα δημιουργία της. Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει:⁹

Συγγραφή σεναρίου

Ντεκουπάζ (découpage)

Κερματισμό σεναρίου (script breakdown)

Προϋπολογισμό της ταινίας (budgeting)

Κατάρτιση του χρονοδιαγράμματος

Σχεδίαση παραγωγής (εύρεση τοποθεσιών, κοστούμια, μακιγιάζ, σκηνικά, διακόσμηση)

Εικονογράφηση (storyboard)

Σενάριο

Το σενάριο αποτελεί την πρώτη ύλη, στην δημιουργία μιας κινηματογραφικής ταινίας. Ο σεναριογράφος ανάλογα με το θέμα που έχει να αντιμετωπίσει, συγγράφει την ιστορία της ταινίας. Το σενάριο μοιράζεται σε φωτοτυπίες στους υπόλοιπους συντελεστές. Κατά την διαδικασία αυτή ο σκηνοθέτης έρχεται σε επαφή με τον σκηνογράφο, τον διευθυντή φωτογραφίας, τον ηχολήπτη, τον ενδυματολόγο, τον μοντέρ και πραγματοποιεί μαζί τους μια σειρά συζητήσεων. Ο σκηνοθέτης έχοντας μια συγκεκριμένη ιδέα για την ταινία στο μυαλό του προσπαθεί να την μεταδώσει και στους υπόλοιπους συντελεστές. Προσπαθεί να τους μεταδώσει την ιδέα του και εμπνέοντας τους συνεργάτες του να οδηγήσει το όραμα του πιο πέρα. Το σενάριο παίζει σημαντικό και καθοριστικό ρόλο καθώς σε αυτό στηρίζεται όλη η παραγωγή της ταινίας.

Ντεκουπάζ (découpage)

Το ντεκουπάζ είναι γαλλικός όρος και σημαίνει «κόβω». Στην φάση αυτή της προπαραγωγής πρώτο μέλημα του σκηνοθέτη, όταν πάρει στα χέρια του το σενάριο, είναι το ντεκουπάζ. Ο σκηνοθέτης κόβει, τεμαχίζει δηλαδή την δράση εκ των προτέρων, με σημειώσεις και καθορίζει το «πότε» και το «που» αυτή θα εξελιχθεί. Επίσης καθορίζει το μήνυμα που θέλει να περάσει. Πάνω στο χαρτί εφαρμόζει τους κανόνες της οπτικοακουστικής τεχνικής. Στην διάρκεια των γυρισμάτων οπτικοποιούνται όσα

⁹ Χούρσογλου, Π. (2005). *Στάδια ταινίας*. [χ.τ.]: [χ.ε.]. Ανακτήθηκε 13 Μαρτίου, 2015, Δικτυακός τόπος: http://theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko_Drast/HOURSOGLOU-StadiaTainias.pdf.

αρχικά είχε καθορίσει. Συλλέγει το ηχητικό και το οπτικό υλικό, που αργότερα θα ενωθούν στο μοντάζ.

Κερματισμός Σεναρίου (Script Breakdown)

Κατά τον κερματισμό σεναρίου, το σενάριο χωρίζεται σε σκηνές. Η κάθε σελίδα χωρίζεται σε όγδοα. Το άτομο που είναι υπεύθυνο για τον κερματισμό, δημιουργεί μια λίστα με τους ηθοποιούς, τις τοποθεσίες και τα μηχανήματα, για κάθε σκηνή του σεναρίου. Ξεκαθαρίζει ποιες σκηνές είναι εξωτερικού ή εσωτερικού χώρου και αν αυτές είναι πρωινές ή βραδινές. Συνήθως ο πρώτος βοηθός σκηνοθέτη αναλαμβάνει τον κερματισμό του σεναρίου. Τις πληροφορίες του κερματισμού του σεναρίου, χρησιμοποιούν και τα άλλα τμήματα για να υπολογιστούν οι ανάγκες τους σε μηχανήματα, κοστούμια, εύρεση περιοχών, μακιγιάζ και άλλα, αφού όλα αυτά αναφέρονται για κάθε σκηνή.

Προϋπολογισμός (Budgeting)

Ο προϋπολογισμός αναφέρεται στο κόστος παραγωγής μιας κινηματογραφικής ταινίας. Ο προϋπολογισμός καλύπτει τα έξοδα για τα σκηνικά, τον εξοπλισμό, για τον παραγωγό, τους βασικούς πρωταγωνιστές, τον σκηνοθέτη, το διευθυντή φωτογραφίας καθώς επίσης και τα έξοδα για το υπόλοιπο προσωπικό. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων ενδεχόμενες καθυστερήσεις και χαμένες ημέρες ενδέχεται να αυξήσουν αρκετά το κόστος παραγωγής. Τα έξοδα υπολογίζονται από τον κερματισμό του σεναρίου.

Χρονοδιάγραμμα (Scheduling)

Ο πρώτος βοηθός σκηνοθέτη αναλαμβάνει να διαμορφώσει το χρονοδιάγραμμα της ταινίας. Το χρονοδιάγραμμα διαμορφώνεται ανάλογα με την διαθεσιμότητα των πρωταγωνιστών ή μιας τοποθεσίας. Η τοποθεσία επιλέγεται ανάλογα με το αν οι σκηνές είναι σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο και αν χρονικά εξελίσσεται πρωί ή βράδυ. Ο βοηθός σκηνοθέτη προσπαθεί να βρει εναλλακτικές λύσεις σε περίπτωση ατυχήματος, αλλαγής καιρού ή άλλων παραγόντων που ενδέχεται να διακόψουν την παραγωγή.

Σχεδίαση Παραγωγής (Production Design)

Στην φάση αυτή υπεύθυνος είναι ο σχεδιαστής παραγωγής. Αυτός είναι υπεύθυνος για τη όλη μορφή της ταινίας και σε συνεργασία με το σκηνοθέτη πετυχαίνουν την επιθυμητή ατμόσφαιρα της ιστορίας. Ο σχεδιαστής παραγωγής ακολουθώντας το όραμα του σκηνοθέτη καθορίζει τα χρώματα, το στυλ και τις υφές της ταινίας. Είναι

υπεύθυνος στην επίβλεψη της εύρεσης τοποθεσιών, συνεργάζεται με το άτομο που έχει αναλάβει αυτή τη δουλειά και βρίσκει χώρους κατάλληλους ώστε να αποδώσει το στυλ που επιθυμεί ο σκηνοθέτης για την ταινία.

Εύρεση τοποθεσιών (Ρεπεράζ)

Το ρεπεράζ είναι το σημείο της προ-παραγωγής κατά το οποίο ανιχνεύονται οι χώροι, στους οποίους θα πραγματοποιηθούν αργότερα τα γυρίσματα. Η επιλογή των χώρων εξαρτάται άμεσα από το σενάριο, το οποίο καθορίζει την όλη παραγωγή. Ανάλογα με τις σκηνές του σεναρίου καθορίζονται και οι τοποθεσίες στις οποίες θα γυριστεί η ταινία. Το άτομο που είναι υπεύθυνο για την εύρεση των τοποθεσιών προσπαθεί να βρει χώρους που αποδίδουν την αίσθηση της ταινίας, την οποία έχει εξ' αρχής ο σκηνοθέτης στο μυαλό του.

Σκηνογραφία

Ο σκηνογράφος της ταινίας σχεδιάζει και επιβλέπει τα σκηνικά, και τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν σε αυτή. Τα σχέδια του δίνονται στο κατασκευαστικό τμήμα. Αφού τα σκηνικά κατασκευαστούν ο σκηνογράφος συνεργάζεται με τον διακοσμητή για την διακόσμηση. Αρμοδιότητά του είναι επίσης να καθοδηγεί τους ηθοποιούς για το πώς θα κινηθούν, πώς τους οπερατέρ θα να στήσουν τις κάμερες και οι φωτιστές τον φωτισμό.

Διακόσμηση

Ο διακοσμητής χρησιμοποιεί σκηνικά, αντικείμενα όπως χαλιά, καναπέδες, κάδρα κλπ που βοηθούν την πλοκή της ταινίας. Τα στοιχεία αυτά βοηθούν στην διαμόρφωση της προσωπικότητας του χαρακτήρα και στην δημιουργία υποβάθρου που διαφορετικά θα χρειαζόταν αρκετός χρόνος για να φανεί. Υπεύθυνος για τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται από ηθοποιούς (props) είναι ο φροντιστής. Αυτός, αφού διαβάσει το σενάριο, συγκεντρώνει τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν ηθοποιοί, υπολογίζει το κόστος και φροντίζει για την απόκτησή τους. Οφείλει να γνωρίζει που βρίσκονται κατά τη διάρκεια του γυρίσματος και να τα συντηρεί.

Σχεδιασμός κοστουμιών

Υπεύθυνος για και τον σχεδιασμό και την εύρεση των κοστουμιών και άλλων αξεσουάρ (κοσμήματα, γυαλιά κλπ) είναι ο σχεδιαστής κοστουμιών. Αυτός συνεργάζεται με τον σχεδιαστή παραγωγής για να καθαρήσει το στυλ των ηθοποιών στις ανάλογες χρονικές περιόδους, στις οποίες αναφέρεται η ταινία. Είναι αποκρουστικό στα μάτια του θεατή όταν τα ρούχα και τα αξεσουάρ που φοράει ο ηθοποιός δεν ανταποκρίνονται στη χρονική περίοδο, που αναφέρεται η ταινία. Στην συνέχεια συνεργάζεται με το διευθυντή φωτογραφίας για να αποφασίσουν τα

χρώματα των υφασμάτων, όπως και τις υφές. Το χρώμα παίζει σημαντικό ρόλο σε μια ταινία. Μπορεί να αναδείξει στοιχεία της προσωπικότητας του χαρακτήρα, να τον ομογενοποιούν ή να τον κάνουν να ξεχωρίζει από τον περιβάλλοντα χώρο.

Μακιγιάζ

Ο μακιγιέρ είναι υπεύθυνος για την τοποθέτηση του μακιγιάζ στους ηθοποιούς. Πριν το μακιγιάζ, κάνει έρευνα ανάλογα με την χρονική περίοδο που καλείται να αποτυπώσει και ανάλογα με το χαρακτήρα που υποδύεται ο ηθοποιός. Εκτός από τους ηθοποιούς συνεργάζεται με τον διευθυντή φωτογραφίας για να αποφασίσουν ποια χρώματα «γράφουν» καλύτερα στον φακό της κάμερας, ώστε να χρησιμοποιήσει τα αντίστοιχα στους ηθοποιούς. Ακόμη συνεργάζεται με τον κομμωτή, ο οποίος είναι υπεύθυνος για το κατάλληλο χτένισμα των ηθοποιών.

Εικονογράφηση παραγωγής (Storyboard)

Υπεύθυνος για την σχεδίαση της εικονογράφησης της ιστορίας είναι ο εικονογράφος παραγωγής. Η εικονογράφηση είναι μια ακολουθία σχεδίων, όπου το κάθε ένα από αυτά αναπαριστά οπτικά κάθε σκηνή της ταινίας, με τον τρόπο που την φαντάζεται ο σκηνοθέτης. Η εικονογράφηση βοηθά τα τμήματα της παραγωγής κατά το γύρισμα και το τμήμα της μετά-παραγωγής κατά την διαδικασία του μοντάζ. Ο εικονογράφος παραγωγής, σχεδιάζει επακριβώς την κάθε σκηνή σύμφωνα με τις γωνίες τις κάμερας. Η εικονογράφηση λαμβάνει χώρα πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα της ταινίας προκειμένου να τραβήξει την προσοχή των επενδυτών, να βοηθήσουν τον καταμερισμό του χρονοδιαγράμματος, τον βοηθό σκηνοθέτη στον κερματισμό του σεναρίου σε σκηνές. Ακόμη, είναι πολύ σημαντική για τον καθορισμό των φώτων και της γωνίας της κάμερας.

2.2. Ανάλυση περιεχομένου ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ: ΑΧΙΛΛΕΙΟΝ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ στο στάδιο της προπαραγωγής

Η αρχική ιδέα για την δημιουργία του ντοκιμαντέρ Αχιλλειον η ιστορία του κατά το πέρασμα των χρόνων γεννήθηκε από την ανάγκη μου να αναδείξω ένα σημαντικό μνημείο για την Κέρκυρα Το Αχιλλειον, και όχι τυχαία ,το ανακτορικό αυτό συγκρότημα κοσμεί το μεγαλείο της Ελληνικής Αρχαιότητας και δημιουργήθηκε από την Αυτοκράτειρα της Αυστρίας. Η ύπαρξη του Αρχαίου Ελληνικού πνεύματος εξαπλώνεται πρωτοπόρα σε όλη την Ευρώπη από τα πρώτα κύματα των περιηγητών και φτάνει μέχρι σήμερα. Η ιστορία του ανακτόρου αποτέλεσε έμπνευση για την συγγραφή του σεναρίου του ντοκιμαντέρ καθώς και η μοναδικότητα του θέματος ,αφού δεν υπάρχει ντοκιμαντέρ για το υπαρχών θέμα.

Μετά από την σύλληψη της ιδέας η έρευνα είναι το σημαντικότερο στάδιο σε ολόκληρη τη διαδικασία για την επίτευξη μιας ολοκληρωμένης από όλες τις πλευρές ταινίας ,που μπορεί να διαρκέσει ιδιαίτερα μεγάλο χρονικό διάστημα. Στην περίπτωση του παρόντος ντοκιμαντέρ διήρκεσε τουλάχιστον 2 και μήνες .Τα στάδια για την έρευνα του ντοκιμαντέρ "Αχιλλειο η ιστορία του κατά το πέρασμα των χρόνων είναι τα εξής:

- συγκέντρωση πηγών και εφημερίδων εποχής από ιστορικό αρχείο Κέρκυρας
- δημόσια βιβλιοθήκη Κερκύρας
- αναγνωστική εταιρία Κέρκυρας
- συγκέντρωση βιβλιογραφίας
- Έρευνα πεδίου (reperage): ανθρώπων που δούλευαν την εποχή που το ανάκτορο ήταν καζίνο σε διάφορα πόστα που θα μπορούσαν να δώσουν αυθεντικές μαρτυρίες (περίοδος 1960) και γνωριμία με αυτούς
- συνεντευξιαζόμενων ειδικών στα επίπεδα: ιστορίας ,αρχιτεκτονικής, μουσειολογίας, αρχαιολογίας και τουρισμού.
- Προετοιμασία ερωτήσεων σύμφωνα με τα στοιχεία της προκαταρκτικής έρευνας
- Αναζήτηση πρωταγωνιστών

Τα Βήματα για την διεκπεραίωση όλων των σταδίων της προπαραγωγής αναπτύσσονται στην συνέχεια.

Βήμα 1 Συγγραφή σεναρίου

Ο κεντρικός άξονας πάνω στον οποίο βασίζεται το ντοκιμαντέρ, αποτελείτε αρχικά από την έρευνα , με την έρευνα πεδίου αποφεύγονται κατά ένα μεγάλο ποσοστό οι κακοτοπιές και οι καθυστερήσεις στο γύρισμα. Αντλήθηκαν πληροφορίες για το Αχιλλειον από διαφορές πηγές ξεκινώντας από την δημόσια βιβλιοθήκη, αφού έγινε η συλλογή των στοιχείων τελεστική η προ-πραγωγή του σεναρίου με προσθήκες (σφήνες) από συνεντεύξεις ειδικών που καλύπτουν όλα τα γνωστικά επίπεδα του ντοκιμαντέρ.

Ακόμη, έγινε εφικτή προς δρομολόγηση η δημιουργία αναπαράστασης, σύμφωνα με την χρονολογική σειρά των εποχών του ανακτόρου, καθώς επίσης και η εύρεση πρωταγωνιστών που υπήρξαν τότε αυτόπτης μάρτυρες καθώς δούλευαν σε κάποιες εποχές του ανακτόρου.

Βήμα 2 Ντεκουπάζ σεναρίου

Μετά την συγγραφή του σεναρίου ακολούθησε το ντεκουπάζ. Πάνω στο χαρτί του σεναρίου γράφουμε πρόχειρες σημειώσεις, κάποιες πρώτες ιδέες σχετικά με τις τοποθεσίες και τις ώρες της ημέρας που ήθελα να πραγματοποιηώ τα γυρίσματα.

Ακόμη προσθέτουμε κάποια μουσικά κομμάτια ,τα οποία θα χρησιμοποιηθούν αργότερα σαν μουσικό χαλί.

(1.Εικόνα Storyboard)



(2. Εικόνα Ντεκουπάζ)



ΒΗΜΑ 3 Κερματισμός Σεναρίου

Εφόσον τελειώσουμε με το ντεκουπάζ, προχωράμε στον χωρισμό του σεναρίου σε σκηνές. Επειδή το ντοκιμαντέρ είχε να κάνει με την ιστορία του Αχιλλείου στο πέρασμα των χρόνων το σενάριο ήταν ήδη χωρισμένο σε χρονικές ενότητες. Κάθε χρονική περίοδος ήταν και μια σκηνή. Έπρεπε να επιλέξω σε ποιες σκηνές θα είχα εξωτερικό και σε ποιες εσωτερικό γύρισμα, καθώς επίσης και αν το γύρισμα θα ήταν πρωί, μεσημέρι, απόγευμα ή βράδυ. Στη συνέχεια, ήρθα σε επικοινωνία, άλλοτε τηλεφωνικά (αρχικά) άλλοτε από κοντά, με πρόσωπα, στα οποία ζήτησα να παραχωρήσουν συνεντεύξεις για διαφορετικά ζητήματα του ντοκιμαντέρ. Ακολουθεί προετοιμασία ερωτήσεων σύμφωνα με τα στοιχεία της προκαταρκτικής έρευνας μου με χρονική συνέχεια από τα πρώτα χρόνια του ανακτόρου μέχρι σήμερα, ορίζεται μαζί τους την ημέρα και την ώρα της διεξαγωγής της συνέντευξης.

Εφόσον καθορίστηκαν και οι συνεντεύξεις που θα περιλάμβανε το ντοκιμαντέρ, ήταν καιρός να επιλεχθούν οι χώροι, τις τοποθεσίες στις οποίες, θα πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα.

Βήμα 4 Προϋπολογισμός

Ακολουθεί το κόστος παραγωγής της κινηματογραφικής ταινίας. Ο εξοπλισμός που θα χρησιμοποιηθεί αποτελείται από κάμερα ημιαγγελματική, τρίποδο για την δημιουργία σταθερών κινήσεων κάμερας ακόμη, έγινε χρήση drone τηλεκατευθυνόμενο ελικοπτεράκι για την πραγματοποίηση πανοραμικών γενικών πλάνων και πολύ γενικών πλάνων από ψηλά.

(βλ. εικόνες εξοπλισμός)



Το μεγαλύτερο μέρος των γυρισμάτων ορίζεται να πραγματοποιηθεί στο ανακτορικό συγκρότημα Αχιλλείον και κάποια συμπληρωματικά γυρίσματα να γίνουν στην πόλη της Κέρκυρας .Τα έξοδα υπολογίζονται σύμφωνα με τον κερματισμό του σεναρίου.

Βήμα 5 Χρονοδιάγραμμα του ντοκιμαντέρ

Το χρονοδιάγραμμα διαμορφώνεται ανάλογα με την διαθεσιμότητα των πρωταγωνιστών ή μιας τοποθεσίας. Στην περίπτωση αυτή πάρθηκε άδεια για την είσοδο στο μουσείο και την τέλεση αναπαράστασης Η τοποθεσία επιλέγεται ανάλογα με το αν οι σκηνές είναι σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο και αν χρονικά εξελίσσεται πρωί ή βράδυ.

Βήμα 6 Εύρεση τοποθεσιών (Ρεπεράζ)

Ανιχνεύονται οι χώροι, στους οποίους θα πραγματοποιηθούν αργότερα τα γυρίσματα Η επιλογή των χώρων εξαρτάται άμεσα από το σενάριο, το οποίο καθορίζει την όλη παραγωγή. Η επιλογή των χώρων εξαρτάται άμεσα από το σενάριο, το οποίο καθορίζει την όλη παραγωγή.

Καθορίζονται οι τοποθεσίες: Πόλη Κέρκυρας > γρήγορο PAN, Χωριό Γαστουρίου πανοραμικό, Μουσείο Αχιλλείου (εξωτερικά κήποι, εσωτερικά όλα είδη πλάνων και οι αναπαραστάσεις), Γαστούρι :πηγή Ελισάβετ, βουνό Ελισάβετ, Γέφυρα Κάιζερ :περιοχή Μπενίτσες ,παρατηρητήριο Κάιζερ περιοχή :Πέλεκας, Μον Ρεπό Παλάτι. Αφού βολιδοσκοπήσουμε τον τόπο των γυρισμάτων είμαστε σίγουροι για την αίσθηση που θέλουμε να δώσουμε στο κοινό.

ΒΗΜΑ 7 Σκηνογραφία

Σε αυτό το επίπεδο η δουλειά μου περιοριστική στην καθοδήγηση των Πρωταγωνιστών ,όσον αφορά τις κινήσεις τους στους χώρους του Μον Ρεπό και Αχιλλείου ,καθώς τα σκηνικά αποτελούσαν οι χώροι των παλατιών.

Παραλείφθηκε τα στάδιο της διακόσμησης καθώς τα γυρίσματα διεξάγονται στο μουσείο του Αχιλλείου και οι χώροι είναι διαμορφωμένοι εξ αρχής. Η επιλογή κουστουμιών παρέχεται από το θέατρο Κέρκυρας.

ΒΗΜΑ 8 Εικονογράφηση παραγωγής

Τελική ενέργεια, πριν περάσω στο στάδιο της παραγωγής, ήταν η εικονογράφηση της ιστορίας . Σε χαρτί δημιούργησα μια σειρά από σκίτσα, τοποθετημένα το ένα δίπλα στο άλλο, ώστε να περιγράφουν οπτικά την κάθε σκηνή .Η δημιουργία των σκίτσων πραγματοποιήθηκε κατά την επίσκεψή μου στο Ανάκτορο του Αχιλλείου καθώς είχα δημιουργήσει ένα «πρόχειρο» μοντάζ. Είχα τοποθετήσει τις σκηνές με τρόπο τέτοιο, που με βοήθησε αργότερα να συνδέσω τα πλάνα στο μοντάζ.

(βλ εικόνα storyboard)



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^Ο ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

3.1. Οπτικές ενότητες

Τέσσερις είναι οι οπτικές ενότητες από τις οποίες αποτελείται μια ταινία. Αυτές είναι οι εξής:¹⁰

Σεκάνς ή Σίκουενς (séquence, sequence)

Είναι η μεγαλύτερη οπτική ενότητα της ταινίας. Περιέχει σκηνές στη διάρκεια των οποίων ολοκληρώνεται μια δράση. Μοιάζει με το κεφάλαιο ενός βιβλίου. Όπως στο τέλος του κεφαλαίου η δράση τελειώνει και αρχίζει νέο κεφάλαιο έτσι και στην σεκάνς τερματίζεται η δράση και ξεκινά μια καινούρια.

Σκηνή (scène, scene)

Σκηνή είναι οπτική ενότητα μέσα στην ταινία, η οποία αφορά μια δράση η οποία συμβαίνει συνεχόμενα στον ίδιο χώρο και χρόνο. Είναι μέρος της σεκάνς και περιέχει πλάνα. Αλλαγή της σκηνής γίνεται συνήθως όταν αλλάζει ο χώρος και ο χρόνος.

Πλάνο (plan, shot)

Είναι κομμάτι της ταινίας που βρίσκεται ανάμεσα στην εκκίνηση της λειτουργίας της μηχανής λήψης και στο σταμάτημα της. Από την στιγμή δηλαδή που θα πατηθεί το Rec και η μηχανή θα αρχίσει να «γράφει», μέχρι την διακοπή του. Το πλάνο μπορεί να περιλαμβάνει ένα ή περισσότερα κάδρα.

Κάδρο (cadre, shot)

Αναφέρεται στην γωνία λήψης. Είναι η μικρότερη οπτική ενότητα της ταινίας. Μιλάμε για κάδρο όταν η μηχανή λήψης και το θέμα στο οποίο εστιάζει είναι ακίνητα. Όταν ένα από τα δύο κινείται, τότε αλλάζει το κάδρο. Ένα κάδρο δεν μπορεί να περιλαμβάνει περισσότερα από ένα πλάνο.

Μέσα στην ταινία ενδέχεται να εμφανίζονται τρεις οπτικές ενότητες ταυτόχρονα (**σεκάνς- σκηνή -πλάνο** , **σκηνή-πλάνο**, **πλάνο-κάδρο**). Οι ενότητες **σκηνή-πλάνο** συνυπάρχουν όταν η μηχανή λήψης παρακολουθεί ασταμάτητα τη δράση μέχρι την ολοκλήρωσή της, ανεξάρτητα από τον χώρο στον οποίο εξελίσσεται. Οι ενότητες **πλάνο-κάδρο** τυγχάνει να συνυπάρχουν όταν το θέμα και η μηχανή λήψης μένουν ακίνητα.

¹⁰© Doc Player, d. ([χ.χ.]). *Το Μοντάζ - ΟΠΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ*. [χ.τ.]: [χ.ε.]. Ανακτήθηκε 14 Ιανουαρίου, 2015, Δικτυακός τόπος: <http://docplayer.gr/5650664-Montaz-einai-i-organosi-ton-planon-mias-tainias-kato-apo-orismenes-proypotheseis-taxis-kai-diarkeias.html>.

3.2. Οπτικά συνδετικά

Υπάρχουν συγκεκριμένοι τρόποι με τους οποίους οι οπτικές ενότητες συνδέονται μεταξύ τους. Οι τρόποι αυτοί αποκαλούνται συνδετικά των οπτικών ενότητων :

- A. Κινηματογραφικές Κινήσεις**
- B. ΚΑΤ (cut)**

3.2.1. A. Κινηματογραφικές κινήσεις

Στον κινηματογράφο χρησιμοποιούμε την κίνηση σαν μέσο έκφρασης. Η κίνηση προσπαθεί να μιμηθεί τις κινήσεις που κάνει ένας άνθρωπος στην καθημερινότητά του. Τα μηχανήματα ακόμα βοηθούν στη μίμηση των λειτουργιών του ανθρώπινου σώματος. Οι κινήσεις χωρίζονται σε κατηγορίες και αυτές είναι οι εξής:

Κίνηση μηχανής λήψης

Κίνηση μηχανής λήψης και θέματος

Κίνηση μηχανής λήψης:

Η κίνηση της μηχανής λήψης αναφέρεται στην κίνηση που συντελείται στην διάσταση του χρόνου. Με την αργή ή γρήγορη κίνηση επηρεάζεται ο ρυθμός της ταινίας. Η κίνηση αυτή χωρίζεται σε δύο υποκατηγορίες:

- ***Επιτόπου Κίνηση***
- ***Κίνηση υποκειμένου στον χώρο***

Επιτόπου Κίνηση:

Η κίνηση επιτόπου αναφέρεται στην κίνηση που πραγματοποιεί η μηχανή λήψης ενώ αυτή στηρίζεται σε κάποια βάση (πχ τρίποδας) και μένει ακίνητη. Υπάρχουν τρία είδη:

Πανοραμική (Panoramique, pan left/right)

Κατά την κίνηση αυτή, η μηχανή λήψης κατευθύνεται από τα δεξιά προς τα αριστερά και αντιστρόφως από τα αριστερά προς τα δεξιά. Η κίνηση πραγματοποιείται στον οριζόντιο άξονά της.

Κάθετη (Vertical, tilt up/down)

Η μηχανή λήψης κινείται στον κάθετο άξονα της. Εδώ η κίνηση εκτελείται από κάτω προς τα πάνω ή από πάνω προς τα κάτω.

Συνδυαστική επιτόπου κίνηση

Η κίνηση της μηχανής λήψης πραγματοποιείται τόσο στον κάθετο όσο και στον οριζόντιο άξονά της. Υπάρχει μια συνδυαστική και διαδοχική κίνηση.

Κίνηση υποκειμένου στον χώρο:

Παράλληλη κίνηση (λατεράλ)

Ονομάζεται η παράλληλη κίνηση του υποκειμένου με τον οριζόντιο άξονα της μηχανής λήψης.

Κίνηση μηχανής λήψης και θέματος:

Στην κίνηση αυτή υπάρχει συνδυασμός κινήσεων τόσο από την μηχανή λήψης όσο και από το υποκείμενο. Ακόμη, η κίνηση της μηχανής λήψης που «ακολουθεί» τον ηθοποιό συνεχώς και ο θεατής βλέπει την πλάτη, τα πόδια ή κάποιο άλλο σημείο του, λέγεται *follow shot*.

3.2.2. Β. Το κατ (cut)

Το κατ , αναφέρεται στην απότομη διακοπή ενός πλάνου και στην εμφάνιση ενός νέου. Τα δύο διαφορετικά πλάνα ενώνονται μεταξύ τους στο μοντάζ. Αν χρησιμοποιούνται αρκετές μηχανές λήψης , τότε το μοντάζ γίνεται κατά την εγγραφή. Το κατ αποτελεί το σημαντικότερο εκφραστικό μέσο, που παρέχει την δυνατότητα να επιλέγουμε τις κατάλληλες εικόνες. Έτσι, δίνουμε ιδιαίτερη σημασία σε συγκεκριμένα σημεία που θεωρούμε ότι έχουν περισσότερο ενδιαφέρον. Δίνει την ελευθερία επιλογής συγκεκριμένης γωνίας λήψης και επιπλέον την δυνατότητα εμφάνισης της νέας εικόνας στην κατάλληλη στιγμή. Το κατ διακρίνεται σε τρεις κατηγορίες:

Εξαρτημένο κατ

Το εξαρτημένο κατ αναφέρεται στην σύνδεση δύο πλάνων, όπου το δεύτερο αποτελεί απαραίτητο στοιχείο του άλλου. Πρέπει να υπάρχει συνέχεια από το ένα πλάνο στο άλλο.

Ανεξάρτητο κατ

Το ανεξάρτητο κατ συνδέει δύο πλάνα, όπου το δεύτερο δεν αποτελεί απαραίτητο στοιχείο του πρώτου. Με το ανεξάρτητο κατ επιτυγχάνεται η σμίκρυνση του χώρου και του χρόνου.

Κατ επιστροφής.

Στο κατ επιστροφής, τα πλάνα που συνδέονται χρησιμοποιούν στοιχεία από το προ-προηγούμενο πλάνο.

3.3. Μέγεθος κάδρου

Στο προηγούμενο κεφάλαιο εξετάστηκε ο όρος κάδρο ως οπτική ενότητα. Στο κεφάλαιο αυτό θα τον αναλύσουμε ως προς το μέγεθός του. Το μέγεθος ενός κάδρου είναι η έκταση που καταλαμβάνει βασιζόμενο στις διαστάσεις του ανθρώπινου σώματος. Το κάδρο μπορεί να έχει διαφορετικά μεγέθη. Το ύψος του ανθρώπου καθώς και το αν αποτελεί σύνολο ή μέρος ενός συνόλου είναι δύο βασικά κριτήρια, με τα οποία καθορίζεται το μέγεθος του κάδρου. Τα κάδρα παίζουν καθοριστικό ρόλο στην κινηματογραφική έκφραση, δίνουν ποικιλία στην διήγηση.¹¹ Διακρίνονται τα εξής μεγέθη κάδρου

1. Πολύ γενικό κάδρο (extreme long shot)

Στο πολύ γενικό κάδρο πρωταγωνιστικό ρόλο παίζει ο χώρος ή ένα πλήθος ανθρώπων. Σύμφωνα με το κάδρο αυτό δεν μπορούμε να ξεχωρίσουμε τα γενικά χαρακτηριστικά των ανθρώπων.

2. Γενικό κάδρο (long shot)

Το γενικό κάδρο είναι μικρότερο σε μέγεθος σε σχέση με το προηγούμενο. Ο χώρος και πάλι έχει πρωταρχικό ρόλο. Όσον αφορά τον άνθρωπο, το κάδρο βοηθάει στο να ξεχωρίσουμε τα γενικά χαρακτηριστικά του.

3. Ολόκληρη φιγούρα (short long shot)

Στο κάδρο αυτό εμφανίζεται ο άνθρωπος από το κεφάλι μέχρι τα πόδια. Ο άνθρωπος όπως και ο χώρος έχουν ίδια σημασία.

4. Αμερικάνικο κάδρο (American shot)

Τα κάδρα αυτά δείχνει τον άνθρωπο από το κεφάλι ως τα γόνατα. Ονομάστηκε έτσι γιατί χρησιμοποιήθηκε κατά κόρων από τους Αμερικάνους, σε ταινίες Γουέστερν (Western). Στις μονομαχίες των δύο κάουμπόυς, έπρεπε να εμφανίζεται το πιστόλι, το οποίο βρισκόταν στο ύψος του γόνατου. Εδώ, μεγαλύτερη σημασία δίνεται στον άνθρωπο και λιγότερη στον χώρο.

5. Μέσο κάδρο (medium shot)

Στο μέσο κάδρο, άνθρωπος εμφανίζεται από την μέση έως το κεφάλι. Ξεκάθαρα πια ο άνθρωπος έχει τον πρωταγωνιστικό ρόλο

6. Μπούστο (short medium shot)

Το κάδρο μπούστο δείχνει τον άνθρωπο από το κεφάλι μέχρι το στήθος. Ο χώρος γύρω από τον άνθρωπο χάνει την σημασία του, είναι ανύπαρκτος.

¹¹ Καβάγια, Γ. (2005). Ο κινηματογράφος χωρίς μυστικά και η τέχνη του οπερατέρ. Αθήνα: Καστανιώτη.

7. Γκρο κάρδο (close up)

Η μηχανή λήψης εστιάζει στο κεφάλι του ηθοποιού. Το κάρδο γεμίζει με το πρόσωπο του και κύριο σκοπό αποτελεί η ανάδειξη της έκφρασης. Ο χώρος πια δεν υπάρχει.

8. Λεπτομέρεια (big close up)

Με το κάρδο αυτό αναδεικνύεται ένα μικρό τμήμα του ανθρώπινου σώματος (μάτια, μύτη, στόμα, χέρια).

9. Κοντινό Κάρδο (medium two shot)

Ως κοντινό κάρδο ορίζεται το κάρδο που το μέγεθός του κυμαίνεται μεταξύ μέσου κάρδου και λεπτομέρειας. Ο ξένος όρος αναφέρεται σε κάρδα, στα οποία υπάρχουν περισσότερα του ενός άτομα που εμφανίζονται από την μέση και πάνω.

10. Κάρδο συνόλου (short long shot)

Κάρδο συνόλου χαρακτηρίζεται το κάρδο με μέγεθος από αμερικάνικο μέχρι γενικό.

3.4. Τύποι κάρδων γωνίες και ύψος λήψης

Στην ενότητα αυτή θα εξετασθούν οι τύποι των κάρδων, οι βασικές κατηγορίες του. Οι τύποι κάρδων εξαρτώνται από την οπτική γωνία με την οποία ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται την εξωτερική πραγματικότητα. Καθορίζονται από την τη σχέση μεταξύ οπτικού άξονα της μηχανής λήψης και του άξονα που έχει το επίπεδο της γης¹². Οι βασικοί τύποι είναι:

-Φυσιολογικό – Κεκλιμένο δεξιά/αριστερά

Στο φυσιολογικό κάρδο οι πλευρές του είναι παράλληλες ή συμπίπτουν με τις πλευρές του θέματος. Στο κεκλιμένο κάρδο οι πλευρές του δεν είναι σε καμία περίπτωση παράλληλες με αυτές του υποκειμένου ή αντικειμένου. Το κάρδο αυτό θυμίζει την στάση του ανθρώπου που έχει γύρει το κεφάλι προς την αριστερή ή δεξιά πλευρά.

-Πλονζέ/ Κοντρ Πλονζέ

Στην πρώτη περίπτωση (πλονζέ) η μηχανή λήψης παρακολουθεί το «θέμα» που κινηματογραφεί από πάνω προς τα κάτω, ενώ στην περίπτωση του κοντρ πλονζέ από κάτω προς τα πάνω.

¹² Τσακωνιάτης, Μ. (2008, 19 Ιουνίου). *Μαθήματα Αισθητικής Κινηματογράφου (II:) Είδη Πλάνων και Γωνίες Λήψης* CAMERA STYLO ONLINE II, (Είδη Πλάνων και Γωνίες Λήψης). Ανακτήθηκε 17 Απριλίου, 2015, https://camerastyloonline.wordpress.com/2008/06/19/mathimata_aistitikis_kinfou_ii_by_mimis_tsakoniatis

-Ρεαλιστικό και συμβατικό

Κατά το ρεαλιστικό κάδρο η μηχανή λήψης παίρνει την θέση που μπορεί να πάρει ένας άνθρωπος στην καθημερινότητά του. Στο συμβατικό κάδρο η μηχανή λήψης παίρνει μια ασυνήθιστη θέση, που ο άνθρωπος δεν παίρνει στην καθημερινή του ζωή. Για παράδειγμα πίσω από φωτιά ενός τζακιού.

Υποκειμενικό ή Ψευδοϋποκειμενικό - Αντικειμενικό

Το υποκειμενικό είναι το κάδρο κατά το οποίο η μηχανή λήψης γίνεται τα «μάτια» ενός υποκειμένου (πχ. Άνθρωπος). Η πραγματικότητα καταγράφεται όχι μόνο όπως την βλέπει το υποκείμενο αλλά και με τον τρόπο που την βλέπει. Στο ψευδοϋποκειμενικό, η μηχανή «βλέπει» μέσα από τα μάτια του υποκειμένου και ταυτόχρονα εμφανίζεται στο κάδρο και ένα μέρος του σώματός του. Το αντικειμενικό κάδρο παρακολουθεί την πραγματικότητα σαν τρίτος παρατηρητής.

3.4.1. Καδράρισμα στοιχεία αισθητικής και σύνθεσης

- Επιλογή θέματος
- Προσδιορισμός κάδρου: τι στοιχεία περιλαμβάνονται και ποια παραλείπονται
- Ιεράρχηση στοιχείων
- Ισορροπία (συμμετρία, ασυμμετρία, εκτός ισορροπίας, δυναμική ισορροπία)

Για την επίτευξη ενός καλύτερου αποτελέσματος έχουμε στη διάθεση μας τρεις διαφορετικές διαδικασίες.

- Την νοητική διαδικασία της σύλληψης της εικόνας και της δημιουργίας μιας ενδιαφέρουσας σύνθεσης.
- Την γνώση της φωτογραφικής τεχνικής (ρυθμίσεις βάθους πεδίου, ταχύτητας, κλπ).

Η κατανόηση των τρόπων που οι διαφορετικές επιλογές στο καδράρισμα και στη λήψη μιας φωτογραφίας και βίντεο μπορούν να επηρεάσουν το νόημα και την σημασία του θέματος. Γι αυτό κάθε πλάνο και κάθε καρέ που δείχνουμε στο κοινό είναι μια συνειδητή απόφαση από την πλευρά μας ως σκηνοθέτες ¹³

¹³ΞΑΝΘΑΚΗΣ Α.(1993).*Ιστορία της φωτογραφικής αισθητικής*,
Αθήνα :Αιγόκερος

3.5. Ακουστικές ενότητες

Αναπόσπαστο όμως κομμάτι του κινηματογράφου αποτελεί και ήχος. Είναι ισχυρό εκφραστικό μέσο, μέρος της «γλώσσας» του κινηματογράφου. Ως ακουστικές ενότητες θεωρούνται οι **θόρυβοι (sound effects)**, η **μουσική** και ο **λόγος (αφήγηση-διάλογος)**.

Θόρυβοι

Οι θόρυβοι ακολουθούν την διηγηματική και δραματική συνέχεια της ταινίας. Χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν συναισθήματα. Ακόμα προσθέτουν ρεαλισμό και εκφραστικότητα. Χωρίζονται σε **φυσικούς** και **τεχνητούς**. Στο project "Αχίλλειον" έγινε χρήση κυρίως τεχνητών *Sound Effects* αλλά και φυσικών όπου χρειάστηκε.

Φυσικοί θόρυβοι

Οι φυσικοί θόρυβοι είναι οικείοι στον ανθρώπινο νου. Το θρόισμα των φύλλων, το κλείσιμο της πόρτας, η βροχή, η μηχανή του αυτοκινήτου. Χρησιμοποιούνται για να προσδώσουν μια ρεαλιστική χροιά στο τελικό αποτέλεσμα.

Τεχνητοί θόρυβοι

Θεωρούνται οι ήχοι που δημιουργούνται από μηχανικά ή άλλα μέσα (πχ ηλεκτρονικό υπολογιστή) αλλά και παραμορφωμένοι φυσικοί θόρυβοι. Οι συγκεκριμένοι θόρυβοι χρησιμοποιούνται για δώσουν εκφραστικότητα.

Μουσική

Η μουσική ως «καλή τέχνη» προσδίδει εκφραστική δύναμη, εκφράζει δηλαδή συναισθήματα και ιδέες και εξυπηρετεί τον λόγο. Συχνά επιβλητική, η μουσική πολλές φορές υποχρεώνει την εικόνα να συμπορευτεί μαζί της. Βοηθάει τον θεατή να εισέλθει σε επόμενη νοηματική ενότητα μέσα στην ταινία, συμβαδίζει με την διήγηση και τονίζει σημεία της δράσης.

Λόγος

Ο λόγος σε μια ταινία χρησιμοποιείται για να προσδώσει ρεαλισμό. Ο συνδυασμός εικόνας –λόγου ενισχύει τον ρεαλισμό αυτό.

3.6. Τι είναι η συνέντευξη

Η συνέντευξη είναι μια διαδικασία άντλησης πληροφοριών και δεδομένων. Η συνέντευξη αποτελεί εργαλείο έρευνας που χρησιμοποιείται ως μέσο συλλογής πληροφοριών, ερμηνείας και ελέγχου των ερωτημάτων μιας έρευνας. Επιτρέπει την πρόσβαση στον τρόπο που βλέπουν οι άλλοι τα πράγματα, στις στάσεις τους, στις σκέψεις και τις απόψεις που κρύβονται πίσω από τη συμπεριφορά τους. Η συνέντευξη βασίζεται στην ελεύθερη και ανοιχτή επικοινωνία και προϋποθέτει κάποια σχέση μεταξύ συνεντευκτή και ερωτώμενου.

Προετοιμασία, σχεδιασμός της συνέντευξης

Πρωταρχικός σκοπός του συνεντευκτή είναι να έχει ξεκαθαρίσει τι ερωτήσεις θα κάνει και γιατί.

Ο κανόνας των πέντε w θα βοηθήσει τον αναζητητή για το ποιός ,τι , που , πότε , γιατί και πως , καθώς οι πλήρεις απαντήσεις στα ερωτήματα θα ξεκαθαρίσουν.

Η συνέντευξη πρέπει να σχεδιαστεί βάσει κάποιων θεματικών αξόνων. Οι άξονες αυτοί οφείλουν να συνάδουν με τα ερωτήματα και τον στόχο της συνέντευξης. Στη φάση αυτή ακολουθούμε έναν Οδηγό συνέντευξης. Για τον αρχάριο συνεντευκτή, η συνέντευξη μπορεί να έχει τόσους θεματικούς άξονες όσα είναι και τα ερωτήματα.

Για κάθε άξονα ο ερευνητής έχει προετοιμάσει ορισμένες πιθανές ερωτήσεις, και η συνέντευξη ξεκινά συνήθως με αυτές μέχρις ότου «σπάσει» ο πάγος και κυλήσει ομαλά η συζήτηση. Ένα άλλο σημείο του σχεδιασμού της συνέντευξης είναι ο προσδιορισμός του *τόπου* και του *χρόνου* της συνάντησης και της διεξαγωγής της.

Ο συνεντευκτής έχει φροντίσει να εντοπίσει τον κατάλληλο χώρο και χρόνο. Οι παράγοντες αυτοί, αν και δεν σχετίζονται άμεσα με την συνέντευξη, είναι συχνά καθοριστικοί για την ομαλή διεξαγωγή της. Ο ερευνητής πρέπει να βρει ένα μέρος ήσυχο σε χρόνο που δεν θα φέρει τον ερωτώμενο σε δύσκολη θέση, θα του δημιουργήσει πίεση, αμηχανία και άγχος.

Βήματα λήψης συνέντευξης

- Επιλογή ατόμων ανάλογα με την ειδικότητα που μας ενδιαφέρει.
- Προετοιμασία, σχεδιασμός της συνέντευξης.
- Αρχική προσέγγιση του ερωτώμενου.
- Διεξαγωγή της συζήτησης-συνέντευξης.

Τι δεν κάνουμε κατά την συνέντευξη (Πρακτικά)

- Δεν καθυστερούμε στην συνάντηση.
- Δεν ασχολούμαστε με άσχετα θέματα την ώρα της συνέντευξης.
- Δεν προσπαθούμε να επιβληθούμε καθοδηγώντας. Αφήνουμε να μιλήσει ελεύθερα, ο ερωτώμενος.
- Δεν κάνουμε κάτι που ενδέχεται να ενοχλήσει τον συνομιλητή μας.
- Δεν δείχνουμε το άγχος που ενδεχομένως μπορεί να έχουμε.
- Δεν πρέπει να δείχνουμε υπερβολικά χαλαροί και φιλικοί παρά μόνο όσο μας επιτρέπεται.
- Δεν μιλάμε άσκοπα για άσχετα ζητήματα, στερώντας τον λόγο από τον συνεντευξιαζόμενο.
- Δεν χρησιμοποιούμε στημένη γλώσσα , σπάνιες και λόγιες λέξεις , βαρύγδουπες εκφράσεις.
- Δεν τον πιέζουμε να μας δώσει τις απαντήσεις που περιμένουμε, επιθυμούμε και που γενικά μας βολεύουν.
- Δεν είμαστε επικριτικοί, επιθετικοί ή ειρωνικοί.
- Δεν προβάλλουμε την δική μας άποψη , καθώς η δική του είναι που μας ενδιαφέρει.

3.8.Ανάλυση περιεχομένου ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ : ΑΧΙΛΛΕΙΟΝ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ στο στάδιο της παραγωγής

Μετά την ολοκλήρωση του σταδίου της προ-παραγωγής, είμαστε σε θέση να περάσουμε στη διαδικασία των γυρισμάτων. Μέσα από τα γυρίσματα παίρνει σάρκα και οστά η αρχική μας ιδέα. Επιτυγχάνουμε να οπτικοποιήσουμε αυτό που αρχικά υπήρχε στο μυαλό μας.

Η όλη διαδικασία των γυρισμάτων καθίσταται αρκετά σημαντική, καθώς με το επιτυχημένο γύρισμα διευκολύνουμε την διαδικασία της μετά- παραγωγής. Μια καλή μηχανή λήψης παίζει σημαντικό ρόλο στην διαδικασία των γυρισμάτων. Στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ χρησιμοποίησα την βιντεοκάμερα SONY HDR-PJ620 .

(Εικόνες κάμερας)





- Τύπος φακού: G
- Ευρυγώνιος φακός έως 26,8 mm: Χωρέστε στο κάδρο περισσότερα από το τοπίο ή τον εσωτερικό χώρο, όταν δεν μπορείτε να σταθείτε πιο μακριά.
- Οπτικό ζουμ και ζουμ ευκρινούς εικόνας: 30x
- Αποτύπωση εικόνας: 9,2 MP
- Ήχος Surround 5.1 καναλιών.
- Βίσμα μικροφώνου: με απόκριση ήχου 2.1.
- Δυναμικό μικρόφωνου & τρίποδου.

Ακόμη, έγινε χρήση

-**Drone Phantom** τηλεκατευθυνόμενο ελικοπτεράκι για την πραγματοποίηση πανοραμικών γενικών πλάνων και πολύ γενικών πλάνων από ψηλά.

(ΒΛ ΕΙΚΟΝΕΣ)



- Ανάλυση κάμερας: 1900x1080 HD
- Χειριστήριο για κινήσεις κάμερας: up- down -right -left. Χρειάστηκε πρακτική 2 μηνών για την διεξαγωγή των πλάνων με χρήση drone.

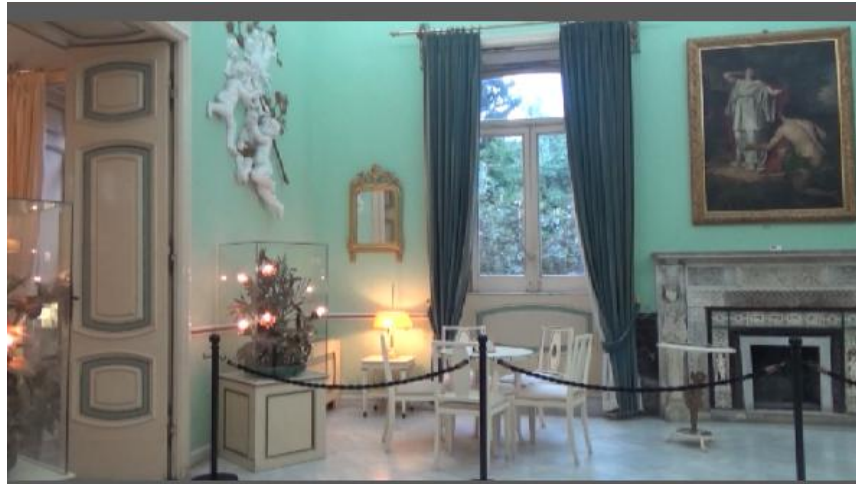
Η πτυχιακή εργασία Αχιλλειον η ιστορία κατά το πέρασμα των χρόνων περιλαμβάνει όλες τις κινήσεις κάμερας, τα μεγέθη και τα είδη των κάρδων που τραβήχτηκαν κατά το στάδιο της παραγωγής. Δειγματικά καταγράφονται από κάθε είδος τα εξής:

-Κίνηση μηχανής λήψης **Πανοραμική** (από αριστερά προς δεξιά και αντίστροφα).



-Γρήγορο **Pan**:

Εφαρμόστηκε σε αρκετά δωμάτια του χώρου του ανακτόρου προκειμένου , να αποκαλύψει τον χώρο από την μια πλευρά του άξονα.



- Κίνηση μηχανής λήψης **Tilt up** (από κάτω προς τα πάνω).
- Υποδεικνύεται ύψος, αλλά και προσμονή.



Tilt down : υποδηλώνεται βάθος, προμηγύεται τραγικότητα.



Tilt up : εντυπωσιασμός σημείο ενδιαφέροντος.



Καθώς , έγινε και συνδυαστική κίνηση **tilt up** και **zoom in - tilt down zoom out**
-Pan.







Στην διάρκεια των γυρισμάτων εφάρμοσα όλες τις κινήσεις της μηχανής λήψεις που ήταν δυνατό να πραγματοποιηθούν. Υπήρχε δυνατότητα για **τράβελινγκ**, **ντόλυ** και άλλα η κίνηση έγινε με κάμερα στο χέρι και στερεωμένη με το τρίποδο πάνω μου.



-Κίνηση μηχανής λήψης και θέματος.

Κίνηση υποκειμένου *Λατεράλ* ο φακός μένει σταθερός και μετακινείται ολόκληρη η κάμερα δεξιά ή αριστερά. Παράλληλη κίνηση.



Κίνηση υποκειμένου *Walk in/out* (από και προς την μηχανή λήψης)



Το κάδρο

Το κάδρο παίζει καθοριστικό ρόλο και δίνει ξεχωριστό νόημα στο τελικό αποτέλεσμα. Η επιλογή του δεν γίνεται τυχαία αλλά βάση του σεναρίου και πάντα με τις υποδείξεις του σκηνοθέτη. Ο σκηνοθέτης μέσα από την εναλλαγή των πλάνων και τις διαφορετικές γωνίες λήψης προσπαθεί να περάσει το δικό του μήνυμα. Άλλοτε πιο βαθύ, άλλοτε πιο επιφανειακό.

Στην εργασία μου χρησιμοποίησα τα περισσότερα είδη κάδρων. Το τελικό αποτέλεσμα διαμορφώθηκε ως εξής:

Πολύ γενικό



Γενικό κάδρο



Ολόκληρη φιγούρα



Αμερικάνικο κάρδο



Μέσο κάρδο (medium shot)



Μπούστο (short medium shot)



Γκρο κάδρο



Λεπτομέρεια(big close up)



Κοντινό Κάδρο



Κάδρο συνόλου (short long shot)



Τύποι κάδρων γωνίες και ύψος λήψης κάμερας

Φυσιολογικό κάδρο



Κεκλιμένο δεξιά/αριστερά



Για το συγκεκριμένο πλάνο χρειάστηκε καταγραφή 40 λεπτών, προκειμένου να πετύχει η εμφανείς κίνηση από τα σύννεφα προκειμένου ,να είναι δυνατή η επεξεργασία μετέπειτα στο στάδιο του μοντάζ(για χρήση (slow motion).

Κοντρ πλονζέ

-Η λήψη από χαμηλή γωνία **κοντρ πλονζέ** η παραμόρφωση της προοπτικής κάνει το θέμα να φαίνεται μεγάλο και να κυριαρχεί στην εικόνα.

-Αισθητικά έπαρση χαρακτήρων



Πλονζέ

-Αισθητικά αποδίδετε συντριβή ψυχολογική.



Ρεαλιστικό

-Η μηχανή λήψης παίρνει την θέση που μπορεί να πάρει ένας άνθρωπος στην καθημερινότητά του.



Συμβατικό

-Στο συμβατικό κάδρο η μηχανή λήψης παίρνει μια ασυνήθιστη θέση συμβολική.



-Υποκειμενικό ή Ψευδοϋποκειμενικό - Αντικειμενικό
Υποκειμενικό



Αντικειμενικό



4.1.2.Καδράρισμα στοιχεία αισθητικής και σύνθεσης

Στην αρχή και στο τέλος κάθε ενότητας η επιλογή κάδρων προσδίδει νοητική σημασία της επόμενης θεματικής ενότητας.

-Αρχή ενότητας : dolly πορεία ήρωα

-Τέλος ενότητας :Cross zoom



Ο ήχος

Με την σειρά του ο ήχος ,παίρνοντας την σκυτάλη από την εικόνα, συμβάλει εξίσου σημαντικά στην δημιουργία της ταινίας. Ο τηλεοπτικός ήχος αναφέρεται σε τρεις κατηγορίες:

ομιλία

μουσική

ηχητικά εφέ

Μπορεί να συνοδεύουν μεμονωμένα μια παραγωγή ή να συνυπάρχουν όλα μαζί. Συνήθως την επιμέλεια την έχει ο τεχνικός ήχου.

Ο ήχος σε πρώτο πλάνο

Όταν η ένταση ενός ήχου ενισχυθεί τόσο ώστε να ξεχωρίζει από τους άλλους λέμε ότι είναι σε πρώτο πλάνο

- Κατά αύξουσα σειρά τα στοιχεία του ντοκιμαντέρ :

Αφήγηση

εφέ & ήχοι περιβάλλοντος

μουσική (ατμοσφαιρικός χαρακτήρας)

Στο ντοκιμαντέρ τον κύριο λόγο έχει η αφήγηση. Ο λόγος ενισχύεται με τις ομιλίες των συνεντευξιζόμενων. Η αφήγηση στο ντοκιμαντέρ συνοδεύει την εικόνα και ακολουθείται από την μουσική. Ο θεατής μέσα από τον συνδυασμό εικόνας, λόγου και μουσικής καταφέρνει να συλλάβει τον ρεαλισμό του ντοκιμαντέρ

Τα μουσικά χαλιά ντύνουν το ντοκιμαντέρ με τόνους της εποχής ανάλογα με την κάθε χρονική περίοδο που καλύπτει το ιστορικό ντοκιμαντέρ . Τα εφέ τονίζουν τα αισθήματα των τότε πρωταγωνιστών μέχρι το σήμερα με κλασικές αλλά και επικές επιλογές . Η αφήγηση στο ντοκιμαντέρ μου συνοδεύει την εικόνα και ακολουθείται από την μουσική. Ο θεατής μέσα από τον συνδυασμό εικόνας, λόγου και μουσικής καταφέρνει να συλλάβει τον ρεαλισμό του ντοκιμαντέρ.

Το μιξάζ , η σύνδεση και η αύξο-μείωση των ήχων, συντελείτε στην επόμενη ενότητα της μετά-παραγωγής .

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^Ο ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Συγκριτικά με παλαιότερες εποχές όπου η επεξεργασία του βίντεο (μοντάζ) γινόταν με ακριβά και δύσχρηστα μηχανήματα, σήμερα ο χρήστης μπορεί να επεξεργάζεται βίντεο μέσω του προσωπικού του υπολογιστή με λίγα λόγια οι τεχνικές του Μοντάζ στην ιστορία του κινηματογράφου χωρίζονται σε:

Γραμμικό μοντάζ: που αναφέρονταν στην παλαιότερη εποχή της μηχανικής επεξεργασίας του φιλμ και του ήχου σε μαγνητικές ταινίες με τη βοήθεια της μονταζιέρας. Η λειτουργία και ο συγχρονισμός επιτυγχάνονταν με μηχανική χρήση της μηχανής.

Μη γραμμικό μοντάζ αναφέρεται στην ψηφιακή εποχή των ηλεκτρονικών υπολογιστών όπου εδώ έχουμε συγχρονισμό εικόνας και ήχου αλλά και άλλου υλικού με ηλεκτρονικό τρόπο υποβοηθούμενο προγράμματα επεξεργασίας βίντεο ένα από αυτά είναι και το Premier pro ,το οποίο θα αναπτύξουμε στην συνέχεια.

Στόχος του μοντάζ είναι η διαμόρφωση της αλληλουχίας αυτού που εμείς βλέπουμε, είναι εκείνο που καθορίζει την κινηματογραφική "πραγματικότητα"

Για να αποκτήσει νόημα και ενότητα πρέπει να αντιπαρατίθενται με άλλα πλάνα και να υπάρχει διάρθρωση σε μια συντεταγμένη αλληλουχία ήχων και εικόνων. Την εργασία αυτή αναλαμβάνει το μοντάζ, που στην απλούστερή του μορφή αφαιρεί τον περιττό χώρο και χρόνο.

4.1. Γνωρίζοντας το ADOBE PREMIERE PRO CS5.5

Το Adobe Premiere CS 5.5 είναι ένα πρόγραμμα μη-γραμμικής επεξεργασίας βίντεο και ήχου. Αυτό σημαίνει ότι το υλικό (footage) «γράφεται» στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή και μοντάρεται χρησιμοποιώντας το συγκεκριμένο software. Τα παλαιότερα προγράμματα, απαιτούσαν την γραμμική επεξεργασία του βίντεο (linear editing) ακολουθώντας γραμμική, σειριακή μορφή. Οι σκηνές μοντάρονταν η μία πίσω απ' την άλλη, ξεκινώντας με την πρώτη, συνεχίζοντας με την δεύτερη, την τρίτη κ.λπ. Το Adobe Premiere Pro δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να εισάγει, να μετακινεί, να «κόβει» και γενικά να επεξεργάζεται κομμάτια βίντεο εντός της λωρίδας χρόνου (timeline). Με το Adobe Premiere Pro γίνονται αλλαγές σέρνοντας απλώς με το ποντίκι οποιαδήποτε απόσπασμα σε οποιαδήποτε θέση. Ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί τα βίντεο ξεχωριστά και κατόπιν να τα μοντάρει. Τα συστήματα μη-γραμμικής επεξεργασίας έχουν πολλά πλεονεκτήματα σε σχέση με τα γραμμικά.

Το πιο αξιοσημείωτο είναι ότι είναι ευέλικτο σαν μέθοδος και επιτρέπει επεμβάσεις σε οποιοδήποτε σημείο του βίντεο που δημιουργούμε, χωρίς να επηρεάζει το σύνολο της ταινίας. Το Adobe Premiere Pro αποτελεί απαραίτητο εργαλείο στα χέρια τόσο επαγγελματιών που ασχολούνται με την παραγωγή βίντεο, όσο και ερασιτεχνών. Είναι ένα πρόγραμμα που παρέχει ελευθερία δημιουργικής έκφρασης.

Είτε κάποιος δουλεύει με βίντεο μορφής DV, HD, HDV, είτε με άλλης μορφής υλικό, το Adobe Premiere Pro CS5.5 εγγυάται δημιουργική και γρήγορη εργασία. . Με τα ισχυρά εργαλεία που διαθέτει, μας βοηθά να αντιμετωπίζουμε οποιαδήποτε πρόκληση παράγοντας υψηλής ποιότητας έργα.

4.1.1. Ροή εργασίας- Ρυθμίσεις ADOBE PREMIER

Λήψη του βίντεο.

Μεταφορά του βίντεο στον σκληρό δίσκο.

1. Δημιουργία βίντεο με επιλογή, κοπή και προσθήκη κλιπ στην λωρίδα χρόνου (timeline).
2. Προσθήκη εφέ εναλλαγής πλάνων, βίντεο εφέ και ήχου.
3. Δημιουργία κειμένου και τίτλων ή απλών γραφικών
4. Προσθήκη ήχου (αφήγηση, μουσική, ή ηχητικά εφέ).
5. Μείξη πολλαπλών καναλιών ήχου και χρήση εφέ αλλαγής πλάνων (transitions) και άλλων ειδικών εφέ στο ηχητικό υλικό.
6. Εξαγωγή του τελικού έργου , ως αρχείο στον υπολογιστή ή σε DVD .

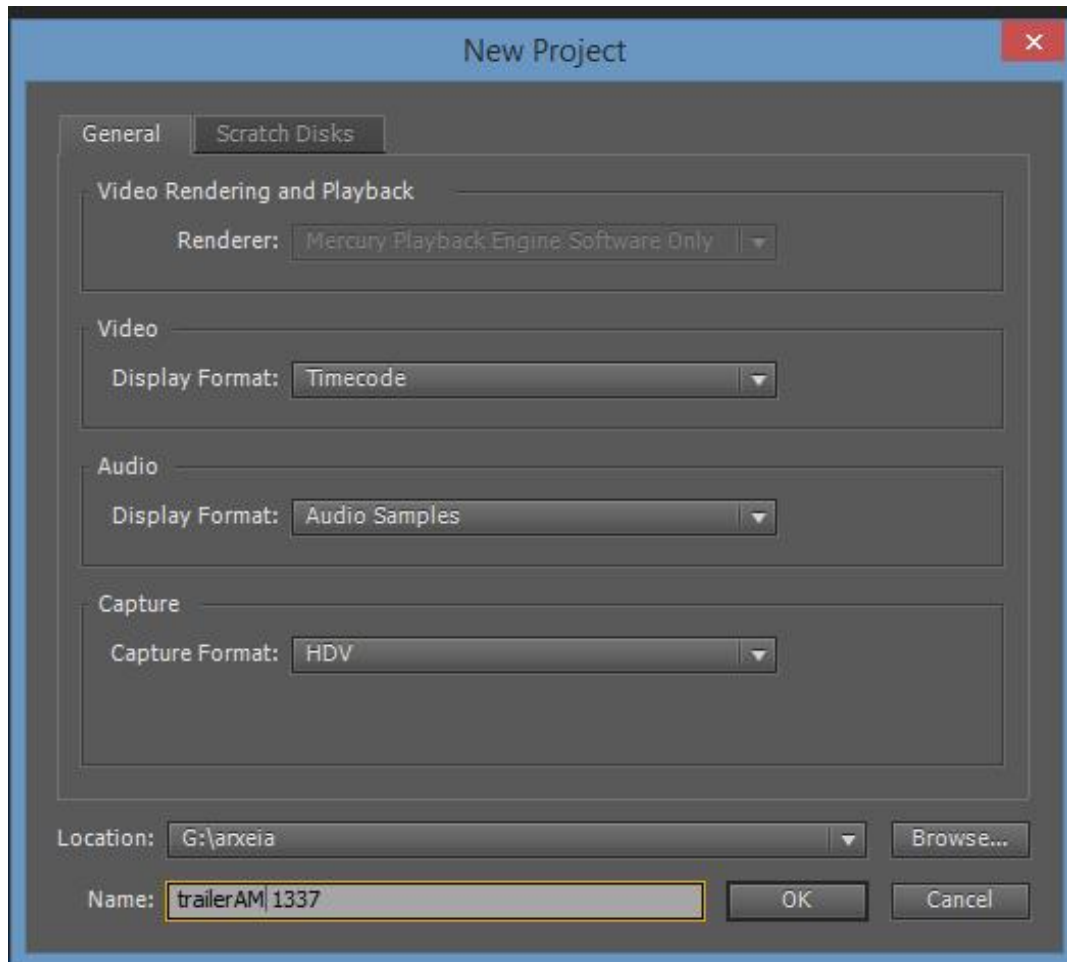
4.1.2. Ρυθμίσεις έργου

1. Εκκίνηση του Adobe Premiere Pro CS5.5.
 - File
 - open



2. Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο New Project. Δύο είναι οι καρτέλες που έχει αυτό το παράθυρο διαλόγου: **General** και **Scratch Disks**.

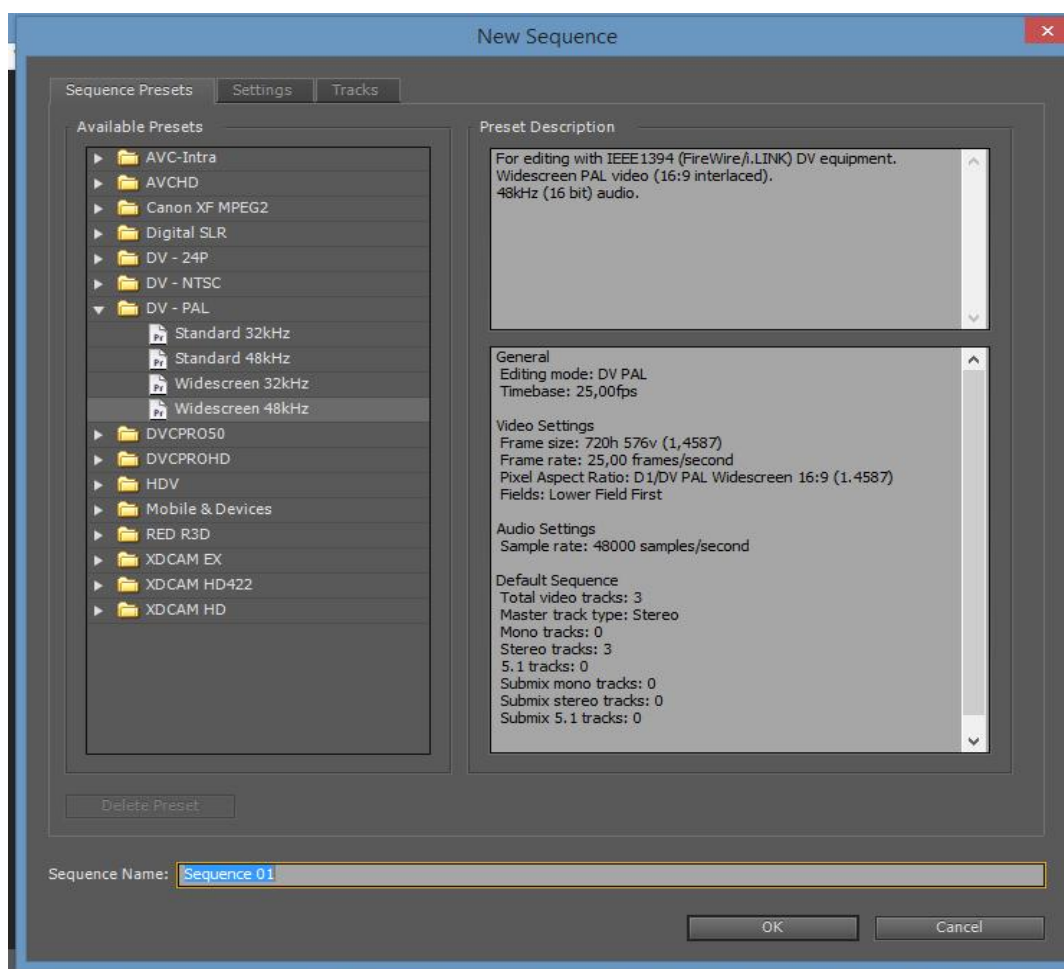
-Επιλέγουμε General και εισάγουμε Capture Format DV η HDV ανάλογα με την ανάλυση των πλάνων μας. Πατάμε Ok.



3.Ανοίγει η καρτέλα του New Sequence που έχουμε δημιουργήσει και από τα Sequence Present επιλέγουμε τον ρυθμό καρτέ (frame rate) βίντεο.

Στην συγκεκριμένη εργασία εφαρμόστηκε σύστημα μετάδοσης PAL αφού αυτό χρησιμοποιείται στη χώρα μας και στην Ευρώπη.

Επιλέγουμε DV-PAL Widescreen 48 kHz με Frame rates 25,00 frames per second Ο ρυθμός καρτέ (frame rate) κάθε κινούμενης εικόνας, είτε φιλμ, είτε βίντεο, ορίζει πόσο συχνά οι εικόνες περνούν ανά δευτερόλεπτο. Κλικ Ok και ξεκινάμε.



- Το NTSC ή National Television Systems Committee είναι το τηλεοπτικό πρότυπο που χρησιμοποιείται ως επί το πλείστον στην Αμερική, στο Ταιβάν, στην Ιαπωνία και στην Κορέα.
- Το PAL ή Phase Alternating Line είναι το τηλεοπτικό πρότυπο που χρησιμοποιείται ως επί το πλείστον στην Ευρώπη, στη Βραζιλία, στην Αλγερία και στην Κίνα..

Τα πρότυπα αυτά δημιουργήθηκαν ως εναλλακτικές μέθοδοι κωδικοποίησης της τηλεοπτικής πληροφορίας. Υπάρχουν τρία σήματα τα οποία πρέπει να διαμορφωθούν και να αποσταλούν, το σήμα φωτεινότητας (Y), και οι διαφορές του

μπλε και του κόκκινου από αυτό (B-Y και R-Y αντίστοιχα). Το σύστημα του NTSC έχει μέγεθος εικόνας(frame size 720x480 pixels ,ενώ το PAL 720X576 pixels.

Επιπλέον ,το NTSC σύστημα λειτουργεί προβάλλοντας περίπου 30 καρέ το δευτερόλεπτο (29.97 για την ακρίβεια..) ενώ το PAL στα 25 fps (frames per second).

Προετοιμασία του χώρου εργασίας

Το περιβάλλον εργασίας του προγράμματος μοντάζ μπορεί να το διαμορφώσει ο χρήστης όπως τον βολεύει, ενεργοποιώντας ή απενεργοποιώντας γραμμές εργαλείων και παράθυρα. Αυτό μπορεί να γίνει από το μενού εργασίας του Adobe όπου κάνουμε κλικ στο Window και μας βγάζει όλες τις επιλογές παραθύρων. Εμείς επιλέξαμε να φαίνονται στην οθόνη τα εξής παράθυρα:

Παράθυρο timeline, Workspace editing , effects, tools, Audio Mixer.

Το πώς διαμορφώσαμε το περιβάλλον εργασίας φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

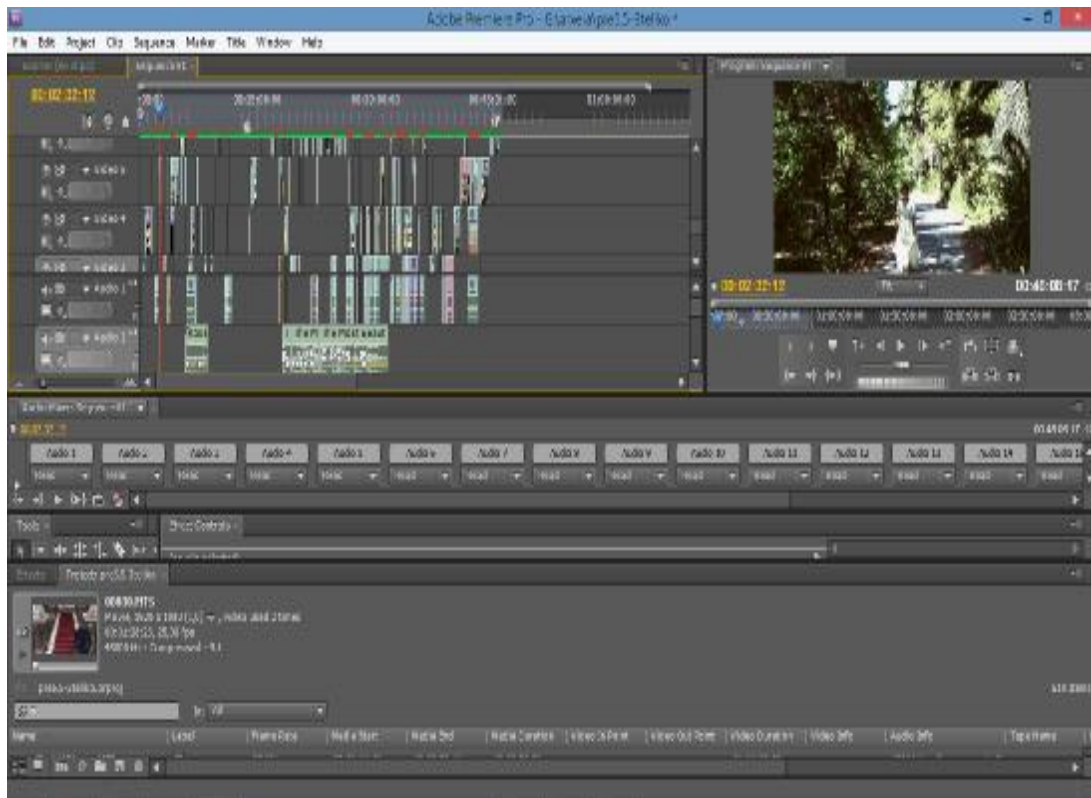


4.2. Ροή εργασίας με ψηφιακό βίντεο-Ανάλυση περιεχομένου ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ : ΑΧΙΛΛΕΙΟΝ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ στο στάδιο της μεταπαραγωγής

Στην περίπτωση της εργασίας Αχιλλειον ανοίγουμε το έργο κάνοντας κλικ στο File open project.

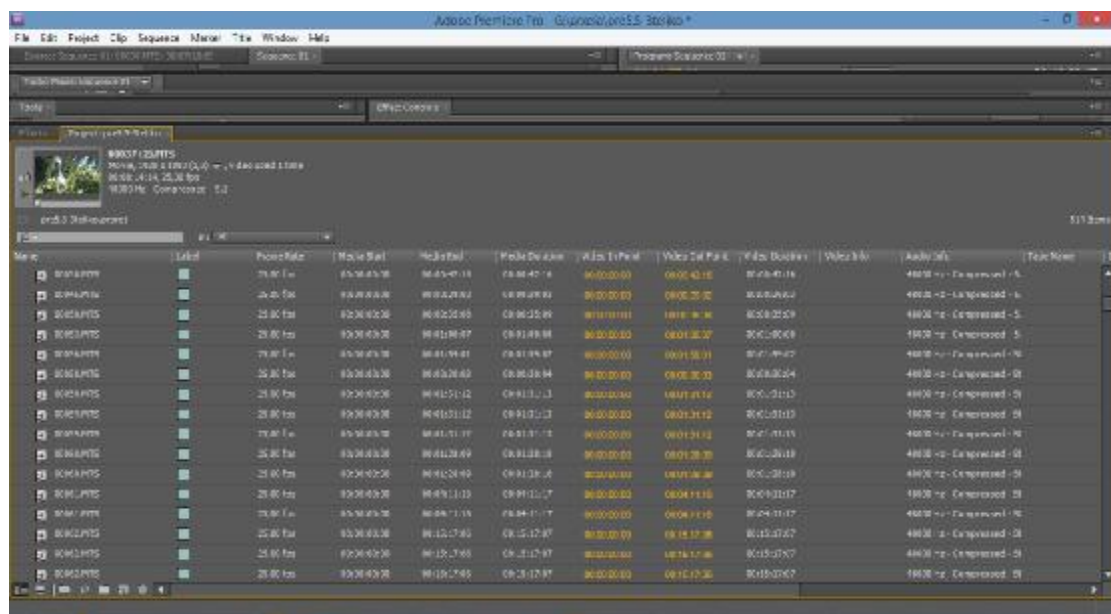


Το sequence του project



Το πάνελ Project

Για να εισάγουμε βίντεο, ήχους ,γραφικά στο premiere επιλέγουμε από το μενού File import .Στο πάνελ Project, τοποθετούνται οι πόροι του έργου μας.



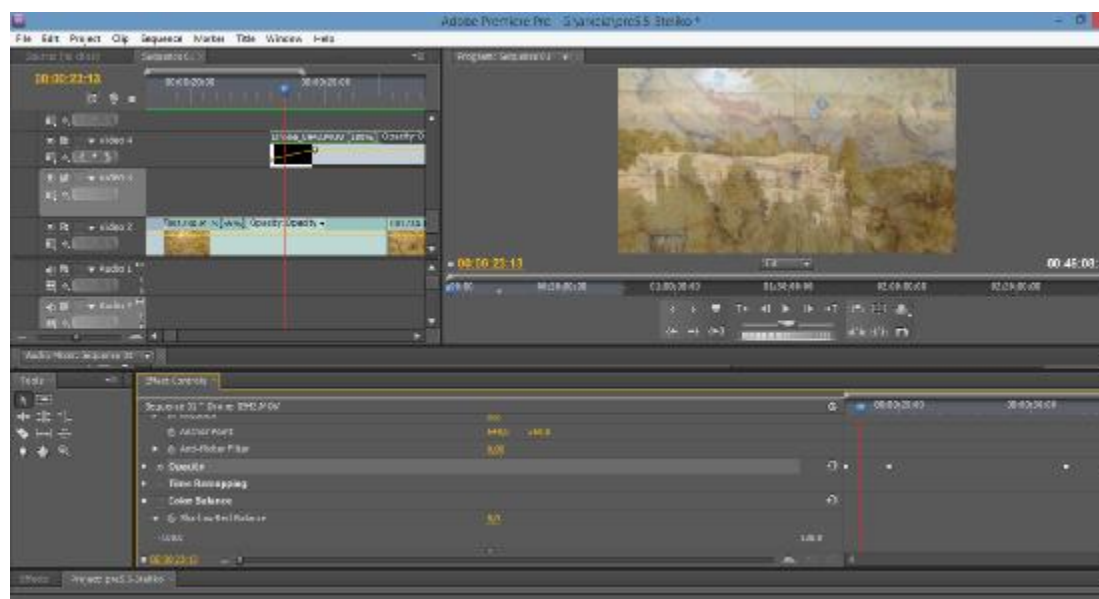
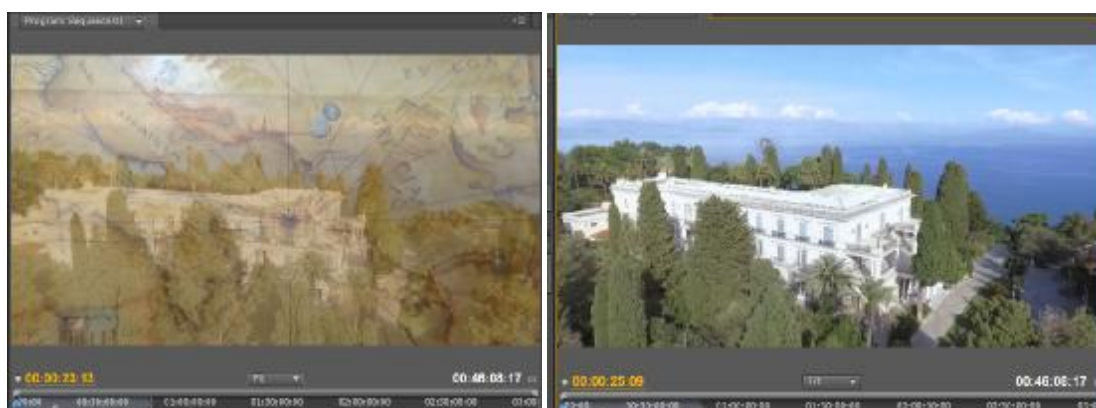
4.3.Χρήση εφέ στην πτυχιακή εργασία ADOBE PREMIERE PRO

Τρόποι σύνδεσης πλάνων

Δημιουργία εφέ με Key frames.

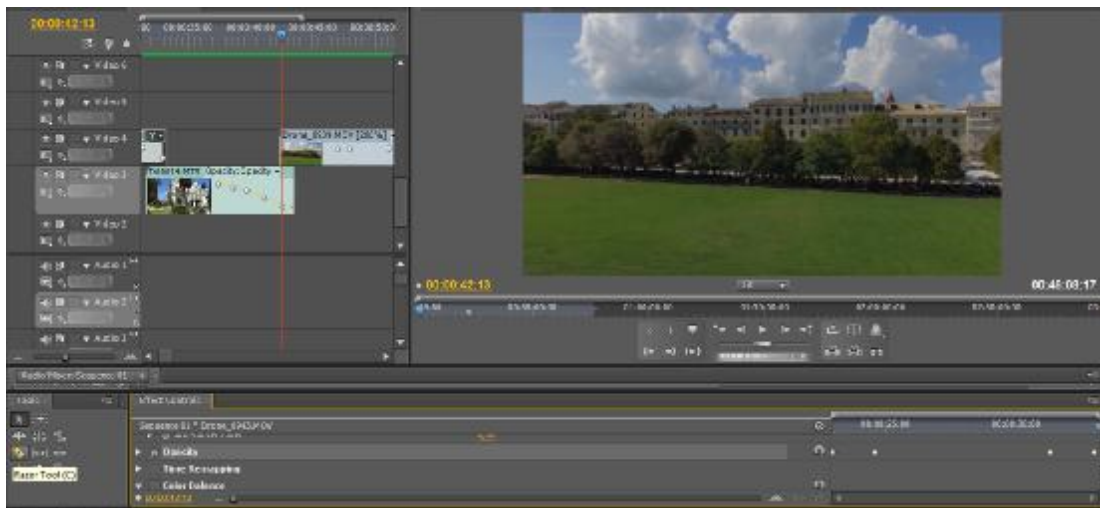
Τοποθέτηση βίντεο το ένα πάνω από το άλλο **overlay**. Στο πάνω βίντεο δεξιά, πηγαίνουμε στο πάνελ των Control Effects, στο opacity τοποθετούμε key frame στην αρχή του βίντεο μικρή τιμή (3,7) και στο τέλος του το ανεβάζουμε με key frame στο 100.

Στο δεύτερο αφήνουμε την γραμμή του opacity στο 100.



Fade out ,Cut to cut ,εργαλείο razor , ομαλή σύνδεση.

Στην περίπτωση αυτή στο βίντεο αριστερά βάζουμε key frame στο opacity100 στην αρχή και μηδέν στο τέλος. Μαυρίζει το τέλος του βίντεο αριστερά και δεξιά μπαίνει το επόμενο που τοποθετήσαμε.



Το πάνελ Effects

Τα εφέ του πάνελ Effect χωρίζονται σε κατηγορίες: Presets (προκαθορισμένα), Video Effects(εφέ Βίντεο), Video Transitions (εφέ αλλαγής πλάνων βίντεο), Audio Effects, Audio Transitions (ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου) . Οι φάκελοι περιλαμβάνουν πολλά εφέ βίντεο ώστε, να βελτιώνουμε την εμφάνιση των κλιπ, ηχητικά εφέ ,για βελτίωση του ήχου της ταινίας, εφέ αλλαγής πλάνων.

Στην συνέχεια , θα δούμε παράδειγμα από κάθε κατηγορία Effects.

Video Effects

Στην πρώτη ενότητα επιλέξαμε να εμπλουτίσουμε μια σκηνή επιλέγοντας εφέ από τα **video effects** ,τα οποία μπαίνουν σε όλο το βίντεο.

Στο πρώτο βίντεο:1.(**RGB Curves, Tree Way colors> Luma**) κάνουμε επιλογή στο output > Luma , και Three Way Colors, για να προσδώσουμε χρώματα που θα ταίριαζαν σε τράβηγμα παλιάς κάμερας, για να φανεί η μετάβαση από μια περίοδο σε άλλη και να μπει ο θεατής στο κλίμα της εποχής.

Αφού ,έκοψα το βίντεο στα δύο με το Razor Tool (ξυράφι) από το πάνελ της εργαλειοθήκης.

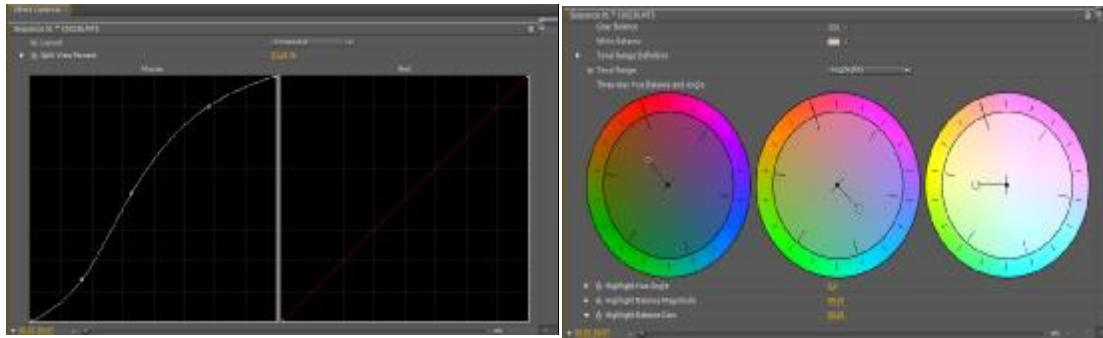
Στο δεύτερο κάνω copy τα εφέ από το βίντεο 1, για να έχουν ίδιες ρυθμίσεις 2.(**RGB Curves, Tree Way colors**)αλλάζω το output του tree way σε composite.

Ακόμη, έγινε χρήση Super 8 downloadable scratches dust & noise (και στα δύο βίντεο) για να εντείνει την παλαιότητα της αναπαράστασης ,καθώς, έγινε χρήση και color pass σε άλλες σκηνές αναπαράστασης ,που προσδιορίζουν συμβολικά το πέρασμα της ηρωίδας στο χρόνο.

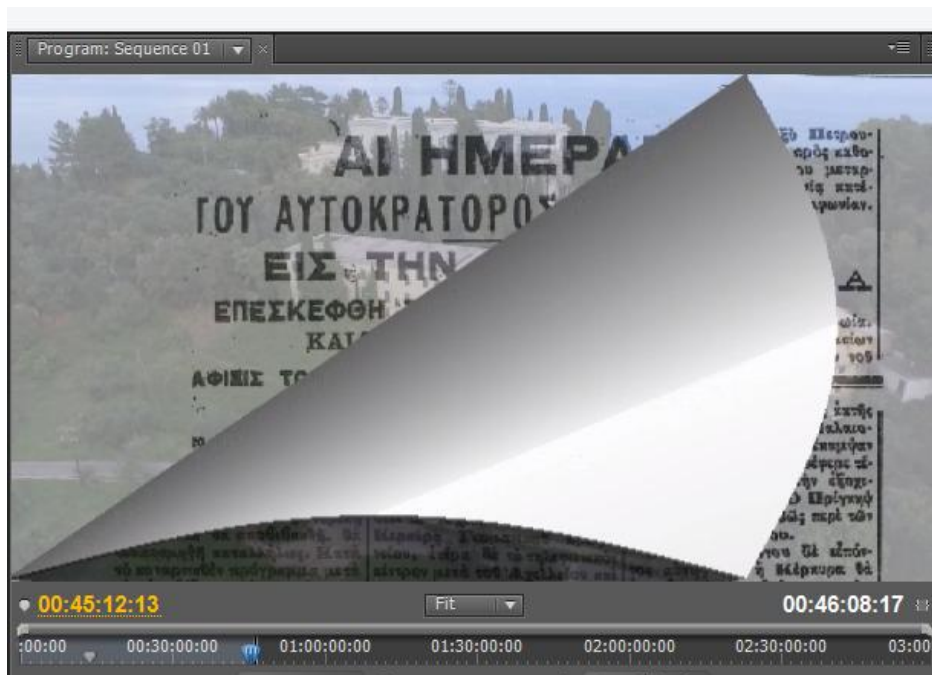
Στο αποτέλεσμα φαίνεται ομαλή μετάβαση από Luma σε έγχρωμο.

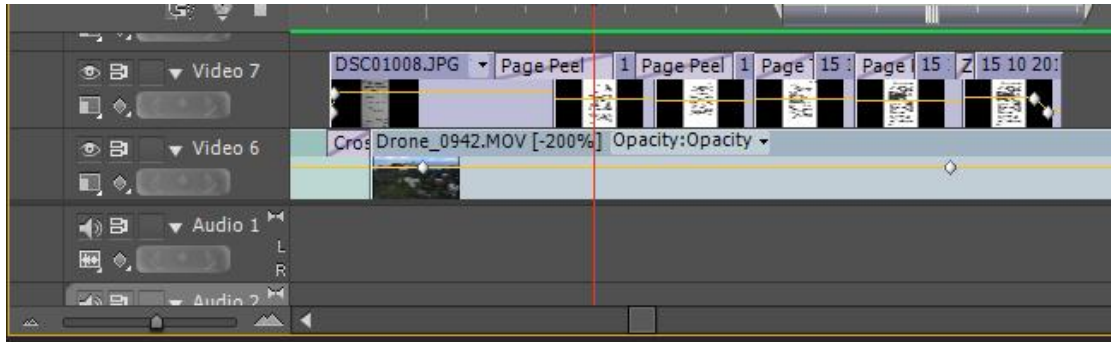
1.(**RGB Curves, Tree Way colors> Luma**) 2.(**RGB Curves**)



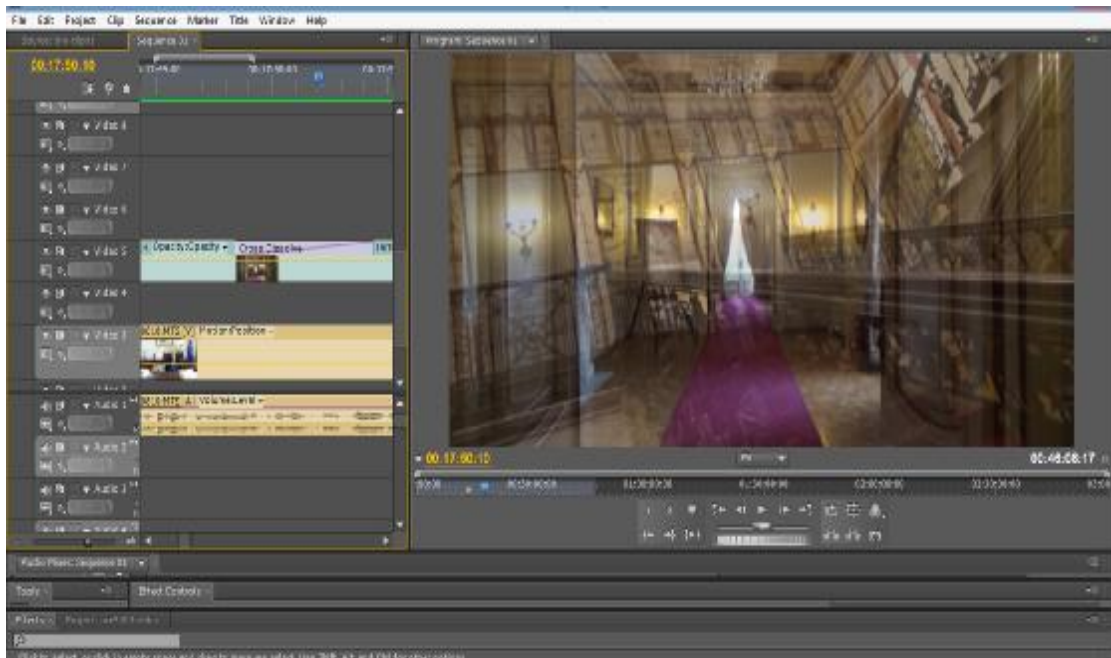


-Δειγματικά ,η παλέτα των video Effects χρησιμοποιήθηκε ,για ενδυνάμωση της αφήγησης , ένα άλλο δείγμα θα δούμε και στην τελευταία σκηνή με επιλογή **Ghosting** και από Effect transition **Page Peel**.



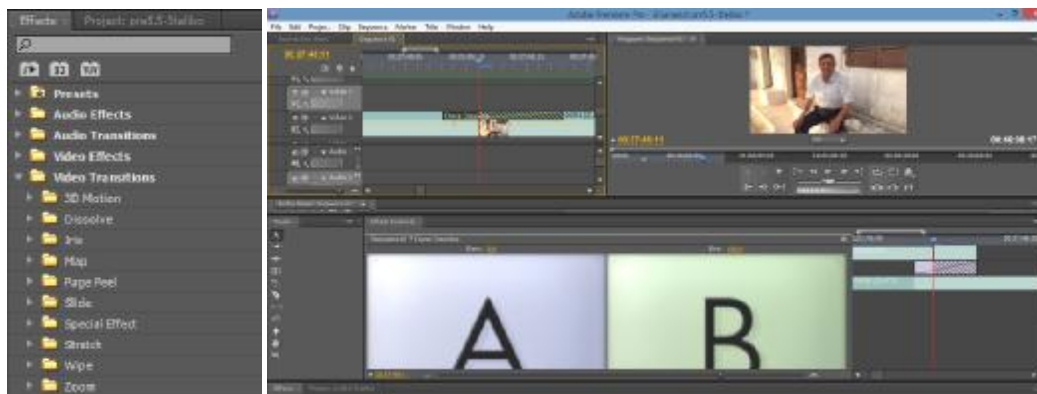


Σύνδεση δυο βίντεο στην ίδια γραμμή με Cross Dissolve .
Σε αυτήν την περίπτωση δίνεται η επιλογή να δημιουργήσουμε ένα ταυτόχρονο Dissolve In/Out μεταξύ των δύο διαδοχικών clip, έτσι ώστε , να σβήσει η μία εικόνα μέσα από την επόμενη που εμφανίζεται.



-Εφέ εναλλαγής βίντεο στο Premiere για πρόβλημα σύνδεσης δυο κομμένων πλάνων και συνέχεια του ίδιου πλάνου.

Σε μια συνέντευξη μπορεί να χρειαστεί να κόψουμε. Μας διευκολύνει η εργαλειοθήκη και το εργαλείο razor. Σε κάποια χρονικά κενά η ομαλή σύνδεση αυτών μπορεί να γίνει με το εφέ αλλαγής Cross Dissolve στο μέσω των δυο βίντεο.



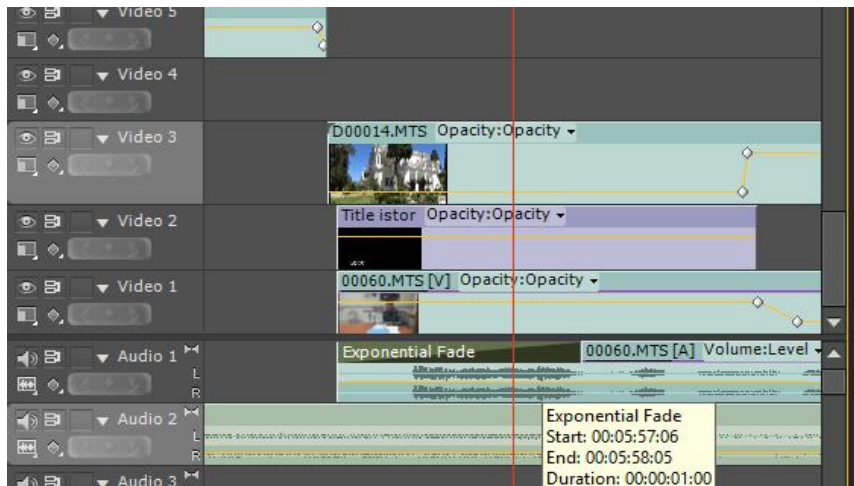
Τα εφέ εναλλαγής επεξεργάζονται κατά το μεγαλύτερο μέρος στο Effect Controls πάνελ. Στο πάνελ αυτό εμφανίζεται και η *λωρίδα χρόνου A/B (A/B timeline)*. Σύμφωνα με αυτή την λειτουργία, μπορούμε να μετακινήσουμε εφέ εναλλαγής ανάλογα με το σημείο επεξεργασίας, να μεταβάλλουμε την διάρκεια του εφέ εναλλαγής και να προσθέσουμε εφέ εναλλαγής σε κλιπ, με οποία έχουν λίγα αρχικά και τελικά καρέ. Τοποθέτηση: Center at cut.

-Εφέ εναλλαγής ήχου

Εφέ εναλλαγής δεν συναντάμε μόνο σε βίντεο αλλά και στον ήχο του κλιπ. Το Adobe Premiere διαθέτει τρία εφέ εναλλαγής ήχου στον φάκελο crossfade. Με την προσθήκη εφέ εναλλαγής crossfade στην αρχή ή το τέλος ενός κλιπ, μπορούμε να αυξήσουμε ή να χαμηλώσουμε σταδιακά την ένταση του ήχου.



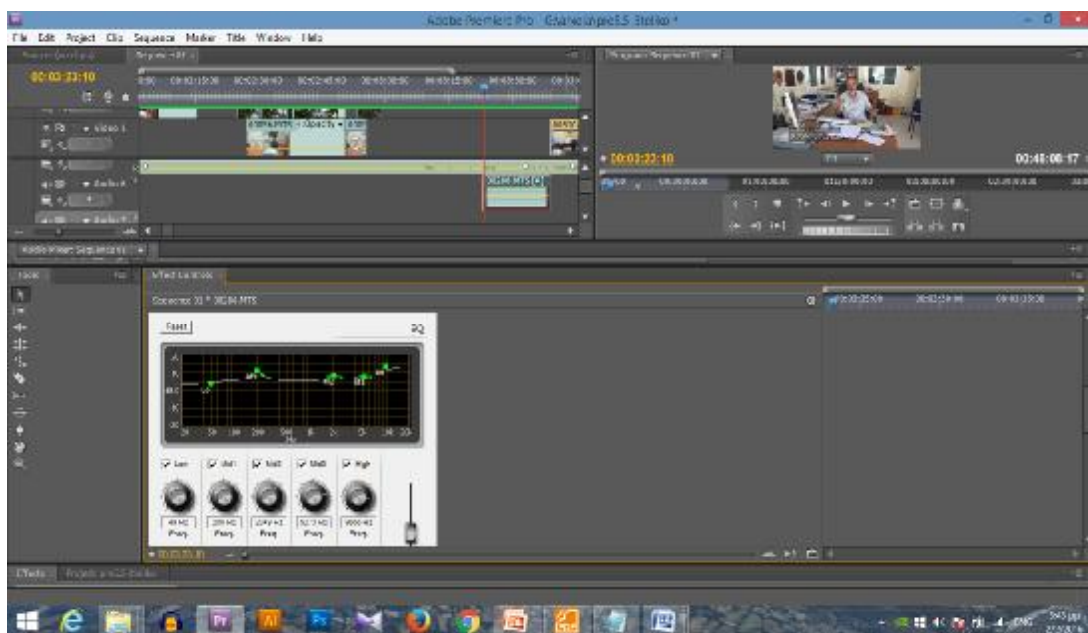
Στην εργασία έγινε χρήση αυτών των εφέ, στην παρακάτω εικόνα με Exponential Fade. Μπαίνει σταδιακά ο ήχος κάνοντας ένα ομαλό κατέβασμα στο σημείο που τον εφαρμόζουμε και μετά το πέρας του εφέ επαναφορά του υπάρχοντος ήχου.



-Τα **Audio Effects** μπαίνουν σε όλο το βίντεο ένα δείγμα από τα εφέ που χρησιμοποίησα είναι το EQ ,ώστε να φτιάξω τα sound levels στον ήχο κάποιων συνεντεύξεων . Το σέρνουμε με drag & drop στον ήχο του βίντεο και εμφανίζεται όπως, όλα τα εφέ στο πάνελ effect controls. Επιλέγουμε το custom setup.

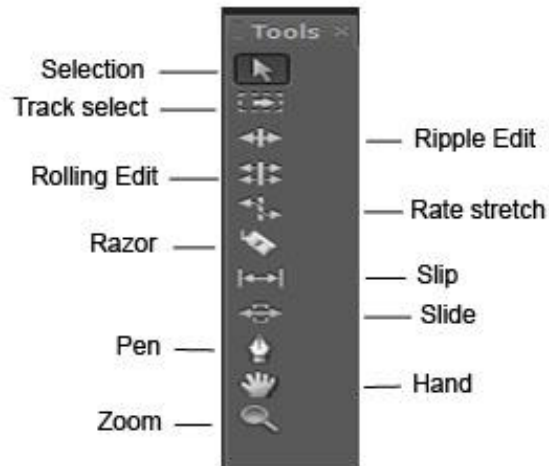
Το εφέ αυτό έχει δυο άξονες :ο κατακόρυφος εκφράζει τα db ,το volume του ήχου και στον οριζόντιο τα frequency η συχνότητα Hz .Στους δυο άξονες οι τιμές δύνονται από (-20)-20 db στον κατακόρυφο και αντίστοιχα στον οριζόντιο.

Η χρήση που έκανα εγώ με δοκιμές είναι λίγο πιο σύνθετη .Τσέκαρα τα κουτάκια **Frequency>Low**(χαμηλές),**Mid1**(μεσαίες),**Mid2**(μεσαίες),**Mid3**(μεσαίες), **High**(υψηλές) και ανάλογα με τον λόγο του ομιλητή και αν είναι άντρας η γυναίκα. Ανέβασα την στάθμη κοντά στο 6 db > Χαμήλωσα χαμηλές ελάχιστα και ανέβασα τις μεσαίες περισσότερο και λίγο τις ψηλές για να ισοσταθμίσω την μπάσα φωνή. (εικόνα ομιλητής)



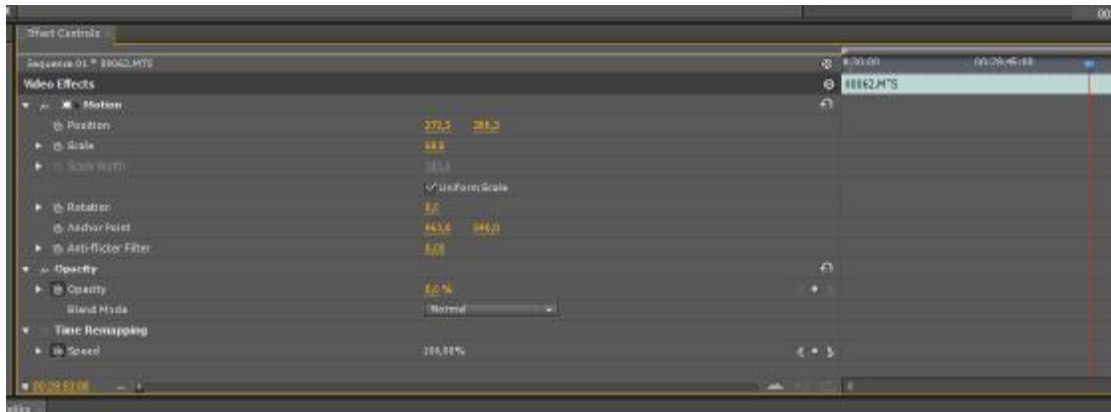
Το πάνελ Tools

Κάθε εικονίδιο του πάνελ αυτού είναι ένα εργαλείο με συγκεκριμένη λειτουργία ώστε να μας διευκολύνει να κάνουμε τις διάφορες επεμβάσεις στα πολυμέσα μας.



Πάνελ Effect Controls

Το πάνελ Effect Controls εμφανίζεται κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε κλιπ. Motion (κίνηση) και Opacity (διαφάνεια) είναι δύο βίντεο εφέ που εμφανίζονται σε κάθε βίντεο. Οι παράμετροι των εφέ μπορούν να ρυθμιστούν με τη χρήση κλειδιών-καρέ (key frames).



To Audio Mixer: Sequence 01

Μας βοηθάει στην ισοστάθμιση των ήχων που έχουμε εισάγει .Ανάλογα με το Audio που τους έχουμε τοποθετήσει στην timeline αυξάνουμε την ένταση των tracks καθώς και ισοσταθμίζουμε τα κομμάτια μεταξύ τους .Ακόμη υπάρχει και ένα κύριο κανάλι το οποίο ρυθμίζει την γενική ένταση όλων των καναλιών (Master).



4.4.Τίτλοι αρχής και θεματικών ενοτήτων στο πρόγραμμα του AFTER EFFECTS CS5.5

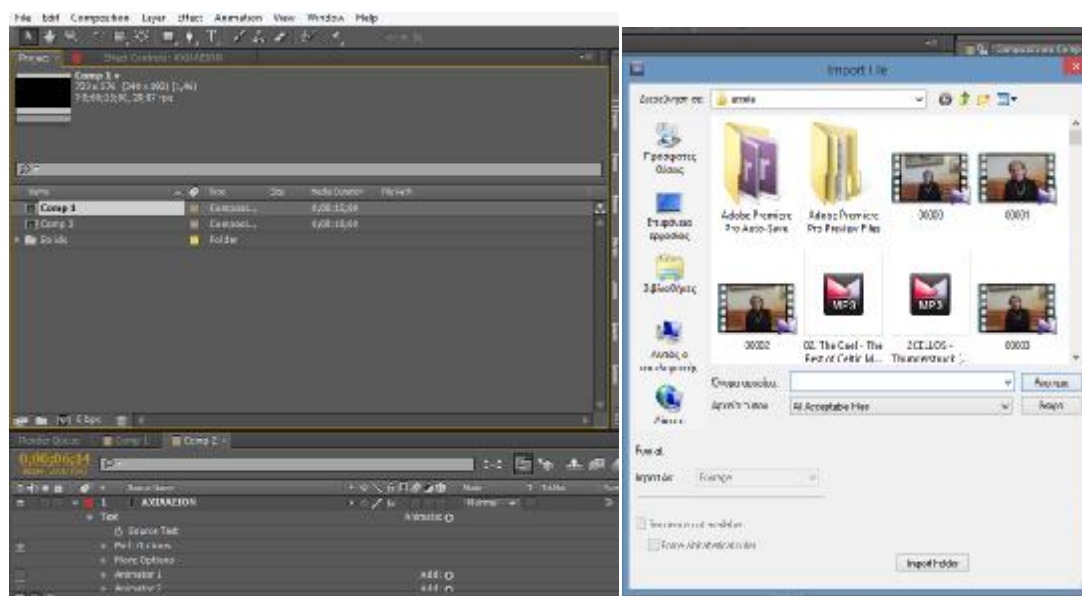
Το After Effects είναι ένα πρόγραμμα που θα μας βοηθήσει να χρησιμοποιήσουμε τα οπτικά εφέ. Η χρήση του στην συγκεκριμένη εργασία περιοριστική και στην δημιουργία των τίτλων και των θεματικών ενοτήτων, καθώς και διαφάνεια βίντεο μέσα από τίτλο.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ Α' ΜΕΡΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥ

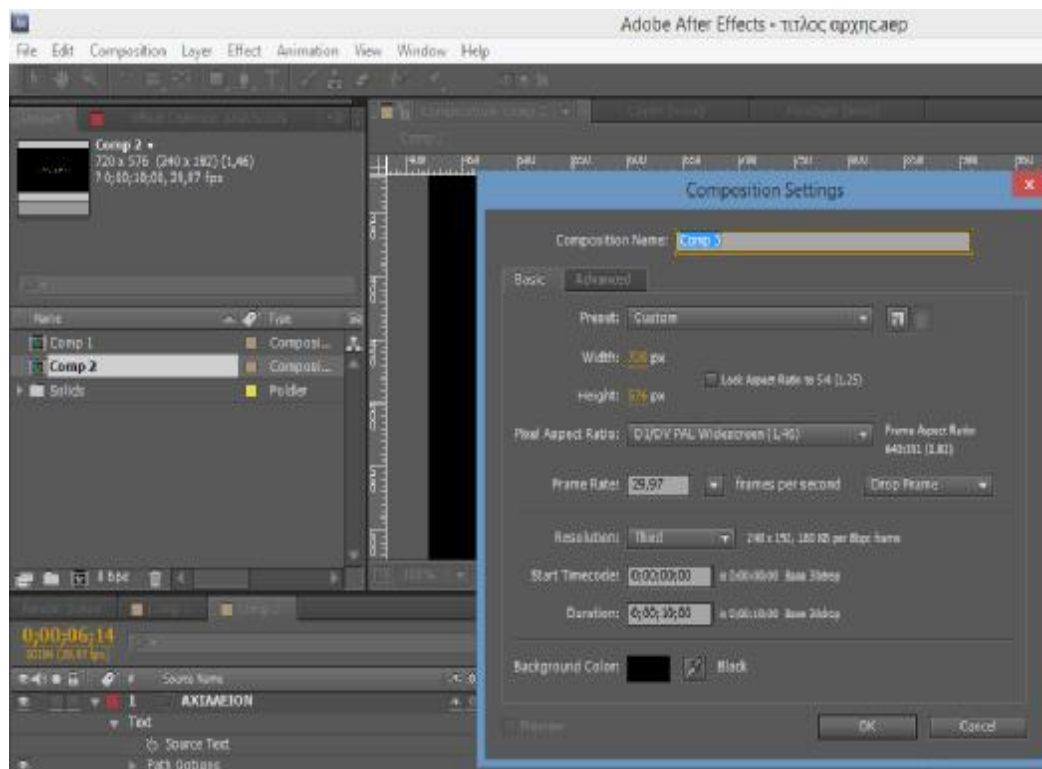
Το περιβάλλον στο After Effects.

Αρχικά, βλέπουμε τρία παράθυρα αριστερά :

-Το πρώτο αριστερά λέει project εκεί θα μούνε όλα τα αρχεία μας(φωτογραφίες, βίντεο, ήχοι), τα οποία θα εισάγουμε με κλικ στο μενού File και import.



-Κάτω βρίσκεται η timeline η γραμμή χρόνου εκεί που θα μπουν τα πολυμέσα μας για επεξεργασία. Η εισαγωγή τους σε αυτό το παράθυρο θα γίνει με κλικ στο μενού composition New Composition εκεί τοποθετούμε τις ρυθμίσεις που θέλουμε να έχει το project τα pixel την διάρκεια που θα παίζει αυτό που έχουμε δημιουργήσει.



ΒΗΜΑΤΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΙΤΛΩΝ

-Για την δημιουργία του τίτλου composition>new composition τοποθετούμε της ρυθμίσεις width και height 720x 576 , καθώς και DV PAL WIDSCREEN τις ίδιες ρυθμίσεις που έχουμε στο Premiere.

Από την εργαλειοθήκη επιλέγω το T, έγινε χρήση γραμματοσειράς:Century Το χρώμα των τίτλων και των θεματικών ενοτήτων δόθηκαν σε χρυσό, επιλέχτηκε να δοθεί, λόγω των λαμπρών χρόνων που επιτάσσει η ιστορία του Αχιλλείου.



Για να δώσουμε μια αίσθηση υφής στη λέξη έγινε χρήση Tritone *bright, dark, and midtone* από το Effect & Presents παράθυρο. Σέρνω το εφέ στην timeline και τοποθετώ key frames στους τόνους.

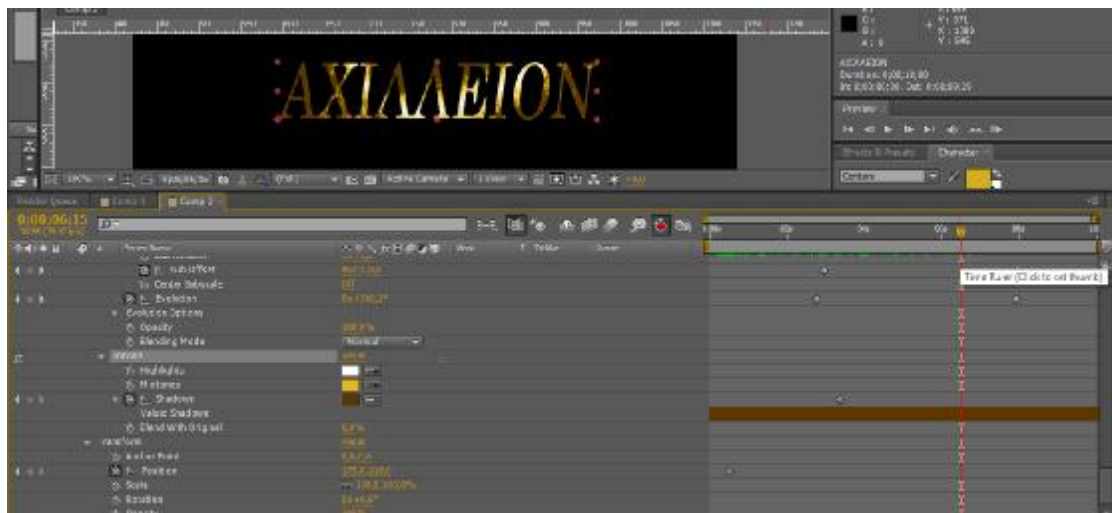


Για την δημιουργία της κίνησης του τίτλου (animation) πατάμε από στο πάνελ Effects & Presents >animation Presents και επιλέγουμε το Scale Up για να εμφανιστεί ο τίτλος από κάτω προς τα πάνω δίνοντας μια κίνηση tilt.



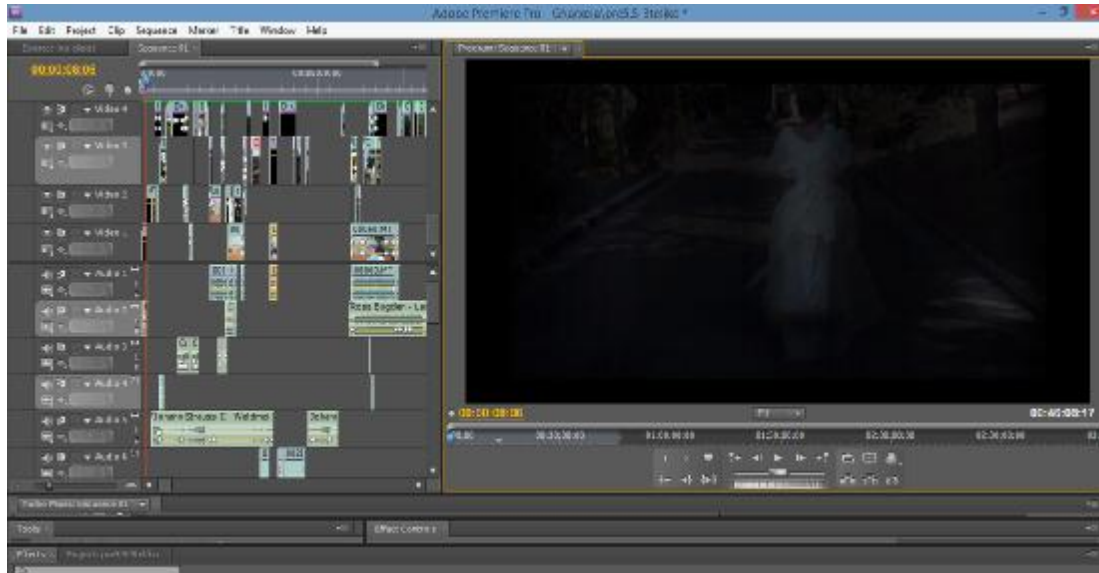


ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΜΑ Α' ΜΕΡΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥ



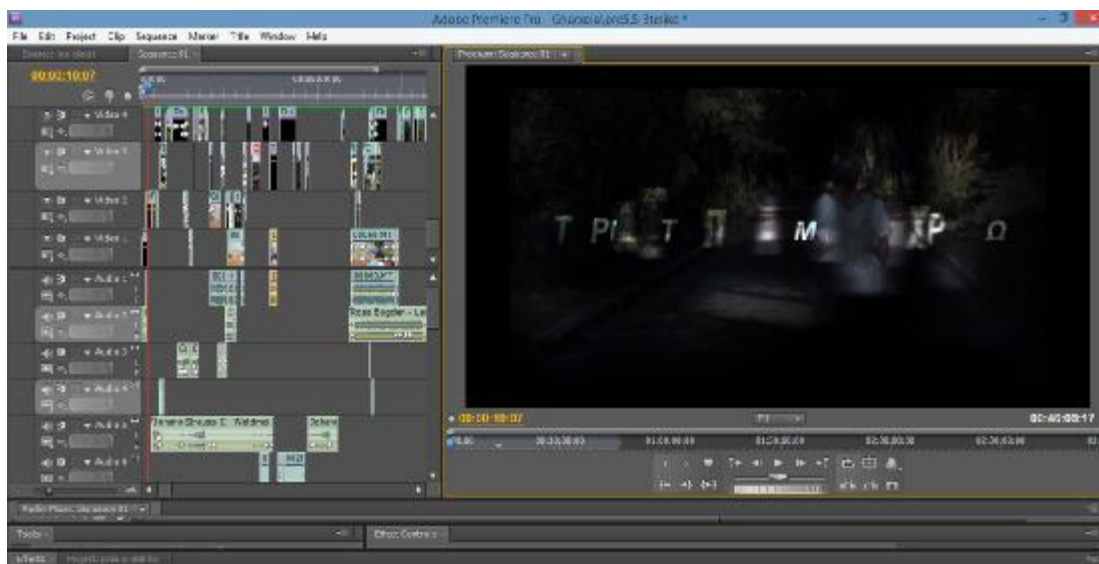
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ Β' ΜΕΡΟΣ ΤΙΤΛΟΥ

Το δεύτερο μέρος του τίτλου αρχής εδώ τοποθετήθηκε βίντεο με την διαδικασία import new composition τοποθέτησα τις διατάξεις το της κάμερας μου και τον χρόνο που θέλω να παίζει η σκηνή.

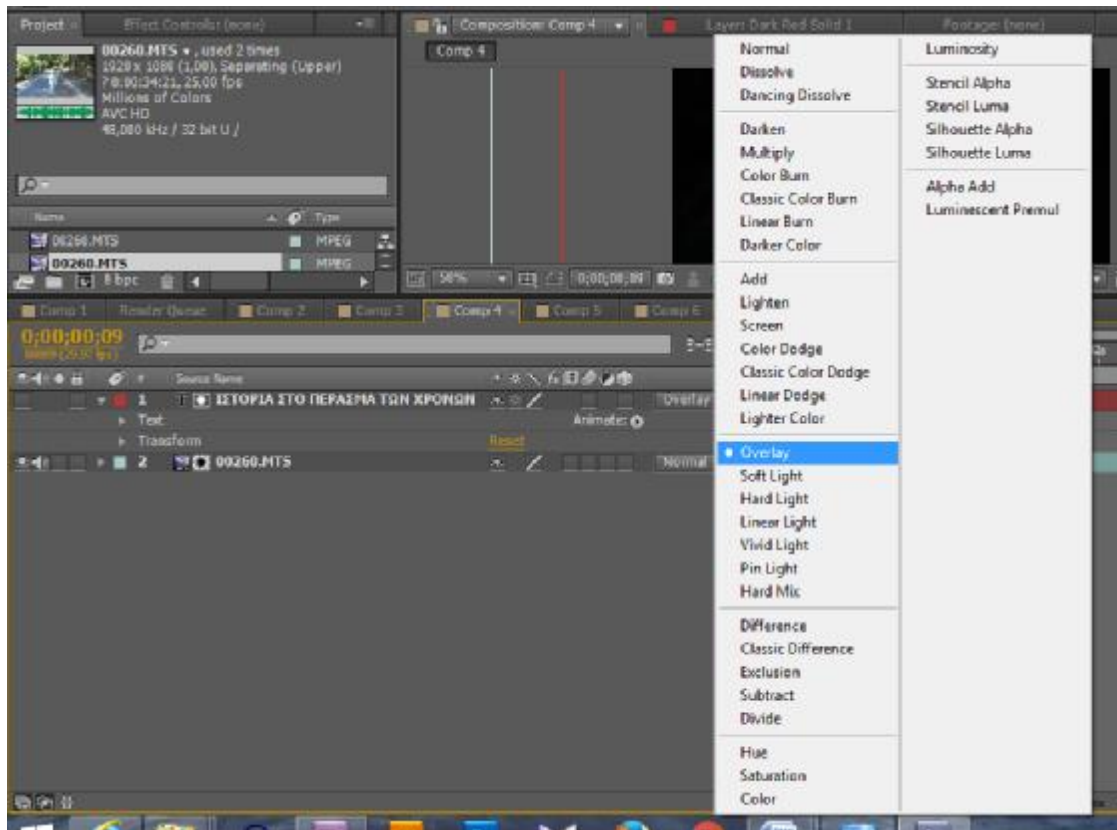


Με το T από τα εργαλεία έγγραφα τον τίτλο , χρήση γραμματοσειράς:Century και τον τοποθέτησα πάνω από το βίντεο.

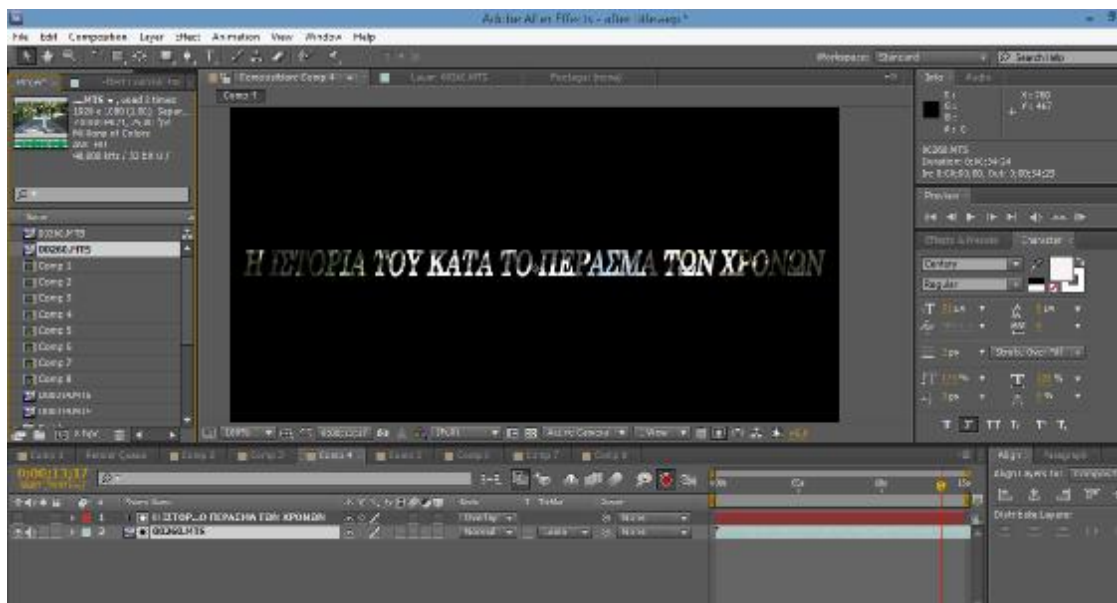
Με το εφέ transporter από το παράθυρο Effects & Presents έδωσα κίνηση στον τίτλο.



- στον τίτλο αλλάζουμε το Mode κατάσταση και επιλέγουμε overlay
- στο Trk. Mat επιλέγουμε Luma Matte.



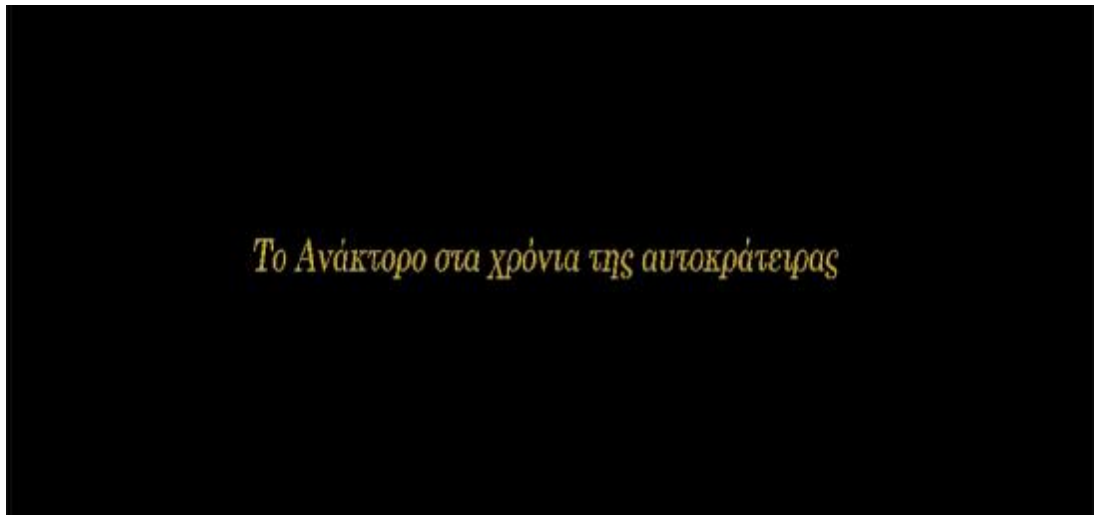
ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ Β' ΜΕΡΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥ

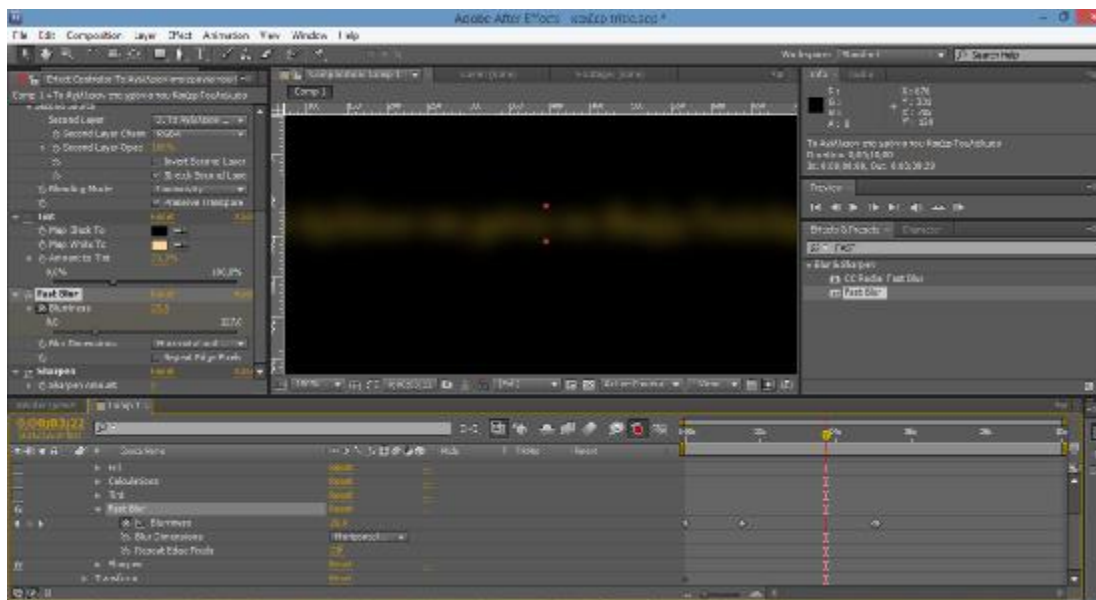
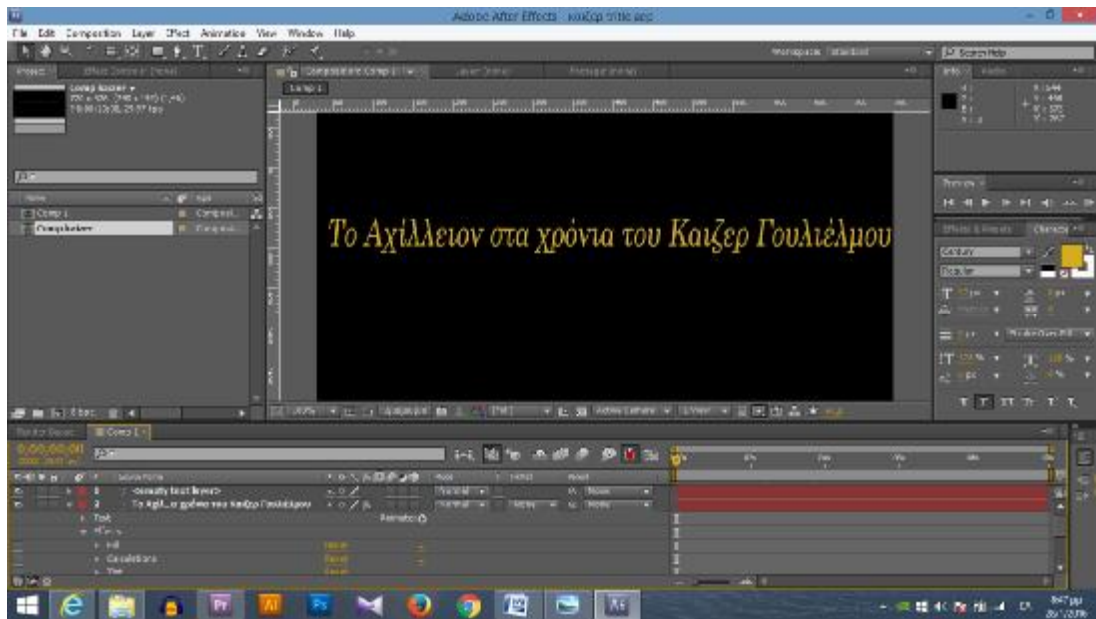


ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Οι θεματικές ενότητες έγιναν και αυτές στο After Effects. Από το παράθυρο Effects & Presents επέλεξα το Fast Blur το οποίο το έσυρα (drag and drop) στην timeline .

Σε αυτή την περίπτωση έγινε προσθήκη Slow Fade on για να εντείνει το μυστήριο πρόσθεσα key frames στο opacity. Το πρώτο 0 και σταδιακά μέχρι το σημείο που θέλω να θολώσει 100.





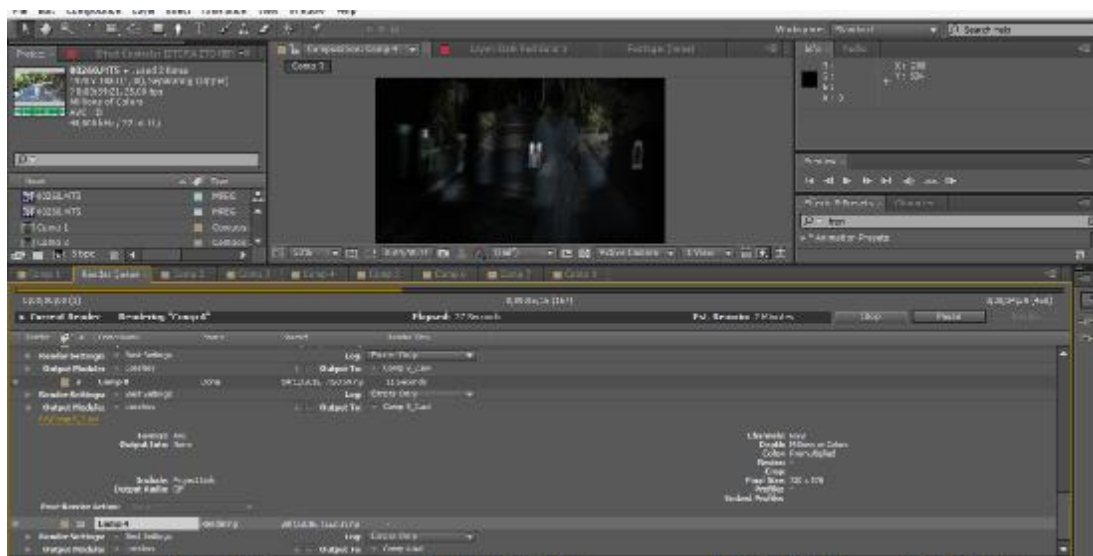
Η εξαγωγή των αρχείων που έχουν γίνει με After Effects ,πραγματοποιείται από το μενού Composition επιλέγουμε Add to Render Queue προκειμένου σαν βίντεο πλέον να τα περάσουμε στο Premiere Pro Cs5.5.

Βλέπουμε να ανοίγει κάτω στην timeline παράθυρο Renter Queue, στα Renter settings επιλέγουμε Best settings και στο output module: lossless πατάμε Renter και εξάγεται το αρχείο σε μορφή . avi.

Οι διαφορές του με το Premiere είναι :

-Στην κατάληξη των αρχείων .aep ,μας δηλώνει ότι τα αρχεία ως after effect project. Συνήθως αυτά τα αρχεία είναι πάρα πολύ μικρά, στο συγκεκριμένο τίτλο το εξαγόμενο αρχείο έφτασε μέχρι 161 KB και αυτό γιατί χρησιμοποιεί το σημείο που έχει στο βίντεο ως την πηγή του.

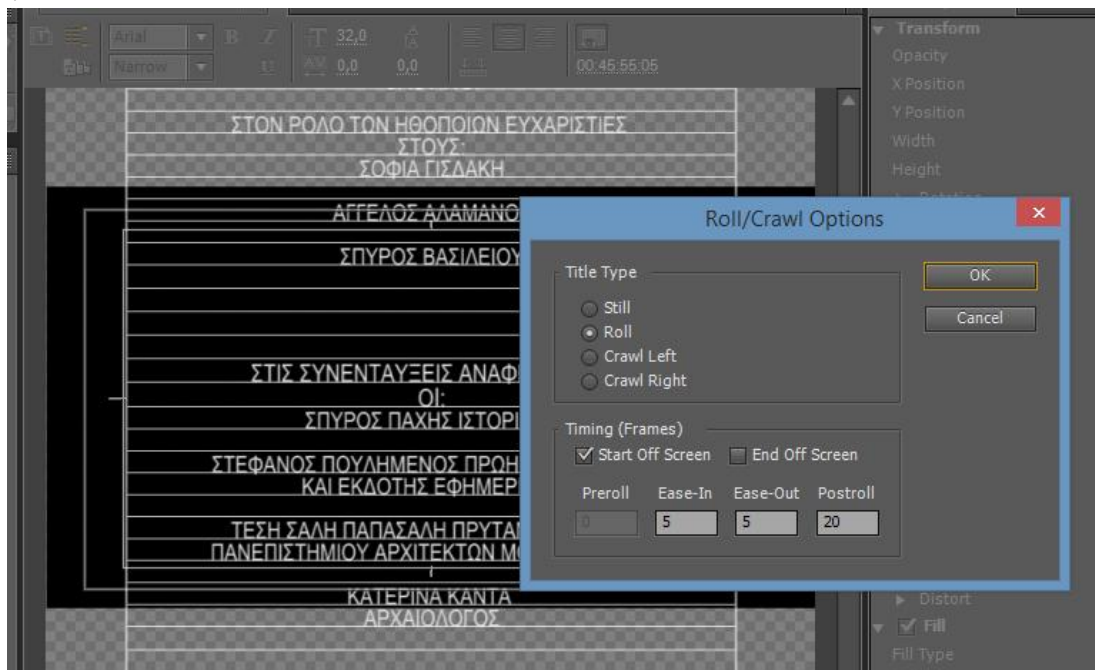
-Το After Effects λειτουργεί με σκηνές compositions διευκολύνει έτσι την επεξεργασία μας πάνω στα πολυμέσα. Σε αντίθεση με το Premiere όπου η μεταφορά του στην timeline γίνεται με import η overlay καθώς παίρνει τον προορισμό του κάθε αρχείου ξεχωριστά από τον φάκελο αρχείων που έχουμε δημιουργήσει στο οποίο πρέπει να περιέχετε και το πρόγραμμα.

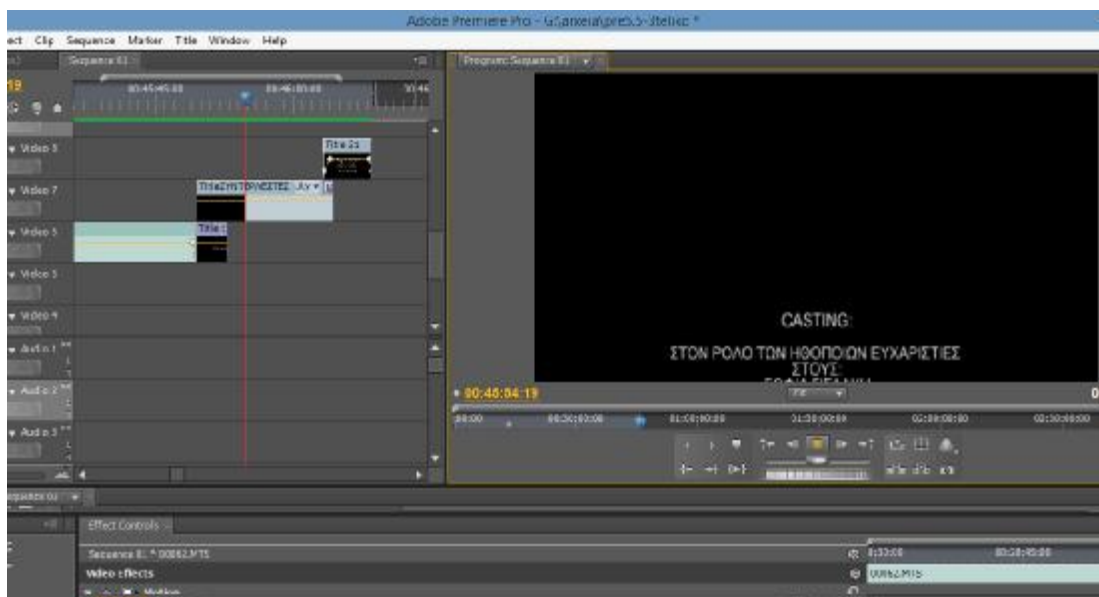


4.5. Οι τίτλοι τέλους στο PREMIERE

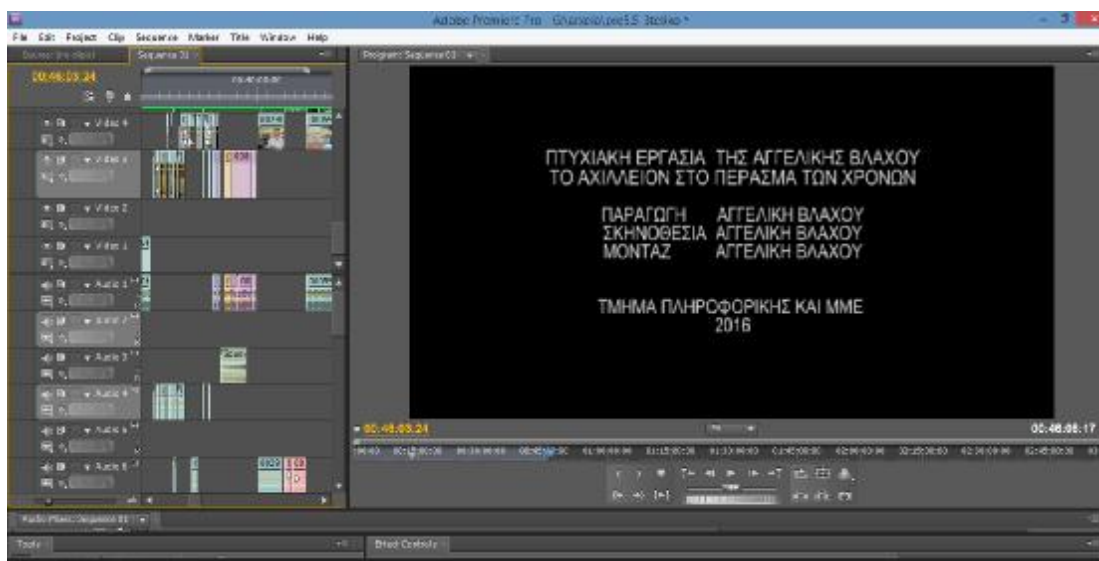
Στο premiere πλέον πηγαίνουμε στο μενού Title, επιλέγουμε Arial size 30

- Πάνω αριστερά επιλέγουμε Roll. Στο timing τσεκάρουμε το κουτάκι Start Off Screen για να ξεκινήσουν οι τίτλοι από κάτω προς τα πάνω
- **Ease-in**
Καθορίζει τον αριθμό των καρέ της αρχής, κατά την διάρκεια των οποίων σταδιακά αυξάνεται η ταχύτητα της κύλισης με τιμές από 5 έως πλήρη ταχύτητα.
- **Ease-out**
Η επιλογή αυτή αναφέρεται στον αριθμό των καρέ, κατά τον οποίο η κύλιση του κειμένου αρχίζει να επιβραδύνει.
- **Postroll**
Το Postroll καθορίζει τον αριθμό των καρέ μετά την ολοκλήρωση της κύλισης του κειμένου.





Ενδιάμεσα από τους τίτλους τοποθετήθηκαν key frames και το πέρασμα πλάνου Cross Dissolve για το σβήσιμο και το άναμμα του επόμενου τίτλου εδώ χρησιμοποιήθηκε Default Style σταθερός τίτλος .



-ΚΕΦΑΛΙΔΕΣ ΣΤΙΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

Ακόμη τοποθετήθηκαν με χρήση title τα στοιχεία των συνεντευξιαζόμενων στο κάτω μέρος αριστερά της οθόνης , τα οποία εμφανίζουν όνομα και ειδικότητα με size 30, Tahoma.



4.6. Πρόγραμμα ήχου AYDACITY

Έγινε χρήση ακόμα ενός προγράμματος επεξεργασίας ήχου για την εξαλείφει περιβαλλοντικού θορύβου συνεντεύξεων, καθώς δεν ταιριάζει σε ένα ιστορικό ντοκιμαντέρ.

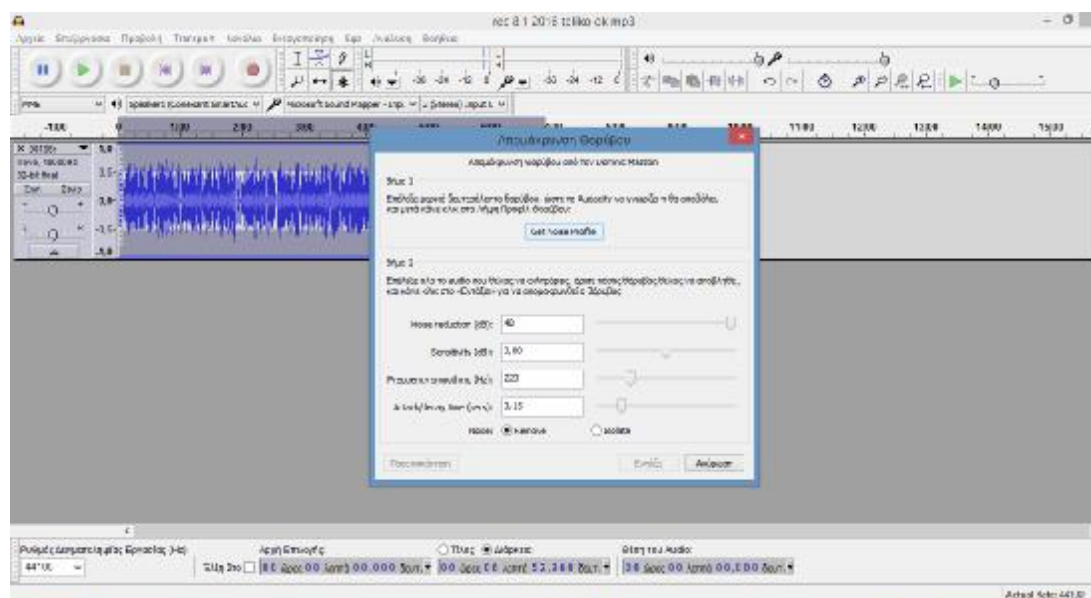
-Στο πρόγραμμα Audacity έγινε εισαγωγή του ήχου του βίντεο import.

-Στην συνέχεια βρίσκουμε ένα σημείο που δεν μιλάει ο ομιλητής. το επιλέγουμε και πηγαίνουμε Effects> Noise Reduction > Grab Noise Sample From Selected Area

-Επιλέγουμε όλο το αρχείο με control c η από το μενού edit.

Πηγαίνουμε Effects> Noise Reduction>Apply Spectral Subtraction Based Base On Noise Sample.

Ο θόρυβος πλέον έχει εξαλειφθεί.



Προϋπόθεση βέβαια γι' αυτό, είναι από την στιγμή που έχουμε πατάμε Rec στην κάμερα μας να καταγράφουμε για λίγο τον περιβαλλοντικό θόρυβο και μετά να μιλήσει ο συνομιλητής μας , στην περίπτωση συνέντευξης.

-Για την σωστή τοποθέτηση του αρχείου ήχου στο adobe Premiere έγινε συγχρονισμός στην timeline.

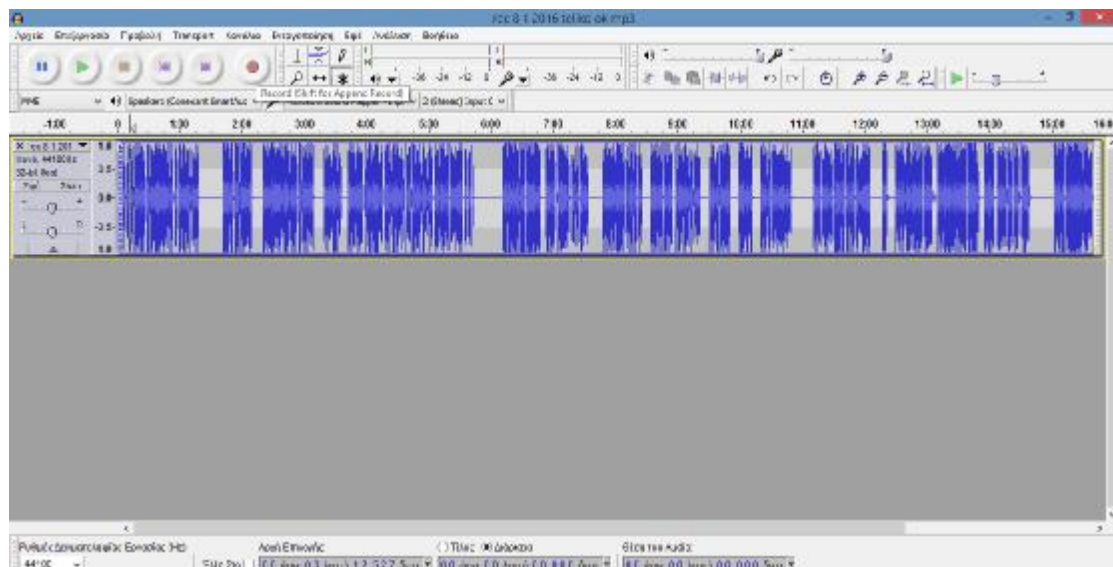
SPEAKAGE-VOICE OVER

Το σπικάζ ή voice over. Το αποτέλεσμα της αφήγησης αποτελείται από παράθεση στοιχείων που αντλήθηκαν από την έρευνα στο πεδίο της προ παραγωγής Δόθηκε έμφαση στα σημεία και έδωσε αρμονικά με την ιστορικότητα του μνημείου. Το σπικάζ του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ έγινε σε εσωτερικό χώρο. Επεξεργασία στο Audacity για καλύτερα αποτελέσματα. Έγιναν πολλές δοκιμές.

- Απομάκρυνση θορύβου (Get noise),
- Προσαρμογή των εντάσεων με το εφέ Συμπίεσης (compression) κατόφλι -14
- Ενίσχυση χαμηλών συχνοτήτων στα δείγματα με εργαλείο πορείας έντασης και σχεδίασης
- Equalization για να καθαρίσει την φωνή. Ανεβάζω μεσαίες και λίγο χαμηλές καθώς δίνουν βάθος και στην περίπτωση της φωνής μου κρατάνε τα μπάσα που ήδη έχω ,
- Κανονικοποίηση στο -6.

Η ένταση δεν πρέπει να ξεπεράσει τα 0 db. Σε αυτήν την περίπτωση, στο master και στους μετρητές έντασης των tracks εμφανίζεται μια κόκκινη ένδειξη.

-Εξαγωγή σε .wav η mp3



4.7. Τελική σύνθεση μουσικών κομματιών ήχων στο PREMIERE

Ο σωστός ήχος είναι πολύ σημαντικός για την υλοποίηση ενός αξιοπρεπούς ντοκιμαντέρ. Αν τα αυτιά μας ενοχλούνται από λάθος ήχους, η προσοχή αποσπάται και δεν ασχολούμαστε με την εικόνα, όσο μαγευτικό κι αν είναι αυτό που βλέπουμε.

Στο συγκεκριμένο project ο ήχος δέχτηκε μια υποτυπώδη επεξεργασία, στο πρόγραμμα του Adobe Premiere και χρησιμοποιήθηκαν key frames για να χαμηλώνουμε σταδιακά την μουσική όταν μπαίνει η αφήγηση και οι ομιλητές και ανεβάζουμε στην συνέχεια.

Επεξεργάστηκε ο ήχος ώστε να βρίσκεται στην ίδια στάθμη σε όλο το project. Επίσης αφαιρέθηκε τυχόν ενοχλητικός θορύβος ή background noise και με την βοήθεια του Premier από την παλέτα του Audio Effects > Denoizer.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, στο στάδιο του ηχητικού σχεδιασμού εισάγαμε δύο ακόμα κανάλια ήχου στο timeline μας. Στο πρώτο τοποθετούμε το σπικάζ, το οποίο φρόντισα να αντιστοιχεί πλήρως με την εικόνα. Στο δεύτερο κανάλι τοποθετήσαμε τραγούδια που επιλέξαμε.

Η εισαγωγή των τραγουδιών αλλά και του ηχητικού αρχείου με το σπικάζ στο πρόγραμμα μοντάζ έγινε με τον ίδιο τρόπο που εισαγάγουμε τα αρχεία βίντεο. Φροντίζουμε να είναι αρχεία MP3 και στην συνέχεια επιλέγουμε File > Import > Επιλογή αρχείου.

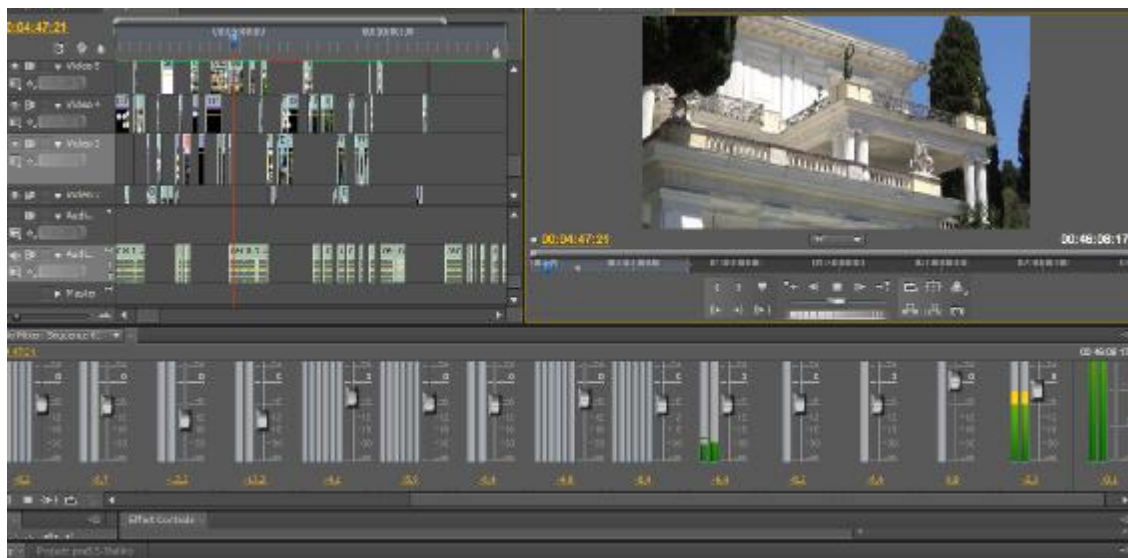


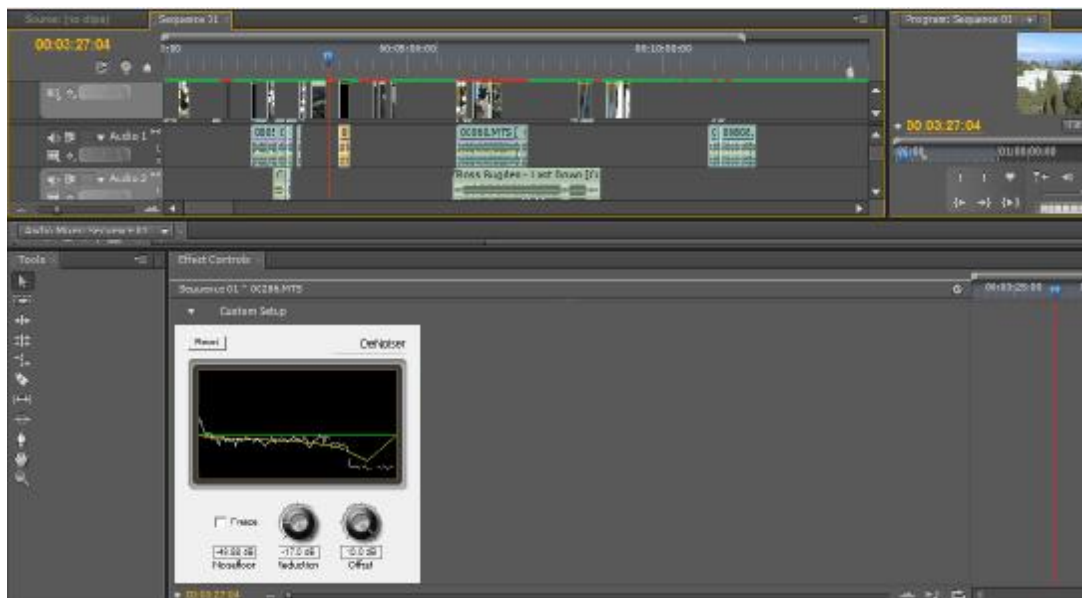
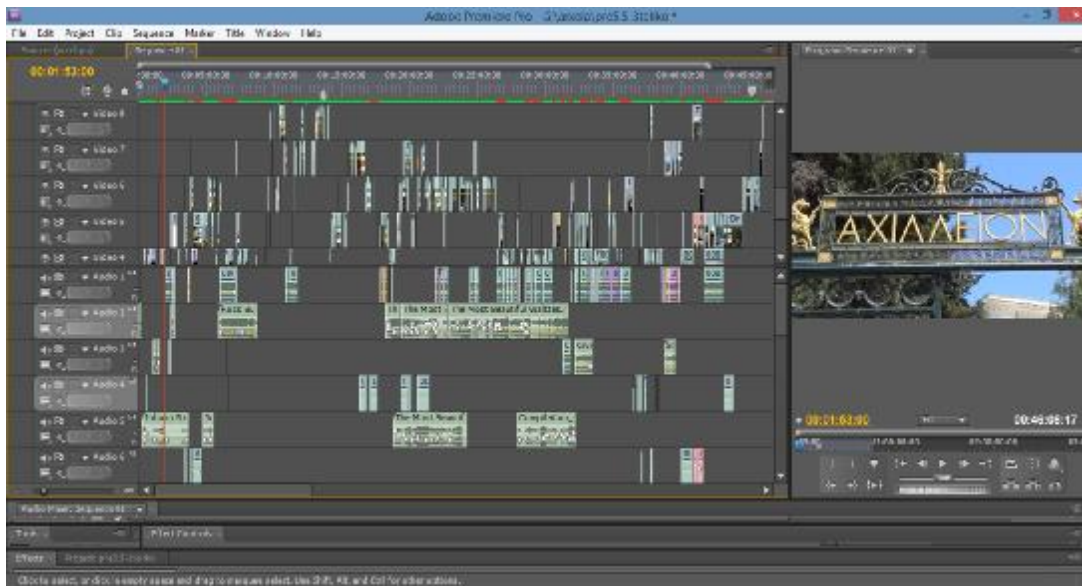
Η επιλογή των κομματιών σε mp3 είναι η εξής :

- Johan Strauss II -Waldmeister -Overture .
- Lully -Louis XIV Grand.
- Sid Meier Civilization V Soundtrack - Sicilienne.
- Sissy, a true princess.
- Sid Meier Civilization V Soundtrack - Quest For Peace.
- Johan Strauss II - Myrthen - Kranze - Walzer Op.

- Romance No .1 in G minor op .243 -Johann Strauss II.
- The most beautiful Waltzes.
- Compilation of _Rohan _and _Gondon_ Themes.
- Sid Meier Civilization V Soundtrack - Our Town.
- Gustav Mahler - Piano Quartet in A minor.
- Sid Meier Civilization V Soundtrack - Musashi Mai Uchi.
- Fantasy Medieval Music - Rise on Kingdom.
- Two Steps From Hell - Cry(Thomas Bergersen).
- Marching bots.
- Dave Brubeck -Take Five.
- Civilization Europe -Where and Why.

Για να τροποποιήσουμε τον ήχο μας ενεργοποιούμε το παράθυρο Audio Mixer (Window- Audio Mixer). Από εκεί μπορούμε να ελέγξουμε τα επίπεδα ήχου κάθε καναλιού.





4.8.Εξαγωγή πτυχιακής εργασίας- RENTER-DVD



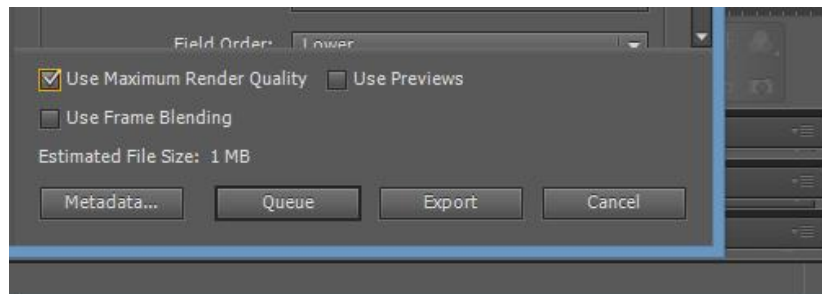
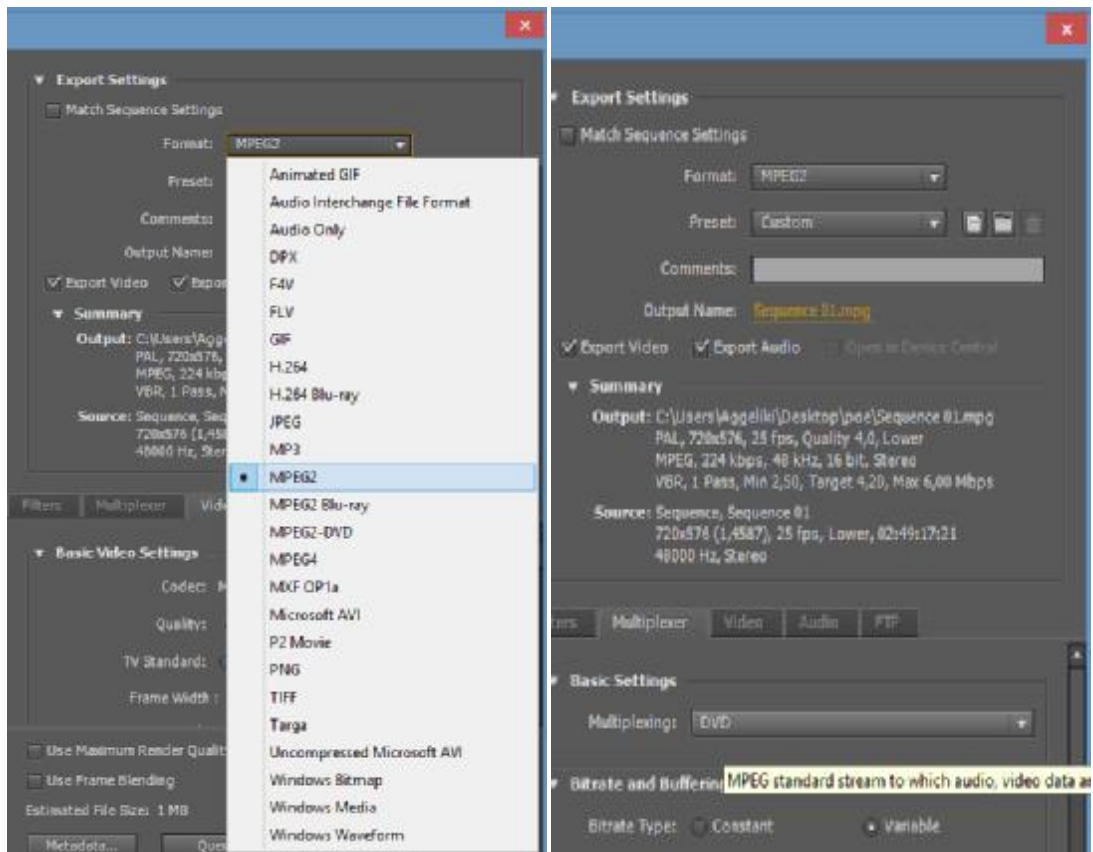
Αφού ολοκληρώσαμε την επεξεργασία εικόνας και ήχου, φτάσαμε στο τελικό στάδιο, το οποίο είναι η μετατροπή σε ένα ενιαίο αρχείο βίντεο.

Αρχικά, κάνουμε **Rendering**, ώστε το πρόγραμμα, να αποθηκεύσει όλες τις αλλαγές, τις οποίες έχουμε κάνει σε εικόνα και ήχο και να ενσωματώσει στο βίντεο εφέ και transitions. Αναλόγως τις αλλαγές και της διάρκειας του project, το render μπορεί να διαρκέσει από μερικά λεπτά μέχρι και ώρες.



Στη συνέχεια, φτάνουμε στο στάδιο του **Export**, όπου εξάγουμε ουσιαστικά την δουλειά μας σε ένα ενιαίο βίντεο. Έγινε χρήση συμπίεσης σε **MPEG 2**.

Χρησιμοποιείται σε DVD, υποστηρίζει φορμάτ βίντεο, για ευρύ φάσμα εφαρμογών από εφαρμογές σε κινητό, μέχρι σε μοντάζ υψηλής ποιότητας HD.



-ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΣΕ DVD

Το εξαγόμενο Sequence θα έχει κατάληξη .mpg και μέγεθος 1,66 GB .Το τελευταίο βήμα θα είναι η μεταγραφή του σε Dvd για την διανομή του τελικού έργου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ δεν είναι εύκολη υπόθεση. Για να γυριστεί ένα ντοκιμαντέρ περίπου μιας ώρας χρειάστηκαν μήνες δουλειάς. Συγκεκριμένα 1,5 μήνας για την έρευνα , 2 μήνες για την παραγωγή των πλάνων , τα οποία γυρίστηκαν με κάμερα σε όλα τα πιθανά μέρη , που συνδέονται με το Αχίλλειον , τα οποία με ρίσκο προσωπικό δόθηκαν στον φακό , καθώς η έρευνα αποκάλυψε εγκαταλελειμμένα δωμάτια του ανακτόρου, τα οποία δεν προβάλλονται στο κοινό. Οι αναπαραστάσεις είναι ένα συμπληρωματικό υλικό, ένα αυθόρμητο κομμάτι από ανθρώπους , που δεν είναι ηθοποιοί και με την καθοδήγηση μου τους έβαλα να κινούνται στον χώρο που διαδραματίστηκε η πλοκή , καθώς και κάποια πλάνα τραβήχτηκαν και εκτός του χώρου του παλατιού. Με χρήση τηλεκατευθυνόμενου drone ,το οποίο είχα την διάθεση να έχω για να προβάλλω από ψηλά πανοραμικά πλάνα, τα οποία ταίριαζαν απόλυτα με αυτό που ήθελα να προβάλλω ,καθώς οι δυσκολίες που συνάντησα ήταν πολλές. Ώρες συνεντεύξεων , από τις οποίες κρατήθηκε μόνο το 50% λόγω χρόνου ντοκιμαντέρ. Στην επεξεργασία ήχων χρησιμοποίησα το πρόγραμμα ήχου Audacity ,για να αφαιρέσω background noise .Το μοντάζ των σκηνών έγινε με χρήση Adobe Premiere , καθώς έγινε χρήση After Effects για κίνηση animate τίτλων. Δουλειά που διήρκεσε 2 περίπου μήνες ,για το τελικό αποτέλεσμα που βλέπετε στο παρών ντοκιμαντέρ.

Το κλειδί για την επιτυχία ενός ντοκιμαντέρ στη προκειμένη περίπτωση ήταν η διεξοδική έρευνα καθώς ,όλα τα είδη των ντοκιμαντέρ απαιτούν ,για ένα άρτιο ,κατά την παραγωγή αποτέλεσμα. Το σενάριο έπαιξε καταλυτικό ρόλο στην οπτικοποίηση της παραγωγής, καθώς και ο εξοπλισμός ,συντέλεσαν στην αισθητική πλάνων ,ήχων και το τελικό μοντάζ.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Breschand, J. (1998). *Ντοκιμαντέρ : η άλλη όψη του κινηματογράφου*. (Δ. Θυμιοπούλου, μεταφρ.). Αθήνα: Πατάκης. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε 2004).
- Gruyter, W. (1924). *Τα απομνημονεύματα του Κάιζερ Γουλιέλμος ΙΙ, αναμνήσεις από την Κέρκυρα*. (Α. Στέφανος, μεταφρ.). Βερολίνο: Walter de Gruyter. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε 1920).
- Ρήντερ, Κ. (2000). *Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου*. (Σ. Τριανταφύλλου, μεταφρ.). Αθήνα: Αιγόκερως. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε 1895-1975).
- Zetl, H. (2006). *Τηλεοπτική Παραγωγή: άνθρωπος, τεχνική, διαδικασία*. (Α. Πετρίδης, μεταφρ.). Αθήνα: Γ. Παρίκος. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε 1998).

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αργυροκαστρίτη, Μ. (1995). *Η νεράιδα του Αχιλλείου*. ΕΧΙΤ. δέκατο έβδομο, Χορηγός Δήμος Αχιλλείων.
- © Doc Player, d. ([χ.χ.]). *Το Μοντάζ - ΟΠΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ*. [χ.τ.]: [χ.ε.]. Ανακτήθηκε 14 Ιανουαρίου, 2015, Δικτυακός τόπος: <http://docplayer.gr/5650664-Montaz-einai-i-organosi-ton-planon-mias-tainias-kato-aro-orismenes-proyprotheseis-taxis-kai-diarkeias.html>.
- Καβάγια, Γ. (2005). *Ο κινηματογράφος χωρίς μυστικά και η τέχνη του οπερατέρ*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Μείντανι, Π. (1962). *Ο θρύλος του Αχιλλείου , το παλάτι της ΕΛΙΣΑΒΕΤ και του ΚΑΙΖΕΡ*. Κέρκυρα: ΚΕΡΚΥΡΑΙΚΑ ΧΡΟΝΙΚΑ.
- ΞΑΝΘΑΚΗΣ Ά.(1993).*Ιστορία της φωτογραφικής αισθητικής, Αθήνα :Αιγόκερος*
- Σαλή, Τ. (2012). *Το Αχιλλείο της Κέρκυρας*. ΑΘΗΝΑ: Μεταίχμιο.
- Χρηστομάνος, Κ. (1908). *Κωνσταντίνος Χρηστομάνος, Το βιβλίο της Αυτοκράτειρας Ελισάβετ*. Αθήνα: Π. Δ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΙΟΥ.
- Χούρσογλου, Π. (2005). *Στάδια ταινίας*. [χ.τ.]: [χ.ε.]. Ανακτήθηκε 13 Μαρτίου, 2015, Δικτυακός τόπος: http://theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko_Drast/HOURSOGLOU-StadiaTainias.pdf.

ΑΡΘΡΑ ΑΠΟ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Γιαλουράκης, Μ. Το *Αχιλλείο Καζίνο*. (1963, 9 Ιανουαρίου). Το Αχιλλείων ανάκτορον μετατρέπεται εις Καζίνο, σ. Συνέχεια εκ της 1ης σελίδος
- Γραίκος, Γ. *Κάτι δεν έπρεπε να γίνει*. (1962, 3 Ιουνίου). Το Αχιλλείων ανάκτορον μετατρέπεται εις Καζίνο, σ. Μια του περυξ θα παραμείνει εις την διάθεσιν των τουριστών.
- Μπαρτσόκας, Σ. *Τα Προβλήματα*. (1949, 25 Μαρτίου). Ενώ καταρρέει το Αχιλλείον, Κερκύρας, σ. Δεν ευρίσκεται η αρμόδια αρχή.
- Σκρίπ, Α. Αχιλλείον. (1908, 10 Απριλίου). *Αι ημέραι του Αυτοκράτορος Γουλιέλμου εις Κέρκυραν, Η υποδοχή του Δουκικού ζεύγους, η αποχώρηση* σ. Τηλεγράφημα του απεσταλμένου συντάκτου του Σκρίπ.
- Σκρίπ, Α. Ενθουσιώδης υποδοχή. (1910, 13 Μαρτίου). *Από το Βερολίνο το άγαλμα του Αχιλλέως δια Κέρκυρα μεταφέρθηκε σήμερα*, σ. δια Κέρκυρα μεταφέρθηκε το άγαλμα.
- Τανάγρα, Α. *Αχιλλείον*. (1906, 30 Μαΐου). Ελληνικά Ακρογιάλια, σ. Άλ' ίσως οι θεοί εισήκουσεν.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΑΠΟ ΙΣΤΟΣΕΛΛΙΔΕΣ

- Colturenow, (4 Φεβρουαρίου, 2016). *Culture now*. Ανακτήθηκε 18 Μαΐου, 2015, από <http://www.culturenow.gr/>.
- Copyright © Cinerivates, (19 Μαρτίου, 2014). *Τι σημαίνει Ντοκιμαντέρ*. Ανακτήθηκε 17 Μαρτίου, 2015, από <http://cinerivates.gr>
- Κερκινός, Δ. (20 Αυγούστου, 2015). *ΕΘΝΟΓΡΑΦΙΚΟΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ: ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΣΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ Ο ΝΑΝΟΥΚ ΤΟΥ ΒΟΡΡΑ*. Ανακτήθηκε 28 Αυγούστου, 2015, από <https://camerastyloonline.wordpress.com>.
- ΤΑΘΗ-ΣΚΟΠΕΤΕΑΣ, Ε. (28 Σεπτεμβρίου, 2015). *ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ, ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ*. Ανακτήθηκε 16 Ιανουαρίου, 2015, από <http://www.aegeandocs.gr>.
- Τσακωνιάτης, Μ. (2008, 19 Ιουνίου). *Μαθήματα Αισθητικής Κινηματογράφου (II:) Είδη Πλάνων και Γωνίες Λήψης* CAMERA STYLO ONLINE II, (Είδη Πλάνων και Γωνίες Λήψης). Ανακτήθηκε 17 Απριλίου, 2015, https://camerastyloonline.wordpress.com/2008/06/19/mathimata_aistitikis_kinfou_ii_by_mimis_tsa_koniatis
- Φραγκούλης, Γ. (2007, 4 Φεβρουαρίου). *Ντοκιμαντέρ ένας πρώτος ορισμός* Ο Κινηματογράφος ως τέχνη I, (Φεβρουαρίου). Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2015, από <http://www.cinemainfo.gr>.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Συνεντεύξεις

1. ΠΑΧΗΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ: ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

- Ερώτηση1: Θεωρείτε το Αχιλλείο ένα από τα πιο σημαντικά μνημεία της Κέρκυρας;
Απάντηση: Το Αχιλλείο πρέπει να θεωρηθεί ως το σημαντικότερο μνημείο της Κέρκυρας. Η άποψη αυτή στηρίζεται σε δύο επιχειρήματα :Το πρώτο αφορά τους ιδιοκτήτες του Αχιλλείου μέσα στην ιστορία. Τα δύο πολύ σημαντικά πρόσωπα , η Ελισάβετ από την μία και Keizer από την άλλη έδωσαν στο μνημείο αυτό την αίγλη που διαθέτει. Η παρουσία των δύο αυτών προσώπων στην ιστορία είναι γνωστή επομένως μπορεί να πει κανείς πόσο σημαντική είναι η συνεισφορά του ανακτόρου στην τουριστική οικονομία του νησιού .Το μνημείο αυτό είναι γνωστό ότι για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα παρέμεινε έρημο και συχνά ερείπιο της ιστορίας όμως για ένα μεγάλο διάστημα χρησιμοποιήθηκε και ως μουσείο και ως καζίνο από αυτήν την πλευρά και μέχρι σήμερα συνεισφέρει αποφασιστικά στην ανάπτυξη στην ζωή του νησιού ,την ευημερία του, έτσι πρέπει να θεωρήσουμε ότι ανάμεσα στα άλλα σημαντικά μνημεία το Αχιλλείο ξεχωρίζει γιατί δέχεται τον μεγαλύτερο αριθμό τουριστών ανθρώπων που ενδιαφέρονται για την ιστορία της Κέρκυρας και για την ευρωπαϊκή ιστορία.
- Ερώτηση 2 :Πότε έφτασε η Αυτοκράτειρα Ελισάβετ στην Κέρκυρα;
Απάντηση: Η Ελισάβετ στο δεύτερο μισό του δέκατου ένατου αιώνα υποφέρει ήδη από φυματίωση και αντιμετωπίζει φήμες για εξωσυζυγικές σχέσεις τόσο του συζύγου της Ιωσήφ όσο και δικές της. Έτσι, ταξιδεύει από την Μαδέρα προς το Ιόνιο με την θαλαμηγό Βικτωρία & Αλβέρτος Β' και προσορμίζεται στην Μπενίτσα στις 28 Μαΐου του 1861. Ερωτεύεται το καταπράσινο τοπίο του νησιού και επιστρέφει στις 27 Ιουνίου 1881 με το αυστριακό πολεμικό Ελισάβετ την εποχή εκείνη μένουν στο Μον Ρεπό φιλοξενούμενη του Άγγλου Αρμολή Στόρξ .Προτιμά το κτήμα του Πέτρου Βράιλα Αρμένη στο Γαστούρι.
- Ερώτηση 3 :Ποιός έχτισε το Ανάκτορο γιατί λέγεται Αχιλλείο και γιατί βρίσκεται σε αυτήν την θέση;
*Απάντηση: Πηγή μας για την ονομασία του Αχιλλείου πρέπει να είναι τα απομνημονεύματα του Κ. Χρηστομάνου του 1892. Εκεί αναφέρεται συγκεκριμένα ότι η Ελισάβετ δικαιολογεί η ίδια την επιλογή της ονομασίας

του Ανακτόρου. Η ίδια λέει αυτολεξεί: <<Είναι ο Αχιλλεύς που πεθαίνει,(εννοεί το άγαλμα θνησκοντός Αχιλλέως που η ίδια τοποθέτησε στον κήπο του Αχιλλείου) , που του αφιερώνω το παλάτι μου επειδή για εμένα αυτός αντιπροσωπεύει την Ελληνική ψυχή και την ομορφιά της γης και των ανθρώπων, Τον αγαπάω ακόμα γιατί ήτο ευτερόποδος στο τρέξιμο σαν τον Ερμή και ήττον δυνατός και περήφανος σαν βουνό Ελληνικό και περιφρονούσε σαν σύννεφο όλους τους Βασιλιάδες και όλες τις συνήθειες και τους νόμους>>. Βεβαίως, συνεχίζει και λέει και άλλα πράγματα επηρεασμένα από την διδασκαλία των Ελλήνων διδασκάλων της, αλλά εμείς αποκόπτουμε αυτό το τμήμα , γιατί σαφέστατα αναφέρετε το όνομα του Αχιλλέως και έτσι εξηγείτε το γιατί , η Βασίλισσα τοποθετεί τόσο στους κήπους, όσο και στο εσωτερικό του ανακτόρου πλήθος έργων τέχνης που έχουν σχέση με το έργο του Ομήρου.

- Ερώτηση 4:Γιατί επιλέγει τον Αχιλλέα η Αυτοκράτειρα τι αντιπροσωπεύει για εκείνη;
*Απάντηση :Από το προηγούμενο ερώτημα 3.
- Ερώτηση 5 :Κάθε πότε επισκέπτεται το Αχιλλείο η Αυτοκράτειρα;
Απάντηση :Η Ελισάβετ ερχόταν στο Αχιλλείο τρεις φορές τον χρόνο και διέμενε μεγάλο χρονικό διάστημα μέχρι και την δολοφονία της το 1898.
- Ερώτηση 6:Ποιός κληρονόμησε το Ανάκτορο μετά τον θάνατο της και ποιός ο τελικός αγοραστής του;
Απάντηση: Γνωρίζουμε ότι μετά την εγκατάλειψη του Αχιλλείου από την Ελισάβετ εξαιτίας ασφαλώς της δολοφονίας της στη Βιέννη το 1898 ,διάφορες εταιρίες ενδιαφέρθηκαν για την αξιοποίηση του ανακτόρου φιλοδοξία του ήταν σύμφωνα με δημοσιεύματα της εποχής η μετατροπή του σε σανατόριο για την φυματίωση που εκείνη την εποχή θέριζε. Όμως στην πώληση του ανακτόρου έπαιξε καθοριστικό ρόλο η ισχυρή συμμαχία των δύο αυτοκρατοριών και μόνο. Είναι γνωστή η σχέση της Γερμανίας με την Αυστροουγγαρία.
- Ερώτηση 7:Κεizer της Γερμανίας Ποιά η σχέση του με την Κέρκυρα (διπλωματικές σχέσεις) και την αγορά του Ανακτόρου;
Απάντηση: Μιλώντας για τον Keizer και την σχέση του με το Αχιλλείο πρώτα από όλα πρέπει να διευκρινίσουμε γι' αυτούς που ακούνε πολλούς τίτλους και ονόματα της εποχής, ότι πρόκειται για τον Γουλιέλμο τον Β'

Αυτοκράτορα της Γερμανίας και Βασιλιά της Πρωσίας, γιό του Φρειδερίκου του τρίτου και αδελφό της Ελληνίδας Βασίλισσας Σοφίας, εγγονό της Βασίλισσας Βικτωρίας της Αγγλίας. Αυτό είναι ακριβώς το περιγράμμα με τους οίκους της Ευρώπης. Έπαιξε καθοριστικό ρόλο η ισχυρή συμμαχία των δύο αυτοκρατοριών και μόνο.

- Ερώτηση 8: Ποιές οι επεμβάσεις του στο Ανάκτορο;
Απάντηση: Ο Κάιζερ μετά την αγορά του ανακτόρου προβαίνει σε μια σειρά μετατροπές ,ώστε να κατοικηθεί άμεσα από αυτόν και την συνοδεία του. Πρώτα και καλύτερα ,για την εγκατάσταση των στρατιωτών του οικοδομεί στο Δυτικό τμήμα του ανακτόρου και σε κατώτερο επίπεδο για να μην ενοχλείτε η θέα του ανακτόρου προς το Γαστούρι.-Εγκαθιστά ένα προηγμένο σύστημα αφαλάτωσης του νερού στην γέφυρα του Κάιζερ και εσωτερικά του περιβόλου του Αχιλλείου. Για τους κήπους γνωρίζουμε από προφορικές πηγές υπηρετών και υπαλλήλων των καταγόμενων από το Γαστούρι ,ότι η σπανιότητα των φυτών που ο Κάιζερ έφερε , ήταν εξαιρετική φυτά που παρέμειναν στους κήπους του Αχιλλείου , δυστυχώς για εμάς , μέχρι και το τέλος του Α' παγκοσμίου.-Αναναιώθηκε επίσης ,η διακόσμηση για να ταιριάζει στο ύφος του παλατιού και αφαιρέθηκαν όλες οι τοιχογραφίες του περιστυλίου ,εμείς γνωρίζουμε σήμερα από φωτογραφίες της εποχής. Η επισκευή του Αχιλλείου την περίοδο της μετατροπής του σε καζίνο ολοκλήρωσε φαίνεται την καταστροφή.
- Ερώτηση 9:Εναρξη Α' Παγκοσμίου και Β' Πολέμου ποία η γενικότερη κατάσταση στην Ελλάδα ,ποία η μοίρα και οι χρήσεις του Παλατιού ;
Απάντηση : Οι Άγγλο-Γάλλοι σύμμαχοι κατέλαβαν την Κέρκυρα το 1916 και την ίδια εποχή μετά την κατάρρευση του Σερβικού Μετώπου ένα τεράστιο πλήθος Σέρβων Στρατιωτών περίπου 15 χιλιάδες άνθρωποι μεταφέρονται βιαίως στο νησί. Φυσικό επόμενο ήταν η μετατροπή του Αχιλλείου σε νοσοκομείο να προκαλέσει πολλές καταστροφές . Πρώτον στον εξοπλισμό και στην επίπλωση , δεν γνωρίζουμε τι έγινε με τα έργα τέχνης .Αυτό που γνωρίζουμε πάντως είναι ότι η βίαιη συμπεριφορά των στρατιωτών μέσα στο Αχιλλείο είχε ως κύρια αιτία την εχθρότητα προς τον Κάιζερ και την Γερμανία .Το ανάκτορο μετά την ήττα των Γερμανών στον πόλεμο περιήλθε στην κυριότητα του Ελληνικού Δημοσίου.

2. ΤΕΣΗ ΣΑΛΗ ΠΑΠΑΣΑΛΗ: ΠΡΥΤΑΝΗΣ ΙΟΝΙΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΑΡΧΙΤΕΚΤΩΝ- ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΟΣ

- Ερώτηση 1: Γνωρίζω την μουσειολογική μελέτη σας και ειδικότερα την έκδοση του τόμου σας: Πράξη 2 Αχίλλειο της Κερκύρας τοπογραφικά του κτιριακού συγκροτήματος του Ανακτόρου .Τι σας ώθησε να αναδείξετε το Αχίλλειο ;
Απάντηση: Πράγματι είναι ένα έργο ,στο οποίο με έχει σφραγίσει και υποθέτω το έχω σφραγίσει ,δεδομένου ότι άλλο βιβλίο δεν υπάρχει για το Αχίλλειο μόνο το δικό μου. Το Αχίλλειο είναι ένας μεταξύ των άλλων ,είναι ένα παλάτι ,ένα κτήριο, μία ιδέα ,ένας μύθος άλλα ανάμεσα σε όλα τα άλλα είναι και ένας τύπος Μουσειακού χώρου. Είναι ένας τύπος ,λοιπόν, ανοιχτού Μουσείου και δη ,θεματικού μουσείου. Θεματικά είναι τα μουσεία που αφορούν ένα θέμα και απευθύνονται όπως όλα τα μουσεία στο εύρη κοινό, όχι στους επαίοντες ,όχι στους ειδικούς .
- Ερώτησή2: Ποια η αρχιτεκτονική και η διαρρύθμιση του Αχιλλείου στην εποχή την εποχή που ήταν ανάκτορο των ηγεμόνων;
Απάντηση: Η Σύσσι στον πρώτον όροφο ,είχε τις τραπεζαρίες της, στον δεύτερο όροφο είχε ενδιατήματα διημέρευσης δικά της και στον τρίτο όροφο είχε τους κοιτώνες. Το παλάτι έχει την διαρρύθμιση την κλασσική που είχαν τα παλάτια τις εποχής πλην όμως υπέστη πολλές διασκευές ,μετασκευές ,επισκευές πολλές λειτουργίες.
- Ερώτηση 3:Πως επηρεάστηκε το ανάκτορο κτιριακά την περίοδο μετατροπής του σε καζίνο;
Απάντηση: Μια επισκευή η οποία το χαρακτήρισε ,το σφράγισε αυτό το κτήριο είναι η μετατροπή του σε καζίνο. Έχουμε πάρα πολλές μετασκευές μέσα σε αυτόν τον χώρο. Βεβαίως, ο άνθρωπος αυτός ,ο Ριχτόφερν ο βαρόνος που λειτούργησε το καζίνο ,έφερε πολλά και οφείλουμε σε αυτόν πολλά από τα προσωπικά αντικείμενα της Σύσσι ,τα οποία τα έφερε ο άνθρωπος αυτός από πλειστηριασμούς προκειμένου , βεβαία να εξοπλίσει το καζίνο του Άλλα η χρήση αυτή καθ' αυτή επέφερε παρά πολλές μετατροπές , έχουμε την χρήση των μικρών ασανσέρ στην φάση που το προσέγγισα εγώ ξεχωρίζει τους άντρες από τις γυναίκες οι άντρες πάνε στις μέσα τουαλέτες οι γυναίκες πρέπει να βγουν απ' έξω.

- Ερώτηση4: Έχει υποστεί ανέγερση;
Απάντηση: Μετά όταν το καζίνο από το Ελληνικό Δημόσιο έπαψε να είναι μισθωμένο , απεδόθη σε μουσειακή χρήση , χαρακτηρίστηκε μουσειακός χώρος κηρύχτηκε διατηρητέο.
- Ερώτηση 5: Πως είναι η σημερινή του κατάσταση ,υπάρχουν δωμάτια που παραμένουν κλειστά;
Απάντηση: Τι έχει απομείνει τώρα, το Αχιλλείο έχει στεγάσει δυο θρύλους, την Σύσσι , η οποία προνομιακά χαρακτηρίζει , σφραγίζει τον χώρο, το ανάκτορο , το κυρίως, έχει θέα προς την θάλασσα και προς τους εξωτερικούς κήπους , στους οποίους ,είχε η ίδια η Σύσσι επιμεληθεί με ειδικούς γεωπόνους και ευτυχώς και λόγω κλίματος στην Κέρκυρα που είναι υγρό δεν κατεστράφη παρ 'όλη την εγκατάλειψη. Σας λέω ίσως η εγκατάλειψη βοήθησε στο ότι δεν αναδιαμορφώθηκε οι χώρος έμεινε αυθεντικός και ότι έχει απομείνει.
- Ερώτηση 6: Θεωρείτε ότι γίνεται σωστά η λειτουργία-συντήρηση του μουσείου;
Απάντηση: Το Αχιλλείο είναι ένας ολόκληρος οργανισμός, ένα ανακτορικό συγκρότημα με όλες του τις ευκολίες και κάπως έτσι , όχι μάλλον έτσι πρέπει να αναδειχτεί και να προσφερθεί στο κοινό προκειμένου να το βιώσει. Αδρομερώς , την πορεία την μουσειολογική και γενικότερη πορεία στο θεματικό μουσείο σας προδιαγράφω. Αφού μπουν στο μουσείο ,το διεξέλθουν ακολούθως πρέπει να υπάρχει ένας χώρος αναψυχής αυτό είναι το δεύτερο κτήριο που συναντάς μέσα στον χώρο το πρώτο είναι το παλάτι μέσα στον χώρο ,όπως μπαίνουμε βλέπουμε το θυρωρείο που μας υποδέχεται. Μιλήσαμε για τους εξωτερικούς κήπους άλλο ένα αριστούργημα που από μόνο του μπορεί να θεωρηθεί μουσείο.

3.ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΠΟΥΛΗΜΕΝΟΣ: ΠΡΩΗΝ ΝΟΜΑΡΧΗΣ ΚΕΡΚΥΡΑΣ-ΕΚΔΟΤΗΣ ΕΦΗΜΕΡΙΔΩΣ

- Ερώτηση1: Ποιά σημεία στην ιστορία του Αχιλλείου θεωρείτε ότι το χαρακτηρίζουν;
Απάντηση: Το Αχιλλείο είναι μια σημαντική πτυχή της νεότερης ιστορίας της Κέρκυρας ,καθώς συνδέθηκε με δυο βασιλικούς θρόνους της κεντρικής Ευρώπης. Στην πρώτη περίοδο συνδέθηκε με την Αυτοκράτειρα της Αυστροουγγαρίας την Σύσσι, την Ελισάβετ και στην δεύτερη περίοδο από τον Γερμανό Κάιζερ Γουλιέλμο.

- Ερώτηση2: Γιατί βρίσκετε το Ανάκτορο σε αυτήν την θέση;
Απάντηση: Η θέση που χρίστηκε τώρα το ανάκτορο δεν είναι τυχαία .Στην θέση προϋπήρχε η βίλλα του Κερκυραίου Ευγενούς και Λόγιου, σημαντικής προσωπικότητας της Κερκύρας ,του Πέτρου Βράιλα Αρμένη. Αγόρασε Η Σύσσι την έκταση της Βίλλας και ακόμη μεγαλύτερη έκταση που έφτανε μέχρι την θάλασσα περίπου 80 στρέμματα. Στην κορυφή αυτής της έκτασης ,που έχει πανοραμική θέα και προς την πόλη της Κερκύρας και προς την θάλασσα και τις απέναντι Ηπειρωτικές και Αλβανικές ακτές άλλα και προς το εσωτερικό του νησιού επέλεξε να χτίσει το Ανάκτορο της. Το Ανάκτορο είναι φτιαγμένο σε έναν ιταλικής προελεύσεως ρυθμό η διακόσμηση του ,όμως έχει στοιχεία από την Ελληνική ιστορία και μυθολογία.
Ήταν τόσο δεσπόζουσα η θέση του Ανακτόρου του Αχιλλείου στην ευρύτερη περιοχή της Κέρκυρας και ειδικότερα στην κεντρική Κέρκυρα, που το 1995 δόθηκε το όνομα Δήμος Αχιλλείου στην ευρύτερη περί το Αχίλλειο περιοχή. Και έχω μαζί μου και ένα χαρακτηριστικό τουριστικό φυλλάδιο που εκδώσαμε τότε με τον δήμο, στο οποίο βεβαίως παρουσιάζεται στην Γερμανική γλώσσα ΔΗΜΟΣ ΑΧΙΛΛΕΙΩΝ με στοιχεία από το Αχίλλειο , διακόσμηση του Αχιλλείου ,η μούσα με την λύρα και στο εσωτερικό το ειδικό αφιέρωμα στο Αχίλλειο.... εδώ και εδώ.....

Ερωτήση3: Εσείς που μένετε στο Γαστούρι πως κρίνετε τα επίπεδα τουρισμού ,το αχίλλειο έχει απήχηση ,τι είναι αυτό που θα το κάνει να ξεχωρίσει;

Απάντηση :Του επισκέπτη του δίνετε η μοναδική δυνατότητα να θαυμάσει τις άπειρες διακυμάνσεις της Ελληνικής φύσης , που είναι πολλές οι Αποχρώσεις της στο πράσινο και στο γαλάζιου της θάλασσας , αυτός ο μοναδικός συνδυασμός των πολλών αποχρώσεων του πράσινου και του μπλε προσφέρεται στον επισκέπτη από το Ανάκτορο και από τους κήπους ,έτσι μένει για πάντα εντυπωσιασμένος και χαράσσετε αυτή η εικόνα ανεξίτηλα στην μνήμη του επισκέπτη.

4.ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΑΝΤΑ: ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΟΣ

- Ερώτηση1:Πως επιδρά ο Αρχαίος Ελληνικός Πολιτισμός στην ζωή των ηγεμόνων της εποχής;
Απάντηση: Την εποχή που κτίστηκε αυτό το Ανάκτορο και την εποχή που έζησε η Σύσσι, είναι στο τέλος του 18ου προς τον 19ου αιώνα είναι μια εποχή που στην Ευρώπη κυριαρχεί το λεγόμενο κίνημα του Ρομαντισμού. Οι άνθρωποι εκείνης της εποχής κουρασμένοι από τον αυταρχισμό της Φεουδαρχίας και του Ορθολογισμού αναζητούν κάτι πιο ελαφρύ για το πνεύμα και το συναίσθημα και αναπτύσσεται έτσι, το λεγόμενο κίνημα του Ρομαντισμού που καλύπτει την λογοτεχνία την ποίηση τις εικαστικές τέχνες

.Το Αρχαίο Ελληνικό Πνεύμα και η Αρχαία Ελληνική τέχνη διαχέεται σε όλο τον πνευματικό κόσμο της Ευρώπης και αρχίζουν όλοι να ασχολούνται με αυτό , κυρίως οι ηγεμόνες της εποχής και θα μιλήσουμε συγκεκριμένα για την Αυτοκράτειρα Ελισάβετ .Προσλαμβάνει στην αυλή της Έλληνες διανοούμενους για να της διδάξουν όλα αυτά για την Ελληνική Αρχαιότητα.

- Ερώτηση2: Ποιά είναι η διακόσμηση του ανακτόρου από την εποχή της Σύσσι ,ποιά έργα τέχνης ξεχωρίζεται;

Απάντηση: Αυτοκράτειρα Σύσσι κύριο μέλημα της ήταν η διακόσμηση ,σε αυτό βεβαία κυριάρχησε η αγάπη της στο Αρχαίο Ελληνικό Πνεύμα και στην Αρχαία Ελληνική τέχνη , η οποία είναι ολοφάνερη και στο εσωτερικό του ανακτόρου και στο εξωτερικό. Στον πρώτον όροφο στις σκάλες επάνω μπορούμε να θαυμάσουμε έναν υπέροχο πίνακα του Ματς του Γερμανού , οποίος εικονίζει τον θρίαμβο του Αχιλλέα. Είναι μια κορυφαία στιγμή αυτή της ζωής του Αχιλλέα ,όταν πια εκπληρώνεται η επιθυμία του να σύρει νεκρό το σώμα του Έκτορα. Ο τροχός καθώς τρέχει δείχνει ,ενώ όλη η εικόνα έχει κίνηση μεγάλη και τρέχουν όλα με ιλιγγιώδη ταχύτητα, ο τροχός φαίνεται στατικός. Πάντως δεν γνωρίζουμε δεν έχει εξηγηθεί για ποιο λόγο είναι αυτή η ατέλεια ηθελημένη ή όχι.

Είναι λάτρεις της Ελληνικής Αρχαιότητας γενικά η Ελισάβετ και όχι μόνο ο Αχιλλέας και άλλοι ήρωες και φιλόσοφοι και οι μούσες όπως θα δούμε εξωτερικά. Το κορυφαίο και το πιο αντιπροσωπευτικό έργο στο ανάκτορο είναι το άγαλμα του Θνήσκοντα Αχιλλέως ,είναι αυτό το άγαλμα που έφτιαξε κατά παραγγελία, ένας πολύ καλός γλύπτης ο Χέρτερ. Αναπαριστά τον Αχιλλέα την στιγμή του θανάτου του

Είναι μια κορυφαία στιγμή που στην μορφή του εκφράζετε όλος ο πόνος και όλη η αγωνία του θανάτου, καθώς πιάνει με το χέρι του το βέλος που έχει χτυπήσει την Αχιλλείο πτέρνα, που λέμε .Είναι το μοναδικό σημείο στο οποίο ήτανε τρωτό.

- Ερώτηση3: Διακρίνεται προσθήκης τον επόμενο αιώνα από τον Κάιζερ;

Απάντηση: Είχε δολοφονηθεί η Σύσσι από κάποιους αναρχικούς και αγοράζει το ανάκτορο του Αχιλλείου ο παντοδύναμος τότε Αυτοκράτορας Κάιζερ . Εντυπωσιάστηκε βεβαία ,διαπιστώνει την τελειότητα της διακόσμησης όλων των στοιχείων του ανακτόρου ,όμως ο Θνίσκων Αχιλλέας του δημιουργούσε μια μελαγχολία και ήθελε να προσθέσει στο ανάκτορο και μάλιστα επέλεξε την άκρη του κήπου που βλέπει προς την πόλη. Το άγαλμα ένα τεράστιου μήκους 12 μέτρων ,του Νικώντος Αχιλλέως σε αντιπαράθεσή με τον θνήσκοντα , που είχε τοποθετήσει ο Χέρτερ για την Σύσσι . ,Με ένα κοντάρι ψηλό που στην άκρη του είχε χρυσάφι , για να το βλέπει από την θαλαμηγό του την λεγόμενη Χοετσόρλεν.

- Ερώτηση4:Θεωρείτε το Αχίλλειο ως ένα από τα σημαντικότερα μνημεία της Κέρκυρας και γενικότερα ως αξιόλογο μνημείο τέχνης ;
Απάντηση: Το Αχίλλειο θεωρείτε μοναδικής ομορφιάς μνημείο. Σε όλη την Κέρκυρα φυσικά, σε όλα τα Βαλκάνια και από τα εξαιρετικά της Ευρώπης .Είναι πολύ σημαντικό το γεγονός ότι η Σύσσι μια παντοδύναμη Αυτοκράτειρα που είχε στην διάθεση της όλη την Αυτοκρατορία της Ευρώπης εκείνης της εποχής. Επέλεξε αυτό το σημείο της Κέρκυρας στον λόφο του Γαστουρίου. Προσπάθησε η Σύσσι αν δώσει το μεγαλείο της Ελληνικής Αρχαιότητας.

ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΑΝΑΚΤΟΡΟΥ, ΚΑΤΟΙΚΟΙ ΓΑΣΤΟΥΡΙΟΥ.

5.ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ ΜΟΥΜΟΥΡΗΣ: ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΣ ΩΣ ΓΚΡΟΥΠΙΕΡΗΣ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΠΟΥ ΤΟ ΑΧΙΛΛΕΙΟ ΗΤΑΝ ΚΑΖΙΝΟ.

- Ερώτηση 1: Από πότε δουλεύατε στο Αχίλλειο και τι δουλειά κάνατε εκεί;
Απάντηση: Από το 1966 ήμουνα στο Καζίνο, Αχίλλειο έτσι, Αχίλλειο καζίνο, το οποίο το είχαν οι Γερμανοί έως το 1982 και μαζί σύγχρονος είχανε και ένα καζίνο στην Ρόδο . Το πρώτο ήτανε πάντως εδώ στην Κέρκυρα , στο Γαστούρι, αυτό ήταν το πρώτο καζίνο και μετ' έπειτα έγινε και στην Ρόδο. Λοιπόν, η δουλειά μου ήτανε Κρουπιέρης ,λεγόμουνα έτσι λέγαμε αυτούς που δουλεύανε στη ρουλέτα.
- Ερώτηση2 : Που τοποθέτησαν τα παιχνίδια του καζίνο εκείνη την εποχή ποιές οι τροποποιήσεις;
Απάντηση: Επάνω στον πρώτο όροφο ήταν το καζίνο πριν και μετ' έπειτα μεταφέρθηκε επάνω στον κήπο τον τελευταίο όροφο επάνω σε μια μεγάλη αίθουσα που είχε φτιαχτεί ειδικά για το καζίνο και εκεί είχαμε βάλει τις ρουλέτες ,το μπλακτζάκ και το μπακαρά συγχρόνως ,ήτανε μια μεγάλη αίθουσα και εκεί δίπλα είχε και το μπαρ . Ξεκινήσαμε κάπως έτσι.

6.ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ ΜΟΤΣΕ: ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΣ ΩΣ ΚΑΘΑΡΙΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΕΡΒΙΤΟΡΟΣ ΣΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΚΑΖΙΝΟ.

- Ερώτηση1 : Πως σας συμπεριφέρονταν η ιδιωτική αυτή Γερμανική εταιρία ;
Απάντηση : Όχι εντάξει , δεν είχαμε κανένα παράπονο από κανέναν ,ούτε από την διεύθυνση την παλιά ,τον Σταχάουσεν , τον διευθυντή και όλοι αυτούς.

- Ερώτηση2 : Με τι απασχολούσασταν εσείς εκεί και για πόσο καιρό ;
Απάντηση : Ήμουνα καθαριστής , ήμουνα και σερβιτόρος στο προσωπικό. Το χειμώνα μας πέρανε 6 μήνες στο Κορφου-παλάς , τον χειμώνα έτσι και το καλοκαίρι επιστροφή πάλι στο Αχίλλειο.

7.ΔΗΜΗΡΙΟΣ ΣΠΥΝΟΥΛΑΣ: ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΣ ΩΣ ΚΗΠΥΡΟΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΔΟ ΤΟΥ ΚΑΖΙΝΟ.

- Ερώτηση 1: Με τι ασχολούσασταν στο Αχίλλειο και για πόσο διάστημα;
Απάντηση :Κηπουρός ήμουνα 35 χρόνια. Στο Αχίλλειο πάγαινα και στο ξενοδοχείο πήγαινα. Είχα και απόδοση καλή , λουλούδια κορυφή, όλοι οι ξένοι ,ο κόσμος που μπαίνανε ,τα θαυμάζανε και μου έδιναν συγχαρητήρια.
- Ερώτηση 2: Ποιά ήταν η διαδικασία για το φύτεμα του ωραίου αυτού κήπου:
Απάντηση : Έσπερνα ,τα φύτευα ,τα μεγάλωνα και τα έβαζα στην γη , στα δέντρα ,έτοιμα φυτεμένα με λουλούδια.