

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ (Τ.Ε.Ι) ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

**ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ:
« Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ »**

ΓΚΟΥΤΖΟΥΜΑΝΟΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: κος. ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ, 2015

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το ντοκιμαντέρ σαν κινηματογραφικό είδος εμφανίζεται στην δεκαετία του '30. Ακόμα και σήμερα γοητεύει τον θεατή μέσα από την καταγραφή καθημερινών γεγονότων, γεγονότων που απεικονίζουν την πραγματικότητα. Το ντοκιμαντέρ παρατηρεί την κάθε κίνηση, κάθε απρόοπτο συμβάν, από το πιο ασήμαντο μέχρι το πιο σημαντικό. Η κάμερα στο ντοκιμαντέρ γίνεται μέσο προσέγγισης του σκηνοθέτη με τον έξω κόσμο. Μέσω του ντοκιμαντέρ ο σκηνοθέτης μεταδίδει συγκεκριμένα μηνύματα και μεταμορφώνει ένα προσωπικό του βίωμα. Μέσω αυτού επέρχεται η κάθαρση, και καταφέρνει να λυτρωθεί από αυτό.

Η καλλιτεχνική δημιουργία υπήρξε, σε πρώτο επίπεδο, σημαντικό κίνητρο για την εκπόνηση της συγκεκριμένης Πτυχιακής Εργασίας. Με την καλλιτεχνική δημιουργία οι σκέψεις μεταφέρονται από την συμβατική σε μια υπερβατική πραγματικότητα. Εκφράζονται συναισθήματα και απελευθερώνεται η σκέψη. Το εξωτερικό περιβάλλον δίνει το ερέθισμα για την έκφραση αυτής της δημιουργίας. Το ντοκιμαντέρ, ως έργο τέχνης, σχετίζεται άμεσα με τη δημιουργικότητα και την καλλιτεχνία γενικότερα. Ο αποδέκτης ενός έργου τέχνης, συμμετέχει με την σειρά του, και αυτός στην δημιουργική διαδικασία και είναι σε θέση να απελευθερώνει τα συναισθήματά του και να εκφράζει ελεύθερα τις σκέψεις του.

Το ντοκιμαντέρ της εργασίας αφορά την πόλη της Πάτρας. Η Πάτρα, ως η γενέτειρα πόλη μου, είναι μια πόλη με πολλά πρόσωπα. Ο παλμός της πόλης, ο ρυθμός της ζωής των κατοίκων και η ζωντάνια τους αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για την δημιουργία του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ. Μια βόλτα στην πόλη είναι αρκετή για να καταλάβει κάποιος την σπουδαιότητά της. Η Πάτρα είναι πλούσια σε μνημεία και αρχαιολογικούς χώρους, που αποδεικνύουν το πόσο σημαντική υπήρξε κατά την αρχαιότητα. Αλλά και κατά τους Ρωμαϊκούς χρόνους, απέκτησε μεγάλη αξία, καθώς υπήρξε σημαντική Ρωμαϊκή αποικία και της δόθηκε το δικαίωμα να κόβει το δικό της νόμισμα. Μεγάλο κεφάλαιο της πόλης αποτελεί το λιμάνι της, καθώς από αρχαιοτάτων χρόνων χρησιμοποιήθηκε για επικοινωνία με την Ιταλία και άλλες πόλεις της Μεσογείου, καθώς και μετέπειτα, από εκεί γινόταν η εξαγωγή της σταφίδας, η οποία αποτέλεσε ένα εξίσου μεγάλο κεφάλαιο για την περιοχή τον 19^ο αιώνα. Η Πάτρα είναι αναπόσπαστο κομμάτι της ιστορίας της Ελλάδας, και έπαιξε μεγάλο ρόλο στην πολιτική, οικονομική και κοινωνική της εξέλιξη.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, αποτελείται από δύο μέρη. Το πρώτο μέρος της εργασίας είναι η δημιουργία ταινίας τεκμηρίωσης ή αλλιώς ντοκιμαντέρ με την ονομασία «Η πόλη της Πάτρας» και στο δεύτερο μέρος ακολουθεί η αναλυτική περιγραφή των βημάτων που πραγματοποιήθηκαν για να ολοκληρωθεί, να υλοποιηθεί το τελικό αποτέλεσμα, το ντοκιμαντέρ.

Όσον αφορά το πρώτο σκέλος της εργασίας, το ντοκιμαντέρ, έχει σαν στόχο να αναδείξει την ιστορία της Πάτρας, που χάνεται στα βάθη των αιώνων. Συγκεκριμένα οι αρχαιολογικές ανασκαφές έδειξαν ότι τα ίχνη της πόλης ξεκινάνε την 3^η χιλιετία π.Χ, στην Πρωτοελλαδική II Περίοδο. Μέσα από το ντοκιμαντέρ, διάρκειας τριάντα λεπτών, ο θεατής είναι σε θέση να ανακαλύψει, πώς η Πάτρα εξελίχθηκε ανά τους αιώνες, από την αρχαιότητα έως σήμερα.

Στο δεύτερο μέρος γίνεται μια εισαγωγή στην έννοια του ντοκιμαντέρ. Τι είναι το ντοκιμαντέρ, πότε πρωτοεμφανίστηκε και ποιος ο ρόλος του; Κατόπιν αναλύονται τα βήματα που εκτελέστηκαν για την πραγματοποίηση του ντοκιμαντέρ. Στο κομμάτι αυτό, περιλαμβάνονται τα στάδια δημιουργίας μιας ταινίας, στάδια που κάθε κινηματογραφική παραγωγή ακολουθεί ώστε να παραχθεί ένα άρτιο αποτέλεσμα. Αυτά τα στάδια είναι η προ-παραγωγή, η παραγωγή και η μετά-παραγωγή.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η ολοκλήρωση αυτής της πτυχιακής υλοποιήθηκε με την υποστήριξη ενός αριθμού ανθρώπων στους οποίους θα ήθελα να εκφράσω τις θερμότερες ευχαριστίες μου. Πρώτα από όλους θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Γεώργιο Καρακίτσο. Ευχαριστώ, επίσης τα πρόσωπα που δέχτηκαν να παραχωρήσουν συνεντεύξεις για το ντοκιμαντέρ, τις κυρίες .Κατσιγιάννη-Χάχαλη Ευθαλία, Αγγελοπούλου Μαρία, Γκουτζουμάνου Ειρήνη και Βλαχάκη Συγκλητική.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	2
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	4
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο	
1. ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....	9
1.1. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....	9
1.2. ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΚΑΙ ΜΥΘΠΛΑΣΙΑ.....	10
1.3. Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....	11
1.4. ΔΥΟ ΕΜΒΛΗΜΑΤΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ.....	12
1.5. ΤΥΠΟΙ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο	
2. ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	14
2.1 ΒΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....	14
2.2 ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο	

3. ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	23
3.1. ΟΠΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ.....	23
3.2. ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ.....	24
3.2.1 ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ.....	24
3.2.2 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ.....	25
3.2.3 ΤΟ ΚΑΤ.....	28
3.3. ΜΕΓΕΘΟΣ ΚΑΔΡΟΥ.....	28
3.4. ΤΥΠΟΙ ΚΑΔΡΟΥ.....	30
3.5. ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ.....	31
3.6. ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ.....	32
3.7. ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ.....	33
3.8. ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....	38

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

4. ΣΤΑΔΙΟ ΜΕΤΑ- ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	51
4.1. ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ADOBE PREMIERE PRO CS4.....	51
4.2. ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΕΡΓΟΥ.....	52
4.3. ΡΟΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΨΗΦΙΑΚΟ ΒΙΝΤΕΟ.....	53
4.4. ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ADOBE PREMIERE.....	57
4.5. ΡΟΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΧΩΡΙΣ ΤΑΙΝΙΑ (AVCHD).....	63
4.6. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ADOBE PREMIERE.....	64
4.7. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	65
4.7.1 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ SOURCE MONITOR.....	65

4.7.2 ΑΛΛΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ (TOOLS).....	66
4.8. ΤΑ ΕΦΕ ΣΤΟ ADOBE PREMIERE PRO	68
4.8.1 ΕΦΕ ΕΝΑΛΛΑΔΗΣ ΒΙΝΤΕΟ (VIDEO TRANSITIONS).....	68
4.8.2 ΕΦΕ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΗΧΟΥ (AUDIO TRANSITIONS.....	71
4.8.3 ΒΙΝΤΕΟ ΕΦΕ (VIDEO EFFECTS).....	72
4.8.4 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ (AUDIO EFFECTS).....	73
4.9. ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΤΟ PREMIERE.....	74
4.10. ΤΟ AUDIO MIXER.....	77
4.11. ΕΞΑΓΩΓΗ ΚΛΙΠ, ΚΑΡΕ ΚΑΙ ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΩΝ.....	78
4.11.1 ADOBE MEDIA ENCODER.....	79
4.12 ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΜΕΤΑ - ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....	80
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	84
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ.....	87

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση της πόλης των Πατρών μέσα από ένα τριαντάλεπτο ντοκιμαντέρ. Το ντοκιμαντέρ σε πρώτο επίπεδο έχει σκοπό να αναδείξει την ιστορία της Πάτρας μέσα στα βάθη των αιώνων, να διηγηθεί γεγονότα που συνέβησαν στο πέρασμα του χρόνου και σε δεύτερο επίπεδο να προβάλει εικόνες της πόλης, τους Ναούς, τις πλατείες της, τα αξιοθέατά της στον θεατή, ώστε αυτός, παρακολουθώντας το ντοκιμαντέρ να μπορέσει να εκτιμήσει την εξέλιξη της πόλης από την αρχαιότητα έως τις μέρες μας.

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στο ντοκιμαντέρ. Ξεκαθαρίζεται ο ορισμός και ο στόχος του. Το κεφάλαιο καλύπτει την «βάλτιση» του είδους από τον Grierson, καθώς και τον νέο ορισμό που του έδωσε από την αρχή. Ακόμη γίνεται αναφορά σε δύο σημαντικές φιγούρες του ντοκιμαντέρ. Δυο εμβληματικές μορφές, που μέσα από τα έργα τους, σημάδεψαν την πορεία του ντοκιμαντέρ χαράζοντας νέα πορεία. Περιγράφεται η σχέση του κινηματογραφικού αυτού είδους με την μυθοπλασία καθώς επίσης και ο χαρακτήρας του.

Στο δεύτερο κεφάλαιο περιγράφεται το στάδιο της προ-παραγωγής. Κάθε κινηματογραφική παραγωγή για να πραγματοποιηθεί απαιτεί την ολοκλήρωση τριών σταδίων. Το στάδιο της προ-παραγωγής είναι το πρώτο και πιο σημαντικό. Στο σημείο αυτό «γεννιέται» η αρχική ιδέα και λαμβάνονται σημαντικές αποφάσεις για την εξέλιξη της όλης παραγωγής.

Στο τρίο κεφάλαιο αναλύεται το δεύτερο στάδιο, η παραγωγή. Η παραγωγή αναφέρεται στα γυρίσματα, που πραγματοποιούνται για κάθε κινηματογραφική ή μη παραγωγή. Στο κεφάλαιο αναλύονται τα μεγέθη και οι τύποι των κάδρων. Η σωστή επιλογή κάδρου παίζει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο ώστε να παραχθεί ένα άρτιο τελικό αποτέλεσμα.

Στο κεφάλαιο τέσσερα, γίνεται εκτενής αναφορά στο πρόγραμμα μη-γραμμικής επεξεργασίας, Adobe Premiere. Αναλύονται οι λειτουργίες που παρέχει στον χρήστη. Περιγράφονται τα διάφορα πάνελ του προγράμματος, τα εφέ που διαθέτει, τα εργαλεία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1.1 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Ο όρος ντοκιμαντέρ προέρχεται από την λατινική λέξη *documento*. Στα λατινικά το ντοκουμέντο είναι έγγραφο, που χρησιμοποιείται σαν απόδειξη ή σαν πληροφορία (Breschand, 2004). Ως πρώτο ορισμό για το ντοκιμαντέρ, μπορούμε να πούμε ότι είναι το είδος εκείνο του κινηματογράφου που στοχεύει στην ρεαλιστική απόδοση του κόσμου γύρω μας. Το ντοκιμαντέρ καταγράφει την πραγματικότητα με ο,τι αυτή συνεπάγεται. Από τις καθημερινές ασχολίες των ανθρώπων, τα αξιοθέατα, το ζωικό βασίλειο, μέχρι και τους τρόπους με τους οποίους λειτουργεί η κοινωνία και η πολιτική. (<http://www.aegeandocs.gr>) Το ντοκιμαντέρ «βλέπει» τα πράγματα πιο βαθιά, ώστε να μεταφέρονται με ακρίβεια στα ψηφιακά μέσα. Το ντοκιμαντέρ εκ φύσεως στηρίζεται στην λειτουργία της τεκμηρίωσης. Με κύριο στόχο του, λοιπόν, την τεκμηρίωση, το ντοκιμαντέρ παρουσιάζει θέματα, τα οποία βασίζονται σε αποδεικτικά στοιχεία και πραγματικά περιστατικά.

Ο όρος ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκε από τον John Grierson στην δεκαετία του '30. Ο Grierson χρησιμοποίησε την λέξη *documentaire* σε άρθρο που έγραψε για την εφημερίδα *New York Sun* στις 8 Φεβρουαρίου 1926, που αφορούσε την ταινία, *Moana*, του *Robert Flaherty*. Δεν ήταν όμως ο πρώτος που χρησιμοποίησε τον όρο αυτό. Μια δεκαετία πριν οι Γάλλοι τον χρησιμοποίησαν για να περιγράψουν ταινίες ταξιδιωτικού περιεχομένου (travelogues). Ωστόσο, χρησιμοποιήθηκε κάπως αυθαίρετα, εφόσον δεν είχε διασαφηνιστεί επακριβώς το πεδίο το οποίο κάλυπτε. (Breschand, 2004) Ο Grierson (1926) λίγα χρόνια αργότερα ορίζει εκ νέου την έννοια του ντοκιμαντέρ, αναφέροντας πως πρόκειται για την «δημιουργική θεώρηση της πραγματικότητας». Ο ορισμός που δίνει ο «νονός» του ντοκιμαντέρ αλλάζει την σημασία του και την καθιστά μεγίστη. Σύμφωνα με τον ορισμό αυτό η πρώτη ύλη του ντοκιμαντέρ είναι η πραγματικότητα, η οποία όμως δεν καταγράφεται απλώς στο φιλμ ή το ψηφιακό μέσο, αλλά ο δημιουργός «κρατάει» την τύχη της στα χέρια του, επεξεργάζοντάς την κατάλληλα πριν την παράδοση του τελικού προϊόντος, την ταινία του. (<http://www.cinemainfo.gr>)

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

Ο ρεαλισμός στο ντοκιμαντέρ αποτελεί μια συμβατική συμφωνία ανάμεσα στον σκηνοθέτη και στο κοινό. Πηγάζει από την δημιουργική φαντασία και την δημιουργική επεξεργασία των γεγονότων από τον ντοκιμανταρίστα. Το ντοκιμαντέρ ερμηνεύει όσα συμβαίνουν στον πραγματικό κόσμο. Δεν θα μπορέσει όμως ποτέ να αγγίξει την

αντικειμενικότητα παρ' όλες τις φιλόδοξες προσπάθειες. Λόγω αυτού, ενώ οι θεατές διατίθενται να αντιμετωπίσουν το γεγονός, που παρουσιάζεται, ως αληθές, γνωρίζουν ωστόσο ότι το ντοκιμαντέρ έχει την προσωπική ματιά του σκηνοθέτη. Αυτό, αυτομάτως μετατρέπει το ντοκιμαντέρ σε κάτι πολύ υποκειμενικό. Ενώ οι ταινίες ντοκιμαντέρ, μπορούν να γίνουν πολύ πειστικές, δεν θα μπορέσουν να έχουν ποτέ τον τελευταίο λόγο πάνω σε ένα θέμα. Ο θεατής θα αναζητά πάντα να ανακαλύψει τα ζητήματα και τις πτυχές του κόσμου. (<http://www.aegeandocs.gr>)

Το ντοκιμαντέρ έχει λοιπόν σαν στόχο να διεκδικήσει τον ρεαλισμό, να συλλάβει τα γεγονότα όπως είναι στην πραγματικότητα και να συνειδητοποιήσει την ιδιαιτερότητά της. (Breschand, 2004)

1.2 ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΚΑΙ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑ

Τόσο η έννοια του ντοκιμαντέρ όσο και της μυθοπλασίας είναι ρευστές. Δεν θα μπορέσει να υπάρξει ακριβής ορισμός για να περιγράψει τα δύο αυτά κινηματογραφικά είδη χωρίς προκαλέσει αντιρρήσεις. Γι' αυτό πολλές φορές γίνονται μάταιες προσπάθειες αποφυγής του ορισμού. Συγκριτικά με τις ταινίες μυθοπλασίας, η υπόσταση του ντοκιμαντέρ, ως αληθινός κινηματογράφος τίθεται συχνά υπό αμφισβήτηση. Το ντοκιμαντέρ ψάχνει διαρκώς να βρει την προσωπική του ταυτότητα. Για τον λόγο αυτό βρίσκεται συνεχώς σε σύγχυση. Το πολιτιστικό υπόβαθρο (τηλεοπτικό ντοκιμαντέρ), πολλές φορές, αλλά και το μέσο (τηλεόραση) που αναλαμβάνει την προώθηση ενός ντοκιμαντέρ, δεν διευκολύνουν την κατάσταση. Δεν βοηθούν ώστε να καταφέρει να βρει την ταυτότητά της.

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αλλαγή στην κινηματογραφική αφήγηση τόσο στα ντοκιμαντέρ όσο και στις ταινίες που συνδυάζουν ντοκιμαντέρ και μυθοπλασία (docufiction). Γίνονται έτσι πιο εμπορικές αλλάζοντας εκτός από την αφήγηση και τον ίδιο τον θεατή. Παρ' όλα αυτά η πορεία τους στις κινηματογραφικές αίθουσες είναι ανοδική και συχνά επιτυχημένη. Ουσιαστικές διαφορές ανάμεσα στο τοπίο που καταγράφεται για το ντοκιμαντέρ και στο τοπίο που καταγράφεται για μια ταινία μυθοπλασίας δεν υπάρχουν. Η διαφορά τους βρίσκεται στην επιλογή του κάδρου, της θέσης και της διάρκειας στην επεξεργασία(μοντάζ).

Έχει επικρατήσει λανθασμένα στην αντίληψη του κοινού ότι το ντοκιμαντέρ και η μυθοπλασία ακολουθούν συγκεκριμένους αφηγηματικούς κώδικες. Είναι μάταιο να προσπαθούμε να βάλουμε σε μια «τάξη» αυτά τα δυο κινηματογραφικά είδη, καθώς αυτά δεν μπορούν να μπουν σε καλούπια από την στιγμή που καθορίζουν μόνα τους την μορφή τους. Αυτό συμβαίνει γιατί η τέχνη γενικά δεν περιορίζεται σε συγκεκριμένες φόρμες και δεν είναι ποτέ καθαρή. Οι εξαιρέσεις δημιουργούν μια ταινία, όχι οι κανόνες. (Breschand, 2004)

Τα όρια που χωρίζουν το ντοκιμαντέρ από τη μυθοπλασία είναι λεπτά. Η χρήση ηθοποιών σε ντοκιμαντέρ για την αναπαράσταση κάποιου πραγματικού συμβάντος, κάνει εμφανή την εμπλοκή της μυθοπλασίας μέσα στο ντοκιμαντέρ. Αυτό το ζήτημα ταλαιπωρεί μέχρι και σήμερα σκηνοθέτες και θεωρητικούς του κινηματογράφου. Η μυθοπλασία εμπεριέχεται στο

ντοκιμαντέρ και το ντοκιμαντέρ στην μυθοπλασία, έχοντας την ίδια ένταση και το ίδιο εύρος. (<http://www.cinemainfo.gr>)

Το ντοκιμαντέρ και η μυθοπλασία μέσα από την σύγκριση, έρχονται σε μια αθέμιτη διαμάχη μεταξύ τους. Το ντοκιμαντέρ «αμύνεται» στην προσπάθειά του να κερδίσει έδαφος στην καρδιά του θεατή. Διεκδικεί μερίδιο από ένα κοινό που στράφηκε εξ αρχής στις ταινίες μυθοπλασίας.

Κατά μια άλλη άποψη το ντοκιμαντέρ ανανεώνει διαρκώς την μυθοπλασία. Αποτελεί ένα βήμα παρά πέρα. Αποτελεί την εξέλιξη της μυθοπλασίας. Το ντοκιμαντέρ είναι το μέλλον της μυθοπλασίας (docufiction, docudrama, ethnofiction). (Breschand, 2004)

1.3 Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Το ντοκιμαντέρ οφείλει να προβάλλει ιδέες και αξίες καθώς και να συμβάλει στις αλλαγές των κοινωνικών συνθηκών. Ένα έργο τέχνης, όπως μια κινηματογραφική παραγωγή, αποτελεί μια ελεύθερη απόδοση της πραγματικότητας. Η ελευθερία αυτή φαίνεται ξεκάθαρα στο κινηματογραφικό ντοκιμαντέρ, το οποίο σαν καλλιτεχνική δημιουργία, στηρίζεται σε πραγματικά γεγονότα. Σύμφωνα με τους κινηματογραφιστές, μέσα από το ντοκιμαντέρ συνειδητοποιούμε τα πολλά επίπεδα της πραγματικότητας. (Breschand, 2004)

Ο χαρακτήρας ενός ντοκιμαντέρ μπορεί να είναι εκπαιδευτικός, παιδαγωγικός, πολιτισμικός, εθνογραφικός ηθικοπλαστικός, ιστορικός, κοινωνικός, επιστημονικός, πολιτικός ή να εξειδικεύεται πάνω σε πτυχές ανθρώπινων δραστηριοτήτων (μουσικό, αθλητικό). Χρονικά το ντοκιμαντέρ ενδέχεται να καλύπτει το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον. Η θεματολογία του, αντλείται από ζητήματα που απασχολούν τον σύγχρονο άνθρωπο όπως η οικονομική κρίση, η φτώχεια, ο πόλεμος, οι περιβαλλοντικές μολύνσεις και γενικότερα απλές καθημερινές ιστορίες. (<http://cinepivates.gr>)

1.4 ΔΥΟ ΕΜΒΛΗΜΑΤΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Robert Flaherty

Γεννήθηκε το 1884. Ο Robert Flaherty θεωρείται «πατέρας» του ντοκιμαντέρ. Το 1922 άρχισε να προβάλλεται στις κινηματογραφικές αίθουσες η ταινία του, *Nanook of the North* (Ο Νανούκ του Βορρά) και γνώρισε τεράστια επιτυχία. Ήταν η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία τεκμηρίωσης, όπου ο Flaherty κινηματογραφεί την καθημερινότητα ενός εσκιμώου. Κινηματογραφεί τον Νανούκ κατά την διάρκεια που κυνηγά για να βρει τροφή προσπαθώντας να επιβιώσει. Επικεντρώνεται στην καθημερινότητα του Νανούκ και της οικογένειάς του. Στην κατασκευή ενός ιγκλού, τον ύπνο, το κρύο, το κυνήγι φώκιας. Οι καθημερινές πράξεις και χειρονομίες γίνονται το σενάριο του ντοκιμαντέρ. Ξεκινά να κινηματογραφεί την ταινία το 1913, και στη συνέχεια πρόβαλε το υλικό στους Εσκιμώους για να δει τις αντιδράσεις τους. Το 1916, κατά την διάρκεια του μοντάζ βάζει φωτιά κατά λάθος και καταστρέφεται το υλικό. Το 1920 και '21 αρχίζει και πάλι το γύρισμα. Το τελικό μοντάζ ακολουθεί την αφήγηση που έχει ηρωικό χαρακτήρα και αναδεικνύει την ένταση της στιγμής. Από τις δουλειές του ξεχωρίζει το *Moana*, που ενέπνευσε χρόνια αργότερα τον John Grierson να επινοήσει τον όρο «ντοκιμαντέρ».

Τζίγκα Βερτόφ

Ο Βερτόφ γεννήθηκε το 1896. Καταγόταν από εβραϊκή οικογένεια που ζούσε στο Μπιάλιστοκ της Ρωσικής Αυτοκρατορίας. Μεταξύ 1922 και 1924 ο Βερτόφ δημιουργεί την κινηματογραφική επιθεώρηση *Κίνο Πράβδα* (κινηματογράφος της αλήθειας). Ο τίτλος δανείζεται την ονομασία της εφημερίδας που ο Λένιν είχε ιδρύσει το 1912. Σκοπός του Βερτόφ ήταν να παρουσιάσει την πραγματικότητα από αντικειμενική οπτική γωνία. Το ίδιο διάστημα υιοθετεί την θεωρία του *Κίνο-Γκλαζ* (κινηματογράφος- μάτι), αρχή της οποίας αποτελεί η «επ' αυτοφώρω» σύλληψη της ζωής. Το 1929 προβάλλεται η ταινία του με τίτλο «Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή», η οποία αποτελεί το αριστούργημά του. Η ταινία έχει ως πρωταγωνιστή έναν οπερατέρ, ο οποίος παρατηρεί την πολυπλοκότητα της καθημερινότητας και καταγράφει με την κινηματογραφική μηχανή του εικόνες. Σε δεύτερη φάση παρακολουθούμε την διαδικασία επεξεργασίας του φιλμ. (Breschand, 2004)

1.5 ΤΥΠΟΙ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Ταινίες έτοιμου υλικού

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

Βασισμένο σε συνεντεύξεις

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

Direct Cinema ή cinema verite

Τύπος ντοκιμαντέρ, που χρονολογείται μεταξύ 1958 και 1962. Ο τύπος αυτός του ντοκιμαντέρ δημιουργήθηκε από την ανάγκη των κινηματογραφιστών να συλλαμβάνουν την πραγματικότητα και να την αποδίδουν με αληθοφάνεια. Σκοπός είναι η καταγραφή ενός γεγονότος εν εξελίξει. Ο φακός της κάμερας γίνεται αυτόπτης μάρτυρας των όσων συμβαίνουν. Ό,τι συμβαίνει, καταγράφεται. Ο Τζίγκα Βερτόφ εγκαινίασε αυτό το νέο πεδίο έρευνας και πειραματισμού.

Συνθετικός τύπος- αρχαιακό υλικό, συνεντεύξεις και γυρίσματα

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

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^Ο ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

2.1 ΒΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Η προ παραγωγή αποτελεί το πρώτο στάδιο μιας ταινίας. Είναι το στάδιο κατά το οποίο συλλαμβάνεται η αρχική ιδέα για την δημιουργία της. Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει:

- Συγγραφή σεναρίου
- Ντεκουπαζ (découpage)
- Κερματισμό σεναρίου (script breakdown)
- Προϋπολογισμό της ταινίας (budgeting)
- Κατάρτιση του χρονοδιαγράμματος
- Σχεδίαση παραγωγής (εύρεση τοποθεσιών, κοστούμια, μακιγιάζ, σκηνικά, διακόσμηση)
- Εικονογράφηση (storyboard)

Σενάριο

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

Ντεκουπάζ (découpage)

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

Κερματισμός Σεναρίου (Script Breakdown)

Κατά τον κερματισμό σεναρίου, το σενάριο χωρίζεται σε σκηνές. Η κάθε σελίδα χωρίζεται σε όγδοα. Το άτομο που είναι υπεύθυνο για τον κερματισμό, δημιουργεί μια λίστα με τους ηθοποιούς, τις τοποθεσίες και τα μηχανήματα, για κάθε σκηνή του σεναρίου. Ξεκαθαρίζει ποιες σκηνές είναι εξωτερικού ή εσωτερικού χώρου και αν αυτές είναι πρωινές ή βραδινές. Συνήθως ο πρώτος βοηθός σκηνοθέτη αναλαμβάνει τον κερματισμό του σεναρίου. Τις πληροφορίες του κερματισμού του σεναρίου, χρησιμοποιούν και τα άλλα τμήματα για να υπολογιστούν οι ανάγκες τους σε μηχανήματα, κοστούμια, εύρεση περιοχών, μακιγιάζ και άλλα, αφού όλα αυτά αναφέρονται για κάθε σκηνή. (Ohanian&Philips, 1996)

Προϋπολογισμός (Budgeting)

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

Χρονοδιάγραμμα (Scheduling)

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

Σχεδίαση Παραγωγής (Production Design)

Στην φάση αυτή υπεύθυνος είναι ο σχεδιαστής παραγωγής. Αυτός είναι υπεύθυνος για τη όλη μορφή της ταινίας και σε συνεργασία με το σκηνοθέτη πετυχαίνουν την επιθυμητή ατμόσφαιρα της ιστορίας. Ο σχεδιαστής παραγωγής ακολουθώντας το όραμα του σκηνοθέτη καθορίζει τα χρώματα, το στυλ και τις υφές της ταινίας. Είναι υπεύθυνος στην επίβλεψη της εύρεσης τοποθεσιών, συνεργάζεται με το άτομο που έχει αναλάβει αυτή τη δουλειά και βρίσκει χώρους κατάλληλους ώστε να αποδώσει το στυλ που επιθυμεί ο σκηνοθέτης για την ταινία.

Εύρεση τοποθεσιών (Ρεπεράζ)

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

Σκηνογραφία

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

Διακόσμηση

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

Σχεδιασμός κοστούμιών

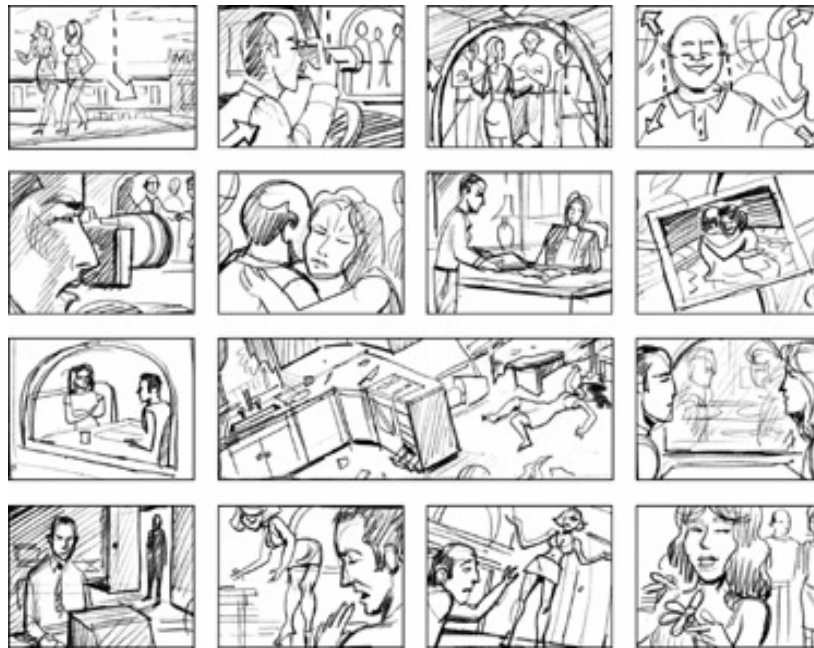
Υπεύθυνος για και τον σχεδιασμό και την εύρεση των κοστούμιών και άλλων αξεσουάρ (κοσμήματα, γυαλιά κλπ) είναι ο σχεδιαστής κοστούμιών. Αυτός συνεργάζεται με τον σχεδιαστή παραγωγής για να καθορίσει το στιλ των ηθοποιών στις ανάλογες χρονικές περιόδους, στις οποίες αναφέρεται η ταινία. Είναι αποκρουστικό στα μάτια του θεατή όταν τα ρούχα και τα αξεσουάρ που φοράει ο ηθοποιός δεν ανταποκρίνονται στη χρονική περίοδο, που αναφέρεται η ταινία. Στην συνέχεια συνεργάζεται με το διευθυντή φωτογραφίας για να αποφασίσουν τα χρώματα των υφασμάτων, όπως και τις υφές. Το χρώμα παίζει σημαντικό ρόλο σε μια ταινία. Μπορεί να αναδείξει στοιχεία της προσωπικότητας του χαρακτήρα, να τον ομογενοποιούν ή να τον κάνουν να ξεχωρίζει από τον περιβάλλοντα χώρο. (Ohanian&Philips, 1996)

Μακιγιάζ

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

Εικονογράφιση παραγωγής (Storyboard)

Υπεύθυνος για την σχεδίαση της εικονογράφισης της ιστορίας είναι ο εικονογράφος παραγωγής. Η εικονογράφιση είναι μια ακολουθία σχεδίων, όπου το κάθε ένα από αυτά αναπαριστά οπτικά κάθε σκηνή της ταινίας, με τον τρόπο που την φαντάζεται ο σκηνοθέτης (Εικόνα 1). Η εικονογράφιση βοηθά τα τμήματα της παραγωγής κατά το γύρισμα και το τμήμα της μετά-παραγωγής κατά την διαδικασία του μοντάζ. Ο εικονογράφος παραγωγής, σχεδιάζει επακριβώς την κάθε σκηνή σύμφωνα με τις γωνίες τις κάμερας. Η εικονογράφιση λαμβάνει χώρα πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα της ταινίας προκειμένου να τραβήξει την προσοχή των επενδυτών, να βοηθήσουν τον καταμερισμό του χρονοδιαγράμματος, τον βοηθό σκηνοθέτη στον κερματισμό του σεναρίου σε σκηνές. Ακόμη, είναι πολύ σημαντική για τον καθορισμό των φώτων και της γωνίας της κάμερας. (Ohanian&Philips, 1996)

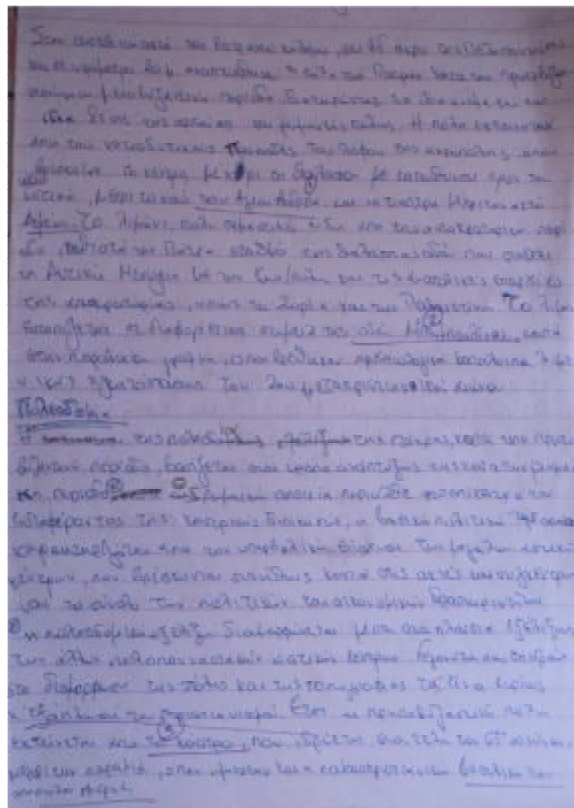


Εικόνα 1: Storyboard (Πηγή: illustrations.greghigh.com)

2.2 ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

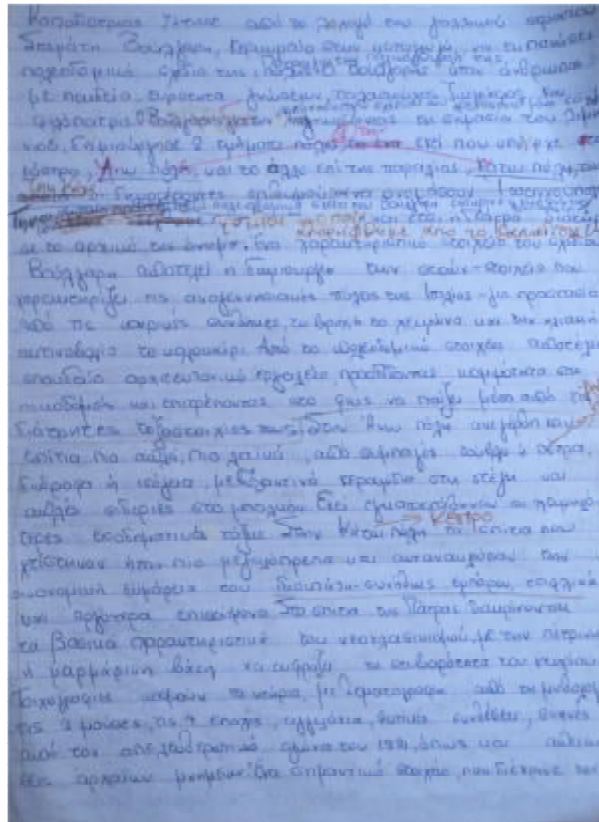
Η αρχική ιδέα για την δημιουργία του ντοκιμαντέρ «η πόλη της Πάτρας» γεννήθηκε λόγω της καταγωγής μου από αυτή την πόλη. Μέσα από αυτό το ντοκιμαντέρ, θέλησα να αναδείξω τα αξιοθέατα και διάφορες τοποθεσίες της Πάτρας. Η μεγάλη ιστορία της πόλης αποτέλεσε έμπνευση για την συγγραφή του σεναρίου του ντοκιμαντέρ (Εικόνα 2). Πληροφορίες για την πόλη άντλησα από βιβλία, φίλους και συγγενείς που ζουν στην πόλη και μπόρεσαν να «δώσουν τα φώτα» τους πάνω στο θέμα αλλά και από άτομα, από τα οποία πήρα συνέντευξη.

Συγκεκριμένα, η Πάτρα εμφανίστηκε στην Πρωτοελλαδική II Περίοδο (3^η χιλιετία π.Χ). Η σημασία της γίνεται εμφανής, όταν μετατρέπεται από τον Οκταβιανό Αύγουστο σε Ρωμαϊκή αποικία. Οι Ρωμαίοι θεώρησαν σημαντικό το λιμάνι της γιατί επικοινωνούσε με την Ιταλία. Η σημασία του λιμανιού συνέχισε να είναι σημαντική και στις επόμενες περιόδους. Στην Ενετοκρατία οι Εβραίοι της περιοχής έκαναν εμπορικές συναλλαγές (υφάσματα, σιτηρά) ενώ μετά το 1828 και την απελευθέρωση από τους Τούρκους, από εκεί γινόταν η εξαγωγή της σταφίδας. Χρόνια αργότερα μετατράπηκε σε μεγάλο μεταναστευτικό λιμάνι. Το σενάριο καλύπτει όλες τις χρονικές περιόδους, από την αρχαιότητα μέχρι και το σήμερα.



Εικόνα 2: Δείγμα από το σενάριο του ντοκιμαντέρ

Μετά την συγγραφή του σεναρίου ακολούθησε το ντεκουπάζ (Εικόνα 3). Πάνω στο χαρτί του σεναρίου έγραψα πρόχειρες σημειώσεις, κάποιες πρώτες ιδέες σχετικά με τις τοποθεσίες και τις ώρες της ημέρας που ήθελα να πραγματοποιήσω τα γυρίσματα. Ακόμη πρόσθεσα κάποια μουσικά κομμάτια τα οποία θα χρησιμοποιούσα αργότερα σαν μουσικό χαλί.



Εικόνα 3: Το ντεκουπάζ του ντοκιμαντέρ

Εφόσον τελείωσα με το ντεκουπάζ, προχώρησα στον χωρισμό του σεναρίου σε σκηνές. Επειδή το ντοκιμαντέρ είχε να κάνει με την ιστορία της Πάτρας και το σενάριο ήταν ήδη χωρισμένο σε χρονικές ενότητες, δεν ήταν δύσκολο να το χωρίσω σε σκηνές. Κάθε χρονική περίοδος ήταν και μια σκηνή. Έπρεπε να επιλέξω σε ποιες σκηνές θα είχα εξωτερικό και σε ποιες εσωτερικό γύρισμα, καθώς επίσης και αν το γύρισμα θα ήταν πρωί, μεσημέρι, απόγευμα ή βράδυ. Έφτιαξα λοιπόν μια λίστα με τις πιθανές τοποθεσίες και ώρες τις ημέρας που θα γυριζόταν η κάθε σκηνή. Σε αρχαιολογικούς χώρους τα γυρίσματα ήταν πρωινά, οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν σε εσωτερικό χώρο και ούτω καθ' εξής.

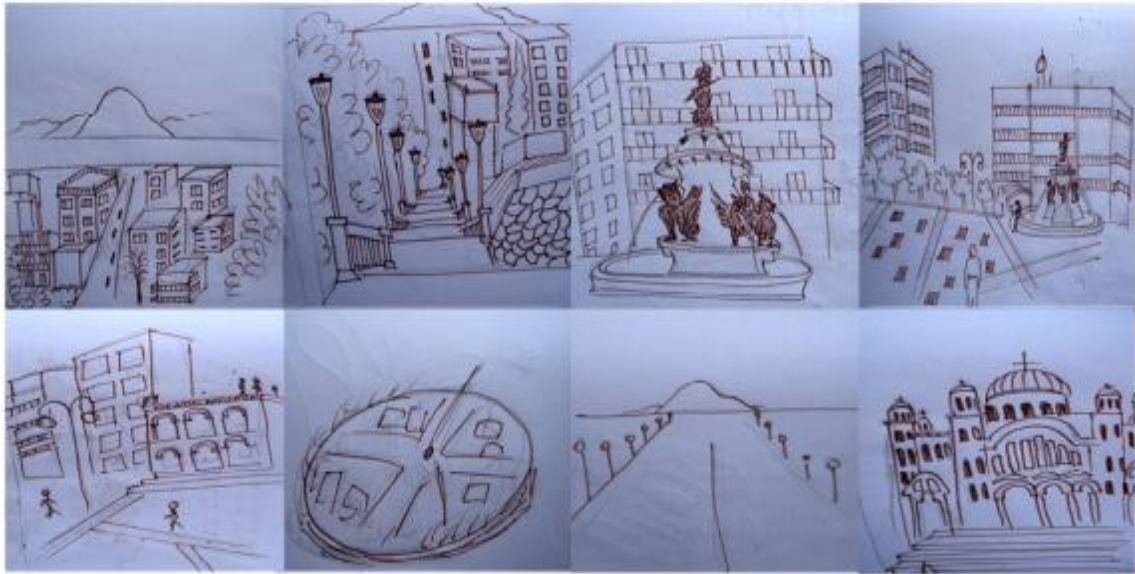
Στη συνέχεια, ήρθα σε επικοινωνία, άλλοτε τηλεφωνικά (αρχικά) άλλοτε από κοντά, με πρόσωπα, στα οποία ζήτησα να παραχωρήσουν συνεντεύξεις για διαφορετικά ζητήματα του ντοκιμαντέρ (Εικόνα 4). Σκέφτηκα αρχικά να βρω κάποιο άτομο να μιλήσει για την ιστορία της Πάτρας ανά χρονικές περιόδους και κάποιο άλλο για το Θέατρο Απόλλων, το περίφημο κτήριο του Έρνεστ Τσίλερ. Στην συνέχεια σκέφτηκα αναδείξω τοπικά προϊόντα της Πάτρας, όπως το λικέρ Τεντούρα και το κρασί Μαυροδάφνη. Τα άτομα υπήρξαν πρόθυμα και έτσι

κανόνισα αμέσως μαζί τους την ημέρα και την ώρα της διεξαγωγής της συνέντευξης. Εφόσον καθορίστηκαν και οι συνεντεύξεις που θα περιλάμβανε το ντοκιμαντέρ, ήταν καιρός να επιλέξω τους χώρους, τις τοποθεσίες στις οποίες θα πραγματοποιούσα τα γυρίσματα. Επισκέφθηκα λοιπόν, πολλά μέρη της πόλης. Τοποθεσίες, που θα σχετίζονταν με το περιεχόμενο του σεναρίου. Επισκέφθηκα αρχαιολογικούς χώρους, Ναούς, πλατείες, κεντρικούς δρόμους ώστε να έχω πλήρη εικόνα και να προχωρήσω στην διαδικασία λήψης των πλάνων. Ενδεικτικά, μέρη που επισκέφθηκα ήταν η Πλατεία Βασιλέως Γεωργίου, Πλατεία Υψηλών Αλωνίων, Ιερός Ναός Αγίου Ανδρέα, Αχάϊα Clauss, Ρωμαϊκό Νυμφαίο, Ρωμαϊκό Στάδιο, Μόλος Αγίου Νικολάου, Λιμάνι, Ποτοποιία «Τεντούρα Κάστρο», Δραματική Σχολή ΔΗ.ΠΕ.ΘΕ Πάτρας. Λόγω του ότι στο ντοκιμαντέρ δεν χρησιμοποιήθηκαν ηθοποιοί, σκηνικά, κοστούμια, παραλείφθηκαν τα στάδια της σκηνογραφίας, του μακιγιάζ, της δημιουργίας κοστούμιών και της διακόσμησης.



Εικόνα 4: Τα άτομα των συνεντεύξεων

Τελική ενέργεια, πριν περάσω στο στάδιο της παραγωγής, ήταν η εικονογράφηση της ιστορίας (Εικόνα 5). Σε χαρτί δημιούργησα μια σειρά από σκίτσα, τοποθετημένα το ένα δίπλα στο άλλο, ώστε να περιγράφουν οπτικά την κάθε σκηνή. Η δημιουργία των σκίτσων πραγματοποιήθηκε κατά την επίσκεψή μου σε περιοχές της Πάτρας, κατά την ανεύρεση χώρων. Η δημιουργία storyboard με βοήθησε και αργότερα στην μετά-παραγωγή, καθώς είχα δημιουργήσει ένα «πρόχειρο» μοντάζ. Είχα τοποθετήσει τις σκηνές με τρόπο τέτοιο, που με βοήθησε αργότερα να συνδέσω τα πλάνα στο μοντάζ.



Εικόνα 5: Δείγμα από το storyboard του σεναρίου

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

3.1 ΟΠΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

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

Σεκάνας ή Σίκουενς (séquence, sequence)

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

Σκηνή (scène, scene)

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

Πλάνο (plan, shot)

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

Κάδρο (cadre, shot)

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

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

3.2 ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ

Υπάρχουν συγκεκριμένοι τρόποι με τους οποίους οι οπτικές ενότητες συνδέονται μεταξύ τους. Οι τρόποι αυτοί αποκαλούνται συνδετικά των οπτικών ενοτήτων. Υπάρχουν τρία είδη.

A. Οπτικά Συνδετικά

B. Κινηματογραφικές Κινήσεις

Γ. ΚΑΤ (cut)

3.2.1 A. Οπτικά Συνδετικά

Τα συνδετικά αυτά επιτυγχάνονται ηλεκτρονικά, ή κατά την διάρκεια του μοντάζ ή κατά την διάρκεια της λήψης, όταν πραγματοποιείται με δύο ή περισσότερες μηχανές. Σε μια ταινία τα οπτικά συνδετικά που διακρίνουμε είναι τα εξής:

Φοντό/ Φέϊντ Ιν/Άουτ (fonde/ fade in-out)

Το εφέ αυτό αποτελεί το σταδιακό άναμμα μιας εικόνας και το σταδιακό σβήσιμο της επόμενης. Αυτό σημαίνει ότι από μαύρο η εικόνα έρχεται στην φυσιολογική της κατάσταση και αντιστρόφως από την σωστή της μορφή σιγά-σιγά «χάνεται» στο μαύρο. Χρησιμοποιείται για να συνδέσει σεκάνς. Υποδηλώνει συνήθως χρονικό πέρασμα μεγάλων διαστημάτων. Μπορεί να αναφέρεται στο πέρασμα μηνών, χρόνων ή ακόμα στο άνοιγμα και το κλείσιμο των ματιών ενός ανθρώπου. Μπορεί ακόμα να χρησιμοποιήσουμε μία φάση του εφέ, να έχουμε δηλαδή σβήσιμο στο τελευταίο πλάνο και το επόμενο να ξεκινάει χωρίς σταδιακό άναμμα. Αλλά και το αντίθετο. Αυτό εξαρτάται από το ύφος που θέλουμε να δώσουμε στην ταινία.

Φοντό ανσενέ/ ντισόλβ (fonde enchaîne, dissolve)

Στο εφέ αυτό η εικόνα σβήνει σταδιακά ενώ παράλληλα μέσα από αυτήν ανάβει μια νέα. Είναι σαν να έχουμε χρησιμοποιήσει φοντό/φέϊντ άουτ στην πρώτη εικόνα και φοντό/φέϊντ ίν στην δεύτερη. Χρησιμοποιείται για να δηλώσει την αλλαγή χώρου και σε κάποιες περιπτώσεις για αλλαγή χώρου και χρόνου. Το συνδετικό αυτό ενώνει σκηνές.

Σκούπα

Σύμφωνα με αυτό το εφέ η νέα εικόνα εμφανίζεται «μπαίνοντας» από οποιοδήποτε σημείο (πάνω/ κάτω ή αριστερά/δεξιά) της υφιστάμενης εικόνας και την «σπρώχνει» μέχρι να την αντικαταστήσει. «Σκουπίζει» δηλαδή την παλιά εικόνα καταλαμβάνοντας την θέση της. Το χρησιμοποιούμε για να δηλώσουμε αλλαγή χώρου, κυρίως όταν επιθυμούμε να βρεθούμε σε άλλο χώρο. Το εφέ συνδέει πλάνα ή σκηνές. Η κίνηση που θα δώσουμε στην είσοδο του νέου πλάνου εξαρτάται από το θέμα που περιλαμβάνει.

Εφέ/τροκ

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν όλα τα συνδετικά που είναι παρεμφερή με τη «σκούπα» και τα χρησιμοποιούμε για μετάβαση από πλάνο σε πλάνο. Το μωσαϊκό, η διάλυση εικόνας, η ίριδα είναι μερικά από αυτά.

3.2.2 Β. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

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

- ***Κίνηση μηχανής λήψης***
- ***Κίνηση υποκειμένου***
- ***Κίνηση μηχανής λήψης και θέματος***

Κίνηση μηχανής λήψης

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

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

Επιτόπου Κίνηση

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

- ***Πανοραμική (Panoramique, pan left/right)***
Κατά την κίνηση αυτή, η μηχανή λήψης κατευθύνεται από τα δεξιά προς τα αριστερά και αντιστρόφως από τα αριστερά προς τα δεξιά. Η κίνηση πραγματοποιείται στον οριζόντιο άξονά της.
- ***Κάθετη (Vertical, tilt up/down)***
Η μηχανή λήψης κινείται στον κάθετο άξονα της. Εδώ η κίνηση εκτελείται από κάτω προς τα πάνω ή από πάνω προς τα κάτω.
- ***Συνδυαστική επιτόπου κίνηση***
Η κίνηση της μηχανής λήψης πραγματοποιείται τόσο στον κάθετο όσο και στον οριζόντιο άξονά της. Υπάρχει μια συνδυαστική και διαδοχική κίνηση. (Εισαγωγή στην θεωρία, χ.χ)

Κίνηση στον χώρο

Υπάρχουν και εδώ τρία είδη:

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

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

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

Παράλληλη Κίνηση (λατεράλ)

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

Κίνηση κατά ανάπτυξη ή σύμπτυξη τριγώνου

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

Κίνηση υποκειμένου

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

- ***Walk in/out***

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

- ***Παράλληλη κίνηση (λατεράλ)***

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

Κίνηση μηχανής λήψης και θέματος

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

3.2.3 Γ. ΚΑΤ (cut)

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

- **Εξαρτημένο κατ**

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

- **Ανεξάρτητο κατ**

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

- **Κατ επιστροφής.**

Στο κατ επιστροφής, τα πλάνα που συνδέονται χρησιμοποιούν στοιχεία από το προ-προηγούμενο πλάνο. (Zettl, 1998)

3.3 ΜΕΓΕΘΟΣ ΚΑΔΡΟΥ

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

1. **Πολύ γενικό κάδρο (extreme long shot)**

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

2. Γενικό κάδρο (long shot)

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

3. Ολόκληρη φιγούρα (short long shot)

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

4. Αμερικάνικο κάδρο (American shot)

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

5. Μέσο κάδρο (medium shot)

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

6. Μπούστο (short medium shot)

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

7. Γκρο κάδρο (close up)

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

8. Λεπτομέρεια (big close up)

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

9. Κοντινό Κάδρο (medium two shot)

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

10. Κάδρο συνόλου (short long shot)

Κάδρο συνόλου χαρακτηρίζεται το κάδρο με μέγεθος από αμερικάνικο μέχρι γενικό.

3.4 ΤΥΠΟΙ ΚΑΔΡΩΝ

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

- **Φυσιολογικό – Κεκλιμένο δεξιά/αριστερά**
Στο φυσιολογικό κάδρο οι πλευρές του είναι παράλληλες ή συμπίπτουν με τις πλευρές του θέματος. Στο κεκλιμένο κάδρο οι πλευρές του δεν είναι σε καμία περίπτωση παράλληλες με αυτές του υποκειμένου ή αντικειμένου. Το κάδρο αυτό θυμίζει την στάση του ανθρώπου που έχει γύρει το κεφάλι προς την αριστερή ή δεξιά πλευρά.
- **Πλονζέ/Κοντρ Πλονζέ**
Στην πρώτη περίπτωση (πλονζέ) η μηχανή λήψης παρακολουθεί το «θέμα» που κινηματογραφεί από πάνω προς τα κάτω, ενώ στην περίπτωση του κοντρ πλονζέ από κάτω προς τα πάνω.
- **Ρεαλιστικό και συμβατικό**
Κατά το ρεαλιστικό κάδρο η μηχανή λήψης παίρνει την θέση που μπορεί να πάρει ένας άνθρωπος στην καθημερινότητά του. Στο συμβατικό κάδρο η μηχανή λήψης παίρνει μια ασυνήθιστη θέση, που ο άνθρωπος δεν παίρνει στην καθημερινή του ζωή. Για παράδειγμα πίσω από φωτιά ενός τζακιού.
- **Υποκειμενικό ή Ψευδοϋποκειμενικό - Αντικειμενικό**
Το υποκειμενικό είναι το κάδρο κατά το οποίο η μηχανή λήψης γίνεται τα «μάτια» ενός υποκειμένου (πχ. Άνθρωπος). Η πραγματικότητα καταγράφεται όχι μόνο όπως την βλέπει το υποκείμενο αλλά και με τον τρόπο που την βλέπει. Στο ψευδοϋποκειμενικό, η μηχανή «βλέπει» μέσα από τα μάτια του υποκειμένου και ταυτόχρονα εμφανίζεται στο κάδρο και ένα μέρος του σώματός του. Το αντικειμενικό κάδρο παρακολουθεί την πραγματικότητα σαν τρίτος παρατηρητής. Δηλαδή όπως την βλέπει ένας τρίτος. (Εισαγωγή στην θεωρία, χ.χ)

3.5 ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

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

Θόρυβοι

Οι θόρυβοι ακολουθούν την διηγηματική και δραματική συνέχεια της ταινίας. Χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν συναισθήματα. Ακόμα προσθέτουν ρεαλισμό και εκφραστικότητα. Χωρίζονται σε **φυσικούς** και **τεχνητούς**

Φυσικοί θόρυβοι

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

Τεχνητοί θόρυβοι

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

Μουσική

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

Λόγος

Ο λόγος σε μια ταινία χρησιμοποιείται για να προσδώσει ρεαλισμό. Ο συνδυασμός εικόνας –λόγου ενισχύει τον ρεαλισμό αυτό. Μέσα στην ταινία μπορεί να πάρει δύο μορφές: ως αφήγηση και ως διάλογο. Η διήγηση συμβαδίζει με την δράση και παρέχει συμπληρωματικά στοιχεία. Ο διάλογος αποτελεί τον λόγο που εκφέρεται από τους ηθοποιούς. Ο λόγος έχει συμπληρωματικό ρόλο. Δεν μπορεί να «καλύπτει» την εικόνα ποσοτικά αλλά και ποιοτικά. Η φωνή του αφηγητή δεν πρέπει να έχει ιδιομορφίες καθώς τότε αποσπά τον θεατή από την εικόνα. Η ένταση της φωνής παίζει σημαντικό ρόλο, πρέπει να είναι χαμηλή, ώστε να μην προσανατολίζει αλλού την προσοχή του θεατή. (Μπαλάζ, 1992α)

3.6 ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ

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

Μουσικό Φέϊντ ιν/αουτ (fade in/out)

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

Μουσικό ντισόλβ (dissolve)

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

Μουσικό Κάτ (Cut)

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

3.7 ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Η συνέντευξη είναι μια διαδικασία άντλησης πληροφοριών και δεδομένων. Η συνέντευξη αποτελεί εργαλείο έρευνας που χρησιμοποιείται ως μέσο συλλογής πληροφοριών, ερμηνείας και ελέγχου των ερωτημάτων μιας έρευνας. Επιτρέπει την πρόσβαση στον τρόπο που βλέπουν οι άλλοι τα πράγματα, στις στάσεις τους, στις σκέψεις και τις απόψεις που κρύβονται πίσω από τη συμπεριφορά τους. Η συνέντευξη βασίζεται στην ελεύθερη και ανοιχτή επικοινωνία και προϋποθέτει κάποια σχέση μεταξύ συνεντευκτή και ερωτώμενου. Ως εργαλείο έρευνας, δίνει την ευκαιρία να διευκρινιστούν κάποιες απαντήσεις, όπου ήταν αδιευκρίνιστα όσα λέχθηκαν και λόγω της αμεσότητάς της βρίσκει μεγάλη αποδοχή από τους συμμετέχοντες σε μια έρευνα.

Βήματα λήψης συνέντευξης

Όταν πρόκειται να πάρουμε μια συνέντευξη ακολουθούμε, σε γενικές γραμμές, την εξής διαδικασία:

Επιλογή ατόμων

Αρχικό μέλημα του ερευνητή είναι να ξεκαθαρίσει από ποια άτομα θα πάρει πληροφορίες. Οι ερωτώμενοι πρέπει να αποτελούν τυπικές, χαρακτηριστικές, περιπτώσεις, που να αντιπροσωπεύουν τις περισσότερες και τις κυριότερες κατηγορίες του πληθυσμού που ερευνούμε. Από έναν αριθμό συνεντεύξεων και μετά επέρχεται κορεσμός, πληροφοριακός κορεσμός. Αυτό σημαίνει ότι όσες συνεντεύξεις και να πάρουμε θα μας οδηγήσουν σε ίδια ή παρόμοια αποτελέσματα. Σημαντικό κριτήριο στην επιλογή των ερωτωμένων είναι η δυνατότητά προσέγγισής τους, να είναι δηλαδή άτομα που μπορούμε εύκολα να εντοπίσουμε και αφού έρθουμε σε επικοινωνία μαζί τους να κανονίσουμε την συνάντηση για την συνέντευξη. (Breakwell, 1990)

Προετοιμασία, σχεδιασμός της συνέντευξης

Πρωταρχικός σκοπός του συνεντευκτή είναι να έχει ξεκαθαρίσει *τι* ερωτήσεις θα κάνει και *γιατί*. Η συνέντευξη πρέπει να σχεδιαστεί βάσει κάποιων θεματικών αξόνων. Οι άξονες αυτοί οφείλουν να συνάδουν με τα ερωτήματα και τον στόχο της συνέντευξης. Στη φάση αυτή ακολουθούμε έναν Οδηγό συνέντευξης. Για τον αρχάριο συνεντευκτή, η συνέντευξη μπορεί να έχει τόσους θεματικούς άξονες όσα είναι και τα ερωτήματα. Για κάθε άξονα ο ερευνητής έχει προετοιμάσει ορισμένες πιθανές ερωτήσεις, και η συνέντευξη ξεκινά συνήθως με αυτές μέχρις ότου «σπάσει» ο πάγος και κυλήσει ομαλά η συζήτηση. Ένα άλλο σημείο του σχεδιασμού της συνέντευξης είναι ο προσδιορισμός του *τόπου* και του *χρόνου* της συνάντησης και της διεξαγωγής της. Ο συνεντευκτής έχει φροντίσει να εντοπίσει τον κατάλληλο χώρο και χρόνο. Οι παράγοντες αυτοί, αν και δεν σχετίζονται άμεσα με την συνέντευξη, είναι συχνά καθοριστικοί για την ομαλή διεξαγωγή της. Ο ερευνητής πρέπει να

βρει ένα μέρος ήσυχο σε χρόνο που δεν θα φέρει τον ερωτώμενο σε δύσκολη θέση, θα του δημιουργήσει πίεση, αμηχανία και άγχος.

Αρχική προσέγγιση του ερωτώμενου

Η επικοινωνία αποτελεί το βασικό στοιχείο για μια επιτυχημένη συνέντευξη με τον συνομιλητή. Η πρώτη εντύπωση καθορίζει συχνά την ποιότητα αυτής της επικοινωνίας και βοηθά στην δημιουργία ενός κλίματος εμπιστοσύνης. Η αρχική προσέγγιση γίνεται είτε από κοντά είτε τηλεφωνικά. Όποιον από τους δύο τρόπους επιλέξουμε, θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ποιους σκοπούς έχει η συνέντευξη και για τον λόγο που επιλέξαμε το συγκεκριμένο άτομο να δώσει συνέντευξη. Κατά τον ερευνητικό σχεδιασμό πρέπει να διεξάγεται και μια πιλοτική συνέντευξη για την αντιμετώπιση τυχόν προβλημάτων που ενδέχεται να εντοπιστούν στη διαδικασία των συνεντεύξεων.

Διεξαγωγή της συζήτησης-συνέντευξης

Βασική προϋπόθεση του συνεντευκτή είναι να κάνει τον συνομιλητή να αισθανθεί άνετα, να χαλαρώσει, να ανοιχθεί δημιουργώντας ατμόσφαιρα σεβασμού και εμπιστοσύνης με αυτόν. Πρέπει να ακούει τον συνεντευξιζόμενο με ενδιαφέρον, να τον αφήνει να μιλάει. Όσο πιο πολύ έχει την δυνατότητα να μιλάει, τόσο περισσότερο αποκτά σχέση εμπιστοσύνης με τον συνεντευκτή, επομένως κατά το τέλος της συνέντευξης έχουμε ένα πλούσιο υλικό. Η οπτική επαφή στην συνέντευξη μπορεί να προσδώσει έναν πιο προσωπικό χαρακτήρα στην συνέντευξη αφ' ενός, αφ' ετέρου όμως αν ο ομιλητής καταλάβει ότι ο συνομιλητής του τον κοιτάζει με προσοχή, τότε του δημιουργείται το αίσθημα ότι τίθεται υπό παρακολούθηση και ενδέχεται να αισθανθεί άβολα. Επομένως στόχος του ερευνητή είναι να κάνει τον συνομιλητή του να αντιδρά στις ερωτήσεις του κατά τρόπο τέτοιο ώστε να αποκαλύψει περισσότερες πληροφορίες, χωρίς να χάσει τον ειρμό των σκέψεων του ή να ξεφύγει από το θέμα. Η φιλική στάση βοηθά στο να κυλήσει ομαλά μια συνέντευξη. Μικρές διευκρινιστικές εκφράσεις (όχι κατευθυντικές), ερωτήσεις είναι αποδεκτές. Οι λέξεις στην διατύπωση των ερωτήσεων πρέπει να επιλέγονται προσεχτικά ώστε να μην κατευθύνουν το λόγο του συνομιλητή. Εξάλλου μια «ωμή» φράση δημιουργεί μεγαλύτερη υποβολή από μια φορτισμένη. Η διαδικασία της συνέντευξης στοχεύει στο να δώσει στον ερωτώμενο τη δυνατότητα να ξεδιπλώσει όλο το φάσμα των πιθανών απαντήσεων και όχι στο να τον περιορίσει σε μια σειρά από συγκεκριμένες απαντήσεις προς την κατεύθυνση που επιθυμεί ο ερευνητής. Αν και ο τελευταίος ουσιαστικά καθορίζει την πορεία που θα πάρει η συνέντευξη, πρέπει ωστόσο να δίνει πρωτοβουλίες στον συνομιλητή. Είναι προτιμότερο η συζήτηση να οδηγείται εκτός θέματος, παρά να χαλιναγωγείται. Στόχος της συνέντευξης είναι η αποκάλυψη απόψεων, αντιλήψεων, στάσεων συμπεριφορών, ερμηνειών κι εμπειριών του συνεντευξιζόμενου. Ο συνεντευκτής, όταν δίνει συνέχεια σε κάποιο σημαντικό ζήτημα που ανιχνεύει ενδέχεται να αντλήσει σπουδαίες πληροφορίες. Η φράση *η σιωπή είναι χρυσός* είναι απαραίτητη στην τεχνική της συνέντευξης. Ποτέ, ο ερευνητής δεν πρέπει να διακόπτει τον ερωτώμενο. Με την σιωπή μπορούν να αντληθούν σημαντικές πληροφορίες, οι οποίες ούτε με την πιο έξυπνη ερώτηση δεν θα μπορούσαν να αποσπαστούν. Σημαντικό, κατά τη διάρκεια της συνέντευξης είναι ο ερευνητής να μην απομακρυνθεί από τους θεματικούς του

άξονες που έχει θεσπίσει προκειμένου να συλλέξει πληροφορίες που του χρειάζονται και να μπορεί να τα επεξεργαστεί με περισσότερη ευκολία. Η συνέντευξη σε ορισμένες περιπτώσεις δεν είναι πάντα προβλέψιμη. Απρόβλεπτες καταστάσεις μπορεί να προκύψουν είτε από τις συνθήκες, είτε από τα ίδια τα υποκείμενα και τη διάθεση να συνεργαστούν, είτε από την έλλειψη επικοινωνίας με τον ερευνητή. Η συνέντευξη πρέπει να έχει *ευελιξία*. Αν και μπορεί να είναι πολύ αυστηρά δομημένη, ενδέχεται να γίνουν τροποποιήσεις ανάλογα με όσα συμβαίνουν τη στιγμή της διεξαγωγής της. Είναι μια ζωντανή διαδικασία, που λαμβάνει χώρα σε πραγματικές συνθήκες και καταστάσεις. (Brady, 1976)

Αντιμέτωπιση δυσκολιών κι απρόβλεπτων καταστάσεων

Στην περίπτωση που η συνέντευξη δείχνει να «κολλάει», ο ερευνητής οφείλει να ξεμπλοκάρει την κατάσταση δίνοντας στην συζήτηση μια ώθηση, ώστε να αρχίσει να κυλά και πάλι ομαλά. Έτσι, μπορούν να παρατεθούν συμπληρωματικές, ενθαρρυντικές ερωτήσεις, ώστε να διευκολυνθεί ο ερωτώμενος και να εξελιχθεί ομαλά η συνέντευξη. Εκτός από τις ερωτήσεις μπορεί να χρειαστεί να περάσουμε σε επόμενο θέμα ή σε επόμενη ερώτηση και να επανέλθουμε στο θέμα που έμεινε αναπάντητο αργότερα, σε μια πιο κατάλληλη στιγμή. Όμως, επειδή σκοπός της συνέντευξης είναι να κάνουμε τον συνομιλητή να αισθάνεται άνετα και βολικά δεν πρέπει να τον πιέζουμε να δώσει απάντηση σε θέμα που αποφεύγει να θίξει. Εξαιρετικά σημαντική για μια συνέντευξη είναι η επιλογή ώρας της διεξαγωγής της. Ο συνεντευκτής οφείλει να ορίσει την ώρα της συνάντησης σεβόμενος την επιθυμία του συνεντευξιαζόμενου, και αφού βεβαιωθεί ότι ο τελευταίος έχει αρκετό χρόνο στην διάθεσή του ώστε να αφοσιωθεί στην συνέντευξη παρά τις ελάχιστες διακοπές και τις εξωτερικές παρεμβάσεις. Οι εξωτερικές συνθήκες ενδέχεται να διακόψουν, να σταματήσουν ή και να αναβάλουν μια συνέντευξη. Ένα εξωτερικό γεγονός, ένας θόρυβος, ένα μικροατύχημα, μια διακοπή από τρίτους ίσως προκαλέσουν κάποια ανατροπή. Είναι αρκετά σημαντικό οι δύο συνομιλητές να βρίσκονται μόνοι τους στην συνέντευξη. Η παρουσία τρίτων προσώπων πολλές φορές προκαλεί διακοπές ή ακόμα δίνονται μεροληπτικές απαντήσεις. Ο ερευνητής πρέπει τότε να είναι ευέλικτος και να προσπαθήσει να διορθώσει ότι μπορεί να διορθωθεί, να βρει κάποια εναλλακτική λύση ή και να μεταθέσει τη συνέντευξη σε κάποια βολική στιγμή, αν κριθεί απαραίτητο. Μεγάλη ανατροπή συμβαίνει όταν ο ερευνητής, με έναν αδέξιο χειρισμό του αλλάξει τη διάθεση του ερωτώμενου να συνεχίσει τη συνέντευξη. Μπορεί να αισθανθεί ότι πιέζεται, ότι έχει προσβληθεί ή ότι έχει εξαναγκαστεί να αποκαλύψει πράγματα που δεν επιθυμούσε. Τότε ο ερευνητής οφείλει να παραδεχτεί την πίεση που άσκησε ή το λάθος στην έκφραση κτλ και να προσπαθήσει να συνεχίσει, αποφεύγοντας να θίξει πάλι το ζήτημα που προκάλεσε τη δυσαρέσκεια του ερωτώμενου. Για την ομαλή διεξαγωγή της συνέντευξης, σημαντικό ρόλο παίζει και ο χώρος στον οποίο αυτή θα πραγματοποιηθεί. Πρακτικά οπουδήποτε μπορούν δύο άνθρωποι να συναντηθούν μπορεί να γίνει μια συνέντευξη. Εντούτοις όμως, η επιλογή του χώρου παίζει καθοριστικό ρόλο. Ο ερευνητής πρέπει να ορίσει την συνάντηση σε χώρο απαλλαγμένο από θορύβους, ώστε να μην αποσπάται η προσοχή του ερωτώμενου.

Τι κάνουμε κατά την συνέντευξη (Πρακτικά)

- Πριν την συνάντηση για την συνέντευξη προσέχουμε το ντύσιμό μας. Πρέπει να απλό και όσο το δυνατόν πιο ουδέτερο.
- Φτάνουμε στο χώρο της συνάντησης την ώρα που έχουμε συμφωνήσει. Ίσως και λίγο πρωτύτερα, για να εξετάσουμε τον χώρο (εάν πρόκειται για εξωτερικό χώρο), αλλά και για να φανούμε συνεπείς .
- Με θερμή χειραψία χαιρετούμε τον συνεντευξιαζόμενο.
- Τον βάζουμε να καθίσει στην καλύτερη δυνατή θέση, ώστε να αποφύγουμε συνθήκες που ίσως τον κάνουν να αισθανθεί άσχημα.
- Κρατούμε το κινητό τηλέφωνο κλειστό.
- Μιλάμε απλά και με αμεσότητα.
- Προσπαθούμε να είμαστε φιλικοί και συνεργάσιμοι.
- Δημιουργούμε αμοιβαίο σεβασμό και εμπιστοσύνη με το συνομιλητή.
- Έχουμε κάποια οπτική επαφή μαζί του, αλλά δεν κοιτάμε επίμονα και αδιάκριτα, ώστε να αισθανθεί ότι υφίσταται εξονυχιστική έρευνα.
- Φροντίζουμε να υπενθυμίσουμε το σκοπό της έρευνάς
- Με απλό τρόπο θέτουμε τις ερωτήσεις που έχουμε προσχεδιάσει.
- Μιλάμε λίγο, καθώς έτσι εκμαιεύουμε περισσότερες πληροφορίες.
- Φερόμαστε φυσικά, χαλαρά, άνετα. Είμαστε ο εαυτός μας.
- Δεν υπερβαίνουμε τον συμφωνημένο χρόνο διάρκειας της συνέντευξης.
- Φεύγοντας, δεν παραλείπουμε να τον ευχαριστούμε για τη συνεργασία και την προθυμία του να συμβάλλει στην έρευνα.

Τι δεν κάνουμε κατά την συνέντευξη (Πρακτικά)

- Δεν καθυστερούμε στην συνάντηση.
- Δεν ασχολούμαστε με άσχετα θέματα την ώρα της συνέντευξης.
- Δεν προσπαθούμε να επιβληθούμε καθοδηγώντας τον. Τον αφήνουμε να μιλήσει ελεύθερα, να παίρνει πρωτοβουλίες.
- Δεν κάνουμε κάτι που ενδέχεται να ενοχλήσει τον συνομιλητή μας.
- Δεν δείχνουμε το άγχος που ενδεχομένως μπορεί να έχουμε.
- Δεν πρέπει να δείχνουμε υπερβολικά χαλαροί και φιλικοί παρά μόνο όσο μας επιτρέπεται.
- Δεν μιλάμε άσκοπα για άσχετα ζητήματα, στερώντας τον λόγο από τον συνεντευξιαζόμενο.

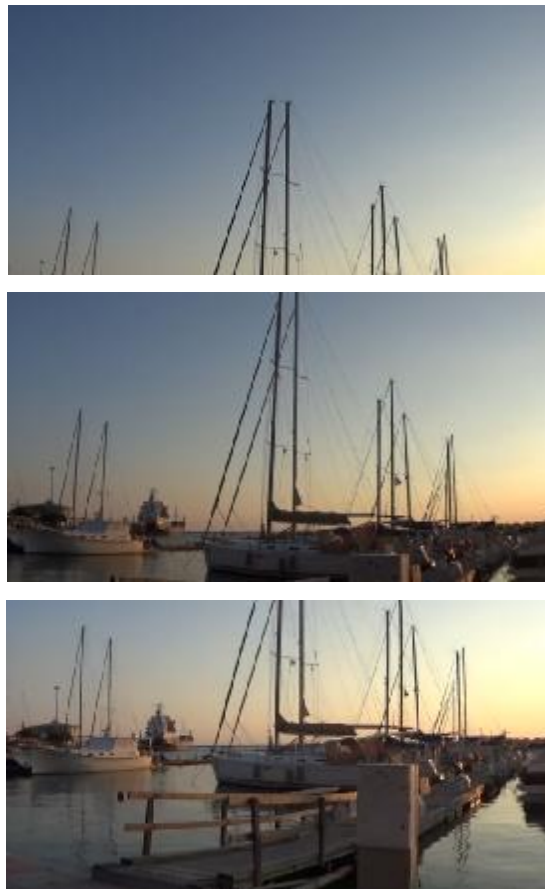
- Δεν χρησιμοποιούμε στημένη γλώσσα, σπάνιες και λόγιες λέξεις, βαρύγδουπες εκφράσεις
- Δεν τον πιέζουμε να μας δώσει τις απαντήσεις που περιμένουμε, επιθυμούμε και που γενικά μας βολεύουν.
- Δεν είμαστε επικριτικοί, επιθετικοί ή ειρωνικοί
- Δεν προβάλλουμε την δική μας άποψη, καθώς η δική του είναι που μας ενδιαφέρει.
(Brady, 1976)

3.8 ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Μετά την ολοκλήρωση του σταδίου της προ-παραγωγής, είμαστε σε θέση να περάσουμε στη διαδικασία των γυρισμάτων. Μέσα από τα γυρίσματα παίρνει σάρκα και οστά η αρχική μας ιδέα. Επιτυγχάνουμε να οπτικοποιήσουμε αυτό που αρχικά υπήρχε στο μυαλό μας. Η όλη διαδικασία των γυρισμάτων καθίσταται αρκετά σημαντική, καθώς με το επιτυχημένο γύρισμα διευκολύνουμε την διαδικασία της μετα- παραγωγής. Μια καλή μηχανή λήψης παίζει σημαντικό ρόλο στην διαδικασία των γυρισμάτων. Στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ χρησιμοποίησα την βιντεοκάμερα Sony HDR-PJ240.

Στο ντοκιμαντέρ μου με θέμα «η πόλη της Πάτρας» ακολούθησα την θεωρία για τις κινήσεις της μηχανής λήψης και του υποκειμένου σε σχέση με αυτή και προσπάθησα να τις εφαρμόσω όσο το δυνατόν περισσότερο. Ακολουθώντας συγκεκριμένη γραμμή είχα τα εξής αποτελέσματα.

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



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



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



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



Στην διάρκεια των γυρισμάτων εφόρμωσα τις κινήσεις της μηχανής λήψης που ήταν δυνατό να πραγματοποιηθούν. Το γεγονός ότι δεν υπήρχε δυνατότητα για τράβελινγκ, ντόλυ και άλλα μηχανήματα κατέστησε αδύνατη την πραγματοποίησή τους.

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





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





ΤΟ ΚΑΔΡΟ

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

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

Πολύ γενικό κάδρο



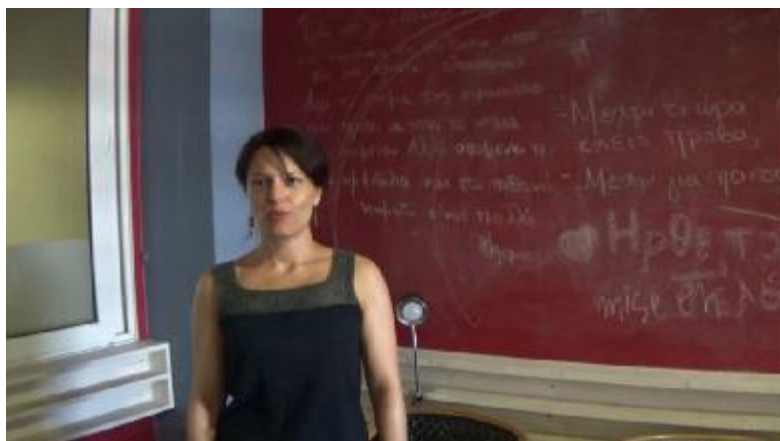
Γενικό κάδρο



Ολόκληρη φιγούρα



Μέσο κάδρο



Μπούστο



Γκρο Κάδρο



Αμερικάνικο κάρδο



Κοντινό Κάρδο



Οι λήψεις με βιντεοκάμερα στο χέρι σε ορισμένα σημεία της ταινίας, πραγματοποιήθηκαν ώστε να προσθέσουν αληθοφάνεια και αμεσότητα στις σκηνές. Τα πλάνα με αυτό τον τρόπο μεταφέρουν στον θεατή ένα πιο αντικειμενικό μήνυμα. Η απλή παράθεση εικόνων της πόλης, η ενέργεια της, το πλήθος της ξεπερνά το υποκειμενικό. Η κίνηση της κάμερας με το

χέρι καταφέρνει να προσδώσει φυσικότητα και ρεαλισμό. Έναν ρεαλισμό που υπάρχει στην πόλη, έναν ρεαλισμό που οποιοσδήποτε μπορεί να «δει» κάνοντας μια βόλτα στην Πάτρα.

Φυσιολογικό κάδρο



Κοντρ Πλονζε



Πλονζε



Ρεαλιστικό κάδρο



Ο ήχος με την σειρά του , παίρνοντας την σκυτάλη από την εικόνα, αποτελεί εξίσου σημαντικό παράγοντα στην δημιουργία μιας ταινίας. Η κάθε ακουστική ενότητα (θόρυβος, μουσική, λόγος) αφήνει το δικό της στίγμα σε μια παραγωγή.

Συγκεκριμένα στο ντοκιμαντέρ, οι φυσικοί θόρυβοι (διερχόμενα οχήματα, κόρνες, θρόισμα φύλλων) κατά την διάρκεια των συνεντεύξεων προσέδωσαν ρεαλισμό και αμεσότητα. Μέσω αυτών δημιουργούνται συναισθήματα, αναπλάθονται οι παραστάσεις που έχουμε από την ζωή και την φύση. Η κάθε συνέντευξη του ντοκιμαντέρ έχει διαφορετική

θεματολογία επομένως κατά την διάρκεια του ντοκιμαντέρ δημιουργούνται και διαφορετικά συναισθήματα.

Η μουσική με την εκφραστική δυναμική της καταφέρνει να δημιουργεί ποικίλα συναισθήματα θέτοντας τον θεατή σε συναισθηματική φόρτιση. Για το ντοκιμαντέρ οι μουσικές που χρησιμοποιήθηκαν ανήκουν σε διάφορα μουσικά είδη. Άλλες είναι πιο συναισθηματικές, άλλες πιο νοσταλγικές και άλλες χαρούμενες και αισιόδοξες. Η επιλογή τους είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την θεματολογία του ντοκιμαντέρ. Ανάλογα με την κάθε χρονική περίοδο που καλύπτει το ιστορικό ντοκιμαντέρ για την Πάτρα, χρησιμοποιούνται και διαφορετικές μουσικές ως background. Πολλές φορές η μουσική καθοδηγεί τα πλάνα και καθόριζε την αφήγηση μέσα στο ντοκιμαντέρ.

Ο λόγος αποτελεί απαραίτητο μέσο τόσο για ταινίες μυθοπλασίας όσο και για ντοκιμαντέρ. Στις ταινίες χρησιμοποιείται κατά κύριο λόγο ως διάλογος μεταξύ των ηθοποιών και σε ορισμένα σημεία ως αφήγηση. Στο ντοκιμαντέρ τον κύριο λόγο έχει η αφήγηση. Ο λόγος ενισχύεται με τις ομιλίες των συνεντευξιαζόμενων. Η αφήγηση στο ντοκιμαντέρ μου συνοδεύει την εικόνα και ακολουθείται από την μουσική. Ο θεατής μέσα από τον συνδυασμό εικόνας, λόγου και μουσικής καταφέρνει να συλλάβει τον ρεαλισμό του ντοκιμαντέρ.

Το ντοκιμαντέρ δεν θα μπορούσε να είναι πλήρες αν δεν συμπεριλάμβανε τις απαραίτητες συνεντεύξεις. Μετά την συγγραφή του σεναρίου καθορίστηκαν τα άτομα που θα παραχωρούσαν συνεντεύξεις. Πιο συγκεκριμένα, τα άτομα που επιλέχθηκαν έδωσαν τις γνώση τους πάνω σε διαφορετικά θέματα που σχετίζονταν με την πόλη. Αρχικά έγινε μια φιλολογική προσέγγιση στην ιστορία. Αναφέρθηκαν οι τοπικοί μύθοι, τα ιστορικά γεγονότα, οι μάχες που έγιναν, αναδεικνύοντας την Πάτρα σε μια πολύ σημαντική πόλη. Με σκοπό να παρουσιαστούν αξιοθέατα της πόλης, επιλέχθηκε το Θέατρο Απόλλων, το περίφημο οίκημα που σχεδίασε ο Γερμανός αρχιτέκτονας, Έρνεστ Τσίλερ. Ειπώθηκε η ιστορία του κτηρίου, έγινε περιγραφή της εσωτερικής διαμόρφωσης του χώρου και της χρησιμότητάς του, από το 1871 (έτος θεμελίωσης) μέχρι και σήμερα. Ακόμη στόχος του ντοκιμαντέρ ήταν να αναδειχθούν τοπικά γνωστά προϊόντα, που παράγονται στην περιοχή. Το ηδύποτο *τεντούρα* και το κρασί *μαυροδάφνη* είναι δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα προϊόντων, που παράγονται στην Πάτρα. Η τεντούρα, με τα ξεχωριστά αρώματα και την μοναδική γεύση έχει πίσω της ιστορία, που ξεκινάει στην Ενετοκρατία. Αν και για κάποιο διάστημα πέρασε μια περίοδο κρίσης, ανέκαμψε και σήμερα πλέον αποτελεί το αγαπημένο λικέρ των Πατρινών. Η ξεναγός της Αχαΐα Κλάους, μέσα από μια συναρπαστική περιήγηση στο οινοποιείο, μίλησε για την ιστορία του χώρου, τον ιδρυτή του, την «γέννηση» της μαυροδάφνης καθώς και τις υπόλοιπες ποικιλίες κρασιού, που παράγει το οινοποιείο.

Η βιντεοσκόπηση των πλάνων του ντοκιμαντέρ πραγματοποιήθηκε σε διάφορα μέρη της Πάτρας:

- Πλατεία Βασιλέως Γεωργίου
- Οδός Ρήγα Φαιρέου
- Οδός Γεροκωστοπούλου
- Οδός Κορίνθου
- Λεωφόρος Δημήτρη Γούναρη
- Πλατεία Βασιλίσσης Όλγας
- Ακτή Δυμαίων
- Φάρος Πάτρας
- Ιερός Ναός Αγίου Ανδρέα (παλαιός, νέος)
- Οδός Μαιζώνος
- Οδός Ηφαίστου
- Οδός Κανάρη
- Μαρίνα Πάτρας
- Οδός Αγίου Νικολάου
- Θέατρο Απόλλων
- Κάστρο Πάτρας
- Πλατεία Υψηλών Αλωνίων
- Ρωμαϊκό Ωδείο Πάτρας
- Πλατεία Αγίου Γεωργίου
- Οδός Κανακάρη
- Πλατεία Αγίας Σοφίας
- Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών
- Αχαΐα Κλάους
- Ποτοποιία «Τεντούρα Κάστρο»
- Δραματική Σχολή του ΔΗ.Π.Ε.ΘΕ Πάτρας
- Μόλος Αγίου Νικολάου
- Πλατεία Ομονοίας
- Μόλος Αγίου Νικολάου

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗΣΤΑΙΝΙΑΣ

4.1 ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ADOBE PREMIERE PRO CS4

Συγκριτικά με παλαιότερες εποχές όπου η επεξεργασία του βίντεο (μοντάζ) γινόταν με ακριβιά και δύσχρηστα μηχανήματα, σήμερα ο χρήστης μπορεί να επεξεργάζεται βίντεο μέσω του προσωπικό του υπολογιστή. Το **Adobe Premiere Pro CS4** είναι ένα πρόγραμμα μη-γραμμικής επεξεργασίας βίντεο και ήχου. Αυτό σημαίνει ότι το υλικό (footage) «γράφεται» στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή και μοντάρεται χρησιμοποιώντας το συγκεκριμένο software. Τα παλαιότερα προγράμματα, απαιτούσαν την γραμμική επεξεργασία του βίντεο (linear editing) ακολουθώντας γραμμική, σειριακή μορφή. Οι σκηνές μοντάρονταν η μία πίσω απ' την άλλη, ξεκινώντας με την πρώτη, συνεχίζοντας με την δεύτερη, την τρίτη κ.ο.κ. Το Adobe Premiere Pro δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να εισάγει, να μετακινεί, να «κόβει» και γενικά να επεξεργάζεται κομμάτια βίντεο (κλιπ) εντός της λωρίδας χρόνου (timeline). Με το Adobe Premiere Pro γίνονται αλλαγές σέρνοντας απλώς με το ποντίκι οποιαδήποτε απόσπασμα σε οποιαδήποτε θέση. Ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί τα βίντεο ξεχωριστά και κατόπιν να τα μοντάρει. Τα συστήματα μη-γραμμικής επεξεργασίας έχουν πολλά πλεονεκτήματα σε σχέση με τα γραμμικά. Το πιο αξιοσημείωτο είναι ότι είναι ευέλικτο σαν μέθοδος και επιτρέπει επεμβάσεις σε οποιοδήποτε σημείο του βίντεο που δημιουργούμε, χωρίς να επηρεάζει το σύνολο της ταινίας. Δεν χρειάζεται πλέον ο χρήστης να περνάει ατελείωτες ώρες γυρίζοντας μπροστά ή πίσω εκατοντάδες ταινίες για να βρει ένα σημαντικό πλάνο.

Το Adobe Premiere Pro CS4 αποτελεί απαραίτητο εργαλείο στα χέρια τόσο επαγγελματιών που ασχολούνται με την παραγωγή βίντεο, όσο και ερασιτεχνών. Είναι ένα πρόγραμμα που παρέχει ελευθερία δημιουργικής έκφρασης. Το Adobe Premiere Pro CS4 είναι ακριβές και αποτελεσματικό εργαλείο επεξεργασίας βίντεο. Είτε κάποιος δουλεύει με βίντεο μορφής DV, HD, HDV, DVCPRO HD είτε με άλλης μορφής υλικό, το Adobe Premiere Pro CS4 εγγυάται δημιουργική και γρήγορη εργασία. Με τα ισχυρά εργαλεία που διαθέτει, μας βοηθά να αντιμετωπίζουμε οποιαδήποτε πρόκληση παράγοντας υψηλής ποιότητας έργα. (Wringley, 2009)

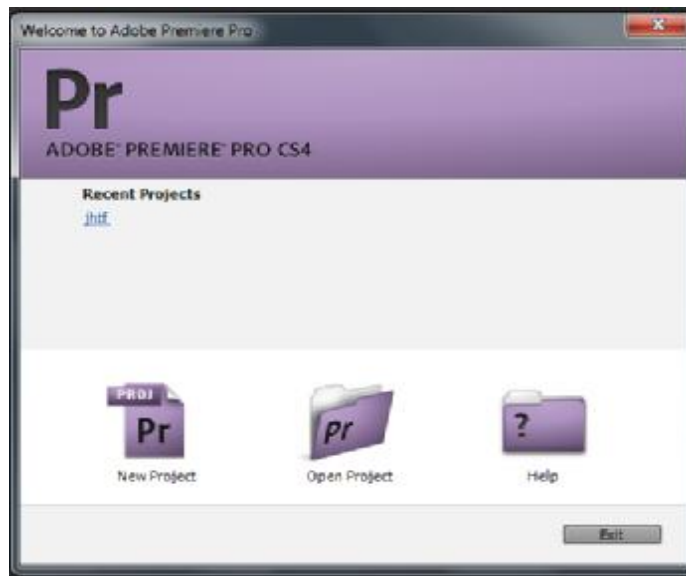
4.2 ΡΟΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΨΗΦΙΑΚΟ ΒΙΝΤΕΟ

Τα προγράμματα μη-γραμμικής επεξεργασίας ακολουθούν μια συγκεκριμένη ροή εργασίας, η οποία περιγράφεται στα παρακάτω βήματα:

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

4.3 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΕΡΓΟΥ

1. Εκκίνηση του Adobe Premiere Pro CS4.
2. Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο New Project. Δύο είναι οι καρτέλες που έχει αυτό το παράθυρο διαλόγου: **General** και **Scratch Disks**



General: Η καρτέλα αυτή περιλαμβάνει τις ενότητες:

- **Action and time safe areas**

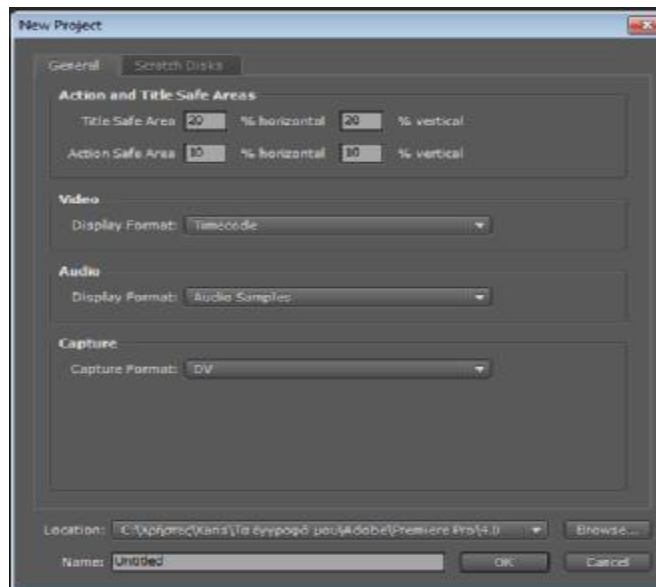
Οι ρυθμίσεις αυτές συνήθως μένουν στις προκαθορισμένες του τιμές. Δεν έχουν καμιά επίδραση στο βίντεο. Αφορούν στο που θα εμφανίζονται οι οδηγοί στο Program και Source Monitor και βοηθούν στην τοποθέτηση των τίτλων.

- **Video and Audio**

Και σε αυτή την ενότητα οι ρυθμίσεις μένουν στις προκαθορισμένες τιμές εκτός αν πρόκειται να δείξουμε την εξέλιξη του βίντεο σε καρτέ και όχι σε timecode ή τον ήχο σε χιλιοστά αντί για ρυθμό δειγμάτων.

- **Capture**

Στην ενότητα Capture ορίζεται η σωστή μορφή μετεγγραφής, επιλέγοντας μεταξύ DV και HDV (Wringley, 2009)



Scratch Disks:

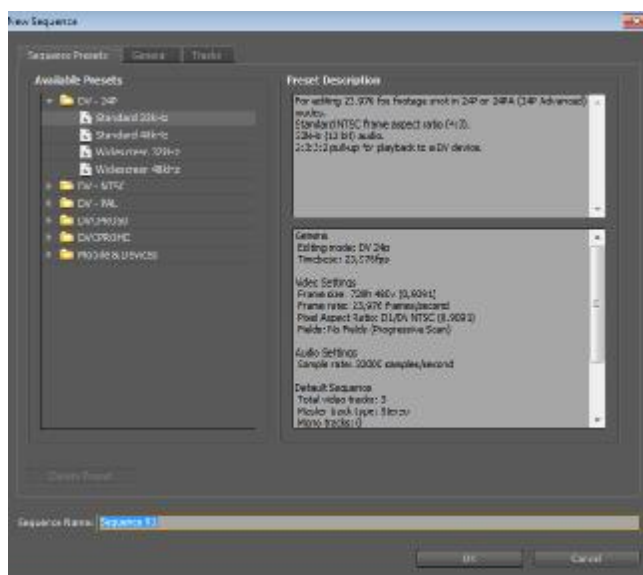
Η καρτέλα Scratch Disks αναφέρεται στην θέση που θα αποθηκευτούν, τα αρχεία, τα οποία σχετίζονται με την επεξεργασία του βίντεο, στον σκληρό δίσκο. Το Scratch Disk τοποθετεί τα αρχεία στον ίδιο ή σε διαφορετικούς δίσκους. Η προεπιλεγμένη θέση (same as project) για τα αρχεία είναι ο φάκελος του τρέχοντος έργου.

New Sequence

Κάθε φορά που δημιουργούμε μια αλληλουχία (sequence) το Adobe Premiere Pro, ζητάει να γίνουν οι απαραίτητες ρυθμίσεις. Κάθε αλληλουχία έχει διαφορετικές ρυθμίσεις, οι οποίες γίνονται στην αρχή του νέου έργου. Το παράθυρο New Sequence αποτελείται από τις εξής καρτέλες:

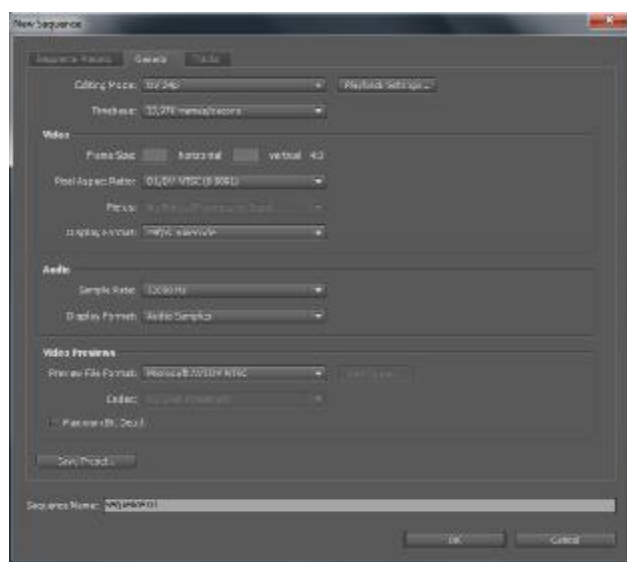
- **Sequence Presets (προκαθορισμένες τιμές αλληλουχίας)**

Η καρτέλα Sequence Presets μας επιτρέπει να επιλέξουμε προκαθορισμένες τιμές για τους υποστηριζόμενους και πιο συνηθισμένους τύπους πολυμέσων. Οι επιλογές είναι AVCHD, DV24P, DV-NTSC, DV-PAL, DVCPRO50, DVCPROHD, HDV, Mobile&Devices, XDCAM EX και XDCAM HD.



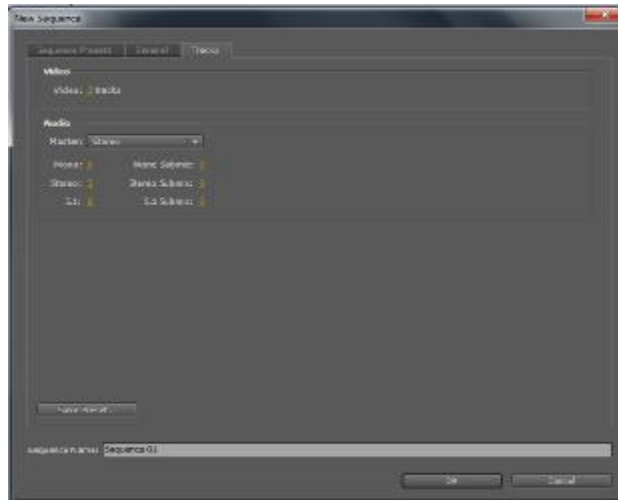
- **General (Γενικά)**

Χρησιμοποιούμε την καρτέλα General για να κάνουμε ρυθμίσεις σε ένα ήδη υπάρχον preset ή να δημιουργήσουμε ένα νέο. Σε περίπτωση που τα πολυμέσα ταιριάζουν με μια προκαθορισμένη τιμή (Preset) δεν είναι απαραίτητο να γίνουν αλλαγές.



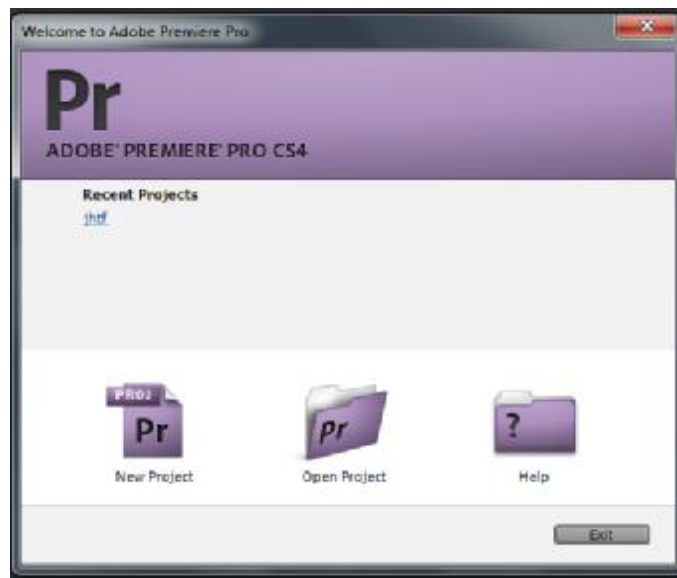
- **Tracks (Αποσπάσματα)**

Στην καρτέλα αυτή μπορούμε να καθορίσουμε τον αριθμό των αποσπασμάτων ήχου και βίντεο που θα προστεθούν κατά την δημιουργία μιας αλληλουχίας. Αποσπάσματα βίντεο και ήχου μπορούν να προστεθούν και αργότερα. (Wringley, 2009)

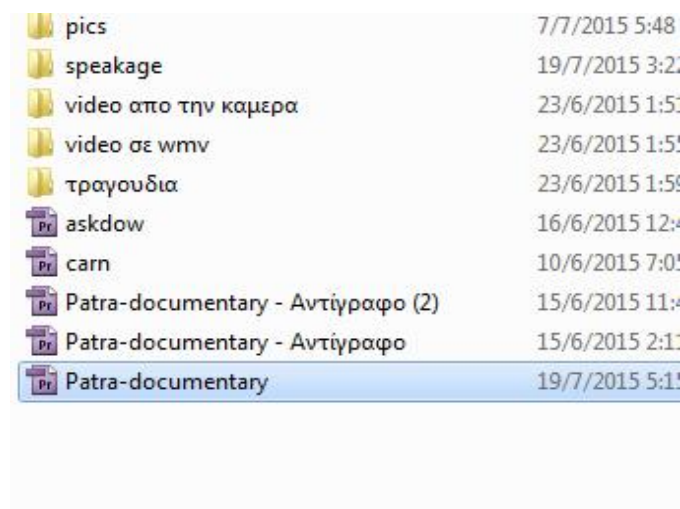


4.4 ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ADOBE PREMIERE PRO CS4

- Εκκίνηση του Adobe Premiere Pro.
- Ανοίγουμε το έργο κάνοντας κλικ στο open project.



- Κλικάρουμε το Open Project και στη συνέχεια επιλέγουμε το αρχείο «Patra documentary» και με διπλό κλικ.



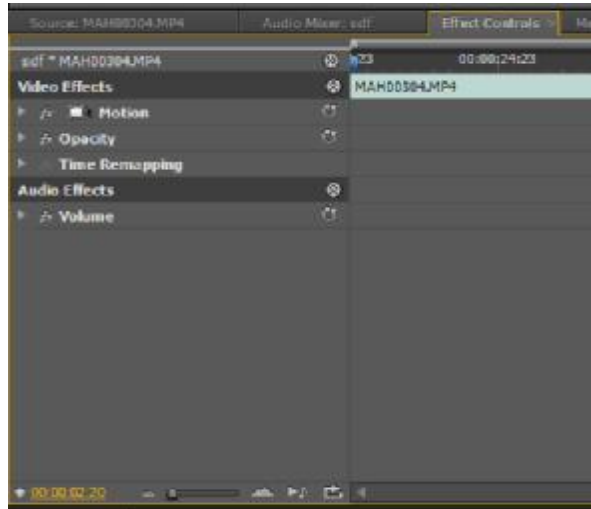


Η διάταξη του χώρου εργασίας

Στον χώρο εργασίας υπάρχουν διάφορα πάνελ. Κάθε στοιχείο μέσα στον χώρο εμφανίζεται σε δικό του πάνελ. Ο χώρος αποτελείται από:

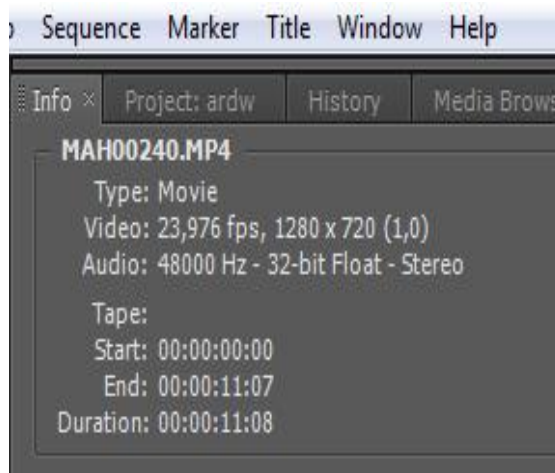
- **Πάνελ Effect Controls**

Το πάνελ Effect Controls εμφανίζεται κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε κλιπ. Motion (κίνηση) και Opacity (διαφάνεια) είναι δύο βίντεο εφέ που εμφανίζονται σε κάθε βίντεο. Οι παράμετροι των εφέ μπορούν να ρυθμιστούν με τη χρήση κλειδιών-καρέ (key frames). (Wringley, 2009)



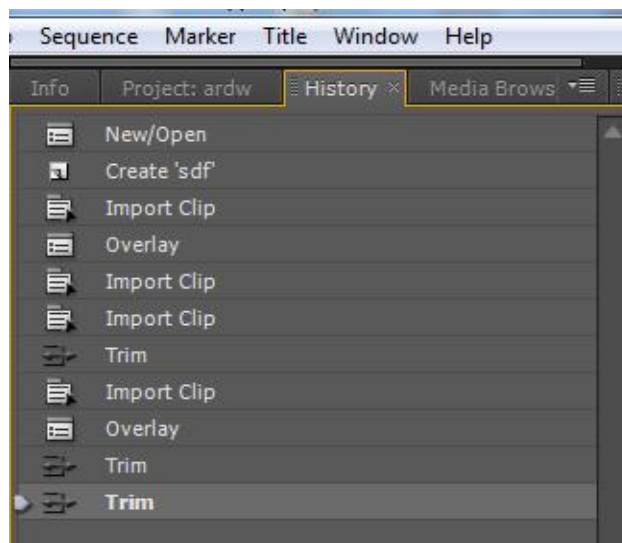
- **Το πάνελ Info**

Το πάνελ αυτό μας δείχνει στιγμιότυπο από ένα υλικό (βίντεο, εικόνα, ήχος κ.λ.π) που επιλέγουμε στο πάνελ Project.



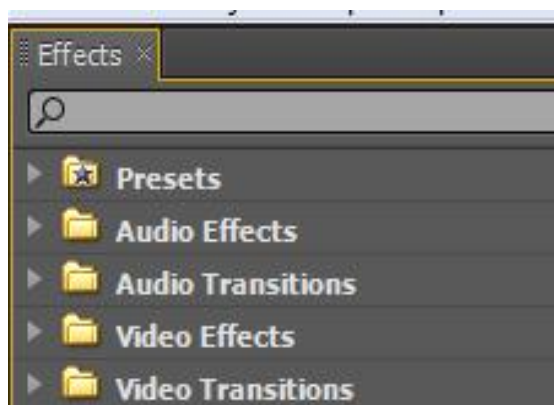
- **Το πάνελ History**

Το πάνελ αυτό παρακολουθεί τα βήματα που κάνουμε για την παραγωγή του βίντεο και δίνει την δυνατότητα να γυρίσουμε πίσω αν δεν είμαστε ικανοποιημένοι από κάποιες προσπάθειες. Με την επιστροφή σε προηγούμενη κατάσταση, γίνεται αναίρεση όλων των βημάτων που έγιναν μετά από αυτό το σημείο. Δεν είναι δυνατό να αναιρεθεί ένα μεμονωμένο βήμα σε οποιοδήποτε σημείο η δυνατότητα επιστροφής σε προηγούμενο βήμα γίνεται είτε από το πάνελ history είτε πατώντας Ctrl+Z ή επιλέγοντας Edit → Undo.



- **Το πάνελ Effects**

Τα εφέ του πάνελ Effects χωρίζονται σε κατηγορίες: Presets (προκαθορισμένα), Audio Effects (ηχητικά εφέ), Audio Transitions (ηχητικά εφέ αλλαγής πλάνου), Video Effects (εφέ βίντεο) και Video Transitions (εφέ αλλαγής πλάνων βίντεο). Οι φάκελοι περιλαμβάνουν ηχητικά εφέ για βελτίωση του ήχου της ταινίας, δύο crossfade, εφέ για αλλαγή πλάνων (dissolve, wipe, iris) καθώς επίσης και πολλά εφέ βίντεο ώστε να βελτιώνουμε την εμφάνιση των κλιπ. (Wringley, 2009)



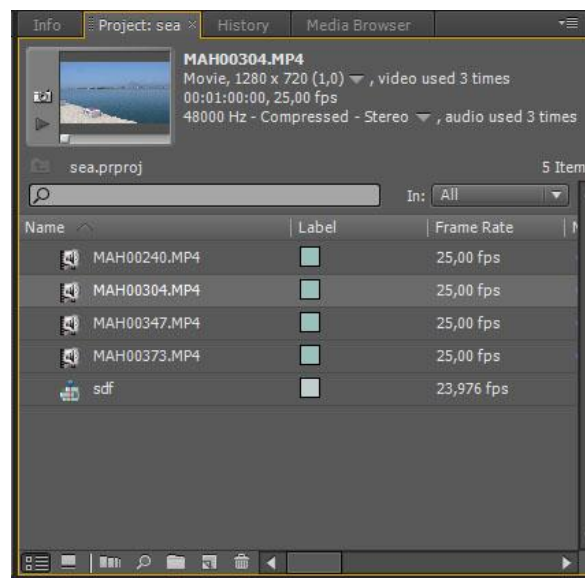
- **Το πάνελ Tools**

Κάθε εικονίδιο του πάνελ αυτού είναι ένα εργαλείο με συγκεκριμένη λειτουργία.



- **Το πάνελ Project**

Στο πάνελ Project, τοποθετούνται οι πόροι του έργου μας. Οι πόροι αυτοί μπορεί να είναι εικόνες, αρχεία ήχου, βίντεο κλιπ, γραφικά. Ακόμη μπορούμε να χρησιμοποιούμε φακέλους για σωστή οργάνωση των αρχείων.



Προβολή σε εικόνας
 Προβολή σε λίστα
 Αναζήτηση
 Νέος φάκελος
 Διαγραφή Υλικού
 Εισαγωγή Υλικού

- **Μεικτήρας Ήχου (Audio Mixer)**

Το πάνελ αυτό περιλαμβάνει κουμπιά με τα οποία ρυθμίζουμε την ένταση καθώς και κουμπιά μετατόπισης. Ακόμη υπάρχει και ένα κύριο κανάλι (Master).



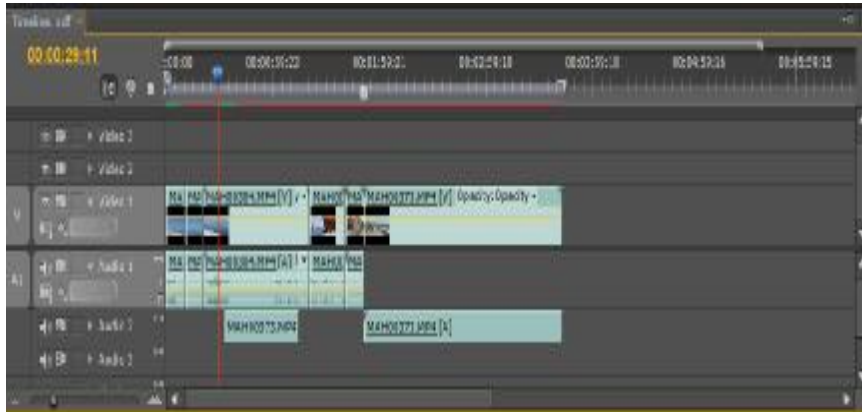
- **Μόνιτορ**

Το Source Μόνιτορ είναι η αριστερή οθόνη. Με την οθόνη αυτή βλέπουμε και επεξεργαζόμαστε «αδούλευτο» υλικό. Το κλιπ εμφανίζεται στο Source Μόνιτορ, κάνοντας διπλό κλικ σε βίντεο του πάνελ Project. Με το Μόνιτορ Program, που βρίσκεται δεξιά, εξετάζουμε το έργο μας που βρίσκεται εν εξελίξει.



- **Το πάνελ Timeline**

Στην λωρίδα χρόνου (Timeline) είμαστε σε θέση να δημιουργούμε αλληλουχίες (sequences). Οι αλληλουχίες στο Adobe Premiere μπορεί να είναι είτε τα επεξεργασμένα τμήματα του βίντεο είτε ολόκληρα έργα. Μπορούμε να τοποθετούμε αλληλουχίες μέσα σε άλλες, Έτσι οργανώνουμε την παραγωγή σε εύχρηστα τμήματα. (Wringley, 2009)



4.5 ΡΟΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΧΩΡΙΣ ΤΑΙΝΙΑ

AVCHD

Η ροή εργασίας χωρίς ταινία είναι η διαδικασία εισαγωγής βίντεο (σε μορφή αρχείων) από μια κάμερα, η επεξεργασία τους και η εξαγωγή τους. Το Adobe Premiere Pro CS4 επεξεργάζεται αρχεία μορφής P2, XDCAM και AVCHD στην μορφή που βρίσκονται, χωρίς να απαιτεί την μετατροπή τους σε άλλη. Για την εργασία μου χρησιμοποίησα την βιντεοκάμερα Sony HDR-PJ240 με μορφή εγγραφής AVCHD. Η συγκεκριμένη μορφή, χρησιμοποιείται σε βιντεοκάμερες που εγγράφουν βίντεο υψηλής ανάλυσης τα οποία μεταφέρονται σαν αρχεία στον υπολογιστή. Η AVCHD υποστηρίζεται από αρκετές κάμερες και σε αρκετά μοντέλα της Sony και Panasonic. Ενώ οι βιντεοκάμερες HDV χρησιμοποιούν το codec MPEG-2, η AVCHD χρησιμοποιεί το H.264 codec, επιτυγχάνοντας υψηλή συμπίεση σε χαμηλό ρυθμό δεδομένων.

Οι βιντεοκάμερες που έχουν μορφή εγγραφής AVCHD εγγράφουν στους εξής τύπους πολυμέσων:

- **Μνήμη flash**
Το βίντεο εγγράφεται σε μια κάρτα μνήμης flash μέσα στην κάμερα.
- **Σκληρός δίσκος**
Το βίντεο εγγράφεται αμέσως σε σκληρό δίσκο μέσα στην κάμερα.
- **DVD**
Το βίντεο δημιουργείται σαν να είχε εγγραφεί σε ένα DVD στην κάμερα.

Η μορφή AVCHD είναι καλή για να εγγράφουμε και να βλέπουμε βίντεο, αλλά είναι δύσκολη στην επεξεργασία λόγω της υψηλής συμπίεσης. Το Adobe Premiere Pro CS4 χειρίζεται αρχεία μορφής AVCHD, χωρίς να απαιτεί την μετατροπή τους σε εναλλακτικό codec, αλλά χρειάζεται γρήγορο επεξεργαστή και αρκετή μνήμη για να δουλέψει αποτελεσματικά. Απαιτείται σχετική αναβάθμιση του υπολογιστή όταν ο χρήστης δουλεύει με βίντεο υψηλής ευκρίνειας (high definition), στο οποίο συμπεριλαμβάνεται το AVCHD. (Wringley, 2009)

4.6 ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ADOBE PREMIERE

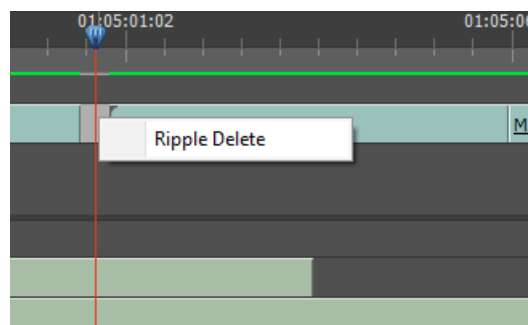
Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ SNAP

Εξαιρετικά χρήσιμη λειτουργία για το Adobe Premiere αποτελεί η λειτουργία snap. Η ρύθμιση αυτή μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις χρειάζεται να απενεργοποιηθεί. Έχοντας ενεργή την λειτουργία snap, όταν σέρνουμε ένα κλιπ προς ένα άλλο, αυτό εφάπτεται αυτόματα στην άκρη του γειτονικού κλιπ. Έτσι, επιτυγχάνεται μια σωστή και καθαρή ένωση χωρίς κενά μεταξύ των κλιπ. Αν η λειτουργία είναι απενεργοποιημένη τότε πρέπει να σύρουμε πολύ προσεκτικά το ένα κλιπ δίπλα στο άλλο για να διασφαλιστεί ότι δεν υπάρχει μεταξύ τους κενό.



Η ΕΝΤΟΛΗ RIPPLE DELETE

Όταν κόβουμε δύο κλιπ ενδέχεται να αφεθούν κενά μεταξύ τους. Η εντολή ripple delete είναι διαθέσιμη να μας βοηθήσει να ενώσουμε τα δύο κλιπ, διαγράφοντας το κενό μεταξύ τους. Η εντολή ενεργοποιείται πατώντας το δεξί κλικ του ποντικιού. Με την εντολή αυτή αφαιρείται το κενό μεταξύ των δύο κλιπ και μετακινεί όλο το υλικό που υπάρχει μετά το κενό προς τα αριστερά. (Wringley, 2009)



4.7 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ

4.7.1 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ SOURCE MONITOR

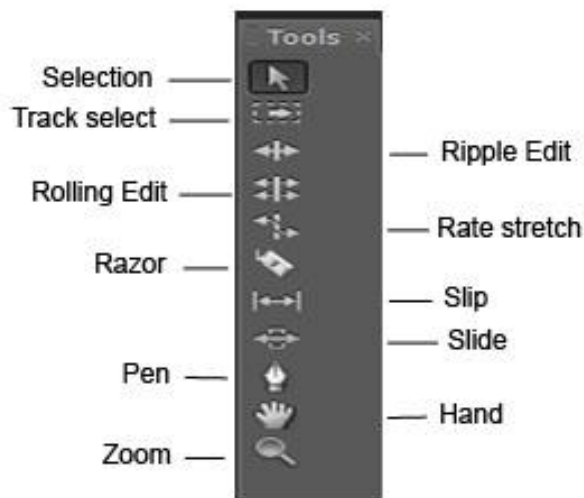
Η source monitor είναι η οθόνη που παρουσιάζει τα κλιπ, τα οποία είναι τοποθετημένα στο πάνελ project. Η source monitor χρησιμοποιεί τα κουμπιά **set in point** και **set out point** για να ορίσει το σημείο αρχής και τέλους του κλιπ που θέλουμε να εισάγουμε στην λωρίδα χρόνου. Ο ορισμός αυτός γίνεται με άγκιστρα. Στο κέντρο βρίσκονται τα κουμπιά **play** (αναπαράγει το κλιπ) και τα **step back (left)**, **step forward (right)** τα οποία προχωρούν πίσω ή μπροστά ανά frame εξασφαλίζοντας μεγαλύτερη ακρίβεια στο «σημάδεμα» των σημείων με τα άγκιστρα. Υπάρχει επίσης το **loop**, το οποίο αναπαράγει συνεχώς το τμήμα του κλιπ που έχουμε ορίσει. Το κουμπί **safe margins**, παρουσιάζει τι ακριβώς θα φαίνεται από την ταινία, το κουμπί **output** ανοίγει ένα παράθυρο στο οποίο παρουσιάζονται κάποιες πληροφορίες για το συγκεκριμένο κλιπ, όπως τα κανάλια alpha και RGB καθώς επίσης και σε τι ποιότητα θα εμφανίζεται η ταινία. Τα κουμπιά **go to in point** και **go to out point** βοηθούν στο να μεταβούμε στο σημείο αρχής και τέλους αντίστοιχα που έχουμε ορίσει μέσω των άγκιστρων. Συναντάμε το κουμπί **play in to out**, το οποίο αναπαράγει το τμήμα που ορίσαμε πριν με τα κουμπιά set in/out point. Με την επιλογή **insert** εισάγουμε στην timeline το τμήμα αυτού του κλιπ και με το **overly**, το κλιπ που τοποθετήθηκε τελευταίο στην λωρίδα χρόνου καθώς και ο

ήχος του (στην περίπτωση που υπάρχει και ήχος) «σκεπάζει», αντικαθιστά δηλαδή προηγούμενο κλιπ που υπήρχε στην αλληλουχία. (Wringley, 2009)



4.7.2 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ (TOOLS)

Στο κάτω δεξιά γωνία του χώρου εργασίας του Adobe Premiere Pro βρίσκεται το πάνελ Tools. Το πάνελ αυτό μπορεί να μείνει σταθερό σε αυτό το σημείο ή να είναι κινητό. Αυτό συμβαίνει και με οποιοδήποτε άλλο πάνελ. Τα «εργαλεία» βρίσκονται κοντά στην λωρίδα χρόνου, αφού εκεί χρησιμοποιούνται συχνότερα.



Αναλυτικά τα εργαλεία είναι τα εξής:

- **Selection (Επιλογή)**
Το εργαλείο αυτό χρησιμοποιείται σε διάφορες καταστάσεις. Μας επιτρέπει να επιλέγουμε, να μετακινούμε, να σύρουμε, να αφήνουμε και να κόβουμε κλιπ εντός της timeline.
- **Track select (Επιλογή καναλιού)**
Το εργαλείο track select συγχέεται συχνά με το selection tool. Σε αντίθεση με το selection, το εργαλείο αυτό μας δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε όλα τα κλιπ που βρίσκονται στα δεξιά της θέσης στην οποία έχουμε τοποθετήσει το εργαλείο, σε ένα κανάλι ήχου και βίντεο. Μετά την επιλογή των κλιπ μπορούμε να τα διαγράψουμε, να τα μετακινήσουμε, να τα αντιγράψουμε και να τα επικολλήσουμε.
- **Ripple Edit (Επεξεργασία με μεταφορά)**
Το εργαλείο ripple edit, κόβει ένα κλιπ, μετατοπίζοντας τα επόμενα κλιπ ανάλογα με το ποσό που κόψαμε.
- **Rolling Edit (Επεξεργασία με αντικατάσταση)**
Το εργαλείο rolling edit βοηθάει στο να μετακινεί ένα σημείο επεξεργασίας μεταξύ δυο κλιπ χωρίς να επηρεάζεται η θέση και η διάρκεια των υπόλοιπων κλιπ. Το πρώτο κλιπ γίνεται μικρότερο ενώ το δεύτερο γίνεται μεγαλύτερο κατά το ίδιο ποσό ή και αντίστροφα. Έτσι το συνολικό μήκος δεν μεταβάλλεται.
- **Rate stretch (Αυξομείωση ταχύτητας)**
Το εργαλείο rate stretch χρησιμοποιείται για να συρρικνώσουμε ή να τεντώσουμε ένα κλιπ, στο οποίο δημιουργείται επιτάχυνση ή επιβράδυνση (αργή κίνηση) αντίστοιχα.
- **Razor (Ξυράφι)**
Το ξυράφι κόβει ένα κλιπ ή περισσότερα στα δύο. Η χρήση του είναι εξαιρετικά σημαντική όταν θέλουμε να προσθέσουμε δύο διαφορετικά εφέ στο ίδιο κλιπ, πράγμα το οποίο είναι αδύνατον.
- **Slip (Ολίσθηση)**
Με την ολίσθηση μπορούμε να ελέγξουμε την αρχή και το τέλος του κλιπ. Μπορούμε να αλλάξουμε τα τελικά και τα αρχικά καρέ του κλιπ χωρίς να επηρεαστεί η διάρκεια του, καθώς και γειτονικά κλιπ.
- **Slide (Μετατόπιση)**
Το εργαλείο slide μετατοπίζει ένα κλιπ στην λωρίδα χρόνου και κόβει γειτονικά κλιπ για την αντιστάθμιση αυτής της μετακίνησης. Με την μετακίνηση δηλαδή αφαιρούνται καρέ από το προηγούμενο ή το επόμενο κλιπ.
- **Pen (Πένα)**
Το εργαλείο pen, χρησιμεύει στο να προσθέτουμε, μετακινούμε, ρυθμίζουμε και διαγράφουμε καρέ-κλειδιά (key-frames) σε μια αλληλουχία. Ακόμη επιτρέπει την δημιουργία και ρύθμιση καμπύλων στο Titler, στο πάνελ Effect Controls και στο Program monitor. Τα καρέ-κλειδιά χρησιμοποιούνται στην αλλαγή της έντασης του ήχου, της αδιαφάνειας του κλιπ, των εφέ βίντεο και ήχου κ.λ.π.
- **Hand (Χέρι)**

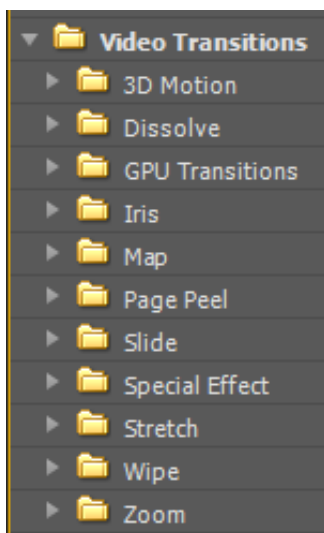
Με το εργαλείο αυτό μπορούμε να κυλίσουμε ολόκληρη την αλληλουχία. Αφού επιλέξουμε κλιπ όπως και την υπόλοιπη αλληλουχία, σέρνουμε προς δεξιά ή αριστερά. Η λειτουργία του εργαλείου αυτού είναι ίδια με αυτή της γραμμής ολίσθησης που βρίσκεται στο κάτω μέρος της λωρίδας χρόνου.

- **Zoom (Ζουμ)**

Το εργαλείο zoom λειτουργεί όπως ακριβώς και τα κουμπιά zoom in και zoom out. Τα κλιπ της αλληλουχίας μεγεθύνονται ή σμικραίνουν αντίστοιχα. Ως προεπιλογή το Adobe Premiere έχει το zoom in για να αλλάξει σε zoom out πρέπει να κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο Alt. (Wringley, 2009)

4.8 ΤΑ ΕΦΕ ΣΤΟ ADOBE PREMIERE

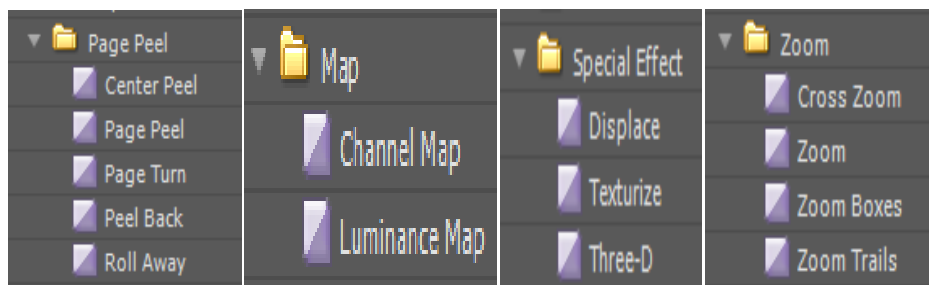
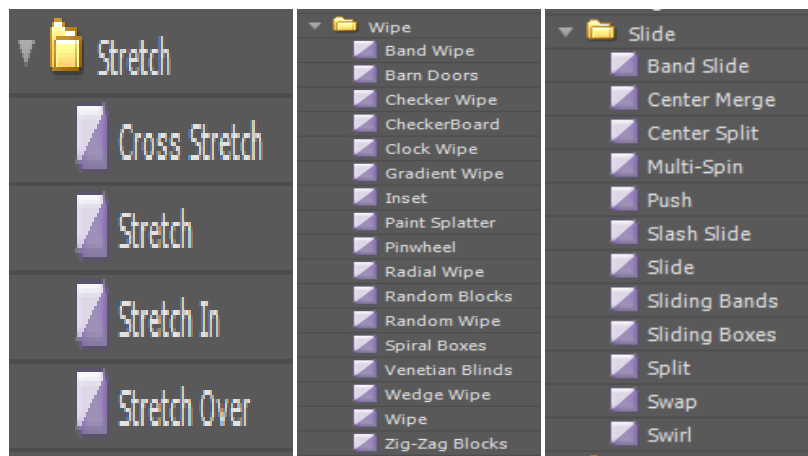
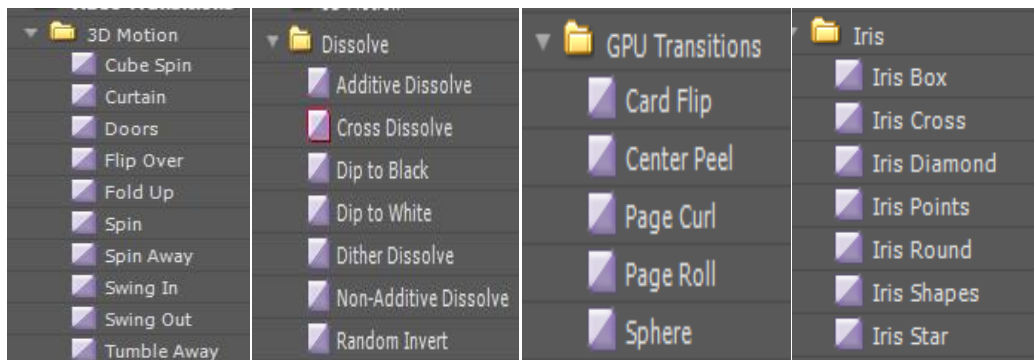
4.8.1 ΕΦΕ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΒΙΝΤΕΟ



Το Adobe Premiere Pro παρέχει την δυνατότητα στο χρήστη να τοποθετεί εφέ εναλλαγής (εφέ περιστροφής της οθόνης, διάλυσης, σάρωσης κ.λ.π) μεταξύ των κλιπ, που εισάγονται στην timeline. Με την χρήση εφέ εναλλαγής μπορούμε να μεταφέρουμε τον θεατή από την μια σκηνή στην άλλη ή να τραβήξουμε την προσοχή του. Μπορούμε να προσθέσουμε τα εφέ εναλλαγής με εύκολο τρόπο, χρησιμοποιώντας την διαδικασία μεταφοράς και απόθεσης. Τα εφέ εναλλαγής επεξεργάζονται κατά το μεγαλύτερο μέρος στο Effect Controls πάνελ. Στο πάνελ αυτό εμφανίζεται και η λωρίδα χρόνου A/B (A/B timeline). Σύμφωνα με αυτή την λειτουργία, μπορούμε να μετακινήσουμε εφέ εναλλαγής ανάλογα με το σημείο επεξεργασίας, να μεταβάλλουμε την διάρκεια του εφέ εναλλαγής και να προσθέσουμε εφέ εναλλαγής σε κλιπ, με οποία έχουν λίγα αρχικά και τελικά καρέ. Με το Premiere Pro μπορούμε ακόμα να εφαρμόζουμε εφέ εναλλαγής σε πολλά κλιπ ταυτόχρονα.

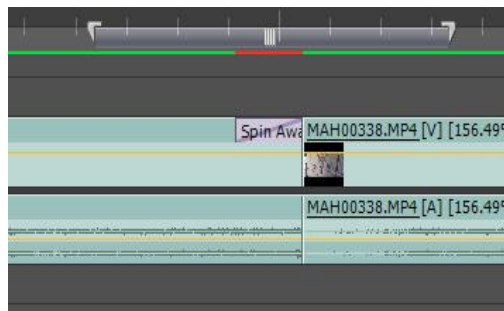
Οι δυνατότητες που προσφέρουν τα εφέ εναλλαγής είναι απεριόριστες και αυτό δημιουργεί στον χρήστη την επιθυμία να τα χρησιμοποιεί σε πολλά, αν όχι σε όλα, σημεία κατά την διάρκεια του μοντάζ. Μπορεί να είναι αρκετά διασκεδαστικά, ωστόσο όμως πρέπει να χρησιμοποιούνται με μέτρο. Σε πολλές παραγωγές (κινηματογραφικές, τηλεοπτικές) αποφεύγεται η υπερβολική χρήση αυτών των εφέ, καθώς μπορούν να αποδειχθούν ενοχλητικές. Για παράδειγμα ενώ σε ένα δελτίο ειδήσεων, η συχνή χρήση τους μπορεί να θεωρηθεί ενοχλητική, σε κάποια ταινία μπορεί να κάνει την ιστορία πιο ευχάριστη.

Το Adobe Premiere διαθέτει 76 βίντεο εφέ εναλλαγής, μερικά εκ των οποίων είναι αρκετά έντονα και μερικά πιο διακριτικά. Το πρόγραμμα μας επιτρέπει να τοποθετήσουμε τα εφέ εναλλαγής στην αρχή ή στο τέλος του κλιπ, σε οποιοδήποτε κανάλι της αλληλουχίας.

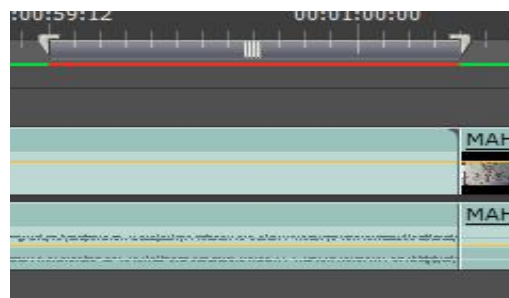


RENDERING (ΑΠΟΔΟΣΗ)

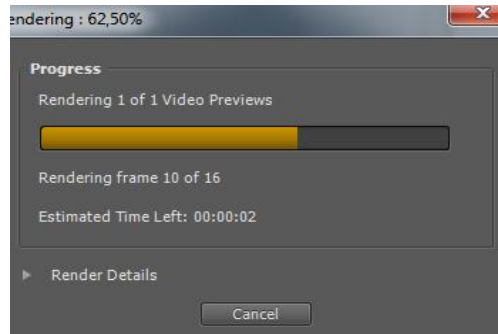
Κάθε φορά που προσθέτουμε ένα εφέ εναλλαγής σε κάποιο κλιπ της αλληλουχίας παρουσιάζεται μια κόκκινη γραμμή πάνω από αυτό. Το τμήμα του κλιπ με την κόκκινη γραμμή πρέπει να «αποδοθεί» (rendering).



Το Adobe Premiere μας δίνει την δυνατότητα αποδώσουμε συγκεκριμένα τμήματα της αλληλουχίας. Αυτό σημαίνει ότι οι ενότητες που επιλέξαμε θα εμφανίζονται ομαλά σε αργούς υπολογιστές. Η διαδικασία του rendering είναι απλή, σέρνουμε τις λαβές της γραμμής Viewing Area στην αρχή και το τέλος της κόκκινης γραμμής και πατάμε το πλήκτρο Enter.



Μετά το rendering το Adobe Premiere δημιουργεί ένα βίντεο κλιπ με το τμήμα που επιλέξαμε να αποδώσουμε και η γραμμή από κόκκινη γίνεται πράσινη. Το βίντεο κλιπ αποθηκεύεται στον φάκελο Preview Files. (Wringley, 2009)



Εξ ορισμού η γραμμή Viewing Area, καλύπτει όλα τα κλιπ στην λωρίδα χρόνου. Με το πάτημα του Enter αποδίδονται τα τμήματα που δεν έχουν αποδοθεί μέχρι την στιγμή που κάνουμε την επεξεργασία. Μπορούμε να αλλάζουμε το μήκος της γραμμής και να ελέγχουμε τα προς απόδοση τμήματα.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ A/B

Η επεξεργασία A/B αντιστοιχεί σε γραμμική επεξεργασία παλαιού τύπου και χρησιμοποιείτο σε ταινίες. Οι μοντέρ χρησιμοποιούσαν ένα ρολό φιλμ A και ένα ρολό φιλμ B, τα οποία αποτελούσαν αντίγραφα από το ίδιο ρολό. Στις παλαιότερες εκδόσεις του Premiere η αλλαγή στην θέση των εφέ εναλλαγής καθώς και των σημείων τέλους και αρχής γινόταν ευκολότερα. Το θετικό σε αυτή την κατάσταση είναι ότι όλη η λειτουργικότητα βρίσκεται στο πάνελ Effect Controls.

Η επεξεργασία A/B διαιρεί το κανάλι του βίντεο σε δύο υπο-κανάλια. Αντί να υπάρχουν δύο συνεχόμενα κλιπ σε ένα κανάλι, υπάρχουν δύο μεμονωμένα κλιπ σε διαφορετικά υπο-κανάλια. Λόγω αυτού μπορούμε να χειριστούμε τα καρέ τέλους και αρχής, να τοποθετήσουμε εφέ εναλλαγής μεταξύ των κλιπ και να αλλάξουμε στοιχεία του εφέ.

4.8.2 ΕΦΕ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΗΧΟΥ

Εφέ εναλλαγής δεν συναντάμε μόνο σε βίντεο αλλά και στον ήχο του κλιπ. Το Adobe Premiere διαθέτει τρία εφέ εναλλαγής ήχου στον φάκελο crossfade. Με την προσθήκη εφέ εναλλαγής crossfade στην αρχή ή το τέλος ενός κλιπ, μπορούμε να αυξήσουμε ή να χαμηλώσουμε σταδιακά την ένταση του ήχου. Τα εφέ αυτά αλλά και του βίντεο μπορεί να είναι ενδιαφέροντα και διασκεδαστικά, αλλά ενδεχόμενη κατάχρησή τους μπορεί να οδηγήσει στο συμπέρασμα ότι η ταινία που δημιουργούμε είναι αρκετά ερασιτεχνική. Σημασία δεν έχει να δείξουμε το πόσα τεχνάσματα ξέρουμε αλλά να δίνουν ουσία στο έργο.



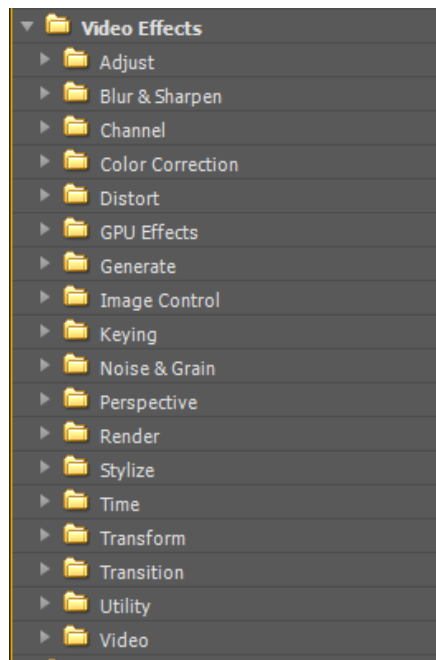
4.8.3 ΒΙΝΤΕΟ ΕΦΕ (VIDEO EFFECTS)

Τα εφέ βίντεο μπορούν να προσδώσουν οπτικό ενδιαφέρον στο υλικό ή να καλύψουν τεχνικά ζητήματα που ενδέχεται να αντιμετωπίζει. Τα εφέ έχουν την δυνατότητα να παραμορφώνουν την εικόνα, να αλλάζουν το χρώμα της ή ακόμα να προσθέτουν καλλιτεχνικό στυλ. Με τα εφέ μπορούμε να μετατρέψουμε ένα κλιπ σε κινούμενο, να το περιστρέψουμε ή και να ορίσουμε το μέγεθός του με ανάλογες ρυθμίσεις.

Είναι πολύ εύκολο να προσθέσουμε βίντεο εφέ σε κάποιο κλιπ. Η εφαρμογή τους γίνεται είτε σέρνοντας το εφέ στο κλιπ, που βρίσκεται στην λωρίδα χρόνου (timeline) είτε επιλέγοντας ένα κλιπ και σέρνοντας το εφέ στο Effect Controls πάνελ. Μπορούμε να εφαρμόσουμε περισσότερα του ενός εφέ σε ένα κλιπ και να δημιουργήσουμε έτσι ευφάνταστα αποτελέσματα. Τα ο ίδιο εφέ μπορεί να προστεθεί σε δύο ή και όλα τα κλιπ της timeline. Στο πάνελ Effect Controls μπορούμε να κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις στις παραμέτρους των εφέ βίντεο. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε καρτέ-κλειδιά (key frames) για να αλλάξουμε την συμπεριφορά των εφέ στην διάρκεια του χρόνου και να ορίσουμε την ταχύτητα τους. Τα key frames εφαρμόζονται στο κλιπ πατώντας το κουμπί toggle animation, οποιοδήποτε εφέ. Με το πάτημα του κουμπιού αυτού ενεργοποιούνται τα καρτέ-κλειδιά και προστίθενται αυτόματα στην θέση που έχει κάθε φορά ο δείκτης τρέχοντος χρόνου (κόκκινη γραμμή). Επιπλέον εμφανίζονται δύο μαύρες γραμμές στην timeline του effect controls. Τα γραφήματα Velocity και Value. Το πρώτο περιγράφει την ταχύτητα μεταξύ των καρτέ-κλειδιών και το δεύτερο παρουσιάζει τις τιμές των παραμέτρων του εφέ σε κάθε στιγμή. (Wringley, 2009)

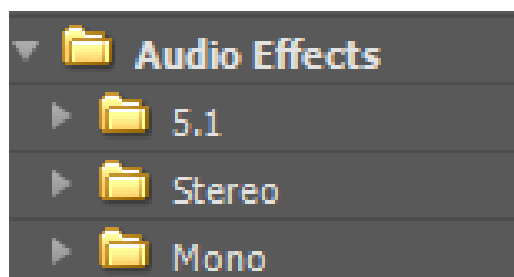


To Adobe Premiere διαθέτει 140 video effects:



4.8.4 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ (AUDIO EFFECTS)

Το Adobe Premiere διαθέτει 81 ηχητικά εφέ, τα οποία βοηθούν στην βελτίωση του ήχου. Μπορούμε να διορθώσουμε ήχους προσθέτοντάς τους εφέ ανάλογα με την περίπτωση. Μπορούμε να δημιουργήσουμε ηχώ, να αφαιρέσουμε τον θόρυβο, τον συριγμό ή στην περίπτωση εκφώνησης από αφηγητή να δώσουμε βάθος στη φωνή. Έχουμε ακόμα την δυνατότητα, όπως επίσης και στα εφέ βίντεο, να αλλάξουμε τις παραμέτρους των ήχων στο πέρασμα του χρόνου με χρήση καρέ-κλειδιών.



Η προσθήκη των key frame γίνεται πατώντας το κουμπί show keyframes, στην αριστερή πλευρά του καναλιού, και στην συνέχεια show clip volume. Στην συνέχεια πατάμε το add-remove keyframe και προσθέτουμε καρέ-κλειδιά στην κίτρινη γραμμή που βρίσκεται κατά μήκος του ηχητικού κλιπ.



4.9 ΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΤΟ ADOBE PREMIERE

Το κείμενο στην οθόνη βοηθάει στο να ενισχύσουμε κάποιο μήνυμα. Μπορούμε για παράδειγμα να χρησιμοποιήσουμε τίτλους για να δώσουμε το όνομα κάποιου ατόμου από το οποίο παίρνουμε συνέντευξη, να δώσουμε το όνομα μιας τοποθεσίας ή ακόμα ως τίτλους αρχής και τέλους. Το κείμενο υπερτερεί σε σχέση με την αφήγηση, καθώς οι πληροφορίες παρουσιάζονται με ξεκάθαρο και περιληπτικό τρόπο.

Το Titler του Adobe Premiere παρέχει μεγάλη ποικιλία επιλογών για την δημιουργία σχημάτων και κειμένου. Στο Titler μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε οποιαδήποτε γραμματοσειρά, οποιοδήποτε χρώμα (ή χρώματα), βαθμό διαφάνειας και πολλά σχήματα. Με το εργαλείο Path μπορούμε να δημιουργήσουμε καμπυλωτές γραμμές και το κείμενο να ακολουθεί τις γραμμές αυτές κατά ανάλογο τρόπο. Στον Titler περιέχονται τα εξής πάνελ:

- **Title Tools**

Τα εργαλεία του πάνελ αυτού δημιουργούν τίτλους, διαδρομές του κειμένου καθώς επίσης επιλέγουν γεωμετρικά σχήματα. Η διαδρομή που θα ακολουθήσει το κείμενο πραγματοποιείται πατώντας κλικ σε σημεία πάνω στην οθόνη με το εργαλείο pen tool. Έτσι δημιουργούνται καμπύλες και αργότερα μπορούμε να ρυθμίσουμε την κατεύθυνση και το σχήμα αυτών.

- **Κύριο πάνελ Titler**

Στο πάνελ αυτό βλέπουμε το κείμενο και τα γραφικά, ορίζουμε γραμματοσειρά, αλλάζουμε το μέγεθός της κ.λ.π

- **Title Properties**

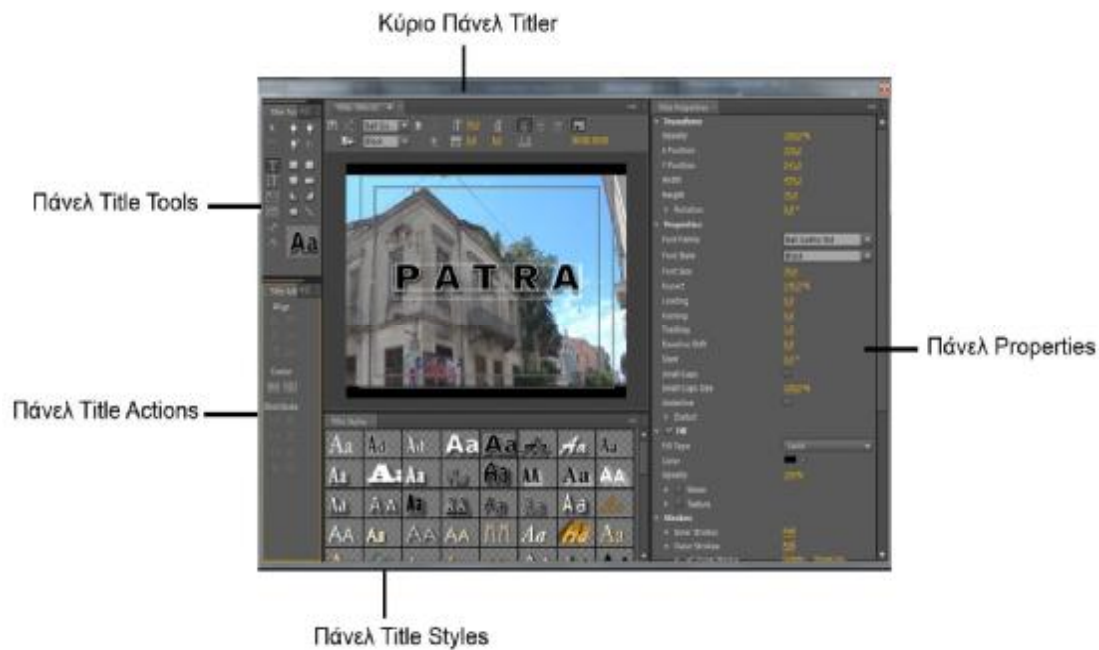
Εδώ, συναντάμε διάφορες επιλογές σχετικές με την μορφοποίηση του κειμένου, όπως επιλογή γραμματοσειράς, μεγέθους, χρώματος. Ακόμα μπορούμε να ορίσουμε την απόσταση μεταξύ των γραμμάτων, την διαφάνειά τους και πολλά ακόμα.

- **Title Actions**

Το πάνελ αυτό βοηθάει στο να κεντράρουμε, να στοιχίζουμε το κείμενο ή τα σχήματα.

- **Title Styles**

Στο πάνελ αυτό θα βρούμε προκαθορισμένα στυλ κειμένου. Υπάρχουν διάφορες βιβλιοθήκες και μπορούμε να επιλέξουμε από αυτές. (Wringley, 2009)



ΚΥΛΙΟΜΕΝΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

Στον Titler, δίνεται η δυνατότητα να δημιουργούμε κινούμενο κείμενο για τους τίτλους αρχής και τέλους ενός βίντεο. Στο κουμπί Roll/Crawl Options έχουμε τις ακόλουθες επιλογές:

- **Still**

Με την επιλογή αυτή το κείμενο μένει ακίνητο.

- **Roll**

Η επιλογή Roll πρέπει είναι ήδη προεπιλεγμένη κατά την εκκίνηση του Titler καθώς έχουμε επιλέξει να είναι κυλιόμενο το κείμενό μας.

- **Crawl Left/Right**

Οι επιλογές Crawl Left και Crawl Right καθορίζουν την κατεύθυνση του κειμένου (αριστερά ή δεξιά).

- **Start off screen**

Επιλέγοντας το Start off screen, ελέγχουμε αν ο τίτλος θα ξεκινάει εκτός της οθόνης και θα κυλάει προς τα μέσα ή αν θα ξεκινάει μέσα από την οθόνη ακολουθώντας την ίδια κατεύθυνση.

- **End of screen**

Η επιλογή αυτή ελέγχει αν το κείμενο θα κυλά εντελώς έξω από την οθόνη.

- **Preroll**

Το Preroll καθορίζει τον αριθμό των καρέ πριν την εμφάνιση του κειμένου στην οθόνη.

- **Ease-in**

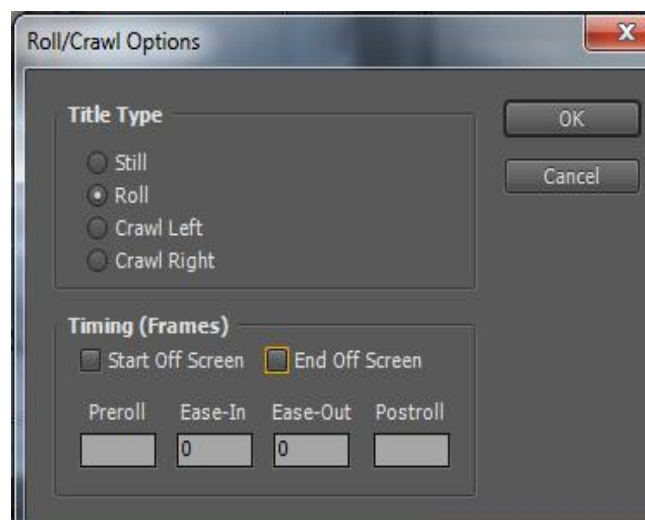
Καθορίζει τον αριθμό των καρέ της αρχής, κατά την διάρκεια των οποίων σταδιακά αυξάνεται η ταχύτητα της κύλισης με τιμές από 0 έως πλήρη ταχύτητα.

- **Ease-out**

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

- **Postroll**

Το Postroll καθορίζει τον αριθμό των καρέ μετά την ολοκλήρωση της κύλισης του κειμένου. (Wringley, 2009)

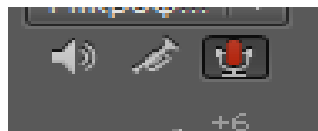


4.10 AUDIO MIXER

Στο Adobe Premiere τα κλιπ ήχου ακούγονται παράλληλα κατά το παίξιμο τους, ακόμα και αν είναι τοποθετημένα σε διαφορετικά κανάλια. Παρόλο που το πρόγραμμα μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε την ένταση του κλιπ μέσω του γραφήματος του στην timeline ή με το volume που βρίσκεται στο Effect Controls πάνελ, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Audio Mixer. Μέσω αυτού του πάνελ ρυθμίζονται τα επίπεδα έντασης και άλλα χαρακτηριστικά, σε πολλαπλά κανάλια. Το πάνελ, θυμίζει επαγγελματικό στούντιο ηχογράφησης. Μπορούμε να ελέγξουμε την ένταση μετακινώντας τα κουμπιά ολίσθησης αριστερά και δεξιά, να προσθέσουμε εφέ σε ολόκληρα κανάλια καθώς και να ενώσουμε πολλά κανάλια σε ένα (Submix) και έτσι να μπορούμε να ορίζουμε ίδια εφέ, μετατόπιση και ένταση.



Ακόμα, μπορούμε να ηχογραφήσουμε οτιδήποτε, με την βοήθεια ενός μικροφώνου για υπολογιστές. Αφού συνδέσουμε το μικρόφωνο στον υπολογιστή, κάνουμε κλικ στο κουμπί Enable Track For Recording, που βρίσκεται στην κορυφή του καναλιού ήχου, στο οποίο κάνουμε την ηχογράφηση.



Στην συνέχεια πατάμε το κόκκινο κουμπί Record και με το Play ξεκινάμε την αφήγηση. Για να σταματήσουμε την αφήγηση πατάμε το κουμπί Stop.



4.11 ΕΞΑΓΩΓΗ ΚΛΙΠ, ΚΑΡΕ ΚΑΙ ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΩΝ

Το Adobe Premiere Pro CS4 μας δίνει την δυνατότητα να εξάγουμε- εγγράφουμε το έργο που δημιουργούμε σε DVD, βιντεοκασέτες καθώς επίσης να το μετατρέπουμε σε αρχεία για τον υπολογιστή. Η δημιουργία αρχείων για τον υπολογιστή μας δίνει αρκετές επιλογές. Μπορούμε να εξάγουμε ένα τμήμα του έργου με ήχο και εικόνα, μπορούμε να εξάγουμε ένα κομμάτι μόνο με ήχο ή μόνο με εικόνα ή να εξάγουμε ολόκληρο το έργο στις διαθέσιμες μορφές αρχείων που παρέχει το πρόγραμμα. Ακόμα, μπορούμε να δημιουργούμε στατικά καρέ και αρχεία κίνησης. Η εξαγωγή των κλιπ, καρέ ή ολόκληρης αλληλουχίας πραγματοποιείται αποκλειστικά με το Adobe Media Encoder, διαφοροποιώντας το από προηγούμενες εκδόσεις. Η διαδικασία έναρξης του Encoder έχει ως εξής:

1. Εκκινούμε το Adobe Premiere Pro SC4 και ανοίγουμε το αρχείο «Ptychiakh ergasia»



2. Κλικάρουμε σε κάποιο σημείο της λωρίδας χρόνου ώσπου να εμφανιστεί το κίτρινο περίγραμμα γύρω από την timeline. Η ενέργεια αυτή είναι απαραίτητη καθώς αν δεν πραγματοποιηθεί, το Premiere δεν εμφανίζει ως ενεργή την επιλογή Export.

3. Στην συνέχεια, επιλέγουμε **File → Export → Media**. Το Premiere διαθέτει εννέα επιλογές για εξαγωγή υλικού. Ορισμένες ίσως είναι ανενεργές. Αυτό οφείλεται στο είδος των αρχείων που έχουμε τοποθετήσει στην αλληλουχία (sequence). Η επιλογή **Media**, μας επιτρέπει να κάνουμε εξαγωγή του έργου μας στις πιο γνωστές μορφές πολυμέσων (AVI, GIF, MPEG4, MPEG1, MPEG2, TIFF, Blue-ray, FLV, MP3 κ.α). Στο παράθυρο που εμφανίζεται, στην καρτέλα **Source**, εκτός από την μορφή του αρχείου, έχουμε την δυνατότητα να επιλέξουμε τον φάκελο που θα αποθηκευτεί το τελικό έργο, αν θα εξάγουμε μόνο βίντεο, μόνο ήχο ή και τα δύο μαζί και επιπλέον κάτω αριστερά στο παράθυρο, μπορούμε να ελέγξουμε το τμήμα του έργου που θέλουμε να εξάγουμε. Υπάρχουν άγκιστρα που μας βοηθούν να ορίσουμε το σημείο αρχής και το σημείο τέλους του. Για εγγραφή σε βιντεοκασέτα, συνδέουμε την DV κάμερα στον υπολογιστή. Αφού την ενεργοποιήσουμε και ορίσουμε την κατάσταση της σε **VCR/VTR**, μεταβαίνουμε στο σημείο που θέλουμε η εγγραφή να ξεκινάει. Τότε, επιλέγουμε **File → Export → Export to tape**. Κάνοντας κάποιες ρυθμίσεις στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται πατάμε **Record** (ή **Cancel** για ακύρωση της εγγραφής). Σε αυτό το σημείο το Premiere παίρνει πρωτοβουλία και κάνει απόδοση (rendering) του έργου, σε περίπτωση που εμείς οι ίδιοι δεν έχουμε πραγματοποιήσει την ενέργεια αυτή. Με την ολοκλήρωση της απόδοσης το Premiere, ξεκινά να εγγράφει το έργο.

4.11.1 ADOBE MEDIA ENCODER

Το Adobe Media Encoder είναι μια ανεξάρτητη εφαρμογή, που δρα αυτόνομα. Μπορεί να εκτελείται μέσω του Adobe Premiere Pro ή και μόνη της. Όταν γίνουν οι απαραίτητες ρυθμίσεις για την εξαγωγή του έργου μας (μορφή αρχείου, μέγεθος καρέ, ρυθμός καρέ/δεδομένων) και πατήσουμε **OK**, το Adobe Media Encoder ανοίγει ένα νέο παράθυρο διαλόγου. Σε αυτό το παράθυρο εμφανίζεται το κομμάτι που θέλουμε να εξάγουμε και πατώντας **Start Queue** ξεκινάει η εξαγωγή. Στην κάτω δεξιά γωνία του παραθύρου εμφανίζονται αποσπάσματα από την ταινία, καθ' όλη την διάρκεια εξαγωγής. (Wringley, 2009)

4.12 ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ «Η ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ» ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΜΕΤΑ - ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

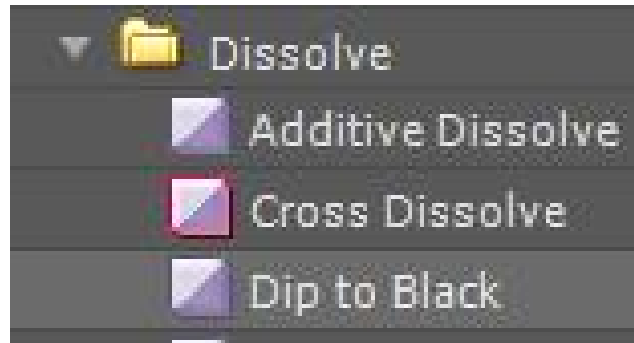
Η επεξεργασία των πλάνων του ντοκιμαντέρ έγινε στο πρόγραμμα μη γραμμικής επεξεργασίας Adobe Premier Pro CS4. Τα πλάνα ενώθηκαν με τρόπο τέτοιο ώστε να παραχθεί ένα επιθυμητό αποτέλεσμα. Το γεγονός ότι πρόκειται για ιστορικό ντοκιμαντέρ καθόρισε την πορεία της όλης επεξεργασίας, και πραγματοποιήθηκαν λήψεις σε αρχαιολογικούς χώρους και χρησιμοποιήθηκαν ανάλογες εικόνες για να τονιστεί η σπουδαιότητα της Πάτρας κατά την αρχαιότητα, ενώ πλάνα της πόλης του σήμερα αναδεικνύουν την ομορφιά που κρύβει η πόλη. Προσπαθώντας να μεταφέρω το ανάλογο κλίμα, ακολούθησα ένα απλό δέσιμο πλάνων. Μια απλή παράθεση εικόνων της πόλης. (Μπαλάζ, 1992β)

Ακολουθώντας τον χρυσό κανόνα “less is more”, δεν χρησιμοποίησα πολλά και διαφορετικά εφέ ανάμεσα στα κλιπ. Η χρήση τους ούτως ή άλλως δεν αρμόζει στην ιδιοσυγκρασία του ντοκιμαντέρ. Η υπερβολική χρήση αυτών μπορεί να προκαλέσει σύγχυση στο θεατή και το όλο έργο να χαρακτηριστεί ερασιτεχνικό.

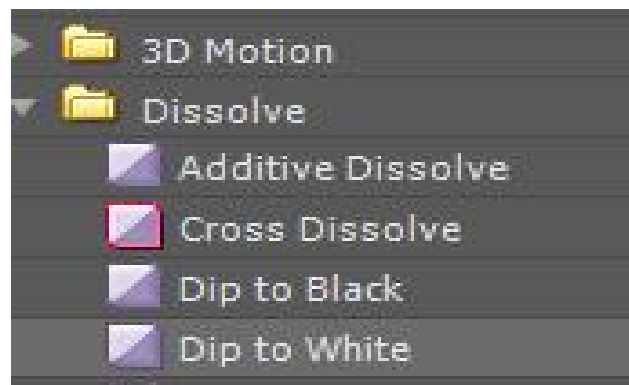
Χρησιμοποίησα τα βασικά εφέ εναλλαγής *cross dissolve* και *dip to black/white*. Με την χρήση του *cross dissolve* κατάφερα να δημιουργήσω μια διαδοχική σειρά πλάνων. Έτσι εξασφάλισα μια λογική συνέχεια, μετάβαση από το προηγούμενο στο επόμενο.



Το σταδιακό σβήσιμο και άναμμα μέσα από το μαύρο χρώμα, που επιτυγχάνεται μέσω του εφέ εναλλαγής *dip to black* σηματοδοτεί το χρονικό πέρασμα ανάμεσα στις δεκαετίες. Ο θεατής μπορεί ξεκάθαρα να διακρίνει τις περιόδους στις οποίες γίνεται αναφορά μέσα στο ντοκιμαντέρ. Αυτό επιτυγχάνεται και με την αλλαγή μουσικών θεμάτων, τα οποία τον μεταφέρουν στο ανάλογο κλίμα.

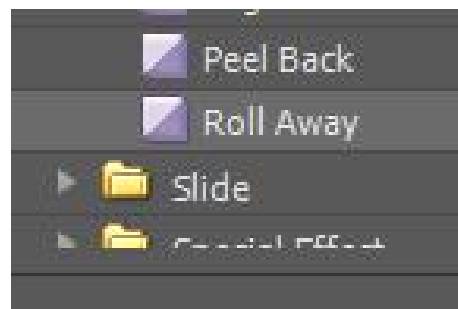
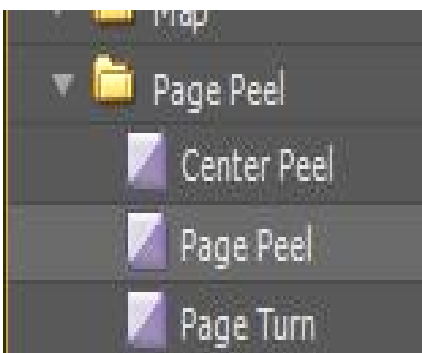
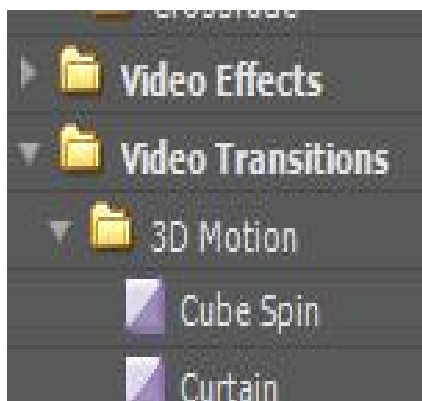
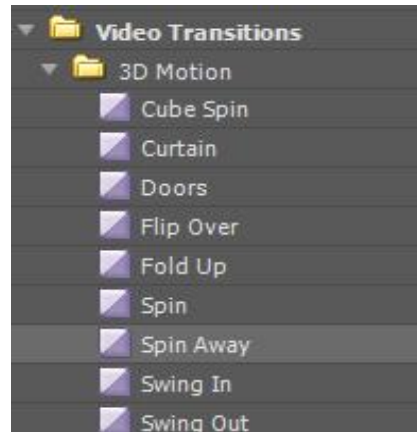


Η επιλογή του εφέ dip to white, είναι επί της ουσίας ένα είδος φειντ ιν και φειντ άουτ. Το κλιπ που βρίσκεται στην timeline χάνεται σε άσπρο χρώμα ή «γεννιέται» μέσα από αυτό. Το εφέ αυτό δημιουργεί στον θεατή ένα αίσθημα αισιοδοξίας και χαράς.



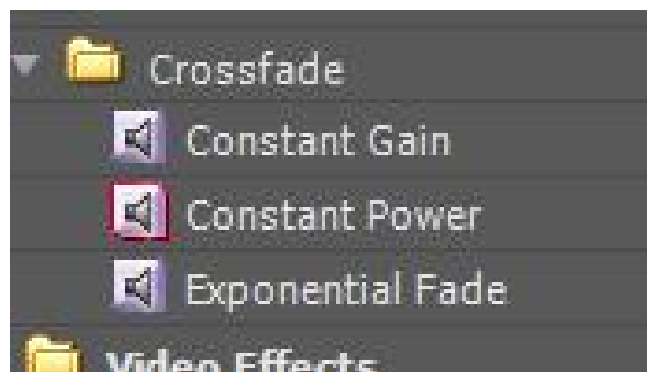
Μέσα στο ντοκιμαντέρ χρησιμοποίησα τα εξής Video Tranditions:

- Spin Away à 3D Motion
- Cube Spin à 3D Motion
- Page Peel à Page Peel
- Roll Away à Page Peel



Οι μουσικές του ντοκιμαντέρ είναι άκρως συνδεδεμένες με την κάθε χρονική περίοδο και εισάγουν στο κλίμα το θεατή. Όσον αφορά την επεξεργασία του ήχου χρησιμοποιήσα τα εξής εφέ εναλλαγής:

- **Constant Gain**
- **Constant Power**



Η αφήγηση του ντοκιμαντέρ ακολουθεί και αυτή με την σειρά της την ιστορική αναδρομή. Το ύφος της αφήγησης είναι ρεαλιστικό και σε συνδυασμό με την μουσική δημιουργεί συναισθήματα στον θεατή. Συναισθήματα ανάμεικτα χαράς, λύπης, αλλά και ελπίδας. Οι συνεντεύξεις, έδωσαν και αυτές την δική τους χροιά στο ντοκιμαντέρ.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΒΙΒΛΙΑ

ΞΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Brady, J. (1992). *Η τέχνη της συνέντευξης* (μτφ. Α. Φακατσέλης). Αθήνα: Νέα Σύνορα. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 1976).

Breakwell, G. M. (1995). *Η συνέντευξη* (μτφ. Α. Κάντας). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 1990).

Breschand, J. (2006). *Ντοκιμαντέρ : η άλλη όψη του κινηματογράφου* (μτφ. Δ. Θυμιοπούλου). Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκης. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 2004).

Ohanian, T. A., & Philips, M. E (1996). *Digital Filmmaking: The Changing Art And Craft Of Making Motion Pictures*. Newton, MA: Focal Press

Wringley, C. (2009). *Adobe Premiere Pro CS4: βήμα προς βήμα* (μτφ Μ. Γκλαβά). Αθήνα: Εκδόσεις Γκιούρδας. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 2009).

Zettl, H. (1998). *Τηλεοπτική Παραγωγή: άνθρωπος, τεχνική, διαδικασία* (μτφ. Α. Πετρίδης). Αθήνα: Έλλην. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 1992).

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Γαλανάκη, Ρ., & Θεοδορίδης, Π., & Κακούρη, Α., & Καρατζάς, Δ., & Λάζαρης, Β., & Μικρούτσικος, Θ., ..., & Συναδινός, Π. (2005). *Πάτρα: το πρόσωπο της πόλης*. Αθήνα: Τοπίο.

Εισαγωγή στην θεωρία του μοντάζ – ντεκουπάζ (χ.χ).

Κοκκοβίκας, Κ. Α. (2002). *Η Πάτρα και το λιμάνι της: 1829 – 194* (2^η εκδ., Τομ. Α). Πάτρα: Οργανισμού Λιμένος Πατρών Α.Ε.

Μαρασλής, Α. Α. (1983). *Ιστορία της Πάτρας : η εξέλιξη μιας πρωτοποριακής πόλης*. Αθήνα: Πήγασος ΟΕ.

Μαρούδα, Α. Θ. (1992). *Το Κάστρο της Πάτρας*. Πάτρα: Τυπο-Τυποffset

Μούλιας, Χ. (2000). *Το λιμάνι της σταφίδας: Πάτρα 1828-1900*. Πάτρα: Περί Τεχνών.

Μπαλάζ, Μ. (2003). *Η δημιουργική κάμερα*. (μτφ. Μ. Μωραΐτης). Αθήνα: Αιγόκερως. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 1992).

Μπαλάζ, Μ. (2003). *Το σενάριο, ο ήχος, το μοντάζ*. (μτφ. Μ. Μωραΐτης). Αθήνα: Αιγόκερως. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 1992).

Πολίτης, Ν. Ε. (1987). *Το καρναβάλι της Πάτρας*. Πάτρα: Αχαϊκές Εκδόσεις.

Ριζάκης, Θ., & Πετρόπουλος, Μ., & Λαμπροπούλου, Α., & Μουτζάλη, Α., & Γεωργοπούλου, Β. Μ., & Σαράντη, Ε. Γ.,.....& Αβραμίδης, Δ. (2005). *Πάτρα: από την αρχαιότητα έως σήμερα*. Αθήνα: Κοτινός Α.Ε.

INRENET

Σταθή, Ε. & Σκοπετέας, Γ. (χ.η). Ντοκιμαντέρ, μια άλλη πραγματικότητα. Ανακτήθηκε από <http://aegeandocs.gr>

Φραγκούλης, Γ. (χ.η). Ντοκιμαντέρ, ένας πρώτος ορισμός. Ανακτήθηκε από

<http://www.cinemainfo.gr/cinema/theory/kinimatografikontokimanter/ntokimanterenasprotosr>

[ismos](#)

Τι σημαίνει ντοκιμαντέρ. (χ.η) Ανακτήθηκε 19 Μαρτίου, 2014, από <http://cinepivates.gr>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΟΙ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

ΜΑΡΙΑ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ- ΞΕΝΑΓΟΣ ΑΧΑΪΑ CLAUSS

ΠΟΙΟΣ ΗΤΑΝ Ο ΓΟΥΣΤΑΥΟΣ CLAUSS;

Ο Clauss γεννήθηκε το 1825 στην Βαυαρία, νότια Γερμανία. Το 1852 παντρεύτηκε την Θωμαίδα Καρπούνη. Έκανα μια κόρη την Αμαλία. Η Αμαλία το 1880 παντρεύτηκε έναν βαρόνο στην Γερμανία και μετά από τρία χρόνια πέθανε πριν από τον πατέρα της. Η σύζυγός του πέθανε το 1901 και ο ίδιος το 1908, σε ηλικία 82 ετών από ανακοπή καρδιάς μέσα στο πλοίο, με το οποίο ταξίδευε από το Μόναχο στην Πάτρα. Ο Clauss έφτιαξε έναν ορθόδοξο ναό, τον Άγιο Θωμά, ο οποίος είναι ανοιχτός τρεις φορές τον χρόνο. Μεγάλη Παρασκευή, Μεγάλο Σάββατο και ανήμερα του Θωμά, οπότε γίνεται αρτοκλασία. Εκεί βρίσκεται και ο τάφος του Clauss. Ο ναός ήταν τάμα του, για να σωθεί η γυναίκα του Θωμαίδα από τον τύφο, βαριά αρρώστια της εποχής, από την οποία θεραπεύτηκε. Υπάρχει ακόμα ένας καθολικός ναός που βρίσκεται στο σπίτι του Clauss (βίλα Κωνσταντζα). Ο ναός λέγεται Santa Anna, αλλά δεν λειτουργεί πάντα. Λειτουργεί σε συγκεκριμένες περιπτώσεις. Ο Clauss είχε φτιάξει επίσης σχολείο για να πηγαίνουν τα παιδιά των εργαζομένων. Η οινοποιεία είχε πάρει την μορφή ενός χωριού. Οι Πατρινοί το αποκαλούσαν «Γερμανικό Χωριό»

ΠΩΣ ΞΕΚΙΝΗΣΕ Η ΑΧΑΪΑ CLAUSS;

Είχε αρχικά εγκατασταθεί στην Κέρκυρα και ήρθε στην Πάτρα το 1852. Το 1861 ο Clauss ήρθε σαν στην σαν διευθυντής τμήματος εξαγωγών της εταιρίας Fells&Co, η οποία εμπορευόταν μαύρη κορινθιακή σταφίδα. Βρήκε στην Πάτρα την ποικιλία του σταφυλλιού και αποφάσισε να αγοράσει την περιοχή. Αγόρασε 430 στρέμματα στα οποία καλλιέργησε «καμπερνέ σοβινιόν», γαλλικές κόκκινες ποικιλίες, μαυροδάφνη και μοσχάτο Ρίου Πατρών. Η χημική σύσταση του εδάφους της Πελοποννήσου, η υγρασία και η ηλιοφάνεια ευνοούσαν την καλλιέργεια αμπελώνων. Ονόμασε το οινοποιείο Gut land από το γερμανικό land gut που σημαίνει «καλή γη». Έφερε από την Μάλτα δεκαέξι άριστους τεχνίτες στην πέτρα και το ξύλο. Ο πρωτεργάτης που δούλεψε εκεί ήταν ο Francesco Mallia, απόγονος του Spiro Mallia. Απόγονοί τους δουλεύουν ακόμα και σήμερα στο οινοποιείο.

ΜΙΛΙΣΤΕ ΜΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΜΑΥΡΟΔΑΦΝΗ;

Παρόλο που δεν υπάρχει φωτογραφία να το αποδείξει, οι παλαιότεροι που δούλεψαν εδώ ισχυρίστηκαν ότι ο Clauss, πριν παντρευτεί την Θωμαίδα, είχε αγαπήσει μια κοπέλα από την Πάτρα, την Δάφνη. Είχε μαύρα μάτια και μαύρα μαλλιά. Πέθανε πολύ νέα. Για χάρη της ονόμασε την ποικιλία του κρασιού μαυροδάφνη. Η μαυροδάφνη έχει 15% οινόπνευμα και χρειάζεται να μείνει τουλάχιστον τρία χρόνια στο βαρέλι. Όσο μένει στο βαρέλι τόσο καλύτερη γίνεται. Επειδή τα βαρέλια έχουν πόρους εξατμίζεται το οινόπνευμα και γίνεται σαν σιρόπι. Για να αποφεύγεται το σιρόπιασμα του κρασιού το 1% που εξατμίζεται, το ανανεώνουμε κάθε τρία χρόνια με την ένα χρόνο νεότερη μαυροδάφνη. Όλα τα βαρέλια είναι κατασκευασμένα από Ρώσικη δρυς, ξύλο βελανιδιάς, με το οποίο οι Ρώσοι έφτιαχναν τα πλοία τους. Είναι ιδιαίτερης αντοχής ξύλο στο οποίο δεν μπορούμε να καρφώσουμε τόσο εύκολα. Παίζει μεγάλο ρόλο η ποιότητα του ξύλου για την μαυροδάφνη, γι' αυτό χρησιμοποιούμε ρώσικη δρυς, για τις τανίνες που δημιουργούνται στο κρασί, οι οποίες δίνουν την μυρωδιά, το χρώμα, την γεύση, την αλλαγή στο κρασί σε βάθος χρόνου. Για την μαυροδάφνη έχουμε την προστατευόμενη ονομασία προέλευσης, αυτό σημαίνει ότι υπάρχει συγκεκριμένη τοποθεσία στην οποία «βγαίνει» η μαυροδάφνη και είναι μόνο στην Πάτρα και δεν υπάρχει σε κάποιο άλλο μέρος και όλα τα άλλα οινοποιεία που φτιάχνουν μαυροδάφνη παίρνουν από εμάς τα σταφύλια. Υπάρχει συνταγολόγιο του Clauss. Στην σελίδα 601 γίνεται η μαυροδάφνη και στην σελίδα 722 γίνεται το μοσχάτο. Γίνεται η συγκομιδή των σταφυλιών, κάθε τέλη Αυγούστου με τέλη Σεπτέμβρη. Μετά, τα σταφύλια οδηγούνται σε σταφυλοκοπτικά θλιπτήρα και συνθλίβονται και βγαίνει το υγρό τους, ο χυμός του, ο μούστος. Ο μούστος είναι το πατημένο σταφύλι. Το αλκοόλ στο κρασί γίνεται με φυσικό τρόπο, με την διαδικασία της αλκοολικής ζύμωσης. Πάνω στο πατημένο σταφύλι, υπάρχουν κάποιου μικροοργανισμοί οι ζυμομύκητες οι οποίοι όταν βρεθούν σε συγκεκριμένη θερμοκρασία τρώνε τα σάκχαρα από τον μούστο και τα μετατρέπουν σε οινόπνευμα. Τα λευκά ξηρά κρασιά μένουν έξι μήνες σε δεξαμενή και υπόκεινται σε αλκοολική ζύμωση γύρω στους δεκαοχτώ βαθμούς. Τα κόκκινα κρασιά είναι πιο ατίθασα, έχουν περισσότερες τανίνες, οι οποίες βρίσκονται και στο φλοιό του σταφυλιού. Τα κρασιά αυτά υπόκεινται σε τριάντα βαθμούς αλκοολική ζύμωση και παλαίωση σε δρύινο βαρέλι από επτά μήνες έως ένα χρόνο. Η μαυροδάφνη μένει ένα χρόνο στο βαρέλι για αναπαλαίωση. Η μαυροδάφνη είναι κατάλληλη για ανθρώπους με χαμηλό αιματοκρίτη, αναιμία. Επίσης χρησιμοποιείται στην μαγειρική για μαρινάρισμα κόκκινου κρέατος. Η μαυροδάφνη είναι και το νόμα της Ορθόδοξης εκκλησίας, το αίμα του Ιησού Χριστού που μεταλαμβάνουμε με την Θεία Κοινωνία.

ΤΙ ΘΑ ΔΕΙ Ο ΕΠΙΣΚΕΠΤΗΣ ΣΤΗΝ ΑΧΑΪΑ CLAUSS;

Υπάρχει ο πύργος των ληστών. Ονομάστηκε έτσι γιατί ήταν ο καλύτερα προφυλαγμένος πύργος από τους ληστές. Γι' αυτό υπάρχει και το γραφείο του Clauss μέσα. Ακόμη, ο επισκέπτης θα δει την κάβα Δανηλίδος. Η κάβα πήρε το όνομά της από την Δανηλίδα, την πρώτη γυναίκα από την Πάτρας μεγάλη αρχόντισσα της περιοχής. Είχε κληρονομήσει την περιουσία από τον άντρα της. Είχε ξεκινήσει να στέλνει κρασί χίλια χρόνια από την εποχή του βυζαντίου στους βυζαντινούς αυτοκράτορες από την Πάτρα. Ο πύργος στην είσοδο της οινοποιείας ονομάζεται πύργος του Αμαλίου, από την κόρη του την Αμαλία και χρησίμευε σαν κατοικία εργαζομένων. Ακόμη, θα επισκεφθεί το αυτοκρατορικό κελάρι.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ «ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΚΟ ΚΕΛΑΡΙ»;

Το αυτοκρατορικό κελάρι είναι το αρχαιότερο κελάρι της Ελλάδας. Όλα τα βαρέλια είναι χειροποίητα. Όλα είναι για ιστορική κληρονομιά. Μόνο από ένα βαρέλι έχει γίνει εμφιάλωση (για τους ολυμπιακούς αγώνες) και όλα είναι γεμάτα με μαυροδάφνη ενός αιώνα πριν. Αυτό το κελάρι έχει αφιερωθεί στην πρώτη επισκέπτρια του Clauss, την πριγκίπισσα Σίσι. Η πριγκίπισσα Ελισάβετ της Αυστροουγγαρίας, έπασχε από φυματίωση, μια ασθένεια των πνευμόνων και οι γιατροί της είχαν προτείνει να πίνει την μαυροδάφνη σαν φάρμακο. Ο Clauss ακόμα έστειλε μαυροδάφνη στα σανατόρια της Ελβετίας, όπου υπήρχαν άρρωστοι άνθρωποι.

ΠΟΙΑ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΒΑΡΕΛΙΩΝ;

Καταρχάς όλα τα βαρέλια είναι φτιαγμένα από βαρελοποιούς. Τελευταίος βαρελοποιός ο Παναγιώτης Παπαγεωργίου και τελευταίος ξυλογλύπτης ο Νικόλας Στεφανίδης, πατρινοί στην καταγωγή. Η τελευταία ξυλογλυπτική ήτα το 1969. Σήμερα τα παιδιά τους δεν συνεχίζουν το επάγγελμα. Τα βαρέλια τώρα αγοράζονται από Γαλλία. Όλα τα βαρέλια αν τα χτυπήσουμε δεν ακούγονται, είναι όλα γεμάτα με μαυροδάφνη ενός αιώνα πριν. Για να διατηρούνται πρέπει να είναι μέχρι τέρμα γεμάτα. Όταν δεν είναι έρχονται σε επαφή με τον ατμοσφαιρικό αέρα και οξειδώνονται. Σε ένα από τα βαρέλια υπάρχει, σε αναπαράσταση χαραγμένη σε ξύλο, η Αριάδνη η κόρη του Μίνωα, η οποία προσφέρει κρασί στον σύζυγό της τον Θεό Δίονυσο. Σε άλλο αναπαρίσταται η Θεά Αθηνά, η οποία προσφέρει κρασί στον Ηρακλή. Υπάρχει ακόμα βαρέλι όπου ο Θεός Δίονυσος βρίσκεται σε πλοίο πειρατών. Οι πειρατές απήγαγαν τον Θεό για να τον ληστέψουν και αυτός για να τους τιμωρήσει έκανε τη θάλασσα κρασί, του πειρατές δελφίνια και το κατάρτι αμπελώνα. Υπάρχουν βαρέλια που ζυγίζουν 220 τόνους, άδεια. Είναι τα μοναδικά βαρέλια στο πλανήτη γεμάτα με μαυροδάφνη του 1898. Τα έφεραν κομματιαστα και τα συναρμολόγησαν εδώ. Ήρθαν με άμαξα, περνώντας από την οδό Γερμανού. Οι πατρινοί νόμιζαν ότι γίνεται σεισμός. Το κάθε ένα από αυτά χωράει 14 τόνους. Τα αγόρασε ο Clauss από την έκθεση της Τεργέστης, στην Ιταλία το 1882. Ο δικέφαλος αετός, που αναπαρίσταται πάνω τους ήταν το σύμβολο της Αυστροουγγαρίας εκείνο το διάστημα.

ΣΕ ΠΟΙΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΕΣ ΕΙΝΑΙ ΑΦΙΕΡΩΜΕΝΑ ΤΑ ΒΑΡΕΛΙΑ;

Κατά καιρούς βαρέλια αφιερώθηκαν σε σημαντικούς ανθρώπους που επισκέφθηκαν το οινοποιείο. Υπάρχει βαρέλι αφιερωμένο στον Πολωνό γιατρό, Άντριου Σάλι, ο οποίος βραβεύτηκε με νόμπελ ιατρικής το 1977 καθώς βρήκε δύο μορφές αντιμετώπισης του καρκίνου. Άλλο, αφιερώθηκε στον ποιητή Τίτο Πατρίκιο που έγραψε την ποίηση «Όπως και της γυναίκες μόνο στην απειλή της εγκατάλειψης αγαπάμε». Μετά την επίσκεψη του Οικουμενικού Πατριάρχη Βαρθολομαίου του αφιερώσαμε βαρέλι από το 1898. Έχουν αφιερωθεί βαρέλια στους πρώην Πρόεδρο Ελληνικής Δημοκρατίας, Κάρολο Παπούλια, πρώην Πρόεδρο Κυπριακής Δημοκρατίας, Δημήτρη Χριστόφια, τον Αρχιεπίσκοπο Αθηνών Ιερώνυμο. Έχει αφιερωθεί επίσης στην πριγκίπισσα Αλεξάνδρα της Ουαλίας. Όταν

επισκέφθηκε την Ελλάδα η Αλεξάνδρα το 1899, δεν πίστευε ότι ο Clauss της είχε αφιερώσει βαρέλι. Ζήτησε λοιπόν μια σκάλα, σκαρφάλωσε, έβγαλε την κάνουλα και έβαλε το δάχτυλό της μέσα για να είναι σίγουρη ότι το βαρέλι είναι γεμάτο και πως ο Clauss δεν την κορόιδεψε. Τα πιο σημαντικά βαρέλια για εμάς είναι το «37» και το «42». Εδώ αποθηκεύεται ένα από τα παλαιότερα κρασιά στον πλανήτη, μαυροδάφνη 150 ετών του 1872. Η πρώτη μαυροδάφνη που φτιάχτηκε σε αυτή τη γη. Ο Clauss αφιέρωσε το πρώτο στον Καγκελάριο Ότο Φον Μπίσμαρκ. Ο Μπίσμαρκ ένωσε την Γερμανία από 360 ξεχωριστά κράτη το 1870. Το δεύτερο αφιερώθηκε στον αγέλαστο Στρατάρχη Κόμη Μόλτκε. Υπάρχει και η χειρόγραφη επιστολή που έστειλε ο Μπίσμαρκ και ο Μόλτκε το 1890 από το Βερολίνο για να ευχαριστήσουν τον Clauss για την αφιέρωση. Αυτός ήταν και ο λόγος που στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο οι Γερμανοί προσκύνησαν αυτά τα βαρέλια και άφησαν φρουρά να προστατεύει το οινοποιείο, χωρίς να σταματήσει η παραγωγή και εμφιάλωση από σεβασμό προς τον ιδιοκτήτη. Ένα βαρέλι είναι αφιερωμένο στην βασίλισσα Όλγα της Ρωσίας και στον βασιλιά Γεώργιο Α΄, που ήταν ζεύγος. Ο Clauss αφιέρωσε δύο φορές βαρέλι στην βασίλισσα Όλγα. Αφιερωμένο στον Πιερ Ντεκουπερντε, το βαρέλι έχει μαυροδάφνη από το 1896. Από το βαρέλι αυτό έγινε εμφιάλωση 109 μπουκάλες το 2004 όσα και τα χρόνια από την μια ολυμπιάδα στην δεύτερη. Σήμερα από τις 109 μπουκάλες έχουν μείνει 2 και κοστίζουν 1580€ Βαρέλι έχει αφιερωθεί και στην «χρυσή» Ρουμάνια, Νάντια Κομανέτσι. Ένα άλλο, αφιερώθηκε, όταν τελείωσε ο Εμφύλιος Πόλεμος, στην Βασιλική Αεροπορία στις 28 Οκτωβρίου 1949. Στον διάσημο ζωγράφο Μυταρά έχει αφιερωθεί βαρέλι. Επίσης στον πρίγκιπα Αλμπέρτο, που μας επισκέφθηκε το 2003, στον πατρινό μουσικοσυνθέτη Θάνο Μικρούτσικο («Λυπήσου αυτούς που δεν ονειρεύονται»), στον συγγραφέα Γιάννη Ξανθούλη, Τσε Γκεβάρα, Λούτσιο Ντάλα, Καλλιόπη (φωτογράφος Vogue, Ralf Lauren) και Νάνα Μούσχουρη.

ΠΟΙΟΣ ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΤΗΝ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΤΟΥ CLAUSS;

Όταν πέθανε η εταιρία έπεσε στα χέρια των Γερμανών. Όταν έφυγαν οι Γερμανοί από την Ελλάδα μετά το τέλος του πολέμου, η εταιρία έπεσε σε διεθνή πλειστηριασμό. Τότε αγόρασε μετοχές ο πατρινός σταφιδέμπορας Βλάσης Αντωνόπουλος και έγινε Ανώνυμος Ελληνική Εταιρία. Από το 1997 είναι Α.Ε με πρόεδρο τον κ.Νίκο Καραπάνο, που είναι οινολόγος και επιχειρηματίας της περιοχής.

ΠΟΙΕΣ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ ΕΧΕΙ ΛΑΒΕΙ Η CLAUSS;

Η Αχαΐα Clauss, το αρχαιότερο οινοποιείο στην Ελλάδα, έχει βραβευτεί με 156 διεθνείς διακρίσεις, 52 χρυσά, 38 αργυρά και 15 μεγάλα βραβεία και πάρα πολλά διπλώματα.

ΠΟΙΑ ΚΡΑΣΙΑ ΠΑΡΑΓΕΙ Η CLAUSS;

Παράγει λευκό ξηρό μοσχοφίλερο Μαλεβουζιάς Σαρντονέ, Ροζέ ημίξηρο, Κόκκινο ξηρό (καμπερνέ σοβινιόν), chateaux clauss, μοσχάτο και μαυροδάφνη. Παράγουμε 6.000.000 λίτρα ετησίως. Το 70% των εξαγωγών μας πηγαίνει στη Γερμανία και το 30% μένει για την Ελλάδα

ΧΑΧΑΛΗ ΕΥΘΑΛΙΑ – ΙΔΙΟΚΤΗΤΡΙΑ «ΤΕΝΤΟΥΡΑ ΚΑΣΤΡΟ»

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΝΕΤΑΙ Η ΤΕΝΤΟΥΡΑ;

Τεντούρα, το ηδύποτο της Πάτρας. Οι ρίζες του ξεκινάνε από την εποχή των Ενετών, τον 15^ο αιώνα. Η λέξη τεντούρα προέρχεται από την λατινική λέξη *tinctura*, που σημαίνει βάμμα, εκχύλισμα. Βάμμα για την χημεία είναι η εμβάπτιση διαφόρων προϊόντων, στη συγκεκριμένη περίπτωση κανέλλα, γαρύφαλλο, μοσχοκάρυδο και διάφορα εσπεριδοειδή, μέσα σε αλκοόλ. Στο εκχύλισμα αυτό προσθέτουμε καμένη ζάχαρη. Φτιάχνουμε καραμέλα δηλαδή. Αυτό δίνει και γεύση αλλά κυρίως χρώμα. Με αυτό τον τρόπο έχουμε ένα πολύ αρωματικό προϊόν. Το σκούρο χρώμα της τεντούρας μας έδωσε την έμπνευση να την ονομάσουμε «μελαμψή καλλονή». Σε παλαιότερες εποχές συνήθιζαν να πίνουν την τεντούρα μετά από κάποια κουραστική ημέρα στα αλώνια ή σε ωραίες περιπτώσεις της ζωής τους, όπως γάμοι, γιορτές κ.λ.π.

ΠΟΙΑ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΠΟΤΟΠΟΙΑΣ ΧΑΧΑΛΗ;

Η εταιρία μας έχει καταγωγή από Χίο, τον προηγούμενο αιώνα. Εμείς είμαστε η τρίτη γενιά και τώρα έχει «μπει» και ο γιός μου στην ποτοποιία. Το 1939 μεταφέρθηκε από την Χίο στην Πάτρα. Στην Χίο η ποτοποιία βρισκόταν σε ένα καστροχώρι, στον Άγιο Γεώργιο Συκούση. Όταν ήρθε στην Πάτρα, στους πρόποδες του Κάστρου δημιουργήθηκε η ποτοποιία. Επειδή εγκαταστάθηκε κοντά στο κάστρο, η ονομασία στα ποτά που παράγουμε εμπεριέχουν την λέξη κάστρο. Δηλαδή Τεντούρα Κάστρο, ούζο Κάστρο και άλλα διάφορα εκχυλίσματα. Το 1999 ξαναδημιουργήσαμε το προϊόν (τεντούρα) καθώς είχε ξεχαστεί για κάποια χρόνια. Είδαμε την δυναμική του προϊόντος και το αναβαθμίσαμε, εμφιαλώνοντας το σε «ντιζαϊνάτο» μπουκάλι και με τους κανόνες του σύγχρονου μάρκετινγκ περνάει στην σύγχρονη ιστορία και καταγράφεται ως ηδύποτο Πατρών. Εμείς σαν Τρίτη γενιά παράγουμε την τεντούρα σαν ηδύποτο Πατρών. Τώρα ο γιός μου, η τέταρτη γενιά παράγει την τεντούρα με μαστίχα και άλλα εκχυλίσματα με διάφορες γεύσεις όπως δυόσμο. Καινοτόμα προϊόντα που ακολουθούν τις επιταγές της εποχής. Αυτό μας έδωσε την δυνατότητα να γίνουμε από ποτοποιία, αποσταγματοποιία. Ένα βήμα λίγο πάνω.

ΠΟΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΕΝΤΟΥΡΑΣ ΠΑΡΑΓΕΙ Η ΟΤΟΠΟΙΑ ΧΑΧΑΛΗ;

Έχουμε την κλασική γεύση με φυσικό εκχύλισμα τεντούας. Το μπουκάλι και η συσκευασία της σχεδιάζεται από εμάς, παράγεται στην Ιταλία. Η σχεδίαση γίνεται μέσα στην εταιρία μας, από ανθρώπους ειδικούς πάνω σε αστό τον τομέα, ζωγράφους και καλλιτέχνες. Η ετικέτα στο

μπουκάλι, περιέχει ένα σκίτσο σε μικρογραφία διαφορετικό για την κάθε εκδοχή τεντούρας. Στο πίσω μέρος υπάρχει ένα κείμενο, το οποίο υπογράφει ο Γεώργιος Χάχαλης όπου γίνεται η «βάπτιση» της μελαμψής καλλονής. Η σχεδίαση και οι γραμμές του μπουκαλιού παραπέμπουν σε θηλυκές καμπύλες. Το πόμα είναι από ξύλο και έτσι δίνεται το τελικό φινίρισμα.

Υπάρχει η τεντούρα με βύσσινο. Είναι μέσα σε μπουκάλι που θυμίζει κεράσματα και γιορτές που έκαναν παλαιότερα σε σπίτια. Το βύσσινο, όπως το έφτιαχναν παραδοσιακά στα σπίτια. Έβαζαν το βύσσινο στον ήλιο και μετά έφτιαχναν το λικέρ βύσσινο. Μέσα στο λικέρ βύσσινο έριχναν κανέλα και γαρύφαλλο. Παράγουμε την ημίγλυκη τεντούρα, Η διαφορά της με την κλασική είναι ότι περιέχει λιγότερα σάκχαρα. Παράγεται γιατί στο εξωτερικό, όπου εξάγουμε τεντούρα, θέλουν να πίνουν το λικέρ αυτό με την ίδια γεύση της κλασικής εκδοχής αλλά να μην είναι πολύ γλυκιά. Η τεντούρα δε πωλείται μόνο στην Ελλάδα. Αυτή την στιγμή κάνουμε εξαγωγή στις περισσότερες χώρες της Ευρώπης, στην Αμερική, στον Καναδά και στην Κίνα και σύντομα ελπίζουμε στην Αυστραλία. Η τεντούρα με σιρόπι, δεν περιέχει καθόλου αλκοόλ. Είναι 100% εκχύλισμα τεντούρας με μαστίχα Η τεντούρα με μαστίχα είναι το τελευταίο προϊόν που παράγουμε τον τελευταίο καιρό. Παράγεται μετά από δύο χρόνια έρευνας που κάνουμε με το Πανεπιστήμιο Πατρών και το Πανεπιστήμιο Θράκης. Το προϊόν αυτό ελέγχεται για αντικαρκινικές και αντιμικροβιακές και αντιοξειδωτικές δράσεις. Έτσι η τεντούρα από παραδοσιακό προϊόν γίνεται προϊόν έρευνας. Η συσκευασία της πήρε βραβείο ετικέτας. Ακόμα, παράγουμε το λουκούμι, το ξερολούκουμο της κανέλας. Είναι το πρώτο μαύρο λουκούμι. Επίσης το λουκούμι, το οποίο αποτελεί δύο προϊόντα σε ένα. Είναι και τεντούρα και λουκούμι, δύο παραδοσιακά προϊόντα της Πάτρας.

ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ Η ΤΕΝΤΟΥΡΑ;

Εκτός από το ότι μπορούμε να την πούμε σαν λικέρ, την χρησιμοποιούμε σε διάφορα κοκτέιλ Χρησιμοποιείται στην μαγειρική και την ζαχαροπλαστική. Ήδη έχουν ασχοληθεί σεφ και ζαχαροπλάστες και έχουν δημιουργήσει παγωτό με γεύση τεντούρας, χαλβά με γεύση τεντούρας. Δίνει ιδιαίτερο άρωμα σε γλυκίσματα που περιέχουν κανέλα.

ΤΕΝΤΟΥΡΑ ΚΑΙ ΚΑΡΝΑΒΑΛΙ. ΠΟΙΑ Η ΣΧΕΣΗ ΤΟΥΣ;

Η τεντούρα έγινε το επίσημο αυθεντικό προϊόν για το καρναβάλι του 2013. Είναι ένας τίτλος που δίνει φήμη και στο προϊόν αλλά και στο καρναβάλι της Πάτρας.

ΣΥΓΚΛΙΤΙΚΗ ΒΛΑΧΑΚΗ – ΘΕΑΤΡΟΛΟΓΟΣ ΔΗ.ΠΕ, ΘΕ ΠΑΤΡΑΣ

ΠΟΤΕ ΞΕΚΙΝΑ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ;

Στην Πάτρα του 19^{ου} αιώνα, υπήρχε μια πολυπληθής κοινότητα Πατρινών αλλά και ξένων βιομηχάνων, οι περισσότεροι ήταν σταφιδέμποροι, οι οποίοι είχαν σαν αίτημα την ανέγερση

Λυρικού θεάτρου στην πόλη. Με επικεφαλής τον Γερμανό οινοβιομήχανο Αμβούργερ καταθέτουν το αίτημα τους στον Δήμαρχο Πατρών, Γεώργιο Ρούφο, και συγκροτούν μια επιτροπή για την ανέγερση του θεάτρου. Σε αυτή πρωτοστατούν κυρίως σταφιδέμποροι αλλά και άλλοι επιφανείς άνθρωποι που ζούσαν στην Πάτρα εκείνη την εποχή. Η επιτροπή αναθέτει στον Γερμανό αρχιτέκτονα, Έρνεστ Τσίλερ, το σχεδιασμό του θεάτρου. Δημιουργείται τότε μία μετοχική εταιρία ώστε να χρηματοδοτήσει το θέατρο. Ο Δήμος συμμετείχε με ένα ποσοστό 33,6% επί του συνολικού κόστους. Οι Αμβούργερ, Χάνκοκ και Γερούσης συνάπτουν τότε δάνειο με τον Δήμαρχο. Το 1871 ο Τσίλερ παραδίδει τα σχέδια του θεάτρου. Το θέατρο οικοδομήθηκε στο ίδιο σημείο που προέβλεπε το αρχιτεκτονικό σχέδιο του Σταμάτη Βούλγαρη, στον οποίο είχε αναθέσει ο Κυβερνήτης Ιωάννης Καποδίστριας το πολεοδομικό σχέδιο της Πάτρας. Στις 11 Φεβρουαρίου 1871, με μεγάλη επισημότητα θεμελιώνεται το Θέατρο Απόλλων, το λυρικό θέατρο Απόλλων.

ΠΟΙΑ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΠΑΙΧΤΗΚΕ ΠΡΩΤΗ ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΟ ΚΑΙ ΠΟΙΕΣ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΝ ;

Λιγότερο από δύο χρόνια αργότερα , στις 10 Οκτωβρίου 1872 κάνει πρεμιέρα ο «χορός των μεταμφιεσμένων» του Τζουζέπε Βέρντι. Η υποδοχή του μελοδράματος στην Πάτρα είναι ενθουσιώδης. Έως το 1900, στο Δημοτικό Θέατρο Απόλλων ανεβαίνουν παραστάσεις μελοδράματος από Ιταλικούς θιάσους, θεατρικές παραστάσεις καθώς και οπερέτες, Γαλλικές στην αρχή και στην συνέχεια Ελληνικές. Στις αρχές του 2^{ου} αιώνα, η σταφιδική κρίση φέρνει ένα τέλος σε αυτή την κινητικότητα στο θέατρο. Έτσι μετά το 1910 κυριαρχούν δραματικοί θίασοι.

ΠΩΣ ΔΙΑΜΟΡΦΩΝΕΤΑΙ ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ Ο ΧΩΡΟΣ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ;

Το εσωτερικό του θεάτρου Απόλλων διαμορφώθηκε σύμφωνα με τις επιταγές της αρχιτεκτονικής των Ιταλικών σκηνών. Αποτελείται από πλατεία 156 θέσεων, τρεις σειρές θεωρίων, πενηντατριών θεωρίων και υπερώο. Στο πέρασμα των χρόνων έχουν γίνει κάποιες αλλαγές στο αρχικό σχέδιο του θεάτρου. Οι κυριότερες έγιναν το 1899, οπότε μπήκε και το ηλεκτρικό ρεύμα στο θέατρο. Μέχρι τότε φωτιζόταν με υγραέριο. Σε σχέδια που βρέθηκαν το 1960 στην Ζάκυνθο, παρατηρούμε ότι παρ' όλες τις αλλαγές, μικρές ή μεγαλύτερες σε κάποια σημεία, ακόμα και σήμερα η διαμόρφωση του χώρου ακολουθεί το αρχικό σχέδιο του Τσίλερ. Ο εξώστης δεν λειτουργεί πια για στατικούς λόγους. Ελπίζουμε κάποια στιγμή να βρεθούν κονδύλια ώστε να γίνουν οι απαραίτητες εργασίες τόσο για την στατικότητα όσο και για τον εκσυγχρονισμό της σκηνής του.

ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΙ ΑΛΛΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΔΙΝΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΟ;

Η λειτουργία του λυρικού θεάτρου Απόλλων είναι αδιάλειπτη έως σήμερα, εκτός από τις δύο περιόδους των πολέμων και την περίοδο του εμφυλίου. Από τις αρχές του 2^{ου} αιώνα το θέατρο διαχειρίζεται ο Δήμος Πατρέων. Στο θέατρο εκτός από παραστάσεις έχουν

φιλοξενηθεί και άλλες εκδηλώσεις. Είναι έντονα συνδεδεμένο με το καρναβάλι. Μετά το 1905 δίνονται οι πρώτοι καρναβαλικοί χοροί, ο χορός του δημάρχου, τα μπουρμπούλια, και εξακολουθούν μέχρι το 2008, οπότε αποφασίζεται να μεταφερθούν αυτές οι εκδηλώσεις σε άλλους χώρους. Στον χώρο του θεάτρου δίνονται συναυλίες από πολιτιστικούς οργανισμούς ή πολιτιστικούς θεσμούς της πόλης. Στο παρελθόν έχουν γίνει προεκλογικές ομιλίες και διάφορα άλλα σημαντικά γεγονότα της πόλης. Από το 2008, μετά τον μεγάλο σεισμό, οι χοροί που γίνονταν όπως και οι άλλες εκδηλώσεις δεν συμβαίνουν πλέον λόγω της καταπόνησης του κτηρίου από τον σεισμό.

ΠΟΙΑ Η ΣΧΕΣΗ ΤΟΥ ΔΗ.ΠΕ.ΘΕ ΠΑΤΡΑΣ ΜΕ ΤΟ ΘΕΑΤΡΟ ΑΠΟΛΛΩΝ;

Το 1988 ιδρύεται το Δημοτικό Περιφερειακό Θέατρο Πάτρας ή αλλιώς ΔΗ.ΠΕ.ΘΕ Πάτρας με καλλιτεχνικούς διευθυντές την Μάγια Λιμπεροπούλου και Βίκτωρα Αρδίτη. Κεντρική σκηνή του ΔΗ.ΠΕ.ΘΕ ήταν και είναι το θέατρο Απόλλων. Στο πέρασμα των χρόνων έχει χρησιμοποιήσει και άλλες σκηνές, όμως σήμερα η μοναδική σκηνή που διαθέτει είναι το «Απόλλων». Η διοίκηση του ΔΗ.ΠΕ.ΘΕ είναι πιο αυστηρή σε σχέση με την χρήση του θεάτρου.

ΓΚΟΥΤΖΟΥΜΑΝΟΥ ΕΙΡΗΝΗ – ΦΙΛΟΛΟΓΟΣ

ΠΟΤΕ ΠΡΩΤΟΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Η ΠΑΤΡΑ ΩΣ ΠΟΛΗ;

Σύμφωνα με τον Πausanias ο συνοικισμός της Πάτρας ιδρύθηκε από την συνένωση τριών μικρότερων πόλεων (πολίχνες), της Άνθειας, της Αρόης και της Μεσσάτιδας. Αυτό έγινε στα τέλη των Μυκηναϊκών Χρόνων με αρχές της Γεωμετρικής Εποχής, δηλαδή 1100-1000 π.Χ. Υπάρχουν πηγές που δείχνουν ότι η Πάτρα εμφανίζεται ως πόλη κατά τις αρχές της Κλασικής Εποχής. Η συνένωση έγινε από Αχαιούς της Σπάρτης. Ο πρώτος κάτοικος της Αρόης ήταν ο Εύμηλος. Ο Εύμηλος ήταν ένας αυτόχθων βασιλιάς ενός μικρότερου κράτους των Αιγιαλών της Αχαΐας. Σε αυτόν ήρθε ο Τριπτόλεμος, ο οποίος του έμαθε την σπορά και γενικότερα την καλλιέργεια του σιταριού. Φημολογείται, σύμφωνα με τους μύθους, ότι ο Τριπτόλεμος είχε μάθει από την ίδια την Θεά Δήμητρα την καλλιέργεια του σιταριού. Σύμφωνα με τον μύθο, ο Τριπτόλεμος ήρθε πάνω σε άρμα το οποίο έσερναν δράκοντες. Αυτός, τριγυρνούσε σε διάφορες πόλεις της Ελλάδας και ανά τον κόσμο και δίδασκε την σπορά στους κατοίκους κάθε περιοχής για να μπορέσουν να αναπτυχθούν και να φτιάξουν τις πόλεις τους. Ήρθε, λοιπόν, ο Τριπτόλεμος στον Εύμηλο και αφού έλεγξε πρώτα αν είναι γόνιμο το έδαφος, του έμαθε την σπορά για να μπορέσει να οδηγήσει εκεί τον λαό του και να μπορέσει να φτιάξει εκεί την νέα πόλη. Η Αρόη οφείλει το όνομά της στην άροση, το όργωμα, διαδικασία της καλλιέργειας της γης. Μια ημέρα, ενώ όλα πήγαιναν καλά και ο Εύμηλος είχε μάθει την σπορά και κατοικούσε καλά με τον λαό του, ο γιός του ο Άνθειας

πήρε το άρμα του Τριπτόλεμου, προκειμένου να καλλιεργήσει την γη, όμως δεν κατάφερε να κρατήσει το άρμα από τους δράκοντες και έτσι έπεσε σε ένα μέρος λίγο πιο μακριά από την πόλη την οποία είχε ιδρύσει ο πατέρας του. Τότε ο Εύμηλος προς τιμήν και μνήμην του χαμένου του γιού, ο οποίος έπεσε σε αυτή την πόλη, ιδρύει εκεί μια δεύτερη και την ονομάζει Άνθεια. Οι Ίωνες, που εγκαταστάθηκαν στις τρεις κόμες (Αρόη, Μεσσάτιδα, Άνθεια), είχαν δημιουργήσει μια θρησκευτική ομοσπονδία. Οι κόμες αυτές λάτρευαν την Άρτεμη Τρικλαρία. Η ανθρωποθυσία ήταν βασικό στοιχείο της λατρείας, Κατά τον μύθο η ιέρεια του ναού της Αρτέμιδος, Κομαιθώ, είχε ερωτικές περιπτώξεις με έναν νεαρό βοσκό, τον Μελάνιππο, εντός του ναού. Η θεά διέταξε να θυσιαστεί το ζευγάρι και στο εξής να θυσιάζεται μια νέα και ένας νέος.

ΠΟΙΑ ΤΑ ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ ΑΝΑ ΤΟΥΣ ΑΙΩΝΕΣ;

Η ιστορία της Πατραϊκής, του συνοικισμού αυτού της Πάτρας, ξεκινάει από την 3^η χιλιετία π.Χ στα μέσα της, το 2500 π.Χ την λεγόμενη Πρωτοελλαδική ΙΙ Περίοδο. Υπάρχουν επιβεβαιωμένα ίχνη της εποχής αυτής. Η Πάτρα, την περίοδο αυτή αποτελείται από πεδιάδα, χαμηλούς λόφους, ποτάμια και φυσικά θάλασσα. Η θάλασσα έπαιζε πολύ σημαντικό ρόλο καθώς μπορούσε να παράγει μόνη της προϊόντα. Τον 10/11 αιώνα, δηλαδή στην αρχή της Γεωμετρικής Περιόδου έχουμε τους λεγόμενους *Σκοτεινούς Χρόνους*. Παρά το γεγονός ότι δεν υπάρχουν πηγές που να μας βοηθούν να δούμε τι είχε γίνει και τι αλλαγές συντελέστηκαν εκείνη την εποχή, παρατηρούμε γενικά ότι υπήρξαν ριζικές αλλαγές. Πολλές τέχνες χάνονται, ανάμεσά τους η Γραφή, η ζωγραφική, η λιθοτεχνία και η μνημειακή αρχιτεκτονική. Αλλάζουν τα σχέδια στα αγγεία και γίνονται γεωμετρικά, δηλαδή φεύγει ο φυτικός πλούτος, ο φυτικός κόσμος που αυτός ενέπνεε περισσότερο τα έργα μέχρι τότε και μπαίνουμε στα γεωμετρικά σχήματα. Αρχίζουν οι μεταναστεύσεις, οι μετακινήσεις μέσα στον Ελλαδικό χώρο και γενικά υπάρχει μια ανακατανομή πληθυσμού. Η κάθοδος των Δωριέων, αποτέλεσε σημαντικό γεγονός και αιτία της ριζικής αυτής αλλαγής που έγινε. Ακόμα, έχουμε την ανακάλυψη του σιδήρου. Η χρήση του σιδήρου για την κατασκευή όπλων έφερε αλλαγές στην πολεμική τακτική, οπότε και ο πόλεμος αποκτά άλλη διάσταση. Παρουσιάζεται για πρώτη φορά η καύση των νεκρών, κάτι που μέχρι πριν δεν υπήρχε. Τον 3^ο αιώνα, γύρω στα 281/280 π.Χ γίνεται προσπάθεια να ιδρυθεί ξανά η Αχαϊκή Συμπολιτεία. Η Πάτρα πρωτοστατεί στο να ιδρύσει την Αχαϊκή Συμπολιτεία με την Δύμη και εισχωρούν σιγά-σιγά σε αυτή, η Τριταία, οι Φαραίς και δεν αργούν να έρθουν και άλλες πόλεις της Αχαΐας (Αίγιο, Βούρα, Κερύνεια, Πελλήνη, Αιγείρα, Λεόντιο). Αυτό δεν είναι όμως καινούργιο και δεν γεννήθηκε η ιδέα από το μηδέν. Τον 5^ο – 3^ο αιώνα π.Χ υπήρχε μια ομοσπονδία κρατών, που αποτελούνταν από δώδεκα πόλεις. Αυτές λάτρευαν τον Δία, έκαναν θυσίες στο ιερό του, είχαν κοινές πανηγύρεις και κοινά έθιμα.

ΠΩΣ ΜΕΤΑΤΡΑΠΗΚΕ Η ΠΑΤΡΑ ΣΕ ΡΩΜΑΪΚΗ ΑΠΟΙΚΙΑ;

Η ιστορία και το πεπρωμένο της Πάτρας αλλάζει εντελώς όταν αρχίζει η αυτοκρατορική εποχή, το 31 πΧ. Ο Οκταβιανός Αύγουστος νικάει τον Αντώνιο στο Άκτιο. Οι Ρωμαίοι καταλαβαίνουν την σημασία της Πάτρας, καθώς μπορεί άμεσα να επικοινωνεί με την Ιταλία λόγω του λιμανιού της. Ο Οκταβιανός ιδρύει εκεί Ρωμαϊκή αποικία και της δίνει το προσωνύμιο CAAP (Colonia Augusta Achaica Patrensis). Αυτό φαίνεται και στα νομίσματα που κυκλοφορούσαν εκείνη την εποχή. Η Πάτρα είχε μεγάλο πλεονέκτημα καθώς της επιτράπηκε να κόβει το δικό της νόμισμα. Σώζονται κάποια νομίσματα, πάνω στα οποία αναγράφεται το όνομα που έδωσε στην αποικία του ο Αύγουστος (CAAP). Η πολιτική οργάνωση της Πάτρας την προ ρωμαϊκή εποχή στηρίζεται στην τριμερή ισορρόπηση ανάμεσα στην Βουλή, τον Δήμο και τους ετήσιους άρχοντες. Όταν μετατρέπεται σε ρωμαϊκή αποικία, η πόλη ακολουθεί την πολιτική οργάνωση που υπάρχει και στην Ρώμη. Έχουμε την παρουσία ενός ισχυρού κτηρίου που βρίσκεται στο forum, στην αγορά και από εκεί πηγάζουν όλες οι διοικητικές εξουσίες. Εκεί, είναι συγκεντρωμένη η πολιτική δύναμη του τόπου. Όσον αφορά την θρησκεία, στην αρχή λατρεύονται οι ίδιες θεότητες, ο Δίας, η Ήρα και η Αθηνά και αργότερα η Ρώμη και ο Αυτοκράτορας. Ως προς την πολιτική, ενώ στο εσωτερικό η διοικητική βάση αποτελείται από τους ετήσιους άρχοντες, τη Βουλή (ordo decurionum) και την Εκκλησία (populus). Την περίοδο αυτή, η Πάτρα αποκτά έργα καλλωπισμού, πλακόστρωτους δρόμους, καμαροσκεπείς υπονόμους και γενικά αναδεικνύεται σε μια σημαντική πόλη. Στην πόλη, φτιάχνονται ρωμαϊκές βίλες με ψηφιδωτά και μαρμάρινα δάπεδα.

ΠΩΣ ΕΠΙΡΕΑΣΤΗΚΕ Η ΠΑΤΡΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΒΕΝΕΤΟΚΡΑΤΙΑ;

Η σημασία της Πάτρας και η σπουδαιότητά της φαίνεται στην Βενετοκρατία, όταν το 1204 η Κωνσταντινούπολη αλώνεται από τους Σταυροφόρους και υπογράφεται μια συνθήκη ειρήνης μεταξύ της Βενετίας, των Σταυροφόρων και του νέου Αυτοκράτορα της Κωνσταντινούπολης. Έτσι, η Πάτρα παραχωρείται στην Βενετία σαν εμπορική αποικία. Το πριγκιπάτο της Αχαΐας περνάει στα χέρια του Γοδεφρίδου Α' του Βελαρδουίνου και παραμένει στα χέρια των Βελαρδουίνων από το 1210 μέχρι το 1255. Η χώρα πλέον οργανώνεται σύμφωνα με το φεουδαρχικό σύστημα, με την ίδια ιεραρχία και τις ίδιες υποχρεώσεις προς τον πρίγκιπα. Πιο ψηλά στην ιεραρχία βρίσκεται ο Βαρόνος. Η γη διαιρέθηκε σε φέουδα και αυτά μοιράστηκαν σε Φράγκους ευγενείς. Κάθε Βαρονία είχε από 4 έως 24 φέουδα. Η Πάτρα διέθετε 24 φέουδα. Η έκταση κάθε φέουδου καθώς επίσης και το ποσό που θα κατέβαλε κάθε φέουδο στον πρίγκιπα, καταγράφηκαν σε κατάστιχα. λίστες δηλαδή. Την 1^η Ιουλίου 1408, τα τρία αδέρφια Παλαιολόγων, ο Θωμάς, ο Ιωάννης Η' και ο Κωνσταντίνος, εξεστράτευσαν εναντίον της Πάτρας. Στρατοπέδευαν κοντά στου Μύλους, που σύμφωνα με τις αρχαιολογικές ανασκαφές αυτή η περιοχή βρίσκεται δυτικά της Πάτρας, κοντά στην σημερινή Περιβόλα (περιοχή της Πάτρας). Αφού κατασκήνωσαν εκεί με τα στρατεύματά τους ήρθαν εναντίον της Πάτρας. Βέβαια το μόνο που κατάφεραν ήταν να καταλάβουν τα τρία μικρά φρούρια της περιοχής, όμως σύναψαν ειρήνη, σύμφωνα με την οποία οι κάτοικοι της Πάτρας υποχρεώθηκαν να πληρώνουν κάθε χρόνο 500 φλουριά στον Κωνσταντίνο Παλαιολόγο.

ΠΟΤΕ ΚΑΙ ΠΩΣ ΕΓΙΝΕ Η ΚΑΤΑΛΗΨΗ ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΤΟΥΡΚΟΥΣ;

Την Πάτρα την κατάλαβε ο ίδιος ο Μωάμεθ Β' το 1458. Είχε ξεκινήσει το Μάιο από την Ανδριανούπολη και μέσα σε δύο μήνες είχε φτάσει στην Πάτρα. Φυσικά την κατέλαβε, χωρίς κανένα εμπόδιο, χωρίς να φέρει κανείς αντίρρηση, όπως είχε συμβεί με τις περισσότερες πόλεις στον διάβα του. Η κατάληψη της Πάτρας έγινε από την θάλασσα. μόλις μπήκε ο κατακτητής Μωάμεθ στην πόλη, οι κάτοικοι αρχίζουν να φεύγουν προς άλλες πόλεις της Πελοποννήσου που ήταν υπό Βενετική κατάκτηση και στην Βενετική Ναύπακτο. Οι Τούρκοι δεν μπορούσαν να εφησυχαστούν όσο ήταν υπό Βενετική κατοχή η Ναύπακτος. Η Ναύπακτος ήταν καίριο σημείο για τον έλεγχο του Κορινθιακού Κόλπου. Έτσι, το 1471, ο γιός του Μωάμεθ, Βαγιαζήτ Β' ήρθε με μεγάλο στρατό για να καταλάβει την πόλη και όντως το κάνει. Μόλις καταλαμβάνει την πόλη, παίρνει τον έλεγχο του Κορινθιακού στα χέρια του και για να μπορέσει να σώσει τον Κόλπο από ενδεχόμενες ξένες επιδρομές φτιάχνει δύο φρούρια, το Ρίο και το Αντίριο. Αυτά υπήρχαν στην είσοδο του Κορινθιακού Κόλπου και έτσι μπορούσε να ελέγχει την είσοδο των ξένων πολεμικών και εμπορικών πλοίων μέσα στο λιμάνι. Τα δύο φρούρια είναι πλέον στην δικαιοδοσία του Καπουδάν Πασά. Τότε, δημιουργούνται και οι όροι της ναυσιπλοΐας. Σύμφωνα με αυτούς, τα ξένα πολεμικά πλοία δεν μπορούν να εισέρχονται στον Κορινθιακό Κόλπο. Ακόμη τα εμπορικά πλοία μπορούν να μπαίνουν στο λιμάνι μόνο το πρωί και μόνο αν ήταν εφοδιασμένα με κάποιο σχετικό έγγραφο από τους προξένους της Αχαΐας

ΠΩΣ ΕΠΗΡΕΑΣΑΝ ΤΗΝ ΠΑΤΡΑ ΤΑ ΟΡΛΟΦΙΚΑ;

Αναμφίβολα, το μεγαλύτερο γεγονός που σημάδεψε την Πάτρα του 18^{ου} αιώνα και άλλαξε ριζικά τα δεδομένα ήταν τα Ορλοφικά, ο 1770. Στην Πάτρα ξεκινάει τον Φεβρουάριο του 1770 με συνέπειες μεγαλύτερες χρονικά από ότι κράτησε η επανάσταση. Τον Φεβρουάριο του 1770 γίνεται η εξέγερση. Υπάρχουν χίλιοι στρατιώτες που μαζεύονται από την Αχαΐα, την Ζάκυνθο και την Κεφαλονιά. Οι οικογένειες των Τούρκων που υπάρχουν στην Πάτρα κλείνονται στο κάστρο και μένουν κλεισμένοι μέχρι τον Απρίλιο. Τότε, στις 13 Απριλίου 1770, Αλβανοί επιδρομείς έρχονται από την θάλασσα και προσπαθούν να καταλάβουν την πόλη. Ήταν Μεγάλη Παρασκευή εκείνη την ημέρα και οι Πατρινοί βρίσκονταν στην εκκλησία γιατί ήταν η πιο σημαντική ημέρα της Χριστιανοσύνης. Μόλις ήρθαν οι Αλβανοί κατακτητές, μπήκαν στην πόλη, την κατέλαβαν, την πυρπόλησαν και κάποιοι από αυτούς, μια φυλή, οι Λαλαίοι, βοήθησαν τους Τούρκους που υπήρχαν στο Κάστρο να ξεφύγουν και να βγούν από εκεί. Ενσωματώθηκαν τότε μαζί τους και σκότωσαν τους περισσότερους Πατρινούς. Οι Αλβανοί φεύγουν με πάρα πολλά λάφυρα για την βοήθειά τους φυσικά στους Τούρκους και οι Λαλαίοι ανταμείβονται με πάρα πολλές γαίες των Αχαιών.

ΟΙ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ ΓΙΑ ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Ode to Ancient Rome- Michael Levy

Sleep Music – Yellow Briek Cinema

Vienna Blood – Johann Strauss

Cinematic Inspirational Music – Sophonic Media

Dubai Nights – Dirk Sandberg

Byzantine Orthodox – Ερχόμενος ο Κύριος

Mevlana ve Istanbul – Ney Sufis