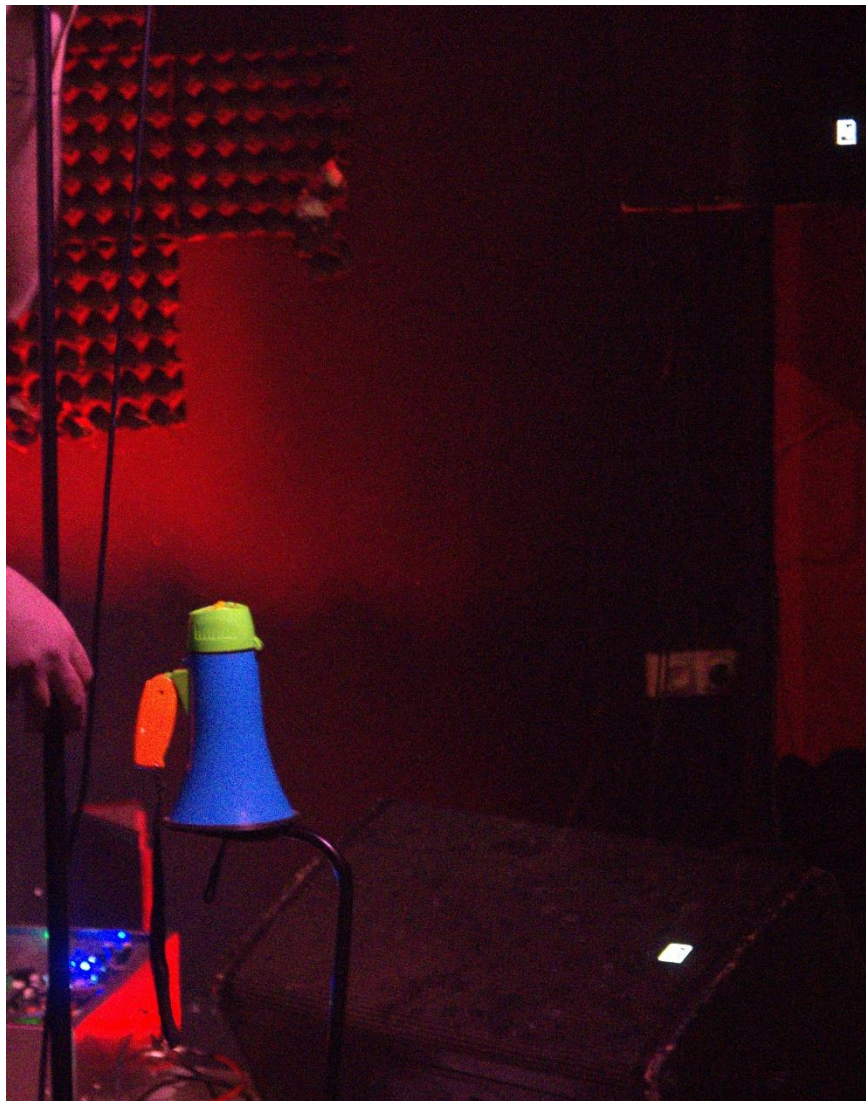




Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο
Σχολή Μουσικής και Οπτοακουστικών Τεχνολογιών
Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής

Πτυχιακή Εργασία

Παραγωγή Ντοκιμαντέρ για τους ανεξάρτητους συναυλιακούς χώρους της Κρήτης
με τίτλο «Από Εμάς για Όλους»



Σακκάς Κωνσταντίνος ΑΜ:1692
Φουντής Ηλίας ΑΜ:1749
Επιβλέπων Καθηγητής: Βαλσαμάκης Νικόλας
Ρέθυμνο, 2020

Ευχαριστίες

Με το πέρας της περάτωσης της πτυχιακής μας εργασίας θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους ανθρώπους, που χωρίς την βοήθεια τους δεν θα είχε καταστεί δυνατή η ολοκλήρωσή της. Ευχαριστούμε τον επιβλέποντα Καθηγητή μας, κ. Νικόλα Βαλσαμάκη, για την επίβλεψη της πτυχιακής εργασίας και τις πολύτιμες συμβουλές που μας παρείχε για την υλοποίηση τόσο του θεωρητικού όσο και του πρακτικού μέρους. Επίσης θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους συναυλιακούς χώρους-ομάδες και τα συγκροτήματα-μεμονωμένους μουσικούς του ντοκιμαντέρ, χωρίς την συμμετοχή των οποίων δεν θα ήταν εφικτή η επίτευξη του αποτελέσματος της ταινίας. Τέλος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε όσους μας στήριξαν και ήταν δίπλα μας σε όλη τη διάρκεια της πτυχιακής εργασίας.

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι ένα ντοκιμαντέρ διάρκειας μιας ώρας για τους αυτο-διαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους στην Κρήτη και τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν. Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας ήταν η δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ σε format υψηλής ανάλυσης, στο οποίο οργανώθηκαν και εκτελέστηκαν όλα τα μέρη της παραγωγής, από τη σύλληψη της ιδέας μέχρι την τελική εξαγωγή, εφαρμόζοντας τις πιο διαδεδομένες τεχνικές δημιουργίας και επεξεργασίας οπτικοακουστικού υλικού. Το ντοκιμαντέρ πραγματεύεται τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους της Κρήτης. Ως ομιλητές επιλέχθηκαν τα μέλη τριών συγκροτημάτων και δύο μεμονωμένοι μουσικοί, που έχουν αναπτύξει μια μακροχρόνια και ουσιαστική σχέση με τους χώρους-ομάδες, λόγω της κοινής τους κουλτούρας και των συχνών ζωντανών εμφανίσεων σε αυτούς. Αρχικά δημιουργήθηκε το πλάνο εργασίας των γυρισμάτων, τα οποία και περατώθηκαν σε δύο εβδομάδες. Στο στάδιο της μετα-παραγωγής έγινε η επεξεργασία και σε συνδυασμό με την υλοποίηση του τελικού σεναρίου, το ντοκιμαντέρ απέκτησε την τελική του μορφή. Η αρχική ιδέα για τη ρεαλιστική αποτύπωση του τρόπου λειτουργίας των αυτοδιαχειριζόμενων συναυλιακών χώρων-ομάδων της Κρήτης, και η πραγμάτωσή της αποτελούν τον κεντρικό πυρήνα του ντοκιμαντέρ αυτού και το ζητούμενο για το μήνυμα που αυτό θα περάσει στο θεατή.

Λέξεις Κλειδιά

Ντοκιμαντέρ, Κινηματογράφος, Μοντάζ εικόνας, Μίξη ήχου, Παραγωγή Βίντεο

Abstract

This dissertation is an one-hour documentary film on the self-managed concert venues on the island of Crete and the way they are operated. The purpose of it was the filming of a documentary in a high-definition format. Every part of film production – from the conception of the original idea to the final export - was organized and carried out using state-of-the-art techniques for creating and editing audiovisual content. We opted for presenting the members of three music bands and two individual musicians who have developed a deep long-term relationship with these venues, due to their shared mindset and their frequent appearances on their stages. In the meta-production stage, editing along with the delivery of the final script gave the documentary its final shape. Both conception and realization of this real-life depiction of the function of such venues constitute the main theme of this film and the message targeted to its viewership.

Key words

Documentary, Cinema, Scene editing, Sound mixing, Video production

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες	3
Περίληψη.....	4
Λέξεις Κλειδιά	4
Abstract	5
Key words.....	5
Εισαγωγή.....	10
Κεφάλαιο 1: Ιστορικά στοιχεία, ορισμοί και όροι γύρω από τον κινηματογράφο.....	12
1.1 Ιστορία Κινηματογράφου	12
1.1.1 Βουβός κινηματογράφος	12
1.1.2 Ομιλών Κινηματογράφος.....	13
1.1.3 Χρώμα στον Κινηματογράφο	13
1.1.4 Μετάβαση στο ψηφιακό Βίντεο	13
1.1.5 Πλάνο.....	14
1.2 Κατηγορίες Κινηματογράφου	14
1.2.1 Ντοκιμαντέρ.....	15
1.3 Κατηγορίες ήχων στον κινηματογράφο.....	16
1.4 Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του ψηφιακού βίντεο	17
Κεφάλαιο 2. Η προ-παραγωγή του ντοκιμαντέρ.....	18
2.1 Έρευνα.....	18
2.2 Δημιουργία σεναρίου.....	19
2.3 Επιλογή τοποθεσίας / Reperage	21
2.4 Επιλογή εξοπλισμού	21
2.4.1. Κάμερα	21
2.4.2 Φώτα.....	22
Κεφάλαιο 3: Η παραγωγή του ντοκιμαντέρ	24
3.1 Εικονοληψία.....	24
3.1.1 Επιλογή Κάδρου	25
3.1.2 Τοποθέτηση Κάμερας.....	26
3.1.3 Τοποθέτηση Φωτισμού	28
3.1.4 Προβλήματα.....	29
3.2 Ηχογράφηση.....	29
3.2.1 Τοποθέτηση Μικροφώνων.....	29

3.2.2 Στάθμη Ηχογράφησης.....	30
3.2.3 Προβλήματα.....	30
<i>Εικόνα 9: Τοποθέτηση μικροφώνων στο γύρισμα “Μουσική Αμηχανία”</i>	33
3.3 Διαδικασία Συνέντευξης	34
4. Η μετά-παραγωγή του ντοκιμαντέρ.....	34
4.1 Οργάνωση Αρχικού Υλικού.....	35
4.1.2 Συγχρονισμός της Εικόνας με τον Ήχο.....	35
4.2. Αποδελτίωση.....	37
4.3 Απομαγνητοφώνηση.....	37
4.4. Συγκέντρωση υλικού και πλάνων άλλων δημιουργών	37
4.5 Επεξεργασία Εικόνας / Βίντεο	38
4.5.1 Μοντάζ.....	38
4.5.2 Χρωματική Διόρθωση / Color Correction	44
4.6 Επεξεργασία Ήχου.....	47
4.6.1 Αποθορυβοποίηση	47
4.6.2 Ισοστάθμιση Στερεοφωνικής Εικόνας.....	49
4.6.3 Ισοστάθμιση Έντασης.....	50
4.6.4 Συχνοτική επεξεργασία	51
4.6.5 Δυναμική επεξεργασία.....	52
4.6.6 Μίξη.....	54
4.6.7 Mastering.....	55
4.7 Εισαγωγή Γραφικών/Animation	57
4.7.1 Κινούμενα γραφικά.....	57
4.7.2 Εισαγωγή Τίτλων	59
4.8. Η Εξαγωγή του ντοκιμαντέρ (Export).....	59
Συμπεράσματα	62
Βιβλιογραφία.....	64
Παράρτημα I.....	65
Βίντεο που δεν μας ανήκουν τα πνευματικά δικαιώματα	65

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1: Η κάμερα Sony a6400.....	22
Εικόνα 2: Τα φώτα της εταιρίας Mountdog.....	22
Εικόνα 3: Ο Εγγραφέας της εταιρίας zoom με το αντιανέμιο και την βάση του.	23
Εικόνα 4: Εικόνες από το γύρισμα του συγκροτήματος “Baby Cult”	26
Εικόνα 5: Η τοποθέτηση της κάμερας στο γύρισμα της ομάδας “Kuluvahata.”	27
Εικόνα 6: Η τοποθέτηση των φώτων στο γύρισμα από την ομάδα “Kuluvahata”... ..	28
Εικόνα 7: Τοποθέτηση μικροφώνων στο γύρισμα των “Baby Cult”	31
Εικόνα 8: Τοποθέτηση εγγραφέα στο γύρισμα των “Miss Zebra” και “Το Ερώτημα”	32
Εικόνα 9: Τοποθέτηση μικροφώνων στο γύρισμα “Μουσική Αμηχανία”.....	33
Εικόνα 10: Συγχρονισμός της εικόνας με τον ήχο στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro	36
Εικόνα 11: Η επιφάνεια εργασίας του Adobe Premiere Pro και η μπάρα με τα εργαλεία του μοντάζ.	40
Εικόνα 12: Η μορφή του τελικού Project στο Adobe Premiere Pro	41
Εικόνα 13: Εφαρμογή του εργαλείου scale για την απόκρυψη του εγγραφέα.....	42
Εικόνα 14: Ο πίνακας του εργαλείου scale στο Adobe Premiere Pro	43
Εικόνα 15: Εφαρμογή του εργαλείου warp stabilizer και ο πίνακας εργαλείων του. ..	44
Εικόνα 16: Οι πίνακες ιστογράμματος του προγράμματος Adobe Premiere Pro	45
Εικόνα 17: Τα ιστογράμματα του προγράμματος Adobe Premiere Pro	46
Εικόνα 18: Πλάνο του ντοκιμαντέρ πριν και μετά την χρωματική διόρθωση	46
Εικόνα 19: Χρήση του εργαλείου Spectral De-noise του προγράμματος Izotope RX 7	48
Εικόνα 20: Χρήση του εργαλείου pan automation στο πρόγραμμα Reaper.....	49
Εικόνα 21: Χρήση του εργαλείου pan automation στο πρόγραμμα Reaper.....	50
Εικόνα 22: Χρήση της τεχνικής fade-in στο πρόγραμμα Reaper	51
Εικόνα 23: Χρήση του παραμετρικού ισοσταθμιστή PRO-Q3 της εταιρίας Fab-Filter	52
Εικόνα 24: Χρήση του ενισχυτή μεταβλητού κέρδους Pro-C2 της εταιρίας Fab filter	53
Εικόνα 25: Χρήση του noise-gate Pro-G της εταιρίας Fab Filter.	54
Εικόνα 26: Τελική μίξη του ήχου του ντοκιμαντέρ στο πρόγραμμα Reaper.....	54
Εικόνα 27: Χρήση του VST Pro Q-3 στο master κανάλι στην διαδικασία του Mastering.....	55
Εικόνα 28: Χρήση του VST Pro-MB στο master κανάλι στο περιβάλλον του Reaper	56
Εικόνα 29: Χρήση του VST L3 Ultramaximizer της Waves Audio στο Reaper.....	56
Εικόνα 30: Χρήση του VST VU Meter της Waves Audio κατά την διαδικασία του Mastering.....	57

Εικόνα 31:Δημιουργία μικρού animation με την λέξη Χανιά με την χρήση του εφέ track mate key.....	58
Εικόνα 33:Οι τίτλοι τέλους του ντοκιμαντέρ.	58
Εικόνα 33:Οι τίτλοι τέλους του ντοκιμαντέρ.	59
Εικόνα 34:Η εξαγωγή του τελικού ήχου από το πρόγραμμα Reaper	60
Εικόνα 35:Η τελική εξαγωγή του ντοκιμαντέρ στο Adobe Premiere Pro.	61

Εισαγωγή

Το ντοκιμαντέρ με τίτλο «Από εμάς για όλους» υλοποιήθηκε στα πλαίσια της παρούσας πτυχιακής εργασίας. Σκοπός της εργασίας είναι η παρουσίαση του συνόλου των σταδίων παραγωγής ενός ντοκιμαντέρ, ξεκινώντας από τη σύλληψη της ιδέας, συνεχίζοντας με την εκτέλεση της παραγωγής και καταλήγοντας στην τελική επεξεργασία του υλικού. Στόχος του πρακτικού μέρους είναι η σωστή χρήση του εξοπλισμού οπτικοακουστικής παραγωγής ούτως ώστε να δημιουργηθεί ένα ντοκιμαντέρ, το οποίο θα αναδεικνύει τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους στην Κρήτη, από την στιγμή της σύλληψης της ιδέας δημιουργίας τους, τους λόγους της ύπαρξής τους ως χώροι διοργάνωσης συναυλιών μέχρι την αποτύπωση της παρούσας κατάστασής αυτών. Επιπλέον στόχος είναι να αναδειχθεί το υπόβαθρο των σχέσεων μεταξύ των χώρων και συγκροτημάτων ή μεμονωμένων μουσικών που βρίσκονται σε κοινό περιβάλλον, τόσο ιδεολογικά σε επίπεδο αντιλήψεων όσο και πρακτικά, καθώς τα συγκροτήματα αυτά πραγματοποιούν αρκετές ζωντανές εμφανίσεις στους χώρους αυτούς.

Οι αυτοδιαχειριζόμενοι συναυλιακοί χώροι παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς λειτουργούν βάσει της Συνέλευσης των μελών τους, χωρίς να υφίσταται ιεραρχική δομή οργάνωσης και λήψης των αποφάσεων. Η Συνέλευση απαρτίζεται από τα μέρη που επιλαμβάνονται της λειτουργίας του χώρου. Τα μέλη της Συνέλευσης συναποφασίζουν για όλα τα θέματα. Ακόμη ενδιαφέρον παρουσιάζει η πλήρης αποχή τους από εμπορευματικές διαδικασίες που αποσκοπούν στο κέρδος, καθώς όλες οι συναυλίες τους δεν έχουν προκαθορισμένο χρηματικό ποσόν εισόδου σε αυτούς, με σκοπό την ανάδειξη μιας τέχνης που δεν είναι εμπόρευμα και κατ' επέκταση μιας underground μουσικής σκηνής στην Κρήτη. Επίσης δεν υπάρχει αντίτιμο για τα προϊόντα-αγαθά που βρίσκονται στο χώρο. Οποιοδήποτε άτομο χωρίς οικονομικά κριτήρια έχει ελεύθερη πρόσβαση σε αυτούς. Επίσης οποιαδήποτε οικονομική ενίσχυση μπορεί να υπάρξει, καταλήγει στους ίδιους τους χώρους με σκοπό την ανατροφοδότησή τους, δεδομένου ότι υπάρχουν έξοδα για να πραγματοποιηθεί μια συναυλία. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα συναυλιακούς χώρους όπου ο κάθε επισκέπτης αισθάνεται ότι συμμετέχει στο όλο εγχείρημα καθώς για να συνεχίσουν να υφίστανται πρέπει να στηριχθούν.

Κατά την διάρκεια του πρακτικού μέρους της πτυχιακής πραγματοποιήθηκαν κάποιες ενέργειες για την σωστή διεκπεραίωση του στόχου της εργασίας που ήταν η παραγωγή ενός ολοκληρωμένου και καλαίσθητου αποτελέσματος. Πρωταρχική διαδικασία αποτέλεσε το κομμάτι της έρευνας κατά την οποία δημιουργήθηκε η λίστα με τους ομιλητές και έγινε η πρώτη επικοινωνία. Για την σωστή διεξαγωγή των γυρισμάτων και την επίτευξη καταγραφής υλικού με ροή και συγκεκριμένη στόχευση ως προς το περιεχόμενο δημιουργήθηκε ένα ερωτηματολόγιο που δόθηκε στους χώρους-ομάδες και στα συγκροτήματα με σκοπό την προετοιμασία των απαντήσεων τους. Μετέπειτα πραγματοποιήθηκαν τα γυρίσματα των πλάνων στους χώρους-ομάδες χρησιμοποιώντας τις απαραίτητες τεχνικές καταγραφής εικόνας και ήχου καθώς και την εξομόλυνση των

όποιων προβλημάτων μπορεί να προέκυψαν. Τέλος το υλικό αρχειοθετήθηκε, επεξεργάστηκε και κατέληξε στην τελική του μορφή σύμφωνα με τα τεχνικά χαρακτηριστικά που χαρακτηρίζουν ένα βίντεο χωρίς τεχνικά λάθη αλλά και με την επιθυμητή αισθητική άποψη για το τελικό αποτέλεσμα.

Το θεωρητικό μέρος είναι χωρισμένο σε τέσσερα κεφάλαια:

Στο πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζονται οι ορισμοί και τα ιστορικά στοιχεία για τον κινηματογράφο, τα βασικά είδη κινηματογραφικών ταινιών και αναφέρονται οι κυριότερες κατηγορίες ήχου καθώς και τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού βίντεο.

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η διαδικασία της προ-παραγωγής που διεξήχθη με σκοπό την προετοιμασία για έναρξη των γυρισμάτων που ακολουθούν. Παρουσιάζονται τα κυριότερα στάδια της προ-παραγωγής όπως είναι :η έρευνα, η δημιουργία σεναρίου, η επιλογή τοποθεσίας των γυρισμάτων και η επιλογή του κατάλληλου εξοπλισμού.

Στο τρίτο κεφάλαιο αναλύεται το κομμάτι της παραγωγής, δηλαδή το κομμάτι των γυρισμάτων, ως προς τις βασικές τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν και την τοποθέτηση του εξοπλισμού κατά την διάρκεια των γυρισμάτων τόσο στην εικόνα όσο και στον ήχο καθώς και τα προβλήματα που αντιμετωπίστηκαν.

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναλύεται το τμήμα της μετα-παραγωγής του ντοκιμαντέρ, η οποία περιλαμβάνει την επεξεργασία ήχου και εικόνας. Καταγράφονται οι βασικές διαδικασίες όπως ο συγχρονισμός ήχου και εικόνας, το μοντάζ ,η μίξη, το mastering, η εισαγωγή γραφικών και τίτλων τέλους και η εξαγωγή του ντοκιμαντέρ σε ένα τελικό αποτέλεσμα, τόσο από πλευράς ήχου όσο και εικόνας.

Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την ολοκλήρωση της εργασίας, καθώς και τυχόν προβλήματα που αντιμετωπίστηκαν σε αυτήν τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο.

Κεφάλαιο 1: Ιστορικά στοιχεία, ορισμοί και όροι γύρω από τον κινηματογράφο

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας θα γίνει μια σύντομη αναφορά στην ιστορία και τις κατηγορίες των κινηματογραφικών ταινιών με μια αναλυτικότερη αναφορά στο ντοκιμαντέρ και τα στοιχεία του. Επίσης θα αναλυθούν οι κατηγορίες των ήχων στον κινηματογράφο και θα αναφερθούν τα κυριότερα στοιχεία που απαρτίζουν το ψηφιακό βίντεο.

1.1 Ιστορία Κινηματογράφου

Κινηματογράφος είναι μια αλληλουχία εικόνων και ήχων που ερμηνεύονται από τον θεατή ως μια «ιστορία» με συγκεκριμένη πλοκή, εξέλιξη και κατάληξη. Είναι μια οπτική οφθαλμαπάτη της κίνησης και αυτό συμβαίνει εξ' αιτίας του φαινομένου διατήρησης της εικόνας στο μάτι επί 1/12 του δευτερολέπτου (μεταίσθημα ή μετείκασμα). (Beck, 2004). Ο κινηματογράφος ως τέχνη βοηθήθηκε από την εξέλιξη της φωτογραφίας στα τέλη του 19ου αιώνα καθώς και των τεχνικών της ηχητικής επεξεργασίας. Η πρώτη κινηματογραφική ταινία θεωρείται η «*Εξόδος από το εργοστάσιο Λυμιέρ* (La sortie des usines Lumière)» των Λουί Ζαν και Ογκούστ Μαρί Λουί Νικολά, στις 19 Μαρτίου του 1895 και αποτύπωνε την έξοδο των εργατών από το εργοστάσιό τους. Στους πρώτους κινηματογραφιστές επίσης συγκαταλέγεται και ο Ζωρζ Μελιέ, ο οποίος θεωρείται και από τους πρώτους κινηματογραφικούς σκηνοθέτες. Οι ταινίες του πραγματεύονταν θέματα από τον χώρο του φανταστικού, ενώ η ταινία του «*Ταξίδι στη Σελήνη* (Le voyage dans la lune, 1901)» υπήρξε πιθανότατα η πρώτη που προσπάθησε να περιγράψει ένα ταξίδι στο διάστημα. Επιπλέον, εισήγαγε τεχνικές οπτικών εφέ, ενώ για πρώτη φορά πρόβαλε έγχρωμες ταινίες, χρωματίζοντας την κινηματογραφική ταινία (καρέ) με το χέρι. (Μιχαλίδης, 1997)

1.1.1 Βουβός κινηματογράφος

Ο όρος βουβός κινηματογράφος χρησιμοποιείται για να περιγράψει τις ταινίες που δεν είχαν συγχρονισμένο ηχογραφημένο ήχο και πιο συγκεκριμένα δεν είχαν ηχητικούς διαλόγους. Στις βουβές ταινίες οι διάλογοι αποδίδονται μέσω παντομίμας και υποτίτλων-διαλόγων. Η ιδέα πίσω από τον βουβό κινηματογράφο δημιουργήθηκε από την δυσκολία που υπήρχε μέχρι τις αρχές του 20^{ου} αιώνα στον συγχρονισμό ήχου και εικόνας. Σχεδόν στις περισσότερες «σιωπηλές» ταινίες υπήρχε κάποιο είδος ηχητικής παρουσίας. Οι πρώτες κινηματογραφικές ταινίες είχαν εισηγητές που έδιναν ένα σχόλιο για τις εικόνες που περνούσαν στην οθόνη, εξηγώντας το περιεχόμενο και το νόημα τους στο κοινό. (Oxford History of World Cinema, 1997)

1.1.2 Ομιλών Κινηματογράφος

Η πρώτη φορά που υπήρξε αναπαραγωγή ήχου που ήταν συγχρονισμένος με την εικόνα ήταν στην ταινία «*The Jazz Singer*» με σκηνοθέτη τον Άλαν Κροσλάντ και έκανε πρεμιέρα στις 6 Οκτωβρίου του 1927. Αυτό επιτεύχθηκε με την εξέλιξη της τεχνολογίας στον τομέα της ηχητικής παραγωγής με την δημιουργία του συστήματος *Moviestone* από την εταιρία Warner. Ο συγχρονισμός ήχου και εικόνας έγινε πράξη μέσω της τεχνικής της καταγραφής του ήχου ως οπτικό κομμάτι μεταβλητής πυκνότητας στην ίδια μαγνητική ταινία που καταγράφονταν και οι εικόνες. (Monaco, 2010)

1.1.3 Χρώμα στον Κινηματογράφο

Στα πρώιμα στάδια της εξέλιξης του κινηματογράφου βασιζόντουσαν μόνο στο άσπρο και το μαύρο χωρίς την παρουσία άλλων χρωμάτων. Η πρώτη εμφάνιση τεχνικής για την εισαγωγή παραπάνω χρωμάτων στα φιλμ γίνεται στην Βρετανία το 1906 με την τεχνική του «*Kinema-Color*» που εφευρέθηκε από τον George Albert Smith. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιούσε κόκκινα και μπλε φίλτρα στην κάμερα και διπλάσια ταχύτητα εγγραφής της εικόνας και μετέπειτα εφαρμόζοντας λευκά φίλτρα δημιουργούσε την ψευδαίσθηση ύπαρξης άλλων χρωμάτων. (Brown, Street & Watkins, 2013)

1.1.4 Μετάβαση στο ψηφιακό Βίντεο

Από την εφεύρεση του φιλμ, η πλειοψηφία των εμπορικών ταινιών γυρίστηκαν, επεξεργάστηκαν και προβάλλονταν σε φωτο-χημικό φιλμ εγγραφής διαστάσεων 35 mm. Η ψηφιοποίηση εντάχθηκε στη βιομηχανία του κινηματογράφου σε μεταγενέστερο στάδιο ακολουθούμενη από την εξέλιξη της τεχνολογίας. Η διαφορά του ψηφιακού από το αναλογικό βίντεο έγκειται στον τρόπο καταγραφής της πληροφορίας όπου στο ψηφιακό βίντεο περνάμε στην χρήση ηλεκτρικών αισθητήρων που με εκατομμύρια φωτοστοιχεία μετατρέπουν το φως σε ηλεκτρική ενέργεια που περνάει σε ένα πλέγμα από εικονοστοιχεία. Μετέπειτα γίνεται η μετατροπή της αναλογικής πληροφορία σε ψηφιακή και τέλος αποθηκεύεται στο μέσο αποθήκευσης. (Loertscher et al., 2016) *To Rainbow* (1996) ήταν η πρώτη ταινία στον κόσμο που χρησιμοποίησε εκτεταμένες ψηφιακές τεχνικές μετά την παραγωγή. Γυρίστηκε εξ ολοκλήρου με αναλογικό εξοπλισμό της εταιρίας Sony και εμπεριέχει περίπου 35 λεπτά ψηφιακών εικόνων και οπτικών εφέ, τόσο στην εικόνα όσο και στον ήχο. Η ψηφιακή εικόνα υψηλής ευκρίνειας μεταφέρθηκε σε αρνητικό 35 mm μέσω καταγραφέα δέσμης ηλεκτρονίων για θεατρική κυκλοφορία. (Ohanian & Phillips, 2013)

1.1.5 Πλάνο

Το πλάνο είναι ένα από τα κύρια μέρη του κινηματογράφου, το επιμέρους κομμάτι με το οποίο φτιάχνεται το τελικό αποτέλεσμα. Από τεχνικής άποψης κάθε πλάνο είναι το τμήμα της εικόνας που καταγράφει η μηχανή κατά την διάρκεια της εγγραφής από την εκκίνηση μέχρι το τέλος της. Από την οπτική της δομής το πλάνο είναι το μικρότερο κομμάτι της κινηματογραφικής έκφρασης. Στο μέρος του μοντάζ το πλάνο είναι το χρήσιμο και θεμιτό μέρος ενός πλάνου λήψης που έχει επιλεγεί για να ενταχθεί στην αφήγηση. Το πλάνο περιλαμβάνει ένα επί μέρους τμήμα του συνολικού νοήματος και εξαρτάται από τη διαδοχή και τη σειρά άλλων πλάνων προκειμένου να αποκτήσει την ολοκληρωμένη σημασία του. Το περιεχόμενο του πλάνου αφορά μια θέση χώρου ή χρόνου. Η επιλογή του εκάστοτε πλάνου σχετίζεται με την επίτευξη της απαραίτητης σαφήνειας της αφήγησης: η συνέπεια μεταξύ τους είδους και του μεγέθους ενός πλάνου και στο περιεχόμενο του είναι απαραίτητη. Τα διάφορα είδη πλάνων δίνουν μια διαφορετική ψυχολογική σημασία. Το πλάνο μπορεί να υπάρξει σαν μια πρόταση, που από μόνη της μπορεί να μεταφέρει κάποιο νόημα στον θεατή. Αν έχουμε μια σειρά από προτάσεις και τους αλλάξουμε θέση μέσα σε μια παράγραφο το νόημα κάθε φορά ενδέχεται να είναι διαφορετικό. (Καπόλα & Παπακωνσταντίνου, 2008)

1.2 Κατηγορίες Κινηματογράφου

Τα κινηματογραφικά φιλμ χωρίζονται σε κάποιες κατηγορίες με κριτήριο το περιεχόμενο τους το οποίο πολλές φορές καθορίζει και τον τρόπο με τον οποίο έγινε η παραγωγή. Τα πιο κύρια χαρακτηριστικά είναι τα εξής:

- **Δράσης-Περιπέτειας:** Ο όρος «δράση-περιπέτεια» χρησιμοποιείται σήμερα κυρίως για να περιγράψει μια νέα και κυρίαρχη τάση που αναπτύχθηκε τη δεκαετία του 1980 και του 1990 στο Χόλυγουντ και περιλαμβάνει ένα εύρος ταινιών και ειδών από ταινίες επιστημονικής φαντασίας μέχρι θρίλερ και με χαρακτηριστικά όπως η ύπαρξη της θεαματικής δράσης που περιλαμβάνει μάχες, κυνήγι και εκρήξεις, καθώς και την ανάπτυξη των ειδικών εφέ με έμφαση στην απόδοση στα αθλητικά επιτεύγματα και στα ακροβατικά.
- **Βιβλιογραφικές:** Είναι η ταινία που απεικονίζει τη ζωή ενός ιστορικού προσώπου στο παρελθόν ή στο παρόν. Οι βιογραφικές ταινίες μπορούν να αποτελούνται από τη ζωή ή το τμήμα μιας ζωής, ενός πραγματικού ατόμου του οποίου το πραγματικό όνομα χρησιμοποιείται ή και ενός φανταστικού.
- **Κωμωδία:** Η κωμωδία είναι το έργο με στόχο την διασκέδαση του θεατή μέσω συνδέοντας το θέμα που αναφέρεται με μια χιουμοριστική οπτική.
- **Ταινίες εγκλήματος:** Οι ταινίες εγκλήματος μπορούν να χωριστούν σε τρεις κατηγορίες: *Detective films*, *Gangster films* και *suspense θρίλερ*. Τα *Detective films* θα επικεντρωθούν στην παρουσίαση της ιστορίας ενός Detective-πράκτορα του

οποίου θα μας παρουσιάσει την έρευνα του και θα δώσει έμφαση στην ανίχνευση και επίλυση ενός μυστηρίου, τα *Gangster films* επικεντρώνονται στους δράστες ενός εγκλήματος και δίνουν έμφαση στην εγκληματική δραστηριότητα, και οι ταινίες *Suspense θρίλερ* δίνουν έμφαση στα θύματα του εγκλήματος και στην αντίδρασή τους. Τα τρία είδη αυτά αντιμετωπίζουν και εστιάζουν με διαφορετικό τρόπο στις τρεις βασικές απεικονίσεις των κομματιών του εγκλήματος.

- **Τρόμου και επιστημονικής φαντασίας:** Οι ταινίες τρόμου οι ταινίες το περιεχόμενο τους έχει σκοπό να προκαλέσει στο θεατή τρόμο και φόβο για το άγνωστο. Τα θέματα του αποτελούνται από μακάβρια ή υπερφυσικά στοιχεία.
- **Μιούζικαλ:** ταινίες που συνοδεύονται από μουσική που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό τους, και εμφανίζονται συχνά πλάνα όπου περιλαμβάνονται μουσικές παραστάσεις.
- **Κοινωνικές:** Οι κοινωνικές ταινίες συνδυάζουν την κοινωνική ανάλυση και το δραματικό περιεχόμενο μέσα σε μια κοινή αφηγηματική δομή. Το κοινωνικό περιεχόμενο και η αφήγηση του εκάστοτε κοινωνικού προβλήματος αναμιγνύονται για να αναδειχθούν κοινωνικά ζητήματα μέσα από την ταινία μέσω μιας συγκεκριμένης σειράς γεγονότων.
- **Πολεμικές Ταινίες:** Οι πολεμικές ταινίες είναι ταινίες που αφηγούνται τη διεξαγωγή ή την προετοιμασία ενός πολέμου που συνέβη στο παρελθόν. Οι σκηνές μάχης είναι ένα στοιχείο που κατακλύζει το συγκεκριμένο είδος και αυτές οι σκηνές είναι κεντρικές όσον αφορά την πλοκή.
- **Westerns:** Είναι το είδος ταινίας το οποίο αναφέρεται στα μέσα έως τα τέλη του 19ου αιώνα στις περιοχές των δυτικών ΗΠΑ. Το περιεχόμενο τους αποτελείται συνήθως από τις συμπλοκές που δημιουργούνταν μεταξύ ινδιάνων, καουμπόηδων, συμμοριών και τις συχνές διενέξεις τους με σερίφηδες.
- **Ντοκιμαντέρ:** Είναι είδος ταινίας που πραγματεύεται την ανάδειξη ιστορικών, πολιτικών, καλλιτεχνικών ή άλλων θεμάτων, για την παρουσίαση των οποίων βασίζεται στην καταγραφή αληθινών γεγονότων με αποδεικτικά στοιχεία. (NEALE & BUTLER, 2000)

1.2.1 Ντοκιμαντέρ

Ως πρώτο ντοκιμαντέρ θεωρείται η απόπειρα του Robert Flaherty με τίτλο «*Ο Νανούκ του Βορρά*» το 1922. Το ντοκιμαντέρ ως ταινία προσφέρει στον θεατή την ακουστική και οπτική αναπαράσταση των στοιχείων κάποιου μέρους του ιστορικού κόσμου. Με τον τρόπο που αποδίδεται το γεγονός της παρατήρησης μπορεί να αντιπροσωπεύσει τις απόψεις ατόμων, ομάδων κα. Ο βαθμός στον οποίο ο τύπος της εκπροσώπησης αυτός θα βρίσκεται μέσα στο ντοκιμαντέρ διαφέρει από ταινία σε ταινία, αλλά η ίδια η ιδέα της αναπαράστασης είναι κεντρική στο ντοκιμαντέρ. Οι «άνθρωποι» του κατά την διάρκεια των γυρισμάτων αντιμετωπίζονται ως κοινωνικοί παράγοντες: συνεχίζουν να κάνουν τη ζωή τους όπως θα είχαν κάνει χωρίς την παρουσία κάμερας. Η

αξία τους στον σκηνοθέτη δεν εξαρτάται από το τι υπόσχεται μια συμβατική σχέση αλλά σε αυτό που ενσωματώνουν οι ζωές τους. Η αξία των χαρακτήρων ενός ντοκιμαντέρ δεν έγκειται στους τρόπους που μπορεί να προσπαθήσουν να αλλάξουν την καθημερινή συμπεριφορά και προσωπικότητά τους αλλά με τους τρόπους με τους οποίους η καθημερινή συμπεριφορά και προσωπικότητά τους εξυπηρετεί ανάγκες του σκηνοθέτη για την ανάδειξη του εκάστοτε θέματος. (Nichols, 2017)

1.3 Κατηγορίες ήχων στον κινηματογράφο

Οι ήχοι στον κινηματογράφο αποτελούν ένα αναπόσπαστο κομμάτι στην διάδοση της οπτικής του δημιουργού προς τον θεατή και επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό το τελικό αποτέλεσμα. Τα συστατικά του ηχητικού/ακουστού σύμπαντος κάθε ταινίας χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες:

- **Φωνές:** Αποτελούν από τα βασικά στοιχεία του ηχητικού σχεδιασμού μιας ταινίας (μυθοπλασίας ή ντοκιμαντέρ) καθώς αφορά τους διαλόγους των χαρακτήρων της ταινίας δηλαδή ένα βασικό μέρος του περιεχομένου της, κ.α. Είναι ένας από τους βασικούς τρόπους για την μετάδοση μηνυμάτων από τον δημιουργό στον θεατή ενώ σε ένα δεύτερο επίπεδο λειτουργούν κι αυτές ως ήχοι με κάποια μουσικότητα. Η καλή άρθρωση του λόγου από τους ομιλητές είναι αναγκαία, ενώ η όσο το δυνατόν ποιοτική απόδοση του είναι ένα κύριο μέλημα στο κομμάτι της μετά-παραγωγής.
- **Θόρυβοι:** Η κοινή χρήση του όρου θόρυβος εμπεριέχει μια ενοχλητική και δυσάρεστη χροιά στο ηχητικό κομμάτι και αποτελούν ανεπιθύμητους ήχους που αντιλαμβάνεται το ακουστικό μας σύστημα. Στον ηχητικό σχεδιασμό όμως, κανένας ήχος δεν λαμβάνει από την αρχή τον χαρακτηρισμό κακός, καθώς μπορεί υπό προϋποθέσεις να αποτελέσει συστατικό μιας επιθυμητής σύνθεσης. Στον σχεδιασμό του ήχου οι ήχοι που μπορούν να φανούν χρήσιμοι-αχρείαστοι δεν έχουν κάποιο συγκεκριμένο χαρακτηριστικό όπως πχ. το κελάϊδισμα ενός πουλιού μπορεί να θεωρηθεί ενοχλητικό και ο ήχος ενός κομπρεσέρ επιθυμητός.
- **Ατμόσφαιρες:** Οι ατμόσφαιρες είναι συνήθως ηχογραφήσεις με μεγάλη διάρκεια ενός εσωτερικού ή εξωτερικού χώρου συνήθως σε συνθήκες ηρεμίας. Οι ατμόσφαιρες μπορούν να χρησιμοποιούνται χωρίς κάποια διακοπή ανά την κάθε σκηνή, προσφέροντας μία συνεχή ηχητική βάση λήψεις που δεν βασίζονται σε μια συγκεκριμένη συνέχεια, ενώ παράλληλα αποδίδουν την ακουστική αίσθηση του χώρου, προσδίδοντας χαρακτηριστικά στον χώρο που συνδέονται και δημιουργώντας μία «ατμόσφαιρα» που θέλουμε να δημιουργήσουμε.
- **Μουσική:** Η κινηματογραφική μουσική αποτελείται από ολόκληρα μουσικά κομμάτια τα οποία ακούγονται κατά την διάρκεια μια ταινίας. Δεν υπάρχουν ιδιαίτερες διαφορές με την μουσική που δεν σχετίζεται με τον κινηματογράφο καθώς και οι δύο υλοποιούνται και καταγράφονται με τον ίδιο τρόπο, μοιράζονται τα ίδια ή κοινά ηχοχρώματα, και υπόκεινται στους ίδιους κανόνες. Η

κινηματογραφική μουσική, ωστόσο, διαφέρει από την αυτόνομη μουσική, καθώς συλλαμβάνεται και υλοποιείται με πρωταρχικό σκοπό να αλληλοεπιδρά και να αναδεικνύει συγκεκριμένες εικόνες. Κύριος στόχος της είναι η ανάδειξη κάποιου συγκεκριμένου νοήματος από τον δημιουργό ή η συναισθηματική φόρτιση του θεατή σε συγκεκριμένα χρονικά σημεία στην σκηνή την οποία πλαισιώνουν. (Καρακάσης, Γούσιος & Κεφάλας, 2015)

1.4 Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του ψηφιακού βίντεο

Το ψηφιακό βίντεο αποτελείται από διαδοχικές στατικές εικόνες και έτσι έχει μοιράζεται αρκετά κοινά χαρακτηριστικά με την εικόνα. Τα δύο διαφορετικά χαρακτηριστικά είναι η συχνότητα καρτέ και τον τρόπο σάρωσης της εικόνας. Παρακάτω αναφέρονται τα βασικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού βίντεο:

- **Η ανάλυση** : Είναι οι διαστάσεις της εικόνας και στις δύο πλευρές δηλαδή οριζόντια και κάθετα. Εκφράζεται σε pixels (εικονοστοιχεία). Μπορεί να αναφερθεί και ως χωρική ανάλυση (spatial resolution) ή απλά μέγεθος (size). Για παράδειγμα, ένα βίντεο με ανάλυση 1920×1080 σημαίνει ότι το μέγεθος των γραμμών που απαρτίζουν τις εικόνες του βίντεο έχουν διάσταση 1920 pixels οριζοντίως και 1080 pixels καθέτως
- **Το βάθος χρώματος (color depth) ή χρωματική ανάλυση (color resolution):** Είναι ο αριθμός των δυαδικών ψηφίων (bits) που χρησιμοποιούνται για την αναπαράσταση του χρώματος κάθε εικονοστοιχείου». Οι υπολογιστές κωδικοποιούν το χρώμα σε μία μορφή τριών διακριτών συνιστωσών RGB (Red, Green, Blue). Τυπικές αναλύσεις χρώματος για βίντεο είναι οι 16 bits/pixel (65,536 χρώματα) και πραγματικού βάθους χρώματος 24 bits/pixel (16.777.216 αποχρώσεις ή 16.7 εκατ. χρώματα).
- **Ο αριθμός πλαισίων ανά δευτερόλεπτο** (frame rate ή frames per second) ή αλλιώς συχνότητα πλαισίων (frame frequency) είναι ο αριθμός των διαφορετικών καρτέ (εικόνων) που προβάλλονται ανά δευτερόλεπτο. Τυπικοί ρυθμοί πλαισίου ανά δευτερόλεπτο είναι οι 24, 25, 30, 50, 60 κλπ.
- **Σάρωση της εικόνας:** Η σάρωση της οθόνης μπορεί να είναι πεπλεγμένη (interlaced) ή προοδευτική - μη πεπλεγμένη (progressive - non-interlaced). Στην πεπλεγμένη σάρωση εμφανίζονται πρώτα οι μονές γραμμές εικονοστοιχείων και έπειτα οι ζυγές γραμμές. Κατά την προβολή του το βίντεο παρουσιάζει πρώτα τις περιττές γραμμές (πρώτο πεδίο) και μετά της άρτιες (δεύτερο πεδίο). Κάθε ζευγάρι σχηματίζει ένα καρτέ. Με την τεχνική αυτή δίνεται η δυνατότητα της σταδιακής εμφάνισης του καρτέ και επειδή εμφανίζονται οι γραμμές σε δύο χρόνους, δίνεται οι ψευδαίσθηση μεγαλύτερου frame rate. Στην προοδευτική σάρωση δεν υπάρχει ταξινόμηση σε μονές και ζυγές γραμμές, η κάθε γραμμή εμφανίζεται με τη σειρά από πάνω προς τα κάτω

- **Συμπίεση βίντεο-κωδικοποιητές:** Η συμπίεση της πληροφορίας ενός βίντεο είναι απαραίτητη, γιατί χωρίς αυτήν η αποθήκευση και αναπαραγωγή του μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή θα ήταν ανέφικτη. Οι κωδικοποιητές (codecs), που αναφέρονται και ως κωδικοποιητές/αποκωδικοποιητές, είναι λογισμικά που χρησιμοποιούνται για να συμπίεσουν ή να αποσυμπιέσουν ένα ψηφιακό αρχείο. Η συμπίεση ενός αρχείου μπορεί να είναι απωλεστική ή μη-απωλεστική. Στην απωλεστική συμπίεση απορρίπτονται πληροφορίες που δεν θεωρούνται χρήσιμες. Αρκετά διάσημος απωλεστικός κωδικοποιητής για βίντεο είναι ο MPEG-4, που μπορεί να πετύχει συμπίεση από 20 έως 200 φορές σε σχέση με το αρχικό μέγεθος. Οι μη απωλεστικοί συμπιεστές, συμπιέζουν το αρχείο χωρίς απώλεια πληροφορίας επιτυγχάνοντας όμως μικρή σμίκρυνση του αποθηκευτικού χώρου που χρειάζεται το κάθε βίντεο. (Λαζαρίνης, Φ. (2015).

Κεφάλαιο 2. Η προ-παραγωγή του ντοκιμαντέρ

Η προ-παραγωγή είναι η διαδικασία που πραγματοποιείται πριν από την έναρξη των γυρισμάτων μιας ταινίας και εμπεριέχει την έρευνα του αντικείμενου στο οποίο αφορά η ταινία, τη δημιουργία του σεναρίου κ.α. Στο κεφάλαιο αυτό αναλύονται τα στάδια της προ-παραγωγής που διεξήχθησαν κατά την διάρκεια του ντοκιμαντέρ.

2.1 Έρευνα

Κατά τη διεξαγωγή της έρευνας επιλέχθηκαν τρεις (3) συναυλιακοί χώροι ή ομάδες, τα «*Kuluvahata*», η «*Στοά 60*» και η «*Μουσική Αμχανία*», τρία (3) συγκροτήματα, οι «*Thymics*» οι «*Baby Cult*» και οι «*Hashiya*» καθώς και δύο (2) μεμονωμένοι μουσικοί, η «*Miss Zebra*» και το «*Ερώτημα*», που είχαν αναπτύξει μια συγκεκριμένη σχέση με τους χώρους, δεδομένου ότι πραγματοποιούν συναυλίες σε αυτούς αρκετά συχνά.

Ακολούθησε η πρώτη επικοινωνία μαζί τους σχετικά με το αντικείμενο του ντοκιμαντέρ και τη συμμετοχή τους σε αυτό και συζητήθηκαν οι χώροι όπου θα πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα και ο χρόνος που θα κρατήσουν. Κατά την διάρκεια της έρευνας υπήρξε φυσική παρουσία στους τρεις (3) χώρους και έγινε ο σχεδιασμός των γυρισμάτων και του θεματικού τους άξονα. Η έρευνα κράτησε πέντε (5) περίπου μήνες.

2.2 Δημιουργία σεναρίου

Στο σενάριο αποτυπώνονται οι διάλογοι και η υπόθεση της ιστορίας που θέλει να αποδώσει ο δημιουργός του. Το σενάριο δίνει στοιχεία για τους χαρακτήρες, τις συνθήκες κάτω από τις οποίες γυρίζονται οι διάφορες σκηνές καθώς και για το πού εστιάζεται το ενδιαφέρον του δημιουργού. Η αρχική ιδέα του σεναρίου δημιουργήθηκε με βάση τα χαρακτηριστικά των συναυλιακών χώρων και το τι θα ήθελαν να πουν τα ίδια τα άτομα στους χώρους αυτούς. Δόθηκε μεγάλη βαρύτητα στο κομμάτι της δικής τους έκφρασης, με σκοπό τη διατήρηση της φυσικότητας της ομιλίας και των πλάνων.

Οι ιδιαιτερότητες του κάθε γυρίσματος, είχαν ως αποτέλεσμα να είναι δύσκολο να έχει το σενάριο συγκεκριμένη δομή. Βασικός σκοπός του σεναρίου ήταν η ανάδειξη της σχέσης των συγκροτημάτων και των μουσικών με τους συναυλιακούς χώρους και τα χαρακτηριστικά αυτών. Για το λόγο αυτό καταρτίστηκαν δύο (2) ερωτηματολόγια, ένα για τους συναυλιακούς χώρους και ένα για τα συγκροτήματα, τα οποία συνέβαλλαν σε σημαντικό βαθμό στην κατεύθυνση της συζήτησης. Οι ερωτήσεις που επιλέχθηκαν ήταν διαφορετικές για τους συναυλιακούς χώρους, και διαφορετικές για τα συγκροτήματα.

Το ερωτηματολόγιο που δόθηκε στους συναυλιακούς χώρους περιλάμβανε τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- I. Που βρίσκεται ο χώρος, πότε ξεκίνησε, πώς λειτουργεί;
- II. Πώς άρχισε η ιδέα;
- III. Πόσα άτομα είναι στην ομάδα/χώρο, και πώς παίρνονται οι αποφάσεις;
- IV. Τι εκδηλώσεις κάνετε; Υπάρχει είσοδος; γιατί όχι;
- V. Με τι χαρακτηριστικά γίνονται οι εκδηλώσεις;
- VI. Τι σχέσεις υπάρχουν με τοπικές μπάντες;
- VII. Πώς συνεχίζει η DIY σκηνή στην Ελλάδα, σχέση με το πώς άρχισε; Επηρεαστήκατε από παλιότερα;
- VIII. Ποια η διαφορά στήριξης του χώρου από τον κόσμο ανάμεσα σε επαρχία και Αθήνα;
- IX. Ποια τα μελλοντικά σχέδια;

Το ερωτηματολόγιο που δόθηκε στα συγκροτήματα περιλάμβανε τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- I. Ποιοι είστε; Πού μένετε; Τι είδος μουσικής παίζετε και για πόσο καιρό;
- II. Πώς ξεκινήσατε; Γιατί ξεκινήσατε; Γιατί παίζετε;
- III. Ποια ήταν η πρώτη ζωντανή συναυλία σας και πόσο καιρό παίζετε ζωντανά;
- IV. Ποια η σχέση του συγκροτήματος με αυτοδιαχειριζόμενους χώρους στην πόλη ή σε άλλες πόλεις;
- V. Πως ήρθατε σε επικοινωνία με αυτούς τους χώρους; Πότε παίζατε πρώτη φορά;
- VI. Γιατί συναυλίες σε αυτοδιαχειριζόμενους χώρους και όχι σε μαγαζιά ή οποιονδήποτε άλλο χώρο;
- VII. Μια ζωντανή εμφάνιση σε τέτοιους χώρους προκύπτει από επιλογή ή είναι αναγκαστική κίνηση;
- VIII. Υπάρχει ένα κλίμα συνδιοργάνωσης με τον χώρο με δεδομένη την ανυπαρξία της εμπορευματικής διαδικασίας στην συναυλία;
- IX. Θεωρείτε πως πρέπει να υπάρχει οικονομική ενίσχυση στα πλαίσια της συναυλίας από το χώρο ως προς εσάς; Αν ναι με ποια μορφή;
- X. Πού κάνετε πρόβες; Πώς και πού ηχογραφείτε τις δουλειές σας; Ποια η διαδικασία της παραγωγής ενός δικού σας δίσκου ή κάποιου υλικού (π.χ. μπλούζες του συγκροτήματος κ.λπ.);
- XI. Υπάρχει οικονομικό όφελος από δίσκους, μπλούζες σας κ.λπ.; Ποια η διαδικασία πώλησης; Γιατί επιλέγετε αυτό τον τρόπο;
- XII. Πού αποσκοπεί το οικονομικό όφελος από την πώληση του υλικού σας;
- XIII. Είστε ευχαριστημένοι με τον εξοπλισμό σας, το μέρος που κάνετε πρόβες και τον εξοπλισμό που παρέχεται από τους συναυλιακούς χώρους, κατά την διάρκεια της συναυλίας σας σε αυτούς;
- XIV. Τι θεωρείτε ότι δεν σας καλύπτει;

Το σενάριο έλαβε την τελική του μορφή στο μοντάζ.

2.3 Επιλογή τοποθεσίας / Reperage

Με το γαλλικό όρο *ρεπεράζ (repérage)* εννοούμε την αναζήτηση των χώρων που πραγματοποιούνται τα γυρίσματα (ο αντίστοιχος όρος στα αγγλικά είναι location scouting). Το βασικό κριτήριο είναι φυσικά το κατά πόσο η μορφή του κάθε χώρου ανταποκρίνεται στις αισθητικές και λειτουργικές ανάγκες της σκηνης (Κυριακουλάκος & Ευάγγελος, 2015).

Οι τοποθεσίες στις οποίες γυρίστηκε το ντοκιμαντέρ ήταν οι συναυλιακοί χώροι, δηλαδή ο χώρος της «Στοάς 60» στο Ηράκλειο και ο χώρος της «Μουσικής Αμχανίας» στα Χανιά καθώς, το *studio της μουσικής ομάδας* του Πανεπιστημίου Κρήτης και το *φοιτητικό κέντρο του Πανεπιστημίου Κρήτης*. Οι χώροι εξετάστηκαν ενδελεχώς πριν από το γύρισμα τόσο από αισθητικής όσο και από τεχνικής άποψης με χαρακτηριστικά όπως ο θόρυβος βάθους και ο χαμηλός φωτισμός στα πλάνα να αποφεύγονται όσο το δυνατόν περισσότερο. Συμπληρωματικά πραγματοποιήθηκαν κάποια γυρίσματα σε γειτονιές του Ρεθύμνου, του Ηρακλείου και των Χανίων προκειμένου να αποδοθεί μια γενική εικόνα των τριών πόλεων στους οποίους βρίσκονται οι συναυλιακοί χώροι.

2.4 Επιλογή εξοπλισμού

Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε στο ντοκιμαντέρ χωρίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες: τον εξοπλισμό κατά την διάρκεια των γυρισμάτων και τον εξοπλισμό για την επεξεργασία, σε δεύτερο χρόνο, του υλικού.

Ο εξοπλισμός για το ντοκιμαντέρ στους συναυλιακούς χώρους στην Κρήτη χωρίζεται σε τρία (3) μέρη. Τον εξοπλισμό εικονοληψίας, τον εξοπλισμό ηχοληψίας και τον εξοπλισμό για την επεξεργασία του υλικού στην μετά-παραγωγή.

2.4.1. Κάμερα

Στο ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκε μια κάμερα α6400 της Sony. Η κάμερα διαθέτει έναν αισθητήρα τύπου Αισθητήρας Exmor® CMOS προοδευτικής σάρωσης 23,5 x 15,6 mm και πραγματοποιεί καταγραφή βίντεο 4K 3840× 2160, με ταχύτητα καρέ 25 καρέ το δευτερόλεπτο και σύστημα αυτόματης εστίασης 425 σημείων.



Εικόνα 1: Η κάμερα Sony α6400.

2.4.2 Φώτα

Για την παραγωγή του ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκαν τρία (3) φώτα με ομπρέλα διάχυσης διαστάσεων 50 x 70 cm της εταιρίας Mountdog, όπου η κάθε ομπρέλα περιείχε τέσσερις (4) λάμπες τύπου E27 των 45W και χρώματος φωτός 5500K.



Εικόνα 2: Τα φώτα της εταιρίας Mountdog.

2.4.3 Εξοπλισμός ηχοληψίας

Για την ηχογράφηση των συνεντεύξεων του ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκε ένας φορητός εγγραφέας ήχου Zoom H4n Pro , τεσσάρων (4) καναλιών με δύο (2) ενσωματωμένα, μικρού διαφράγματος, μικρόφωνα κλίσης 90 ή 120 μοιρών. Ο εγγραφέας υποστηρίζει δειγματοληψία έως 24bit και 96KHz σε φορμάτ WAV, MP3 και BWF. Επίσης χρησιμοποιήθηκε ένα ζεύγος ακουστικών ανοιχτού τύπου, το Beyerdynamic DT 990 Pro 250 Ohm για τη ζωντανή ακρόαση και την επίβλεψη των ηχογραφήσεων κατά την διάρκεια των συνεντεύξεων. Τέλος, σε όλες τις ηχογραφήσεις χρησιμοποιήθηκε ως βοηθητικός εξοπλισμός ένα αντιανέμιο γούνας για τον εγγραφέα καθώς και κατάλληλη επιδαπέδια βάση στήριξης αυτού.



Εικόνα 3: Ο Εγγραφέας της εταιρίας zoom με το αντιανέμιο και την βάση του.

Κεφάλαιο 3: Η παραγωγή του ντοκιμαντέρ

Η παραγωγή του ντοκιμαντέρ περιλαμβάνει τη διαδικασία των γυρισμάτων και τη δημιουργία των τμημάτων του υλικού που θα συνδεθεί και θα ενοποιηθούν κατά τη διάρκεια του μοντάζ, προκειμένου να αποτελέσουν ένα ολοκληρωμένο έργο. Κατά την διάρκεια της παραγωγής ενός ντοκιμαντέρ ο δημιουργός του οφείλει να είναι καλός ακροατής, να απορροφά πληροφορίες, να παρατηρεί, να προσέχει.

Στο ντοκιμαντέρ για τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους της Κρήτης, πραγματοποιήθηκαν επτά (7) γυρίσματα. Όλα έγιναν σε εσωτερικούς χώρους με παρόμοιες συνθήκες σε ό,τι αφορά το κομμάτι του εξοπλισμού και της τοποθέτησης αυτού και δεν υπήρξαν τυχαία γεγονότα (π.χ. καιρός) που θα μπορούσαν να επηρεάσουν το γύρισμα σε μια εξωτερική τοποθεσία. Κινηματογραφήθηκαν συνεντεύξεις από τρεις (3) συναυλιακούς χώρους, τρία (3) συγκροτήματα και δύο (2) μεμονωμένους μουσικούς. Όλα τα γυρίσματα αποτέλεσαν οργανωμένες διαδικασίες και έγιναν σε συνεννόηση με τα υποκείμενα της κάθε συνέντευξης χωρίς το αυθόρμητο στοιχείο, καθώς οι ερωτήσεις της συνέντευξης είχαν δοθεί από πριν.

Περαιτέρω έγιναν μεμονωμένα τυχαία γυρίσματα στις γειτονιές των τριών πόλεων με σκοπό την καταγραφή συμπληρωματικών πλάνων για την εξέλιξη της ιστορίας του ντοκιμαντέρ και επί μέρους μεταβάσεις σε θεματικές ενότητες του ντοκιμαντέρ. Βασικές ρυθμίσεις που πραγματοποιήθηκαν στις κάμερες πριν από κάθε εγγραφή σε όλα τα γυρίσματα ήταν η ισοστάθμιση λευκών (white balance) και η επιλογή κοινών ρυθμίσεων εγγραφής σε format 1080p50 και στους εγγραφείς ήχου format wav με δειγματοληψία 48 kHz στα 24 bit. Στο κεφάλαιο αυτό θα αναλυθούν οι συνθήκες κάτω από τις οποίες πραγματοποιήθηκε το σύνολο των γυρισμάτων τόσο αναφορικά με την εικόνα όσο και τον ήχο και θα αναφερθούν τα προβλήματα που προέκυψαν κατά την διάρκεια των γυρισμάτων, δεδομένου ότι ο εξοπλισμός και η τοποθέτησή του ήταν σε γενικές γραμμές η ίδια.

3.1 Εικονοληψία

Στον όρο εικονοληψία εμπεριέχονται όλες οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία της εικόνας που θα παραχθεί από ένα γύρισμα και την καταγραφή αυτής. Στις υποενότητες που ακολουθούν θα αναφερθούν αναλυτικά ο τρόπος επιλογής του κάδρου σε κάθε ένα από τα γυρίσματα, η τοποθέτηση της κάμερας και του φωτισμού και τα προβλήματα που προέκυψαν κατά τη διαδικασία.

3.1.1 Επιλογή Κάδρου

Η οπτική πληροφορία ενός έργου στον κινηματογράφο βρίσκεται σε ένα ορθογώνιο πλαίσιο που ονομάζεται «κάδρου». Οι διαστάσεις του πλαισίου και οι αναλογίες τους, η τοποθέτηση της πληροφορίας μέσα σε αυτό καθώς και ο χώρος που βρίσκεται έξω από αυτό, είναι επιλογές καθοριστικές για τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε μια ταινία. (Καλαμπάκας, n.d.).

Στο ντοκιμαντέρ για τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους στην Κρήτη επιλέχθηκαν οι αναλογίες 16:9. Τα γυρίσματα μπορούν να κατανεμηθούν ανάλογα με την τοποθεσία που πραγματοποιήθηκαν, καθώς σε κάποια συγκροτήματα και συναυλιακούς χώρους η τοποθεσία ήταν η ίδια. Σε όλα τα γυρίσματα έγινε καταγραφή του χώρου και επιλογή της βέλτιστης τοποθεσίας του κάδρου, τόσο αισθητικά όσο και τεχνικά αποφεύγοντας όσο το δυνατόν περισσότερο συνθήκες με ύπαρξη ηχητικού θορύβου και υποφωτισμένων περιοχών. Σε αρκετά από τα γυρίσματα ο αριθμός των ατόμων που θα μιλούσαν σε συνδυασμό με την χρήση μιας μόνον κάμερας, έπαιξαν ρόλο στην επιλογή του κάδρου, καθώς έπρεπε να υπάρχει η δυνατότητα να εμπεριέχονται όλοι σε αυτό.

Ειδικότερα, στο χώρο του studio της μουσικής ομάδας του Πανεπιστημίου στο Ρέθυμνο όπου πραγματοποιήθηκαν τα γυρίσματα των μουσικών «*Miss Zebra*», «*Το Ερώτημα*», του συγκροτήματος «*Hashiya*» καθώς και της συναυλιακής ομάδας «*Kulunahata*» επιλέχθηκε το φόντο να εμπεριέχει τον εξοπλισμό του studio, όπως τύμπανα, ενισχυτές κιθάρας κ.λπ. προκειμένου να αποδοθεί ο χαρακτήρας της σχέσης του υποκείμενου με τη μουσική αλλά και με το χώρο του γυρίσματος. Επίσης επιλέχθηκε το σημείο όπου στο κάδρου βρίσκεται ένα παράθυρο του χώρου για τη χρήση του φυσικού φωτός που υπήρχε, λόγω της ώρας του γυρίσματος. Στα γυρίσματα στο φοιτητικό κέντρο Πανεπιστημίου όπου μίλησαν τα συγκροτήματα «*Baby Cult*» και «*Thymics*» δεν υπήρχε η δυνατότητα χρήσης ύπαρξης φυσικού φωτός, με την επιλογή του κάδρου να γίνεται κυρίως με αισθητικά κριτήρια.

Στα γυρίσματα τόσο στο χώρο της «*Μουσικής Αμηχανίας*» όσο και στο χώρο της «*Στοάς 60*», επιλέχθηκε εκείνο το κάδρου το οποίο παρείχε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για το χώρο του γυρίσματος και τη χρήση του. Επιλέχθηκε έτσι ώστε να περιέχει διαφημιστικές αφίσες από συναυλίες που έχουν πραγματοποιηθεί στο χώρο καθώς και αντίστοιχο υλικό.



Εικόνα 4: Εικόνες από το γύρισμα του συγκροτήματος “Baby Cult”

3.1.2 Τοποθέτηση Κάμερας

Η τοποθέτηση της κάμερας σε όλα τα γυρίσματα ήταν η ίδια. Η κάμερα τοποθετήθηκε πάνω σε τρίποδο στο ύψος των υποκειμένων σε οριζόντια γωνία, τόσο για την ύπαρξη βάρους πεδίου στο κάδρο πίσω από τα υποκείμενα, όσο και για να δίνεται η αίσθηση ενός πλάνου στο οποίο ο ομιλητής βρίσκεται φυσικά μέσα σε αυτό και μιλάει στο θεατή. Επιπρόσθετα, η τοποθεσία της κάμερας επιλέχθηκε ανάλογα και το σημείο στο οποίο τα υποκείμενα βρίσκονταν φυσικά στο κάδρο και δεν υπήρχαν ανεπιθύμητα αποτελέσματα (π.χ. να υπάρχει αλλοίωση σε κάποιο μέρος τους σώματος ενός υποκειμένου). Επίσης σε κάθε γύρισμα υπήρξε ρύθμιση του φωτόμετρου της κάμερας με τις τιμές να είναι οι ίδιες σε όλα τα γυρίσματα, προκειμένου να έχει το υλικό αντίστοιχες συνθήκες φωτεινότητας πριν την επεξεργασία.



Εικόνα 5: Η τοποθέτηση της κάμερας στο γύρισμα της ομάδας “Kulunahata.”

3.1.3 Τοποθέτηση Φωτισμού

Ο φωτισμός σε μια ταινία εμπεριέχει περισσότερα πράγματα από την απλή εξασφάλιση «αρκετού» φωτός, ώστε να μπορεί να γίνει η καταγραφή της εικόνας στο ψηφιακό μέσο. Ο τρόπος φωτισμού και οι συνθήκες φωτισμού μπορούν να αναδείξουν τόσο την αισθητική του δημιουργού όσο και την αντίληψή του για το θέμα (Καλαμπάκας, n.d.). Σε όλα τα γυρίσματα του ντοκιμαντέρ για τους αυτο διαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους στην Κρήτη, τοποθετήθηκαν δύο φώτα μπροστά από τα υποκείμενα, σε σημείο που να βρίσκονται εκτός κάδρου και γωνίας παρατήρησης του θεατή. Η θέση τους καθώς και η ένταση που εξέπεμπαν, καθορίστηκε από το υποκείμενο που βρισκόταν κάθε φορά στην άκρη του κάδρου από την αριστερή και δεξιά πλευρά και η κλίση τους από το σημείο που τα υποκείμενα εμφανίζονταν φωτεινά αλλά χωρίς να φαίνονται παραμορφωμένες οι επιφάνειες του προσώπου τους ή άλλων στοιχείων του κάδρου. Επιπλέον τοποθετήθηκε και ένα φως στο βάθος πεδίου κάθε πλάνου σε μη ορατό σημείο, συνήθως στο πάτωμα, για να μπορεί να δοθεί έμφαση ανάμεσα στα υποκείμενα και το φόντο τους.



Εικόνα 6: Η τοποθέτηση των φώτων στο γύρισμα από την ομάδα “Kuluvahata”

3.1.4 Προβλήματα

Στη διαδικασία των γυρισμάτων για τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους στην Κρήτη προέκυψαν αρκετά προβλήματα σε σχέση με το κομμάτι της εικονοληψίας. Οι συνθήκες του γυρίσματος επηρεάστηκαν από αρκετούς εξωγενείς παράγοντες όπως η απουσία φυσικού φωτισμού και το γεγονός αυτό είχε ως αποτέλεσμα αρκετά από τα πλάνα να μην τόσο φωτισμένα όσο τα υπόλοιπα, λόγω της προσπάθειας για την αποφυγή προσθήκης ανεπιθύμητου θορύβου στην εικόνα, λόγω της απόδοσης του αισθητήρα της κάμερας σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού. Επιπλέον λόγω του διαφορετικού αριθμού ατόμων σε κάθε γύρισμα/ομάδα, η διατήρηση μιας ενιαίας απόστασης από το υποκείμενο και θέσης του στο κάδρο δεν ήταν εφικτή και δημιούργησε διαφορές σε θέματα απόστασης από την κάμερα. Τέλος δημιουργήθηκαν προβλήματα λόγω της έλλειψης εξοικείωσης των υποκειμένων με τη διαδικασία του γυρίσματος. Τα προβλήματα αυτά απέφεραν στιγμιαία κουνήματα της κάμερας που οφείλονται σε κάποια μη επιθυμητή κίνηση των υποκειμένων και διαφορά της θέσης τους στο κάδρο λόγω για τον ίδιο λόγο.

3.2 Ηχογράφιση

Μέρος της παραγωγής του ντοκιμαντέρ αποτελεί και η ηχογράφιση των συνεντεύξεων με τη χρήση και τη ρύθμιση του κατάλληλου ηχητικού εξοπλισμού. Σε αυτή τη διαδικασία χρησιμοποιήθηκαν συγκεκριμένες τεχνικές ηχογράφησης, ανάλογα τις ανάγκες που υπήρχαν κάθε φορά στους διαφορετικούς συναυλιακούς χώρους, καθώς παρατηρήθηκαν τα φυσικά χαρακτηριστικά αυτών, με σκοπό την επίλυση κάποιων προβλημάτων ακουστικής που επηρέαζαν την ποιότητα του τελικού ηχητικού αποτελέσματος.

3.2.1 Τοποθέτηση Μικροφώνων

Σε όλες τις λήψεις πραγματοποιήθηκε στέρεο ηχογράφιση με το φορητό εγγραφέα να τοποθετείται σε απόσταση 1,5 περίπου μέτρου πάνω από τα κεφάλια των υποκειμένων που μίλησαν στο ντοκιμαντέρ, στοχεύοντας το στόμα τους σε γωνία 45 μοιρών ως προς αυτό. Η κλίση των ενσωματωμένων μικροφώνων του εγγραφέα άλλαζε σε 90 μοίρες ή 120 μοίρες, ανάλογα με τη θέση και τον αριθμό των ομιλητών της κάθε συνέντευξης. Πιο συγκεκριμένα, ο εγγραφέας στηριγμένος σε ένα τρίποδο-γερανό, με σταθερό κέντρο συμμετρίας, μετακινούνταν πάνω από τα κεφάλια των ατόμων όταν η απόσταση αυτών ήταν μεγαλύτερη από την επιθυμητή. Στην περίπτωση των «*Baby Cult*» και των «*Thymics*», ο εγγραφέας τοποθετήθηκε ανάποδα και κάτω από το στόμα

των ομιλητών λόγο του χαμηλού υψώματος από το ταβάνι, σε απόσταση 1,5 περίπου μέτρου, σε γωνία περίπου 45 μοιρών και κλίσης μικροφώνων 90 μοιρών.

3.2.2 Στάθμη Ηχογράφησης

Για τη σωστή ηχογράφηση των συνεντεύξεων ρυθμίστηκε μια συγκεκριμένη στάθμη έντασης προ ενίσχυσης του φορητού εγγραφέα, περίπου στα -12 με -6 dB, λαμβάνοντας υπόψη, το λόγο του σήματος προς το θόρυβο της προ-ενίσχυσης του εγγραφέα, καθώς και τις τεχνικές ανάγκες για την μετέπειτα διαδικασία της επεξεργασίας και μίξης των ηχητικών δειγμάτων.

3.2.3 Προβλήματα

Κατά την διαδικασία της ηχογράφησης προέκυψαν τα ακόλουθα προβλήματα ανά γύρισμα:

I. Γύρισμα με τους «Baby Cult» και «Thymics»

Τα γυρίσματα και των δύο συγκροτημάτων πραγματοποιήθηκαν την ίδια ημέρα, στον ίδιο χώρο και κάτω από τις ίδιες συνθήκες. Το πρώτο πρόβλημα που προέκυψε ήταν ότι λόγω μικρής απόστασης από το ταβάνι, δεν υπήρχε η δυνατότητα να τοποθετηθεί το recorder πάνω από τα κεφάλια των συγκροτημάτων, με αποτέλεσμα να τοποθετηθεί σε χαμηλό σημείο στο ύψος των ποδιών τους. Το γεγονός αυτό δημιούργησε ανεπιθύμητο θόρυβο που οφειλόταν στις κινήσεις των ατόμων κατά την διάρκεια της λήψης ενώ ταυτόχρονα δημιούργησε σοβαρά προβλήματα στην απόκρυψη του εγγραφέα από το κάδρο της κάμερας. Επιπρόσθετα, υπήρξε σοβαρό πρόβλημα από εξωτερικούς ήχους που προέρχονταν από κόσμο περαστικό έξω από την αίθουσα των γυρισμάτων και κυρίως από το στούντιο του Πανεπιστημίου, όταν ένα συγκρότημα ξεκίνησε την πρόβα του με φυσικά τύμπανα και ενισχυτές.



Εικόνα 7: Τοποθέτηση μικροφώνων στο γύρισμα των “Baby Cult”

II. Γύρισμα με τους «Kuluvahata», «Miss Zebra», «Το Ερώτημα» και «Hashiya»:

Τα γυρίσματα των «Kuluvahata», «Miss Zebra», «Το Ερώτημα» και «Hashiya» έγιναν στον ίδιο χώρο, κάτω από τις ίδιες συνθήκες, σε δύο διαφορετικές ημέρες. Ένα κύριο και κοινό πρόβλημα που προέκυψε στα παραπάνω γυρίσματα, ήταν η ύπαρξη ενός εξωτερικού θορύβου που προερχόταν από το μηχανισμό εξαερισμού του διπλανού κτηρίου του Πανεπιστημίου καθώς και κάποιες ομιλίες φοιτητών που περνούσαν ανά διαστήματα έξω από το χώρο. Επίσης κατά την διάρκεια του γυρίσματος με τους «Kuluvahata», τα μικρόφωνα έπρεπε να αλλάζουν θέση πάνω από το κεφάλι του υποκειμένου που μιλούσε λόγω της μεγάλης απόστασης που υπήρχε ανάμεσα στους δύο ακριανούς ομιλητές, γεγονός που δημιούργησε μεταβολές στην στάθμη της έντασης, όταν ο ομιλητής άλλαζε απότομα και η κίνηση των μικροφώνων δεν ήταν άμεση.



Εικόνα 8: Τοποθέτηση εγγραφέα στο γύρισμα των “Miss Zebra” και “Το Ερώτημα”

III. Γύρισμα με «Μουσική Αμηχανία»

Στο γύρισμα της «Μουσικής Αμηχανίας» προέκυψαν αρκετά προβλήματα τόσο από εξωτερικούς θορύβους όσο και από τον ίδιο το χώρο που πραγματοποιήθηκε το γύρισμα, καθώς υπήρχε μεγάλο ποσοστό αντήχησης γεγονός που δυσκόλεψε αρκετά την μετέπειτα διαδικασία επεξεργασίας του ήχου. Πιο συγκεκριμένα ο χώρος ήταν αρκετά μεγάλος και σχετικά άδειος με ξύλινους τοίχους και ταβάνι, καθιστώντας απίθανο το ενδεχόμενο αποφυγής του φαινομένου μεγάλης αντήχησης που υπήρχε με τεχνητά μέσα ή μείωσης της απόστασης των μικροφώνων από τους ομιλητές. Ταυτόχρονα οι εξωτερικοί ήχοι που προέκυψαν από αυτοκίνητα, ομιλίες και βήματα από τους πάνω ορόφους δημιούργησαν ανεπιθύμητες συνθήκες ως προς το ηχητικό υλικό, με αποτέλεσμα πολλές λήψεις να μην μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Τέλος, η θέση των μικροφώνων ως προς τους ομιλητές έπρεπε να αλλάζει κατά την διάρκεια της λήψης πάνω από το κεφάλι τους λόγω της μεγάλης απόστασης που υπήρχε ανάμεσα στους δύο ακριανούς ομιλητές, πράγμα το οποίο δημιούργησε μεταβολές στην στάθμη της έντασης όταν ο ομιλητής άλλαζε απότομα και η κίνηση των μικροφώνων δεν ήταν άμεση.

Γύρισμα «Στοά 60»

Στο γύρισμα της «Στοάς 60» δεν παρουσιάστηκαν ιδιαίτερα προβλήματα κατά την διάρκεια της λήψης, καθώς υπήρχε ησυχία και καθόλου εξωτερικοί θόρυβοι. Αναλυτικότερα, το πρόβλημα που υπήρξε ήταν η θέση του εγγραφέα σε σχέση με τα άτομα και την απόσταση που αυτά είχαν μεταξύ τους, καθώς δημιουργούσε μεταβολές στην στάθμη της έντασης όταν ο ομιλητής άλλαζε απότομα και η κίνηση του εγγραφέα δεν ήταν άμεση. Τέλος, πρόβλημα αποτέλεσαν κάποιοι θόρυβοι που έκαναν τα ίδια τα άτομα κατά την διάρκεια της λήψης καθώς μιλούσαν, λόγω της έλλειψης εξοικείωσης με την διαδικασία του γυρίσματος.



Εικόνα 9: Τοποθέτηση μικροφώνων στο γύρισμα “Μουσική Αμηχανία”

3.3 Διαδικασία Συνέντευξης

Στη συνέντευξη ενός υποκειμένου μπορούν να αναφερθούν τρεις λειτουργίες. Η παράθεση πληροφορίας, η ανάπτυξη ιδεών και η προσωπική διήγηση. Οι λειτουργίες αυτές μπορούν να αποκτήσουν διάφορα χαρακτηριστικά ως προς το αποτέλεσμα του υλικού. Ο δημιουργός ενός ντοκιμαντέρ έχει τη δυνατότητα να κάνει γενικές επιλογές με πολλούς διαφορετικούς τρόπους που θα καθορίσουν το «στήσιμό» της συνέντευξης. Μια αρκετά σημαντική απόφαση που καλείται να λάβει ο δημιουργός αφορά στο εάν η διαδικασία της ερώτησης-απάντησης μεταξύ του δημιουργού και του σκηνοθέτη θα ακούγεται ή θα φαίνεται στο ντοκιμαντέρ (Καρακάσης, Γούσιος & Κεφάλας, 2015).

Στο ντοκιμαντέρ για τους αυτοδιαχειριζόμενους χώρους στην Κρήτη, η διαδικασία της καταγραφής έγινε με τα υποκείμενα να προσπαθούν να επαναλάβουν την τιθέμενη σε αυτά ερώτηση μέσα στην απάντηση, προκειμένου να είναι κατανοητό από το θεατή το θέμα για το οποίο μιλούν χωρίς την εμφάνιση της ερώτησης. Μια τέτοια επιλογή αποσκοπεί στο να επιτευχθεί φυσική ομιλία από το υποκείμενο, χωρίς παρεμβολές ή άλλα ερεθίσματα ως προς τον θεατή. Επίσης η επιλογή της θέσης του «ερευνητή» έγινε έτσι ώστε να είναι δίπλα στην κάμερα και στο ύψος αυτής, με στόχο το υποκείμενο να κοιτάζει σχεδόν στο σημείο του φακού και στο αντίστοιχο ύψος.

Τα υποκείμενα είχαν λάβει τις ερωτήσεις εκ των προτέρων, με σκοπό να έχουν το χρόνο να προετοιμαστούν, όπου αυτό χρειαζόταν, για τις απαντήσεις λόγω τόσο του όγκου των ερωτήσεων όσο και της παρουσίας πολλών ομιλητών. Οι ερωτήσεις της συνέντευξης συζητήθηκαν με τα υποκείμενα προκειμένου να αποφευχθούν ανεπιθύμητες ερωτήσεις και να κατανοήσουν το αντικείμενο του ντοκιμαντέρ. Τέλος δόθηκε η επιλογή στους συναυλιακούς χώρους και τα συγκροτήματα να ορίσουν τον αριθμό των ομιλητών καθώς αποφασίστηκε η συνύπαρξή τους, στο πλάνο, με στόχο την ανάδειξη της συμμετοχής πολλών ατόμων στην εκάστοτε ομάδα.

4. Η μετά-παραγωγή του ντοκιμαντέρ

Το κεφάλαιο αυτό αναφέρεται στη μετα-παραγωγή του ντοκιμαντέρ, δηλαδή τις διαδικασίες επεξεργασίας, διαχείρισης και διαμόρφωσης του αρχικού υλικού, πριν από το στάδιο της επεξεργασίας και την εξαγωγή του τελικού ντοκιμαντέρ. Θα αναλυθούν οι διαδικασίες της οργάνωσης του αρχικού υλικού, της επιλογής του χρήσιμου περιεχομένου, του μοντάζ, της χρωματικής διόρθωσης και της μίξης ήχου. Επίσης ενώ η μετά-παραγωγή στον κινηματογράφο εμπεριέχει καθαρά τεχνικά ζητήματα, λόγω της φύσης του παρόντος ντοκιμαντέρ, η δημιουργία του σεναρίου και των θεματικών που θα υπάρχουν σε αυτό, πραγματοποιήθηκε με όλο το υλικό συγκεντρωμένο.

4.1 Οργάνωση Αρχικού Υλικού

Η οργάνωση του αρχικού υλικού πραγματοποιήθηκε με την αποθήκευση του συνόλου του υλικού σε συγκεκριμένους φακέλους χωρισμένους ανά υποκείμενο στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και σε δύο βασικούς φακέλους με περιεχόμενα τον ήχο και την εικόνα. Επίσης όλα τα αρχεία μετονομάστηκαν προκειμένου να είναι εύκολη η διαχείριση και η επιλογή του κάθε αρχείου στα μετέπειτα στάδια. Παρακάτω θα αναλυθούν οι δύο βασικές ενέργειες που αφορούν στην οργάνωση του υλικού, το *Capturing* και το *Import*.

I. Capturing

Είναι η διαδικασία μετεγγραφής της καταγεγραμμένης πληροφορίας από μια κασέτα σε ψηφιακή μορφή, μέσω κάποιου προγράμματος επεξεργασίας εικόνας.

Στο ντοκιμαντέρ για τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους της Κρήτης, χρησιμοποιήθηκε ψηφιακή κάμερα και ως εκ τούτου δεν κρίθηκε αναγκαίο να γίνει η διαδικασία του capturing, δεδομένου ότι η πληροφορία καταγράφηκε σε ψηφιακή μορφή.

II. Εισαγωγή υλικού/Import

Import ονομάζεται η εισαγωγή του υλικού στο πρόγραμμα επεξεργασίας. Στο ντοκιμαντέρ για τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους της Κρήτης έγινε η εισαγωγή του υλικού στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro 2017 και δημιουργήθηκε ένα project με τα χαρακτηριστικά του υλικού δηλαδή:

- Τύπος Project: 1080p/50 καρέ το δευτερόλεπτο,
- Λόγος μεταξύ των πλευρών: 16:9,
- Χωρικής ανάλυσης: 1920x1080 για την εικόνα
- Για τον ήχο: Συχνότητα δειγματοληψίας 48.000 Hz και 24 bit

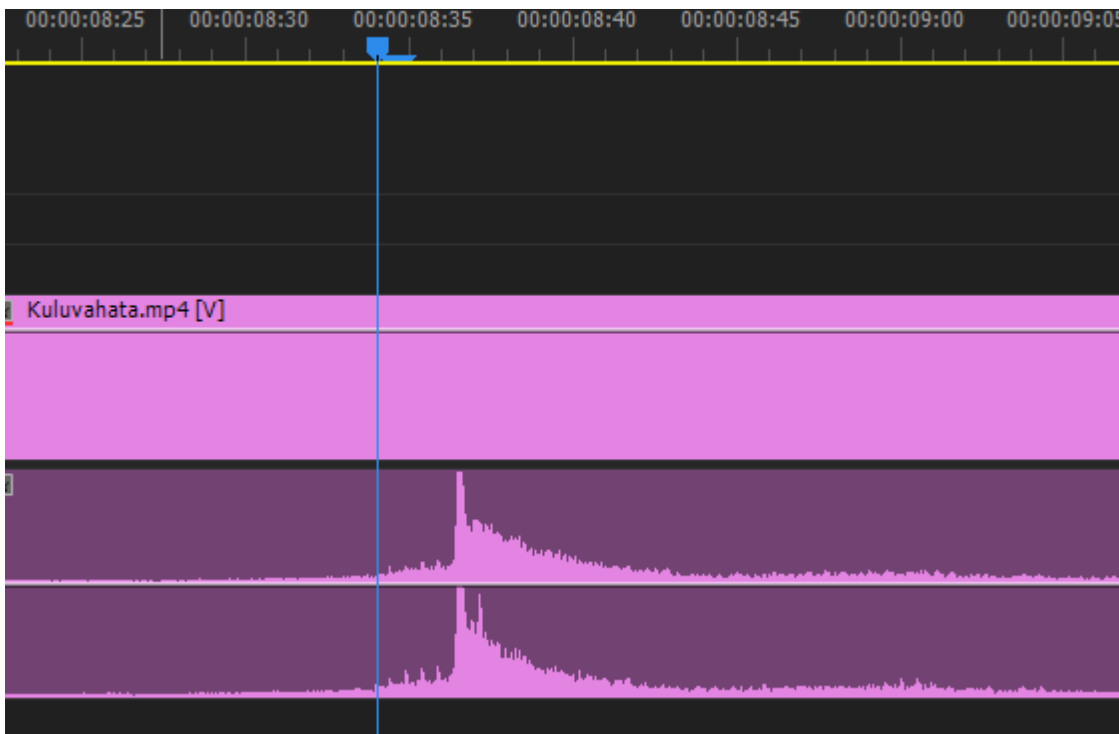
Τα αρχεία που κατέγραψε η κάμερα ήταν σε μορφή Mp4 και ο εγγραφέας τύπου Wav.

4.1.2 Συγχρονισμός της Εικόνας με τον Ήχο

Η διαδικασία του συγχρονισμού μεταξύ της εικόνας και του ήχου είναι απαραίτητη, με δεδομένο ότι οι εγγραφές εικόνας και ήχου έγιναν σε ξεχωριστές συσκευές. Πραγματοποιείται στο πρόγραμμα Adobe Premiere pro, τοποθετώντας τα δύο αρχεία σε σημείο που να μην υπάρχουν καθυστερήσεις στον ήχο σε σχέση με την εικόνα. Η πιο συνήθης διαδικασία είναι η κινηματογραφική κλακέτα, καθώς αναφορικά με τα υλικά της εικόνας, η κλακέτα λειτουργεί ως δείκτης με το όνομα της σκηνής, της λήψης

και του πλάνου να αναγράφονται σε αυτή. Αναφορικά με τον ήχο, η κλακέτα δημιουργεί έναν κρουστικό ήχο με απότομο *attack* και *release*, με αποτέλεσμα να βοηθάει την διαδικασία του συγχρονισμού να γίνεται πιο εύκολα με την ευθυγράμμιση των δύο peaks.

Στο ντοκιμαντέρ για τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους στην Κρήτη, η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε στην θέση της κλακέτας ήταν ένα παλαμάκι, το οποίο έχει περίπου τα ίδια χαρακτηριστικά με τον ήχο της κλακέτας. Έτσι, στο μοντάζ εντοπίστηκε το παλαμάκι στις κυματομορφές των ήχων από τις κάμερες και συγχρονίστηκε με το παλαμάκι στις κυματομορφές των ήχων από τον εγγραφέα.



Εικόνα 10: Συγχρονισμός της εικόνας με τον ήχο στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro

4.2. Αποδελτίωση

Η αποδελτίωση αποτελεί τη διαδικασία κατά την οποία πραγματοποιείται η ανάλυση και η καταγραφή των πλάνων. Είχε ιδιαίτερη σημασία για το ντοκιμαντέρ, καθώς το υλικό ήταν μεγάλο σε όγκο και δεν υπήρχαν συγκεκριμένοι διάλογοι, όπως γίνεται σε μια ταινία. Επιπρόσθετα βοήθησε σημαντικά στη μετέπειτα δημιουργία του τελικού σεναρίου και του τελικού μοντάζ.

Στο ντοκιμαντέρ για τους αυτοδιαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους στην Κρήτη, κατά την αποδελτίωση πραγματοποιήθηκε η καταγραφή σε όλα τα πλάνα ξεχωριστά, καταγράφοντας κάθε φορά τα κάδρα, τις δράσεις και κάθε πληροφορία που θα μπορούσε να φανεί χρήσιμη στην εξέλιξη της ιστορίας, καθώς και τυχόν ατυχήματα και σημεία τα οποία θα έπρεπε να παραλειφθούν, κάτι το οποίο έγινε στο στάδιο του μοντάζ.

4.3 Απομαγνητοφώνηση

Κατά την απομαγνητοφώνηση έγινε η καταγραφή των διαλόγων των ομιλητών τόσο από τους συναυλιακούς χώρους όσο και από τα συγκροτήματα. Αποτέλεσε τον πρώτο βασικό άξονα δημιουργίας θεματικών ενοτήτων για το ντοκιμαντέρ, καθώς οι διάλογοι αποτελούσαν αυθόρμητη καταγραφή, οπότε δεν υπήρξαν προκαθορισμένοι διάλογοι και προκαθορισμένα πλάνα. Στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκε η διαδικασία της απομαγνητοφώνησης, έτσι ώστε να καταγραφούν όλοι οι διάλογοι των ομιλητών και η αλληλεπίδραση μεταξύ τους, προκειμένου να διαμορφωθεί ένα πρώτο σενάριο και να ξεκαθαριστεί το χρήσιμο υλικό. Η διαδικασία αυτή ήταν αρκετά χρονοβόρα καθώς προέκυψε σημαντικός αριθμός διαφορετικών διαλόγων και διαφορετικών θεματικών ενοτήτων.

4.4. Συγκέντρωση υλικού και πλάνων άλλων δημιουργών

Η συγκεκριμένη διαδικασία έγινε με σκοπό να εμπλουτιστεί το υλικό που καταγράφηκε με επιπρόσθετα κομμάτια και έγινε σε συνεργασία με τα υποκείμενα. Σκοπός της ήταν η προσθήκη υλικού που έχουν συλλέξει τα ίδια τα υποκείμενα για την ύπαρξη μιας ολοκληρωμένης και σύμφωνης με αυτά αισθητικής άποψης στο κομμάτι που τα αφορά. Το επιπρόσθετο υλικό αποτέλεσε κυρίως καταγραφή ζωντανών εμφανίσεων των συγκροτημάτων (κάποιες από τις οποίες έγιναν στους χώρους του ντοκιμαντέρ) καθώς και δρώμενα που διοργάνωσαν οι χώροι στο παρελθόν. Επίσης συλλέχθηκαν αφίσες προωθητικού περιεχομένου για συναυλίες από τους χώρους, με σκοπό την ανάδειξη παλαιότερων δράσεων τους.

4.5 Επεξεργασία Εικόνας / Βίντεο

Η επεξεργασία της εικόνας/βίντεο αποτελεί ένα από τα βασικότερα σημεία της μετά-παραγωγής και δίνει την τελική μορφή στο παραγόμενο υλικό. Μπορεί να περιλαμβάνει διαδικασίες όπως το μοντάζ, τη χρωματική διόρθωση, την περικοπή του υλικού, τη δημιουργία διάφορων μεταβάσεων ανάμεσα στα πλάνα. Στο ντοκιμαντέρ για τους αυτοδιαχειριζόμενους χώρους στην Κρήτη, χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα της Adobe Premiere Pro για την παραπάνω διαδικασία.

4.5.1 Μοντάζ

Γνωρίζουμε ότι το κινηματογραφικό υλικό δημιουργείται τελικά κατά τη διαδικασία του μοντάζ. Το μοντάζ δε χρησιμοποιείται απλά για την επιλογή των «καλών» λήψεων του καταγεγραμμένου υλικού και τη συρραφή των πλάνων, ώστε να παράγεται μια φαινομενικά συνεχομένη δράση, αλλά μπορεί, μέσα από την ένωση ασύνδετων πλάνων, να δημιουργήσει νέο υλικό και νέες θεματικές ενότητες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το «εφέ Κουλέσοφ», κατά το οποίο το μοντάζ μπορεί να αλλάξει την ερμηνεία που δίνουν οι θεατές στην अपαράλλακτη έκφραση ενός ηθοποιού, ανάλογα με το δηλούμενο αντικείμενο της παρατήρησής του (Κυριακουλάκος & Καλαμπάκας, 2015). Η αίσθηση της συνέχειας ή της ασυνέχειας, ο εσωτερικός χρόνος των πλάνων, η μετάβαση ανάμεσα στις θεματικές ενότητες, ο τρόπος σύνδεσής τους, το ύφος και ο ρυθμός της ταινίας, είναι επιλογές καθοριστικής σημασίας στο στάδιο του μοντάζ που επηρεάζουν το τελικό αποτέλεσμα σε μεγάλο βαθμό. Όσο πιο ολοκληρωμένη ιδέα έχει ένας δημιουργός για τον τρόπο που θα μοντάρει την ταινία του, επομένως, τόσο πιο αποτελεσματικά μπορεί να σχεδιάσει τα πλάνα και το υλικό που θα καταγράψει.

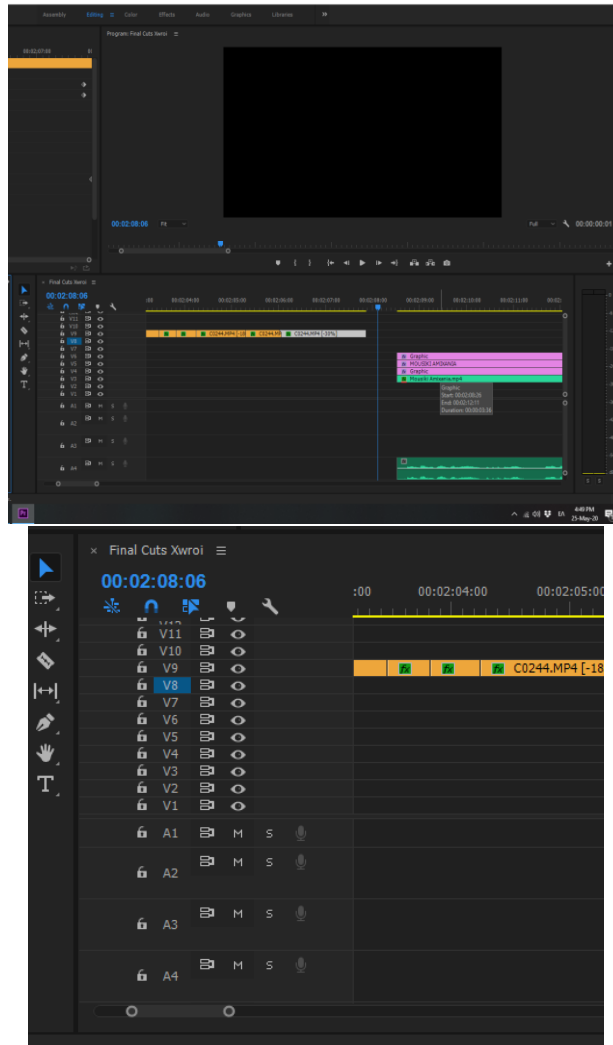
Ορισμένες από τις βασικές τεχνικές μοντάζ είναι οι ακόλουθες:

- **Κόψιμο:** Είναι η στιγμιαία αλλαγή από μια εικόνα (πλάνο) σε μια άλλη. Είναι η πιο απλή και κοινή μετάβαση με την προϋπόθεση ότι το προηγούμενο και το επόμενο πλάνο έχουν μια θεματική συνέχεια. Το κόψιμο μοιάζει αρκετά με τη διαδικασία μεταπήδησης του ματιού μας από ένα σημείο σε ένα άλλο.
- **Επικάλυψη:** Είναι η βαθμιαία μετάβαση από ένα πλάνο σε ένα άλλο με προσωρινή επικάλυψη των δύο εικόνων. Σε αντίθεση με το κόψιμο η επικάλυψη είναι μια εμφανής μετάβαση στο μάτι του θεατή. Χρησιμοποιείται συνήθως για την δημιουργία έντονης δράσης και διακρίνεται σε αργές και γρήγορες.

- **Σάρωση:** Υπάρχει πληθώρα τύπων σαρώσεων. Μια από τις πιο απλές, είναι η εμφάνιση μιας εικόνας να ωθεί μια άλλη εκτός της οθόνης. Λόγω της σταθερότητας της, συνήθως κατατάσσεται στα ειδικά εφέ.
- **Εξασθένιση ή σβήσιμο:** Η εξασθένιση (fade) είναι η διαδικασία κατά την οποία η εικόνα αποκτά σταδιακά μαύρο χρώμα και αμέσως μετατρέπεται σε διαφορετική εικόνα (fade in). Χρησιμοποιείται συνήθως για την αρχή ή το τέλος μιας σκηνής, σαν την αυλαία σε ένα θέατρο (Zettl, 1985).

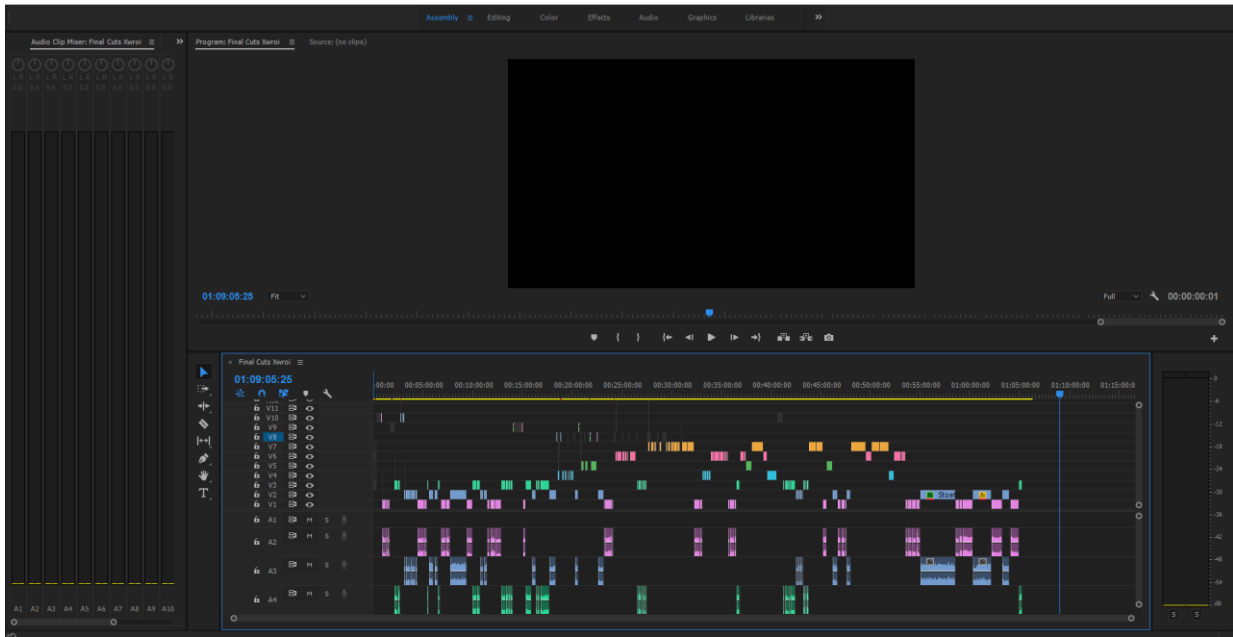
Στο παρόν ντοκιμαντέρ, το μοντάζ έγινε ψηφιακά και ήταν καθοριστικής σημασίας, καθώς εκεί διαμορφώθηκε κατεξοχήν η ιστορία του ντοκιμαντέρ. Μέσω αυτού συνδέθηκε όλο το υλικό που είχε καταγραφεί στα γυρίσματα, δίνοντας στο ντοκιμαντέρ τη ροή ανάμεσα στις θεματικές ενότητες καθώς και το περιεχόμενο της ιστορίας του.

Για την διαδικασία του μοντάζ σε αρχικό στάδιο έγινε η παρακολούθηση όλου του υλικού και η σημείωση των πλάνων που δεν έχουν κάποιο εμφανές πρόβλημα και δεν θα κρατηθούν ή είναι παύσεις. Στη συνέχεια το υλικό χωρίστηκε σε διαφορετικά sequences στο Adobe Premiere Pro για το κάθε γύρισμα. Με το εργαλείο *razor tool* καθώς και με τη ρύθμιση της χρονικής διάρκειας του κάθε νέου κλιπ που δημιουργήθηκε, αφαιρέθηκαν όλα τα πλάνα που δεν θα χρησιμοποιούνταν και χωρίστηκε το υλικό ανάλογα με τις απαντήσεις που δόθηκαν στις ερωτήσεις σε κάθε γύρισμα.



Εικόνα 11: Η επιφάνεια εργασίας του Adobe Premiere Pro και η μπάρα με τα εργαλεία του μοντάζ.

Στη συνέχεια έγινε επί μέρους μοντάζ στο κάθε υλικό που αντιστοιχούσε στην απάντηση από κάθε ερώτηση, με σκοπό να αποκτηθεί μια συνοχή στα διάσπαρτα πλάνα. Το τελικό στάδιο του project δημιουργήθηκε στο στάδιο όπου κάθε σε κάθε απάντηση υπήρχε μια ομάδα από πλάνα με συνεχόμενη ροή και τα σημαντικά στοιχεία του υλικού.



Εικόνα 12: Η μορφή του τελικού Project στο Adobe Premiere Pro

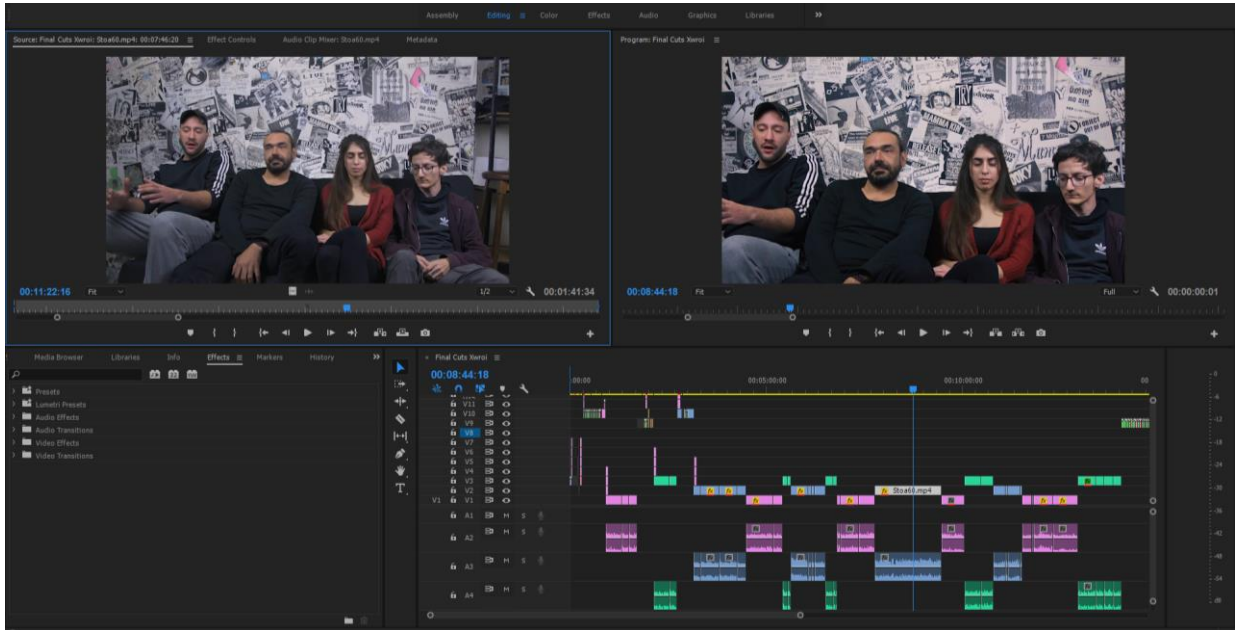
Στο τελικό στάδιο του μοντάζ, επιλέχθηκε η σειρά των πλάνων και του επιλεγμένου υλικού από τις απαντήσεις, με σκοπό την ομοιογένεια ανάμεσα στους ομιλητές και μια συνεχόμενη ροή για την ιστορία του ντοκιμαντέρ. Έτσι δημιουργήθηκε το τελικό αποτέλεσμα με μια ολοκληρωμένη ιστορία ως προς το περιεχόμενο. Στο στάδιο αυτό δημιουργήθηκαν μερικά σύντομα κλιπ, με σκοπό ένα μεταβατικό ρόλο σε ορισμένα σημεία του ντοκιμαντέρ, προκειμένου να υπάρχει ομαλή μετάβαση ανάμεσα στις θεματικές ενότητες και πολυμορφία σε επίπεδο αντικειμένου των πλάνων.

Στη διαδικασία του μοντάζ χρησιμοποιήθηκαν αρκετές τεχνικές επεξεργασίας εικόνας. Οι συγκεκριμένες τεχνικές όπως το *scaling*, το *stabilize* και το *denoise* γίνονται με σκοπό την επίτευξη μιας κοινής εικόνας στο ντοκιμαντέρ και τη διόρθωση ατελειών και λαθών κατά την διάρκεια των γυρισμάτων. Σε ό,τι ακολουθεί θα αναλυθούν οι πιο βασικές από αυτές.

I. *Scaling*/Αλλαγή Διαστάσεων βίντεο

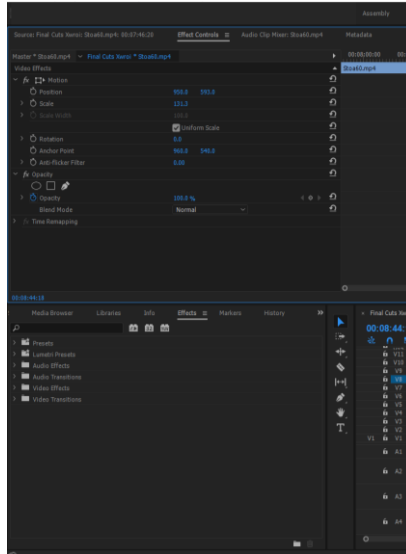
Το *Scaling* είναι η διαδικασία με την οποία το πλάνο αλλάζει μορφή μεταβάλλοντας τις διαστάσεις του ως προς το μήκος, το πλάτος και το μέγεθος της χρησιμοποιούμενης εικόνας. Μεταβάλλοντας το μέγεθος της εικόνας δημιουργείται μια εικόνα με τις ίδιες διαστάσεις, αλλά τα στοιχεία του κάδρου αλλάζουν όπως επιθυμεί ο δημιουργός. Η τεχνική αυτή δίνει την δυνατότητα της αφαίρεσης ανεπιθύμητων στοιχείων στα άκρα του κάδρου και την τοποθέτηση των στοιχείων με

τον επιθυμητό τρόπο. Στο ντοκιμαντέρ η τεχνική χρησιμοποιήθηκε για να ευθυγραμμιστούν τα υποκείμενα σε κάθε κάδρο αλλά και για να απαλειφθούν στοιχεία όπως το αντιαέμιο το εγγραφέα κ.α.



Εικόνα 13: Εφαρμογή του εργαλείου scale για την απόκρυψη του εγγραφέα.

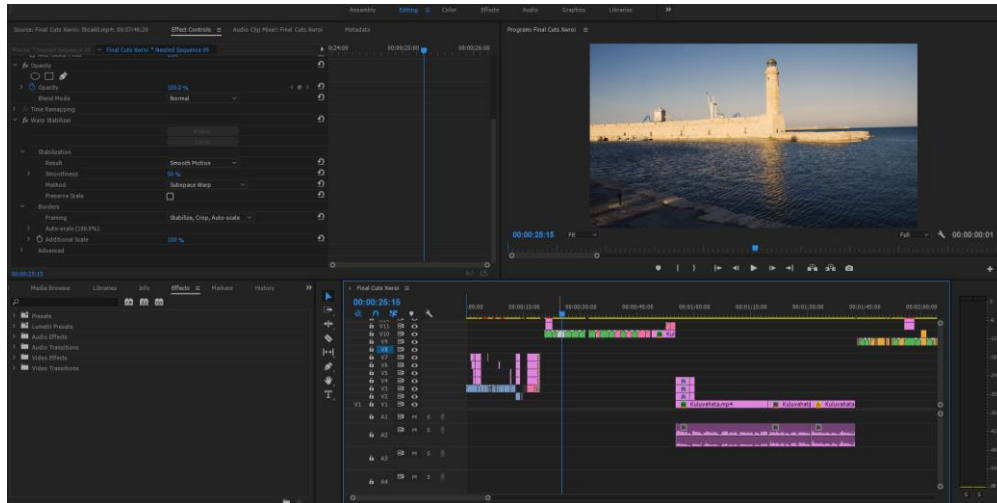
Επίσης χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο scale για να γίνει εναλλαγή ανάμεσα στις ομιλίες των υποκείμενων με σκοπό την πρόσδοση ενδιαφέροντος, με την εναλλαγή του πλάνου σε μια συνεχόμενη ομιλία. Στο συγκεκριμένο στάδιο αποδόθηκε και μια μικρού τύπου κίνηση σε κάποια πλάνα ομιλίας, με σκοπό την δημιουργία εναλλαγής σημείου εστίασης του ματιού του θεατή με την τεχνική κίνηση στο κάδρο, ειδικά σε σημεία που άλλαζαν οι ομιλητές.



Εικόνα 14: Ο πίνακας του εργαλείου scale στο Adobe Premiere Pro

II. Stabilize/Σταθεροποίηση

Το εργαλείο *stabilize* ή αλλιώς *σταθεροποιητής εικόνας*, δίνει την δυνατότητα στο δημιουργό να αποφύγει τυχόν κουνημένα πλάνα από τα γυρίσματα και μπορεί να επέμβει είτε χειροκίνητα είτε με αυτόματο τρόπο με το *auto-tracking*. Επιπρόσθετα επιδιορθώνει αρκετές φορές την επιθυμητή κίνηση στα πλάνα, η οποία σε περίπτωση που το γύρισμα έχει γίνει με το χέρι θα παρουσιάσει κάποια σημάδια αστάθειας. Στα γυρίσματα του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ, χρησιμοποιήθηκε τρίποδο οπότε τα πλάνα δεν παρουσίαζαν πρόβλημα ως προς την σταθερότητα. Ωστόσο σε πολλά από τα γυρίσματα στις τρεις πόλεις, τα οποία έγιναν με την κάμερα στο χέρι, υπήρχαν αρκετά προβλήματα και απότομες κινήσεις. Έτσι χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο του *stabilize* με την λειτουργία του *auto tracking* για την αποφυγή τους. Αρκετά σημαντική ήταν η εύρεση των σωστών ρυθμίσεων για την μη παραμόρφωση του πλάνου από το εργαλείο όπως για παράδειγμα η εναλλαγή των διαστάσεων κα.

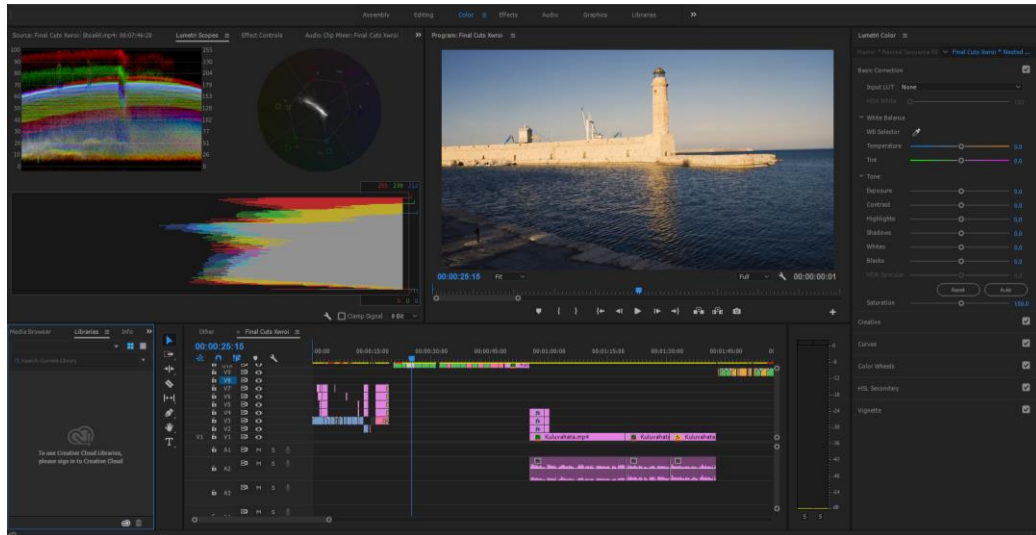


Εικόνα 15: Εφαρμογή του εργαλείου warp stabilizer και ο πίνακας εργαλείων του

4.5.2 Χρωματική Διόρθωση / Color Correction

Η χρωματική διόρθωση αποτελεί το τελικό στάδιο επεξεργασίας της εικόνας, στο οποίο πραγματοποιείται η εξομάλυνση της φωτεινότητας και της αντίθεσης σε επιθυμητά επίπεδα τόσο τεχνικά όσο και αισθητικά και γίνονται οι απαραίτητες διορθώσεις στην απόδοση των χρωμάτων.

Αρχικά οι δύο παράμετροι εργασίας είναι αυτές της φωτεινότητας (Brightness) και της αντίθεσης (Contrast). Στο κομμάτι αυτό υπάρχει η δυνατότητα διόρθωσης υπο φωτισμένων ή υπερφωτισμένων πλάνων και δίνεται η απαραίτητη έμφαση στα λευκά και στα μαύρα με την δημιουργία αντίθεσης. Ωστόσο η υπερβολική τους χρήση μπορεί να οδηγήσει σε ανεπιθύμητα αποτελέσματα και έτσι οι αλλαγές που γίνονται συνήθως πρέπει να είναι μικρές. Οδηγό για την επεξεργασία αυτή, αποτελούν οι πίνακες ιστογράμματος χρωματικής απόδοσης, όπου αναγράφονται οι τιμές για τα χρώματα: άσπρο, μαύρο, κόκκινο, μπλε, πράσινο και δίνουν την κατεύθυνση με την οποία πρέπει να γίνει η διόρθωση ανάλογα πάντα και με το αισθητικό κριτήριο του δημιουργού. Στο ντοκιμαντέρ έγινε εξομάλυνση των διαφορών ανάμεσα σε πλάνα που γυρίστηκαν μέρα και νύχτα ή σε πλάνα με διαφορετικές συνθήκες φωτός ανάμεσα στους χώρους και τα συγκροτήματα.



Εικόνα 16: Οι πίνακες ιστογράμματος του προγράμματος Adobe Premiere Pro

Επόμενο στάδιο της επεξεργασίας είναι η διόρθωση απόδοσης των χρωμάτων. Στο στάδιο ακολουθώντας αντίστοιχη διαδικασία με αυτό της φωτεινότητας αντίθεσης, διορθώνεται η εμφάνιση των χρωμάτων όπως αυτά καταγράφηκαν από τον αισθητήρα της κάμερας και επανέρχεται η ρεαλιστική απεικόνισή τους ανάλογα πάντα με το αισθητικό κριτήριο του δημιουργού. Δημιουργήθηκαν παρόμοιες συνθήκες για όλα τα πλάνα με πιο συγκεκριμένη επεξεργασία: την απόδοση της επιφάνειας του δέρματος με ρεαλιστική απεικόνιση, την εξομάλυνση διαφορών των χρωμάτων ανάμεσα σε μέρα και νύχτα κ.α., με σκοπό την ομοιομορφία στα χρώματα του κάθε πλάνου. Όπως και στο κομμάτι της φωτεινότητας, χρησιμοποιήθηκαν τα ιστογράμματα του προγράμματος με πιο συγκεκριμένα εκείνα που δείχνουν τις τιμές των τριών βασικών χρωμάτων: κόκκινο, μπλε, πράσινο.



Εικόνα 17: Τα ιστογράμματα του προγράμματος Adobe Premiere Pro



Εικόνα 18: Πλάνο του ντοκιμαντέρ πριν και μετά την χρωματική διόρθωση

4.6 Επεξεργασία Ήχου

Όπως και στο κομμάτι της εικόνας, αντίστοιχα η ίδια επεξεργασία λαμβάνει χώρα και στο κομμάτι του ήχου. Ο ήχος αποτελεί την πλευρά της ταινίας η οποία μπορεί να επιδράσει καταλυτικά στην εμπειρία του θεατή. Ο ήχος στον κινηματογράφο, άρα και στο ντοκιμαντέρ, δεν αποτελεί μόνο τεχνικό αλλά και καλλιτεχνικό ζήτημα. Η πλήρης αξιοποίηση του δυναμικού της ηχητικής πληροφορίας, στοχεύει πέρα από την κατανόηση των θεμάτων και στη διαμόρφωση μιας ισχυρής κινηματογραφικής εμπειρίας, καθώς ο θεατής περιβάλλεται από ήχους ικανούς να δημιουργήσουν συναισθήματα στη ροή της αφήγησης. Ο ήχος μπορεί να ενισχύσει την αφηγηματική λειτουργία κάθε σκηνής υποβοηθώντας μας να ακολουθήσουμε την πορεία που διαγράφεται στο χρόνο, ενώ συνολικά μπορεί να ενισχύσει τα ερεθίσματα που δέχεται ο θεατής. Ο ηχητικός σχεδιασμός μπορεί να αναδείξει την οπτική γωνία κάποιου ομιλητή ή του ίδιου του δημιουργού και να προσδώσει τον εκάστοτε χαρακτήρα στο τελικό αποτέλεσμα (Καρακάσης, Γούσιος & Κεφάλας, 2015).

Οι ιδιαιτερότητες του ήχου ξεκινούν από το σημείο των γυρισμάτων, της παραγωγής και του αλληλεπίδρασής του με την εικόνα. Αρκετά μεγάλη σημασία έχει η ποιότητα με την οποία καταγράφεται ο ήχος στα γυρίσματα, καθώς το πρωτογενές υλικό πέρα από την επεξεργασία αποθορυβοποίησης και ισοστάθμισης δεν επιδέχεται εύκολα επεμβάσεις. Στο τέλος της διαδικασίας της επεξεργασίας του ήχου, θα πρέπει να έχει δημιουργηθεί ένα ενιαίο ηχητικό αποτέλεσμα χωρίς απότομες αλλαγές τόσο ως προς το ηχόχρωμα όσο και ως προς άλλα χαρακτηριστικά, όπως είναι η ένταση. Κατά την ηχητική επεξεργασία του ντοκιμαντέρ αρχικά έγινε αποθορυβοποίηση, κατόπιν τοποθετήθηκαν όλοι οι ήχοι σε μια επιφάνεια εργασίας του προγράμματος Reaper και έγιναν διαδικασίες όπως η ισοστάθμιση της στερεοφωνικής εικόνας και η μίξη για την δημιουργία του τελικού ηχητικού αποτελέσματος.

4.6.1 Αποθορυβοποίηση

Η αποθορυβοποίηση του ήχου αφορά τη μείωση ή διαγραφή συχνοτήτων που λειτουργούν ως θόρυβος, δηλαδή σαν ήχοι που δεν συντελούν στην δημιουργία του επιθυμητού ακουστικού αποτελέσματος. Παραδείγματα τέτοιων ήχων μπορούν να είναι ένας ενοχλητικός υψίσυχνος θόρυβος σταθερής συχνότητας, θόρυβος του περιβάλλοντος από την ηχογράφηση, ή βουητό από καλώδια τροφοδοσίας. Η διαδικασία αποθορυβοποίησης γίνεται συνήθως από εφαρμογές με ονομασίες όπως noise removal (απομάκρυνση θορύβου) ή noise reduction (μείωση θορύβου). Η αποθορυβοποίηση βασίζεται στην καταγραφή των χαρακτηριστικών του θορύβου (προφίλ θορύβου) και γίνεται σε δύο στάδια. Το πρώτο στάδιο αφορά τη δημιουργία του προφίλ – σε κάποιες περιπτώσεις προγραμμάτων ονομάζεται και ως αποτύπωμα θορύβου (noise print) – και γίνεται ως επί το πλείστον αυτόματα χωρίς την χειροκίνητη επιλογή του χρήστη, με την εφαρμογή να επιλέγει αυτόματα το σημείο του θορύβου. Αφού δημιουργηθεί το προφίλ,

εντοπισθούν δηλαδή οι συχνότητες από τις οποίες απαρτίζεται, μετέπειτα εφαρμόζεται το ανάλογο φίλτρο για την απομάκρυνση από όλη την κυματομορφή. Τέλος, βοηθητικό στοιχείο της λειτουργίας είναι η ηχογράφηση κομματιού «σιωπής» πριν από την κύρια ηχογράφηση, έτσι ώστε να υπάρχει δείγμα που θα μπορεί να επιλεγεί για τη δημιουργία του προφίλ θορύβου (Κολοκυθάς, 2015).

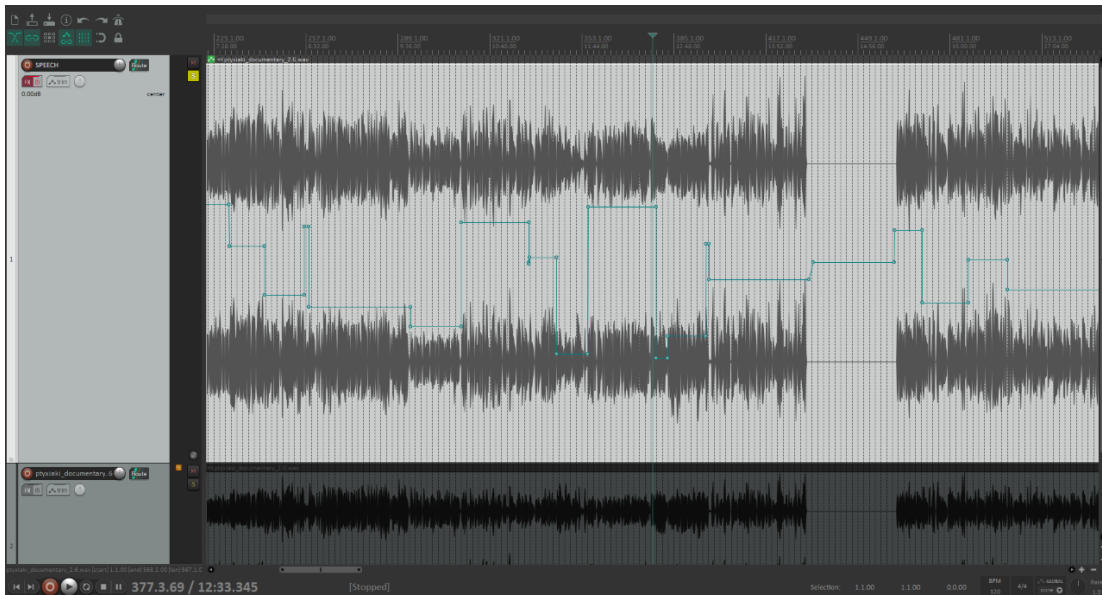
Η αποθρορυβοποίηση στον ήχο του ντοκιμαντέρ ξεκίνησε από την διαδικασία των γυρισμάτων, όπου ηχογραφήθηκε ένα μέρος σιωπής από κάθε γύρισμα. Έπειτα από την ακρόαση των ήχων χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Izotope RX 7 και το εργαλείο Spectral De-noise, για την αρχική αφαίρεση του θορύβου: όπως π.χ. του περιβάλλοντος, και του εξερισμού, από τα γυρίσματα που έγιναν σε εσωτερικούς χώρους με ομιλίες.



Εικόνα 19: Χρήση του εργαλείου Spectral De-noise του προγράμματος Izotope RX 7

4.6.2 Ισοστάθμιση Στερεοφωνικής Εικόνας

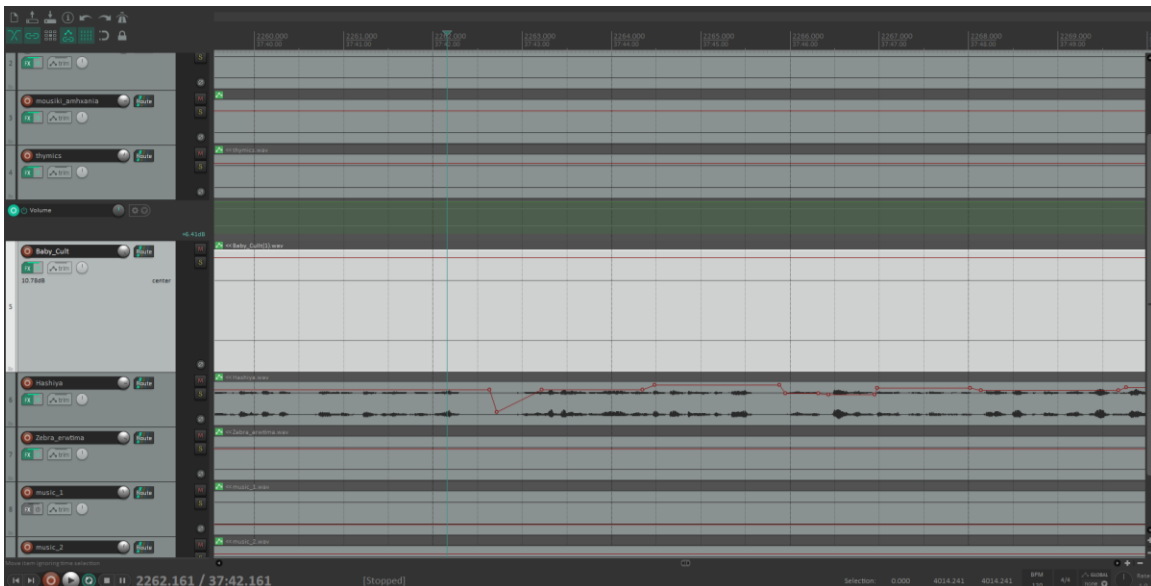
Η ισοστάθμιση στερεοφωνικής εικόνας του ήχου είναι η διαδικασία κατά την οποία πραγματοποιείται η επεξεργασία του ηχητικού αποτελέσματος γίνεται έτσι ώστε να ακούγεται και από την αριστερή και από την δεξιά μεριά του μέσου αναπαραγωγής η ίδια στάθμη ηχητικής έντασης, όσο αυτό είναι δυνατόν, σε βαθμό που να μην αλλοιώνεται η φυσική παρουσία της ηχητικής πηγής στο χώρο σε σχέση και με την εικόνα. Δεδομένου ότι τα γυρίσματα του ντοκιμαντέρ πραγματοποιήθηκαν με τους ομιλητές να βρίσκονται σε ένα σταθερό σημείο καθ' όλη τη διάρκεια των γυρισμάτων, δεν απαιτήθηκε η συνεχής εναλλαγή της χωροτοποθέτησης των ομιλιών στο χώρο, παρά μόνο μια ισοστάθμιση ανάμεσα στις δύο εντάσεις της στερεοφωνικής εικόνας. Στη διαδικασία αυτή χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου Reaper και το εργαλείο του panning. Δημιουργήθηκαν automations στη θέση του ήχου του κάθε ομιλητή, με δεδομένο ότι ενώ η ηχητική πληροφορία ήταν ένα (1) αρχείο οι ομιλητές πολλές φορές ανέρχονταν σε τέσσερις (4), με διαφορετικές θέσεις στο χώρο.



Εικόνα 20: Χρήση του εργαλείου pan automation στο πρόγραμμα Reaper.

4.6.3 Ισοστάθμιση Έντασης

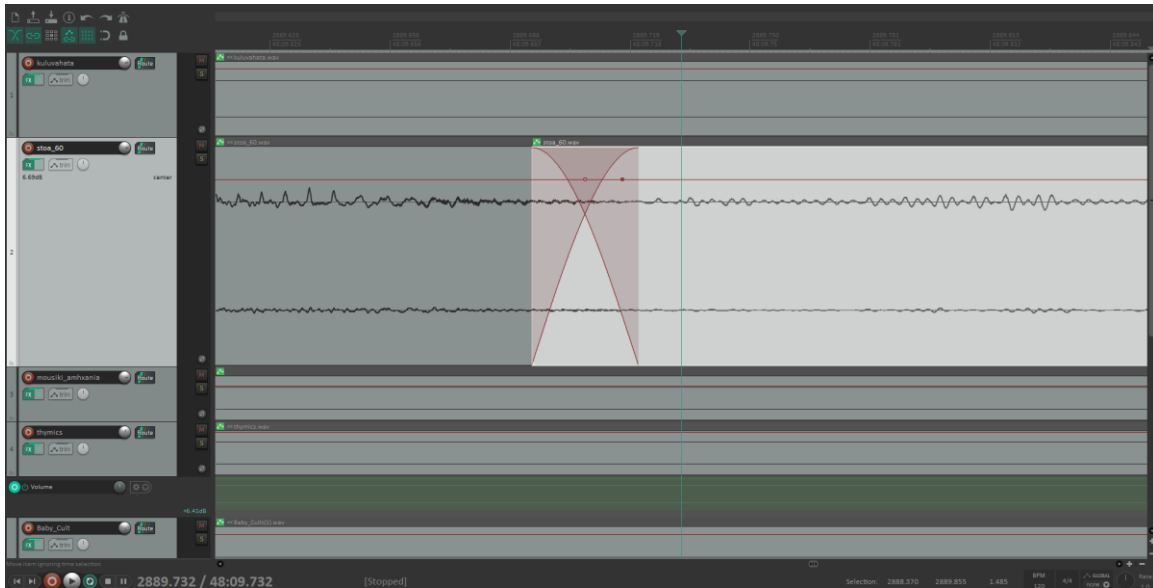
Η ισοστάθμιση της έντασης του ήχου είναι η διαδικασία με την οποία η επεξεργασία της έντασης των ήχων του παραγόμενου υλικού γίνεται έτσι ώστε να κυμαίνεται σε παρόμοιες στάθμες σε ολόκληρο το αποτέλεσμα. Είναι απαραίτητη στην περίπτωση που η στάθμη ηχογράφησης είναι χαμηλή ή υψηλή σε σχέση με το προσδοκώμενο αποτέλεσμα. Η διαδικασία αυτή είναι αρκετά σημαντική προκειμένου να επιτυγχάνεται μια ομοιόμορφη ροή, δεδομένου ότι όταν γίνεται καταγραφή της ηχητικής πληροφορίας προκύπτουν ήχοι διαφορετικής έντασης. Η συγκεκριμένη εργασία πραγματοποιήθηκε στο πρόγραμμα reaper, δημιουργώντας τις απαραίτητες ενισχύσεις ή αποσβέσεις στις εντάσεις του κάθε ήχου σε κάθε χρονικό σημείο που ήταν απαραίτητο. Επίσης χρησιμοποιήθηκαν δύο ακόμη τεχνικές που βοηθούν στην ομοιόμορφη εναλλαγή της έντασης ανάμεσα σε δύο διαφορετικές πηγές, οι fade-in και fade-out. Με την πρώτη, η ένταση του επιλεγμένου ήχου καταστέλλεται αρχικά και σταδιακά επανέρχεται στην αρχική της στάθμη. Η μετάβαση διαρκεί ανάλογα με τον κάθε ήχο και την ανάγκη που υπάρχει. Με το fade-out συμβαίνει η αντίστροφη διαδικασία. Οι τεχνικές χρησιμοποιήθηκαν σε εναλλαγές ανάμεσα σε ομιλητές ή σε παύσεις σε μια συνεχόμενη ροή ομιλίας από έναν ομιλητή και έγιναν και αυτές με το εργαλείο volume automation του Reaper.



Εικόνα 21:Χρήση του εργαλείου pan automation στο πρόγραμμα Reaper.

Τέλος χρησιμοποιήθηκε το εφέ cross-fade. Το εφέ cross-fade είναι ένας συνδυασμός της εφαρμογής fade-out και fade-in δύο διαφορετικών ήχων ταυτόχρονα τοποθετώντας τις κυματομορφές τους στον άξονα του χρόνου, όπου η στάθμη της έντασης του πρώτου ήχου πηγαίνει σταδιακά στο μηδέν ενώ η στάθμη του δεύτερου

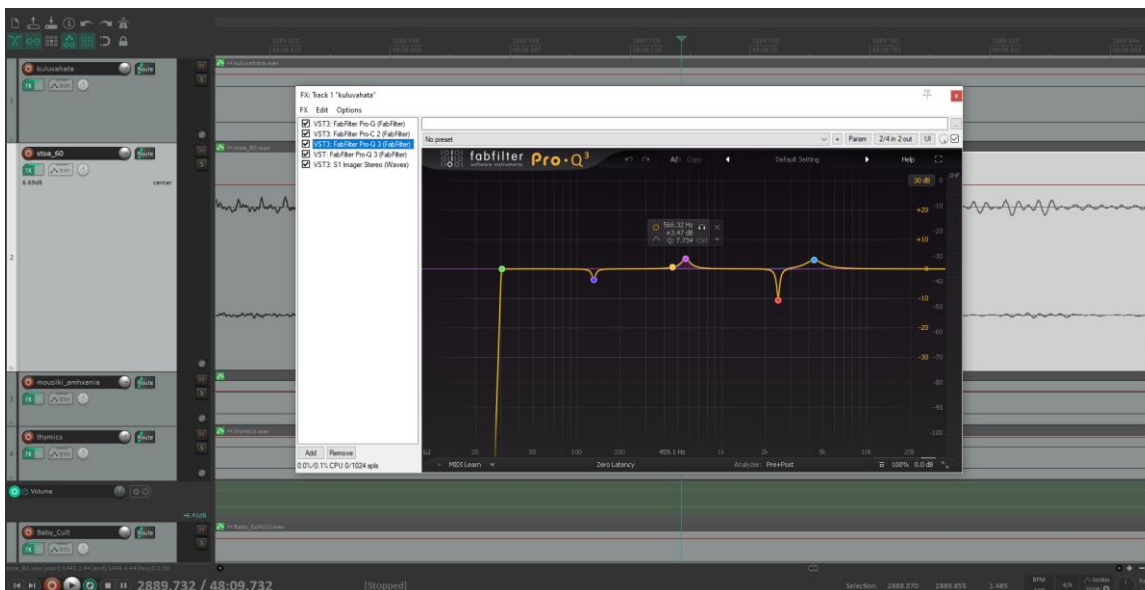
ήχου αυξάνεται με τον ίδιο ρυθμό από το μηδέν προς την καθορισμένη ένταση. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιήθηκε σε μεταβάσεις του ήχου όπου υπήρχε ξαφνική αύξηση της έντασης, με αποτέλεσμα την δημιουργία «κλικς», δηλαδή παραμόρφωση της κυματομορφής λόγω της απότομης αύξησης της έντασης.



Εικόνα 22:Χρήση της τεχνικής fade-in στο πρόγραμμα Reaper

4.6.4 Συχνοτική επεξεργασία

Επόμενο στάδιο της επεξεργασίας του ήχου αποτέλεσε η συχνοτική επεξεργασία. Πρόκειται για τη διαδικασία κατά την οποία αναλύθηκαν οι ηχητικές μπάντες και τονίστηκαν συχνότητες επωφελείς ή εξασθένησαν συχνότητες με προβληματικά χαρακτηριστικά ως προς το τελικό αποτέλεσμα, με τη χρήση παραμετρικού ισοσταθμιστή. Ο παραμετρικός ισοσταθμιστής αποτελείται από μία σειρά φίλτρων τα οποία έχουν τρεις επιλογές ρύθμισης ως προς τα χαρακτηριστικά τους. Αυτές είναι η κεντρική συχνότητα, ο ρυθμιστής έντασης και ο παράγοντας Q. Ένας παραμετρικός ισοσταθμιστής επιτρέπει την εφαρμογή μιας κορυφής ή μιας εγκοπής σε αυθαίρετη τοποθεσία στο ηχητικό φάσμα. Η επεξεργασία αφορά τις συχνότητες που εντάσσονται στο εύρος της καμπύλης που δημιουργεί η κορυφή και αφήνει ανεπηρέαστες συχνότητες μακριά από αυτήν(Välimäki, Vesa & Reiss, Joshua,2016). Ο παραμετρικός ισοσταθμιστής που χρησιμοποιήθηκε είναι ο PRO-Q3 της εταιρίας Fab-Filter.



Εικόνα 23:Χρήση του παραμετρικού ισοσταθμιστή PRO-Q3 της εταιρίας Fab-Filter

4.6.5 Δυναμική επεξεργασία

Στο σημείο της δυναμικής επεξεργασίας του ήχου, πραγματοποιήθηκε δυναμική συμπίεση εύρους της ηχητικής στάθμης με σκοπό την εξομάλυνση μεγάλων διαφορών στις ακραίες τιμές των στάθμων της σχετικής έντασης κατά την διάρκεια των καταγεγραμμένων ήχων. Αυτό επιτυγχάνεται χρησιμοποιώντας έναν ενισχυτή με μεταβλητό κέρδος (compressor) που μπορεί να ελεγχθεί από το πλάτος του εισερχόμενου σήματος: όταν η είσοδος υπερβαίνει ένα προκαθορισμένο επίπεδο κατωφλίου (threshold),η στάθμη μειώνεται. Βασικά χαρακτηριστικά που ρυθμίζονται είναι τα παρακάτω :

- I. **Threshold:** είναι το κατώφλι έντασης που ο δυναμικός επεξεργαστής αρχίζει να επιδρά στο σήμα εισόδου.
- II. **Ratio:** είναι ο λόγος του σήματος εξόδου ως προς το σήμα εισόδου π.χ. ένα 2:1 Ratio σημαίνει ότι ένα σήμα εισόδου έντασης 2 dB όταν περάσει από τον δυναμικό επεξεργαστή, θα καταλήξει στην έξοδο αυτού ως σήμα 1 dB.
- III. **Attack:** Ο χρόνος attack είναι η περίοδος κατά την οποία, ο compressor μειώνει τη στάθμη, ώστε να φτάσει στο level που καθορίζεται από το ratio.

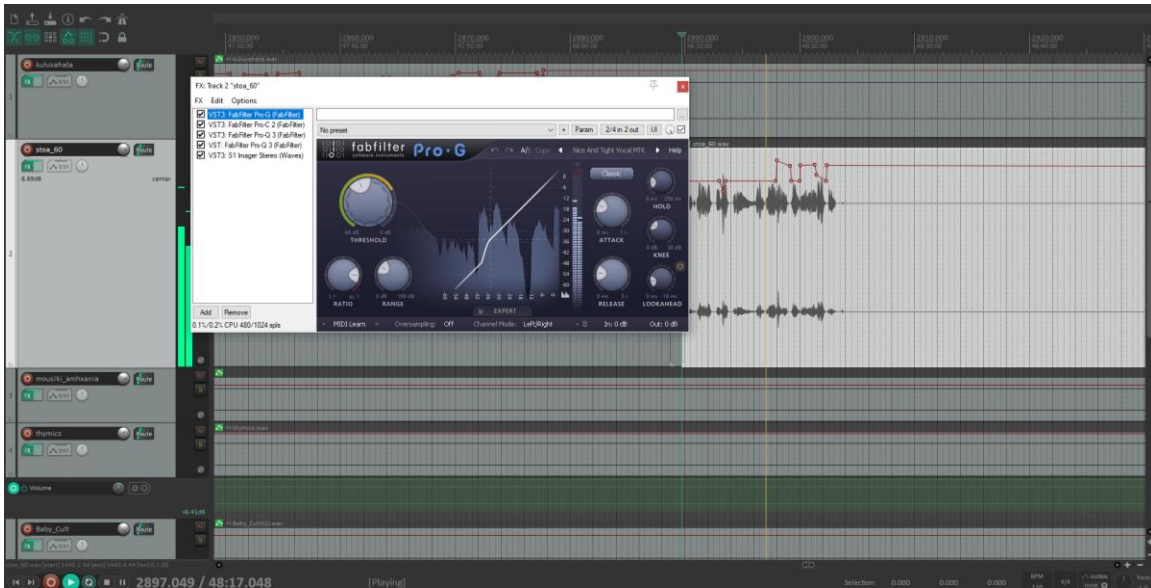
IV. **Release:** Είναι η περίοδος, κατά την οποία, η στάθμη της έντασης επανέρχεται στην στάθμη εντάσεως της εισόδου, μόλις η στάθμη πέσει κάτω από το threshold (Kadis, Jay,2018).

Για την συγκεκριμένη επεξεργασία χρησιμοποιήθηκε ο δυναμικός επεξεργαστής Pro-C2 της εταιρίας Fab-Filter επιμέρους για τον ήχο του κάθε γυρίσματος.



Εικόνα 24:Χρήση του ενισχυτή μεταβλητού κέρδους Pro-C2 της εταιρίας Fab filter

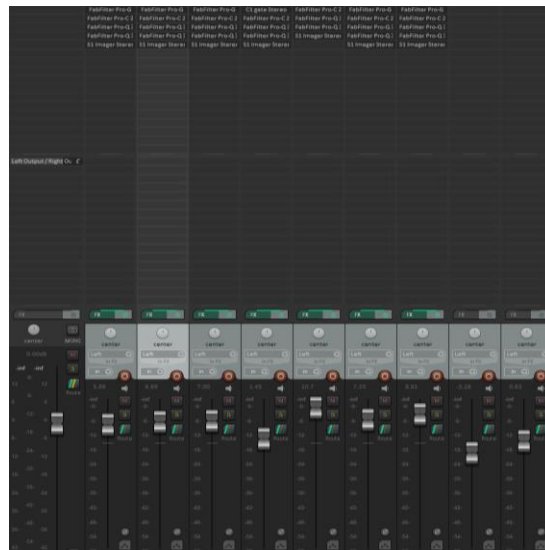
Επίσης έγινε χρήση της λειτουργίας της εφαρμογής Noise gate. Η χρήση του Noise Gate έγινε προκειμένου να μην υπάρχει παρουσία θορύβου καθώς και άλλων εξωτερικών ήχων βήματα, εξαερισμός κ.λπ. σε στιγμές που δεν υπήρχε ομιλία από κάποιο υποκείμενο. Το Noise Gate είναι ένα κύκλωμα που αφήνει το σήμα να περνά όταν βρίσκεται πάνω από μία ορισμένη στάθμη ενώ δεν το αφήνει όταν βρίσκεται κάτω από την στάθμη αυτή. Έχει παρόμοιες ρυθμίσεις χαρακτηριστικών με αυτές του ενισχυτή μεταβλητού κέρδους. Για τη διαδικασία αυτή χρησιμοποιήθηκε το Pro-G της εταιρίας Fab-Filter.



Εικόνα 25: Χρήση του noise-gate Pro-G της εταιρίας Fab Filter.

4.6.6 Μίξη

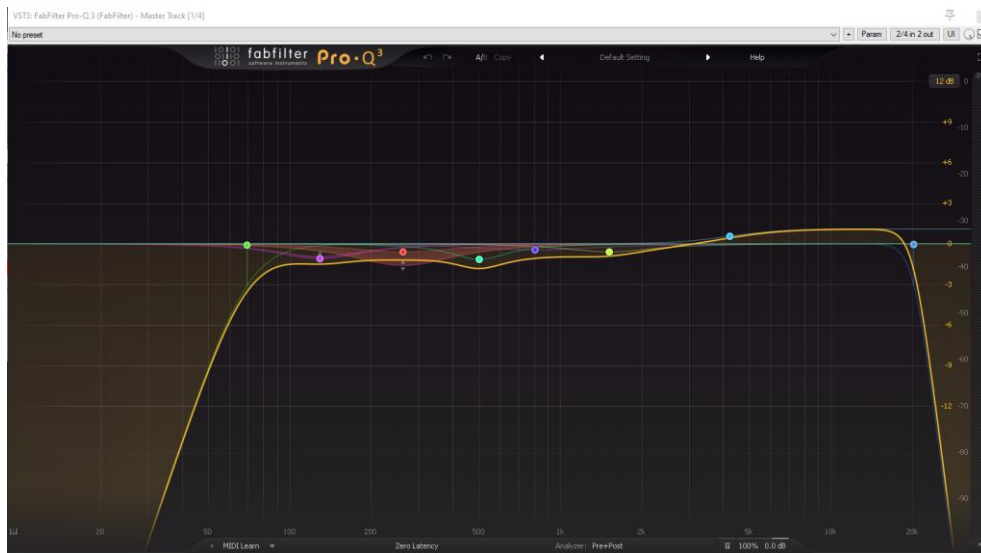
Τελευταίο στάδιο της επεξεργασίας του ηχητικού υλικού πριν από το mastering και το τελικό export, ήταν το κομμάτι της μίξης. Έχοντας φέρει σε ισορροπία τις ηχητικές στάθμες του ντοκιμαντέρ χωρίς ακραίες αυξομειώσεις, έπρεπε να γίνει τελική ρύθμιση των εντάσεων ούτως ώστε να προκύψει ένα ενιαίο και ικανοποιητικό αισθητικά αποτέλεσμα για όλους τους ήχους. Το αποτέλεσμα προέκυψε από την ρύθμιση των fader στα κανάλια του κάθε γυρίσματος στην επιφάνεια εργασίας του Reaper.



Εικόνα 26: Τελική μίξη του ήχου του ντοκιμαντέρ στο πρόγραμμα Reaper.

4.6.7 Mastering

Το Mastering αποτελεί την τελική δημιουργική διαδικασία του ηχητικού υλικού πριν αυτό διατεθεί για την αντιγραφή του σε CD , DVD, Streaming πλατφόρμα κ.α και αποτελείται από μία σειρά τεχνικών εφαρμογών πάνω στο υλικό που προέκυψε από την μίξη. Για το mastering του ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκαν, μέσω του προγράμματος Reaper, στο γενικό κανάλι του ήχου, σε σειρά τα εξής Plug-ins: Pro Q-3 (FabFilter), Pro-MB (FabFilter), L2 Stereo (Waves Audio), VU Meter Stereo (Waves Audio). Η πρώτη εργασία έγινε με το Pro Q-3 , το οποίο είναι ένας ισοσταθμιστής, με σκοπό την μείωση κάποιων ανεπιθύμητων συχνοτήτων της τελικής μίξης και την δημιουργία της τελικής χροιάς του ήχου ντοκιμαντέρ.



Εικόνα 27: Χρήση του VST Pro Q-3 στο master κανάλι στην διαδικασία του Mastering

Στην συνέχεια κρίθηκε αναγκαία η χρήση του Pro-MB, δηλαδή ενός ενισχυτή με μεταβλητό κέρδος πολλών περιοχών με σκοπό την δυναμική επεξεργασία της κάθε συχνοτικής περιοχής κατά μέρος. Ο συχνοτικός διαχωρισμός έγινε σε πέντε μπάντες, χειροκίνητα, επιλέγοντας το κατάλληλο εύρος που χρειάστηκε επεξεργασία. Πιο συγκεκριμένα τα συχνοτικά εύρη των μπαντών έγιναν στις συχνότητες 1Hz - 90 Hz, 90Hz - 561Hz, 561Hz - 3.8kHz, 3.8kHz - 12kHz, 12kHz - 30kHz.



Εικόνα 28:Χρήση του VST Pro-MB στο master κανάλι στο περιβάλλον του Reaper

Τέλος, για την αύξηση της τελικής έντασης του μίξαρσμένου ηχητικού υλικού για το ντοκιμαντέρ έγινε χρήση Limiter. Το Limiter είναι ένας δυναμικός επεξεργαστής με Ratio $\infty:1$. Η ρύθμιση του threshold έγινε στα -11.3 dB , του Out Ceiling στα -0.2 dB, του Release στο 1 ms, ενώ δεν χρησιμοποιήθηκε Dither αφού δεν ήταν αναγκαία η μείωση του δυναμικού εύρους σε σχέση με το αρχικό υλικό (24 bit) σε αυτό το στάδιο . Η τελική ηχητική στάθμη του ντοκιμαντέρ βρίσκεται στην τιμή των -14 LUfs περίπου, αφού αυτό αλλάζει ανάλογα από την παρουσία ομιλίας ή μουσικής κατά την διάρκεια του ντοκιμαντέρ.



Εικόνα 29:Χρήση του VST L3 Ultramaximizer της Waves Audio στο Reaper

Για την παρακολούθηση των στάθμεων σε διαφορετικούς τύπους και κλίμακες των dB χρησιμοποιήθηκαν τόσο τα meter του Reaper όσο και το VST, VU Meter stereo της Waves Audio με Headroom 18 dB και 0 ms delay απόκριση.



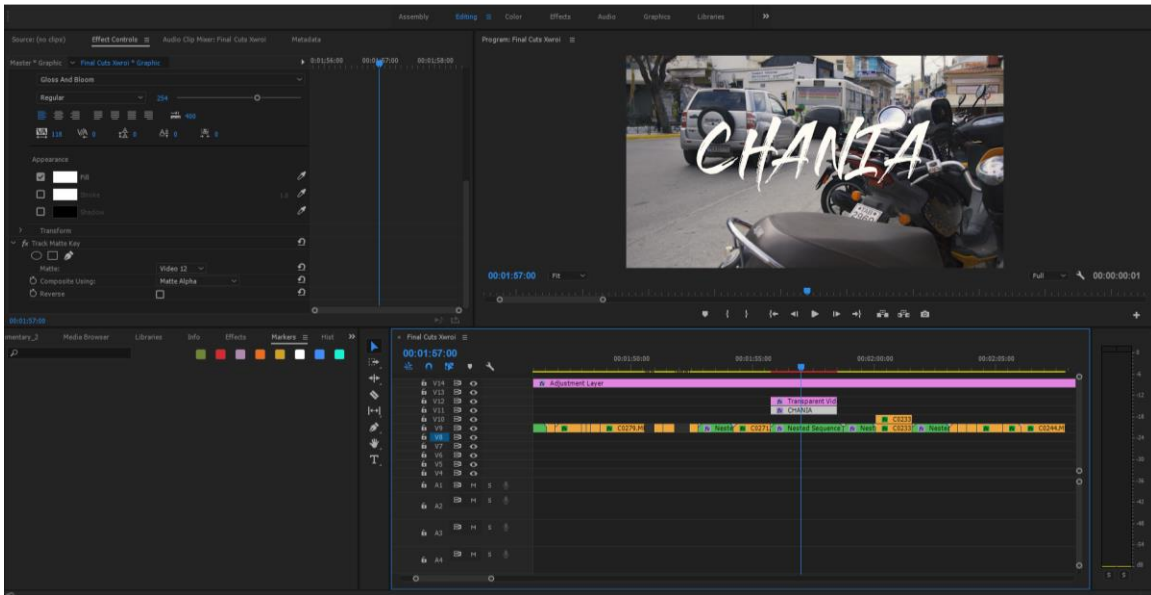
Εικόνα 30:Χρήση του VST VU Meter της Waves Audio κατά την διαδικασία του Mastering

4.7 Εισαγωγή Γραφικών/Animation

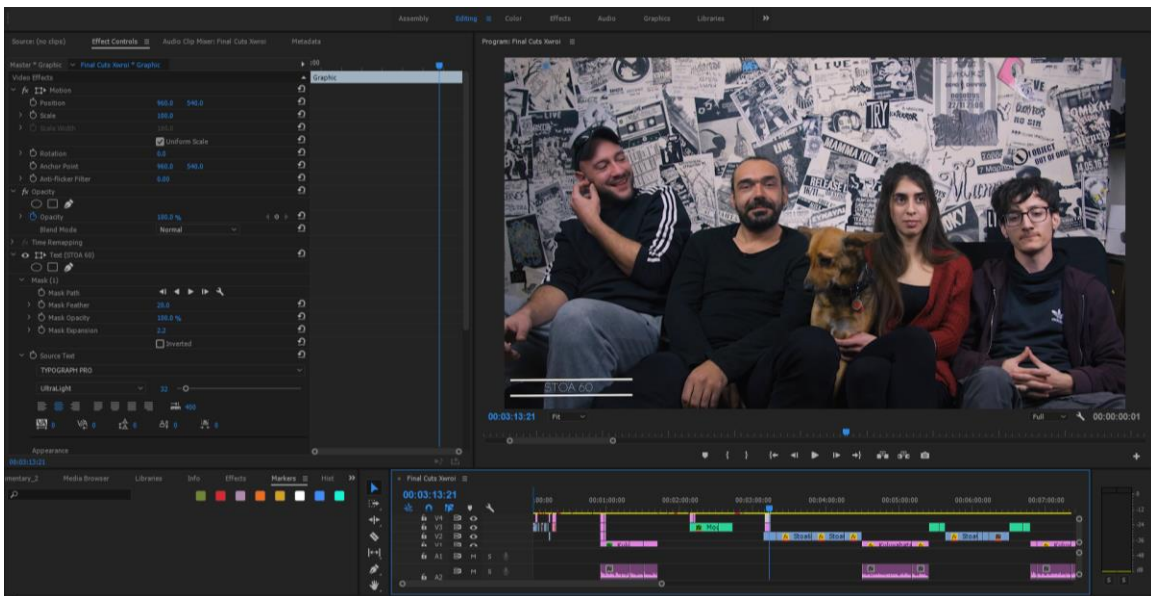
Στο τελικό στάδιο της δημιουργίας του ντοκιμαντέρ εισήχθησαν οι τίτλοι τέλους και δημιουργήθηκαν μικρά κλιπ που περιείχαν γραφικό περιεχόμενο, όπως την αναγραφή της πόλης στην οποία βρίσκεται το πλάνο που εμφανίζεται, για την επίτευξη ενός καλύτερου και πιο περιγραφικού από πλευράς αισθητικής αποτελέσματος.

4.7.1 Κινούμενα γραφικά

Ως κινούμενα γραφικά ορίζουμε την μη διακοπτόμενη γρήγορη προβολή πολλαπλών εικόνων, οι οποίες εναλλάσσονται με ταχύτητα δίνοντας στο θεατή την ψευδαίσθηση ότι τα αντικείμενα της εικόνας κινούνται. Για τις ανάγκες του ντοκιμαντέρ δημιουργήθηκαν κάποια κινούμενα γραφικά στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro. Τα γραφικά είχαν ενημερωτικό κυρίως χαρακτήρα για την τοποθεσία του πλάνου και τον ομιλητή. Χρησιμοποιήθηκε το εφέ track mate key του προγράμματος, που επιτρέπει την ανάδειξη ενός γραφικού μέσα από το φόντο ενός άλλου. Επίσης σχεδιάστηκαν μικρά κλιπ αναγραφής του ονόματος κάθε καινούργιου στη ροή της ιστορίας προσώπου με μικρή διάρκεια εμφάνισης.



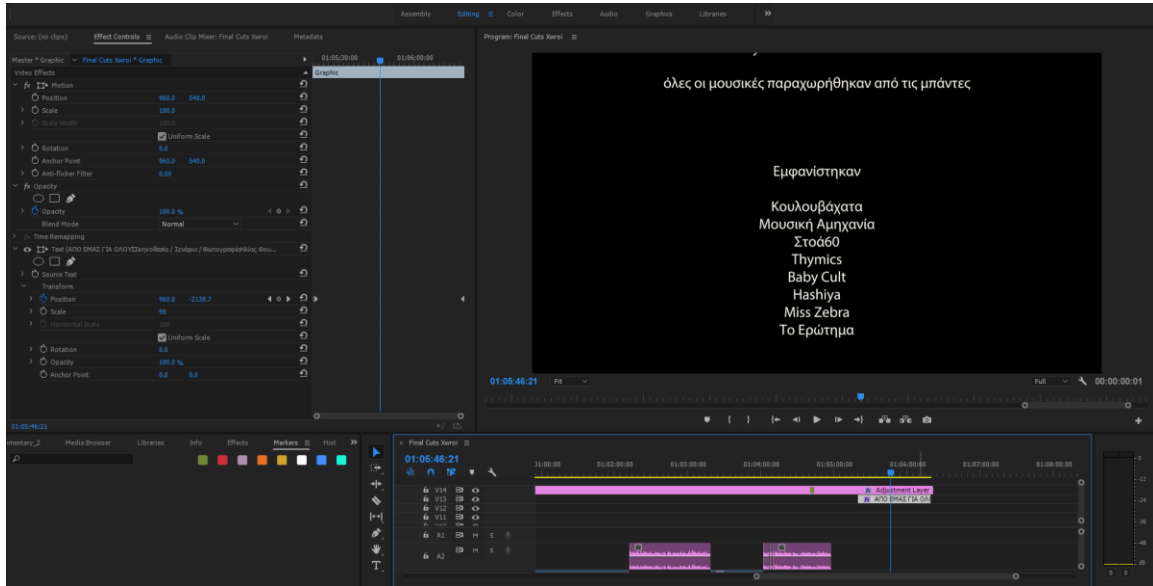
Εικόνα 31: Δημιουργία μικρού animation με την λέξη Χανιά με την χρήση του εφέ track mate key



Εικόνα 32: Οι τίτλοι τέλους του ντοκιμαντέρ.

4.7.2 Εισαγωγή Τίτλων

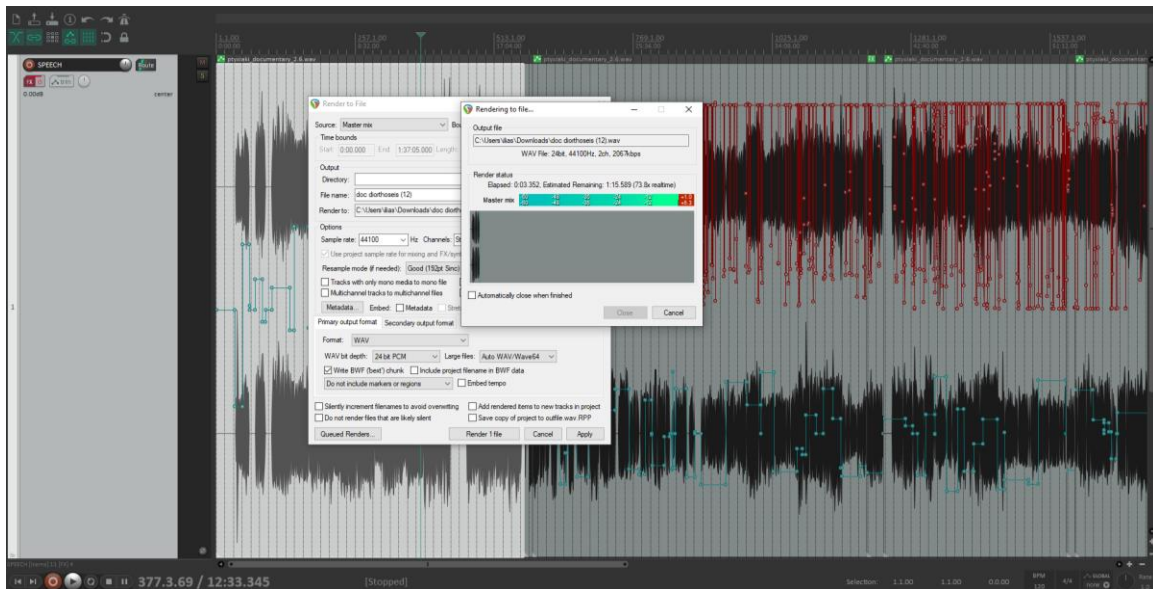
Στο στάδιο αυτό πραγματοποιήθηκε η εισαγωγή των τίτλων τέλους του ντοκιμαντέρ όπου αναγράφεται το όνομα του, οι συντελεστές, οι χώροι, οι ομάδες και τα συγκροτήματα που μίλησαν, τα μουσικά κομμάτια που χρησιμοποιήθηκαν και οι χώροι που έγιναν τα γυρίσματα. Αυτό έγινε στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro με την εισαγωγή κειμένου πάνω σε μαύρο φόντο και την προβολή των τίτλων σε κίνηση από κάτω προς τα πάνω.



Εικόνα 33: Οι τίτλοι τέλους του ντοκιμαντέρ.

4.8. Η Εξαγωγή του ντοκιμαντέρ (Export)

Η εξαγωγή του ντοκιμαντέρ έγινε σε δύο μέρη. Το πρώτο ήταν η εξαγωγή του τελικού ήχου από το πρόγραμμα Reaper σε ένα τελικό στέρεο αρχείο που εμπεριείχε όλο τον ήχο του ντοκιμαντέρ. Η εξαγωγή έγινε σε αρχείο τύπου wav με δειγματοληψία 48.000 kHz και πληροφορία 24 bit.



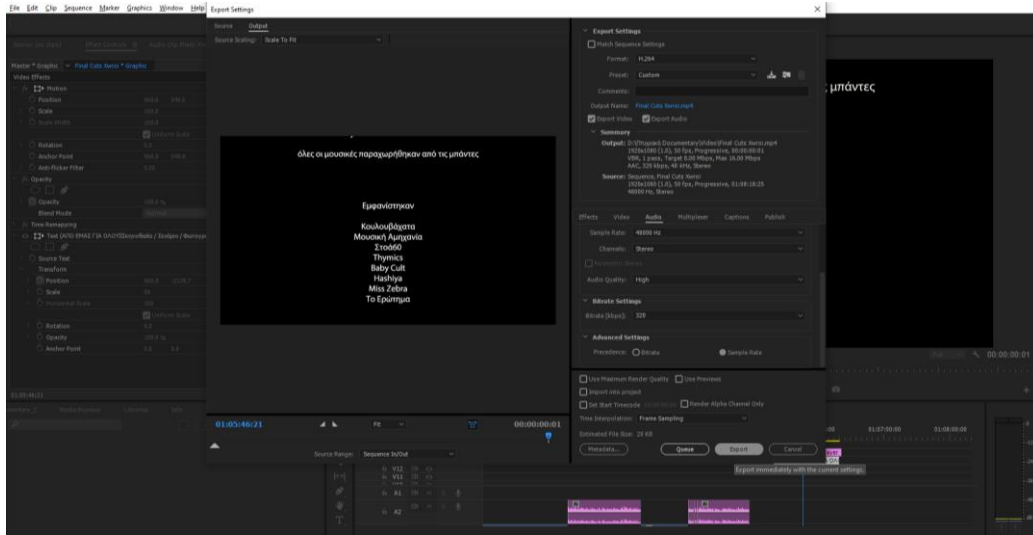
Εικόνα 34: Η εξαγωγή του τελικού ήχου από το πρόγραμμα Reaper

Τέλος τοποθετήθηκε ο ήχος στο Adobe Premiere Pro και έγινε η τελική εξαγωγή του ντοκιμαντέρ. Χρησιμοποιήθηκε ο κωδικοποιητής H.264 και το τελικό αρχείο ήταν:

- Μορφής Mp4
- Χωρικής ανάλυσης 1920x1080 pixels
- Bitrate 16 Mbbps
- 16:9 λόγος μεταξύ των πλευρών
- Συχνότητας καρέ 50 frames το δευτερόλεπτο

Στον ήχο η εξαγωγή έγινε με τα εξής χαρακτηριστικά:

- Αρχείο τύπου AAC
- Συχνότητα δειγματοληψίας 48.000 kHz
- 320 kbps bitrate



Εικόνα 35: Η τελική εξαγωγή του ντοκιμαντέρ στο Adobe Premiere Pro.

Συμπεράσματα

Στόχος της παρούσας πτυχιακής εργασίας ήταν η οργάνωση και δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ διάρκειας μιας ώρας, πραγματοποιώντας όλα τα στάδια που απαιτούνται για τη δημιουργία του τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο, με θέμα τους αυτό διαχειριζόμενους συναυλιακούς χώρους και ομάδες στην Κρήτη. Οι συγκεκριμένοι χώροι αποτελούν ένα ξεχωριστό παράδειγμα ως προς τον τρόπο οργάνωσης και διεξαγωγής των εκδηλώσεών τους, κάτι το οποίο τους προσδίδει ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον και δημιουργεί ένα κλίμα οικειότητας προς εμάς.

Η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία αποτέλεσε μια διαδικασία που μας προσέφερε σημαντικές γνώσεις και εμπειρία στην ολοκλήρωση όλων των σταδίων της δημιουργίας ενός ντοκιμαντέρ. Οι ενέργειες που απαιτήθηκαν καθ' όλη την διάρκεια της δημιουργίας ήταν ιδιαίτερα επιμορφωτικές και μας προσέδωσαν εμπειρία σε διαφορετικούς τομείς από τους μέχρι τώρα τομείς ενασχόλησης του αντικειμένου σπουδών μας τόσο σε πρακτικό όσο και σε θεωρητικό επίπεδο. Αναλυτικότερα η δημιουργία ενός σεναρίου όπου υπάρχει συνεχόμενη ροή και πληθώρα θεματικών ενοτήτων για ένα ντοκιμαντέρ καθώς και η σωστή καταγραφή και επεξεργασία του υλικού αποτέλεσαν τις πιο βασικές ενέργειες. Επίσης η πρακτική χρήση του εξοπλισμού και η εκμάθηση της σωστής λειτουργίας των μερών μιας οπτικοακουστικής παραγωγής βοήθησε στην δημιουργία σωστής αντίληψης για την καταγραφή της εικόνας και του ήχου και την αποφυγή λαθών σε μετέπειτα στάδια της παραγωγής. Τέλος η διαδικασία της επεξεργασίας του καταγεγραμμένου υλικού αποτέλεσε μια πρακτική εφαρμογή των γνώσεων που αποκτήσαμε κατά την διάρκεια των σπουδών μας εφαρμόζοντας τις απαραίτητες τεχνικές για την σωστή επεξεργασία.

Κρίνοντας το αποτέλεσμα του ντοκιμαντέρ, θα λέγαμε ότι είναι αρκετά ικανοποιητικό, ωστόσο δεν έλειψαν διάφορα προβλήματα κατά την διάρκεια της ολοκλήρωσης του τελικού υλικού και στα τρία στάδια της παραγωγής του ντοκιμαντέρ. Στο σημείο της προ-παραγωγής βασικό πρόβλημα αποτέλεσε ότι ο αριθμός των δύο ατόμων δεν επαρκεί για την κάλυψη των αναγκών μιας παραγωγής τέτοιου τύπου, καθώς οι εργασίες που πρέπει να πραγματοποιηθούν κυρίως κατά την διάρκεια των γυρισμάτων αλλά και στο κομμάτι της οργάνωσης αυτών, είναι αρκετές και απαιτούν ιδιαίτερη προσήλωση. Μετέπειτα ο αριθμός των χώρων-ομάδων που βρίσκονται στην Κρήτη δεν είναι μεγάλος, με αποτέλεσμα ο αριθμός των ομιλητών να είναι σχετικά μικρός, κάτι που περιόρισε την ύπαρξη ποικιλομορφίας στις απαντήσεις.

Στο στάδιο της παραγωγής αρχικό πρόβλημα αποτέλεσε το γεγονός πως οι χώροι-ομάδες βρίσκονταν σε τρεις διαφορετικές πόλεις (Ηράκλειο, Χανιά, Ρέθυμνο), ενώ εμείς κατοικούσαμε στο Ρέθυμνο, γεγονός που δυσκόλεψε τη μεταφορά τόσο τη δική μας όσο και του εξοπλισμού μας για το κάθε γύρισμα. Επιπρόσθετα και δεδομένου ότι τα γυρίσματα διαρκούσαν από τέσσερις ως επτά ώρες, ήταν αναγκαία τόσο η διακοπή για φόρτιση των μπαταριών της κάμερας και του εγγραφέα όσο και η αλλαγή καρτών μνήμης δημιουργώντας διακοπές στη ροή του λόγου των ομιλητών και κάνοντας τα

γυρίσματα να διαρκούν περισσότερο. Η χρήση του δικού μας εξοπλισμού ο οποίος αν και επαρκής δεν μπορεί να θεωρηθεί επαγγελματικός απέφερε αρκετά λάθη, που θα είχαν αποφευχθεί κατά την διάρκεια των γυρισμάτων και αυτό με τη σειρά του είχε ως αποτέλεσμα αρκετές επιπλέον ώρες επεξεργασίας του υλικού στο κομμάτι της μετά-παραγωγής, καθώς οι χώροι όπου έγιναν τα γυρίσματα δεν είχαν ιδανικές συνθήκες, επαρκή φωτισμού και κατάλληλης ακουστικής, για την καταγραφή του ήχου και της εικόνας του ντοκιμαντέρ. Πιο αναλυτικά η χρήση δευτέρας κάμερας, η χρήση κατάλληλου μικροφώνου με κοντάρι στήριξης καθώς και η χρήση φωτισμού με μεγαλύτερη απόδοση θα μπορούσε να προσδώσει καλύτερη ποιότητα στο οπτικοακουστικό υλικό της πτυχιακής εργασίας.

Στο τελικό στάδιο επεξεργασίας αντιμετωπίστηκαν προβλήματα κυρίως επικοινωνίας καθώς το στάδιο πραγματοποιήθηκε εν μέσω της απαγόρευσης της κυκλοφορίας λόγω του ιού Covid-19 και έγινε μέσω τηλεδιασκέψεων. Επίσης λόγω τεχνικών προβλημάτων σε κομμάτια του αρχικού υλικού, η εφαρμογή τεχνικών διόρθωσης τόσο στην εικόνα όσο και στον ήχο ήταν απαραίτητη για να χρησιμοποιηθεί αυτό τελικά στο ντοκιμαντέρ.

Συνοψίζοντας, η δημιουργία ενός ενιαίου και καλαίσθητου τελικού υλικού αποτελεί διαδικασία που χρειάζεται την απαραίτητη τριβή και εμπειρία, συνεπώς σίγουρα το αποτέλεσμα επιδέχεται βελτίωσης. Ωστόσο το ντοκιμαντέρ «Από εμάς για όλους», αποτελεί ένα ντοκιμαντέρ που μας ικανοποιεί καθώς το θέμα το οποίο καλύπτει έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για εμάς, χρησιμοποιήσαμε ό,τι καλύτερο σε επίπεδο ποιότητας εξοπλισμού με βάση τις παρούσες συνθήκες, που διαθέταμε και το τελικό αποτέλεσμα αναδεικνύει σημαντικά τους άξονες που θέλαμε να καλύψουμε τόσο αισθητικά όσο και τεχνικά..

Βιβλιογραφία

Καλαμπάκας, Β. (2013). «*Κινηματογράφος*» (1st ed.). Εκπαιδευτικό υλικό για τα κέντρα δια βίου μάθησης. Διαθέσιμο στο: <http://www.openbook.gr/kinimatografos/>

Καπόλα, Π., & Παπακωνσταντίνου, Γ. (2008). «*Φωτογραφία και Κινηματογράφος*» (1st ed.). Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων (ΙΔΕΚΕ). Διαθέσιμο στο: <https://www.openbook.gr/fwtografia-kai-kinimatografos/>

Καρακάσης, Α., Γούσιος, Χ., Κεφάλας, Κ. (2015). «*Εφόδιο για νέους ντοκιμαντερίστες*» Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/3870>

Κολοκυθάς, Κ. (2015). «*ΗΧΟΣ - ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ*». Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Κυριακουλάκος, Π., & Ευάγγελος, Κ. (2015) «*Κινηματογράφος και πραγματικότητα: το ντοκιμαντέρ*» (1st ed.), Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/5719>

Κυριακουλάκος, Π., Καλαμπάκας, Ε. (2015). «*Η οπτικοακουστική κατασκευή*». Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/5709>

Λαζαρίνης, Φ. (2015). «*Θεωρία Ψηφιακού Βίντεο*». Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/2052>

Μικελίδης, Φ. (1997). «*100 χρόνια Ελληνικές ταινίες- από το 1897 μέχρι σήμερα*» (1st ed.), Εκδόσεις Η. Μανιατέα

Beck, J. (2004). «*From pencil to pixel, the history of cartoon, anime and CGI*», Flame Tree

Brown, S., Street, S., & Watkins, L. (2013). «*Color and the moving image*» (1st ed.). New York, N.Y: Routledge.

Kadis, J. (2012). «*The Science Of Sound Recording*», Taylor & Francis

Monaco, P. (2010). «*A history of American movies*». Lanham, Md.: Scarecrow Press.

Neale, S., & Butler, D. (2000). «*Genre and Hollywood*». Routledge

Nichols, B. (2017). «*Introduction to documentary*». Bloomington, Indiana: Indiana University Press.

Ohanian, T., & Phillips, N. (2013). «*Digital Filmmaking*». Hoboken: Taylor and Francis.

Oxford University Press US. (1997). «*Oxford History of World Cinema*».

Välimäki, Vesa & Reiss, Joshua. (2016). «*All About Audio Equalization: Solutions and Frontiers*», Applied Sciences, 6 (5), 129

Zettl H, (1985). «*Television production handbook: Answer Key to Workbook*» (7th ed.), Cengage Learning

Παράρτημα I

Βίντεο που δεν μας ανήκουν τα πνευματικά δικαιώματα

1. Από το 18:26 μέχρι το 18:36 και από το 20:11 μέχρι το 20:18 εμφανίζεται το βίντεο: “Thymics”(Producer). (2016, November 24). Thymics-Nothing [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=GisUlyYK7xQ>
2. Από το 18:47 μέχρι το 18:51 εμφανίζεται το βίντεο: Imprisoned in flesh (Producer). (2017, March 06). Thymics - Fear (Live @ Ypoga K94, Athens - 04/03/17) [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=AfZPWJPn2yI>
3. Από το 27:32 μέχρι το 27:42 ,από το 27:51 μέχρι το 27:55 και από το 28:35 μέχρι το 28:49 λεπτό εμφανίζεται το βίντεο: Gitta Spitta (Producer). (2014, August 01). SPUCK AUF RECHTS #22 _ Refpolk, Acero Moretti, Kronstadt, Daisy Chain & Mis Zebra. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=rId8eoHdkqs>
4. Από το 28:40 μέχρι το 28:44 εμφανίζεται το βίντεο:Dina A. (Producer). (2015, August 02). Daisy Chain x Miss Zebra x Πένθιμος Clown LIVE @ Rethpresent Festival 2014 [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=1QN5oPppFdo>

