



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ
Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ**

ΑΝΔΡΙΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ (ΑΜ 1141)

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ, 2017

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Πιστοποιείται ότι η διπλωματική εργασία με θέμα:

«ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ: Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ»

του φοιτητή του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΑΝΔΡΙΚΟΠΟΥΛΟΥ ΑΝΔΡΕΑ

Α.Μ.: 1141

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάστηκε στο Τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ στις

_____ / _____ / _____

Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΑ
ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

Δρ. ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ
ΕΠΙΚ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω/ομώ ότι είμαι/είμαστε ο/οί συγγραφέας/εις αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα/είχαμε για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία.

Επίσης, έχω/έχουμε αναφέρει τις οποίες πηγές από τις οποίες έκανα /κάναμε χρήση δεδομένων, ιδεών η λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες.

Ακόμη δηλώνω/ομώ ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα/εμάς προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία ότι θα αναλάβω/ομώ πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχτεί ότι δεν μου/μας ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΑΝΔΡΕΑΣ ΑΝΔΡΙΚΟΠΟΥΛΟΣ

1121



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να εκφράσω τις θερμότερες ευχαριστίες μου στους ανθρώπους οι οποίοι με υποστήριξαν και βοήθησαν στην ολοκλήρωση αυτής της πτυχιακής εργασίας. Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Γεώργιο Καρακίτσο, τον επιβλέποντα καθηγητή μου. Επίσης, ευχαριστώ τους ανθρώπους που δέχτηκαν να παραχωρήσουν συνεντεύξεις για το ντοκιμαντέρ, την κ. Κουζή Αντωνία, τον κ. Ζαγάκο Ανδρέα και τον κ. Νίκα Παναγιώτη, δήμαρχο της πόλης. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω και την κ. Σγουρέα Ρεβέκκα που με βοήθησε και με έφερε σε επαφή με τον δήμαρχο της Καλαμάτας.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Ο **κινηματογράφος** αποτελεί την έβδομη τέχνη και προέρχεται από τις δύο λέξεις κίνηση και γραφή. Πρωτοεμφανίστηκε με την ανακάλυψη της ασπρόμαυρης φωτογραφίας και ήταν πολλές εικόνες μαζί η μία δίπλα στην άλλη με διαφορετική κίνηση κάθε φορά. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας είχαμε και την εξέλιξη του κινηματογράφου σε έγχρωμο ομιλούντα κινηματογράφο.

Έτσι αρχίζουν να αποτυπώνονται στιγμές της καθημερινής ζωής που οδηγούν και στην δημιουργία του **ντοκιμαντέρ**. Το **ντοκιμαντέρ** το οποίο είναι ένα είδος κινηματογραφικής ταινίας που πραγματεύεται ιστορικά, πολιτικά, καλλιτεχνικά ή άλλα θέματα, για την παρουσίαση των οποίων βασίζεται σε πραγματικά περιστατικά και αποδεικτικά στοιχεία.

Συνήθως η θεματολογία των ντοκιμαντέρ αντλείται από ζητήματα που απασχολούν τον σύγχρονο άνθρωπο. Ζητήματα όπως ο πόλεμος, η φτώχεια, η οικονομική κρίση κ.α. Πολλές φορές όμως ένα ντοκιμαντέρ βασίζεται στην προβολή της ιστορίας και της κουλτούρας μιας περιοχής.

Κάπως έτσι και η δημιουργία του ντοκιμαντέρ «Η πόλη της Καλαμάτας» έχει σκοπό την ανάδειξη της πόλης μέσα από αυτό. Πιο συγκεκριμένα μέσα από το ντοκιμαντέρ αυτό θα προβληθούν μέρη και τοποθεσίες της πόλης της Καλαμάτας τα οποία θα έχει καταγράψει ο φακός. Θα γίνει αναφορά στην ιστορία της πόλης, το πως αυτή δημιουργήθηκε και αναπτύχθηκε, στην κουλτούρα της, σε ήθη και έθιμα που υπάρχουν εκεί. Επίσης θα προβληθούν συγκεκριμένα σημεία της πόλης τα οποία ξεχωρίζουν λόγω της ιστορίας τους ή της σημασίας τους για την πόλη.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία περιγράφει την δημιουργία μια ταινίας τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ). Παρουσιάζει τα στάδια παραγωγής από το περιεχόμενο της ταινίας, το σενάριο της μέχρι στοιχεία για τις λήψεις και το μοντάζ τους και την εγγραφή της εργασίας σε dvd. Εφαρμόζει δηλαδή την θεωρία στην πράξη, συνθέτοντας ένα ντοκιμαντέρ διάρκειας 30 λεπτών με θέμα «η πόλη της Καλαμάτας».

Στο θεωρητικό κομμάτι παρουσιάζονται τα βήματα που έγιναν για την πραγματοποίηση του ντοκιμαντέρ. Το σενάριο έχει ως βασικό κομμάτι την παρουσίαση και εξέλιξη της πόλης της Καλαμάτας μέσα στο πέρασμα των χρόνων και την σημερινή της μορφή. Η Καλαμάτα, παλαιότερα Καλάμαι, πρωτεύουσα του νομού Μεσσηνίας και λιμάνι της νότιας ηπειρωτικής Ελλάδας, κτισμένη στους πρόποδες του Ταυγέτου, είναι μια σύγχρονη πόλη, με καλή ρυμοτομία, έντονη πολιτισμική δραστηριότητα, παραλίες με ζεστά, ήσυχα και καθαρά νερά, καλοδιατηρημένα νεοκλασικά κτίρια, όμορφες πλατείες, μοναδικά αξιοθέατα και προϊόντα κουβαλώντας μια μακραίωνη ιστορία.

Μέσα από το ντοκιμαντέρ ο θεατής έχει την δυνατότητα να ανακαλύψει τις βασικές τοποθεσίες της πόλης, τον ρόλο τους στην τουριστικό και πολιτιστικό τομέα της Καλαμάτας, να μάθει σημαντικά ιστορικά γεγονότα που συνέβησαν, να γνωρίσει την εξέλιξη της πόλης και τον σημερινό τρόπο ζωής των κατοίκων της. Θα υπάρξουν συνεντεύξεις ειδικών πάνω στα θέματα της ιστορίας, της αρχιτεκτονικής και του τουρισμού της Καλαμάτας που θα βοηθήσουν στην όσο το δυνατόν καλύτερη παρουσίαση της πραγματικότητας.

Στη συνέχεια γίνεται η ανάλυση των βημάτων που χρειάστηκαν για την υλοποίηση του ντοκιμαντέρ. Παρουσιάζονται δηλαδή τα στάδια που περιλαμβάνονται στη δημιουργία μιας ταινίας μέχρι και την παραγωγή της. Αυτά είναι: η προπαραγωγή, η παραγωγή και η μεταπαραγωγή τα οποία θα αναλυθούν στη συνέχεια.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|--|-----------|
| ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ | vii |
| ΠΡΟΛΟΓΟΣ | ix |
| ΠΕΡΙΛΗΨΗ | xi |
| ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ | xiii |
| ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ | 15 |
| ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΠΙΝΑΚΩΝ | 18 |
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ | xix |
| 1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ..... | 21 |
| 1.1 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ | 21 |
| 1.2 Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ..... | 22 |
| 1.3 ΕΜΒΛΗΜΑΤΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ | 22 |
| 1.4 ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΚΑΙ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑ..... | 23 |
| 1.5 ΟΙ ΤΥΠΟΙ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ..... | 24 |
| 2 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ..... | 25 |
| 2.1 ΤΑ ΒΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ..... | 25 |
| 2.2 ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ | |
| ΤΗΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ | 29 |
| 3 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ | 33 |
| 3.1 ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ | 33 |
| 3.2 ΟΙ ΟΠΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ | 33 |
| 3.3 ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ | 34 |
| 3.3.1 Α. ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ | 34 |
| 3.3.2 Β. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ..... | 35 |
| 3.3.3 Γ. ΚΑΤ..... | 37 |
| 3.4 ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΤΟΥ ΚΑΔΡΟΥ | 38 |
| 3.5 ΟΙ ΤΥΠΟΙ ΤΩΝ ΚΑΔΡΩΝ | 40 |
| 3.6 ΟΙ ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ | 41 |
| 3.7 ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ | 42 |
| 3.8 ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΣΥΝΝΕΤΕΥΣΗ | 42 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 3.9 | ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ | 44 |
| 4 | ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 ΣΤΑΔΙΟ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ | 56 |
| 4.1 | ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΒΙΝΤΕΟ (ΜΟΝΤΑΖ) | 56 |
| 4.2 | ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ADOBE PREMIERE CS4 | 56 |
| 4.3 | ΡΟΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ – ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ADOBE PREMIERE | 57 |
| 4.3.1 | ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΕΡΓΟΥ | 57 |
| 4.4 | ΡΟΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΨΗΦΙΑΚΟ ΒΙΝΤΕΟ – ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ | 60 |
| 4.5 | ΧΡΗΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ ΣΕ ΒΙΝΤΕΟ ΜΕΓΑΛΗΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ | 63 |
| 4.6 | ΧΡΗΣΗ ΕΦΕ ΣΤΗΝ ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ADOBE PREMIERE | 64 |
| 4.7 | ΤΙΤΛΟΙ ΑΡΧΗΣ ΚΑΙ ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ PREMIERE | 71 |
| 4.8 | ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ ΣΤΟ ADOBE PREMIERE | 74 |
| 4.9 | ΚΕΦΑΛΙΔΕΣ ΣΤΙΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ | 76 |
| 4.10 | ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΗΧΟΥ AUDACITY | 77 |
| 4.11 | SPEAKAGE-VOICE OVER | 79 |
| 4.12 | ΤΕΛΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΚΑΙ ΗΧΩΝ ΣΤΟ ADOBE PREMIERE | 80 |
| 4.13 | ΕΞΑΓΩΓΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ – RENDER DVD | 81 |
| | ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ | 83 |
| | ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ | 84 |
| | ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ | 86 |

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

| | |
|---|----|
| Εικόνα 2-1 Σενάριο | 30 |
| Εικόνα 2-2 Ντεκουπάζ | 30 |
| Εικόνα 2-3 Τρίποδο | 31 |
| Εικόνα 2-4 Κάμερα..... | 31 |
| Εικόνα 2-5 Storyboard..... | 32 |
| Εικόνα 3-1 Κάμερα..... | 45 |
| Εικόνα 3-2 Κάμερα..... | 45 |
| Εικόνα 3-3 Κάμερα-Τρίποδο..... | 45 |
| Εικόνα 3-4 Κίνηση Vertical | 46 |
| Εικόνα 3-5 Κίνηση Vertical | 47 |
| Εικόνα 3-6 Κίνηση Πανοραμική | 48 |
| Εικόνα 3-7 Κίνηση Πανοραμική | 49 |
| Εικόνα 3-8 Κίνηση Walk in/out | 50 |
| Εικόνα 3-9 Κίνηση Walk in/out & zoom in/out | 50 |
| Εικόνα 3-10 Κίνηση Λατεράλ | 51 |
| Εικόνα 3-11 Πολύ Γενικό Κάδρο | 51 |
| Εικόνα 3-12 Γενικό Κάδρο..... | 52 |
| Εικόνα 3-13 Ολόκληρη Φιγούρα..... | 52 |
| Εικόνα 3-14 Κοντινό Κάδρο | 52 |
| Εικόνα 3-15 Φυσιολογικό Κάδρο..... | 53 |
| Εικόνα 3-16 Κοντρ Πλονζέ | 53 |
| Εικόνα 3-17 Πλονζέ | 53 |
| Εικόνα 3-18 Ρεαλιστικό Κάδρο..... | 54 |
| Εικόνα 3-19 Μπούστο | 54 |
| Εικόνα 3-20 Μέσο Κάδρο | 55 |
| Εικόνα 4-1 Premiere Start | 57 |
| Εικόνα 4-2 Ρυθμίσεις Project | 58 |
| Εικόνα 4-3 New Sequence..... | 59 |
| Εικόνα 4-4 Χώρος Εργασίας | 60 |
| Εικόνα 4-5 Άνοιγμα Εργασίας | 60 |
| Εικόνα 4-6 Το Sequenceτου project..... | 61 |
| Εικόνα 4-7 Το πάνελ του project..... | 61 |
| Εικόνα 4-8 Κομμάτια Εργασίας | 62 |
| Εικόνα 4-9 Χρήση Εικόνων | 63 |
| Εικόνα 4-10 Overlay..... | 64 |
| Εικόνα 4-11 Overlay στον χώρο εργασίας..... | 64 |
| Εικόνα 4-12 Luma Effect | 65 |

| | |
|--|----|
| Εικόνα 4-13 Video Transitions..... | 66 |
| Εικόνα 4-14 Cross Dissolve | 66 |
| Εικόνα 4-15 Audio Transitions | 67 |
| Εικόνα 4-16 Exponential Fade | 68 |
| Εικόνα 4-17 EQ Effect | 69 |
| Εικόνα 4-18 Effect Controls | 69 |
| Εικόνα 4-19 Tools | 69 |
| Εικόνα 4-20 Audio Mixer..... | 70 |
| Εικόνα 4-21 Τίτλος Αρχής 1 | 71 |
| Εικόνα 4-22 Τίτλος Αρχής 2 | 72 |
| Εικόνα 4-23 Θεματική Ενότητα | 73 |
| Εικόνα 4-24 Τίτλος Τέλους 1 | 74 |
| Εικόνα 4-25 Τίτλος Τέλους 2 | 75 |
| Εικόνα 4-26 Τίτλοι συνεντεύξεων..... | 76 |
| Εικόνα 4-27 Noise Reduction..... | 77 |
| Εικόνα 4-28 Επεξεργασία Σπικάζ | 78 |
| Εικόνα 4-29 Timeline | 79 |
| Εικόνα 4-30 Audio Mixer μουσικών χαλιών..... | 80 |
| Εικόνα 4-31 Export Settings..... | 81 |
| Εικόνα 4-32 Render | 81 |
| Εικόνα 4-33 Export..... | 82 |

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΠΙΝΑΚΩΝ

| | |
|-------------------------------------|----|
| Πίνακας 1-1 Περιεχόμενα | 12 |
| Πίνακας 2-1 Ευρετήριο εικόνων | 15 |

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι η παρουσίαση της ιστορίας και της εξέλιξης της πόλης της Καλαμάτας μέσα από ένα ντοκιμαντέρ 30 λεπτών το οποίο αναφέρει και αναλύει στοιχεία της Καλαμάτας όπως η αρχιτεκτονική της, ιστορικά γεγονότα που είναι σημαντικά για την πόλη, τον τουρισμό και την πολιτιστική της δράση.

Το ντοκιμαντέρ χρονικά εξελίσσεται από το τότε στο τώρα και έχει ως στόχο να παρουσιάσει βασικές πληροφορίες, στοιχεία και μέρη της Καλαμάτας με στόχο να αναδείξει όσο το δυνατόν καλύτερα: γνωστά αξιοθέατα της πόλης, την πολιτιστική της δραστηριότητα, την οικονομική ζωή της πόλης, τον τρόπο ζωής των κατοίκων της.

Στο **πρώτο** κεφάλαιο παρουσιάζονται διάφορα γενικά στοιχεία και ορισμοί για το ντοκιμαντέρ όπως τότε δημιουργήθηκε, από ποιούς, τους σκοπούς ενός ντοκιμαντέρ και οι τύποι του.

Στη συνέχεια αναλύονται τα στάδια και τα βήματα που χρειάστηκαν για την υλοποίηση του ντοκιμαντέρ.

Το **δεύτερο** κεφάλαιο αναφέρεται στο στάδιο της προπαραγωγής. Δηλαδή παρουσιάζονται και αναλύονται τα βήματα που έγιναν για την έρευνα και τη δημιουργία σεναρίου ντοκιμαντέρ.

Στο **τρίτο** κεφάλαιο στο οποίο παρουσιάζεται το στάδιο της παραγωγής αναλύονται: τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για το γύρισμα των σκηνών καθώς και η ανάλυση τους, τι είναι συνέντευξη και τι πρέπει να προσέχουμε σε αυτή, οι οπτικές ενότητες που αποτελείται μία ταινία και οι τρόποι με τους οποίους αυτές συνδέονται, καθώς και οι ακουστικές ενότητες.

Τέλος στο **τέταρτο** κεφάλαιο έχουμε το στάδιο της μεταπαραγωγής. Αναλύονται δηλαδή τα βήματα που έγιναν για το μοντάζ και τη συναρμολόγηση των λήψεων με την χρήση του Adobe Premiere καθώς και του Audacity που χρησιμοποιήθηκε για την επεξεργασία του ήχου μέχρι και την εξαγωγή του βίντεο και την εγγραφή του σε DVD.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1.1 Η έννοια του ντοκιμαντέρ

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

Το ντοκιμαντέρ πήρε το όνομά του από το ρήμα **document** (καταγράφω) εφόσον 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.

Για να εκπληρώσει αυτόν τον στόχο, να παρουσιάσει δηλαδή πραγματολογικό υλικό, ένα ντοκιμαντέρ μπορεί να επινοήσει διάφορες μεθόδους. Ο κινηματογραφιστής μπορεί να καταγράψει τα γεγονότα όπως ακριβώς συμβαίνουν στην πραγματικότητα. Ένα ντοκιμαντέρ όμως μεταδίδει πληροφορίες και με άλλους τρόπους. Ο κινηματογραφιστής μπορεί να μας δείξει διαγράμματα, χάρτες και άλλα οπτικά βοηθήματα. Ακόμα, ο ντοκιμερίστας ενδέχεται να σκηνοθετήσει ορισμένα γεγονότα για να τα καταγράψει η κάμερα.

Στη μέση αντίληψη του κοινού, τα ντοκιμαντέρ θεωρούνται ως τα κατ' εξοχήν έργα που προορίζονται να μιλήσουν για την πραγματικότητα: τους τρόπους λειτουργίας του κοινωνικού-ιστορικού γίνεσθαι, τα αξιοθέατα, το περιβάλλον, το ζωικό βασίλειο ή απλώς τα γεγονότα του κόσμου που περιβάλλει τους ανθρώπους.

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 καταγράψει με τρόπο τέτοιο που να επιτρέπει στην ταινία, ή το όποιο πρόγραμμα προκύψει, να μιλήσει στο κοινό με μια γλώσσα πραγματικά αντιληπτή και κατανοητή, έστω και αν ταυτόχρονα αποτελεί και προσωπική ματιά του δημιουργού.

Με άλλα λόγια, η παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ δεν είναι μόνο μια πράξη καταγραφής, αλλά πολύ περισσότερο μια πράξη μεταμόρφωσης. Ο ντοκιμαντερίστας συλλέγει κάδρα και συνδέει το υλικό με τέτοιο τρόπο ώστε να μετατρέπει την καταγραφή της επικαιρότητας σε μορφή τεκμηριωτικού λόγου. Το ντοκιμαντέρ, παρουσιάζοντας την πραγματικότητα, είναι μια άλλη πραγματικότητα.

Ο «ρεαλισμός του ντοκιμαντέρ» δεν είναι παρά η ύπαρξη ενός είδους συμβατικής συμφωνίας μεταξύ του σκηνοθέτη και του κοινού, δια μέσου της οποίας η πρώτη ύλη για το ντοκιμαντέρ μπορεί να αντλείται από το κοινωνικο-ιστορικό γίγνεσθαι, όμως το προϊόν που θα προκύψει, προέρχεται τόσο από τη δημιουργική φαντασία ως παράγοντα της δημιουργίας όσο και από τη δημιουργική επεξεργασία των καθημερινών γεγονότων από τους ντοκιμαντερίστες.*

1.2 Ο χαρακτήρας του ντοκιμαντέρ

Ένα ντοκιμαντέρ φιλοδοξεί να παρουσιάσει πληροφορίες βασισμένες στην πραγματικότητα αξίες και ιδέες, να πάρει μέρος στις αλλαγές των κοινωνικών και πολιτικών αλλαγών, να συμπεριλάβει και αναδείξει άλλες τέχνες, να προβληματίσει και να ωθήσει τον θεατή να ασχοληθεί με το θέμα που προβάλλει.

Ένα ντοκιμαντέρ μπορεί να πάρει θέση, να εκφράσει μια γνώμη, να υποστηρίξει μια λύση σε κάποιο πρόβλημα. Αλλά και πάλι ένα ντοκιμαντέρ δεν μετατρέπεται σε μυθοπλασία μόνο και μόνο επειδή παίρνει θέση. Για να μας πείσει ο κινηματογραφιστής παραθέτει αποδεικτικά στοιχεία, τα οποία προβάλλονται ως στοιχεία βασισμένα στα πραγματικά γεγονότα και επομένως αξιόπιστα. Ένα ντοκιμαντέρ μπορεί να είναι άκρως μεροληπτικό, αλλά ως ντοκιμαντέρ παρουσιάζεται παραταύτα ως αξιόπιστη πηγή πληροφοριών για το θέμα του.

Το ντοκιμαντέρ ως έννοια είναι απόλυτα συνυφασμένο με την έννοια του σινεμά. Ας μην ξεχνάμε ότι ως 'πρώτοι ντοκιμαντερίστες' θα μπορούσαν να θεωρηθούν οι αδερφοί Λιμιέρ 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.

1.3 Εμβληματικές μορφές του ντοκιμαντέρ

Το 1922 προβάλλεται η ταινία 'Ο Νανούκ του Βορρά' του Ρόμπερτ Φλάερτι, 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. Ο Φλάερτι ήταν ο πρώτος που παρατήρησε και κατέγραψε κινηματογραφικά την ανθρώπινη κατάσταση και τη ζωή μιας κοινότητας στο ιδιαίτερο της περιβάλλον.

Στις ΗΠΑ ο πιο γνωστός ντοκιμενταρίστας δεν μπορεί να είναι άλλος από τον προκλητικό Μάικλ Μουρ. Ο Μουρ που μετέτρεψε συχνά την έννοια του 'επιθετικού ρεπόρτερ' σε «τέχνη»! Έχει ασκήσει έντονη κριτική αλλά του έχει ασκηθεί ομοίως και στον ίδιο, κυρίως για τις τακτικές του. Γνωστά έργα του είναι το *Fahrenheit 9/11* (2004), *Sicko* (2007), *Bowling for Columbine* (2002).

Ο πιο δημοφιλής ντοκιμενταρίστας από τα παιδικά μας χρόνια δε θα μπορούσε να είναι άλλος από τον Ζακ-Υβ Κουστό (1910-1997). Πρωτοπόρος εξερευνητής, αλλά και δεινός δότης και ευφυέστατα εφευρετικός. Συντέλεσε στη δημιουργία της Γαλλικής Ωκεανογραφικής Υπηρεσίας και από το 1950 με το ναρκαλιευτικό σκάφος «Καλυψώ» που μετέτρεψε σε εξερευνητικό άρχισε να οργώνει τις θάλασσες καταγράφοντας τη θαλάσσια ζωή, τον ωκεανό και αμέτρητα ναυάγια.

Τέλος περισσότερο τηλεπερσόνα ο Αυστραλός Στιβ Ιργουιν έμεινε γνωστός για τα απίστευτα ρισκοκίνδυνα σόου και τις εκφράσεις του στα ντοκιμαντέρ του δίπλα σε άγρια ζώα, ενώ είχε προκαλέσει σοκ στο κοινό όταν άφηγε το μωρό του κοντά σε κροκόδειλους. Τελικά βρήκε ξαφνικό θάνατο όταν τρύπησε την καρδιά του η ουρά από ένα θαλάσσιο σαλάχι.

1.4 Ντοκιμαντέρ και μυθοπλασία

Το ντοκιμαντέρ χρησιμοποιεί πλέον πολλά σύγχρονα μέσα, όπως το animation για την καλύτερη παρουσίαση του θέματος του. Το φετινό *'the Missing Picture'* όπου ο *Rithy Panh* μπλέκει μικρέςμπογιατισμένες φιγούρες αγαλματιδίων με τα υπόλοιπα πλάνα του, δεν προτάθηκε καν για όσκαρ καλύτερου ντοκιμαντέρ αλλά για όσκαρ καλύτερης ξενόγλωσσης ταινίας! Το *'the Arbor'* (2010) της σκηνοθέτιδος του *Selfish Giant*, *Clio Barnard*, είναι ουσιαστικά ένα δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ με ηθοποιούς, όπου όμως δεν ακούγονται οι φωνές των ηθοποιών αλλά όταν ανοιγοκλείνουν το στόμα τους ακούγονται ηχογραφημένες συνεντεύξεις των πρωταγωνιστών της πραγματικής ιστορίας.

Η λεπτή σχέση ανάμεσα στο τι είναι πραγματικό και τι 'ψεύτικο' απασχολεί τον κόσμο του ντοκιμαντέρ μέχρι σήμερα. Αυτό το περιβόητο «**based on a true story**» δηλαδή. Άραγε πόσο απέχει ένα ντοκιμαντέρ που είναι γυρισμένο με τρόπο κινηματογραφικό από μια ταινία που είναι γυρισμένη με τους κανόνες του ντοκιμαντέρ; Για παράδειγμα, ο *Ρίτσαρντ Λινκλέιτερ* στην ταινία του *Bernie* (2011) αφηγείται μια πραγματική ιστορία δίνοντας τους κεντρικούς ρόλους σε ηθοποιούς και χρησιμοποιώντας για όλους τους περιφερειακούς ρόλους τους ανθρώπους που πραγματικά έζησαν τα γεγονότα. Παράλληλα, αφηγείται το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας μέσω προσωπικών συνεντεύξεων κάνοντας την να μοιάζει όλο και περισσότερο με ντοκιμαντέρ. Το πιο τρανταχτό παράδειγμα φυσικά δεν είναι άλλο από το «επίτευγμα» του *Blair Witch Project* (1999), μια ταινία τρόμου -καθαρόαιμης μυθοπλασίας- η οποία είχε προμοταριστεί σαν ντοκιμαντέρ, με αποτέλεσμα για μήνες αρκετοί Αμερικάνοι θεατές να πιστεύουν ότι πρόκειται για αληθινή ιστορία!

1.5 Οι τύποι του ντοκιμαντέρ

Ταινίες έτοιμου υλικού

Μία ταινία έτοιμου υλικού είναι ένας κοινός τύπος ντοκιμαντέρ, η οποία είναι προϊόν της συναρμολόγησης εικόνων από αρχειακές πηγές. Μερικές φορές, για να βγει ένα πιο άρτιο αποτέλεσμα, στο αρχειακό υλικό προστίθονται νέα πλάνα. Ακόμα το υλικό μπορεί να γυριστεί με μεγαλύτερο προϋπολογισμό.

Ντοκιμαντέρ βασισμένο σε συνεντεύξεις

Το ντοκιμαντέρ που βασίζεται σε συνεντεύξεις ή ντοκιμαντέρ «ομιλούντων κεφαλιών», όπως αποκαλούνται οι τηλεπαρουσιαστές και τα πρόσωπα που δίνουν συνέντευξη στην τηλεόραση, των οποίων βλέπουμε μόνο το κεφάλι και τους ώμους, καταγράφει μαρτυρίες για συμβάντα ή κοινωνικά κινήματα. Χάρη στις συνεντεύξεις θεωρούνται έγκυρες οι απόψεις του κινηματογραφιστή και γίνονται αποδεκτές από τον θεατή.

Ντοκιμαντέρ του άμεσου κινηματογράφου (direct cinema ή cinema verite)

Χαρακτηριστικό για τον συγκεκριμένο τύπο ντοκιμαντέρ είναι ότι καταγράφει ένα γεγονός εν εξελίξει, «καθώς αυτό συμβαίνει», με την ελάχιστη ανάμειξη του κινηματογραφιστή. Ο άμεσος κινηματογράφος εμφανίστηκε σε πλήρη άνθηση στις δεκαετίες του '50 και του '60 όταν οι φορητές κάμερες και ο φορητός ηχητικός εξοπλισμός έγιναν προσιτοί και έδωσαν τη δυνατότητα σε ταινίες όπως το *Primary* να παρακολουθήσουν την εξέλιξη ενός γεγονότος. Για αυτόν τον λόγο τέτοιου είδους ντοκιμαντέρ είναι γνωστά και ως **cinema verite**, γαλλική έκφραση που σημαίνει «κινηματογράφος-αλήθεια».

Συνθετικός τύπος ντοκιμαντέρ

Πολύ συχνά ένα ντοκιμαντέρ ακολουθεί συγχρόνως διάφορες από τις παραπάνω επιλογές. Μια ταινία μπορεί να ανακατέψει αρχειακό κινηματογραφικό υλικό, συνεντεύξεις ή υλικό που γυρίστηκε απρογραμμάτιστα. Ο συνθετικός τύπος ντοκιμαντέρ συναντάται συχνά στην τηλεοπτική δημοσιογραφία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

2.1 Τα βήματα της προπαραγωγής

Το στάδιο της προπαραγωγής είναι το πρώτο στάδιο στην δημιουργία μιας ταινίας. Σε αυτό το στάδιο έχουμε την σύλληψη της αρχικής ιδέας και στη συνέχεια την προετοιμασία για την δημιουργία της. Στο στάδιο της προπαραγωγής περιλαμβάνονται τα παρακάτω βήματα:

- Συγγραφή σεναρίου
- Ντεκουπάζ
- Κερματισμός σεναρίου
- Διευθέτηση του προϋπολογισμού
- Κατάρτιση του χρονοδιαγράμματος
- Εύρεση ηθοποιών και συνεργείου
- Σχεδίαση παραγωγής(τοποθεσίες, make up, σκηνικά, κοστούμια, διακόσμηση)
- Εικονογράφηση παραγωγής

Σενάριο

Στη διαδικασία παραγωγής ενός κινηματογραφικού φιλμ το σενάριο είναι η αφετηρία. Ο σεναριογράφος (Screen Writer) ή μια ομάδα ατόμων γράφει την ιστορία της ταινίας η οποία θα φωτοτυπηθεί και θα μοιραστεί στους υπόλοιπους συντελεστές. Πάνω στο σενάριο θα στηριχθεί όλη η παραγωγή της ταινίας.

Ντεκουπάζ (Decoupage)

Είναι η τελική διαμόρφωση του σεναρίου, μία περαιτέρω ανάλυσή του από τον σκηνοθέτη πλέον. Είναι ένα είδος γραπτής προσκηνοθεσίας, λίγο πριν αρχίσουν τα γυρίσματα. Είναι οι σημειώσεις του σκηνοθέτη πάνω στις οποίες θα βασιστεί η αισθητική της ταινίας. Εδώ ο σκηνοθέτης καθορίζει τις γωνίες λήψης, τον τύπο του πλάνου, τις κινήσεις της κάμερας σε σχέση με τους ηθοποιούς και το περιβάλλον, αναλύει την κάθε σκηνή του σεναρίου και την "τεμαχίζει" σε πλάνα.

Κερματισμός Σεναρίου (Script Breakdown)

Το σενάριο χωρίζεται σε σκηνές. Κάθε σελίδα του σεναρίου χωρίζεται σε όγδοα. Για κάθε σκηνή του σεναρίου το άτομο το οποίο κάνει τον κατακερματισμό (script breakdown) δημιουργεί μια λίστα από τους ηθοποιούς, τα μηχανήματα, και τις περιοχές για κάθε σκηνή. Επίσης επισημαίνει αν η σκηνή είναι εσωτερικού χώρου ή εξωτερικού και αν είναι μέρα ή νύχτα.

Αυτές οι πληροφορίες βοηθούν να γίνει υπολογισμός του κόστους και του χρονοδιαγράμματος. Το χρονοδιάγραμμα το διαχειρίζεται ο πρώτος βοηθός σκηνοθέτη (1st assistant director). Τις πληροφορίες για τον κατακερματισμό του σεναρίου τις χρησιμοποιούν και τα άλλα τμήματα για να υπολογίσουν τις ανάγκες τους σε κοστούμια, μακιγιάζ, μηχανήματα, εύρεση περιοχών, μιας και όλα αυτά αναφέρονται για κάθε σκηνή.

Προϋπολογισμός (Budgeting)

Ο προϋπολογισμός αφορά το κόστος παραγωγής κινηματογραφικής ταινίας. Σε αυτόν αναφέρονται τα έξοδα για τον παραγωγό, τον σκηνοθέτη, τους βασικούς πρωταγωνιστές, το διευθυντή φωτογραφίας και τους συντάκτες (editors) όπως επίσης και τα έξοδα για το υπόλοιπο προσωπικό. Από τον κερματισμό του σεναρίου για κάθε σκηνή μπορούν να υπολογίσουν τα έξοδα για το υλικό που χρειάζεται τους ανθρώπους και τα λοιπά. Ο προϋπολογισμός χωρίζεται για τα τρία στάδια της παραγωγής.

Χρονοδιάγραμμα (Scheduling)

Το επόμενο βήμα είναι ο πρώτος βοηθός σκηνοθέτη (1st assistant director) να πάρει τα φύλλα του σεναρίου και να διαμορφώσει το χρονοδιάγραμμα της ταινίας. Το χρονοδιάγραμμα μιας ταινίας εξαρτάται από πολλούς παράγοντες όπως τη διαθεσιμότητα του πρωταγωνιστή-ριας ή τη 2 Παραγωγή κινηματογραφικών ταινιών διαθεσιμότητα μιας τοποθεσίας. Η επιλογή τοποθεσίας εξαρτάται από το εάν οι σκηνές είναι εσωτερικού χώρου η εξωτερικού χώρου και εάν η χρονική στιγμή που εξελίσσεται μια σκηνή είναι ημέρα ή νύχτα. Επίσης θα λάβει υπόψη εναλλακτικές λύσεις για περιπτώσεις όπως αλλαγή καιρού, ατυχήματα, έτσι ώστε να μπορεί να συνεχιστεί η παραγωγή. Καθυστερήσεις και χαμένες μέρες κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων μπορεί να αυξήσουν αρκετά το κόστος παραγωγής.

Επιλογή ηθοποιών (Casting)

Ο σκηνοθέτης συνήθως ορίζει τον τύπο, την εξωτερική εμφάνιση, και το εύρος των ηλικιών για το μοίρασμα των ρόλων στους ηθοποιούς. Μπορεί να απευθυνθεί σε ειδικά γραφεία η να ανατρέξει σε βάσεις δεδομένων και ανεπιθύμητη συζητώντας βιογραφικό και φωτογραφίες προσώπων. Αυτές φωτογραφίες ταξινομούνται και ηθοποιοί που ανταποκρίνονται στη γενική περιγραφή καλούνται για πρόβα (screen test) όπου παραβρίσκεται ο σκηνοθέτης και ο διευθυντής επιλογής των ηθοποιών (casting director). Αυτές οι πρόβες και γράφονται συνήθως σε βίντεο και αφού επιλεγούν τα τελικά πρόσωπα μπορούν να γυριστούν και μερικά δοκιμαστικά σε κινηματογραφικό φιλμ. Ο διευθυντής επιλογής των ηθοποιών διαπραγματεύεται τα συμβόλαια και κάνει τις συμφωνίες για την τελική επιλογή.

Σχεδίαση παραγωγής (Production Design)

Ο σχεδιαστής παραγωγής (production designer) είναι υπεύθυνος για τη συνολική μορφή της ταινίας και συνεργάζεται με το σκηνοθέτη για να πετύχουν την ατμόσφαιρα και την αίσθηση της ιστορίας. Στηριζόμενος στο όραμα του σκηνοθέτη ο σχεδιαστής παραγωγής καθορίζει το στυλ, τα χρώματα και τις υφές για την ταινία. Ο σχεδιαστής παραγωγής επιβλέπει την εύρεση τοποθεσιών και σε συνεργασία με το άτομο που έχει αναλάβει αυτή τη δουλειά ψάχνει να βρει τους χώρους εκείνους για να δώσει την αίσθηση και την ατμόσφαιρα που θέλει ο σκηνοθέτης στην ταινία.

Εύρεση τοποθεσιών (Ρεπεράζ)

Ο άνθρωπος που αναλαμβάνει την εύρεση τοποθεσιών παίρνει φωτογραφίες περιοχών στηριζόμενος στις περιγραφές που έχει δώσει ο σκηνοθέτης ή συνεργάζεται με γραφεία όπου υπάρχουν βάσεις δεδομένων από φωτογραφίες διαφόρων περιοχών.

Σκηνογραφία (Set Design)

Ο σκηνογράφος είναι υπεύθυνος για το σχεδιασμό και την επίβλεψη των διαφόρων σκηνικών της ταινίας, και των υλικών που θα χρησιμοποιηθούν. Για το πως θα κινηθούν οι ηθοποιοί για να στήσουν τις κάμερες και τον φωτισμό. Τα σχέδια του θα χρησιμοποιηθούν από το κατασκευαστικό τμήμα. Όταν τα σκηνικά κατασκευαστούν ο σκηνογράφος δουλεύει σε συνεργασία με τον διακοσμητή για την διακόσμηση.

Διακόσμηση (Set Decoration)

Ο διακοσμητής (set decorator) είναι υπεύθυνος για την οπτική της ταινίας με τη χρησιμοποίηση χαλιών, επενδύσεων και διαφόρων αντικειμένων που μπορεί να χρειάζεται ένας χαρακτήρας. Όλα αυτά τα στοιχεία βοηθούν στο να διαμορφωθεί η προσωπικότητα και να δημιουργηθεί ένα υπόβαθρο που αλλιώς θα χρειαζόταν πολύς χρόνος για να φανεί.

Για παράδειγμα σε μια σκηνή, στο δωμάτιο του πρωταγωνιστή, η πανοραμική κίνηση της κάμερας σε μία σειρά από τρόπαια και φωτογραφίες από ποδοσφαιρικές ομάδες, δημιουργεί στο θεατή το αίσθημα ότι ο χαρακτήρας είναι αθλητής, γεννημένος νικητής. Υπάρχει ένας διαχωρισμός μεταξύ των αντικειμένων μιας σκηνής και των αντικειμένων εκείνων που χρησιμοποιούνται από ηθοποιούς.

Ο φροντιστής (property master) είναι υπεύθυνος για τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν ηθοποιοί. Αναλαμβάνει να διαβάσει το σενάριο, να συγκεντρώσει τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν ηθοποιοί, να υπολογίσει το κόστος και να φροντίσει για την απόκτησή τους. Πρέπει να τα συντηρεί κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων και πρέπει να γνωρίζει τη θέση τους κάθε φορά κατά τη διάρκεια του γυρίσματος.

Σχεδιασμός κοστούμιών (Costume Design)

Ο σχεδιαστής κοστούμιών (costume designer) είναι υπεύθυνος για την εύρεση και το σχεδιασμό των κοστούμιών και των συναφών όπως καπέλα, γάντια, κοσμήματα. Συνεργάζεται με το σχεδιαστή παραγωγής (production designer) για να καθορίσει τις χρονικές περιόδους και τα στυλ, όπου πρέπει να βεβαιωθούν ότι οι επιλογές τους ανταποκρίνονται με τις συγκεκριμένες χρονικές περιόδους.

Δεν υπάρχει κάτι τόσο άσχημο όσο ένας θεατής να βλέπει ότι τα ρούχα και τα κοσμήματα που φορά κάποιος ηθοποιός δεν αντιστοιχούν στη χρονική περίοδο όπου αναφέρεται η ταινία. Συνεργάζεται στενά με το διευθυντή φωτογραφίας για να αποφασίσουν τα χρώματα της υφές όπως και με το σκηνογράφο. Συγκεκριμένα χρώματα μπορεί να τονίζουν σημεία της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα, να τον ομογενοποιούν ή να τον διαχωρίζουν από τον περιβάλλοντα χώρο.

Για παράδειγμα ο σκηνοθέτης γυρίζει μια σκηνή σε ένα χώρο χρησιμοποιώντας ένα κόκκινο φίλτρο δίνοντας έτσι μια κόκκινη χροιά. Μια γυναίκα τρέχει από τη μια άκρη0 πλαισίου (frame) στην άλλη φορώντας ένα φωτεινό πράσινο φόρεμα. Συνδυασμοί κόκκινου και πράσινου χρησιμοποιούνται για να τονίσουν συναισθήματα υπερδιέγερσης, πανικού, ανησυχίας.

Μακιγιάζ (Make-up)

Ο μακιγιέρ (make-up artist) είναι υπεύθυνος για την έρευνα και την πραγματοποίηση του μακιγιάζ στους ηθοποιούς. Συνεργάζεται με το σχεδιαστή παραγωγής. Ανάλογα με το χαρακτήρα που υποδύεται κάθε ηθοποιός κάνει τη σχετική έρευνα για να αποτυπώσει τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Έτσι ο ηθοποιός χρησιμοποιεί τα προσωπικά αντικείμενα, τα κουστούμια και το μακιγιάζ για να αποδώσει το χαρακτήρα. Επίσης συνεργάζεται με το διευθυντή φωτογραφίας για να ρυθμίσει τις λεπτομέρειες εκείνες που απαιτούνται για τη φωτογράφιση. Ο μακιγιέρ προετοιμάζει το χρονοδιάγραμμα του μακιγιάζ και συνεργάζεται με τον κομμωτή για το κατάλληλο χτένισμα των ηθοποιών.

Εικονογράφηση παραγωγής (Storyboard)

Ο εικονογράφος παραγωγής (production illustrator) σχεδιάζει την εικονογράφηση (θεαματική μακέτα storyboard) της ιστορίας. Τα σχέδια αυτά μπορεί να είναι ένα σκαρίφημα μιας πόλης του μέλλοντος ή μια ακολουθία από σχέδια, όπου αναπαριστούν οπτικά κάθε σκηνή όπως τη φαντάζεται περίπου ο σκηνοθέτης. Πολλοί σκηνοθέτες χρησιμοποιούν περίπλοκες εικονογραφήσεις για να αναπαραστήσουν οπτικά την κάλυψη μιας σκηνής, τις θέσεις και τις κινήσεις της κάμερας. Επίσης βοηθούν τα τμήματα της παραγωγής και μετά παραγωγής κατά την διάρκεια της επεξεργασίας. Υπάρχουν πολλά παραδείγματα όπου μεγάλης λεπτομέρειας εικονογραφήσεις χρησιμοποιήθηκαν στη δημιουργία εντυπωσιακών κινηματογραφικών σκηνών. Ο Alfred Hitchcock ήταν ίσως ο πιο διάσημος χρήστης εικονογραφήσεων (storyboard) και υπάρχουν πολλά βιβλία που δείχνουν εικονογραφήσεις που έχουν γίνει για πολλές από τις ταινίες του. Για να δημιουργηθούν οι εικονογραφήσεις, ο εικονογράφος παραγωγής (production illustrator), πρέπει να είναι εξοικειωμένος με την περιγραφή της σκηνής, τη συνέχεια, και τις γωνίες της κάμερας. Ανάλογα με τις λεπτομέρειες που έχει εικονογράφιση μπορεί να παρέχει στοιχεία για το ρυθμό μιας σκηνής και για το επιθυμητό είδος επεξεργασίας. Οι εικονογραφήσεις χρησιμοποιούνται προτού ξεκινήσει το γύρισμα μιας ταινίας για να τραβήξει την προσοχή επενδυτών, να προωθήσουν μια ιδέα, να βοηθήσουν τον διευθυντή παραγωγής να καταμερίσει το χρονοδιάγραμμα, το διευθυντή φωτογραφίας για το επιμέρους σπάσιμο των σκηνών, την προετοιμασία του φωτισμού και τις γωνίες της κάμερας. Η χρήση της εικονογράφησης είναι κρίσιμη όταν η ακολουθία σκηνών περιλαμβάνει ειδικά εφέ. Ο λεπτομερής σχεδιασμός είναι αναγκαίος για την τελική σύνθεση του οπτικού εφέ.

2.2 Ανάλυση περιεχομένου του Ντοκιμαντέρ «Η πόλη της Καλαμάτας» στο στάδιο της προπαραγωγής

Η αρχική ιδέα για την δημιουργία του ντοκιμαντέρ «Η πόλη της Καλαμάτας» γεννήθηκε κυρίως λόγω της καταγωγής μου από την πόλη αυτή. Μέσα από αυτό το ντοκιμαντέρ θέλω να αναδείξω διάφορες τοποθεσίες της πόλης, τουριστικές και ιστορικές, και στοιχεία αναφορικά με τον τουρισμό της πόλης, την αρχιτεκτονική και την ιστορία της. Για την συγγραφή του σεναρίου του ντοκιμαντέρ έμπνευση αποτέλεσε η μεγάλη ιστορία της πόλης. Πληροφορίες για την πόλη πήρα από βιβλία, διαδικτυακούς τόπους αλλά και από τα άτομα που πήρα συνέντευξη.

Μετά την σύλληψη της ιδέας ακολούθησε η έρευνα. Η έρευνα συγκεκριμένα διήρκεσε 45 μέρες και περιελάμβανε: την συγκέντρωση πληροφοριών από τοπικές εφημερίδες, από τοπικές ιστοσελίδες, αναζήτηση ανθρώπων για τις συνεντεύξεις, συγκέντρωση της βιβλιογραφίας.

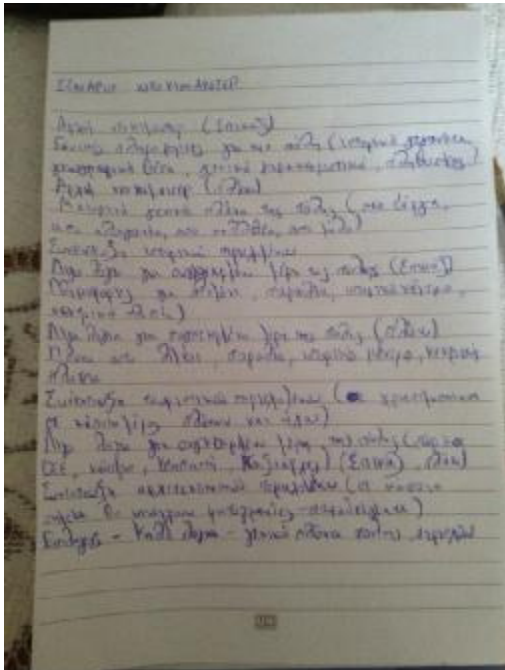
Στη συνέχεια αναφέρονται τα βήματα για την διεκπεραίωση του σταδίου της προπαραγωγής και η ανάλυσή τους.

Συγγραφή σεναρίου

Το σενάριο βασίζεται σε πληροφορίες για την ιστορία, τον τουρισμό και την αρχιτεκτονική της πόλης της Καλαμάτας. Οι πληροφορίες αντλήθηκαν από διάφορες πηγές όπως βιβλία και διαδικτυακούς τόπους. Επίσης υπάρχουν και οι συνεντεύξεις των ειδικών που δίνουν αρκετό υλικό σχετικό με την πόλη.

Ντεκουπάζ σεναρίου

Μετά την συγγραφή του σεναρίου είχαμε το ντεκουπάζ. Στο χαρτί του σεναρίου αλλά και στον υπολογιστή γράψαμε κάποιες πρόχειρες σημειώσεις, κάποιες πρώτες ιδέες σχετικά με τα γυρίσματα π.χ. τις τοποθεσίες που θα πραγματοποιηθούν, τις ώρες κ.α. Επίσης έγινε η προσθήκη κάποιων μουσικών κομματιών, τα οποία στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκαν σαν μουσικό χαλί.



Σενάριο



Ντεκουπάζ

Κερματισμός σεναρίου

Στη συνέχεια ακολούθησε ο χωρισμός του σεναρίου σε σκηνές. Το σενάριο ήταν ήδη χωρισμένο σε χρονικές ενότητες μιας και το ντοκιμαντέρ βασίζεται στην ιστορία της Καλαμάτας. Μία σκηνή ήταν μία χρονική περίοδος. Έτσι έγινε ο χωρισμός των σκηνών ανάλογα με το γύρισμα (εξωτερικό ή εσωτερικό) και το πότε θα γυριζόταν η κάθε σκηνή. Οι ώρες των γυρισμάτων αποφασίστηκαν με το πότε θα έβγαιναν καλύτερα τα πλάνα ενώ τα γυρίσματα ήταν κυρίως εξωτερικά (εσωτερικά γυρίσματα έγιναν για τις συνεντεύξεις). Ακόμα ήρθα σε επικοινωνία, άλλοτε τηλεφωνικά (αρχικά) άλλοτε από κοντά, με πρόσωπα, στα οποία ζήτησα να παραχωρήσουν συνεντεύξεις για διαφορετικά ζητήματα του ντοκιμαντέρ. Μετά είχαμε την προετοιμασία των ερωτήσεων σχετικά με το θέμα που θα μίλαγε ο κάθε ειδικός. Εφόσον καθορίστηκαν και οι συνεντεύξεις που θα περιελάμβανε το ντοκιμαντέρ, ήταν καιρός να επιλέξω τους χώρους, τις τοποθεσίες στις οποίες θα πραγματοποιούσα τα γυρίσματα.

Προϋπολογισμός

Τα γυρίσματα έγιναν σε τοποθεσίες μέσα την πόλη της Καλαμάτας. Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε αποτελείται από μία κάμερα ημιεπαγγελματική και ένα τρίποδο για την δημιουργία σταθερών κινήσεων της κάμερας. Τα έξοδα υπολογίζονται σύμφωνα με τον κερματισμό του σεναρίου.



Τρίποδο



Κάμερα

Χρονοδιάγραμμα του ντοκιμαντέρ

Το χρονοδιάγραμμα διαμορφώθηκε ανάλογα με την διαθεσιμότητα των τοποθεσιών. Επειδή τα γυρίσματα έγιναν σε εξωτερικούς χώρους σημαντικός παράγοντας ήταν και ο καιρός.

Εύρεση τοποθεσιών

Η επιλογή των τοποθεσιών εξαρτήθηκε άμεσα από το σενάριο, το οποίο καθορίζει όλη την παραγωγή. Έτσι επισκέφθηκα πλατείες, κεντρικούς δρόμους, ναούς, την παραλία έτσι ώστε να έχω πλήρη εικόνα και να προχωρήσω στη διαδικασία λήψης των πλάνων. Πιο συγκεκριμένα, μέρη που επισκέφθηκα ήταν: η κεντρική πλατεία της πόλης, η παραλία σε όλο το μήκος καθώς και κάποιοι μόλοι, το κάστρο της Καλαμάτας, ο Ιερός Ναός της Υπαπαντής, ο Ιερός Ναός των Αγίων Ταξιάρχων, το ιστορικό κέντρο της πόλης και η πλατεία 23^{ης} Μαρτίου, το μέγαρο χορού, η πλατεία Όθωνος, το λιμάνι κ.α. Ακόμα επισκέφθηκα τοποθεσίες γύρω από την πόλη για λήψεις γενικών πλάνων της Καλαμάτας.

Επειδή στο ντοκιμαντέρ δεν έγινε η χρήση ηθοποιών, σκηνικών και κοστούμιών τα βήματα της **σκηνογραφίας**, της **διακόσμησης**, του **μακιγιάζ** και της **δημιουργίας κοστούμιών** παραλείφθηκαν.

Εικονογράφηση παραγωγής

Τέλος, 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 σε περιοχές της Καλαμάτας, κατά την ανεύρεση χώρων. Η δημιουργία story board με βοήθησε και αργότερα στην μετά-παραγωγή, καθώς είχα δημιουργήσει ένα «πρόχειρο» μοντάζ. Είχα τοποθετήσει τις σκηνές με τρόπο τέτοιο, που με βοήθησε αργότερα να συνδέσω τα πλάνα στο μοντάζ.



Storyboard

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

3.1 Γενικά για το στάδιο της παραγωγής

Το στάδιο της παραγωγής έχει να κάνει σε μεγάλο βαθμό με αυτό που βλέπει και άκουει τελικά ο θεατής.

Σε αυτό το στάδιο ενεργοποιούνται ουσιαστικά ο σκηνοθέτης, ο διευθυντής φωτογραφίας, ο ηγολήπτης οι ηθοποιοί και ένα μεγάλο μέρος του προσωπικού της συνολικής παραγωγής για το γύρισμα των διάφορων σκηνών της ταινίας.

Τα γυρίσματα μπορεί να γίνονται σε στούντιο. Τα πλεονεκτήματα είναι ο πλήρης έλεγχος των συνθηκών. Να είναι εξωτερικά σε διάφορες τοποθεσίες όπου τότε ο έλεγχος είναι περιορισμένος.

3.2 Οι οπτικές ενότητες της ταινίας

Κάθε ταινία αποτελείται από τέσσερις οπτικές ενότητες που η κάθε μία έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Αυτές είναι:

A. Η Σεκάνς ή Σίκουενς (sequence, sequence)

B. Η Σκηνή (scene, scene)

Γ. Το Πλάνο (plan, shot)

Δ. Το Κάδρο (cadre, shot).

Η σεκάνς και η σκηνή αφορούν το σενάριο, ενώ το πλάνο και το κάδρο την κινηματο- γραφική εικόνα (λήψη).

Σεκάνς ή σίκουενς

Στην ελληνική ορολογία δεν υπάρχει αντίστοιχη ονομασία και τη συναντάμε συνήθως με το γαλλικό όρο. Είναι η μεγαλύτερη οπτική και ενότητα. Στη διάρκειά της ολοκληρώνεται μια δράση (εξωτερική ή εσωτερική) ή ένας πλήρης συναισθηματικός ή ψυχολογικός κύκλος, ανεξάρτητα από το χώρο και το χρόνο όπου εκτυλίσσεται.

Σκηνή

Σκηνή λέγεται η οπτική ενότητα κατά τη διάρκεια της οποίας ολοκληρώνεται μια επιμέρους δράση. Η σκηνή οργανικά ανήκει στη σεκάνς και είναι μικρότερη από αυτήν. Για τον ορισμό της έννοιας της σκηνής υπάρχουν διαφορετικές απόψεις. Οι Γάλλοι και οι Άγγλοι σκηνή εννοούν την ολοκλήρωση μίας επιμέρους δράσης, ενός γεγονότος, ανεξάρτητα από το χώρο και το χρόνο μέσα στον οποίο εξελίσσεται. Μια σκηνή, υποστηρίζουν, μπορεί να αρχίσει σε έναν Α χώρο και

σε έναν A χρόνο και να τελειώσει σε έναν Ω χώρο και χρόνο. Αντίθετα στην Ελλάδα κάθε αλλαγή χώρου ή και χρόνου θεωρείται αλλαγή σκηνής. Μια ολοκληρωμένη ταινία περιέχει συνήθως σαράντα έως εξήντα σκηνές.

Πλάνο

Πλάνο είναι το τμήμα της ταινίας που περιλαμβάνεται ανάμεσα στην έναρξη της λειτουργίας της μηχανής λήψης και το σταμάτημά της, ανεξάρτητα από το περιεχόμενό του. Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του πλάνου είναι ότι: ο φυσικός χρόνος είναι ίδιος σε όλη τη διάρκεια του πλάνου και υπάρχει ενότητα στη δράση.

Σε ό,τι αφορά το χώρο, το πλάνο μπορεί να ολοκληρώνεται στον ίδιο χώρο ή και σε διαφορετικούς χώρους. Θα πρέπει εδώ να σημειώσουμε ότι οι Γάλλοι κυρίως, με τον όρο plan (πλάνο) εννοούν και τα ζωγραφικά επίπεδα. Αυτό που λέμε π.χ. "σε πρώτο πλάνο βρίσκεται ένα δέντρο και πίσω ένα σπίτι". Μια ολοκληρωμένη ταινία περιέχει συνήθως εξακόσια έως οκτακόσια πλάνα.

Κάδρο

Είναι η μικρότερη οπτική ενότητα. Ένα κάδρο υπάρχει όταν η μηχανή λήψης και το θέμα που παρουσιάζει είναι ακίνητα. Κάθε φορά που η μηχανή λήψης ή το θέμα κινείται, τότε έχουμε ένα διαφορετικό κάδρο. Για να κατανοήσουμε καλύτερα την έννοια του κάδρου θα λέγαμε ότι το κάδρο είναι σαν μια φωτογραφία ή σαν ένας ζωγραφικός πίνακας.

Για τις ενότητες σκηνή-πλάνο, σημειώνουμε ότι αυτές συμπίπτουν όταν η μηχανή λήψης από την έναρξη της λειτουργίας της παρακολουθεί αδιάκοπα τη δράση μέχρι αυτή να ολοκληρωθεί, έστω και αν εκτυλίσσεται σε διαφορετικούς χώρους. Στην περίπτωση των ενοτήτων πλάνο-κάδρο αυτές συμπίπτουν όταν η μηχανή λήψης και το θέμα είναι ακίνητα.

3.3 Συνδεδετικά οπτικών ενοτήτων

Τα συνδεδετικά των οπτικών ενοτήτων είναι οι τρόποι με τους οποίους συνδέονται οι οπτικές ενότητες μεταξύ τους. Αυτοί είναι:

A. Οπτικά συνδεδετικά

B. Κινηματογραφικές κινήσεις

Γ. Κατ (cut)

3.3.1 A. Οπτικά συνδεδετικά

Fade in και fade out (ή φοντύ ω νουάρ). Συνίστανται σε σταδιακή εμφάνιση της εικόνας από μαύρο (fade in) ή σε σταδιακό σβήσιμο της εικόνας σε μαύρο (fade out). Χωρίζουν γενικά τις σεκάνς και χρησιμεύουν στο να σημαδέψουν μία σημαντική αλλαγή δράσης ή ένα κύλισμα χρόνου ή ακόμα και αλλαγή τόπου. Το fade in και το fade out σημειώνει μια αισθητή παύση

στην αφήγηση και συνοδεύεται από σταμάτημα της ηχητικής μπάνας. Μετά από μία τέτοια μετάβαση, είναι καλό να καθοριστούν πάλι οι χρονικές και χωρικές συγκυρίες της σεκάνς που αρχίζει. Η διάρκειά του εξαρτάται από τα χρονικά διαστήματα που συνδέει ή από το ρυθμό (εσωτερικό ή εξωτερικό) των συγκεκριμένων σεκάνς.

Dissolve (ή φοντύ ανσαινέ). Συνίσταται στο σβήσιμο ενός πλάνου μέσα σε ένα άλλο, με στιγμιαία διπλοτυπία μία εικόνας που εμφανίζεται πάνω στη προηγούμενη που χάνεται. Το συνδετικό αυτό συνδέει βασικά σκηνές και σπάνια σεκάνς. Χρησιμοποιείται κυρίως να υποδηλώσει το κύλισμα του χρόνου κάνοντας να αντικατασταθούν βαθμιαία δύο μορφές χρονικά διαφορετικές ενός ίδιου προσώπου ή ενός ίδιου αντικειμένου. Χρησιμοποιείται όμως σε ορισμένες περιπτώσεις για αλλαγή χώρου και πέρασμα χρόνου ταυτόχρονα, ενώ η χρησιμοποίησή του μόνο για πέρασμα χώρου είναι σπανιότερη. Η διάρκειά του εξαρτάται από την απόσταση των χρόνων που συνδέει και από το ρυθμό (εξωτερικό ή εσωτερικό) της δράσης των σκηνών ή της σεκάνς.

Wipe. Το ένα πλάνο αντικαθιστά το άλλο δια μέσου μίας νοητής ή υπαρκτής γραμμής ή σχεδίου που κινείται πάνω στην οθόνη. Και εδώ έχουμε δύο εικόνες στο ίδιο καρέ για κάποιο χρονικό διάστημα, αλλά δεν αναμιγνύονται όπως στο dissolve. Το wipe χρησιμοποιείται σπάνια στον κινηματογράφο.

3.3.2 B. 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 υποκειμένου**
- **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 στον χώρο**

1)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, panleft/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, tiltup/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.

2)Κίνηση στον χώρο

Υπάρχουν και εδώ τρία είδη:

- **Κίνηση από και προς το θέμα που μένει ακίνητο: τράβελινγκ, τρακ-ιν/άουτ**
- **Παράλληλη: λατεράλ (latérale, lateral)**
- **Κίνηση κατά ανάπτυξη ή σύμπτυξη τριγώνου (contracting triangle, expanding triangle)**

Κίνηση από και προς το θέμα που μένει ακίνητο: τράβελινγκ/τρακίν-άουτ

Η μηχανή λήψης κινείται από και προς το θέμα, το οποίο παραμένει ακίνητο. Η κίνηση πραγματοποιείται είτε στον ίδιο είτε σε παράλληλο άξονα. Η μηχανή τοποθετημένη ή όχι σε βάση (τρίποδας), στηρίζεται σε κατασκευή, που λέγεται καρέλο ή τράβελινγκ. Πρόκειται για μια πλατφόρμα με τροχούς (τρεις ή τέσσερις), που κινείται πάνω σε ράγες σιδηρένιες ή λείο πάτωμα. Ακόμα, η μηχανή λήψης πραγματοποιεί την κίνηση αυτή με χρήση ειδικών μηχανημάτων (γερανό, ντόλυ) ή άλλων μέσων που εκτελούν ανάλογη κίνηση (αυτοκίνητο, πλοίο)

Παράλληλη Κίνηση (λατεράλ)

Η παράλληλη κίνηση πραγματοποιείται όταν η μηχανή λήψης κινείται πλευρικά του θέματος το οποίο καταγράφει. Γίνεται μια παράλληλη κίνηση, όπου η μηχανή πρέπει να είναι σε ίση απόσταση από το θέμα καθ' όλη την διάρκειά της.

Κίνηση κατά ανάπτυξη ή σύμπτυξη τριγώνου

Η κίνηση κατά σύμπτυξη τριγώνου περιγράφει την κίνηση που εκτελεί η μηχανή λήψης κινούμενη από ή προς το ακίνητο θέμα σε άξονα που σχηματίζει γωνία με τον άξονα του θέματος.

Κίνηση υποκειμένου

Ως υποκείμενο, θεωρείται κυρίως ο ηθοποιός που παίρνει μέρος στην ταινία. Οι κινήσεις που πραγματοποιεί όταν η μηχανή λήψης βρίσκεται ακίνητη είναι οι εξής:

- *Walkin/out*

Η κίνηση αυτή εκτελείται όταν ο ηθοποιός κινείται προς την μηχανή λήψης ή απομακρύνεται από αυτήν.

- *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 *followshot*.

3.3.3 Γ. Κατ (cut)

Είναι το απότομο πέρασμα από μία εικόνα σε μία άλλη. Είναι η βασικότερη μετάβαση και η πιο συχνή. Το κόψιμο εφαρμόζεται όταν ή μετάβαση δεν έχει ερμηνευτική αξία αυτή η ίδια, όταν ανταποκρίνεται σε μια απλή αλλαγή άποψης ή σε μια απλή διαδοχή αποκάλυψης, χωρίς έκφραση (γενικά) του χρόνου που κύλησε ή του χώρου που διατρέχτηκε και χωρίς διακοπή (γενικά) των ήχων ή/και της μουσικής. Το κατ είναι το πιο σημαντικό εκφραστικό μέσο που διαθέτουν ο κινηματογράφος και η τηλεόραση. Είναι το μέσον, θα λέγαμε, που καθιέρωσε τον κινηματογράφο ως την έβδομη τέχνη.

Το κατ διακρίνεται σε τρεις κατηγορίες:

-Εξαρτημένο κατ

Το εξαρτημένο κατ αναφέρεται στην δύνδεση 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 επιπτυγχάνεται η σμίκρυνση του χώρου και του χρόνου.

-Κατ επιστροφής

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

3.4 Το μέγεθος κάδρου

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 αναποτελεί 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.

Διακρίνονται τα εξής μεγέθη κάδρου:

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.

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.

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.

Αμερικάνικο κάδρο (American shot)

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

Μέσο κάδρο (medium shot)

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

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.

Γκροκάδρο (close up)

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

Λεπτομέρεια (big close up)

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

Κοντινό κάδρο (medium two shot)

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

Κάδρο συνόλου (short long shot)

Κάδρο συνόλου χαρακτηρίζεται κάδρο με μέγεθος από αμερικάνικο μέχρι γενικό.

3.5 Οι τύποι των κάδρων

Οι τύποι κάδρων εξαρτώνται από την οπτική γωνία με την οποία ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται την εξωτερική πραγματικότητα. Καθορίζονται από την σχέση μεταξύ οπτικού άξονα της μηχανής λήψης και του άξονα που έχει το επίπεδο της γης. Οι βασικοί τύποι είναι:

Φυσιολογικό – Κεκλιμένο δεξιά/αριστερά

Στο φυσιολογικό κάδρο οι πλευρές του είναι παράλληλες ή συμπίπτουν με τις πλευρές του θέματος. Στο κεκλιμένο κάδρο οι πλευρές του δεν είναι σε καμία περίπτωση παράλληλες με αυτές του υποκειμένου ή αντικειμένου. Το κάδρο 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.

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. Δηλαδή όπως την βλέπει ένας τρίτος.

3.6 Οι 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.

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

Τεχνητοί 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 «καλήτέχνη» 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. Μέσα στην ταινία μπορεί να πάρει δύο μορφές: ως αφήγηση και ως διάλογος. Η διήγηση συμβαδίζει με την δράση και παρέχει συμπληρωματικά στοιχεία. Ο διάλογος αποτελεί τον λόγο που εκφέρεται από τους ηθοποιούς. Ο λόγος έχει συμπληρωματικό ρόλο. Δεν μπορεί να «καλύπτει» την εικόνα ποσοτικά αλλά και ποιοτικά. Η φωνή του αφηγητή δεν πρέπει να έχει ιδιομορφίες καθώς τότε αποσπά τον θεατή από την εικόνα. Η ένταση της φωνής παίζει σημαντικό ρόλο, πρέπει να είναι χαμηλή, ώστε να μην προσανατολίζει αλλού την προσοχή του θεατή.

3.7 Συνδυετικά ακουστικών ενοτήτων

Τα συνδυετικά ακουστικών ενοτήτων είναι ίδια με τα συνδυετικά των οπτικών ενοτήτων. Έτσι λοιπόν έχουμε:

Μουσικό Φέϊντιν/αουτ (fade in/out)

Κατά τρόπο ανάλογο με της εικόνας, το μουσικό φέϊντ ιν και αουτ αποτελεί το σταδιακό ανέβασμα και χαμήλωμα της έντασης της μουσικής.

Μουσικό ντισόλβ (dissolve)

Είναι το σταδιακό χαμήλωμα της έντασης της προηγούμενης μουσικής και το σταδιακό ανέβασμα της επόμενης. Εξασφαλίζεται έτσι ομαλή μετάβαση από το ένα μουσικό θέμα στο άλλο.

Μουσικό Κάτ (Cut)

Με το μουσικό κατ εισάγουμε μια μουσική φράση. Είναι συχνή περίπτωση, αφού για να ολοκληρωθεί η μουσική πρέπει πρώτα να εισαχθεί. Σε πολύ σπάνιες περιπτώσεις «βγαίνει», σταματάει δηλαδή να ακούγεται, η μουσική που ήδη ακούμε. Πολλές φορές το χρησιμοποιούμε για να ενώσουμε δύο μουσικά κομμάτια με παρόμοιο ρυθμό. Επειδή η μουσική δεν γράφεται συγκεκριμένα για μια ταινία και με συγκεκριμένη διάρκεια, το κατ βοηθάει να αφαιρούμε ή να προσθέτουμε κομμάτια από ένα μουσικό θέμα, με σκοπό να πετύχουμε το επιθυμητό από άποψη χρονικής διάρκειας αποτέλεσμα.

3.8 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. Ως εργαλείο έρευνας, δίνει την ευκαιρία να διευκρινιστούν κάποιες απαντήσεις, όπου ήταν αδιευκρίνιστα όσα λέχθηκαν και λόγω της αμεσότητάς της βρίσκει μεγάλη αποδοχή από τους συμμετέχοντες σε μια έρευνα.

Τα βήματα λήψης της συνέντευξης

Επιλογή ατόμων

Προετοιμασία, σχεδιασμός της συνέντευξης

Αρχική προσέγγιση του ερωτώμενου

Διεξαγωγή της συζήτησης - συνέντευξης

Προετοιμασία, σχεδιασμός της συνέντευξης

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

Βασικοί κανόνες συνέντευξης

1. Να γνωρίζουμε πολύ καλά το θέμα
2. Να ξέρουμε τι ακριβώς ζητάμε να βγάλουμε από την συνέντευξη
3. Να συγκεντρώσουμε όσες περισσότερες πληροφορίες μπορούμε για τον συνομιλητή μας
4. Να πλησιάσουμε με αυτοπεποίθηση τον συνομιλητή μας
5. Να έχουμε σημειωμένες τις κυριότερες ερωτήσεις
6. Να είμαστε συγκεντρωμένοι και σύντομοι
7. Να κάνουμε χιούμορ, με σκοπό να δημιουργήσουμε φιλική ατμόσφαιρα
8. Να θυμόμαστε τις απαντήσεις χωρίς να κρατάμε σημειώσεις
9. Να ηχογραφήσουμε την συνέντευξη
10. Να αποδίδεται πιστά η συζήτηση με τον συνεντευξιζόμενο

Τι δεν πρέπει να κάνουμε κατά την συνέντευξη

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

3.9 Ανάλυση περιεχομένου του ντοκιμαντέρ «Η πόλη της Καλαμάτας» 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 μετα-παραγωγής. Μια καλή μηχανή λήψης παίζει σημαντικό ρόλο στην διαδικασία των γυρισμάτων. Στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ χρησιμοποίησα την βιντεοκάμερα SONY HANDYCAM (Εικόνες κάμερας)



Κάμερα



Κάμερα



Κάμερα-Τρίποδο

Τύπος φακού: Carl Zeiss
Ευρυγώνιος φακός: -
Οπτικό ζουμ και ζουμ ευκρινούς εικόνας: 12x
Αποτύπωση εικόνας: 1μm
Ήχος Surround 5.1 καναλιών
Βίσμα μικροφώνου: με απόκριση ήχου 2.1
Τρίποδο

Στην πτυχιακή εργασία «Η πόλη της Καλαμάτας» ακολούθησα την θεωρία σχετικά με το στάδιο της παραγωγής και έτσι το ντοκιμαντέρ περιλαμβάνει όλες τις κινήσεις της μηχανής λήψης και του υποκειμένου σε σχέση με αυτή, τα μεγέθη και τα είδη των κάδρων.

Παρακάτω καταγράφονται δειγματικά:

-Κίνηση μηχανής λήψης **Vertical** (από πάνω προς τα κάτω)



-Κίνηση μηχανής λήψης **Vertical** (από κάτω προς τα πάνω)



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



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



Στη διάρκεια των γυρισμάτων εφαρμόστηκαν οι κινήσεις της κάμερας που ήταν δυνατό να πραγματοποιηθούν. Το γεγονός ότι δεν υπήρχε δυνατότητα για ντόλυ και άλλα μηχανήματα είχε ως αποτέλεσμα τη μη πραγματοποίηση τέτοιου είδους πλάνων. Τράβελινγκ έγινε με την κάμερα στα χέρια μου και το τρίποδο στηριγμένο πάνω μου.

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



-Επίσης έγινε και συνδυαστική κίνηση **Walk in/out** (από και προς την μηχανή λήψης) και zoom in – zoom out



-Κίνηση υποκειμένου **Λατεράλ** (Παράλληλη κίνηση από δεξιά προς αριστερά)





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 κάδρο



Γενικό κάδρο



Ολόκληρη φιγούρα



Κοντινό κάδρο



Τύποι κάδρων γωνίες και ύψος λήψης κάμερας

Φυσιολογικό κάδρο



Κοντρ Πλονζε



Πλονζε



Ρεαλιστικό κάδρο



Μπούστο



Μέσο κάδρο



Σε ορισμένα σημεία της ταινίας υπάρχουν λήψεις που πραγματοποιήθηκαν με την βιντεοκάμερα στο χέρι, έτσι ώστε να υπάρξει αληθοφάνεια και αμεσότητα στις σκηνές. Έτσι μεταφέρεται και ένα πιο αντικειμενικό μήνυμα στον θεατή.

Ο ήχος

Εξίσου σημαντικό παράγοντα στην δημιουργία μιας ταινίας αποτελεί ο ήχος. Ο ήχος χωρίζεται στις εξής ακουστικές ενότητες: λόγος, μουσική και ηχητικά εφέ. Οι ακουστικές ενότητες αυτές κατά αύξουσα σειρά στο ντοκιμαντέρ είναι

- Αφήγηση
- Ηχητικά εφέ και θόρυβοι περιβάλλοντος
- Μουσική

Εάν η ένταση ενός ήχου ενισχυθεί τόσο ώστε να ξεχωρίζει από τους άλλους ήχους τότε ο ήχος αυτός είναι σε πρώτο πλάνο.

Σε ένα ντοκιμαντέρ κύριο ρόλο έχει η αφήγηση. Η αφήγηση στο ντοκιμαντέρ συνοδεύει την εικόνα και την ακολουθεί η μουσική. Οι ομιλίες των συνεντευξιαζόμενων ενισχύουν τον λόγο. Έτσι ο θεατής μέσα από τον συνδυασμό εικόνας, αφήγησης και μουσικής καταφέρνει να συλλάβει τον ρεαλισμό του ντοκιμαντέρ.

Το μιζάζ, η σύνδεση και η αυξο-μείωση των ήχων γίνεται στο στάδιο της μεταπαραγωγής.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 ΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

4.1 Γενικά για την επεξεργασία βίντεο (μοντάζ)

Σε σχέση με πιο παλιές εποχές όταν η επεξεργασία του βίντεο (μοντάζ) γινόταν με δύσχρηστα και ακριβά μηχανήματα σήμερα ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επεξεργαστεί ένα βίντεο μέσω του προσωπικού του υπολογιστή.

Οι τεχνικές της επεξεργασίας βίντεο (μοντάζ) στην ιστορία του κινηματογράφου χωρίζονται σε:

Γραμμικό μοντάζ

Το γραμμικό μοντάζ αναφέρεται στις παλαιότερες εποχές της μηχανικής επεξεργασίας της ταινίας και του ήχου σε μαγνητικές ταινίες με τη βοήθεια της μονταζέριας. Η λειτουργία και ο συγχρονισμός επιτυγχάνονταν με μηχανική χρήση της μηχανής.

Μη γραμμικό μοντάζ

Το μη γραμμικό μοντάζ αναφέρεται στην ψηφική εποχή των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Εδώ έχουμε συγχρονισμό της εικόνας και του ήχου αλλά και άλλου υλικού με ηλεκτρονικό τρόπο υποβοηθούμενο από προγράμματα επεξεργασίας βίντεο σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ένα από αυτά τα προγράμματα είναι και το Adobe Premiere Pro CS4.

Οι στόχοι του μοντάζ είναι:

- Η συγκέντρωση του υλικού
- Ο περιορισμός
- Η διόρθωση και η αφαίρεση ανεπιθύμητου υλικού
- Η δόμηση

4.2 Γνωρίζοντας το Adobe Premiere Pro CS4

Το Adobe Premiere Pro CS4 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 (linearediting) ακολουθώντας γραμμική, σειριακή μορφή. Οι σκηνές μοντάρονταν η μία πίσω απ' την άλλη, ξεκινώντας με την πρώτη, συνεχίζοντας με την δεύτερη, την Τρίτη κ.ο.κ. Το Adobe Premiere Pro δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να εισάγει, να μετακινεί, να «κόβει» και γενικά να επεξεργάζεται κομμάτια βίντεο (κλιπ) 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. Δεν χρειάζεται

πλέον ο χρήστης να περνάει ατελείωτες ώρες γυρίζοντας μπροστά ή πίσω εκατοντάδες ταινίες για να βρει ένα σημαντικό πλάνο.

Το Adobe Premiere Pro CS4 αποτελεί απαραίτητο εργαλείο στα χέρια τόσο επαγγελματιών που ασχολούνται με την παραγωγή βίντεο, όσο και ερασιτεχνών. Είναι ένα πρόγραμμα που παρέχει ελευθερία δημιουργικής έκφρασης. Το Adobe Premiere Pro CS4 είναι ακριβές και αποτελεσματικό εργαλείο επεξεργασίας βίντεο. Είτε κάποιος δουλεύει με βίντεο μορφής DV, HD, HDV, DVCPRO HD είτε με άλλης μορφής υλικό, το Adobe Premiere Pro CS4 εγγυάται δημιουργική και γρήγορη εργασία. Με τα ισχυρά εργαλεία που διαθέτει, μας βοηθά να αντιμετωπίσουμε οποιαδήποτε πρόκληση παράγοντας υψηλής ποιότητας έργα.

4.3 Ροή εργασίας – Ρυθμίσεις Adobe Premiere

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

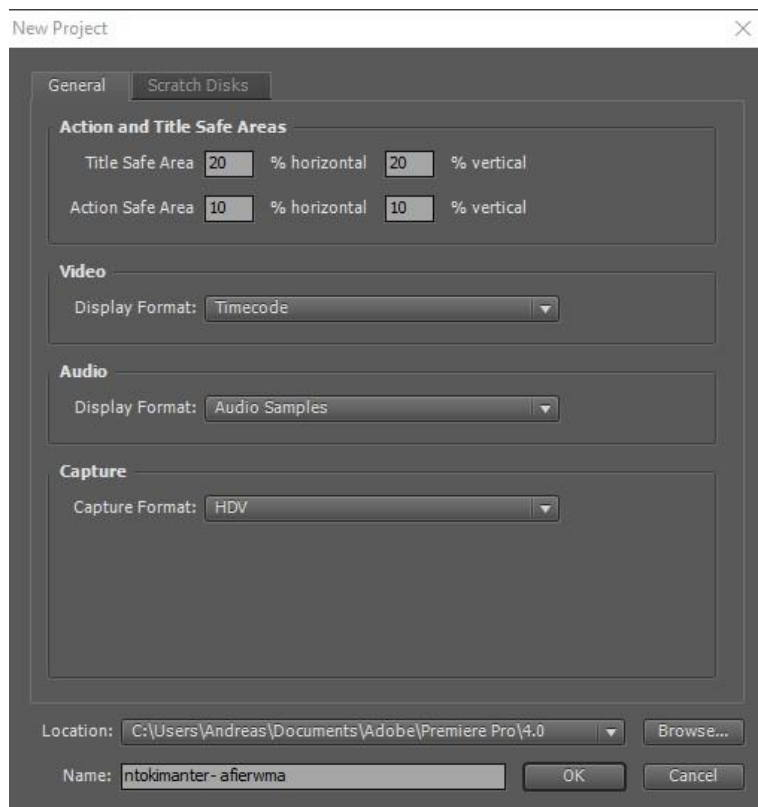
4.3.1. Ρυθμίσεις έργου

1. Εκκίνηση του Adobe Premiere Pro CS4



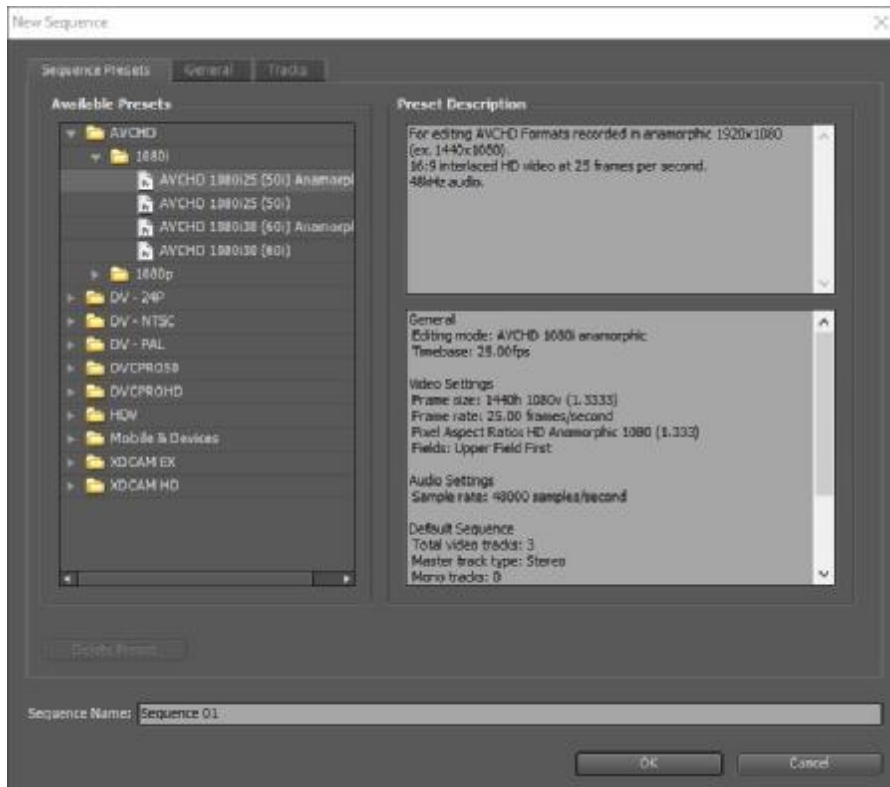
Premiere Start

2. Κλικάρουμε το εικονίδιο New Project. Στη συνέχεια εμφανίζεται παράθυρο διαλόγου με τις καρτέλες: **General** και **Scratch Disks**. Επιλέγουμε **General** και ανάλογα με την ανάλυση των πλάνων επιλέγουμε Capture Format DV ή HDV. Οι υπόλοιπες ρυθμίσεις στις δύο καρτέλες είναι προκαθορισμένες και δεν παίζουν μεγάλο ρόλο στο βίντεο. Πατάμε OK.



Ρυθμίσεις Project

3. Στο παράθυρο διαλόγου ανοίγει το New Sequence. Στην καρτέλα Sequence Presets επιλέγουμε τον ρυθμό καρέ του βίντεο. Στην εργασία εφαρμόσαμε σύστημα μετάδοσης PAL, το οποίο χρησιμοποιείται στην χώρα μας και στην Ευρώπη. Πιο συγκεκριμένα επιλέγουμε DV-PAL Widescreen 48 kHz με frame rates 25,00 per second. Επιλέγοντας τον ρυθμό καρέ (frame rate) ορίζουμε πόσο συχνά περνούν οι εικόνες ανά δευτερόλεπτο. Πατάμε OK και αρχίζουμε.



New Sequence

Προετοιμάζοντας τον χώρο εργασίας στο Premiere

Στο Adobe Premiere ο χρήστης μπορεί να διαμορφώσει το περιβάλλον εργασίας όπως τον βολεύει, αφού έχει τη δυνατότητα να ενεργοποιήσει ή να απενεργοποιήσει γραμμές εργαλείων και παράθυρα. Αυτό μπορεί να το κάνει από το μενού εργασίας του Adobe Premiere όπου κάνουμε κλικ στο Window και μας βγάξει όλες τις διαθέσιμες επιλογές παραθύρων. Για την εργασία επέλεξα στην οθόνη να εμφανίζονται τα παρακάτω παράθυρα: Παράθυρο timeline, Audio mixer, Workspace editing, tools, effects. Έτσι το περιβάλλον εργασίας διαμορφώθηκε ως εξής:



Χώρος Εργασίας

4.4 Ροή εργασίας με ψηφιακό βίντεο – Ανάλυση περιεχομένου του Ντοκιμαντέρ «Η Πόλη Της Καλαμάτας» στο στάδιο της μεταπαραγωγής

Ανοίγουμε το έργο κάνοντας κλικ στο open project



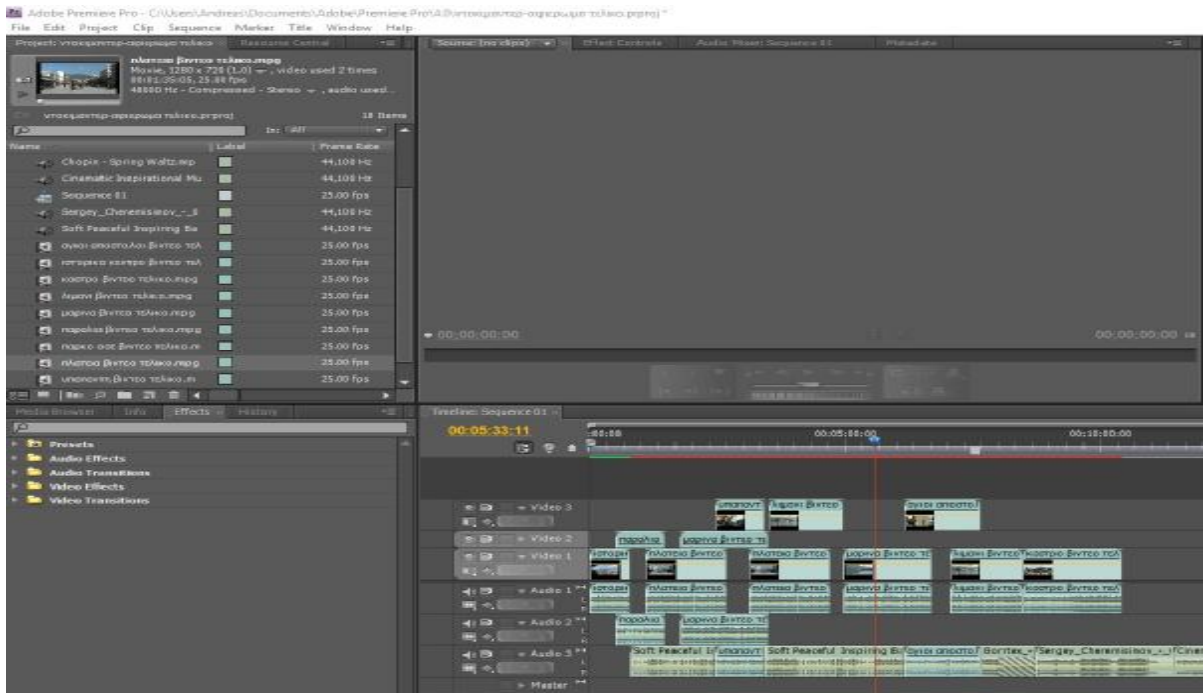
Άνοιγμα Εργασίας

Το Sequence του project

































Το πάνελ του Project

Για να εισάγουμε στο Adobe Premiere βίντεο, ήχους και γραφικά επιλέγουμε από το μενού File import. Στο πάνελ Project, εισάγονται τα αρχεία του έργου μας.



Για καλύτερη και ευκολότερη επεξεργασία του ντοκιμαντέρ, μετά την συγγραφή του σεναρίου και του ντεκουπάζ το ντοκιμαντέρ χωρίστηκε σε ενότητες και κομμάτια τα οποία επεξεργάστηκα ένα ένα και στη συνέχεια τα πρόσθεσα όλα στο τελικό αρχείο-project.

-  αγιοι αποστολοι βιντεο.rprgj
-  αγιοι αποστολοι ηχος.rprgj
-  βιντεο τιτλου.rprgj
-  εισαγωγη ηχος.rprgj
-  ιστορικο κεντρο βιντεο.rprgj
-  ιστορικο κεντρο ηχος.rprgj
-  καστρο βιντεο.rprgj
-  καστρο ηχος τελικο(μικρο).rprgj
-  καστρο ηχος.rprgj
-  λιμανι βιντεο.rprgj
-  λιμανι ηχος.rprgj
-  μαρινα βιντεο.rprgj
-  μαρινα ηχος .rprgj
-  ντοκιμαντερ-αφιερωμα τελικο.rprgj
-  παραλια βιντεο.rprgj
-  παραλια ηχος.rprgj
-  παρκο οσε βιντεο.rprgj
-  παρκο οσε ηχος.rprgj
-  πλατεια βιντεο.rprgj
-  πλατεια ηχος.rprgj
-  συνεντευξη 1.rprgj
-  συνεντευξη 2 κομμενο.rprgj
-  συνεντευξη 2.rprgj
-  συνεντευξη 3.rprgj
-  τιτλοι αρχης.rprgj
-  τιτλοι τελους.rprgj
-  τοπικα προιοντα βιντεο.rprgj
-  τοπικα προιοντα ηχος.rprgj
-  υπαπαντη βιντεο.rprgj
-  υπαπαντη ηχος.rprgj

Κομμάτια Εργασίας

4.5 Χρήση εικόνων σε κομμάτια βίντεο μεγάλης διάρκειας

Σε κομμάτια του ντοκιμαντέρ μεγάλης διάρκειας π.χ. συνεντεύξεις, όπου το πλάνο ήταν ίδιο για πολλή ώρα και για την αποφυγή κούρασης του θεατή χρησιμοποίησα εικόνες για να πετύχω μία οπτική αλλαγή.



Χρήση Εικόνων

Από την καρτέλα Effects Controls τροποποίησα τις παραμέτρους Motion (κίνηση), Position (θέση), Scale (μέγεθος) και Opacity (διαφάνεια) για να εμφανιστεί η κάθε εικόνα στο μέρος του βίντεο που θέλω, στην κατάλληλη θέση και να φύγει στον κατάλληλο χρόνο.

4.6 Χρήση εφέ στην πτυχιακή εργασία Adobe Premiere

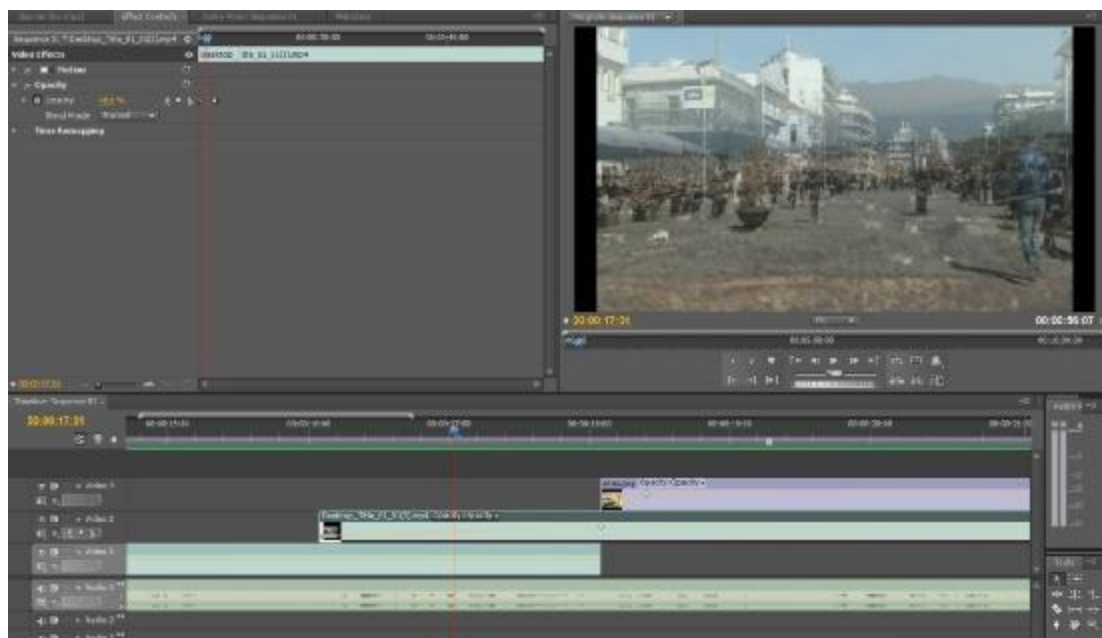
Τρόποι σύνδεσης πλάνων

Δημιουργία εφέ με Key Frames.

Τοποθετούμε βίντεο το ένα πάνω από το άλλο **overlay**. Στο πάνω βίντεο, πηγαίνουμε στο πάνελ των Control Effects, στο opacity τοποθετούμε key frame στην αρχή του βίντεο με τιμή (0,0) και στο τέλος του βίντεο με key frame ανεβάζουμε την τιμή (100). Στο κάτω βίντεο αφήνουμε την γραμμή του opacity όπως είναι.



Overlay



Overlay στον χώρο εργασίας

Το πάνελ Effects

Τα εφέ του πάνελ Effects είναι χωρισμένα σε κατηγορίες:

- Presets (προκαθορισμένα)
- Audio Effects (εφέ ήχου)
- Audio Transitions (ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου)
- Video Effects (εφέ βίντεο)
- Video Transitions (εφέ αλλαγής πλάνου βίντεο)

Οι φάκελοι περιέχουν πολλά βίντεο εφέ έτσι ώστε να μπορούμε να βελτιώνουμε την εμφάνιση των κλιπ και ηχητικά εφέ για να βελτιώνουμε τον ήχο της ταινίας.

Παρακάτω αναφέρεται ένα παράδειγμα από κάθε κατηγορία Effects.

Video Effects (εφέ βίντεο)

Από την κατηγορία Video Effects, τα εφέ της οποίας μπαίνουν σε όλο το βίντεο, επιλέξαμε να χρησιμοποιήσουμε σε ένα βίντεο τα εξής. Στην αρχή έκοψα το βίντεο-πλάνο με το εργαλείο Razor tool (ξυράφι) από το πάνελ της εργαλειοθήκης. Στη συνέχεια στο α' μέρος του βίντεο πρόσθεσα το RGB Curves και το Three Way Colors βάζοντας στο output την επιλογή Luma. Έτσι μπόρεσα να προσδώσω χρώματα που ταιριάζουν σε τράβηγμα παλιάς κάμερας για να ταιριάζει καλύτερα το πλάνο με την αφήγηση. Μετά αντέγραψα τα εφέ από το α' μέρος στο β' μέρος με τη διαφορά ότι στο output έβαλα την επιλογή composite. Επίσης έγινε χρήση και του εφέ Dust & Scratches για να εντείνει την παλιότητα της αναπαράστασης.

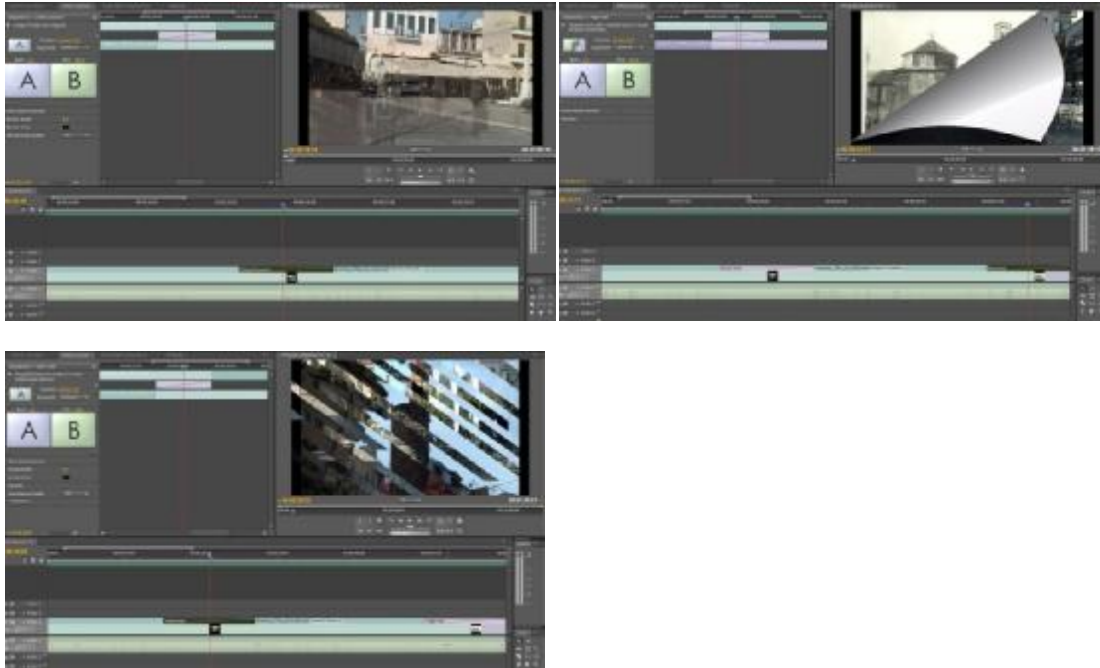
Έτσι έχουμε την ομαλή μετάβαση από Luma σε έγχρωμο βίντεο.



Luma Effect

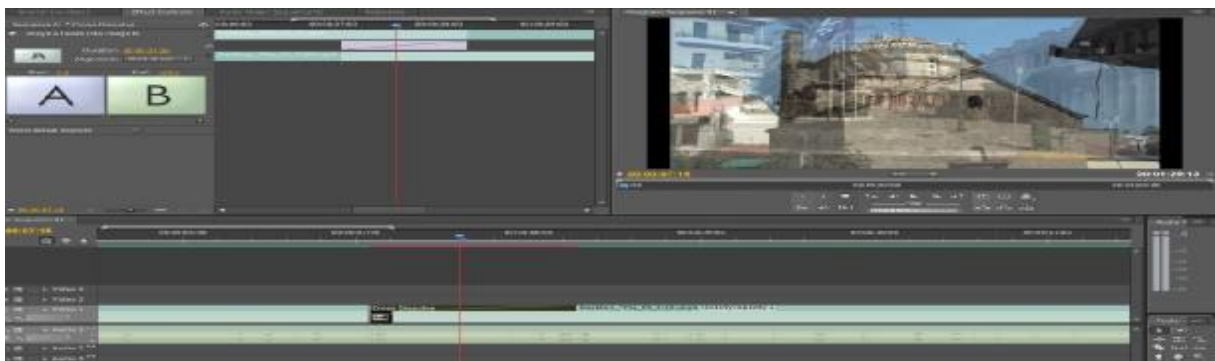
Video Transitions (εφέ αλλαγής πλάνου βίντεο)

Από την κατηγορία Video Transitions χρησιμοποιήθηκαν αρκετά εφέ, όπως το Page Peel από τον φάκελο Page Peel, το Dither Dissolve από τον φάκελο Dissolve ή το Slash Slide από τον φάκελο Slide.



Video Transitions

Το παράδειγμα που θα αναλύσουμε από αυτή τη κατηγορία εφέ είναι το Cross Dissolve. Το χρησιμοποιήσαμε για να γίνει η ομαλή μετάβαση μεταξύ δύο πλάνων.



Cross Dissolve

Το εφέ Cross Dissolve, όπως και όλα τα εφέ εναλλαγής βίντεο), επεξεργάζεται στο μεγαλύτερο μέρος του στο πάνελ Effects Controls. Στο πάνελ εμφανίζεται και η λωρίδα χρόνου A/B,

σύμφωνα με την οποία μπορούμε να μετακινήσουμε εφέ εναλλαγής βίντεο ανάλογα με το σημείο της επεξεργασίας, να μεταβάλουμε την διάρκεια του εφέ εναλλαγής βίντεο και να προσθέσουμε εφέ εναλλαγής σε κλιπ τα οποία έχουν λίγα ερχικά και τελικά καρτέ. Η τοποθέτηση του συγκεκριμένου έγινε Start at cut.

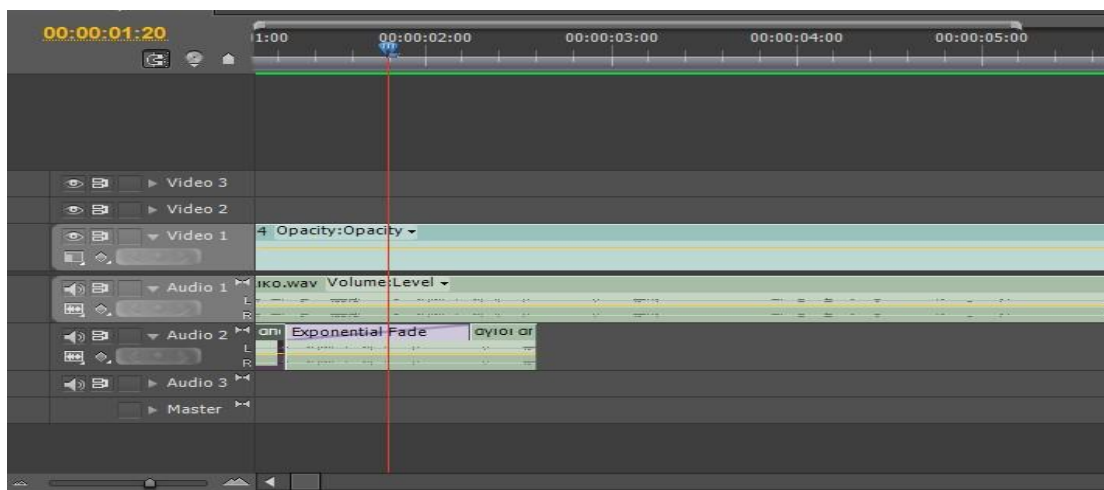
Audio Transitions (ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου)

Στο Adobe Premiere υπάρχουν τρία εφέ εναλλαγής ήχου στον φάκελο Crossfade.



Audio Transitions

Με την προσθήκη εφέ εναλλαγής ήχου crossfade στην αρχή ή στο τέλος ενός βίντεο, μπορούμε να αυξήσουμε ή να χαμηλώσουμε σταδιακά την ένταση του ήχου. Στην συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία έγινε η χρήση αυτών των εφέ. Το εφέ εναλλαγής ήχου που χρησιμοποιήσα είναι το Exponential Fade. Με αυτό αφού μπει ο ήχος σταδιακά κάνει ένα ομαλό κατέβασμα στο σημείο που το έχουμε εφαρμόσει και μετά το τέλος του εφέ επανέρχεται στην αρχική του κατάσταση. Το εφέ αυτό χρησιμοποιήθηκε για να υπάρξει η ομαλή μετάβαση στα μουσικά χαλιά και το σπικάζ (αφήγηση).



Exponential Fade

Audio Effects (εφέ ήχου)

Όπως και τα εφέ της κατηγορίας Video Effects έτσι και τα εφέ της κατηγορίας Audio Effects μπαίνουν σε όλο το βίντεο.

Το παράδειγμα που θα αναφέρουμε από αυτή τη κατηγορία είναι το EQ το οποίο χρησιμοποιήσαμε για να φτιάξουμε τα sound levels στον ήχο σε κάποιες συνεντεύξεις. Αφού το τοποθετήσουμε στο σημείο που θέλουμε, η επεξεργασία του γίνεται από το πάνελ effect controls. Πατάμε την επιλογή custom setup.

Στο εφέ EQ υπάρχουν δύο άξονες. Ο κατακόρυφος εκφράζει τα db και το volume του ήχου και ο οριζόντιος την συχνότητα Hz. Και στους δύο άξονες οι τιμές κυμαίνονται από (-20) έως 20 db.

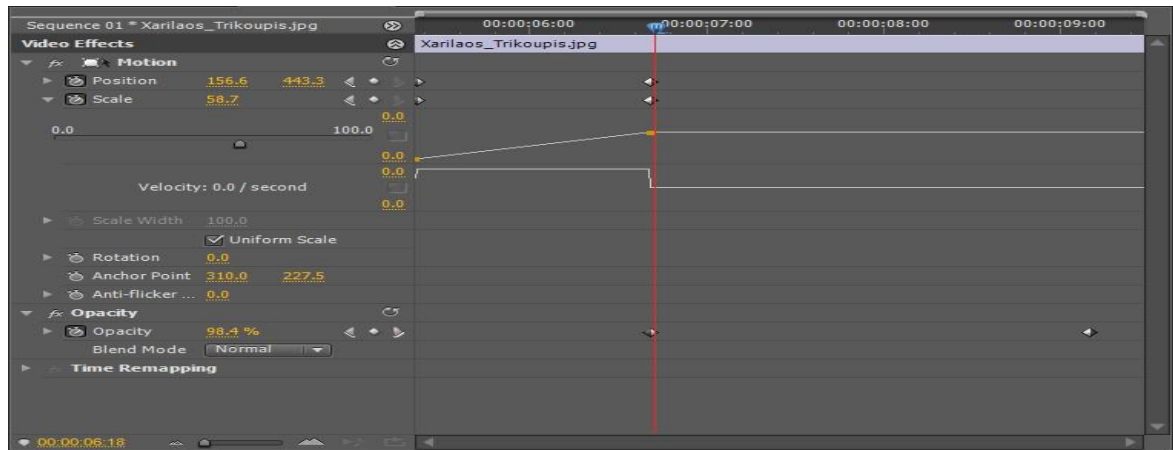
Αφού τσέκαρε τα κουτάκια με τις συχνότητες frequency>Low (χαμηλές), Mid1 (μεσαίες), Mid2 (μεσαίες), Mid3 (μεσαίες), High (υψηλές), ανέβασα την στάθμη κοντά στα 6 db. Ανέβασα τις υψηλές και τις μεσαίες και χαμήλωσα τις χαμηλές.



EQ Effect

Το πάνελ Effect Controls

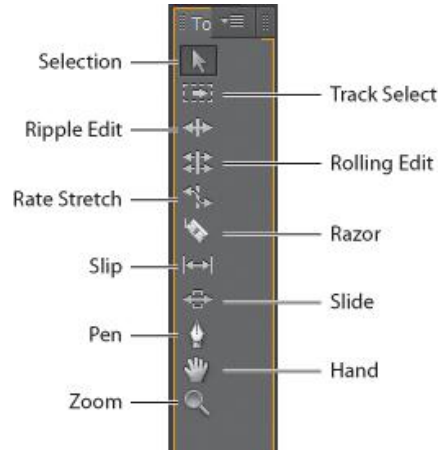
Το πάνελ Effect Controls εμφανίζεται αφού επιλέξουμε το κλιπ που θέλουμε και πατήσουμε την καρτέλα Effect Controls του συγκεκριμένου κλιπ. Στο πάνελ αυτό υπάρχουν τα Motion(κίνηση) και Opacity(διαφάνεια) τα οποία είναι δύο βίντεο εφέ που εμφανίζονται σε κάθε βίντεο. Οι παράμετροι των εφέ μπορούν να ρυθμιστούν με την χρήση κλειδιών-καρέ (Key frames)



Effect Controls

Το πάνελ Tools

Στο πάνελ Tools υπάρχουν τα εργαλεία (κάθε εργαλείο έχει το εικονίδιο του) τα οποία μας βοηθούν να κάνουμε τις όποιες επεμβάσεις θέλουμε στα πολυμέσα μας.



Tools

To Audio Mixer: Sequence 01

Η καρτέλα δίπλα στο πάνελ Effect Controls είναι το Audio Mixer. Με το Audio Mixer πετυχαίνουμε την ισοστάθμιση των ήχων που έχουμε εισάγει.



Audio Mixer

Ανάλογα με την θέση Audio που έχουμε τοποθετήσει κάθε ήχο στην timeline μπορούμε να ισοσταθμίσουμε τα κομμάτια μεταξύ τους, καθώς και να αυξήσουμε την ένταση των κομματιών. Τέλος υπάρχει και ένα κύριο κανάλι(Master) το οποίο ρυθμίζει την γενική ένταση όλων των καναλιών.

4.7 Τίτλοι αρχής και θεματικές ενότητες

Στο premiere πατάμε στο μενού Title, στη συνέχεια New Title

- Επιλέγουμε Default Still
- **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.

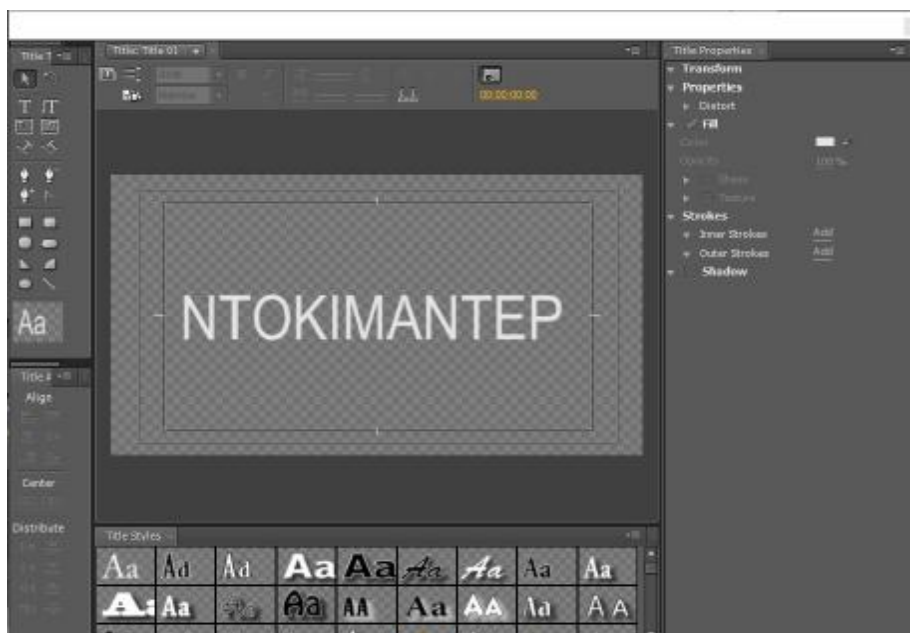
- **Ease out**

Η επιλογή αυτή αναφέρεται στον αριθμό των καρέ, κατά τον οποίο η κύλιση του κειμένου αρχίζει να απιβραδύνει.

- **Post roll**

Με το Post roll καθορίζουμε τον αριθμό των καρέ μετά την ολοκλήρωση της κύλισης του κειμένου.

Επιλέγουμε size 120 και γραμματοσειρά Arial



Τίτλος Αρχής 1

Στη συνέχεια δημιουργούμε πάλι τίτλο, πατάμε στο μενού Title, στη συνέχεια New Title

- Επιλέγουμε Default Roll
- **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.

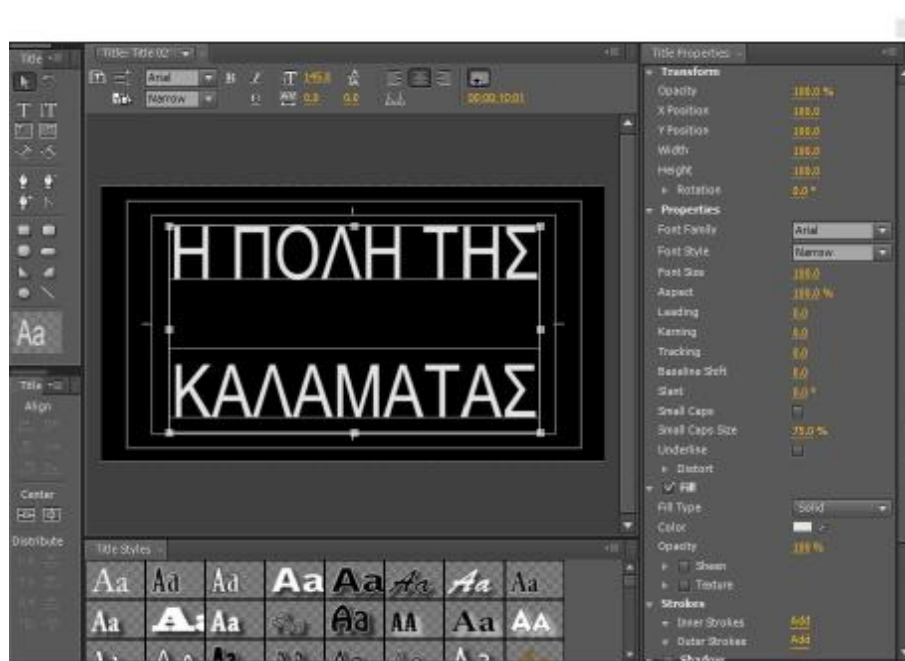
- **Ease out**

Η επιλογή αυτή αναφέρεται στον αριθμό των καρέ, κατά τον οποίο η κύλιση του κειμένου αρχίζει να απιβραδύνει.

- **Post roll**

Με το Post roll καθορίζουμε τον αριθμό των καρέ μετά την ολοκλήρωση της κύλισης του κειμένου.

Επιλέγουμε size 145 και γραμματοσειρά Arial



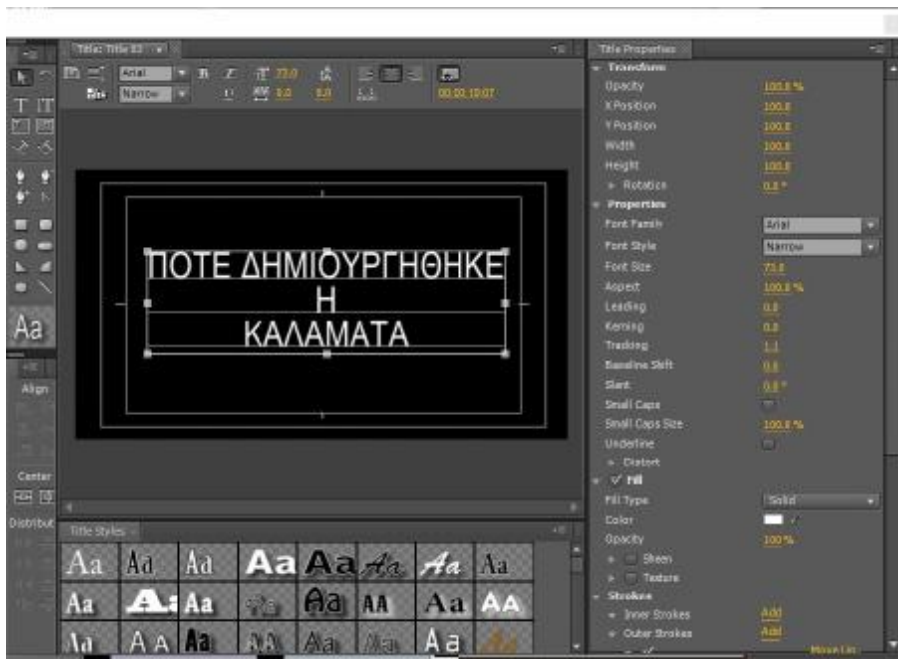
Τίτλος Αρχής 2

Θεματικές ενότητες

Μετά είμαστε έτοιμοι να δημιουργήσουμε τις θεματικές ενότητες του ντοκιμαντέρ

Στο premiere πατάμε στο μενού Title, στη συνέχεια New Title

- Επιλέγουμε Default Crawl
- Επιλέγουμε size 73 και γραμματοσειρά Arial
- Στο κουμπί Roll/Crawl options επιλέγουμε Crawl Right στη συνέχεια βάζουμε τις τιμές 5, 5, 25



Θεματική Ενότητα

Παρόμοια δημιουργήσαμε και τις υπόλοιπες θεματικές ενότητες.

4.8 Οι τίτλοι τέλους στο Adobe Premiere

Στο premiere πατάμε στο μενού Title, στη συνέχεια New Title και επιλέγουμε γραμματοσειρά Arial και size 30

- Πάνω αριστερά επιλέγουμε Roll. Στο timing τσεκάρουμε το κουτάκι με την επιλογή Start off Screen για να ξεκινήσουν οι τίτλοι από κάτω προς τα πάνω.
- **Ease in**

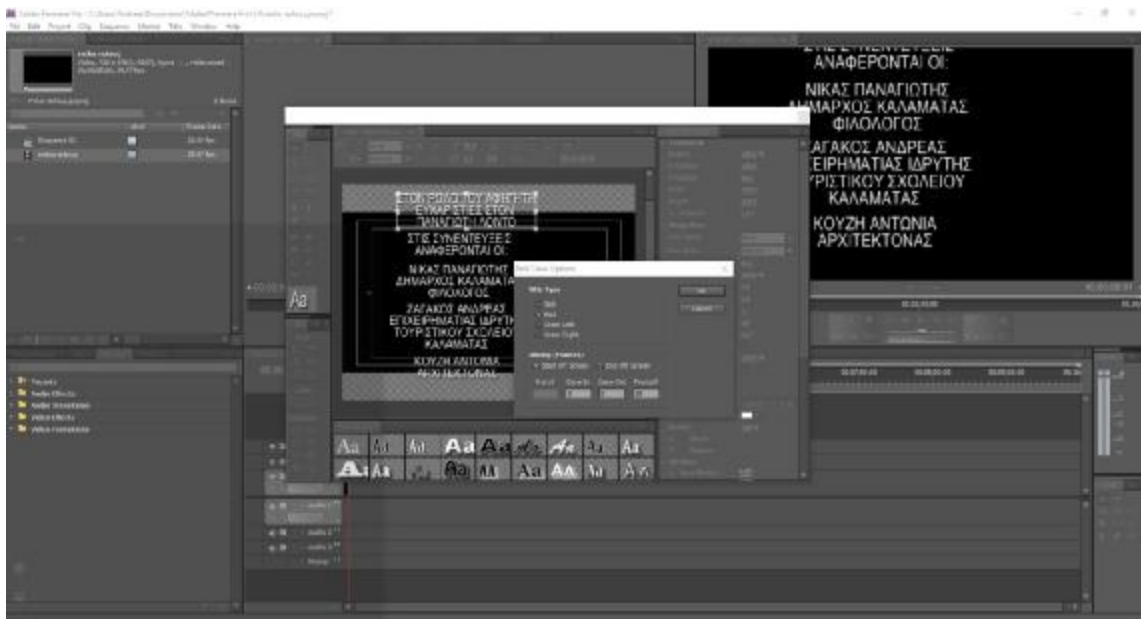
Καθορίζει τον αριθμό των καρτέ της αρχής, κατά την διάρκεια των οποίων σταδιακά αυξάνεται η ταχύτητα της κύλισης με τιμές από 5 έως πλήρη ταχύτητα.

- **Ease out**

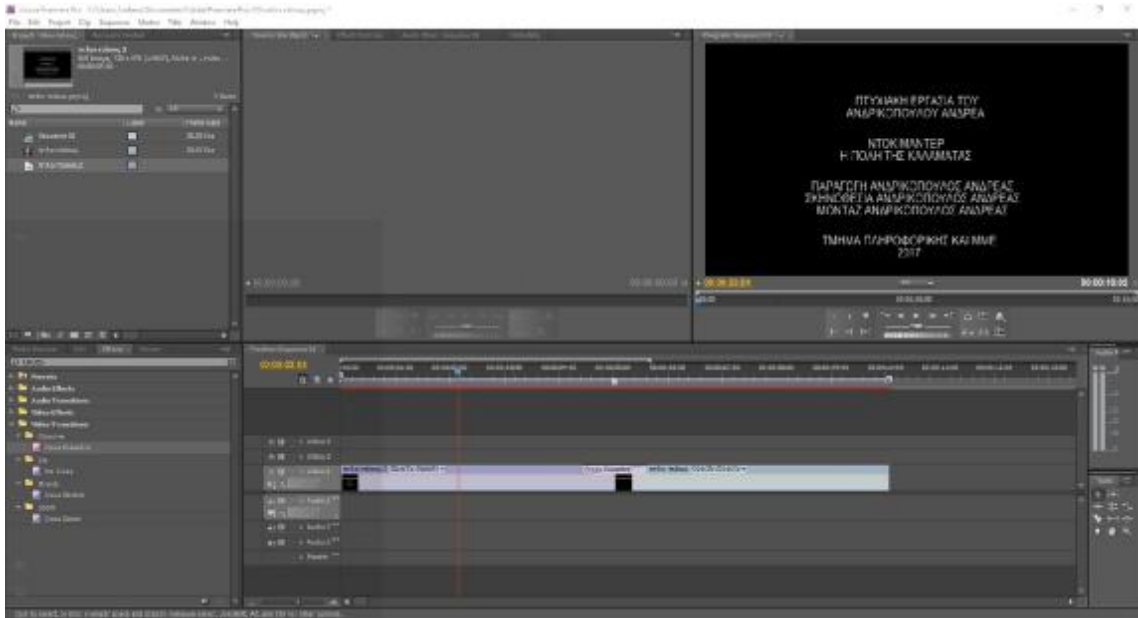
Η επιλογή αυτή αναφέρεται στον αριθμό των καρτέ, κατά τον οποίο η κύλιση του κειμένου αρχίζει να απιβραδύνει.

- **Post roll**

Με το Post roll καθορίζουμε τον αριθμό των καρτέ μετά την ολοκλήρωση της κύλισης του κειμένου.



Τίτλος Τέλους 1



Τίτλος Τέλους 2

Στον πρώτο τίτλο χρησιμοποιήθηκε Default Still ενώ για τον δεύτερο τίτλο χρησιμοποιήθηκε Default Roll.

Ενδιάμεσα στους τίτλους τοποθετήθηκε το πέρασμα του πλάνου Cross Dissolve για το σβήσιμο και το άναμμα του επόμενου τίτλου.

4.9 Κεφαλίδες στις συνεντεύξεις

Επίσης στις συνεντεύξεις τοποθετήθηκαν με χρήση title τα στοιχεία των συνεντευξιζόμενων στο κάτω μέρος αριστερά της οθόνης, με τα οποία εμφανίζονται το όνομα και η ειδικότητα με μέγεθος 30, γραμματοσειρά Tahoma.



Τίτλοι συνεντεύξεων

4.10 Πρόγραμμα ήχου AUDACITY

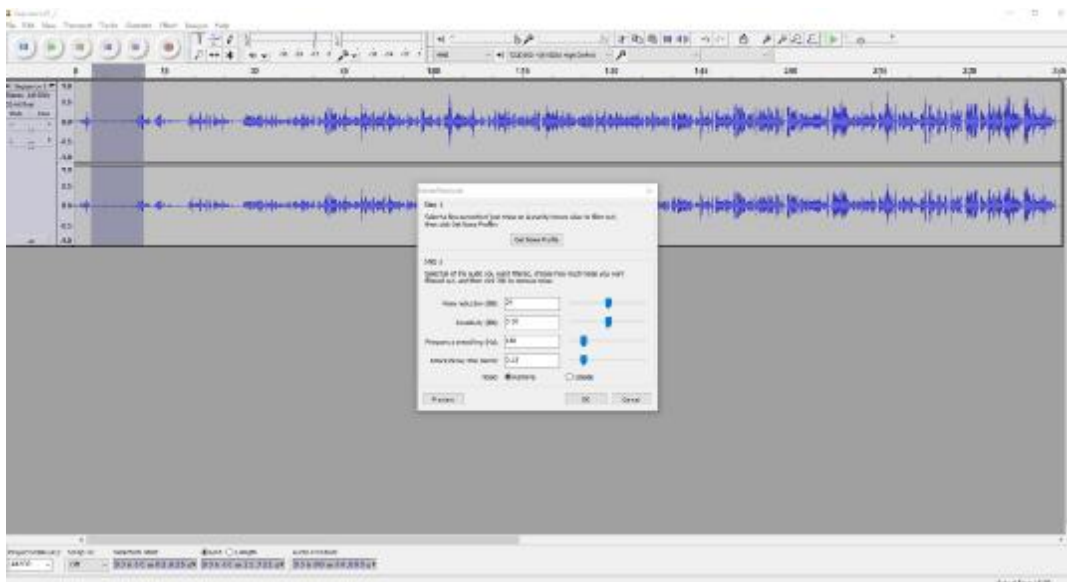
Ακόμα χρησιμοποιήθηκε και ένα πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου για την εξάλειψη περιβαλλοντικού θορύβου στις συνεντεύξεις, καθώς δεν ταιριάζει σε ένα ντοκιμαντέρ.

Στο πρόγραμμα audacity έγινε εισαγωγή του ήχου του βίντεο import.

Μετά εντοπίζουμε ένα σημείο που δεν μιλάει ο ομιλητής, το επιλέγουμε και πηγαίνουμε Effects>Noise Removal>Get Noise Profile

Επιλέγουμε όλο το αρχείο με control c ή από το μενού edit.

Πατάμε Effects>Noise Reduction>Preview μετά OK



Noise Reduction

Με αυτόν τον τρόπο ο θόρυβος έχει πλέον εξαιρεθεί.

Για να λειτουργήσει φυσικά αυτός ο τρόπος θα πρέπει να καταγράψουμε για λίγο τον περιβαλλοντικό θόρυβο με την κάμερα μας και μετά να μιλήσει ο ομιλητής, σε περίπτωση συνέντευξης.

Για να τοποθετηθεί σωστά το αρχείο ήχου στο Adobe Premiere έγινε συγχρονισμός στην timeline.

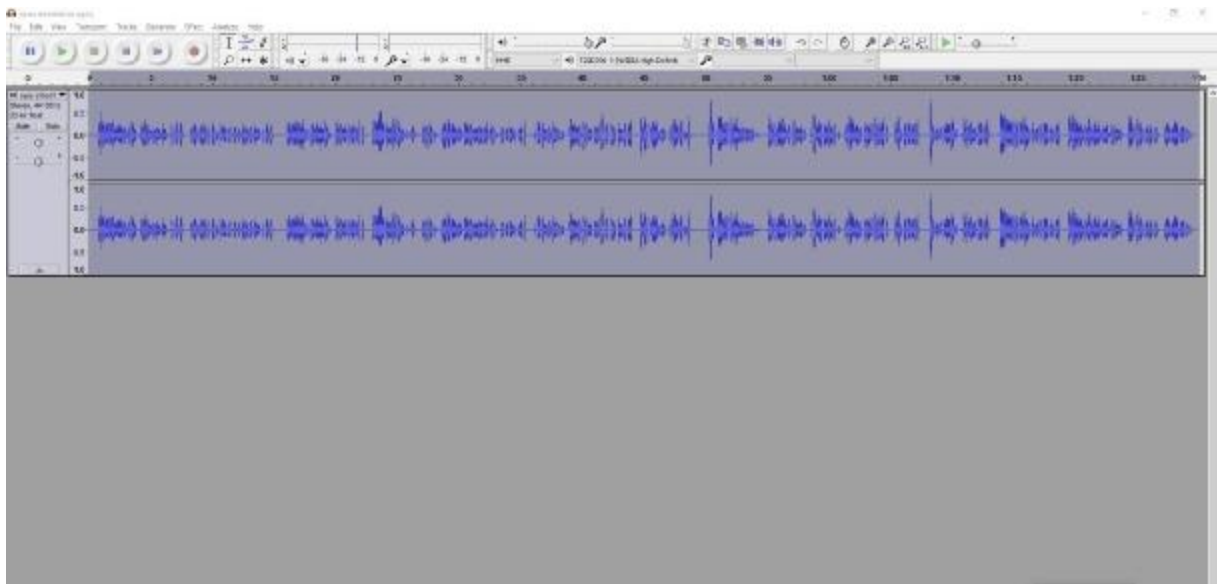
4.11 Speakage (Σπικάζ) - Voice Over

Το σπικάζ ή voice over. Το σπικάζ της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας έγινε σε εσωτερικό χώρο. Το αποτέλεσμα της αφήγησης είναι συνδυασμός στοιχείων που συλλέχθηκαν από την έρευνα στο στάδιο της προπαραγωγής. Επίσης έγινε και επεξεργασία στο Audacity για καλύτερα αποτελέσματα. Μετά από πολλές δοκιμές έγινε η παρακάτω επεξεργασία:

- Απομάκρυνση θορύβου (noise removal)
- Προσαρμογή των εντάσεων με το εφέ συμπίεσης(Compressor) κατώφλι -20
- Equalization για να καθαρίσει την φωνή. Ανέβασα λίγο τις μεσαίες συχνότητες.
- Κανονικοποίηση στο -2.0.

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

- Έγινε εξαγωγή σε .wav



Επεξεργασία Σπικάζ

4.12 Τελική σύνθεση μουσικών κομματιών και ήχων στο Adobe Premiere

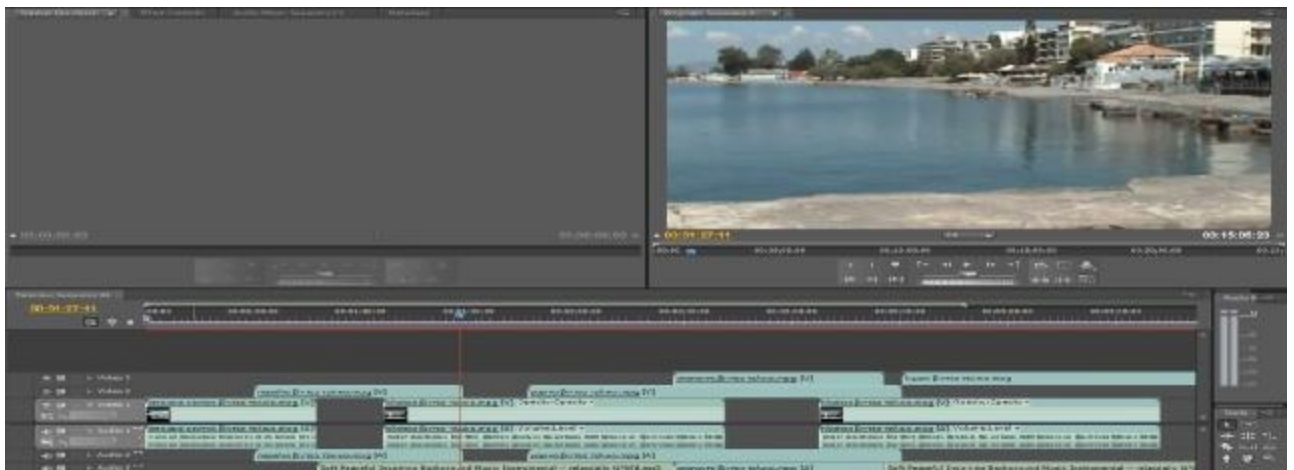
Για να είναι ένα ντοκιμαντέρ καλό δεν αρκεί να έχει μόνο καλά πλάνα. Πρέπει και ο ήχος να είναι σωστά επεξεργασμένος και τοποθετημένος κατάλληλα έτσι ώστε να μην υπάρχει κάτι που θα αποσπάσει την προσοχή του θεατή.

Στην συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία ο ήχος επεξεργάστηκε στο Adobe Premiere και χρησιμοποιήθηκαν κλειδιά-καρέ (key frames) για να χαμηλώνει σταδιακά το μουσικό χαλί όταν μπαίνει η αφήγηση και οι ομιλητές των συνεντεύξεων και να ανεβαίνει στη συνέχεια.

Ο ήχος επεξεργάστηκε έτσι ώστε να βρίσκεται στην ίδια στάθμη σε όλο το project. Ακόμα αφαιρέθηκε θόρυβος ή θόρυβος φόντου από την χρήση του εφέ Denoiser από τον φάκελο Audio Effects.

Έτσι στον ηχητικό σχεδιασμό εισάγαμε δυο ακόμα κανάλια ήχου στην timeline του project μας. Στο πρώτο τοποθετήθηκε το σπικάζ (στα κομμάτια στα οποία χωρίστηκε η εργασία ήχος των βίντεο-πλάνων αφού έγινε Unlink διαγράφηκε τελειώς) και στο δεύτερο τα τραγούδια που επιλέξαμε για μουσικό χαλί.

Η εισαγωγή του σπικάζ και των τραγουδιών στο Adobe Premiere έγινε με τον ίδιο τρόπο που εισάγονται και τα αρχεία βίντεο, δηλαδή File>Import>Επιλογή αρχείου. Τα τραγούδια είναι αρχεία Mp3 ενώ το σπικάζ είναι σε μορφή .Wav όπως βγήκε από την επεξεργασία στο πρόγραμμα Audacity.

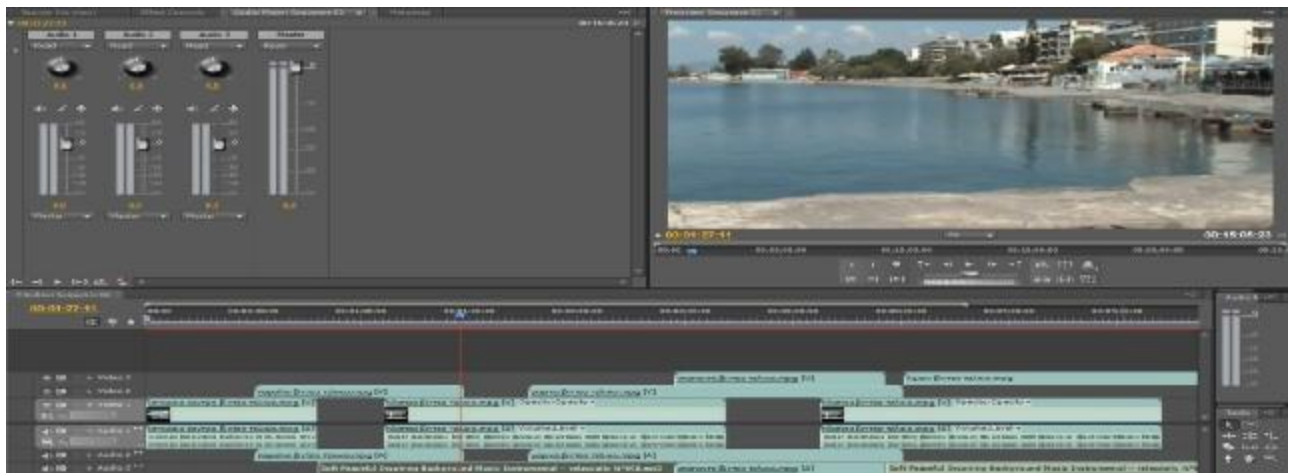


Timeline

Τα τραγούδια σε μορφή Mp3 που θα χρησιμοποιήσουμε ως μουσικά χαλιά είναι:

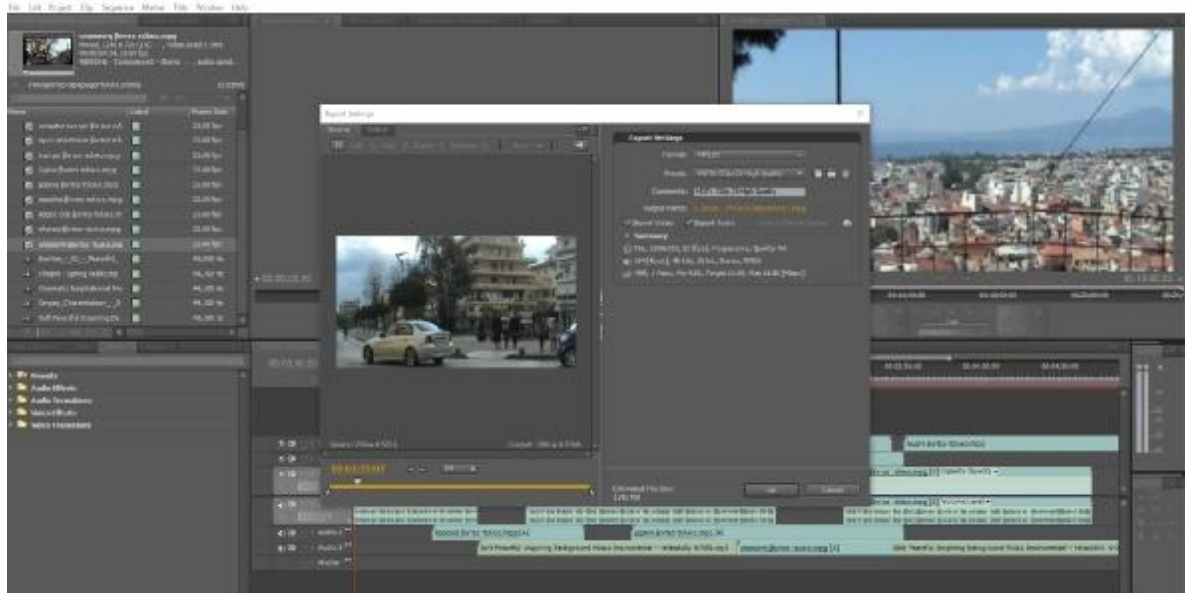
- Chopin - Spring Waltz
- Cinematic Inspirational Music Instrumental
- Soft Peaceful Inspiring Background Music Instrumental -- relaxdaily N°058
- Sergey_Cheremisinov_-_04_-_Phoenix
- Air - Johann Sebastian Bach
- Bach - G Minor
- Beethoven Silence
- Pachelbel - Canon In D Major. Best version

Μετά και αφού πατήσουμε στην καρτέλα Audio Mixer μπορούμε να τροποποιήσουμε τον ήχο μας και να ελέγξουμε τα επίπεδα ήχου σε κάθε κανάλι.



Audio Mixer μουσικών χαλιών

4.13 Εξαγωγή πτυχιακής εργασίας – Render- DVD



Export Settings

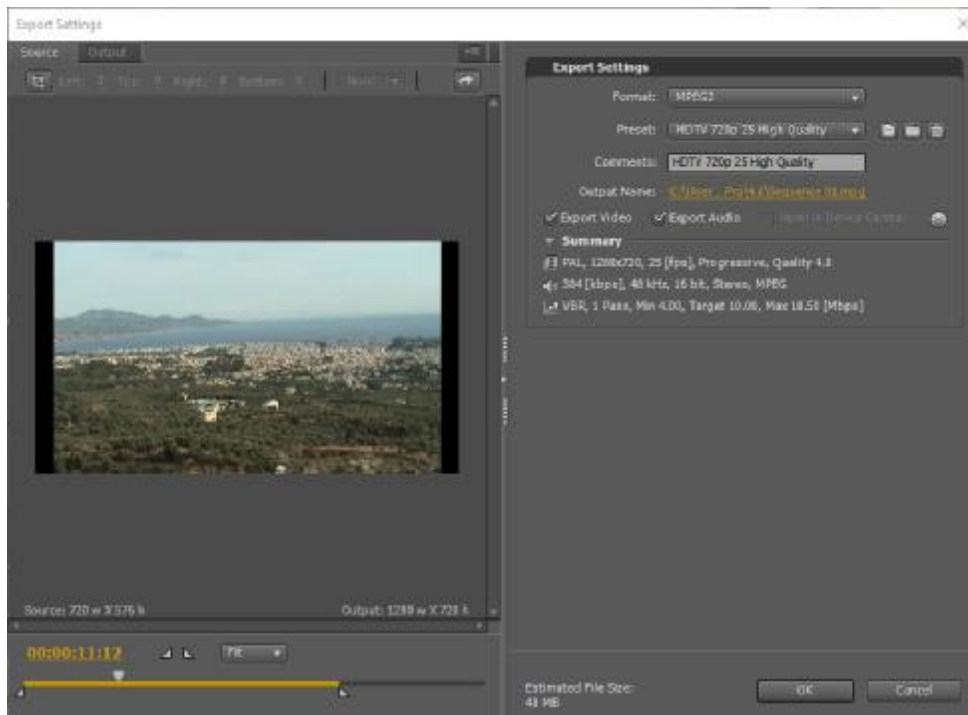
Αφού ολοκληρωθεί η επεξεργασία εικόνας και ήχου, φτάνουμε στο τελικό στάδιο, το οποίο είναι η μετατροπή σε ένα ενιαίο αρχείο βίντεο.

Αρχικά, κάνουμε **rendering**, έτσι ώστε το πρόγραμμα να αποθηκεύσει όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει σε εικόνα και ήχο και να ενσωματώσει στο βίντεο τα effects και τα transitions που έχουμε προσθέσει. Ανάλογα με τις αλλαγές αλλά και την διάρκεια του project το rendering μπορεί να διαρκέσει από μερικά λεπτά έως και ώρες.



Render

Στη συνέχεια φτάνουμε στο στάδιο του **Export**, όπου γίνεται η εξαγωγή του project σε ένα ενιαίο βίντεο. Έγινε χρήση συμπίεσης **MPEG 2** το οποίο χρησιμοποιείται σε DVD, υποστηρίζει φορμάτ βίντεο, για ευρύ φάσμα εφαρμογών από εφαρμογές σε κινητά μέχρι μοντάζ υψηλής ποιότητας HD.



ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΣΕ DVD

Το εξαγόμενο Sequence θα έχει κατάληξη .mpg. Τελευταίο βήμα είναι η εγγραφή του σε Dvd για την διανομή του τελικού έργου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο στόχος της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας, η παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ είναι μια διαδικασία που θέλει αρκετό χρόνο και δουλειά. Για να γυριστεί ένα ντοκιμαντέρ μισής ώρας χρειάστηκαν αρκετοί μήνες δουλειάς. Χρειάστηκε χρόνος για την έρευνα, για την παραγωγή των πλάνων τα οποία έγιναν σε πολλά μέρη της πόλης και σύμφωνα πάντα με το σενάριο. Σε πολλά μέρη έγιναν γυρίσματα δύο και τρεις φορές για να υπάρχει ποικιλία πλάνων και να προβάλλεται η πόλη σε διαφορετικές ώρες και καταστάσεις. Πολλές φορές τα γυρίσματα έγιναν σε απομακρυσμένες τοποθεσίες από την πόλη για να τραβηχτούν γενικά πλάνα της πόλης και των τοπίων γύρω από αυτήν. Οι συνεντεύξεις ακόμα ήταν μία πολύωρη διαδικασία καθώς υπήρχε μία πρώτη επαφή με τα άτομα που θα μιλούσαν, στη συνέχεια συνεννόηση και συνεργασία για τις όσο το δυνατό καλύτερες ερωτήσεις, ερωτήσεις που θα βοηθούν και τον ομιλητή και τέλος αναζήτηση για την καλύτερη τοποθεσία και ώρα, μετά και από συνεννόηση με τους συνεντευξιαζόμενους, για το γύρισμα της συνέντευξης. Για την επεξεργασία των ήχων χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Audacity, κυρίως για να αφαιρεθεί ο θόρυβος. Το μοντάζ των πλάνων έγινε στο Adobe Premiere.

Όπως για όλα τα είδη των ντοκιμαντέρ, έτσι και για το συγκεκριμένο σημαντικό ρόλο έπαιξε η έρευνα για να έχουμε ένα άρτιο αποτέλεσμα. Για την οπτικοποίηση της παραγωγής σημαντική ήταν η συγγραφή του σεναρίου. Τέλος ο εξοπλισμός συντέλεσε στην αισθητική των πλάνων και των ήχων.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Bordwell D. – Thompson K. (2004) Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου (Κ. Κοκκινίδη, μεταφρ.) Εκδόσεις Μορφωτικό Ίδρυμα ΕΤΕ.
- Breschand J. (1998) Ντοκιμαντέρ: η άλλη όψη του κινηματογράφου (Δ. Θυμιοπούλου, μεταφρ.) Εκδόσεις Πατάκης.
- Breakwell G. M. (1995) Η συνέντευξη (Α. Κάντας μεταφρ) Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.
- Zettl H. (1998) Τηλεοπτική Παραγωγή: άνθρωπος, τεχνική, διαδικασία (Α. Πετρίδης μεταφρ) Εκδόσεις Έλλην.
- Wringley C. (2009) Adobe Premiere Pro CS4: βήμα προς βήμα (Μ. Γκλαβά) Εκδόσεις Γκιούρδας.
- Μπαλάζ Μ. (2003) Το σενάριο, ο ήχος, το μοντάζ (Μ. Μωραΐτης μεταφρ.) Εκδόσεις Αιγόκερως.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Μυλωνάς Κ. (1999) Μουσική και κινηματογράφος. Εκδόσεις Κέδρος
- Καβάγια Γ. (2005) Ο κινηματογράφος χωρίς μυστικά και η τέχνη του οπερατέρ. Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Κληρόπουλος Ν. (2004) Καλαμάτα 1600 π.Χ.-2000 μ.Χ. πρόσωπα και γεγονότα, Εκδόσεις Γραφικές τέχνες Γ. Δικαίος Ο.Ε.
- Οικονομέα-Πάνιτσα Α. Καλαμάτα η πολυαγαπημένη Χρονικό 1930-1970.
- Σταματόπουλος Δ. (1995) Καλαμάτα (2600π.Χ.-1836μ.Χ.) Εκδόσεις Μέντωρ.
- Πρακτικά επιστημονικού συνεδρίου (2001) Μάνη και Καλαμάτα Δεσμοί αγάπης και αμοιβαιότητας.
- Μπιτσάνης Η. (2007) Μαθήματα ιστορίας στους δρόμους της Καλαμάτας
- Καλαμάτα Δήμος Καλαμάτας.
- Εισαγωγή στη θεωρία του μοντάζ-ντεκουπάζ (χ.χ).
- Ν. Μεταλληνός (2003) Παραγωγή τηλεοπτικού ντοκιμαντέρ Εκδόσεις Έλλην.
- Δ. Γκουζιώτης (2005) Το ντοκιμαντέρ Εκδόσεις Αιγόκερως

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΑΠΟ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

- Copyright © Cineprivates, (19 Μαρτίου, 2014). Τι σημαίνει ντοκιμαντέρ. Ανακτήθηκε 13 Φεβρουαρίου 2017, από <http://cineprivates.gr>
- Χούρσογλου Π. (Μάρτιος 2005). Στάδια μιας ταινίας. Ανακτήθηκε 14 Φεβρουαρίου 2017, από <http://theatroedu.gr>
- Φραγκούλης Γ. (4 Φεβρουαρίου, 2007) Ντοκιμαντέρ ένας πρώτος ορισμός. Ανακτήθηκε 23 Φεβρουαρίου 2017, από <http://cinemainfo.gr>
- Colori Z. Στάδια Κινηματογραφικού Έργου. Ανακτήθηκε 9 Μαρτίου 2017 από <http://www.academia.edu>
- Μπαρτιώκας Ν. Παραγωγή κινηματογραφικών ταινιών. Ανακτήθηκε 2 Απριλίου 2017, από <http://www.aiia.csd.auth.gr>
- Στάθη Ε. & Σκοπετέας Γ. (28 Σεπτεμβρίου, 2015) Ντοκιμαντέρ, μια άλλη πραγματικότητα. Ανακτήθηκε 28 Ιανουαρίου 2017, από <http://www.aegeandocs.gr>
- Κερκινός Δ. (20 Αυγούστου 2015) Εθνογραφικός Κινηματογράφος: Από την παρατήρηση στη συμμετοχή ο νανούκ του βορρά. Ανακτήθηκε 14 Ιανουαρίου 2017, από <https://camerastyloonline.wordpress.com>
- Δήμος Καλαμάτας, Ιστορία της Καλαμάτας Ανακτήθηκε 12 Απριλίου 2017, από <http://www.kalamata.gr>
- Άρθρα από Kalamatain.gr από <http://kalamatain.gr/new/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Συνεντεύξεις

1. ΝΙΚΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ: ΔΗΜΑΡΧΟΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ – ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΦΙΛΟΛΟΓΙΑΣ

- Ερώτηση 1: Από που ξεκινά η ιστορία της Καλαμάτας σαν πόλη.
Απάντηση: Από τότε που ξεκινάει η ιστορία των περισσότερων περιοχών της Ελλάδας, από τους προϊστορικούς χρόνους, 5.000 χρόνια πίσω, και χαρακτηριστικά δείγματα είναι οι αρχαιολογικές ανακαλύψεις στην περιοχή των Ακοβίτικων με το πρωτοελλαδικό μέγαρο αλλά και στην περιοχή της αρχαίας Θουρίας. Η ευρύτερη περιοχή εδώ κατοικείται πάντα.
 - Ερώτηση 2: Πως πήρε το σημερινό της όνομα.
Απάντηση: Για το σημερινό της όνομα ερμίζουν διάφοροι ερευνητές. Η πιο δυνατή άποψη είναι αυτή που συνδέει τη Καλαμάτα με την Παναγία την «Καλομάτα». Άλλη άποψη είναι ότι το πήρε από τα πολλά καλάμια τα οποία υπάρχουν και σήμερα, ονομάστηκε από τα καλάμια Καλαμάτα. Υπάρχουν και άλλες απόψεις, αυτές είναι οι δύο ισχυρότερες με πρώτη την Παναγία την «Καλομάτα».
 - Ερώτηση 3: Ποια η σημασία της κατά τους αρχαιικούς χρόνους.
Απάντηση: Οι αρχαϊκοί χρόνοι είναι από το 700 μέχρι το 500 π.Χ. Η Καλαμάτα δεν είχε ιδιαίτερη παρουσία σε αυτούς τους χρόνους, μεγαλύτερη παρουσία είχε στους ομηρικούς χρόνους, 400 χρόνια πίσω από τα χρόνια τα οποία μιλάμε. Σε αυτά τα χρόνια περισσότερη σημασία για την περιοχή είχε η αρχαία Θουρία. Στα αρχαϊκά χρόνια πρόκειται για μία κωμόπολη με 2.000 κατοίκους που βρίσκεται 5 χλμ βορειοδυτικά της Καλαμάτας. Αυτό ήταν πολύ μεγαλύτερο κέντρο από την Καλαμάτα.
-

- Ερώτηση 4: Ποια η ανάπτυξη της στους μεσαιωνικούς χρόνους και ποια η επιρροή της βενετοκρατίας.

Απάντηση: Στους μεσαιωνικούς χρόνους η Καλαμάτα δεν καταγράφεται σαν μεγάλο κέντρο. Κέντρα στη Μεσσηνία στους μεσαιωνικούς χρόνους υπήρξαν άλλες περιοχές όπως ως παράδειγμα οι περιοχές της Ανδρούσας. Το ποια ήταν τα κέντρα στους μεσαιωνικούς χρόνους τα βλέπουμε από τις εκκλησίες και τα μοναστήρια τα οποία ευτυχώς έχουν συντηρηθεί και υπάρχουν μέχρι σήμερα. Εδώ βενετσιάνους δεν είχαμε. Βενετσιάνους είχαμε κυρίως στην Κορώνη και τη Μεθώνη, είναι οι θαλάσσιοι δρόμοι τους είχαν να ελέγχουν οι Βενετοί. Εδώ είχαμε Φράγκους. Οι Βιλαρδουίνοι είναι μια χαρακτηριστική Φράγκικη οικογένεια η οποία ήλεγχε την περιοχή, είχε υπό την ευθύνη της και την ηγεσία της την περιοχή. Έζησε εδώ στο κάστρο της Καλαμάτας. Το κάστρο των Βιλαρδουίνων είναι συνδεδεμένο με το μύθο; με την ιστορική πραγματικότητα; της πριγκιπέσας Ιζαμπούς την οποία ανάδειξε ο Άγγελος Τερζάκης, ο μεγάλος αυτός λογοτέχνης στο μυθιστόρημα του. Αυτή η πριγκίπισσα είναι συνδεδεμένη με την ιστορία της πόλης. Το όνομά της το ξέρουν όλοι οι Καλαματιανοί. Το κάστρο μας φιλοξένησε αυτή την οικογένεια των Φράγκων. Είχαμε κατά καιρούς πολλούς Φράγκους. Έμεναν εδώ στο κέντρο της Καλαμάτας, εδώ που είναι το δημαρχείο είχαν καταλύσει για πάρα πολλά χρόνια Φράγκοι. Είχαν και την εκκλησία τους εκεί που είναι ο Αγ. Νικόλαος ο Φλάριος και το κοιμητήριο τους. Μετά τη Γαλλική επανάσταση που ήρθε ο στρατηγός Μεζόν και αυτός στο συγκεκριμένο χώρο στρατοπέδευσε και εξυπηρετήθηκε. Εδώ στο κέντρο της Καλαμάτας και τάγματα καθολικά των Φράγκων. Όχι Ενετοί, Φράγκοι όμως κυρίως.
- Ερώτηση 5: Ποια η συμβολή της στα γεγονότα της επανάστασης του 1821 και λίγα λόγια για τις 23 Μαρτίου 1821.

Απάντηση: Θέλω να σου πω το εξής. Η Καλαμάτα είναι η πρώτη πόλη η οποία απελευθερώθηκε. Αυτό το λέω μετά λόγου γνώσεως γιατί εδώ συγκεντρώθηκαν όλοι οι ηγέτες του αγώνα με επικεφαλής τον Κολοκοτρώνη και εδώ υπογράφηκε το πρώτο διπλωματικό κείμενο που στις ευρωπαϊκές αυλές είναι η πρώτη έκφραση του αγωνιζόμενου έθνους. Είναι η προκήρυξη στις ευρωπαϊκές αυλές, μια προκήρυξη βαθύτατα επηρεασμένη από τον Γαλλικό Διαφωτισμό, από το Αναγεννησιακό πνεύμα το οποίο κυριαρχούσε στην Ευρώπη. Ο Διαφωτισμός μπορεί να αλλάξει τα πάντα, ατομικές ελευθερίες, δημοκρατικές αρχές. Αυτή η

προκύρηξη λοιπόν υπογράφηκε εδώ που σημαίνει ότι εδώ είχαμε τη πρώτη αιωνία έκφραση κράτους. Είναι ένα κείμενο το οποίο στάλθηκε στο εξωτερικό υπογεγραμμένο από τους ηγέτες του αγώνα. Δεν υπάρχει άλλη περιοχή στην Ελλάδα όπου συγκεντρώθηκαν όλοι οι ηγέτες και υπέγραψαν όλοι μαζί ένα κείμενο προς τις ευρωπαϊκές αυλές και το Αμερικανικό έθνος. Επίσης το γεγονός ότι δημιουργήθηκε η μεσσηνιακή γερουσία είναι ένα πρωίμιο μιας εθνοσυνέλευσης, η πρώτη εθνοσυνέλευση που δημιουργήθηκε εδώ. Η πρώτη εφημερίδα η οποία εκδόθηκε ήταν στην Καλαμάτα και ονομάζονταν «Σάλπις η Ελληνική» εις ανάμνηση αυτού του πολύ σημαντικού γεγονότος, της τυπογραφίας με ελληνικούς χαρακτήρες στον ελλαδικό χώρο. Η ανάμνηση αυτή υπάρχει με μία πλάκα που έχουμε εντοιχίσει στην περιοχή νότια του κάστρου. Εκεί πρωτοεκδόθηκε η εφημερίδα με πρώτο δημοσιογράφο τον σπουδαίο πνευματικό άνθρωπο Φαρμακίδη Θεόκλητο.

- **Ερώτηση 6:** Ποια η σημερινή εξέλιξη της πόλης.
Απάντηση: Η Καλαμάτα όταν απελευθερώθηκε ήταν μια πόλη των πολύ δύο χιλ. κατοίκων. Ήταν ένα χωριό. Βεβαίως εκείνα τα χρόνια οι Έλληνες ζούσαν στα βουνά και με την απελευθέρωση κατέβηκαν στις πεδιάδες. Η πόλη άρχισε να αναπτύσσεται. Πενήντα χρόνια μετά την επανάσταση είχε έξι χιλ. κατοίκους. Το λιμάνι το οποίο δημιουργήθηκε στις αρχές του εικοστού αιώνα, γύρω στο χίλια εννιακόσια, έδωσε μια τεράστια ώθηση στην ανάπτυξη της πόλης, από το κέντρο της οικονομικής ζωής, το λιμάνι της. Στη συνέχεια έχουμε μια εξωστρέφεια της πόλης, είχαμε πάνω από δέκα προξενεία και αποστολές. Υπήρχε μία πολύ σπουδαία επαφή και συνεργασία πολλών Καλαματιανών εμπόρων κυρίως με τους Ευρωπαίους. Μετά το '40 ιδιαίτερα εξαιτίας του εμφυλίου πολέμου, εξαιτίας του ότι δεν έγιναν έργα υποδομής υπήρχε μία καθίζηση στην πόλη. Με τους σεισμούς του 1986 τα πράγματα άλλαξαν. Οι σεισμοί εκείνοι ήταν για την Καλαμάτα σωσμός, κυριολεκτικά. Υπήρχε μία ανάπτυξη, σταδιακή. Σήμερα η Καλαμάτα αναπτύσσεται μέσα στην κρίση. Είναι από τις πλέον αναπτυσσόμενες και ελάχιστες είναι αυτές, να θυμηθώ τα Χανία μόνο, ελληνικές πόλεις. Έχει τουριστική κατεύθυνση και ατενίζει με αισιοδοξία, να μην πω με βεβαιότητα, το μέλλον. Η βεβαιότητα βεβαίως εξαρτάται από την πορεία της πολιτεία μας. Μία πόλη που πλέον απέχει δύο ώρες από την Αθήνα με ένα θαυμάσιο αυτοκινητόδρομο, με ένα αεροδρόμιο το οποίο την συνδέει με 25 μεγάλες πόλεις της Ευρώπης. Και μόνο στις ηλεκτρονικές πινακίδες των μεγάλων αεροδρομίων να αναγράφεται η λέξη Καλαμάτα, καταλαβαίνεις πόσο μεγάλη διαφήμιση είναι αυτό, πόσο μεγάλη προβολή της πόλης, γιατί κακά τα ψέματα μέχρι πρόσφατα

μας ήξεραν από τις ελιές της Καλαμάτας, Καλαμών, και όχι ως πόλη. Είναι αισιόδοξα τα πράγματα για την πόλη μας.

2. ΖΑΓΑΚΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ: ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΑΣ – ΙΔΡΥΤΗΣ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ

- Ερώτηση 1: Πόσο έχει αναπτυχθεί η Καλαμάτα ως τουριστικός προορισμός τα τελευταία χρόνια.
Απάντηση: Αναμφισβήτητα η Καλαμάτα έχει αναπτυχθεί ραγδαία τα τελευταία χρόνια ως τουριστικός προορισμός. Κυρίως εσωτερικού προορισμού αλλά τα τελευταία χρόνια και ως τουριστικός προορισμός επισκεπτών από το εξωτερικό. Σε αυτό έχει συμβάλει καταρχήν η ολοκλήρωση του αυτοκινητόδρομου Κορίνθου-Καλαμάτας. Μας έχει κάνει ένα προάστιο τολμώ να πω του μεγάλου αστικού κέντρου της πατρίδας μας που είναι η Αθήνα αφού σε δύο ώρες με ασφάλεια μπορεί και βρίσκεται κάποιος στην Καλαμάτα. Το κόστος βέβαια και στην εποχή μας που η κρίση έχει ενταθεί είναι ένας σημαντικός παράγοντας αλλά παραταύτα παραμένει σε ένα διαχειρίσιμο επίπεδο πράγμα το οποίο το αποδεικνύει και η προσέλευση κόσμου τα τριήμερα στην πόλη αλλά και τους καλοκαιρινούς μήνες. Μια άλλη σημαντική πύλη εισόδου της πόλης είναι το διεθνές αεροδρόμιο όπου τα τελευταία χρόνια, εξαιτίας της ανάπτυξης της Costa Navarino στην Πυλία της μεγάλης αυτής τουριστικής μονάδας, μας έχει ενώσει με πάνω από είκοσι ευρωπαϊκές πρωτεύουσες και πόλεις και μας έχει δώσει την δυνατότητα να είμαστε αναγνωρίσιμοι ως τουριστικός προορισμός στα μεγάλα αεροδρόμια όλης της Ευρώπης. Όλα αυτά μαζί μας λένε ότι η Καλαμάτα και η ευρύτερη περιοχή της Μεσσηνίας αλλά και της Νοτίου Πελοποννήσου γνωρίζει μια άνθηση τουριστική κάτι το οποίο δεν συνέβαινε τα περασμένα χρόνια. Σε αυτό το επίπεδο υπάρχει και η στόχευση πολλών επενδύσεων τα τελευταία χρόνια όπου εάν υπολογίσουμε ότι ο τουρισμός μια επενδυτική δραστηριότητα που μπορεί και εξελίσσεται άμεσα και έχει άμεσα οφέλη κυρίως στις θέσεις εργασίας αλλά και στην εισροή συναλλάγματος τα πράγματα είναι κάπως αισιόδοξα για την περιοχή μας.
- Ερώτηση 3: Λίγα λόγια για τα μέρη της Καλαμάτας και της Μεσσηνίας που προσελκύουν τους περισσότερους τουρίστες.

Απάντηση: Η Καλαμάτα είναι μία πόλη που βρίσκεται σε ένα κομβικό σημείο στη νότια Πελοπόννησο όπου ο επισκέπτης δεν εγκλωβίζεται στα στενά γεωγραφικά όρια μίας πόλης. Αν κάποιος επιλέξει την Καλαμάτα και την ευρύτερη τουριστική περιοχή της πόλης για να μείνει έχει πάρα πολλές επιλογές. Όταν κάποιος δεν βρίσκεται σε περίοδο διακοπών έχει μετρηθεί ότι «ανέχεται» να μετακινηθεί έστω και μία ώρα προκειμένου να επισκεφθεί κάτι πάρα πολύ ενδιαφέρον. Σε απόσταση μίας ώρας υπάρχουν πολύ σπουδαία πράγματα στην Καλαμάτα όπως είναι τα κάστρα της Μεθώνης, της Κορώνης, της Πύλου, ο βιότοπος της Γιάλοβας, η αρχαία Ολυμπία, τα βυζαντινά μνημεία του Μυστρά, η Σπάρτη, η Μάνη μέχρι τα σπήλαια του Δυρού. Αυτά στην περιφέρεια της πόλης σε μία ακτίνα όπως είπαμε μίας ώρας. Αυτή καθ' αυτή η πόλη προσελκύει με τις βυζαντινές εκκλησίες της, κυρίως με τους Αγίους Αποστόλους όπου ξεκίνησε η επανάσταση του 1821, το εμπορικό της κέντρο, τα μουσεία της βεβαίως. Να μην ξεχάσω το αρχαιολογικό μουσείο, το πολεμικό, το λαογραφικό μουσείο, την πινακοθήκη, το πνευματικό κέντρο που έχει δύο βιβλιοθήκες και την πινακοθήκη σύγχρονης τέχνης. Το μέγαρο χορού είναι ένα αξιοθέατο που οι άνθρωποι θέλουν να επισκεφθούν και αυτό είναι ένα μειονέκτημα αυτή τη στιγμή της πόλης και πρέπει να δοθεί μια λύση. Να λειτουργήσει το μέγαρο χορού έτσι ώστε να είναι επισκέψιμο όχι μόνο ως χώρος εκδηλώσεων αλλά και ως σύγχρονο αρχιτεκτονικό στοιχείο της πόλης. Από μετρήσεις του δήμου και άλλων φορέων που έχουν γίνει στους επισκέπτες από τα κρουαζιερόπλοια ένα σημαντικό αξιοθέατο για τους επισκέπτες της πόλης είναι η δημοτική λαϊκή αγορά. Τετάρτη και Σάββατο που υπάρχει λαϊκή με προϊόντα όλοι αυτοί οι άνθρωποι εντυπωσιάζονται από τα πλούσια γεωργικά μας προϊόντα, από τα κηπευτικά μας τα οποία τα βλέπουν σε τόση αφθονία, σε τόσο καλή ποιότητα και σε τόσο καλές τιμές και ουσιαστικά αυτή η έκπληξη που βλέπουν τέτοιες ποσότητες σε τέτοια καλή ποιότητα και σε τέτοιες καλές τιμές καθιστά την λαϊκή αγορά ένα σοβαρό αξιοθέατο της πόλης, πράγμα που μας οδηγεί ότι για τον τουρισμό η γαστρονομία μπορεί να είναι ένα πάρα πολύ σημαντικό κεφάλαιο για την περιοχή μας, εκτός από τα δεδομένα ιστορικά, αρχαιολογικά και πολιτιστικά στοιχεία που έχει η πόλη.

3. ΚΟΥΖΗ ΑΝΤΩΝΙΑ: ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ

- Ερώτηση 1: Ποια είναι τα ιδιαίτερα περιβαλλοντικά στοιχεία που καθόρισαν την πολεοδομική ανάπτυξη της πόλης.

Απάντηση: Η Καλαμάτα, η πόλη που μένουμε, έχει ένα πολύ ιδιαίτερο μορφολογικό τοπίο μέσα στο οποίο εντάχθηκε και αναπτύχθηκε εξ' αρχής, έχει αυτή τη πολύ χαρακτηριστική επιπεδότητα στην οποία αναπτύχθηκε ο ιστός της, κινήθηκε όλο το αστικό κομμάτι της και αναπτύχθηκε παράλληλα με τον άξονα βορρά-νότου, επιδίωξε σαν πόλη από το αστικό κέντρο της το εμπορικό της τρίγωνο το σημερινό και το παλιότερο ιστορικό κέντρο γύρω από τον λόφο του κάστρου που αρχικά αναπτύχθηκε να βρει διέξοδο προς την παραλιακή, το παραλιακό μέτωπο. Αυτό το κατάφερε. Το τελευταίο δηλαδή διάστημα έχουμε εξασφαλίσει αυτή την επιδιωκόμενη σχέση με την παραλιακή της πόλης. Είναι από τις επαρχιακές πόλεις, τις ελάχιστες που έχουν αυτή τη τύχη αυτά τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος που να είναι η εκτεταμένη παραλιακή ζώνη σε άμεση επαφή με τον ιστό, που σημαίνει ότι κάποιος πάρα πολύ εύκολα μπορεί να βγει από το ίδιο του σπίτι και να χρησιμοποιήσει με διάφορες μορφές ψυχαγωγίας την παραλιακή αυτή ζώνη, σε πάρα πολύ καλή ποιότητα και διαφορετικές ποιότητες παραλιακής ακτογραμμής μεταξύ τους, δηλαδή μπορεί να κινηθεί στην άμεση παραλιακή ζώνη κάτω από την πόλη μας και να έχει διαφορετική ποιότητα από το ακρογιάλι, δηλαδή τις περισσότερο ανατολικές περιοχές. Επίσης, ελάχιστες επαρχίες από όσο ξέρω έχουν αυτή τη τύχη, να έχουμε ένα φραγμό στα ανατολικά που είναι ο όγκος του βουνού που δίνει μια διαφορετική διέξοδο στη πόλη, μια διαφορετική ψυχαγωγία, μπορείς να κινηθείς δηλαδή ανάμεσα σε βουνό και θάλασσα με εξαιρετή ευκολία. Αποτελεί ένα φυσικό φραγμό, δηλαδή δεν αναπτύχθηκε προς τα εκεί ο αστικός ιστός, φράσσει δηλαδή, αλλά από την άλλη προσφέρει και μία θέαση εξαιρετική, σχεδόν από όλα τα σημεία της πόλης παρατηρείς αυτή τη κορυφογραμμή που είναι και ένα βουνό ο Ταυγετος με εξαιρετική βιοποικιλότητα. Οπότε αυτά καθόρισαν τον τρόπο που αναπτύχθηκε η πόλη. Έφυγε από το ιστορικό κέντρο, κατέβηκε στην παραλιακή, έγινε σχεδόν μία χάραξη από άξονες βορρά-νότου ξεκάθαρης καθετότητας, απέκτησε πολύ μεγάλη και έντονη σχέση τώρα με το παραλιακό της μέτωπο και όλο αυτό το παραλιακό μέτωπο είναι τώρα που καθορίζει και την διαφορετικότητα της πόλης σε σχέση με όλες τις άλλες επαρχιακές.

- Ερώτηση 2: Σήμερα η πόλη αρχιτεκτονικά σε τι κατάσταση βρίσκεται και αν θέλαμε να ασκήσουμε κριτική σε ποια ζητήματα θα αναφερόμασταν.

Απάντηση: Η χρονική συγκυρία στην οποία βρίσκεται η πόλη σήμερα είναι πολύ καθοριστική, θα έλεγα είναι κομβική. Πέρασε όλες αυτές τις φάσεις της πολεοδομικής ανάπτυξης της σχεδόν σε μία φάση τυχαιότητας, δηλαδή

αναπτύχθηκε πάνω σε όλους αυτούς του άξονες στη μετασεισμική της κατάσταση, ο σεισμός συνέβη το 1986. Από το 1986 και μετά έλαβε μία ταχεία ανάπτυξη. Οικοδομήθηκε, βελτιώθηκαν οι υποδομές της, αλλά δεν συντάχθηκε ένα συνολικό σχέδιο, ένα ολιστικό σχέδιο ανάπτυξης για την πόλη πάνω στο οποίο να πατήσει αυτή η ανάπτυξη και να πάει παρακάτω. Άρα τώρα βρισκόμαστε σε ένα κενό στρατηγικό, όσοι διοικούν αυτή τη πόλη θα πρέπει να έχουν ένα σαφές όραμα για το που θέλουν να πάει η πόλη το 2030, το 2040. Βάση αυτού να κινηθούν όλοι οι σχεδιασμοί, να αποκτήσει η πόλη ποιότητες που δεν έχει, ευαισθησίες που δεν έχει σε σχέση με το περιβάλλον, σε σχέση με την ενέργεια, σε σχέση με την αισθητική. Απαιτούνται οπωσδήποτε επεμβάσεις στους δημόσιους χώρους. Η παραλιακή ζώνη είναι ένα μέτωπο που θα τύχει πολύ μεγάλου ενδιαφέροντος, αναπτυξιακού και εμπορικού, και εκεί θα πρέπει να μπου φραγμοί έτσι ώστε αυτό που μέχρι τώρα είναι το καλύτερο, το πόσιμο ασ πούμε για την πόλη να μην διαλυθεί, να μην αποτελέσει πρόβλημα από την ανεξέλεγκτη δόμηση και παρέμβαση από τον ιδιωτικό τομέα. Επίσης, η άποψη μας πάντοτε των αρχιτεκτόνων νομίζω πια και αρκετών πολιτών στην πόλη, είναι ότι αυτοί οι μεγάλοι δημόσιοι χώροι, όπως είναι το παραλιακό μέτωπο, η πλατείες, τα αστικά μεγάλα κενά, θα πρέπει να μπου όλα στη διαδικασία των αρχιτεκτονικών διαγωνισμών που είναι μια δημοκρατική διαδικασία στην οποία παίρνουν μέρος πάρα πολύ μεγάλα ονόματα ιστορικών χειρισμών σε αντίστοιχες μελέτες και παράγουν αποτελέσματα πάρα πολύ υψηλής αισθητικής. Θα πρέπει να αξιωνουμε να έχουμε τέτοιους χώρους την πόλη μας και αυτοί θα δώσουν και το έναυσμα και στους ιδιώτες να χειριστούν με αντίστοιχο και τους δικούς τους ιδιωτικούς χώρους ώστε όλο το αστικό περιβάλλον της πόλης να πάει στην επόμενη καλή γενιά της πόλης.