


**Α.Τ.Ε.Ι. ΚΡΗΤΗΣ - ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΡΕΘΥΜΝΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ & ΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Παραγωγή ταινίας τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ) με ποιότητα
εικόνας υψηλής ευκρίνειας (High Definition - HD)**



τόπων μύστες

Κατερίνα Κολοβού

ΑΜ: 311

Επιβλέπων : Ορφανός Γιάννης M.Sc.

<2012>

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, είναι μια ταινία τεκμηρίωσης ή αλλιώς ντοκιμαντέρ και ονομάζεται “Τόπων μύστες”. Η γραφή του έργου έγινε στα πλαίσια της τεκμηριωμένης μυθοπλασίας ή ντοκιμυθοπλασίας, ενός υπό-είδους του ντοκιμαντέρ που συνδυάζει την μυθοπλασία και το ντοκιμαντέρ. Στόχος ήταν να κατασκευαστεί μια πραγματικότητα που θα αποκάλυπτε αυτό που κρύβεται πίσω από τα γεγονότα.

Το έργο διαδραματίζεται μέσα σε αληθινά γεγονότα με αληθινά πρόσωπα αλλά με πλασματικούς πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες. Τρεις φανταστικοί χαρακτήρες δημιουργήθηκαν, αναπαράγοντας γνώριμα κοινωνικά πρότυπα και έπειτα ενσωματώθηκαν στο πραγματικό περιβάλλον στο οποίο δρουν υποδύμενοι τον ρόλο τους.

Το σενάριο πραγματεύεται την πορεία τριών νέων ανθρώπων βάση της κοινής τους θρησκευτικής αναζήτησης. Μιλώντας για τον εαυτό τους, αναφέρονται στην ανάγκη που τους έσπρωξε στην αναζήτηση του θείου. Ξεδιπλώνοντας ο καθένας, ένα χαρακτήρα που απέχει πολύ από την πνευματικότητα, προκύπτει η αντίφαση μεταξύ της μυσταγωγίας που ισχυρίζονται ότι αναζητούν και της αληθινής τους φύσης. Παρά το γεγονός ότι το ντοκιμαντέρ Τόπων μύστες, ασχολείται με σημαίνουσας βαρύτητας θρησκευτικά και κοινωνικά ζητήματα, η αφηγηματική προσέγγιση του βρίθει σατυρικών και χιουμοριστικών στοιχείων.

Summary

The present thesis is a documentary movie and is called "Land mystics". Its writing style was within docufiction, a sub-genre of documentary film, which combines fiction and documentary. The aim was to construct a reality that would reveal what lies behind the events.

The play takes place in real events with real people but fictional characters starring. Three fictional characters created by reproducing familiar social patterns, then incorporated in the actual environment in which pretending to act their roles. The script deals with the course of three young people, based in their common religious search. Speaking for themselves, they refer to the need that pushed them in search of sulfur. Unfolding each character, that is far from spirituality, apparent contradiction between the sacred claiming to seek and their true nature.

Although the documentary "Land mystics", deals with gravity influential religious and social issues, the narrative approach is full of humorous and satiric elements.

Through this thesis, the stages of producing a documentary film will be presented, and it's implementation. All stages starting with the development of the script, the execution of production and the final treatment of the video material are presented.

The implementation of such a production includes several stages of technical work to be described and divided generally into three main categories: The pre-production, the production and the post-production stage of a film.

The present work includes a written description of these procedures as well as audio-visual disc with the documentary video.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	2
SUMMARY	3
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	5
ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ - ΜΙΑ ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ	6
1.1 Κινηματογράφος και ήχος.....	6
1.2 Εννοιολογικές και θεωρητικές προσεγγίσεις του ντοκιμαντέρ.....	8
1.3 Κινηματογραφικό ντοκιμαντέρ, κυρίαρχες τάσεις.....	10
1.4 Ντοκιμυθοπλασία ή Docufiction	12
ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ - Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Η ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	14
2.1 Συγγραφή σεναρίου, ο ρόλος του σεναρίου στο ντοκιμαντέρ.....	14
2.2 Πλάνο εργασίας, story board, decoupage, casting, repérage.....	16
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ	19
3.1 Εξοπλισμός εικονοληψίας.....	19
3.2 Κυριότερα χαρακτηριστικά του ψηφιακού Video.....	22
3.3 Εξοπλισμός ήχου	25
3.4 Εξοπλισμός φωτισμού.....	28
3.5 Τεχνικός εξοπλισμός της ταινίας ‘Τόπων μύστες’	31
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 : Η ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	34
4.1 Η θέση της κάμερας.....	35
4.2 Καταγραφή ήχου.....	39
4.3 Φωτισμός	41
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 : Η ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	42
5.1 Το μοντάζ.....	42
5.2 Μετά-παραγωγή του ήχου.....	48
5.3 Σπικάζ/ voice over	49
5.4 Ηχητικός σχεδιασμός, μουσική και ηχητική επένδυση.....	51
5.5 Χρωματικές διορθώσεις, Color correction	54
5.6 Εισαγωγή τίτλων	60
5.7 Εξαγωγή ταινίας (Movie export)	61
5.8 DVD authoring.....	62
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 : ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	64
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	67

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι να γίνει μια εισαγωγή στην πραγματικότητα του ντοκιμαντέρ, στον τρόπο με τον οποίο καταγράφεται η αλήθεια μέσω της ματιάς του δημιουργού. Περισσότερο από τεχνική παρουσίαση, η εργασία αυτή φιλοδοξεί να γίνει η αφήγηση μιας δημιουργίας, η οποία εγγράφεται μέσα στον χρόνο και αποτελεί μια ομαδική περιπέτεια και συγχρόνως μια προσωπική πορεία για τον δημιουργό.

Μέσω της πτυχιακής εργασίας αυτής θα παρουσιαστούν τα στάδια παραγωγής μιας ταινίας τεκμηρίωσης στα πρότυπα κινηματογραφικών ταινιών, καθώς και η υλοποίηση αυτής, ξεκινώντας από τη δημιουργία σεναρίου, την εκτέλεση της παραγωγής και την τελική επεξεργασία του υλικού.

Η υλοποίηση μιας τέτοιας παραγωγής περιλαμβάνει αρκετά στάδια τεχνικών εργασιών, τα οποία περιγράφονται και χωρίζονται, γενικά σε τρεις κύριες κατηγορίες:

Στο στάδιο της προ-παραγωγής, στο στάδιο της παραγωγής και στο στάδιο της μετά-παραγωγής (post production) μιας ταινίας.

Η παρούσα εργασία περιλαμβάνει την γραπτή περιγραφή των παραπάνω διαδικασιών όπως επίσης και οπτικοακουστικό δίσκο με την ταινία τεκμηρίωσης.

Μέρος πρώτο - Μια συνοπτική ιστορική και εννοιολογική αναφορά

Κεφάλαιο 1: Κινηματογράφος και ντοκιμαντέρ

1.1 Κινηματογράφος και ήχος

Ο κινηματογράφος είναι η τεχνική (ή τέχνη) της καταγραφής και αναπαραγωγής κινουμένων εικόνων, που στη συνέχεια συνοδεύτηκε και από ταυτόχρονη αναπαραγωγή ήχου. Βασίζεται στο μετείκασμα, την ιδιότητα δηλαδή του αμφιβληστροειδούς να συγκρατεί την οπτική εικόνα για ένα δέκατο του δευτερολέπτου μετά την εξαφάνισή της, με αποτέλεσμα να αντιλαμβανόμαστε την αλληλουχία ακίνητων εικόνων (καρέ) ως φυσική κίνηση. Στον κινηματογράφο εναλλάσσονται 24 καρέ στο δευτερόλεπτο, τιμή η οποία πλησιάζει την ελάχιστη απαιτούμενη ώστε να εμφανιστεί το φαινόμενο του μετεϊκάσματος.

Δύσκολα μπορούμε να αναδείξουμε ένα μόνο άτομο ως εφευρέτη του κινηματογράφου. Μια σειρά από ανακαλύψεις που δημιουργούσαν την ψευδαίσθηση της κινούμενης εικόνας αναπτύχθηκαν το 19ο αιώνα, αλλά ήταν η ανακάλυψη της φωτογραφίας, που έθεσε τις προϋποθέσεις για την απεικόνιση της πραγματικής κίνησης, της ζωής και συνακόλουθα την δημιουργία της έβδομης τέχνης.

Σήμερα θεωρούμε ως πρώτη ολοκληρωμένα κινηματογραφική ταινία (από άποψη μεθόδου καταγραφής, εμφάνισης και προβολής του φιλμ) την *Άφιξη του τραίνου στο σταθμό La Ciotat*, από τους αδερφούς Λουμιέρ το 1895. Αμέσως άρχισαν να γυρίζονται και να προβάλλονται ταινίες που απεικόνιζαν στιγμές της καθημερινής ζωής σε ένα κοινό διψασμένο για αυτήν την πρωτόγνωρη εμπειρία, ενώ άρχισε να κάνει την εμφάνισή της και η

μυθοπλασία, μετατρέποντας το νέο αυτό μέσο σε ευκαιρία για απεικόνιση του φανταστικού, της ψευδαίσθησης και ακόμα του αδιανόητου (τάση που είχε ως κύριο εκπρόσωπο το Georges Méliès).

Γύρω στα 1920 αρχίζουν οι προσπάθειες για ενσωμάτωση του ήχου στις κινηματογραφικές ταινίες που θα οδηγήσουν στην τεχνολογία Vitaphone (1926), όπου ο ήχος αναπαράγεται από ένα δίσκο φωνογράφου σε “κλειδωμένο” σύγχρονο παίξιμο με την κινηματογραφική μηχανή προβολής. Πρώτη ταινία του ομιλούντος κινηματογράφου θεωρείται το *The Jazz singer* (1927) με τον Al Jolson (αν και είχαν προηγηθεί κι άλλες), η οποία ήταν μια κατά βάση βουβή ταινία, με συνολικά μόνο δύο λεπτά σύγχρονου γυρίσματος εικόνας και ήχου.

Από το σημείο αυτό και έπειτα η κινηματογραφική γλώσσα άλλαξε για πάντα. Η αφηγηματικές τεχνικές, ο ρόλος των ηθοποιών, το σενάριο, η σκηνοθεσία και ακόμα ο τρόπος που το κοινό αντιλαμβάνεται μια ταινία, έπρεπε να ξαναεπινοηθούν για να υπηρετήσουν το νέο μέσο. Και είναι γεγονός ότι καμία άλλη εξέλιξη στο χώρο του κινηματογράφου, του χρώματος συμπεριλαμβανομένου, δεν τον μεταμόρφωσε τόσο πολύ όσο η είσοδος του ήχου. Έτσι ο ήχος γίνεται ένα αναπόσπαστο και ιδιαίτερης σπουδαιότητας μέρος της δημιουργίας ψευδαισθήσεων, πράγμα που συχνά δεν αποτελεί εδραιωμένη συνείδηση στον πολύ κόσμο, κυρίως λόγω της “αφανούς” φύσης του. Άλλωστε η αρχική ουσία αυτής της τέχνης, ήταν και παραμένει η “κινούμενη εικόνα”.

Το σύστημα Movietone ήταν αυτό που τελικά επικράτησε του Vitaphone, αφού ενέγραφε τον ήχο πάνω στο φιλμ, άρα υπερτερούσε αισθητά στο ζήτημα του συγχρονισμού. Στα χρόνια που ακολούθησαν, και με τον ήχο σταθερά εγγεγραμμένο στα περιθώρια του οπτικού φιλμ, έγιναν σταθερά βήματα βελτίωσης της εγγραφής και αναπαραγωγής του ήχου στην κινηματογραφική αίθουσα. Αρχικά είχαμε τη στερεοφωνία, η οποία γρήγορα φανέρωσε τα μειονεκτήματά της (κυρίως λόγω της άνισης αντίληψης του ήχου στα διάφορα σημεία της αίθουσας) και σύντομα αντικαταστάθηκε από τα συστήματα surround, στις διάφορες εκδοχές τους. Πλέον, στις παραγωγές έχει κυριαρχήσει ο ψηφιακός ήχος, ο οποίος φέρεται είτε στην κόπια της ταινίας, είτε σε συνοδευτικό CD-ROM που αναπαράγεται από μηχανές που

λαμβάνουν υπ' όψιν το time code της κόπιας, ώστε να μην υπάρξουν προβλήματα έλλειψης συγχρονισμού με την εικόνα.

1.2 Εννοιολογικές και θεωρητικές προσεγγίσεις του ντοκιμαντέρ

Ο όρος *ντοκιμαντέρ* (*documentaire*) αρχικά εμφανίζεται τη δεκαετία του 1910, περιγράφοντας τα κινηματογραφημένα “επίκαιρα” της εποχής και τις ταξιδιωτικές ταινίες. Το Φεβρουάριο του 1926 ο John Grierson θα δώσει καινούρια, πειστικότερη ερμηνεία στον όρο, ερμηνεύοντάς τον ως “δημιουργική θεώρηση της πραγματικότητας”. Αυτός ο ορισμός συμπυκνώνει όλη τη σημασία του κινηματογραφικού αυτού είδους, αφού ορίζει την πραγματικότητα ως πρώτη ύλη, η οποία όμως δεν αποτυπώνεται στο φιλμ ως μια απλή καταγραφή (ή αντιγραφή) αλλά ως προϊόν επεξεργασίας του δημιουργού του.

Ο Bill Nichols, στο βιβλίο του «Introduction to Documentary», υποστηρίζει ότι,

«ο ορισμός του όρου “ντοκιμαντέρ” δεν μπορεί να γίνει πιο εύκολα από ότι για τη λέξη “αγάπη” ή “πολιτισμός”. Γιατί το νόημά του δεν μπορεί να περιοριστεί σε έναν ορισμό λεξικού με τον ίδιο τρόπο που αυτό μπορεί να συμβεί, για παράδειγμα, με τη λέξη “θερμοκρασία”. Ο ορισμός της λέξης “ντοκιμαντέρ” είναι πάντοτε συσχετιστικός ή συγκριτικός. Όπως ακριβώς η λέξη “αγάπη” αποκτά νόημα σε αντίθεση με το “μίσος” ή η λέξη “πολιτισμός” σε αντίθεση με το “χάος” και τη “βαρβαρότητα”, η λέξη “ντοκιμαντέρ” αποκτά νόημα σε αντίθεση με τις ταινίες μυθοπλασίες, τις πειραματικές ή τις avant-garde ταινίες. Αν το ντοκιμαντέρ αποτελούσε μια αναπαραγωγή της πραγματικότητας τότε δεν θα είχαμε πρόβλημα στον ορισμό του. Θα μιλούσαμε για ένα αντίγραφο αυτού που ήδη υπάρχει. Αλλά το ντοκιμαντέρ δεν είναι απλά μια αναπαραγωγή (reproduction) αλλά μια αναπαράσταση (representation) του κόσμου στον οποίο ήδη κατοικούμε. (Nichols 2001)».

Συχνά στη συνείδηση του κόσμου υπάρχει η παρανόηση ότι το ντοκιμαντέρ είναι έργο που έχει σκοπό να περιγράψει την πραγματικότητα. Η αποστολή του δημιουργού του ντοκιμαντέρ όμως, είναι να αποδώσει το υλικό του (το οποίο ήδη έχει μελετηθεί και έχει καταγραφεί υπό συγκεκριμένες συνθήκες που ο δημιουργός έχει επιλέξει) με έναν κατανοητό

τρόπο που να επιτρέπει την τεκμηρίωση ενός νοήματος και, γιατί όχι, μιας συγκεκριμένα επιλεγμένης αισθητικής. Έτσι, το ντοκιμαντέρ καταλήγει να παρουσιάζει μια αναδιαμορφωμένη πραγματικότητα, φιλτραρισμένη μέσα από τις επιλογές του δημιουργού του, μια υποκειμενική εν τέλει ερμηνεία. Ας μην ξεχνάμε ότι η ίδια η διαδικασία τοποθέτησης της κάμερας με σκοπό τη δημιουργία ενός κινηματογραφικού κάδρου αποτελεί μια πρώτη υποκειμενική επιλογή, πριν καν μιλήσουμε για τις δυνατότητες μετάλλαξης του υλικού και του νοήματός του, κατά τη διαδικασία του μοντάζ.

Κατά συνέπεια, δεν μπορούμε να θεωρήσουμε στενά τα όρια μεταξύ ντοκιμαντέρ και μυθοπλασίας. Πολύ περισσότερο όταν ξέρουμε πως για να αναφερθείς στην πραγματικότητα μπορείς να την καταγράψεις, αλλά και να την αναδημιουργήσεις, χωρίς ο θεατής να είναι σε θέση να ξεχωρίσει τί από τα δύο παρακολουθεί. Κατά μία έννοια ο κινηματογράφος είναι η ψευδαίσθηση, ή πιο απλά το ψέμα. Από τη στιγμή που θα επιλέξεις πότε θα αρχίσει η κάμερα να καταγράφει, έχεις ήδη επέμβει καταλυτικά στην (ανά)γέννηση του “γεγονότος” που θες να περιγράψεις.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για τα προηγούμενα αποτελεί η ταινία “Ο Νανούκ του βορρά” του Robert Flaherty (1922). Ο Flaherty ξεκίνησε να κάνει μια ανθρωπολογική ταινία για τους Εσκιμώους, παρακολουθώντας με την κάμερα τη ζωή του Νανούκ, ενός Εσκιμώου, στις διάφορες εκδηλώσεις της. Το κυνήγι, η οικογένειά του, η αγωνία για την καθημερινή τροφή, όλα ειδωμένα από το “αντικειμενικό” μάτι του παρατηρητή. Αφού εμφάνιζε τα φιλμ σε ένα πρόχειρο εμφανιστήριο που είχε φτιάξει ο ίδιος, πρόβαλε τις σκηνές στους Εσκιμώους για να δει τις αντιδράσεις του και να συζητήσει τις υποδείξεις τους σχετικά με το τί άλλο έπρεπε να καταγράψει (μια πρώτη υποκειμενική παρέμβαση). Επιπλέον, αφού όλο του το υλικό καταστράφηκε από ένα ατύχημα, αποφάσισε να ξεκινήσει τα γυρίσματα απ' την αρχή, αναδημιουργώντας την πραγματικότητα που είχε αποτυπώσει προηγουμένως, αυτή τη φορά όμως βάσει σεναρίου και ακολουθώντας μια διαφορετική αφηγηματική ροή. Η ταινία τελείωσε σε φρενήρεις ρυθμούς μετά από λίγο καιρό και ο Νανούκ πέθανε από αστιτία, σε αντίθεση με το όμορφο τέλος που βλέπουμε στην ταινία.

Αν λάβουμε υπ' όψιν και τις παρεμβάσεις στο μοντάζ, βλέπουμε ότι έχουμε να κάνουμε με μια ταινία προμελετημένη και ξεκάθαρα “κατασκευασμένη” που περισσότερη σχέση έχει με τη μυθοπλασία παρά με τα κινηματογραφημένα επίκαιρα. Παρ' όλα αυτά μπορούμε άνετα να την χαρακτηρίσουμε ντοκιμαντέρ εκ του αποτελέσματος. Ο θεατής θα παρακολουθήσει τον τρόπο ζωής ενός εκπροσώπου των Εσκιμώων, χωρίς να είναι σε θέση να αποφασίσει αν αυτό που βλέπει είναι η ταυτόχρονη παρουσία της κάμερας στα δρώμενα της ζωής του Νανούκ, ή σκηνοθετημένες πράξεις, ορισμένες από κάποιον άλλο. Και, εν τέλει, ίσως δεν έχει τόσο σημασία. Αν θέλουμε να γίνουμε πιο τολμηροί, μπορούμε να πούμε ότι ένα έργο χαρακτηρίζεται ως ντοκιμαντέρ, εάν ο θεατής το αντιλαμβάνεται ως τέτοιο.

1.3 Κινηματογραφικό ντοκιμαντέρ, κυρίαρχες τάσεις.

Στην πορεία του χρόνου, επιχειρήθηκαν διάφορες προσπάθειες κατηγοριοποίησης των ντοκιμαντέρ με βάση είτε την εκάστοτε θεματική, είτε στιλιστικά χαρακτηριστικά, που όμως αποδεικνύονται ανεπαρκείς, μια που η ίδια η εξέλιξη του είδους συνεχώς ξεπερνά παλαιότερες οριοθετήσεις και δημιουργεί νέα πεδία έκφρασης και παρουσίασης του θέματος. Εξάλλου, ακόμα κι αν δεχτούμε κάποιες γενικευμένες κατηγορίες και εξετάσουμε κάποια απ' αυτές ξεχωριστά (π.χ. επιστήμη), θα συνειδητοποιήσουμε ότι ακόμα και αυτή μπορεί να επιμεριστεί σε υποκατηγορίες ανάλογα με τους σκοπούς και τα κίνητρα του δημιουργού, την οπτική του πάνω σε κάποιο ζήτημα, τη στιλιστική φόρμα, το είδος της εμπειρίας που εν τέλει προσφέρουν στο κοινό.

Μπορούμε ωστόσο να δεχτούμε την κατηγοριοποίηση του Bill Nichols (Introduction to documentary, Indiana University Press, 2001) με βάση τους τρόπους αναπαράστασης της πραγματικότητας, τον ποιητικό, τον επεξηγηματικό, τον παρατηρητικό, το συμμετοχικό, τον ανακλαστικό και τον επιτελεστικό.

Ποιητικός

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

Επεξηγηματικός

Εμφανίζεται στη δεκαετία 1920 – 1930. Μιλά απ' ευθείας στο θεατή, μέσω ενός αφηγητή ο οποίος εκφράζει την αντικειμενικότητα και την παντογνωσία, προσθέτοντας πληροφορίες που καθοδηγούν την αντίληψη. Οι εικόνες λειτουργούν συμπληρωματικά, καθώς εκλαμβάνονται με συγκεκριμένο τρόπο, υπαγορευμένο από την επιχειρηματολογία της αφήγησης.

Παρατηρητικός

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

Διαδραστικός

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

Ανακλαστικός

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

Επιτελεστικός

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

1.4 Ντοκιμυθοπλασία ή Docufiction

Σύμφωνα με τον William Guynn, «το ντοκιμαντέρ για να αφηγηθεί μια ιστορία, καταφεύγει σε σημαίνουσες δομές που έχει δημιουργήσει η ταινία μυθοπλασίας»¹ ή με τα λόγια του Jean Mitry, «μια ταινία είναι ένας κόσμος που οργανώνεται γύρω από μια ιστορία»². Κατά ένα φαινομενικά παράδοξο τρόπο, όσο σχετικοποιείται η έννοια της κινηματογραφικής πραγματικότητας, κυρίως στην ψηφιακή εποχή, τόσο ρευστοποιούνται τα όρια μεταξύ μυθοπλασίας και ντοκιμαντέρ.

Η ταινία που παρουσιάζεται στην πτυχιακή εργασία θα μπορούσε να κατηγοριοποιηθεί στο είδος docufiction ή ντοκιμυθοπλασίας (τεκμηριωμένης μυθοπλασίας). Εμφανίζεται στην αρχή του εικοστού αιώνα κι είναι μια σύνθετη λέξη, που αναφέρεται σε ένα κινηματογραφικό έργο, που η δομή και το ύφος του το τοποθετούν ανάμεσα στη μυθοπλασία και το ντοκιμαντέρ καθώς αντλεί και αφομοιώνει δημιουργικά, στοιχεία από τις δυο αυτές βασικές κατηγορίες της τέχνης του κινηματογράφου. Η ιστορία της ντοκιμυθοπλασίας, ξεκινά στην δεκαετία του 1920 και σημαδεύεται από τα μικτά ντοκιμαντέρ των Flaherty, Verton και Joris Ivens, ενώ στη συνέχεια παίρνει μια ποιητική διάσταση με τα έργα των Jean Epstein και Jean Vigo. Μετά τον πόλεμο η ντοκιμυθοπλασία, καθιερώνεται σαν αυτόνομο είδος με τα έργα των μεγάλων κινηματογραφιστών Antonioni, Resnais, Varda, Marker και ιδίως με τις εθνομυθοπλασίες του Jean Rouch και τις ταινίες του Johan van der Keuken και του Robert Kramer, ως τη σημερινή άνθηση που γνωρίζει σε όλο τον κόσμο.

Στην περίπτωση της ταινίας “Τόπων Μύστες” που παρουσιάζεται εδώ, η μυθοπλασία εντοπίζεται στους χαρακτήρες που εμφανίζονται, όσον αφορά τα ονόματα, τις προσωπικές τους διαδρομές και το κατατεθέν απ' αυτούς πλαίσιο της ζωής τους. Οι χαρακτήρες αυτοί εμφανίζονται να αφηγούνται ο καθένας την προσωπική του ιστορία και να εξηγούν τις συνθήκες υπό τις οποίες αναπτύχθηκε μέσα τους η ανάγκη να έρθουν σε επαφή με τη θεία υπόσταση. Αυτό γίνεται μέσα από συνεντεύξεις – εξομολογήσεις μπροστά στο φακό, όπου δεν ακούμε τις ερωτήσεις που τους τίθενται, αν και είναι προφανές ότι μιλούν σε συγκεκριμένο άτομο στο οποίο απαντούν. Η μόνη φωνή που συμπληρώνει την ξενάγηση του θεατή στον κόσμο τους είναι αυτή του αφηγητή. Μέσα στα πλαίσια των συνεντεύξεων και

¹ Guynn, W., *A Cinema of Nonfiction*, Fairleigh Dickinson, Rutherford, NJ. 1990, σ.70.

² Mitry, Jean. «Esthétique II», Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford university press, Οξφόρδη, 1984

της αφήγησης λοιπόν, παρακολουθούμε τους τρεις ήρωες, στην πορεία τους για την υλοποίηση ενός τάματος, υπό τη μορφή της συμμετοχής σε αντίστοιχα για τον καθένα θρησκευτικά έθιμα και τελετουργικά (περιφορά του επιταφίου, προσκύνημα στην Παναγία της Τήνου, βουτιά για το σταυρό τα Θεοφάνεια).

Και εδώ τελειώνει η μυθοπλασία και αρχίζει το ντοκιμαντέρ, καθώς στην ταινία καταγράφεται η αληθινή τους συμμετοχή στις πραγματικές συνθήκες εκδήλωσης των εθίμων τα οποία υλοποιούνται όχι σύμφωνα με τις σεναριακές και σκηνοθετικές υποδείξεις του δημιουργού, αλλά στην αυθεντική τους μορφή. Ο κάμερα εδώ απλά ακολουθεί και παρατηρεί το αυθύπαρκτο γεγονός καταγράφοντας τη συμμετοχή των ηθοποιών σ' αυτό, χωρίς οι υπόλοιποι συμμετέχοντες στο δράμα να μπορούν να αναγνωρίσουν οτιδήποτε το σκηνοθετημένο. Κατά βάση, η συμμετοχή των ηθοποιών στα δράματα είναι ισότιμη με αυτή των υπολοίπων. Το μόνο που διαφοροποιείται είναι το κίνητρο του καθενός (η δημιουργία της ταινίας π.χ.). Όμως, στην πραγματικότητα δεν μπορεί κανείς να είναι σίγουρος για τα κίνητρα οποιουδήποτε άγνωστου υποκειμένου, συνεπώς είμαστε αρκετά κοντά στο να πούμε ότι καταγράφουμε μια αυθεντική σκηνή από μια αυθεντική δραστηριότητα ενός πραγματικού χαρακτήρα. Ντοκιμαντέρ λοιπόν και μάλιστα στην πιο αυθεντική μορφή του.

Μέρος δεύτερο - Η κατασκευή της ταινίας

Κεφάλαιο 2 : Η προ-παραγωγή της ταινίας

Η προ-παραγωγή είναι το πρώτο στάδιο της διαδικασίας δημιουργίας μιας κινηματογραφικής ταινίας και περιλαμβάνει, από την ανάπτυξη της ιδέας και το σενάριο μέχρι την ετοιμασία των σκηνικών, την επιλογή των ηθοποιών, το κόστος του εγχειρήματος ακόμα και το προσωπικό που θα εργαστεί. Στο κεφάλαιο αυτό αναφέρονται τα στάδια και τα κομμάτια της προ-παραγωγής όπως αυτά συναντώνται στις εμπορικές επαγγελματικές παραγωγές ταινιών καθώς και αυτά που υπάρχουν στην ταινία *Τόπων μύστες*.

2.1 Συγγραφή σεναρίου, ο ρόλος του σεναρίου στο ντοκιμαντέρ

Το σενάριο είθισται να θεωρείται ως η καταγραφή της υπόθεσης και των διαλόγων μιας ιστορίας. Κάτι σαν θεατρικό κείμενο. Στην πραγματικότητα όμως ένα σενάριο για τον κινηματογράφο γράφεται κατά τέτοιο τρόπο ώστε να δίνει πληροφορίες για το υπόβαθρο των χαρακτήρων, τις συνθήκες μέσα στις οποίες εκτυλίσσεται η εκάστοτε σκηνή, τα σημεία στα οποία θα πρέπει να εστιάσει ο σκηνοθέτης κ.α. Υπαγορεύει δηλαδή κατά κάποιον τρόπο το είδος της κινηματογράφησης που απαιτείται για την μετατροπή του σε ταινία. Δίνει στην ταινία μια πρώτη αιτία ύπαρξης, αποτελεί μια βάση δεδομένων για την επιχείρηση της κινηματογραφικής του υλοποίησης και γίνεται εργαλείο στρατηγικής απαραίτητο στην όλη προετοιμασία της.

Σε πρώτη φάση, μέσω του σεναρίου γίνεται αξιολόγηση του ανθρωπίνου δυναμικού που απαιτείται, οι απαιτούμενες κατασκευές σκηνικών, εκτίμηση του υλικοτεχνικού εξοπλισμού, εξάγονται συμπεράσματα για την επιλογή (casting) των ηθοποιών και ακόμα υποδεικνύεται η καλλιτεχνική κατεύθυνση.

Η σεναριακή γραφή ενός ντοκιμαντέρ προσπαθεί πάντα, να βρει την ισορροπία ανάμεσα στο δίπολο μυθοπλασίας και πραγματικότητας. Πλέον θεωρείται δεδομένο ότι μια ταινία ντοκιμαντέρ έχει σενάριο, όπως ακριβώς μια ταινία μυθοπλασίας και επιβάλλεται προκειμένου να αναδυθεί η αλήθεια του κινηματογραφιστή – δημιουργού της.

Τη στιγμή του γυρίσματος, ενώ το σενάριο στη μυθοπλασία είναι ένα απολύτως αναγκαίο εργαλείο, το σενάριο του ντοκιμαντέρ παίζει το ρόλο του διαμεσολαβητή. Είναι ένα εργαλείο διαλόγου ανάμεσα στον σκηνοθέτη και το υπόλοιπο συνεργείο της ταινίας, μια καταγραφή των επιθυμιών του δημιουργού, των σκηνοθετικών του αποφάσεων και έχει τον ρόλο της αναφοράς. Οι ωραίες κινηματογραφικές λήψεις είναι προϊόν σχεδιασμού, προετοιμασίας και προγραμματισμού. Το τελικό αποτέλεσμα που θα δει ο θεατής δεν είναι παρά η ερμηνεία του αυθεντικού γεγονότος. Η τελευταία γραφή του σεναρίου αλλά και του ντοκιμαντέρ γίνεται αναπόφευκτα στο στάδιο του μοντάζ. Επειδή το γύρισμα μεταφέρει μαζί του μια ποσότητα νέων δεδομένων, εκπλήξεων και απροόπτων, η διαδικασία του μοντάζ μπορεί να θεωρηθεί μια πλήρης φάση γραφής. Όταν η τελική κόπια δει το φώς τότε ένα καινούργιο σενάριο μπορεί να γραφτεί, αυτό της τελικής πραγματικότητας.

Κάθε φορά που κάποιος σεναριογράφος σχεδιάζει επί χάρτου ένα σενάριο, έστω και αν η τελική πορεία της ταινίας τον οδηγήσει σε εντελώς άλλη διήγηση, η συγγραφή αυτού επιτρέπει στον δημιουργό να οργανώσει το υλικό, να εκφράσει την θέση του, την άποψη της ταινίας που ετοιμάζει, βασισμένος σε μια ιδέα που μέρα με τη μέρα μεταλλάσσεται, μεταμορφώνεται, αλλάζει και τελικά κατασταλάζει. Αντίστοιχα κινούμενοι κατά τη δημιουργία του ντοκιμαντέρ που παρατίθεται στην εργασία, το σενάριο έπαιξε ρόλο οδηγού και σχεδιασμού των πλάνων. Ενσωματώνοντας τους ρόλους των πρωταγωνιστών στην πραγματικότητα που κινηματογραφείται, δεν θα μπορούσαμε να ακολουθήσουμε κατά κανόνα κάποιο σενάριο. Ακολουθήθηκε, μόνο στις συνεντεύξεις των πρωταγωνιστών και μετέπειτα το στάδιο του μοντάζ συγγράφηκε εκ νέου ως διήγηση από τον αφηγητή. Στο ντοκιμαντέρ αυτό συμβαίνει εξ ορισμού, διότι δεν γνωρίζουμε ποτέ τι θα συμβεί, γιατί πολλές φορές δεν υπάρχει δυνατότητα επανάληψης της σκηνής όπως την έχει οραματιστεί ο δημιουργός και γιατί η τυχαιότητα στην κατασκευή της ταινίας σε συνδυασμό με τον δημιουργικό τρόπο που θα διαχειριστεί ο δημιουργός το τελικό προϊόν των λήψεων, θα ολοκληρώσουν αναγκαστικά το σενάριο, πολύ πιο μετά από την αρχική του εμφάνιση.

2.2 Πλάνο εργασίας, story board, decoupage, casting, repérage.

Μετά την περίοδο της συγγραφής του σεναρίου αρχίζει η προετοιμασία και οργάνωση της παραγωγής. Γύρω από το σκηνοθέτη δημιουργείται συνεργείο, το οποίο κατ' αρχάς αποτελείται από τους βασικούς συνεργάτες, έχοντας στη πρώτη γραμμή τον βοηθό σκηνοθέτη και τον διευθυντή φωτογραφίας και τον μηχανικό ήχου. Είναι οι ιθύνοντες του γυρίσματος και πρέπει να οργανώσουν το τελικό σχήμα του συνεργείου.

- **Κατακερματισμός σεναρίου σε σκηνές (Script Breakdown)**

Ο κατακερματισμός του σεναρίου είναι η διαδικασία κατά την οποία το σενάριο χωρίζεται σε σκηνές. Για κάθε σκηνή του σεναρίου το άτομο το οποίο κάνει τον κατακερματισμό (breakdown) δημιουργεί μια λίστα από τους ηθοποιούς, το τεχνικό και δημιουργικό προσωπικό, τα μηχανήματα, τις περιοχές για κάθε σκηνή. Είναι από τα πιο σημαντικά κομμάτια της προ παραγωγής καθώς οι πληροφορίες που αντλούνται από αυτό χρησιμεύουν σε πολλά στάδια της οργάνωσης της παραγωγής, όπως στον υπολογισμό του κόστους των σκηνών, στην οργάνωση των εμπλεκόμενων τεχνικών και δίνει τη δυνατότητα να δημιουργηθεί το χρονοδιάγραμμα.

- **Χρονοδιάγραμμα (Scheduling)**

Με το χρονοδιάγραμμα, υπολογίζονται οι σκηνές που μπορούν να γυριστούν μέσα στην ημέρα, βάση τις διαθεσιμότητες του ανθρώπινου δυναμικού και των χώρων, αλλά και τις απαιτούμενες καιρικές συνθήκες, όπου απαιτείται. Μια παραγωγή έτσι, μπορεί να γλιτώσει χρήμα καθώς οι χαμένες μέρες και οι καθυστερήσεις των γυρισμάτων πάντα ανεβάζουν το κόστος.

- **Το μοίρασμα των ρόλων (Casting)**

Σύμφωνα με τις υποδείξεις της τελικής μορφής του σεναρίου γίνεται η επιλογή των ηθοποιών, άλλοτε κατά απαίτηση του σκηνοθέτη και συνηθέστερα μέσα από τη διαδικασία των auditions. Συχνά κινηματογραφούνται δοκιμαστικά πλάνα με τους υποψήφιους ηθοποιούς.

- **Εικονογράφηση παραγωγής (Story board)**

Τα Story boards (εικόνα 1) δημιουργούνται είτε από τον ίδιο το σκηνοθέτη είτε σύμφωνα με τις υποδείξεις του από επαγγελματία σχεδιαστή. Υποδεικνύουν τον τρόπο της αφήγησης, καθώς παρέχουν πληροφορίες για τα σκηνικά, της γωνίες λήψης, την κίνηση της κάμερας και γενικότερα ορίζουν τα πλάνα που θα πρέπει να γυριστούν.



Εικόνα 1 Saul Bass's storyboards for the Psycho shower scene (Ψυχώ, 1960 Alfred Hitchcock).

- **Ντεκουπάζ (découpage)**

Το ντεκουπάζ αφορά την αρχιτεκτονική της σκηνής, την επιλογή των πλάνων και τα ρακόρ³ μεταξύ τους. Εκεί υπάρχουν οι υποδείξεις που ο σκηνοθέτης θεώρησε απαραίτητο να

³ Το **ρακόρ** είναι η κατάλληλη σύνδεση των πλάνων μιας σκηνής στον κινηματογράφο, ώστε να δίνεται η εντύπωση στον θεατή της οπτικής - ηχητικής συνέχειας.

ενσωματώσει στο χαρτί για τις ακολουθήσουν οι συνεργάτες του. Ας μην ξεχνάμε ότι ο κινηματογράφος είναι μια υπόθεση συντονισμού πολλών ατόμων επιφορτισμένων με εξειδικευμένο ρόλο ο καθένας και γι αυτό απαιτούνται σαφείς οδηγίες μέχρι την πιο μικρή λεπτομέρεια.

Πρακτικά είναι ο τεμαχισμός δράσης σε πλάνα, σκηνές και σεκάνς⁴, ο χωρισμός κάθε σκηνής σε πλάνα και η σειρά με την οποία θα παρουσιαστούν στην οθόνη. Συντάσσεται από το σκηνοθέτη και περιλαμβάνει πληροφορίες γύρω από το οπτικό περιεχόμενο του πλάνου (θέση και ύψος μηχανής, μέγεθος πλάνου, είδος φακού, κινήσεις μηχανής), το ηχητικό περιεχόμενο του πλάνου (διάλογοι, αφήγηση, μουσική, ήχοι περιβάλλοντος), τον τρόπο δεσίματος των πλάνων μεταξύ τους (cut, dissolve, wipes)⁵

- **Ρεπεράζ (repérage)**

Είναι η διαδικασία κατά την οποία αναζητείται και εντοπίζεται το φυσικό σκηνικό της εξέλιξης της ιστορίας. Οι βασικοί συντελεστές της ταινίας απαιτείται να είναι παρόντες στη διαδικασία αυτή, καθώς δεν εξετάζεται ο κάθε χώρος μόνο από άποψη αισθητικής και σκηνογραφίας αλλά σε σχέση με τις ανάγκες όλων των τεχνικών υπευθύνων, οι οποίοι μετά την επιλογή της τελικής τοποθεσίας μπορούν να τις επαναορίσουν και να σχεδιάσουν με ακρίβεια τον τρόπο εργασίας τους.

⁴ Η **σεκάνς** είναι μια ομάδα σκηνών ή μεμονωμένων πλάνων (με ή χωρίς συνέχεια στο χώρο και το χρόνο) που συγκροτούν μια αφηγηματική ενότητα

⁵ **Film, Video Transition** : Τρόποι μετάβασης από μια εικόνα στην επόμενη κατά τη διαδικασία του μοντάζ. Οι μεταβάσεις αυτές μπορεί να γίνονται στιγμιαία, με ξεθώριασμα της εικόνας, με ανάμιξη των δύο, με μαύρισμα της εικόνας κ.α.

Κεφάλαιο 3 : Επιλογή εξοπλισμού

Τον εξοπλισμό σε μια ταινία, συνιστούν τα μηχανήματα μέσω των οποίων γίνεται δυνατή η υλοποίηση των γυρισμάτων (πχ φώτα, μικρόφωνα, κάμερες) και τα μέσα που θα χρειαστούν αφού ολοκληρωθούν τα γυρίσματα στο στάδιο του μοντάζ (πχ ηλεκτρονικός υπολογιστής). Ο εξοπλισμός εξαρτάται από το είδος της οπτικοακουστικής παραγωγής που έχουμε και από τον διαθέσιμο προϋπολογισμό.

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

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

3.1 Εξοπλισμός εικονοληψίας

Ψηφιακή βίντεο Κάμερα

Κάποτε η καταγραφή βίντεο ήταν μια διαδικασία για λίγους. Οι μηχανές λήψης ήταν μεγάλες, ακριβές και δύσχρηστες. Όλα άλλαξαν το 1995 όταν παρουσιάστηκε το πρότυπο DV (Digital Video). Η επανάσταση του DV είχε πολλά επίπεδα με πιο σημαντικό την επικράτηση της λογικής του ψηφιακού σήματος. Ταυτόχρονα άλλαξε η προσέγγιση στους αισθητήρες και τις παραμέτρους εγγραφής, επεξεργασίας και συμπίεσης του βίντεο. Σήμερα, μια ψηφιακή βιντεοκάμερα είναι προσβάσιμη στον καθένα, παρέχοντας λύσεις σχετικά υψηλής ποιότητας σε επίδοξους κινηματογραφιστές, αφού δίνεται πλέον η δυνατότητα με μικρό κόστος να προσεγγίσει κανείς την τέχνη της κινηματογράφησης. Είναι το βασικότερο συστατικό στην παραγωγή του οπτικοακουστικού υλικού.

Διαχωρισμός βάση του μέσου αποθήκευσης

Οι σύγχρονες κάμερες κάνουν την εγγραφή της εικόνας σε ψηφιακά μέσα που μπορεί να είναι:

1. Betacam (εικόνα 2)
2. DV/MiniDV
3. Σκληρό δίσκο HDD
4. Flash Memory / Memory Cards
5. DVD



Εικόνα 2 Κάμερα με ενσωματωμένο Betacam recorder JVC Betacam GYdv5000

Sensor/ Αισθητήρας

Ο αισθητήρας είναι το εξάρτημα που μετατρέπει το φως σε ηλεκτρισμό αξιοποιώντας το φωτοηλεκτρικό φαινόμενο. Ο τύπος του αισθητήρα αλλά και το μέγεθος επηρεάζουν την ποιότητα του βίντεο. Βασικές τεχνολογίες είναι το CCD και το CMOS. Και οι δύο κάνουν το ίδιο, δηλαδή μετατρέπουν το φως σε διαφορά δυναμικού. Το CCD (Charge Coupled Device) όμως διαφέρει από το CMOS (Complementary Metal Oxide) ως προς τη δυνατότητα του τελευταίου να ενσωματώνει πολλές ανεξάρτητες ψηφιακές λειτουργίες π.χ. στάδια ενίσχυσης σήματος, μετατροπείς A/D (Analog to Digital) κλπ. Για πολλά χρόνια τα CCD κυριαρχούσαν στις βιντεοκάμερες και θεωρούνταν ανώτερα σε ποιότητα από τους CMOS. Τα τελευταία χρόνια η τεχνολογία των CMOS έχει προχωρήσει εντυπωσιακά και τείνει να κυριαρχήσει αφού έλυσε τα προβλήματα του η σχεδίαση BSI CMOS (backside illuminated) που προσφέρει μεγαλύτερη ευαισθησία και ταυτόχρονη μείωση του θορύβου της εικόνας. Επίσης οι τελευταίας γενιάς CMOS έχουν καλύτερους ρυθμούς ανανέωσης (frame rates) καθιστώντας εφικτή την ταυτόχρονη λήψη βίντεο και φωτογραφίας ή πολύ γρήγορο frame rate για ανάλυση κίνησης.

Μέγεθος αισθητήρα και megapixel

Όπως και στη φωτογραφία, έτσι και στο βίντεο το πιο σημαντικό στοιχείο δεν είναι τα πολλά megapixel αλλά το μέγεθος του αισθητήρα. Ο μεγαλύτερος φυσικών διαστάσεων χάρη

στα μεγαλύτερα pixel αξιοποιεί το φως περισσότερο, παράγει λιγότερο θόρυβο και δίνει καλύτερη εικόνα.

Μόνιτορ

Τα μόνιτορ είναι οθόνες που προβάλλουν το λαμβανόμενο από την κάμερα σήμα. Ονομάζονται και οθόνες αναφοράς, αφού αποδίδουν όσο το δυνατόν πιστά και με μεγάλη ακρίβεια την λήψη. Χρησιμοποιούνται από το σκηνοθέτη ή το βοηθό σκηνοθέτη, κατά τη διάρκεια του γυρίσματος, για τον άμεσο έλεγχο της ποιότητας της λήψης, της γωνίας λήψης, του κάδρου κ.τ.λ. Θα συναντήσουμε τα μόνιτορ σε όλες κινηματογραφικές και τηλεοπτικές παραγωγές, μέσα σε στούντιο ή σε βαν εξωτερικών μεταδόσεων, αλλά και στη βιομηχανία ασφάλειας κτιρίων με κάμερες κλειστού κυκλώματος τηλεόρασης (CCTV), στην ιατρική κ.α.

Στις μέρες μας κυκλοφορούν και μόνιτορ τεχνολογίας TFT-LCD (Thin Film Transistor – Liquid Crystal Display, εικόνα 4) ή Plasma, τα οποία κερδίζουν έδαφος σε σχέση με τις οθόνες καθοδικού σωλήνα CRT (Cathode Ray Tube, εικόνα 3), κυρίως λόγω μικρότερου βάρους και όγκου. Παρ' όλα αυτά, αρκετοί διευθυντές φωτογραφίας θεωρούν τις οθόνες CRT καλύτερες ως προς την ακριβή απόδοση των χρωμάτων.



Εικόνα 1 JVC 17' High-Definition DTV CRT
Monitor



Εικόνα 4 Panasonic BT-LH1700WP 17' HD-SD
LCD Monitor

3.2 Κυριότερα χαρακτηριστικά του ψηφιακού Video

Η χωρική ανάλυση είναι το μέγεθος της εικόνας. Ένα βίντεο καρέ αποτελείται από γραμμές. Περισσότερες γραμμές ανά καρέ, σημαίνει μεγαλύτερη ανάλυση της εικόνας. Περισσότερα pixels ανά γραμμή σημαίνει μεγαλύτερη ανάλυση σε κάθε γραμμή. Για παράδειγμα, το βίντεο υψηλής ευκρίνειας αποτελείται από 1080 γραμμές, που η κάθε μια τους αποτελείται από 1920 pixels. Η αναλογία μεταξύ οριζόντιας και κάθετης διάταξης της εικόνας που επικρατήσει στις μέρες μας είναι 16:9 σε όλα τα είδη video αλλά και στην τηλεόραση. Για χρόνια το standard definition επικρατούσε στις βιντεοκάμερες, μα πλέον έχει εγκαταλειφθεί. Στο standard definition (576i) η εικόνα αποτελείται από 720 σημεία σε 576 γραμμές. Δηλαδή έχουμε ανάλυση 720x576.

Frame rate / ρυθμός ανανέωσης

Ο απαραίτητος αριθμός καρέ/δευτερόλεπτο, ώστε η κίνηση να εμφανίζεται ομαλή στον θεατή. Μετριέται σε fps (frames per second) και είναι ανάλογος του συστήματος προβολής. Στο φιλμ έχουμε 24fps, στην τηλεόραση PAL 25fps, NTFS 30fps(29.97), ενώ το HD βίντεο μας δίνει επιλογές για 50 και 60 αντίστοιχα. Όσα περισσότερα καρέ, τόσο ομαλότερη είναι και η κίνηση που καταγράφεται και τόσο μεγαλύτερα τα αρχεία.

Κωδικοποίηση / συμπίεση / compression

Η αλγοριθμική διαδικασία κατά την οποία το μέγεθος του αρχείου μικραίνει είτε με απώλεια μέρους της πληροφορίας που φέρει είτε όχι.

Κώδικας / CoDec

Ένα μεγάλο πρόβλημα στη βιομηχανία του ψηφιακού βίντεο (ειδικότερα του βίντεο υψηλής ανάλυσης) είναι ο μεγάλος όγκος των δεδομένων. Για τη μείωση του όγκου της πληροφορίας, χρησιμοποιούνται δύο τεχνικές: η υπό-δειγματοληψία χρώματος και η χρήση συμπιεστών (codecs). Το codec προέρχεται από τα αρχικά των λέξεων Compression/Decompression και περιγράφει τον απαραίτητο αλγόριθμο που απαιτείται για την συμπίεση και αποσυμπίεση των αρχείων. Υπάρχουν δύο κατηγορίες, οι απωλεστικοί κώδικες (lossy) που προκειμένου να επιτύχουν χαμηλά μεγέθη αρχείων πετάνε την πληροφορία που θεωρούν άχρηστη, και οι μη απωλεστικοί (lossless) που πετυχαίνουν μικρότερο μέγεθος αρχείου χωρίς μεγάλη απώλεια οπτικής πληροφορίας.

Από τους σημαντικότερους κωδικοποιητές βίντεο είναι αυτοί της οικογένειας MPEG (Moving Picture Experts Group).

MPEG-1

Σχεδιάστηκε το 1992 για να υποστηρίξει την αποθήκευση βίντεο σε CDROM. Με ανάλυση 352x288 εικονοστοιχεία και ρυθμό πλαισίων 24-30 fps.

MPEG-2 (κοινό με το πρότυπο H.262)

Εμφανίστηκε το 1994. Με μέγιστη ανάλυση 1280x720 στα 60 fps. Το κυρίως πεδίο εφαρμογής του είναι η κύρια πλατφόρμα DVD.

MPEG-4

Σχεδιάστηκε το 1998, ώστε να αποτελέσει έναν αποτελεσματικό τρόπο συμπίεσης στις εφαρμογές διαδικτύου. Προσφέρει βελτιωμένη ποιότητα σε σχέση με το MPEG-2.

Μορφές HD Video

Οι διάφορες μορφές High Definition video προσδιορίζονται ονοματολογικά από τα χαρακτηριστικά τους:

Τον αριθμό των κάθετων γραμμών του κάδρου. Υπάρχουν πρότυπα με 1080 ή με 720 κάθετες γραμμές, αντίθετα π.χ με το standard definition που αναφέρεται σε 480 ή 576 ενεργές γραμμές.

Τον τρόπο σάρωσης της εικόνας, που μπορεί να είναι είτε προοδευτική (*Progressive scanning*) είτε πεπλεγμένη (*Interlaced scanning*) με παρεμβολή γραμμών inline και συμβολίζεται αντίστοιχα με τα γράμματα p και i. Το μέγεθος αρχείου με progressive σάρωση είναι διπλάσιο του αρχείου με μέθοδο σάρωσης interlaced.

Τον ρυθμό σάρωσης των πλαισίων (frames) ή των πεδίων (fields) ανά δευτερόλεπτο.

Για παράδειγμα, το 720p60 format περιγράφει βίντεο με 1280 × 720 εικονοστοιχεία και προοδευτική (p) σάρωση στα 60 καρέ το δευτερόλεπτο, (60 fps), ενώ το 1080i50 format

βίντεο με 1920×1080 εικονοστοιχεία, και πεπλεγμένη σάρωση (i) στα 50 καρέ ανά δευτερόλεπτο (50 fps).

Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζονται τα High Definition Formats με τα χαρακτηριστικά τους:

Πίνακας 1 Μορφές HD Video						
Τύπος Βίντεο	Ανάλυση εικόνας	Εικονοστοιχεία	Λόγος Πλευρών	Λόγος Πλευρών εικονοστοιχείου	Σάρωση	Συχνότητα σάρωσης εικόνας
Video format	Resolution	Pixels	Aspect Ratio	Pixel Aspect Ratio	Form of scanning	Frame Rate
720p	1280x720	921,600	16:9	square 1:1	progressive	23.976, 24, 25, 29.97, 30, 50, 59.94, 60
720p/XGA	1024x768	786,432	16:9	non-square 4:3	progressive	
720p/WXGA	1366x768	1,049,088	683:384 (Approx. 16:9)	square 1:1	progressive	
1080i	1440x1080	1,555,200	32:27 (Approx. 16:9)	square 3:2	interlaced	25(50fields/s)
<u>1080i</u>	1920x1080	1,382,400				29.97(59.94 fields/s)
1080p	1280x1080	1,382,400	16:9	non-square 4:3	progressive	30(60fields/s)
1080p-HDTV standard format	1920x1080	2,073,600	16:9	square 1:1	progressive	23.976, 24, 25, 29.97, 30
DCI Cinema 2K standard format	2048x1080	8,294,400	16:9	square 1:1	progressive	24
DCI Cinema 4K standard format	4096x2160	8,847,360	16:9	square 1:1	progressive	24

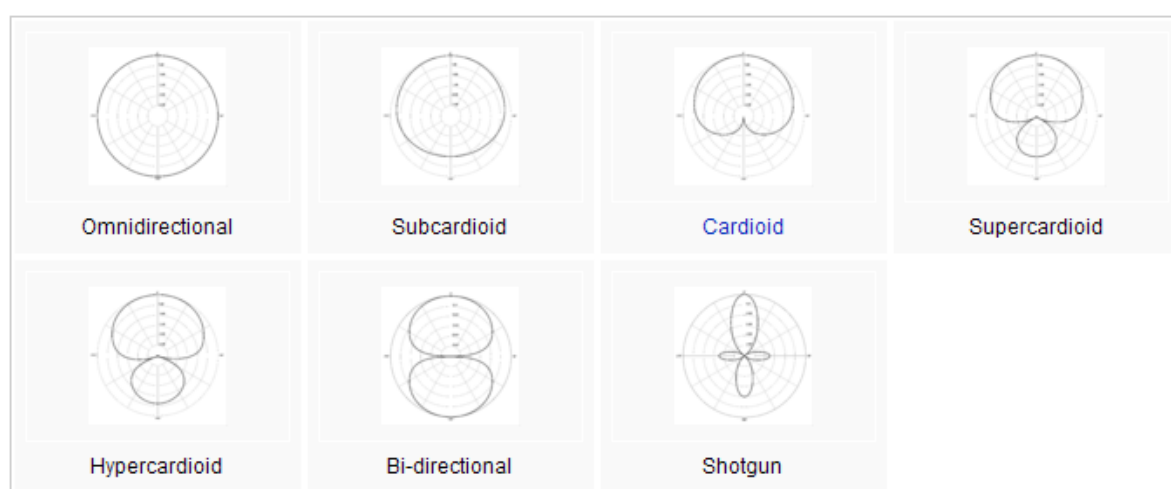
3.3 Εξοπλισμός ήχου

Όσο σημαντική είναι η ποιότητα της εικόνας για μια ταινία, άλλο τόσο είναι και αυτή του ήχου, γεγονός που αποδεικνύεται όλο και περισσότερο στον σύγχρονο κινηματογράφο. Το βασικό συστατικό του καλού ήχου σε μια ταινία είναι αυτό της καλής ηχογράφησης. Βασικό ρόλο σε μια καλή ηχογράφηση παίζει ένα καλό μικρόφωνο ή ζεύγος μικροφώνων και η επιλογή του κατάλληλου καταγραφικού συστήματος όπως επίσης ο τρόπος που αυτά θα επιλεγθούν και θα χρησιμοποιηθούν από τους εκάστοτε τεχνικούς.

Επιλογή μικροφώνων

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι μικροφώνων με μεγάλο ποιοτικό εύρος. Όταν μιλάμε για χρήση στον κινηματογράφο αυτό που λαμβάνουμε πρώτα απ' όλα υπ' όψιν μας είναι η χρηστικότητα και το κατά πόσο μπορεί ένα μικρόφωνο να εξυπηρετήσει τις πρακτικές ανάγκες που δημιουργούνται σε συνθήκες γυρίσματος.

Ένα πρώτο κριτήριο για την επιλογή ενός μικροφώνου είναι το πολικό του διάγραμμα (εικόνα 5), η σχηματοποίηση δηλαδή της διακύμανσης της ευαισθησίας του από διάφορες γωνίες προέλευσης του ήχου, σε σχέση με τον κεντρικό του άξονα.



Εικόνα 5 Τυπικά πολικά διαγράμματα μικροφώνων

Ηχογράφιση διαλόγου

Όταν πρόκειται να ηχογραφήσουμε ομιλίες σε κλειστό ή ανοιχτό χώρο, λαμβάνοντας υπ' όψιν πως το μικρόφωνο δεν μπορεί να φαίνεται μέσα στο κάδρο, άρα δεν μπορεί να βρίσκεται πολύ κοντά στον ομιλητή, οδηγούμαστε στο συμπέρασμα ότι πρέπει να χρησιμοποιήσουμε κάποιο μικρόφωνο ευαίσθητο και με πολικό διάγραμμα τύπου Super-cardioid, Hyper-cardioid, ή Shotgun. Με αυτόν τον τρόπο εξασφαλίζουμε τον περιορισμό ή και αποκλεισμό (όσο αυτό είναι δυνατό) της καταγραφής ήχων ή θορύβων εκτός του άξονα του μικροφώνου. Στα τρία πολικά διαγράμματα που αναφέραμε, παρατηρείται το φαινόμενο της εμφάνισης “λοβού” στο πίσω μέρος του μικροφώνου. Αν λοιπόν στρέψουμε το μικρόφωνο προς τον ομιλητή με τον άξονά του παράλληλα στο έδαφος, υπάρχει κίνδυνος να ηχογραφήσουμε θορύβους από το συνεργείο ή το γύρω χώρο. Για αυτό το λόγο, στο γύρισμα και με τη βοήθεια καλαμιών (boom poles) τα μικρόφωνα τοποθετούνται με τον άξονά τους κάθετα στο έδαφος και την πίσω τους μεριά να κοιτάζει προς τον ουρανό ή το ταβάνι του πλατό.

Υπάρχουν περιπτώσεις που δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί μικρόφωνο με τον τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω, είτε επειδή το γύρισμα γίνεται σε πολύ στενό χώρο, είτε επειδή η λήψη είναι μακρινή, με πολύ ανοιχτό κάδρο και δεν γίνεται να πλησιάσει ο ηχολήπτης. Σ' αυτές τις περιπτώσεις καταφεύγουμε στη λύση των μικροφώνων τύπου “ψείρας”.

Με τον ίδιο τρόπο θα ηχογραφήσουμε και συγκεκριμένους ήχους προερχόμενους από μία πηγή, που πρέπει να αναδειχθούν, όπως: τον ήχο που παράγεται όταν χτυπούν δύο αντικείμενα μεταξύ τους, το άναμμα ενός αναπτήρα ή σπέρτου, ένα χέρι που χτυπά πάνω στο τραπέζι, κ.τ.λ.

Ηχογράφιση χώρου

Συγκριτικά ευκολότερο πεδίο μια που αρκεί η εφαρμογή μιας από τις μεθόδους στερεοφωνικής ηχογράφισης, είτε με στερεοφωνικά μικρόφωνα, είτε με ζευγάρι μικροφώνων σε γωνία 90 – 120 μοιρών. Φυσικά πρέπει τα μικρόφωνα που θα χρησιμοποιηθούν να είναι ευαίσθητα, ώστε να καταγράψουν τη συνολική ηχητική εικόνα του

χώρου. Όσον αφορά το πολικό διάγραμμα του στέρεο ζεύγους μικροφώνων, ενδείκνυται το καρδιοειδές.

Μέσα καταγραφής του ήχου και αξεσουάρ ηχητικού εξοπλισμού

Συνήθως, στην απευθείας λήψη του ήχου κατά τα γυρίσματα τα μέσα καταγραφής του είναι απλά. Είτε πρόκειται για εγγραφή στην ίδια την κάμερα (σύγχρονος ήχος) ή σε άλλο καταγραφικό μέσο όπου συγχρονίζεται κατά τη διαδικασία του μοντάζ (ασύγχρονος). Πολλές φορές δεν χρειάζεται ούτε δεύτερο κανάλι ταυτόχρονης ηχογράφησης όταν οι σκηνοθέτες δουλεύουν με μια κάμερα (μονοκάμερο γύρισμα), για τις υπόλοιπες περιπτώσεις όπου μπορεί να χρειαστεί επιπλέον κανάλι ηχογράφησης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε κάποια κονσόλα μίξης των σημάτων που λαμβάνουν τα μικρόφωνα ή απλούστερα κάποιος πολυκάναλος προ-ενισχυτής μικροφώνων (εικόνα 9) που έχει τη δυνατότητα να καταλήγει στο μέσο καταγραφής του ήχου το οποίο έχει επιλεγεί. Ο βασικός τύπος μικροφώνου που συναντάται στις κινηματογραφήσεις είναι το μικρόφωνο τύπου Shotgun, όπως ειπώθηκε παραπάνω, μα υπό συνθήκες μπορεί κανείς να συναντήσει και άλλα (π.χ. ψείρες). Συνήθως πολυκάναλοι φορητοί καταγραφείς ήχου είναι τα μηχανήματα που συναντάμε σε ένα τυπικό γύρισμα και που μπορεί να διαφέρουν κυρίως βάση του αποθηκευτικού τους συστήματος (αναλογικοί εγγραφείς, ψηφιακοί σε σκληρό δίσκο, dat, κάρτα μνήμης κ.α.).

Βασικό αξεσουάρ μικροφώνου σε μια κινηματογράφιση είναι η βάση στήριξης του (καλάμι ή Boom pole συν την αντικραδασμική βάση). Ένα καλό καλάμι παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην καλή ποιότητα του ήχου της ταινίας. Σχεδιάζονται να είναι ελαφρά, ώστε ο χειριστής τους να μην κουράζεται λόγω της σχεδόν πάντα άβολής στάσης που παίρνει. Επίσης έχουν διάφορα μήκη, και τα μέρη τους επενδύονται από αντικραδασμικά υλικά, ώστε να μην μεταφέρονται ήχοι που μπορεί να παράγει ο χειριστής τους κατά την μετακίνηση του στο μικρόφωνο. Σημαντικό παράγοντα στην σωστή και αθόρυβη διαδικασία ηχογράφησης αποτελεί και η βάση στήριξης του μικροφώνου που προσαρτάται στο καλάμι (εικόνες 6,8). Υπάρχουν διάφορα είδη που συνοδεύουν τα εκάστοτε μικρόφωνα και η φιλοσοφία του σχεδιασμού τους είναι παρόμοια, καθώς αποτελούνται από ελαστικά υλικά που συγκρατούν το μικρόφωνο χωρίς να του μεταδίδουν κραδασμούς. Άλλα αξεσουάρ που συχνά συναντά κανείς κυρίως στις εξωτερικές κινηματογραφικές λήψεις, είναι τα αντιανέμια

ή αντιανέμια γούνας (windscreens, dead cat, εικόνα 7) που περιορίζουν την λήψη του άνεμου από τα μικρόφωνα. Εκτός των αξεσουάρ μικροφώνων, απαραίτητη είναι και η σωστή ακρόαση του ληφθέντος ήχου. Πάντα χρησιμοποιούνται ακουστικά και αρκετές φορές και ηχεία για τον έλεγχο και την σωστή ακρόαση, καθώς και μίκτες ηχητικών σημάτων, πριν περάσει το ηχητικό υλικό στο μέσο καταγραφής.



Εικόνα 6 Αντικραδαστική βάση μικροφώνου τύπου shotgun



Εικόνα 7 Αντιανέμιο γούνας (dead cat microphone windshield)



Εικόνα 8 Blimp της Rode αντιανέμιο και αντικραδαστική βάση shotgun μικροφώνων, αξεσουάρ που το συναντάμε και ως zepplin.



Εικόνα 9 φορητό μίξερ τριών ηχητικών καναλιών που συνδέεται με την κάμερα όπου και γίνεται η καταγραφή του ήχου

3.4 Εξοπλισμός φωτισμού

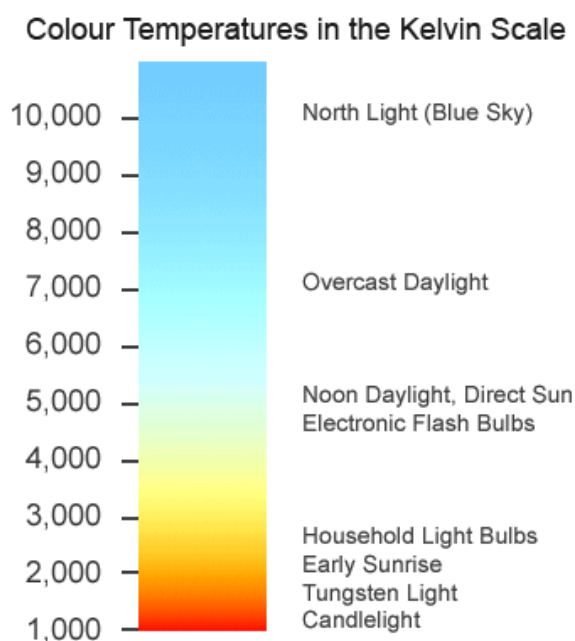
Ο τρόπος που μια κάμερα αποτυπώνει την εικόνα διαφέρει κατά πολύ από αυτόν του ανθρώπινου ματιού. Για το λόγο αυτό, χρειάζεται να διαχειριστούμε το φως κατά τέτοιο τρόπο ώστε το αποτέλεσμα που θα δει ο θεατής να φαίνεται “φυσικό”. Σε άλλες περιπτώσεις ο φωτισμός χρειάζεται για να μπορέσει ο φακός να συλλάβει το δρώμενο σε σκοτεινές

συνθήκες (π.χ. νύχτα ή κλειστός χώρος). Άλλοτε πάλι ο φωτισμός χρησιμοποιείται για καθαρά αισθητικούς σκοπούς, για τη δημιουργία συγκεκριμένης ατμόσφαιρας και διάθεσης.

Χαρακτηριστικά του φωτισμού

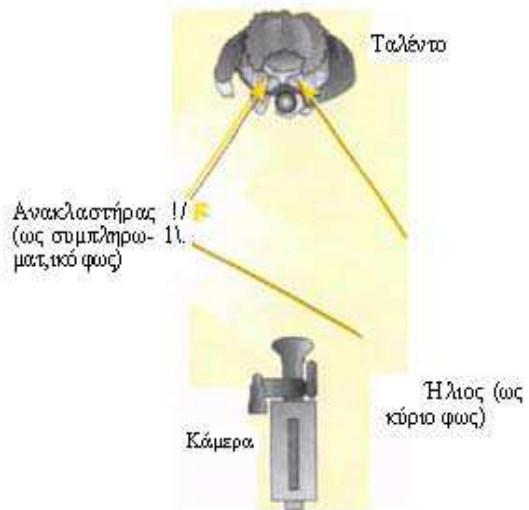
- Μια έντονη πηγή φωτισμού που δημιουργεί έντονα διακριτές σκιές, όπως το φως του ήλιου σε καθαρό ουρανό παράγει σκληρό φωτισμό (hard light). Αντίθετα, ο φωτισμός είναι απαλός (soft light) όταν παράγεται από μια πηγή μεγάλης διάχυσης (λαμπτήρες φθορισμού, μια συννεφιασμένη μέρα) και σαν αποτέλεσμα έχουμε λιγότερο ορατές ή και καθόλου σκιές.

- Ένταση (φωτεινότητα) (intensity, brightness). Η ποσότητα του φωτός που πέφτει σε μια επιφάνεια, με μονάδα μέτρησης είναι Lux, Lumens.
- Χρώμα. Η θερμοκρασία χρώματος (color temperature, εικόνα 10) η οποία υπολογίζεται σε βαθμούς Kelvin, αποτελεί έναν ποιοτικό τρόπο μέτρησης του φωτός. Σε κάθε χρώμα του Φάσματος αντιστοιχεί μια θερμοκρασία.



Εικόνα 10 θερμοκρασία χρώματος σε kelvin

Ανάλογα με την κατευθυντικότητα, μπορούμε να μιλήσουμε για κατευθυντικό φως (spot light, εικόνα 12), όπου φωτίζεται μόνο μια μικρή καθορισμένη περιοχή ή διάχυτο φως (diffused light, εικόνα 13), όπου το φως δεν φτάνει στο αντικείμενο απ' ευθείας αλλά μέσω ανάκλασης σε επιφάνειες που το διαχέουν στο χώρο (όπως είναι τα soft boxes ή οι ανακλαστήρες, εικόνες 14 και 11). Τοποθετώντας ζελατίνες ή ριζόχαρτα μπροστά από τα φώτα μπορούμε να επιτύχουμε αλλαγή της θερμοκρασίας του φωτός ή τη διάχυσή του, αντίστοιχα.



Εικόνα 11 Χρήση ανακλαστήρα



Εικόνα 12 Κατευθυντικό φως



Εικόνα 13 Φωτιστικό διάχυσης



Εικόνα 14 Soft box

3.5 Τεχνικός εξοπλισμός της ταινίας ‘Τόπων μύστες’

Στο ντοκιμαντέρ *Τόπων Μύστες*, χρησιμοποιήθηκε η ψηφιακή βιντεοκάμερα Everio GZ-HD7 υψηλής ανάλυσης (High Definition) της JVC (εικόνα 15).

Η κάμερα αυτή πραγματοποιεί εγγραφή σε σκληρό δίσκο 60GB και είναι η πρώτη παγκοσμίως ερασιτεχνική βιντεοκάμερα που προσέφερε εγγραφή Full HD 1920 x 1080i. και διαθέτει 3 ανεξάρτητους αισθητήρες CCD προοδευτικής σάρωσης - έναν για κάθε βασικό χρώμα (κόκκινο, πράσινο, μπλε) που συγκεντρώνουν περισσότερες πληροφορίες δίνοντας μια πιο ρεαλιστική χρωματική αναπαραγωγή.



Εικόνα 15 Κάμερα εγγραφής σε σκληρό δίσκο JVC GZ-HD7

Στο *Τόπων μύστες*, λόγω των δύσκολων γυρισμάτων, το μικρό συνεργείο, την έλλειψη χρόνου πολλές φορές για το στήσιμο των σκηνών και κυρίως λόγω του χαμηλού προϋπολογισμού της ταινίας, δεν χρησιμοποιήθηκε εξωτερική οθόνη μόνιτορ κατά τη διαδικασία των γυρισμάτων. Σε αυτή την περίπτωση αξιοποιήθηκε το ενσωματωμένο μόνιτορ της κάμερας (2.7" wide LCD screen). Η αναγκαιότητα της σαφήνειας ενός μεγαλύτερου μόνιτορ απεδείχθη σημαντική, μετά την εισαγωγή των πλάνων στο σύστημα επεξεργασίας της εικόνας, όπου παρατηρήθηκαν παραλήψεις και λάθη (χρωματικά, αισθητικά), τα οποία θα μπορούσαν να είχαν αποφευχθεί, έχοντας μια πιο ευρεία θέαση του υλικού την ώρα που αυτό καταγραφόταν. Δεν υπήρχε η δυνατότητα να κατασκευαστούν ή να αγοραστούν μακινιστικά μηχανήματα (steadycam, αμαξίδια dollys, γερανοί, ράγες για traveling και λοιπός βοηθητικός εξοπλισμός). Η κάμερα στηριζόταν σε τρίποδο κατά τη διαδικασία λήψης, συνήθως σε σταθερό πλάνο.

Κατά την διαδικασία ηχογράφησης, χρησιμοποιήθηκε το μικρόφωνο ECM – 674 shotgun mic της Sony (που, αντίθετα με ό,τι αναφέρει το όνομα του, είναι τύπου Supercardioid, εικόνα 16) και καλάμι στήριξης, boom pole της RODE.



Εικόνα 16 SONY ECM-674 shotgun mic

Η καταγραφή του ήχου έγινε στο Microtrack II της M-AUDIO (εικόνα 17). Ένας επαγγελματικός δικάναλος ψηφιακός εγγραφέας υψηλής ποιότητας και πολύ μικρού μεγέθους που μπορεί να ηχογραφήσει 24bit/96kHz. Ηχογραφεί στερεοφωνικά με ανεξάρτητο έλεγχο έντασης εισόδου μέσω των balanced line εισόδων του (1/4" TRS) ή μέσω των υψηλής πιστότητας προ-ενισχυτών μικροφώνων (+48V Phantom Power). Διαθέτει και είσοδο 1/8" καρφί με 5V power για χρήση με stereo electret μικρόφωνα. Το microtrack διαθέτει κι ένα αρκετά καλής ποιότητας stereo electret μικρόφωνο που χρησιμοποιήθηκε για εξωτερικές εγγραφές χώρων και περιβάλλοντος.



Εικόνα 17 φορητός ψηφιακός εγγραφέας της M-AUDIO microtrack II

Για τον επιτόπου έλεγχο των ηχογραφήσεων, χρησιμοποιήθηκαν τα ακουστικά της Beyerdynamic DT-100 (εικόνα 18).



Εικόνα 18 beyerdynamic DT-100 headphones

Ο εξοπλισμός μετά-παραγωγής, συνίσταται κυρίως στον ηλεκτρονικό υπολογιστή όπου καταλήγει το υλικό προς την τελική του διαμόρφωση. Εδώ επιλέχθηκε PC και

δημιουργήθηκε βάση των αναγκών κυρίως του μοντάζ υψηλής ευκρίνειας βίντεο και συμφωνά με τις ελάχιστες απαιτήσεις του προγράμματος που επιλέχθηκε για αυτό το στάδιο (Adobe Premiere Pro CS5.5). Βασικά χαρακτηριστικά του είναι το λειτουργικό σύστημα των windows 64bit, ο κεντρικός επεξεργαστής της intel core i7 870 2,93GHz, 8 GB ram, και κάρτα γραφικών της EVGA τύπου GeForce GTX 470 με Μέγιστη Ανάλυση 2560x1600 pixels, 1280 MB μνήμη και 448 CUDA Cores ⁶.

Για την μίξη του ήχου χρησιμοποιήθηκε κάρτα ήχου M-AUDIO fast track pro (εικόνα 19) USB Audio interface 24bit/96kHz με 4 εισόδους και 4 εξόδους (2 αναλογικές και 2 ψηφιακές) και ηχεία μόνιτορ NS-10M της Yamaha (εικόνα 20), που οδηγούνται από ενισχυτή Yamaha A100a (εικόνα 21).



Εικόνα 19 Κάρτα ήχου M-AUDIO fast track pro



Εικόνα 20 ηχείο monitor NS-10M, YAMAHA



Εικόνα 21 ενισχυτής Yamaha A100a

⁶ Με τον όρο CUDA, η Nvidia αναφέρεται σε μία αρχιτεκτονική παράλληλου computing (Compute Unified Device Architecture) η οποία έχει ως στόχο να εκμεταλλευθεί την εξαιρετική δύναμη των επεξεργαστών γραφικών της εταιρείας, για εργασίες που δεν σχετίζονται με την απεικόνιση γραφικών.

Κεφάλαιο 4 : Η παραγωγή της ταινίας

Αφού ολοκληρωθεί η προ-παραγωγή, είμαστε έτοιμοι να περάσουμε στη διαδικασία των γυρισμάτων, που θα μετουσιώσει σε εικόνες, δηλαδή την πρώτη ύλη της φιλικής γλώσσας, την αρχική μας ιδέα. Βασικές κινήσεις πρέπει να γίνουν πριν αρχίσει η εγγραφή. Αυτές είναι: ισοστάμιση λευκών της κάμερας (white balance), τοποθέτηση φώτων, τοποθέτηση της κάμερας βάσει ντεκουπάζ, έλεγχος του ήχου, make-up. Η διαδικασία των γυρισμάτων είναι αρκετά σημαντική. Ένα επιτυχημένο γύρισμα καθιστά ευκολότερη τη διαδικασία μεταπαραγωγής.

Τα γυρίσματα του ντοκιμαντέρ “*Τόπων μύστες*” πραγματοποιήθηκαν σε διάφορα μέρη της Αθήνας, στο Πόρτο Ράφτη, στη Πεντέλη, στη Πάρνηθα, στη Μεσσηνία και τέλος στη Τήνο. Η διάρκεια των γυρισμάτων ξεπέρασε τον ένα χρόνο.

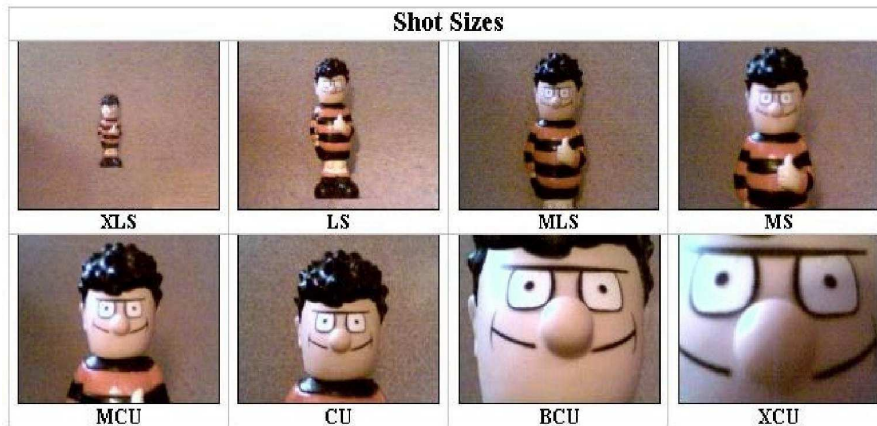
4.1 Η θέση της κάμερας

Η τοποθέτηση της κάμερας είναι ο πιο καθοριστικός παράγοντας στην υλοποίηση της υποκειμενικής ματιάς του δημιουργού. Το τελικό κάδρο είναι αυτό που δηλώνει το όποιο νόημα, αφού ότι βρίσκεται εκτός αυτού σημαίνει ότι δεν έχει σημασία, ή αποκρύπτεται ή ότι δεν υπάρχει. Μια ποικιλία από αποστάσεις μεταξύ της κάμερας και του αντικειμένου και γωνίες λήψης παρέχει τις δυνατότητες διαφοροποίησης της τελικής αίσθησης που θα εισπράξει ο θεατής.

Αποστάσεις λήψης

Ανάλογα με την απόσταση, γίνεται διάκριση στις παρακάτω κατηγορίες (εικόνα 22).

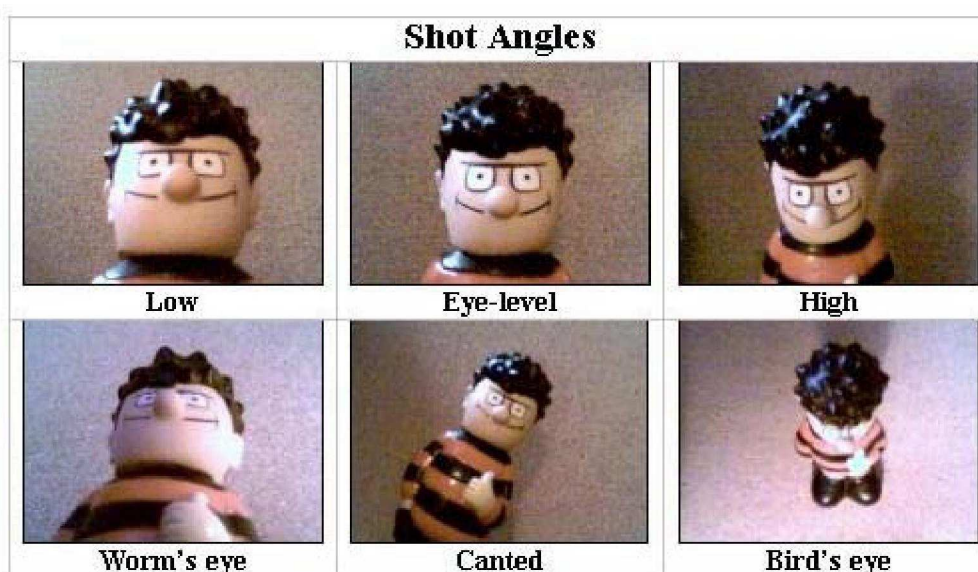
- Μακρινή λήψη (long shot LS)
 - Ιδιαίτερα μακρινή λήψη (extreme long shot ELS)
 - Μέτρια μακρινή λήψη (medium long shot MLS)
- Μέτρια λήψη (medium shot MS)
- Κοντινή λήψη (close-up CU)
 - Μέτρια κοντινή λήψη (medium close shot MCS)
 - Μεγάλη κοντινή λήψη (big close up BCU)
 - Ιδιαίτερα κοντινή λήψη (extreme close up XCU)



Εικόνα 22 είδη πλάνων και αποστάσεις λήψεων

Γωνίες λήψης

Υπάρχουν πέντε βασικές γωνίες λήψεως (εικόνα 23): (1) Το «βλέμμα του πουλιού», (2) η ψηλή γωνία, (3) το πλάνο στο ύψος του ματιού, (4) η χαμηλή γωνία, και (5) η λοξή γωνία.

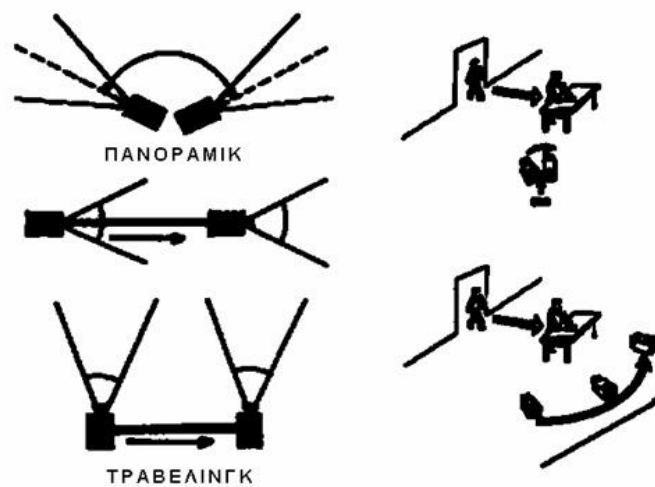


Εικόνα 23 γωνίες λήψεως

Κινήσεις της κάμερας

Οι κινήσεις της κάμερας (εικόνα 24), συμβάλλουν επίσης στη δραματοποίηση και διακρίνονται σε:

- Ζουμ (Zoom) Γίνεται εστίαση του φακού κοντινότερο σε πιο μακρινό σημείο (zoom out) ή αντίθετα (zoom in).
- Πανοραμική κίνηση (pan movement) η κάμερα κινείται πανοραμικά κατά τον οριζόντιο άξονα από σταθερό σημείο για να παρακολουθήσει τη δράση ή να περιγράψει ένα χώρο.
- Κάθετη κίνηση (Tilt) από τα πάνω προς τα κάτω και αντίστροφα. Ονομάζεται και βερτικάλ.
- Τράβελινγκ (traveling), η κίνηση ολόκληρης της κάμερας προς μια κατεύθυνση, συνήθως πάνω σε ράγες.



Εικόνα 24 Πανοραμική και τράβελινγκ κίνηση της κάμερας

Μεταβάσεις

Οι μεταβάσεις από το ένα πλάνο στο άλλο έχουν αντίστοιχο ρόλο με τα σημεία στίξης στο γραπτό λόγο. Εφαρμογή διαφορετικών μεταβάσεων μεταξύ δύο πλάνων μπορεί να προκαλέσει ακόμα και διαφορετική κατανόηση πάνω στην αφήγηση.

Από τις πολύ βασικές είναι:

- Σβήσιμο της εικόνας και άνοιγμα της επόμενης. Μεταξύ τους μπορεί να φαίνεται μαύρο ή άσπρο χρώμα.
- «Φοντί ανσενέ» ή «ντισόλβ»: Η επόμενη εικόνα αρχίζει να φαίνεται τη στιγμή που η προηγούμενη σβήνει.

Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων χρησιμοποιήθηκαν όλες οι τεχνικές που ήταν δυνατό να χρησιμοποιηθούν, με δεδομένο ότι δεν υπήρχε δυνατότητα τράβελινγκ και φυσικά με γνώμονα το αν εξυπηρετούν την αφήγηση. Επίσης, χρησιμοποιήθηκαν λήψεις με κάμερα στο χέρι, σε σκηνές όπου έπρεπε να καταγραφεί η απαιτούμενη δράση σε αληθινές – απρόβλεπτες συνθήκες, μέσα στο πλήθος. Τα πλάνα που προέκυψαν απ' αυτή τη διαδικασία έχουν περισσότερο χαρακτήρα αντικειμενικής ματιάς. Σε μερικές περιπτώσεις, η ίδια η κίνηση της κάμερας στο χώρο λειτούργησε ως έμπνευση για το κείμενο της αφήγησης που συνόδευσε τελικά το πλάνο.

4.2 Καταγραφή ήχου

Τέσσερις κατηγορίες ήχων μας ενδιαφέρουν στην ηχητική παραγωγή μιας ταινίας:

Διάλογοι

Όσον αφορά στους διαλόγους, αυτό που χρειάζεται είναι να καταφέρουμε να καταγράψουμε την ανθρώπινη φωνή όσο πιο πιστά και καθαρά γίνεται. Η καταγραφή της φωνής μπορεί να γίνει είτε σύγχρονα, την ώρα του γυρίσματος, είτε κατόπιν σε στούντιο (ντουμπλάζ). Εάν επιλέξουμε τη διαδικασία του ντουμπλάζ θα έχουμε προφανώς ποιοτικότερη καταγραφή, με μεγάλες δυνατότητες επεξεργασίας και διαχείρισης, ωστόσο αυτό απαιτεί σημαντικά περισσότερο χρόνο στο στούντιο ηχογράφησης και συχνά αποφεύγεται, κυρίως στις μικρές, από άποψη οικονομικού προϋπολογισμού και διαθεσιμότητας χρόνου, παραγωγές.

Συνεπώς, εάν θέλουμε να γράψουμε τις φωνές ταυτόχρονα με την εικόνα, πρέπει αυτό να γίνει σε αντίξοες, ηχητικά, συνθήκες. Μια σκηνή μπορεί να γυριστεί σε εξωτερικό χώρο με απρόβλεπτες ηχητικές πηγές να συμμετέχουν στο σύνολο που ακούμε (θόρυβος από το συνεργείο, ή τη συνολική ατμόσφαιρα του γύρω περιβάλλοντος) ή ακόμα σε εσωτερικό χώρο με μεγάλη αντήχηση. Ο σκοπός του ηχολήπτη σ' αυτήν την περίπτωση είναι να καταγράψει την πηγή που θέλει (π.χ. μια ομιλία) αποκλείοντας, όσο αυτό είναι δυνατό, τις υπόλοιπες ηχητικές πηγές του χώρου, είτε αυτές είναι ανακλάσεις του ήχου που μας ενδιαφέρει, είτε είναι διαφορετικές εξωγενείς πηγές.

Ηχογράφηση ηχητικού υπόβαθρου (sound background)

Είναι οι ήχοι που μεταφέρουν την αίσθηση του περιβάλλοντος χώρου σε μια σκηνή (π.χ. αστικό περιβάλλον, θάλασσα, πλήθος κτλ.). Για τους ήχους περιβάλλοντος, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στερεοφωνικές τεχνικές ηχογράφησης που οπωσδήποτε μεταφέρουν καλύτερα την αίσθηση χώρου. Τους ήχους αυτούς μπορούμε να τους ηχογραφήσουμε είτε στο συγκεκριμένο μέρος, του οποίου την ακουστική αίσθηση θέλουμε να αναπαράγουμε, είτε να τους πάρουμε από άλλο, παρόμοιο ηχητικά χώρο και να τους προσθέσουμε στην

τελική μίξη της ταινίας. Μπορούμε ακόμα, να τους αναζητήσουμε από τράπεζες ήχων. Ακόμα, σ' αυτήν την κατηγορία ανήκει και ο τόνος δωματίου (room tone), δηλαδή η ηχογραφημένη “σιωπή” ενός κλειστού χώρου.

Ηχογράφηση ή επιλογή μουσικής

Μουσική χρειάζεται είτε σε περιπτώσεις όπου έχουμε σκηνή τραγουδιού (π.χ. μιούζικαλ), είτε σε σκηνές στις οποίες ακούγεται μουσική στο υπόβαθρο, είτε για να λειτουργήσει υποβοηθητικά, όσον αφορά την αίσθηση που θέλει να αποδώσει ο δημιουργός σε κάποια σκηνή.

Ηχητικά εφέ (Sound FX)

Είναι οι ήχοι που έχουν ηχογραφηθεί με σκοπό να προσομοιώσουν ένα ηχητικό δράμενο που συμβαίνει σε μια σκηνή. Ανήκουν σε δύο κατηγορίες. Foley sound effects (ρεαλιστικοί ήχοι όπως βήματα, ήχος αυτοκινήτου κ.α.) και Sound Design effects (έχουν σαν σκοπό να δώσουν έμφαση στη δράση που περιγράφεται από την εικόνα).

Οι ηχητικές λήψεις στην ταινία έγιναν επιτόπου, συγχρόνως με την καταγραφή της εικόνας σε εξωτερικό καταγραφικό μέσο. Στις συνεντεύξεις χρησιμοποιήθηκε boom. Στις σκηνές παρακολούθησης της συμμετοχής των ηθοποιών στα έθιμα έγινε καταγραφή του ήχου με το στερεοφωνικό μικρόφωνο, αφού δεν υπήρχε συγκεκριμένος διάλογος που έπρεπε να καταγραφεί. Λήφθηκαν επίσης οι τόνοι των δωματίων με στέρεο ηχογράφηση, ήχοι περιβάλλοντος και κάποιοι Foley ήχοι όπως το τελεφερίκ, πουλιά στην ύπαιθρο, νερό από βρύση κ.α.

4.3 Φωτισμός

Στην ταινία που παρουσιάζεται εδώ, χρησιμοποιήθηκε αρκετά το φυσικό φως του ηλίου, με ανακλαστήρες, καθώς οι περισσότερες λήψεις έγιναν σε εξωτερικούς χώρους και ημέρα. Επίσης, σε πολλές σκηνές που γυρίστηκαν το χειμώνα ή τις πρώτες μέρες της άνοιξης έγινε εκμετάλλευση του φυσικού φωτός της συννεφιασμένης μέρας, που είναι η ιδανικότερη συνθήκη γυρίσματος, μια που ο ουρανός χρησιμεύει σαν ένας τεράστιος διαχυτής (diffuser). Η χρήση του ανακλαστήρα ήταν πολύ σημαντική καθώς με αυτόν τον τρόπο κατέστη δυνατό να χρησιμοποιηθεί μικρότερο άνοιγμα διαφράγματος, με αποτέλεσμα το φως της μέρας να μην καίει σημεία της εικόνας, ενώ τα πρόσωπα να παραμένουν φωτισμένα και ευδιάκριτα. Σε λήψεις εσωτερικών χώρων, αλλά και στα νυχτερινά πλάνα συνέντευξης, χρησιμοποιήθηκε μαλακός φωτισμός από soft box.

Κεφάλαιο 5 : Η μετά-παραγωγή της ταινίας

Στο στάδιο της μετά-παραγωγής το υλικό της κινηματογράφησης αποκτά λογική - αφηγηματική συνέχεια και οριστική μορφή. Δεν θα έπρεπε να γίνεται η παρανόηση ότι αποτελεί καθαρά τεχνικό στάδιο, αφού η εμπειρία δείχνει πως κατά τη διάρκεια της μετα-παραγωγής, υπάρχει μεγάλο πεδίο εισαγωγής νέων ιδεών, μέχρι του σημείου που μπορούμε να μιλήσουμε για εκ νέου σεναριακή προσέγγιση. Είναι συνεπώς ένα εξίσου δημιουργικό στάδιο της συνολικής παραγωγής.

5.1 Το μοντάζ

Το μοντάζ κατά πολλούς είναι η επέκταση του γυρίσματος και αποβλέπει σε δύο ταυτόχρονα σκοπούς: να οργανώσει την αφήγηση και να προωθήσει μέσα στην ταινία ένα ρυθμό. Μέσω του μοντάζ ένα δυναμικό δίδυμο δημιουργείται για μια τελική γραφή της εικόνας, του μοντέρ/μοντέζ και του σκηνοθέτη που συνεργάζονται ψάχνοντας τον σύνδεσμο μεταξύ των πλάνων και των κοψιμάτων των σκηνών που τραβήχτηκαν. Το μοντάζ είναι επίσης ένας τρόπος να δοθεί η ατμόσφαιρα και η αισθητική της ταινίας να ακολουθηθεί η γραφή της, να εξευγενιστεί η σκηνοθεσία, ακόμη και να γίνει επανατοποθέτηση ολόκληρης της ταινίας.

Στην παρούσα ταινία το μοντάζ έγινε ψηφιακά και έπαιξε καθοριστικό ρόλο καθώς αποδείχθηκε η κατ' εξοχήν δημιουργική διαδικασία μορφοποίησης του όλου εγχειρήματος, της δημιουργίας αυτής της ταινίας. Μέσω αυτού δόθηκε το στυλ και προσωπικότητα στην ταινία, δέθηκε το υλικό που καταγράφηκε μέχρι εκείνη τη στιγμή βάση μιας σεναριακής ιδέας και πήρε πλέον τελική μορφή.

Η διαδικασία του ψηφιακής επεξεργασίας του βίντεο αρχίζει με την επιλογή του βασικού editing software. Η επιλογή του για αυτή την ταινία ήταν το premiere CS 5.5 μέσα από την δημιουργική σουίτα προγραμμάτων της Adobe Creative Suite 5.5. Η σουίτα αυτή εκτός

άλλων επιλέχθηκε, διότι διαθέτει λειτουργία αλυσίδας μεταξύ των προγραμμάτων και παρέχει στον χρήστη μια ευκολία μετακίνησης από το ένα στο άλλο χωρίς να χρειάζονται πολύωρα render και exports. Στη συγκεκριμένη περίπτωση η λειτουργία αλυσίδας μεταξύ των προγραμμάτων premiere και after effects αποδείχθηκε ιδιαίτερα χρήσιμη.

Διαδικασία Capturing

Είναι η διαδικασία κατά την οποία το εγγεγραμμένο σε κασέτες υλικό μεταφέρεται μέσω του κατάλληλου προγράμματος επεξεργασίας εικόνας στον υπολογιστή. Είναι αρκετά χρονοβόρα διαδικασία μια που γίνεται σε πραγματικό χρόνο αναπαραγωγής του υλικού από την κασέτα. Πλέον πολλές ψηφιακές βιντεοκάμερες (όπως και η Everio GZ hd7 της JVC που χρησιμοποιήθηκε εδώ) εγγράφουν την εικόνα σε εσωτερικό σκληρό δίσκο ή κάρτες μνήμης, κατευθείαν σε ψηφιακή μορφή.

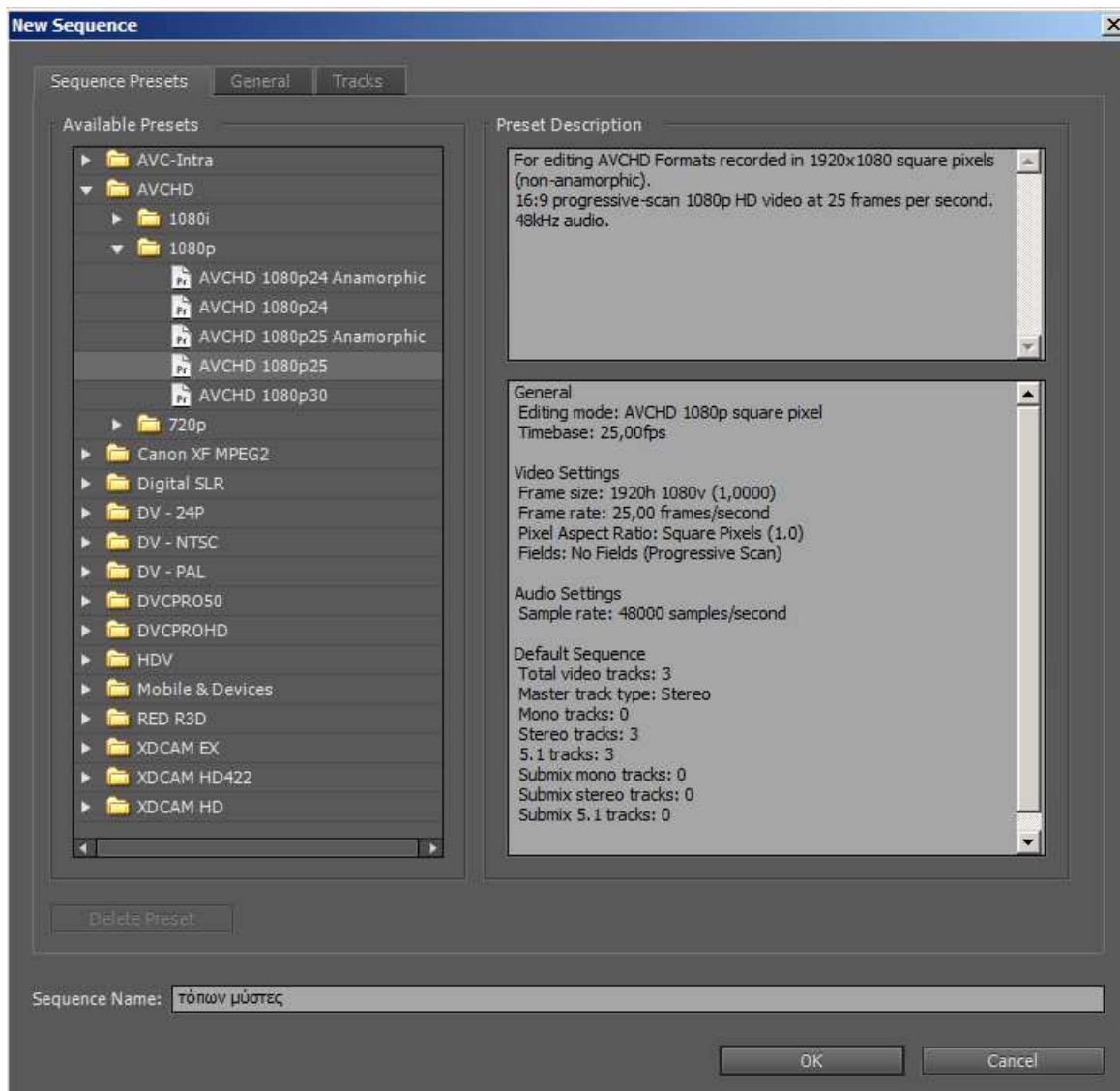
Συγχρονισμός Video με Audio.

Από τη στιγμή που έχουμε τον ήχο και την εικόνα εγγεγραμμένους από ξεχωριστές συσκευές, πρέπει να συγχρονίσουμε τα δύο αυτά αρχεία στο timeline του προγράμματός μας. Κατά συνέπεια, ειδικά αν μιλάμε για πολλά διαφορετικά takes της κάθε σκηνής, απαιτείται τα αρχεία μας να έχουν σωστή σήμανση για να μπορούμε να ταιριάξουμε το σωστό ήχο στην αντίστοιχη εικόνα στην οποία αναλογεί. Η μέθοδος της κλακέτας είναι η πιο ενδεδειγμένη, αφού στην εικόνα βλέπουμε γραμμένα στην κλακέτα το όνομα και τον αριθμό της λήψης, τα οποία αντίστοιχα ακούμε στο ηχητικό αρχείο. Το χτύπημα της κλακέτας σηματοδοτεί το σημείο στο οποίο θα επικεντρώσουμε για το ακριβές ταίριασμα του καναλιού εικόνας με εκείνο του ήχου.

Γνωριμία με το περιβάλλον εργασίας του Premiere

Ανοίγοντας το Premiere έχουμε την επιλογή να ξεκινήσουμε νέο project ή να ανοίξουμε ένα ήδη υπάρχον. Αφού επιλέξουμε νέο, ορίζουμε το όνομά του (με κατάληξη αρχείου *.prproj), το σημείο αποθήκευσης (path), και την κωδικοποίηση που θέλουμε (στην περίπτωση μας επιλέχθηκε AVCHD -1080p, 25 fps, 48Khz, εικόνες 25,26). Αυτόματα δημιουργούνται τέσσερις υποφάκελοι στο path που έχουμε επιλέξει, Adobe Premiere Pro

Auto-Save, Adobe Premiere Pro Preview Files, Encoded Files και Media Cache Files. Στη συνέχεια μπαίνουμε στο περιβάλλον εργασίας (workspace) του προγράμματος, το οποίο βλέπουμε χωρισμένο σε τμήματα (tabs).

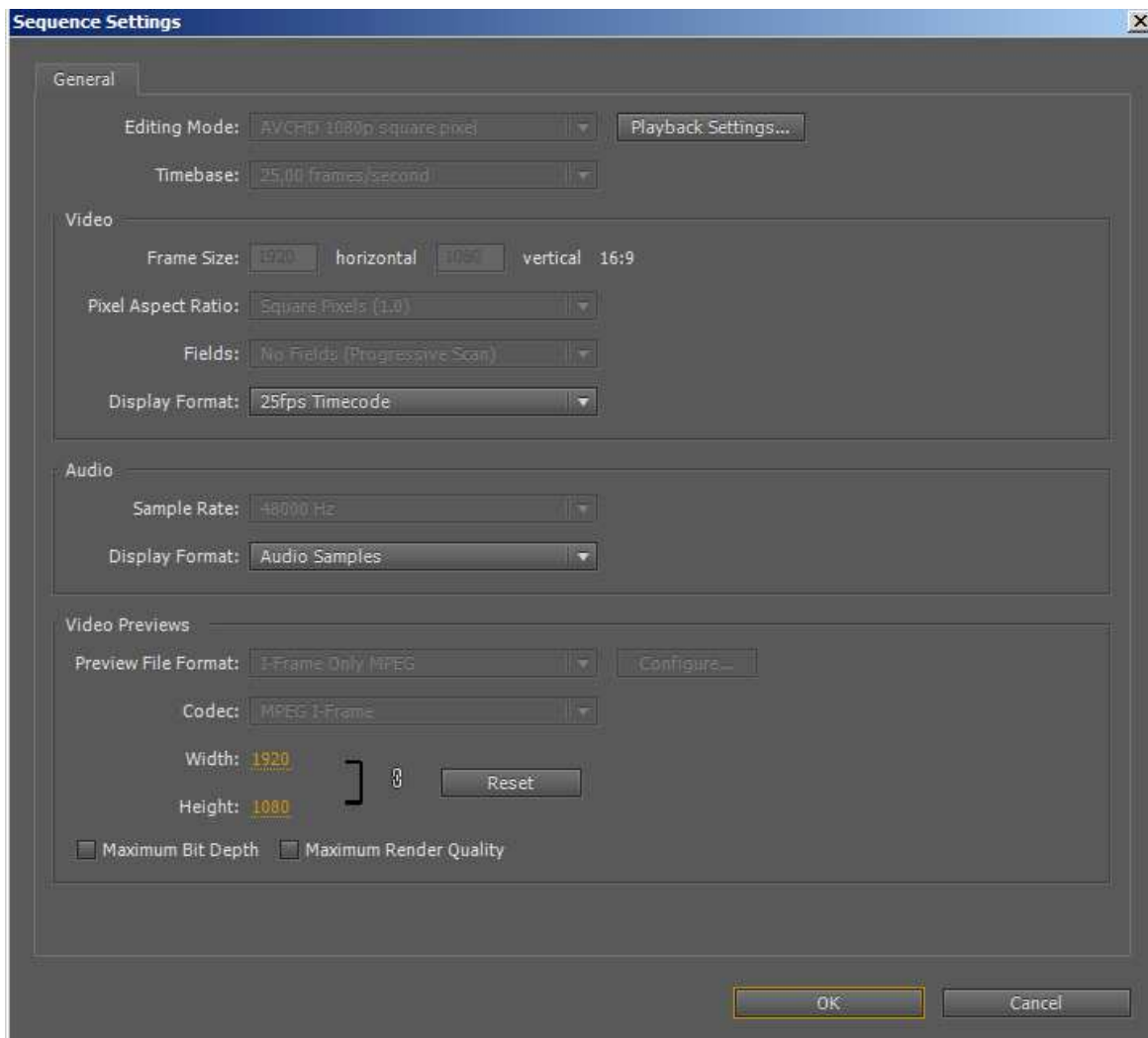


Εικόνα 25 Προεπιλογές διαμόρφωσης project

Το Tab “Project”

Στην ουσία, είναι ο File Manager της εργασίας μας. Εκεί εισάγουμε τα κλιπ βίντεο και ήχου που έχουμε επιλέξει για την ταινία μας, για το καθένα από τα οποία δίνεται και δυνατότητα preview. Μπορούμε επίσης να δημιουργήσουμε υποφακέλους για καλύτερη

οργάνωση του υλικού που θα χρησιμοποιήσουμε. Οι αλλαγές στο “Project” δεν επιφέρουν αλλαγές στους φακέλους του path αποθήκευσης.

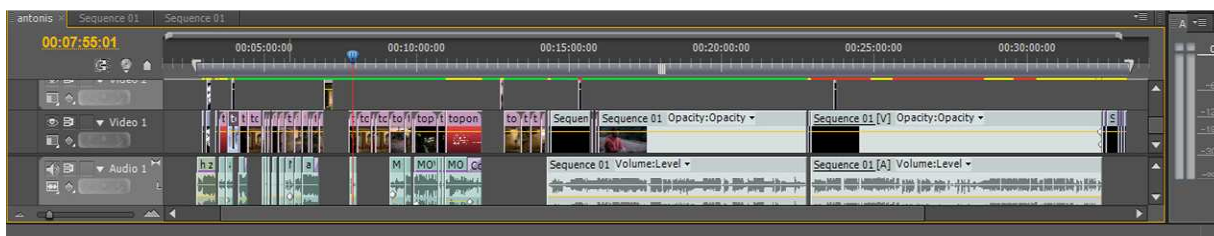


Εικόνα 26 εισαγωγικές ρυθμίσεις του project

Το Tab “Timeline”

Το timeline (γραμμή χρόνου) είναι το κυριότερο σημείο επεξεργασίας του βίντεο, καθώς εκεί γίνονται οι βασικές διεργασίες του μοντάζ όπως το κόψιμο των πλάνων, η αντικατάσταση τους με άλλα, η ένθεση πλάνων εμβόλιμων σε άλλα πλάνα, η τοποθέτηση των εφέ μέσα και μεταβάσεων ενδιάμεσα στα πλάνα, η προσθήκη μουσικής, ήχων και τίτλων, αφού διαθέτει μια σειρά από κανάλια πάνω στα οποία εναποθέτουμε όλο το υλικό μας χωρισμένα σε κανάλια ήχου και εικόνας(εικόνα 27). Τα κομμάτια βίντεο και ήχου που

επεξεργαζόμαστε στη γραμμή χρόνου δεν αποτελούν πραγματικό όγκο πληροφορίας, αλλά μια “χαρτογραφημένη” απεικόνιση της επεξεργασίας τους. Έχουμε τη δυνατότητα να εισάγουμε πολλά διαφορετικά tracks για τον ήχο και για την εικόνα. Τα video tracks λειτουργούν με διαστρωμάτωση. Έτσι, το track εικόνας που βρίσκεται ψηλότερα καλύπτει αυτό που βρίσκεται χαμηλότερα. Πάνω από τα tracks διακρίνεται μια γραμμή η οποία, ανάλογα με την περίπτωση, είναι κόκκινη, κίτρινη ή πράσινη και δείχνει εάν το βίντεο είναι rendered ή όχι (αν δηλαδή έχουν εφαρμοστεί ή όχι τα αποτελέσματα της επεξεργασίας της εικόνας από εφέ και adjustments, ενώ το κίτρινο χρώμα σηματοδοτεί την περίπτωση υποστήριξης gpu accelerator της κάρτας γραφικών, graphics processing unit).



Εικόνα 27 timeline του project

Τα Tab “Info”, “History” & “Effects”

Στο “info” βλέπουμε πληροφορίες του clip που έχουμε επιλέξει, στο “history” ιστορικό των ενεργειών κατά τη διάρκεια του project και στο “effects”, μεταβάσεις ή προρυθμίσεις (effects, transitions, presets) που μπορούν να εφαρμοστούν στα clip.

Τα Tab “Effect Controls”, “Audio Mixer” & “Source”

Το Tab “Audio mixer” αφορά τα αντίστοιχα audio channels. Στο “sources” μπορούμε να εισάγουμε κάποιο αρχείο ήχου ή βίντεο από το “project” για επεξεργασία πριν το φορτώσουμε στο “timeline”. Στο “Effects controls” μπορούμε να επεξεργαστούμε τις παραμέτρους των εφέ στην πορεία του χρόνου με τη χρήση keyframes (σημείων – κλειδιών). Με αυτόν τον τρόπο μας δίνεται η δυνατότητα automation (εικόνα 28).



Εικόνα 28 το tab effects με αυτοματοποιήσεις σε εφέ χρονικής αναδιαμόρφωσης, twixtor.

Το Tab “Program”

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

“Audio master meters” και “Tools”

Στο το audio master meter απεικονίζεται η ένταση του συνολικού ήχου και στο Tab “Tools” βρίσκουμε εργαλεία μοντάζ για την επεξεργασία των κλιπ, όπως: Selection tool, Slip tool, Track select tool, Slide tool, Ripple edit tool, Pen tool, Rolling edit tool, Hand tool, Rate stretch tool, Zoom tool και Razor tool.

5.2 Μετά-παραγωγή του ήχου

Στο μοντάζ της εικόνας αντιστοιχεί το μοντάζ του ήχου, το οποίο μέχρι το μιξάζ, συνίσταται στην επεξεργασία της μπάντας του ήχου της ταινίας, με αφετηρία όλα τα διαθέσιμα στοιχεία: σύγχρονους ήχους, ντουμπλαρισμένες φωνές, θορύβους, μουσική. Με το μιξάζ η ταυτότητα της ταινίας διευκρινίζεται περισσότερο. Πρόκειται για μείξη ήχων από διαφορετικές ηχητικές πηγές που παρεμβαίνουν στην εικόνα. Η προσέγγιση του ποικίλει ανάλογα με τον σκηνοθέτη, ο καθένας έχει τον τρόπο του να σκέφτεται και να περνά τις ιδέες του στο ηχητικό αποτέλεσμα που διαμορφώνεται σε αυτό το στάδιο.

Οι ιδιαιτερότητες του ήχου και της χρήσης του στο ντοκιμαντέρ ξεκινούν ακόμα από τη διαφοροποίηση των γυρισμάτων, της παραγωγής και του τρόπου κινηματογράφησης του. Η ποιότητα του ήχου των γυρισμάτων έχει πολύ μεγάλη σημασία καθώς το πρωτογενές υλικό πέρα από την επεξεργασία αποθορυβοποίησης και ισοστάθμισης δεν επιδέχεται εύκολα επεμβάσεις όπως το ντουμπλάζ σε μια κινηματογραφική ταινία. Το ντουμπλάζ στο ντοκιμαντέρ καθίσταται δύσκολο για λόγους όπως ο αυθορμητισμός στην εκφορά του λόγου από μη-ηθοποιούς, πρωταγωνιστές, οι οποίοι δεν γνωρίζουν τις τεχνικές του. Επίσης αισθητικά πολλές φορές συγκρούεται με την πρόθεση, της προσέγγισης της πραγματικότητας από τους δημιουργούς.

Το περιβάλλον μίξης του ήχου στην ταινία “Τόπων μύστες” ήταν το περιβάλλον του προγράμματος του μοντάζ. Αφού οι ήχοι υπέστησαν γενική διαμόρφωση όπως αποθορυβοποίηση, ισοστάθμιση και ομαλοποίηση από εξωτερικό πρόγραμμα (Wavelab), οδηγήθηκαν στη πλατφόρμα εργασίας του Premiere για να συγχρονιστούν, να κοπούν και έπειτα να περάσουν από εφέ και transitions (Fade in-out, συνδέσεις μεταξύ τους).

5.3 Σπικάζ / voice over

Από τα σημαντικότερα ηχητικά εργαλεία της μετά-παραγωγής ενός ντοκιμαντέρ, είναι το voice-over (voice-over-image). Παλαιότερα ασκήθηκε έντονη κριτική για την απλή τοποθέτηση ηχογραφημένων φωνών, χωρίς καμία αισθητική προσέγγιση έστω χώρων (αντήχηση, reverb). Οι επόμενες γενιές ασχολήθηκαν ιδιαίτερα με το ζήτημα των χώρων στους οποίους ηχογραφούνταν τα voice-over (χρήση χώρων με την επιθυμητή αντήχηση) ή προσθήκη αντήχησης με τεχνικά μέσα (μονάδες εφέ, reverb).

Το voice-over δίνει τη δυνατότητα στους δημιουργούς να τεκμηριώσουν τις θέσεις τους ή να παραθέσουν σχόλια. Πρόκειται για τη δυνατότητα διήγηση μιας παράλληλης ιστορίας μέσα από τη ματιά του δημιουργού, που δεν σχολιάζει άμεσα αυτά που έχουν κινηματογραφηθεί και προβάλλονται, αλλά κάποιες άλλες πτυχές που δεν είναι εμφανείς. Πολλές φορές γίνεται ο κεντρικός άξονας σύνδεσης των πλάνων, όπως στην περίπτωση της ταινίας που παρατίθεται και το εργαλείο όπου μέσω αυτού, πολλές φορές ο σκηνοθέτης εξουσιαστικά καθοδηγεί τον θεατή στον τρόπο ερμηνείας των εικόνων.

Η ποιότητα του ήχου σε αυτό το στάδιο είναι πολύ σημαντική. Δεν δικαιολογούνται λάθη και η μη καταληπτότητα της εκφοράς του λόγου του εκφωνητή είναι απαγορευτική, μιας και οι συνθήκες ηχογράφησης του, βρίσκονται σχεδόν πάντα στο κομμάτι της μετά-παραγωγής, στάδιο όπου το κείμενο έχει πλέον γραφεί και ο χρόνος για μερικές λήψεις πάντα υπάρχει. Ο τρόπος που θα αποδοθεί το κείμενο από τον εκφωνητή θα προσδώσει στο έργο, ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της ταυτότητας και της αισθητικής του και είναι δουλειά του σκηνοθέτη-δημιουργού να διευθύνει τον αφηγητή ώστε να μπορέσει να αποδώσει στην ταινία το ύφος που έχει οραματιστεί.

Το σπικάζ της ταινίας έγινε σε επαγγελματικό στούντιο ηχογραφήσεων, καθώς δεν υπήρχε δυνατότητα για ηχογράφηση φωνής σε κατάλληλο χώρο, από τους ήδη διαθέσιμους. Στο στάδιο της επεξεργασίας του ηχητικού αρχείου δόθηκε σε αυτό μια αύξηση στην χαμηλή περιοχή των συχνοτήτων της φωνής μέσω equalizer, ένας compressor χρησιμοποιήθηκε για την ομαλοποίηση του σήματος, ώστε να έχουμε μια στρωτή ομιλία χωρίς τυχόν εξάρσεις

εντάσεως (πράγμα που φυσικά λήφθηκε υπ' όψιν και κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης του σπικάζ, με αποτέλεσμα ο αφηγητής να καθοδηγηθεί ανάλογα) και προστέθηκε ένα εφέ αντήχησης δωματίου, στο καθαρό στεγνό ηχογραφημένο σήμα που άλλαζε σε αντήχηση μεγαλύτερου χώρου σε κάθε τελείωμα των παρουσιάσεων των ιστοριών.

5.4 Ηχητικός σχεδιασμός, μουσική και ηχητική επένδυση

Η αφηγηματική αξία του ήχου είναι υπαρκτή, και δεν είναι λίγοι οι σκηνοθέτες που την εκμεταλλεύονται. Με τους ήχους μπορεί κανείς να διηγηθεί κάποια γεγονότα, για την οικονομία των μέσων, αλλά και για λόγους αισθητικής. Η μουσικότητα είναι αναπόσπαστη από κάθε δραστηριότητα ηχητικής οργάνωσης και η ηχητική μπάντα φιλοξενεί τους ήχους και τη μουσική της ταινίας. Η έννοια της οργάνωσης των ήχων, ουσιαστικά περιγράφει τον ρόλο του sound designer (σχεδιαστής ήχου).

Υπάρχουν περιπτώσεις ντοκιμαντέρ που η μουσική χρησιμοποιείται καθ' όλη την διάρκεια της ταινίας, καθώς και η ταυτόχρονη αφήγηση την οποία συνοδεύει και σε αρκετές περιπτώσεις χρησιμοποιείται σαν ηχητικό υπόστρωμα. Τις περισσότερες φορές η μουσική τείνει να ακολουθεί το περιεχόμενο της πληροφορίας που λαμβάνουμε από τον αφηγητή και να δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα – αισθητική ώστε να υπογραμμίζει στοιχεία του ντοκιμαντέρ.

Στη περίπτωση της ταινίας που παρουσιάζεται, η μουσική παίζει καθοριστικό ρόλο, από το δέσιμο των πλάνων στη διάρκεια του μοντάζ, μέχρι τη δημιουργία της επιθυμητής ατμόσφαιρας, άλλοτε με στόχο την επιβολή συναισθημάτων, άλλοτε σαν αφήγηση και ηχητικό υπόβαθρο.

Η μουσική επένδυση αυτού του έργου, συνίσταται σε πολλά τραγούδια, από ένα ευρύ μουσικό φάσμα, και υπήρξαν και περιπτώσεις που τραγούδια γνωστά, τροποποιήθηκαν για της ανάγκες της ταινίας. Για παράδειγμα, στη τρίτη ενότητα του έργου συναντά κανείς, τη μουσική από το τραγούδι του David Bowie, *Space oddity*⁷. Στο συγκεκριμένο τραγούδι έγινε εκ νέου μίξη των track που το συνιστούν, καθώς αυτά βρέθηκαν και ξανά-μιξαρίστηκαν, με γνώμονα το παρόμοιο ηχητικό αποτέλεσμα με την εκδοχή που κυκλοφορεί στη δισκογραφία από το 1969, μόνο που αυτή τη φορά θα έλειπαν τα φωνητικά μέρη. Επίσης, το τραγούδι του Κώστα Χατζή, *Αν ερχόσουν* (1975), ακούγεται στους τίτλους τέλους, με τη προσθήκη

⁷ DAVID BOWIE'S 'SPACE ODDITY' RELEASED IN EXPANDED 40TH ANNIVERSARY SPECIAL EDITION BY VIRGIN/EMI, 2CD & Digital Editions Add 15 Tracks to Digitally Remastered 1969 Album, Including 8 Previously Unreleased Demos, Alternate Mixes and a BBC Radio Performance, 2009

αφήγησης ποιήματος για τις ανάγκες της ταινίας. Οι παραπάνω διαδικασίες μίξης, έγιναν μέσω του προγράμματος Cubase 5 της Steinberg. Η μίξη της ηχητικής μπάντας της ταινίας έγινε εξολοκλήρου μέσα στο περιβάλλον του προγράμματος μοντάζ, premiere (εικόνα 29).



Εικόνα 29 Τελική μορφή του timeline του ήχου, μετά την εισαγωγή όλων των ήχων της ταινίας

Τραγούδια που περιέχονται στην ταινία «Τόπων μύστες»

Πρώτο μέρος: Ζωή εν τάφω

- Η ζωή εν τάφω, εγκώμιο μεγάλης Παρασκευής - Μικτή χορωδία (Κώστας Ζορμπάς)
- Στράτος Διονυσίου - Γιατί θεέ μου η ζωή (Θ. Πολυκανδριώτη-Γ. Πάριου, COLUMBIA, 1979)
- Θανάσης Παπακωνσταντίνου - Αερικό (Lyra, 2006)
- Όλα τα πουλάκια - δημοτικό
- Πετρολούκας Χαλκιάς - μοιρολόι με γυρίσματα (Lyra, 1993)

Δεύτερο μέρος: Προσκύνημα στην κυρά

- Hux Flux - Perceptor (KOYOTE RECORDS, 1998)
- DJ Exanimo - The Operator (Midijum Records, 2004)
- Androcell - Neurosomatic Circuit (Celestial Dragon Records, 2006)
- Deuter - Earth Light (New Earth, 2011)
- Cosma Shiva - In Memory Of Terence McKenna (Shiva Space Technology, 2001)

Τρίτο μέρος: Θάλασσα μοίρα

- Mad Professor - Your Rights/My Rights (Ariwa, 1996)
- Deuter – Sei (Shiva Shakti Music Publishing / BMI, 2008)
- David Bowie - Space Oddity (40th Anniversary Edition, EMI, 2009)
- Κώστας Χατζής – Αν ερχόσουν (PHILIPS, 1975)

5.5 Χρωματικές διορθώσεις, Color correction

Κάθε λήψη που χρησιμοποιήθηκε στην ταινία, πέρασε πρώτα, μέσω του προγράμματος after effects, από χρωματική επεξεργασία (εικόνες 30,32,33) για ομαλοποίηση των πλάνων μεταξύ τους. Έγιναν διορθώσεις φωτεινότητας και αντίθεσης και πέρασαν από plug-ins που μετέτρεψαν τις λήψεις σε πιο επαγγελματικές δίνοντας την εντύπωση καλύτερου φακού της μηχανής, μεγαλύτερου βάθους πεδίου (με φλουταρίσματα στο βάθος, εικόνα 31), αλλά και από άλλα όπως αυτά που δίνουν μία αίσθηση βινιέτας (vignette, μείωση της φωτεινότητας και του κορεσμού χρωμάτων στην περιφέρεια της φωτογραφίας σε σύγκριση με την εικόνα με το κέντρο, εικόνα 34) ή τα εφέ αλλαγής ταχύτητας ενός πλάνου.

Βασικά εργαλεία χρωματικών διορθώσεων:

Brightness & Contrast: Ρυθμίζει τη φωτεινότητα και την αντίθεση της εικόνας.

Gamma Correction: Τροποποιεί της φωτεινότητας της εικόνας.

Color Balance (HAL και RGB): Ρυθμίζει την ισορροπία της εικόνας, είτε κατά απόχρωση, κορεσμό και λαμπρότητα (Hue, Saturation και Luminance) είτε κατά κόκκινη, πράσινη και μπλε συνιστώσα του σήματος (Red, Green και Blue).

Levels: Επεξεργασία των επιπέδων φωτεινότητας της εικόνας ανά κανάλι.

Channel Mixer: Αναμειγνύει ανά δύο τα κανάλια Red, Green και Blue, με ενδιαφέροντα αποτελέσματα.

Black & White: Μετατροπή εγχρώμου πλάνου σε ασπρόμαυρο.

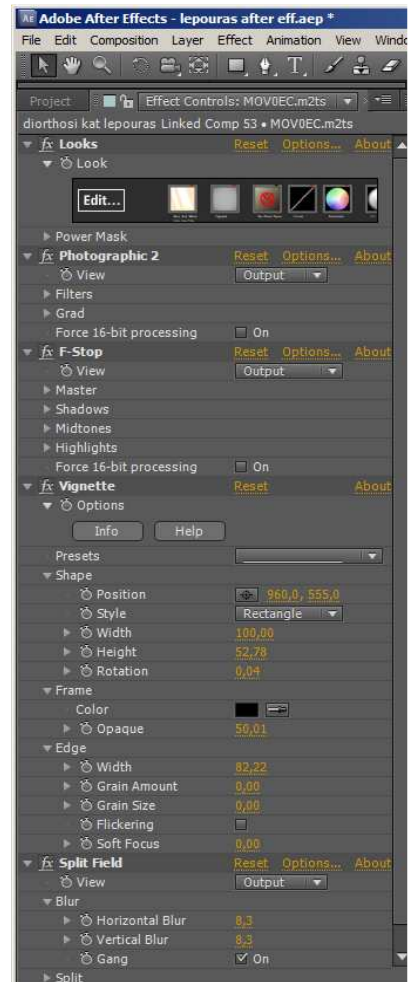
Tint: Χρωματίζει το πλάνο με την απόχρωση της επιλογής μας.

Color Match: Εξομοιώνει χρωματικά και τονικά δύο διαφορετικά κλιπ.

Color Pass: Μετατρέπει την εικόνα σε ασπρόμαυρη, με την εξαίρεση ότι αφήνει να περάσει ένα χρώμα που έχουμε επιλέξει.

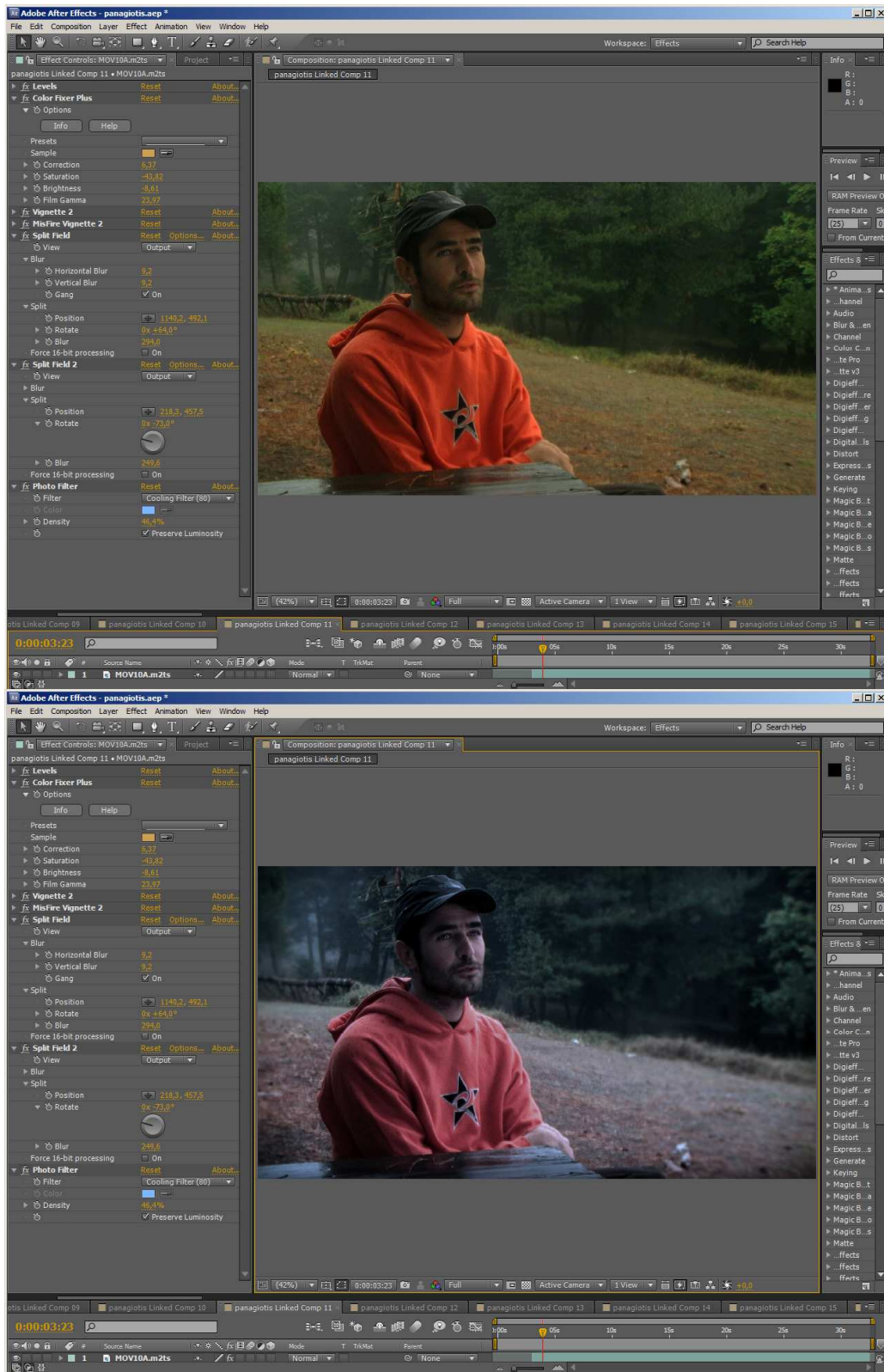


Εικόνα 30 επεξεργασία εικόνας (χρωματικές επεμβάσεις) μέσω plug-ins στο after effects

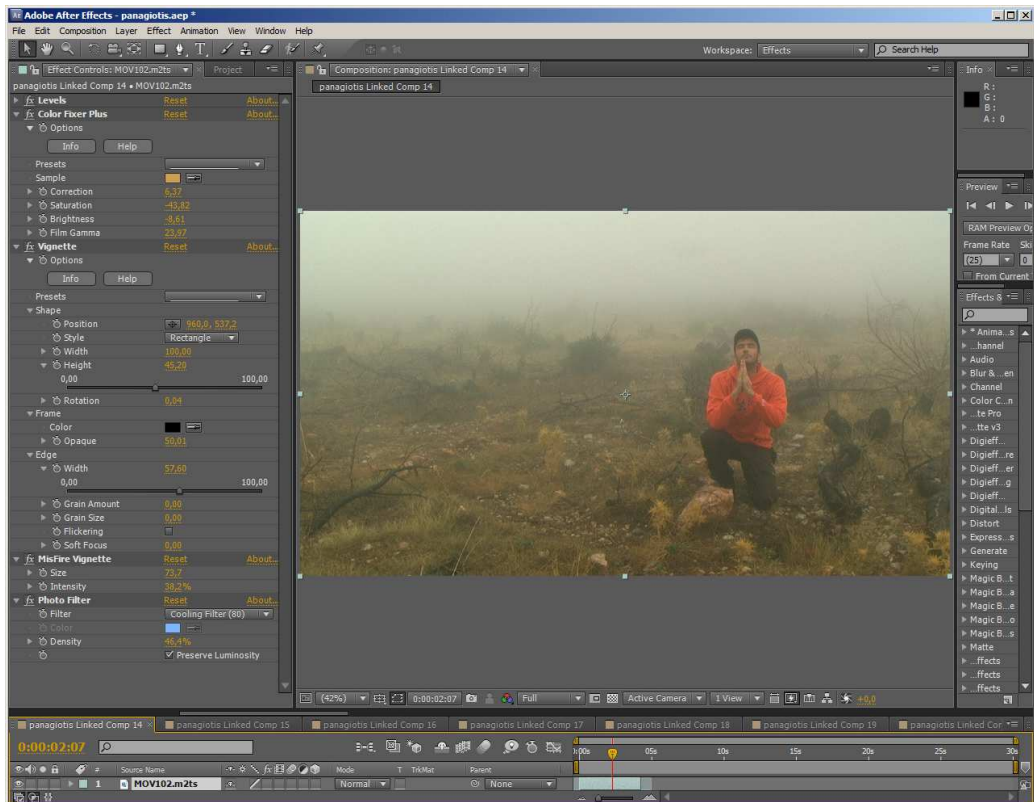


Εικόνα 31 χρωματικές διορθώσεις και φλουτάρισμα στο βάθος

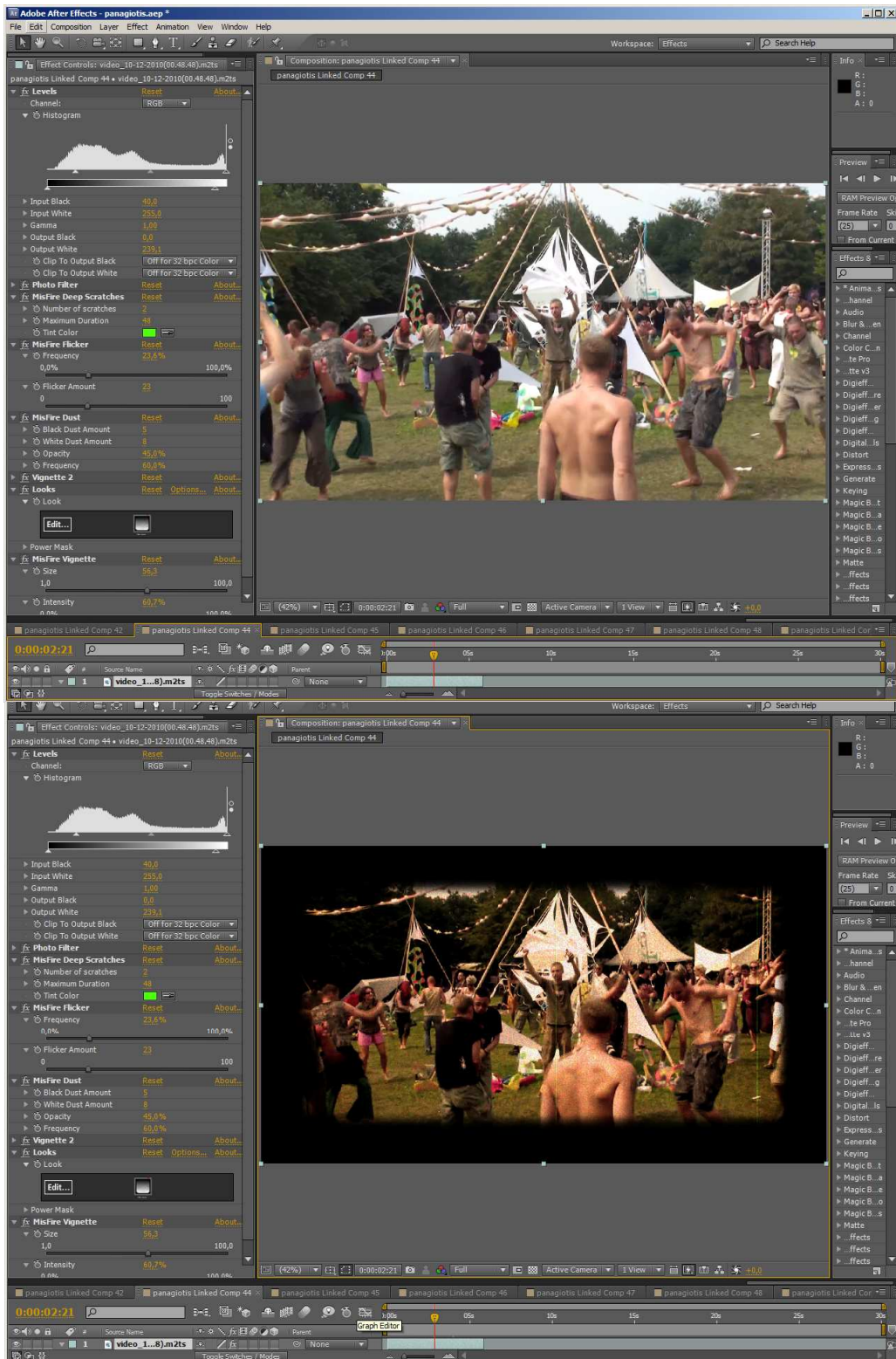
Color Replace: Δίνει τη δυνατότητα να αντικαταστήσουμε ένα χρώμα με κάποιο άλλο της επιλογής μας. Με διαβάθμιση ακρίβειας.



Εικόνα 32 χρωματικές διορθώσεις στο after effects



Εικόνα 33 χρωματικές διορθώσεις στο after effects



Εικόνα 34 χρωματικές διορθώσεις, εφέ παλαιώσης, βινέτα στο after effects

5.6 Εισαγωγή τίτλων

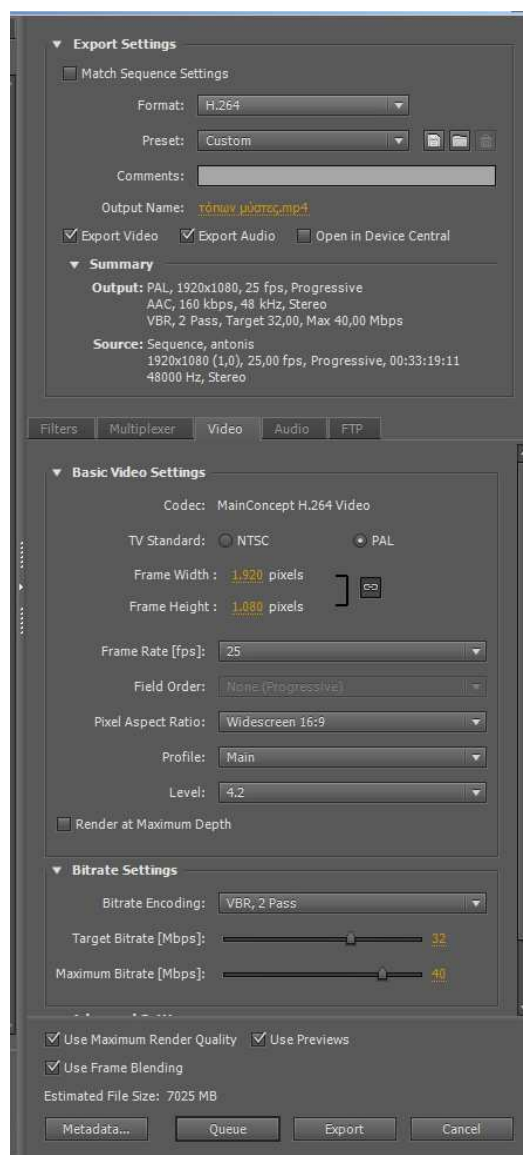
Οι τίτλοι που θα εισαχθούν σε μια ταινία, εκτός του ότι είναι απαραίτητοι, ως προς την αναγκαιότητα της επεξήγησης, αποτελούν πολλές φορές στοιχείο που συμπληρώνει την γενικότερη αισθητική του έργου και υποβάλει το θεατή στο επιθυμητό κλίμα. Η ενσωματωμένη στο Premiere λειτουργία τίτλων επιδέχεται διαφόρων επεμβάσεων, από την επιλογή της γραμματοσειράς και του χρώματος των γραμμάτων μέχρι την κίνηση των τίτλων και τελικά τη χρήση τους ως αρχεία εικόνας, που αξιοποιούνται με πολλούς τρόπους. Τέτοιοι είναι οι τίτλοι αρχής και τέλους, οι ενδιάμεσοι τίτλοι που σηματοδοτούν το πέρασμα από τη μία ενότητα στην άλλη, αλλά και οι τίτλοι που δίνουν πληροφορίες παράλληλα με την εικόνα (π.χ. τα ονόματα των ανθρώπων που μιλούν) και ονομάζονται *super*, από τη συντόμευση της λέξης *superimpose* (υπέρθθεση), μια που τοποθετούνται πάνω από την εικόνα του πλάνου.

5.7 Εξαγωγή ταινίας (Movie export)

Για την τελική παραγωγή του βίντεο υπάρχει η διαδικασία του “Export” όπου μπορούμε να επιλέξουμε όνομα αρχείου, σημείο αποθήκευσης και να ορίσουμε τις ρυθμίσεις του τελικού βίντεο. Το premiere προτείνει πολλά πρότυπα προ-αποθηκευμένων ρυθμίσεων (presets).

Στην περίπτωση της ταινίας “Τόπων μύστες”, η εξαγωγή του video έγινε με τις παρακάτω ρυθμίσεις (εικόνα 35):

- Video format: H264, PAL, frame size 1080x1920, frame rate 25fps, progressive scan not interlaced video, Variable bit rate 2 encoding pass 32-40Mbps.
- Audio settings: AAC 320Kbps, 48 KHz, stereo.
- Bitrate / ρυθμός μετάδοσης: Μετρίεται σε Megabit per second (Mbps) και συμβολίζει την ποσότητα των δεδομένων (πληροφορίας) ανά δευτερόλεπτο.

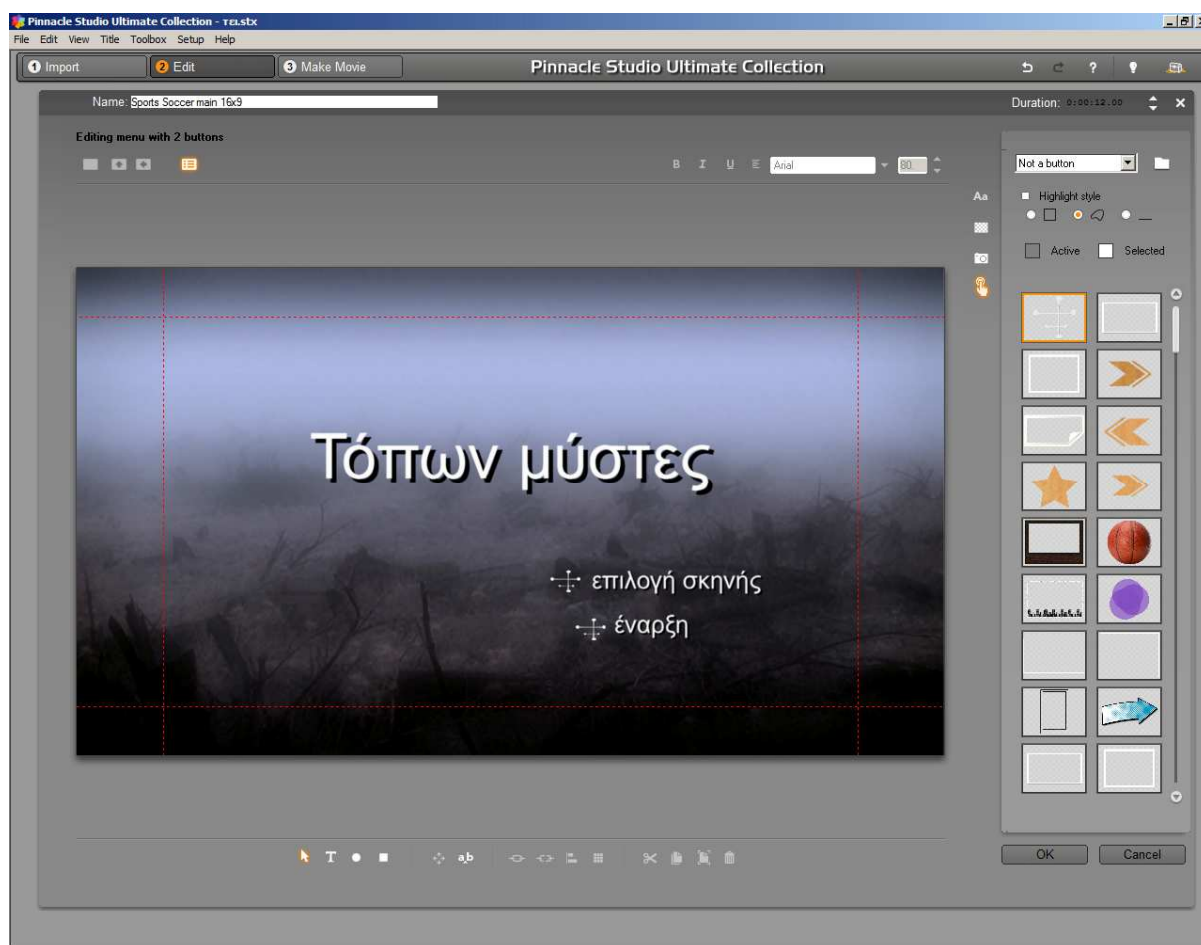


Εικόνα 35 ρυθμίσεις εξαγωγής video

Όσο μεγαλύτερο καταλήγουμε να χουμε υψηλότερη ποιότητα υλικού (καλύτερη κωδικοποίηση) αλλά και τόσο μεγαλύτερο αρχείο. Τα αρχεία μετριοούνται σε bytes (1 byte = 8 bit), η σχέση είναι χονδρικά $1 \text{ Mbps} = 0.125 \text{ MB/sec}$. Για πιο εύκολη αναγωγή $8 \text{ Mbps} = 1 \text{ MB/sec}$. Οι ρυθμίσεις κατά το export ήταν η το βίντεο να περάσει από κωδικοποίηση δύο φάσεων με κυμαινόμενο bitrate (VBR, variable bitrate), από 32- 40 Mbps.

5.8 DVD authoring

Για την ολοκλήρωση του σταδίου της μετά-παραγωγής, την παράγωγη του τελικού προϊόντος και την διανομή του, θα πρέπει να γίνει ο σχεδιασμός της αρχιτεκτονικής δομής του δίσκου αποθήκευσης που θα το περιέχει. Η διαδικασία δημιουργίας ενός δίσκου dvd, ικανό για αναπαραγωγή μέσω ενός dvd player, ονομάζεται DVD authoring και η Ελληνική απόδοση του όρου: συγγραφή τίτλου DVD.

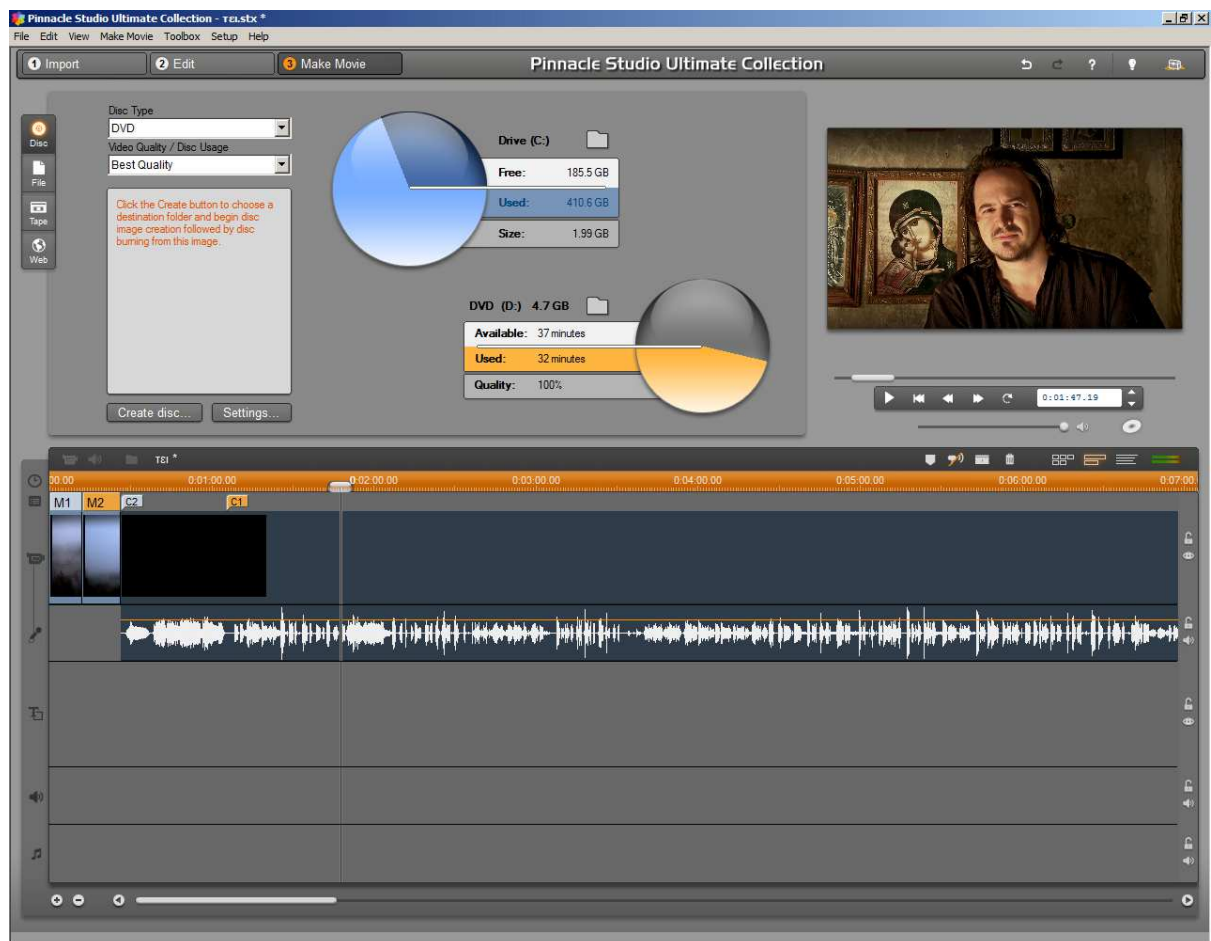


Εικόνα 36 εικόνα από το περιβάλλον του προγράμματος dvd authoring pinnacle studio

Στη περίπτωση της ταινίας ντοκιμαντέρ “Τόπων μύστες”, χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Pinnacle Studio, Version 15 της Avid. Ένα πρόγραμμα dvd authoring, με μεγάλη ευχρηστία στη δημιουργία menus (εικόνα 36).

Ενώ η ταινία είναι μονταρισμένη και έχει εξαχθεί σε μορφή υψηλής ανάλυσης full HD, πρέπει να αναφερθεί ότι κατά τη διαδικασία μετατροπής της σε δίσκο dvd η ποιότητα θα

χαμηλώσει αναγκαστικά αφού θα εφαρμοστεί ξανά κωδικοποίηση, αυτή τη φορά MPEG2, με χαμηλότερο bitrate (ρυθμός μετάδοσης bit) στα 8500 Kbits/sec από τα περίπου 30000 Kbits/sec του αρχικού και ο λόγος των πλευρών σε pixels θα διαμορφωθεί σε 720x576 από 1920x1080, ενώ θα διατηρηθεί ο λόγος των πλευρών 16:9 και ο ρυθμός καρτέ (frame rate) στα 25 καρτέ ανά δευτερόλεπτο (εικόνα 37).



Εικόνα 37 στιγμιότυπο από το περιβάλλον του προγράμματος pinnacle studio, με τις ρυθμίσεις πριν την εγγραφή του δίσκου dvd

Κεφάλαιο 6 : Επίλογος - Συμπεράσματα

Το αποτέλεσμα της παρούσας πτυχιακής εργασίας, ήταν η παραγωγή μιας ταινίας ντοκιμαντέρ τριάντα λεπτών, όπου η διαδικασία υλοποίησης καθώς και τα στάδια παραγωγής της παρουσιάστηκαν και αναλύθηκαν παραπάνω.

Η εμπειρία του να γυριστεί μια ταινία είναι μοναδική. Όλα μεταμορφώνονται, οι τεχνικοί του συνεργείου, οι οποίοι πολλές φορές δεν είναι επαγγελματίες, αλλά φίλοι που μαθαίνουν τη διαδικασία της δουλειάς για να βοηθήσουν το εγχείρημα, ο συνεργάτης που είναι υπεύθυνος της παρακολούθησης μέσω του μόνιτορ ώστε να αποφευχθεί η είσοδος παράταιρων από τη λήψη αντικειμένων ή λαθών, το μικρόφωνο που μπαίνει συνεχώς στις λήψεις, οι ηθοποιοί που μπορεί να μην είναι επαγγελματίες αλλά άνθρωποι τους οποίους επέλεξε ο δημιουργός γιατί του ταίριαζαν με την εικόνα που είχε σχηματίσει στο μυαλό του, ο σκηνοθέτης που διδάσκει τον τρόπο παιχνιδιού και καταφέρνει να αποτυπώσει την προβολή των συναισθημάτων του μέσω του ηθοποιού που επέλεξε στον σκληρό δίσκο μιας κάμερας.

Όλοι και όλα ξαφνικά παίρνουν μια επαγγελματική υπόσταση, όχι γιατί αυτό θα οδηγήσει στο κέρδος, αλλά γιατί μπορούν να το κάνουν. Γιατί πολλές φορές δύναται να προσομοιωθούν οι συνθήκες δουλειάς με τον επαγγελματισμό που χαρακτηρίζει τα στούντιο ακριβών παραγωγών. Βεβαίως δεν είναι λογικό και δεν μπορούμε να πούμε ότι αυτή η προσπάθεια θα οδηγήσει στο επίπεδο της τεχνικής αρτιότητας που συναντούμε σ' αυτές τις παραγωγές, αλλά σίγουρα πολλοί δημιουργοί με μικρό προϋπολογισμό κόστους μπορούν με σοβαρότητα να τις προσεγγίσουν τεχνικά αλλά και ακόμα να τις ξεπεράσουν καλλιτεχνικά.

Η σύγχρονη τεχνολογία και οι επαναστατικές εξελίξεις στον τομέα της εικόνας οδήγησαν και οδηγούν πολλούς δημιουργούς πλέον στην επινόηση καινούριων τρόπων κινηματογράφησης. Ο δημιουργός πια, μπορεί να δράσει στο πεδίο του κινηματογράφου πολύ πιο εύκολα. Δίχως οδηγίες προσανατολισμού του έργου του, ώστε αυτό να αποφέρει το πολυπόθητο κέρδος στις εταιρίες, χωρίς την άμεση και ζωτικού χαρακτήρα για οποιοδήποτε εγχείρημα κινηματογράφησης, οικονομική βοήθεια από μεγάλα στούντιο παραγωγής και επιχειρηματίες της τέχνης. Ο δημιουργός πλέον εκμεταλλεύομενος της τεχνικές δυνατότητες

της εποχής μας, βρίσκεται σε θέση να υλοποιήσει και διανείμει το έργο του με τον τρόπο που επιλέγει. Πλέον η τέχνη του κινηματογράφου μπορεί να επικοινωνηθεί αδιαμεσολάβητα, με πολύ πιο εύκολο τρόπο, πολύ μικρότερο κόστος ακόμα και δωρεάν, αφού μέσω διαδικτύου ο τομέας της κοινοποίησης μιας καλλιτεχνικής δημιουργίας μπορεί ακόμα να παραγκωνίσει τον ρόλο των εταιριών διανομής.

Κατά την διαδικασία υλοποίησης του ντοκιμαντέρ *Τόπων μύστες*, η γενικότερη αίσθηση που αντλήθηκε, ήταν η διαχείριση του τρόπου με τον οποίο παρενέβη το τυχαίο στην εικόνα (στη βάση φυσικά ενός προκαθορισμένου πλαισίου, στο οποίο ελάμβανε χώρα η δράση) και οι συνέπειες αυτής της παρέμβασης. Η αφήγηση ήταν το κλειδί, οδηγώντας στην επιθυμητή κατεύθυνση το έργο. Κανείς δεν είχε προβλέψει το αποτέλεσμα μέχρι που ολοκληρωθήκαν οι λήψεις. Πιο συγκεκριμένα η λήψεις της μυστηριακής συμμετοχής των πρωταγωνιστών, αποτέλεσαν ένα εύπλαστο οπτικό υλικό που στη συνέχεια πλαισιώθηκε με συνεντεύξεις από τους ηθοποιούς των οποίων ο χαρακτήρας εξελίχθηκε βάση του τι συνέβη κατά την κινηματογράφηση των εκάστοτε δράσεων και των τυχαίων γεγονότων που συνέβησαν και αποτυπώθηκαν στο υλικό. Έτσι στήθηκαν σιγά-σιγά οι χαρακτήρες, και ύστερα κατά το μοντάζ, δέθηκε η ιστορία τους με την ταυτόχρονη αφήγηση, που άλλοτε χρησίμευε σαν σύνδεσμος ενοποίησης τις ιστορίας που αναφέρει ο ίδιος ο πρωταγωνιστής μέσα από διάφορα πλάνα στιγμών από την υποτιθέμενη καθημερινή ζωή του, είτε σαν τεκμηρίωση σκηνών και μιας κατασκευασμένης πραγματικότητας μες στην πραγματικότητα, σαν εκφραστική δύναμη μέσω της οποίας ο δημιουργός δικαιολογεί την οπτική του.

Οι δυσκολίες και τα προβλήματα που προέκυψαν σ' αυτή τη διαδικασία μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε δύο χαρακτηριστικές ομαδοποιήσεις.

α) Αντικειμενικές (και μη ελεγχόμενες) συνθήκες.

Κανείς από όσους συμμετείχαν στην υλοποίηση της ταινίας δεν είχε επαγγελματική σχέση με αυτήν, συνεπώς η συντονισμένη διαθεσιμότητα τους ήταν κάτι που είχε σχέση περισσότερο με το υπόλοιπο εργασιακό πρόγραμμα του καθενός. Παρ' όλα αυτά, αυτό δεν στάθηκε ικανό να αφαιρέσει τη διάθεση για την υλοποίηση του project και μπορούμε να πούμε ότι όλοι στάθηκαν σταθερά προσανατολισμένοι σ' αυτήν. Έτσι, με την πρώτη ευκαιρία

που θα παρουσιαζόταν, το συνεργείο θα συγκροτείτο προς υλοποίηση τμημάτων της ιστορίας, ανάλογα φυσικά την εποχή, αλλά και τη διαθεσιμότητα των συμμετεχόντων.

Ένας άλλος αντικειμενικός και απρόβλεπτος παράγοντας ήταν οι αληθινές, real time συνθήκες γυρίσματος της συμμετοχής του πρωταγωνιστή σε πραγματικές μαζικές εκδηλώσεις, στην ώρα και τον τόπο που αυτόνομα συμβαίνουν. Η τελική θέση της κάμερας, το τελικό κάδρο ήταν κάτι που έπρεπε να αποφασίσει άμεσα και με κοφτερή κρίση ο οπερατέρ υπό την εξάρτηση της τυχαίας συμπεριφοράς του υπόλοιπου κόσμου. Γενικά σταθήκαμε τυχεροί και έτσι τουλάχιστον καταφέραμε να έχουμε ανοιχτά και καθαρά πλάνα της δράσης που μας ενδιέφερε.

β) Δυσκολίες τεχνικής κατάρτισης.

Αυτή η κατηγορία οφείλεται στην έλλειψη πείρας σε συνθήκες κινηματογράφησης όσων συμμετείχαν, με δεδομένη τη διάθεση να επιτευχθεί η προσδοκώμενη τελική ποιότητα. Έτσι, αφού πρώτα είχε γίνει κοινό κτήμα ότι όλα ξεκινούν από μια σοβαρή και αξιόλογη πρώτη καταγραφή της εικόνας και του ήχου, κάθε αδυναμία που ανακαλύπταμε στην επιλογή του κάδρου, την διαχείριση του ήχου, ή την επιλογή φωτισμού, έπρεπε να αντιμετωπιστεί άμεσα και όχι να προσπεραστεί. Η διαδικασία αυτή άφησε πίσω της φυσικά πολλές παρακαταθήκες για τη συνέχιση των γυρισμάτων υπό πιο στέρεες βάσεις κάθε φορά. Ήταν το μεγάλο κέρδος για όλους.

Το ίδιο ισχύει και για τη διαδικασία του post production (όσον αφορά το τμήμα της εικόνας) αφού έπρεπε τα όποια εργαλεία επεξεργασίας να χρησιμοποιηθούν για πρώτη φορά. Αυτό απαιτούσε μια επί τούτου εκπαίδευση στο χειρισμό τους, η οποία και έγινε.

Θα λέγαμε λοιπόν, ότι η όλη διαδικασία υλοποίησης της ταινίας ήταν μια τίμια άσκηση πάνω στο ύφος του ντοκιμαντέρ, δοσμένο με το υπόγειο χιούμορ που επιλέχθηκε να τη χαρακτηρίζει. Η επιμονή στο καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα αποτέλεσε τον οδηγό της προσπάθειας και βοήθησε να γνωριστούμε με έννοιες που προηγουμένως αγνοούσαμε ή υποτιμούσαμε.

Βιβλιογραφία

A. Ξενόγλωσση

- Introduction to documentary, Bill Nichols, Indiana University Press, 2001
- A new history of documentary film, Jack C. Ellis, Betsy A. McLane, Continuum International Publishing Group, 2005
- For Documentary Twelve Essays, Dai Vaughan, University of California Press 1999
- William Guynn, A Cinema of Nonfiction (Rutherford, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, 1990)
- Mitry, Jean. «Esthetique II», Dudley Andrew, Concepts in Film Theory, Oxford university press, Οξφόρδη, 1984.
- Evan William Cameron: SOUND AND THE CINEMA, Redgrave Publishing Company, 1980.
- Sound for Film and Television, Tomlinson Holman, Focal Press, 1997
- Cinematography: Theory and Practice, Blain Brown, BUTTERWORTH HEINEMAN, 2002
- Charles Poynton, Digital Video and HDTV Algorithms and Interfaces, Elsevier Science USA 2003

B. Ελληνική

- Εγχειρίδιο τηλεόρασης, Γ. Καλλίρης, Μ. Ματσιώλα, Αριστοτέλειο πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 2004
- CCD Κάμερες - Λειτουργία, χαρακτηριστικά & τύποι καμερών, Αμπατζόγλου Ιωάννης Καθηγητής ΠΕ17 (Ηλεκτρονικός), Αθήνα 2006
- Εύα Στεφανή: 10 ΚΕΙΜΕΝΑ ΓΙΑ ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ, Πατάκης, 2007
- Chion Michel. Ο ήχος στον κινηματογράφο, Πατάκης, 2010
- Siety Emmanuel. Το πλάνο, Πατάκης, 2007
- Breschand, Jean. Ντοκιμαντέρ : Η άλλη όψη του κινηματογράφου, Πατάκης 2006
- Εργαστήριο Οπτικοακουστικών Εφαρμογών και Επικοινωνίας - Τμήμα Πολιτισμικής Πληροφορικής Πανεπιστημίου Αιγαίου, Ντοκιμαντέρ μια άλλη πραγματικότητα, Θεωρητικά κείμενα για την ταυτότητα του ντοκιμαντέρ στον 21ο αιώνα, Αιγόκερος, 2009
- Ιστορία του κινηματογράφου, Στάθης Βαλούκος, Α΄τόμος, Γ΄έκδοση, Αιγόκερος, 2003
- Εισαγωγή στην αισθητική του κινηματογράφου, Βάλλυ Κωνσταντοπούλου, Αιγόκερος, 2003
- Η τέχνη της αναλογικής και της ψηφιακής φωτογραφίας, Τάσος Σχίζας, 4η ψηφιακή έκδοση, Ιούνιος 2011, www.photoeidolo.gr

Ιστότοποι αναφοράς

<http://cine-talk.blogspot.com>

<http://camerastyloonline.wordpress.com>

<http://www.avmentor.gr>

<http://eu1.1host.gr/~aspromav/wordpress>

<http://en.wikipedia.org>

<http://www.cinemainfo.gr>