



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

ΣΧΟΛΗ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΒΑΣΙΣΜΕΝΟ ΣΕ  
ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΜΕ ΘΕΜΑ  
ΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΟΙΟΝΟΤΗΤΑ ΤΗΣ  
ΒΟΡΕΙΟΥ ΗΠΕΙΡΟΥ**

ΓΚΟΡΟ ΓΙΑΝΝΟΥΛΑ (15851)  
ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ

ΠΥΡΓΟΣ, 2018





# **ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ**

Πιστοποιείται ότι η πτυχιακή εργασία με θέμα:

## **ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΒΑΣΙΣΜΕΝΟ ΣΕ ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΜΕ ΘΕΜΑ ΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΟΙΟΝΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΗΠΕΙΡΟΥ**

Της φοιτήτριας, του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

**ΓΚΟΡΟ ΓΙΑΝΝΟΥΛΑΣ**

**Α.Μ. : 1982**

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάστηκε στο Τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ στις

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΑ



## **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ**

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ**

**ΑΜ**

**ΥΠΟΓΡΑΦΗ**



# **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**





# ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Ο στόχος την εν λόγω εργασίας ήταν η εξοικείωση με της τεχνικές δημιουργίας ενός ντοκιμαντέρ καθώς και η εξάσκηση πάνω στις τεχνικές του μοντάζ αλλά και φυσικά η ανάδειξη των προβλημάτων της ελληνικής μειονότητας της Βορείου Ηπείρου. Αφορμή να επιλέξω αυτό το θέμα πέρα από την καταγωγή μου ήταν και τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα το τελευταίο καιρό στον ευρύτερο χώρο της Βορείου Ηπείρου και υποδηλώνουν ξεκάθαρα την καταπάτηση των δικαιωμάτων των Ελλήνων της περιοχής.



## **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Στη παρακάτω εργασία θα ασχοληθούμε με την παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ με θέμα την ελληνική μειονότητα της Βορείου Ηπείρου. Θα αναφερθούμε στην έννοια του ντοκιμαντέρ και τη ιστορία του αρχικά, ενώ στη συνέχεια θα αναλύσουμε τα τρία βασικά τμήματα δημιουργίας ενός ντοκιμαντέρ την προπαραγωγή, την παραγωγή και την μεταπαραγωγή περιγράφοντας τα βήματα που ακολουθήσαμε για να φτάσουμε στην ολοκλήρωση του εν λόγω ντοκιμαντέρ.

## **ABSTRACT**

In the following paper we will deal with the production of a documentary on the Greek minority in Northern Epirus. We will refer to the concept of the documentary and its history initially, and then we will analyze the three main parts of creating a documentary on pre-production, production and post-production, describing the steps we have taken to achieve the completion of this documentary.

## **ΛΕΞΕΙΣ , ΚΛΕΙΔΙΑ**

Κινηματογράφος, ντοκιμαντέρ, παραγωγή μεταπαραγωγή , προπαραγωγή, μοντάζ , κάδρο, συνέντευξη, κάδρο, σκηνή, πλάνο , εικόνα ήχος .



# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....</b>	<b>8</b>
<b>ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....</b>	<b>10</b>
<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....</b>	<b>12</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>12</b>
<b>ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ.....</b>	<b>12</b>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....</b>	<b>14</b>
<b>ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ.....</b>	<b>16</b>
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....</b>	<b>18</b>
<b>1. ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....</b>	<b>19</b>
1.1 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....	19
1.2 ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....	19
1.3 ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.....	20
<b>2. ΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....</b>	<b>22</b>
2.1 ΤΑ ΒΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....	22
2.2 ΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΓΙΑ ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ « ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΕΙΟΝΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΗΠΕΙΡΟΥ».....	26
<b>3. ΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....</b>	<b>28</b>
3.1 ΕΝΟΤΗΤΕΣ.....	28
3.2 ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ.....	29
3.3 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ.....	29
3.4 ΤΟ ΚΑΔΡΟ.....	31
3.5 ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ.....	33
3.6 ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ.....	33
3.7 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ.....	34
<b>4. ΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.....</b>	<b>37</b>
4.1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΒΙΝΤΕΟ.....	37
4.2 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΜΟΝΤΑΖ.....	39
4.3 ΗΧΟΣ.....	48
<b>ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....</b>	<b>52</b>

## **EYPETHPIO EIKONΩN**

---

<b>EIKONA 1.</b>	επιφάνεια εργασίας Adobe Premier	38
<b>EIKONA 2.</b>	επιφάνεια εργασίας Pinnacle studio	38
<b>EIKONA 3.</b>	επιφάνεια εργασίας Media Composer	39
<b>EIKONA 4.</b>	επιφάνεια εργασίας Final Cut	39
<b>EIKONA 5.</b>	περιβάλλον εργασίας	40
<b>EIKONA 6.</b>	νέο πρότζεκτ	41
<b>EIKONA 7.</b>	Import	42
<b>EIKONA 8.</b>	Χρήση timeline	42
<b>EIKONA 9.</b>	Προσαρμογή κάδρου	43
<b>EIKONA 10.</b>	Χρήση κέρσορα	43
<b>EIKONA 11.</b>	Color correction πριν	44
<b>EIKONA 12.</b>	Color correction μετά 44	
<b>EIKONA 13.</b>	Cross Dissolve	45
<b>EIKONA 14.</b>	Aspect Ratio	46
<b>EIKONA 15.</b>	Εφαρμογή μάσκας	47
<b>EIKONA 16.</b>	Intro template	47
<b>EIKONA 17.</b>	Low third template	48
<b>EIKONA 18.</b>	Τίτλοι τέλους	48
<b>EIKONA 19.</b>	Σπικάζ	49
<b>EIKONA 20.</b>	Τοποθέτηση αρχείων ήχου στο timeline	50
<b>EIKONA 21.</b>	Rendering	51
<b>EIKONA 22.</b>	Export	52





## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο κινηματογράφος έχει εισβάλει εδώ και πολλά χρόνια στις ζωές μας και στην καθημερινότητα μας. Αποτελεί πλέον μια από τις πιο δημοφιλείς τέχνες και έχει κερδίσει το μεγαλύτερο μέρος του κοινού. Η ιστορία του κινηματογράφου ξεκινάει χρόνια πριν και μαζί με αυτήν και η ιστορία του ντοκιμαντέρ. Ένα ντοκιμαντέρ αποτελεί την αποτύπωση της πραγματικότητας στην μεγάλη οθόνη. Τέτοιό περιεχόμενο είχαν και οι πρώτες φωτογραφίες που ενώθηκαν για να δημιουργηθεί το πρώτο βίντεο που θα αποτελούσε και την αρχή της έβδομης τέχνης. Ο όρος ντοκιμαντέρ βέβαια καθιερώθηκε αρκετά χρόνια αργότερα από τον Grierson, ο οποίος μεταφράζει το ντοκιμαντέρ σαν τη δημιουργική θεώρηση της πραγματικότητας. Με το πέρασμα των χρόνων το ντοκιμαντέρ ειδικότερα αλλά και ο κινηματογράφος γενικότερα έχουν εξελιχθεί. Το ντοκιμαντέρ πλέον δεν θεωρείται απλά ένας τρόπος ενημέρωσης αλλά και ένας τρόπος ψυχαγωγίας, η αισθητική των σύγχρονων ντοκιμαντέρ απέχει πολύ από τα παλαιότερα ενημερωτικά ντοκιμαντέρ

που θύμιζαν περισσότερο δημοσιογραφικό ρεπορτάζ ,ενώ συναγωνίζεται επάξια τις καλύτερες καθαρά ψυχαγωγικές ταινίες.

## **ΚΑΙΦΑΛΛΙΟ 1**

### **1.1 Η έννοια του ντοκιμαντέρ**

Η λέξη ντοκιμαντέρ προέρχεται από την λέξη “document” που σημαίνει καταγράφο. Το ντοκιμαντέρ λοιπόν είναι ο οπτικοακουστικός τρόπος να καταγράψει κανείς κάθε μορφής γεγονότα . Τα γεγονότα αυτά μπορεί να είναι ιστορικά, κοινωνικά, πολιτικά, καλλιτεχνικά , αλλά πάνω απ’ όλα θα πρέπει να είναι αληθινά και όχι προϊόν μυθοπλασίας. Ο Γκρίερσον, ήταν ο πρώτος που χρησιμοποίησε τον όρο ντοκιμαντέρ για να περιγράψει την ταινία του Ρόμπερτ Φλάχερτι «Moana” που είχε θέμα τη ζωή στους νήσους Σαμόα, ενώ ταυτόχρονα ορίζει το ντοκιμαντέρ ως «τη καλλιτεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας».

Η αρχική μορφή του ντοκιμαντέρ ξεκίνησε ως μια απλή κινηματογραφική καταγραφή και δημοσιοποίηση γεγονότων, με το πέρασ των χρόνων όμως η κατηγορία των ντοκιμαντέρ έχει εξελιχθεί. Στόχος δεν είναι πλέον μόνο η αποτύπωση και λογική διερεύνηση ενός θέματος, αλλά και η μετάδοση της πληροφορίας με κάποια συναισθηματική συμμετοχή του κιθαεατή , αλλά και μια πλοκή που θα εζάπτει το ενδιαφέρον του. Η εξέλιξη αυτή του έχει χαρίσει ένα θερμό κοινό τα τελευταία χρόνια, ενώ ταυτόχρονα όλο και περισσότεροι νέοι κινηματογραφιστές αποφασίζουν να ασχοληθούν με τη κατηγορία αυτή του κινηματογράφου που αποθανατίζει και διερευνά τη πραγματικότητα, ενώ παράλληλα έχουν κάνει την εμφάνισή τους φεστιβάλ που πραγματεύονται καθ' αποκλειστικότητα το είδος του ντοκιμαντέρ .

## 1.2 Τα είδη του ντοκιμαντέρ

Τα είδη του ντοκιμαντέρ είναι πολλά και μπορούν να διαχωριστούν σε δύο μεγάλες κατηγορίες ανάλογα με τη πρόθεσή τους. Από τη μια πλευρά η απλή αντικειμενική καταγραφή και παράθεση γεγονότων με μοναδική πρόθεση τη πληροφόρηση, και από την άλλη η πιο καλλιτεχνική-κινηματογραφική πλευρά που δίνει βάρος, πέρα από τη πληροφόρηση και τη ενημέρωση , στην αισθητική και την έκφραση της υποκειμενικής ματιάς του δημιουργού.

Τα είδη ανάμεσα στα οποία μπορεί να κινηθεί ένας ντοκιμαντερίστας είναι το :

- Κοινωνικό
- Ιστορικό
- Πολιτικό
- Επιστημονικό
- Βιογραφικό
- Ηθικοπλαστικό
- Αθλητικό
- Μουσικό
- Εθνογραφικό
- Εκπαιδευτικό

Και οι ρόλοι που μπορεί να πάρει κατά τη διάρκεια δημιουργίας του ντοκιμαντέρ είναι εξίσου πολλοί, και καθορίζουν το χαρακτήρα του ντοκιμαντέρ. Ένας ντοκιμαντερίστας μπορεί να συμπεριφερθεί σαν ένας δημοσιογράφος , ιστορικός, εξερευνητής, συνήγορος, διαφημιστής, ποιητής , να επιλέξει ανάμεσα από πολλούς αφηγηματικούς τρόπους και εν τέλη να παρουσιάσει τη πραγματικότητα σε μια γλώσσα απλή και κατανοητή και παράλληλα καθόλου βαρετή προς το κοινό του .

## 1.3 Τεχνικές ντοκιμαντέρ

Το ντοκιμαντέρ είναι ένα είδος κινηματογραφικής ταινίας η οποία αποτυπώνει τη πραγματικότητα. Όπως και οι υπόλοιπες κινηματογραφικές ταινίες χρησιμοποιεί διαφορές τεχνικές για να πετύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

- Αφήγηση

▪  
Είναι μια τεχνική παραγωγής, όπου μια φωνή, η οποία δεν αποτελεί μέρος της δράσης, αναλαμβάνει να σχολιάσει με διάφορους τρόπου τα διαδραματιζόμενα. Η τεχνική αυτή προσφέρει στον δημιουργό την δυνατότητα επικοινωνίας με το κοινό δίνοντας του την ευκαιρία να σχολιάσει να εξηγήσει και να προσθέσει πληροφορίες για το θέμα που πραγματεύεται.

- **Άμεση συνέντευξη**

Σε αυτό το είδος συνέντευξης παρουσιάζονται και οι ερωτήσεις αλλά και οι απαντήσεις των προσώπων που εμπλέκονται σε αυτή. Επιπλέον το είδος αυτής της συνέντευξης δίνει στο θεατή μια ολοκληρωμένη εικόνα και τον αφήνει να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα όσον αφορά την ευστοχία και την ευρηματικότητα των ερωτήσεων αλλά και την ειλικρίνεια και την αυθεντικότητα των απαντήσεων.

- **Έμμεση συνέντευξη**

Σε αυτό το είδος καταγράφονται μόνο οι απαντήσεις και έτσι δίνεται η εντύπωση ότι ο ερωτώμενος μιλά απευθείας στον θεατή

- **Αρχαιακό υλικό**

Είναι το υλικό που μπορούμε να πάρουμε από μια βιβλιοθήκη ταινιών και να εισάγουμε σε ένα ντοκιμαντέρ ώστε να δείξουμε αυθεντικά ιστορικά γεγονότα χωρίς επιπλέον γυρίσματα και να μειώσουμε ταυτόχρονα το κόστος παραγωγής. Τα πλάνα αυτά μπορεί να ανήκουν στο ίδιο το δημιουργό από παλαιότερες παραγωγές είτε μπορεί να τα βρει στο διαδίκτυο όπου υπάρχουν πολλές ιστοσελίδες που προσφέρουν άμεση λήψη βιντεοκλίπ σε διαφορετικές μορφές, τόσο συμπιεσμένο όσο και ασυμπίεστο, καθώς και σε βιβλιοθήκες αρχείων με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και ατελούς χρήσης.

- **Ανακατασκευές**

Οι ανακατασκευές είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται συχνά στα ντοκιμαντέρ. Είναι τεχνητές σκηνές από γεγονότα που έχουν συμβεί στη πραγματικότητα αλλά δεν υπάρχει οπτικό ή ακουστικό υλικό ώστε να παρουσιαστούν. Γυρίζονται από ηθοποιούς και δίνουν στον θεατή μια αίσθηση ρεαλισμού.

- **Συνήθη εφέ**

1. Slow motion

Η αλλιώς αργή κίνηση. Είναι ένα εφέ το οποίο κατορθώνει να κάνει το χρόνο στη ταινία να επιβραδύνεται. Στο slow motion τα καρέ φιλμ καταγράφονται με ρυθμό πολύ ταχύτερο από ότι θα αναπαραχθούν. Χρησιμοποιείται όταν ο δημιουργός θέλει να δώσει έμφαση σε ένα γεγονός, ή να εστιάσει αυτό δείχνοντας έτσι τη σημαντικότητα του.

## 2. Time lapse

Είναι το αντίστροφο του slow motion. Το time lapse είναι ένα εφέ που κάνει το χρόνο στη ταινία να επιταχύνεται. Η συχνότητα με την οποία καταγράφεται το φιλμ είναι χαμηλότερη από εκείνη που θα χρησιμοποιηθεί για να προβληθεί η σειρά. Κατορθώνεται η ομαλή εντύπωση της κίνησης σε αντικείμενα και καταστάσεις που κινούνται ανεπαίσθητα αργά όπως είναι η κίνηση του ήλιου ή η κίνηση των αστεριών στον ουρανό.

## 3. Ken Burn's effect

Είναι ένα εφέ που περιγράφει ένα είδος μετατόπισης και ζουμ και χρησιμοποιείται κυρίως σε ιστορικά ντοκιμαντέρ όπου δεν είναι διαθέσιμο υλικό φιλμ ή βίντεο

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup>

## Το στάδιο της προπαραγωγής

Ένα καλό ντοκιμαντέρ όπως και μια καλή ταινία αρχίζει πολύ πριν την παραγωγή με την εκτεταμένη προετοιμασία. Θα χρειαστεί προσεκτικός σχεδιασμός και συνεχής έλεγχος για να διασφαλιστεί η επιτυχής διεκπεραίωση του. Για να ξεκινήσει η σωστή προετοιμασία πρέπει πρώτα από όλα ο δημιουργός να αναρωτηθεί και να εστιάσει στο ποια είναι η ιστορία που θέλει να πει και γιατί, αυτό θα τον βοηθήσει να οργανώσει το μοτίβο του ντοκιμαντέρ .

### 4.4 Τα βήματα της προπαραγωγής

#### Έρευνα

Αφού ο δημιουργός έχει καταλήξει στο θέμα και το στόχο του ντοκιμαντέρ είναι έτοιμος να ξεκινήσει το αμέσως επόμενο πιο σημαντικό στάδιο της προπαραγωγής , την έρευνα. Στο στάδιο αυτό ο δημιουργός οφείλει να ερευνήσει όλες τις πιθανές πτυχές του θέματος. Πρέπει να εξετάσει με προσοχή τι είναι αληθινό και τι όχι ώστε να αποφύγει πιθανή παραπληροφόρηση. Έπειτα σημαντικό είναι να διαχωρίσει το υλικό του σε πληροφορίες που είναι ενδιαφέρουσες και άξιες να αναφερθούν και σε αυτές που είναι ανούσιες και πολύ πιθανόν ακόμα και βαρετές για το κοινό. Καλό θα ήταν επίσης να διερευνήσει αν το κοινό έχει ξαναδεί τις εικόνες και το θέμα που πρόκειται να παρουσιάσει και αν ναι, ποια ήταν η οπτική γωνία από την οποία είχε παρουσιασθεί στο παρελθόν και να κρίνει αν είναι αρκετά συναρπαστικό για να ενθουσιάσει τους θεατές και να έχει την αναμενόμενη απήχηση.

## **Σενάριο**

Το σενάριο προέρχεται από την ιταλική λέξη *scenario* και ήταν σημειώσεις που κρατούσαν για το ανέβασμα των σκηνών στο θέατρο κατά τη βυζαντινή περίοδο. Το σενάριο είναι ο οδηγός κάθε σκηνοθέτη, περιγράφει τη βασική ιστορία κατά την οποία θα εξελιχθεί η ταινία. Μπορεί να γραφτεί από τον σεναριογράφο ή και από μια ομάδα ατόμων. Θα μοιραστεί στους υπόλοιπους συντελεστές και πάνω σε αυτό θα στηθεί όλη η παραγωγή.

## **Ντεκουπάζ**

Αφού δημιουργηθεί το σενάριο, ο σκηνοθέτης αναλαμβάνει δράση. Μελετάει το σενάριο το αναλύει σημειώνει πάνω σε αυτό και ξεκινάει η διαδικασία του ντεκουπάζ. Κατά τη διαδικασία αυτή ο σκηνοθέτης ορίζει την αισθητική της ταινίας, χωρίζει το σενάριο σε σκηνές και μετέπειτα σε πλάνα. Καθορίζει της γωνίες λήψης, το περιβάλλον, τις κινήσεις των ηθοποιών και της κάμερας, τους τύπους των πλάνων για τη κάθε σκηνή ξεχωριστά.

## **Κερματισμός σεναρίου**

Κερματισμός σεναρίου είναι η διαδικασία κατά την οποία το σενάριο χωρίζεται σε σκηνές με σκοπό να δημιουργηθεί μια λίστα με τους ηθοποιούς τα μηχανήματα τους χώρους κάθε σκηνής, και τους χρόνους (αν είναι μέρα ή νύχτα). Ο κερματισμός σεναρίου βοηθάει στο σωστό προϋπολογισμό του κόστους και στο χρονοδιάγραμμα.

## **Χρονοδιάγραμμα**

Το χρονοδιάγραμμα είναι ουσιαστικά το πρόγραμμα εργασίας που θα χρησιμοποιήσει η παραγωγή. Εξαρτάται από πολλούς παράγοντες και συνήθως την υλοποίηση του αναλαμβάνει ο βοηθός σκηνοθέτη. Ο βοηθός σκηνοθέτη πρέπει να λάβει υπόψιν τους χώρους που διαδραματίζονται οι σκηνές αν είναι εσωτερικοί ή εξωτερικοί όπως και το αν είναι μέρα ή νύχτα καθώς και τη διαθεσιμότητα των ηθοποιών. Σημαντικό είναι να έχει προνοήσει και να έχει εναλλακτικές λύσεις για τυχόν ατυχήματα ή για αλλαγή καιρού όσον αφορά σκηνές εξωτερικού χώρου, για να μπορέσει να συνεχιστεί η παραγωγή ομαλά χωρίς χάσιμο ωφέλιμου χρόνου.

## **Προϋπολογισμός**

Προϋπολογισμός είναι ο υπολογισμός του κόστους παραγωγής μιας ταινίας. Σε αυτόν περιλαμβάνονται τα έξοδα για όλους στους συντελεστές της παραγωγής ενώ από τον κερματισμό του σεναρίου προκύπτουν τα έξοδα που απαιτούνται για την υλοποίηση κάθε σκηνής όσον αφορά τους χώρους τον εξοπλισμό και το ανθρώπινο δυναμικό.

## **Επιλογή συνεντεύξεων**

Εξαιρετικά σημαντική είναι η επιλογή των προσώπων από τα οποία θα πάρουμε συνεντεύξεις. « Οι άνθρωποι που θα επιλέξετε να εμφανίζονται στη οθόνη σε τελική

*ανάλυση μπορούν να απογειώσουν ή να διαλύσουν τα ντοκιμαντέρ σας. Επιλέγοντας τα θέματα της συνέντευξης είναι για τον παραγωγό ντοκιμαντέρ είναι ότι και η επιλογή ηθοποιών σε μια αφηγηματική ταινία. Η μόνη διαφορά είναι ότι στο ντοκιμαντέρ έχουμε πραγματικούς χαρακτήρες αντί για ηθοποιούς» Safiya McClinton*

Για τη σωστή επιλογή των ατόμων από τους οποίους θα πάρουμε συνέντευξη, θα πρέπει να εξετάσουμε κατά πόσο τηρούν κάποιες προϋποθέσεις, όπως το να είναι αμερόληπτοι και επαρκώς ενημερωμένοι για το θέμα, ιδανικό θα είναι επίσης να είναι αναγνωρισμένοι εμπειρογνώμονες να έχουν αποκρυσταλλωμένη άποψη και να είναι ικανοί να μιλήσουν για το θέμα με συνέπεια.

Η επιτυχία βέβαια της συνέντευξης δεν εξαρτάται μόνο από την επιλογή του συνεντευξιαζόμενου αλλά και από το πως θα χειριστεί ο δημιουργός ή ο δημοσιογράφος που έχει αναλάβει τη συνέντευξη το θέμα. Από αυτή τη πλευρά ο ντοκιμαντερίστας ή ο δημοσιογράφος θα πρέπει να είναι εξίσου καλά ενημερωμένοι για το θέμα και να έχουν προετοιμάσει ερωτήσεις που θα είναι ικανές να αποσπάσουν από τον συνεντευξιαζόμενο το απαραίτητο περιεχόμενο.

### **Σχεδίαση παραγωγής**

Ο σχεδιαστής παραγωγής συνεργάζεται με τον σκηνοθέτη για να επιτευχθεί η απαιτούμενη ατμόσφαιρα και αισθητική που αρμόζει στο σενάριο και είναι υπεύθυνος για τη συνολική μορφή της ταινίας.

### **Εύρεση τοποθεσιών**

Το άτομο που είναι υπεύθυνο για την εύρεση των τοποθεσιών παίρνει φωτογραφίες από διάφορες περιοχές και κατόπιν συνεννόησης με το σκηνοθέτη αποφασίζουν τις τελικές περιοχές όπου θα γυριστούν τα πλάνα.

### **Σκηνογραφία**

Στο στάδιο της σκηνογραφίας ορίζονται τα σκηνικά της ταινίας ο χώρος και το πως θα κινηθούν οι ηθοποιοί καθώς και οι κάμερες και ο φωτισμός

### **Διακόσμηση**

Ο διακοσμητής είναι αυτός που θα διαμορφώσει τη ποιότητα και το υπόβαθρο της ταινίας συνεργάζεται και αυτός με το σκηνοθέτη για να βρουν το τι χρειάζεται κάθε χαρακτήρας. Στο στάδιο της διακόσμησης χρειάζεται ένα επιπλέον άτομο το οποίο θα είναι υπεύθυνο για τα αντικείμενα που θα χρειαστεί κάθε σκηνή, θα πρέπει να γνωρίζει που θα χρησιμοποιηθεί τι και ποια θα είναι η θέση του ανάλογα με τη σκηνή.

### **Σχεδιασμός και εύρεση κουστουμιών**

Στο στάδιο αυτό θα πρέπει να έχει ξεκαθαρίσει η χρονική περίοδος στην οποία διαδραματίζονται οι σκηνές καθώς και το ύφος και η αισθητική της ταινίας ώστε να γίνει η σωστή επιλογή κουστουμιών. Ο υπεύθυνος σχεδιασμού των κουστουμιών συνεργάζεται άμεσα με τον υπεύθυνο φωτογραφίας για ένα άρτιο οπτικό αποτέλεσμα και με το σκηνογράφο. Ανάλογο ρόλο έχει και ο υπεύθυνος μακιγιάζ.



## **Εικονογράφιση παραγωγής**

Ο εικονογράφος της παραγωγής είναι αυτός που θα σχεδιάσει την εικονογράφιση μιας ταινίας. Συνεργάζεται και αυτός με τον σκηνοθέτη για να επιτύχουν το τελικό αποτέλεσμα σε κάθε σκηνή, και βοηθάει τα τμήματα της παραγωγής και μετά παραγωγής κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας. Για να δημιουργηθούν οι εικονογραφήσεις, ο εικονογράφος της σκηνής πρέπει να είναι εξοικειωμένος με τη περιγραφή της σκηνής, τη συνέχεια και τις γωνίες της κάμερας. Οι εικονογραφήσεις χρησιμοποιούνται προτού ξεκινήσει το γύρισμα μιας ταινίας για να τραβήξει το ενδιαφέρον των επενδυτών, να προωθήσουν μια ιδέα, να βοηθήσουν το διευθυντή παραγωγής να καταμερίσει το χρονοδιάγραμμα, το διευθυντή φωτογραφίας για το επιμέρους των σκηνών, την προετοιμασία του φωτισμού και τις γωνίες της κάμερας. Η χρήση της εικονογράφισης είναι χρήσιμη όταν η ακολουθία σκηνών περιλαμβάνει ειδικά εφέ. Ο λεπτομερής σχεδιασμός είναι αναγκαίος για τη τελική σύνθεση του οπτικού εφέ.

## **2.2 Το στάδιο παραγωγής για το ντοκιμαντέρ «Η ελληνική μειονότητα της Βορείου Ηπείρου».**

Η καταγωγή μου καθώς και η έκρυθμη πολιτική κατάσταση που επικρατεί τα τελευταία χρόνια στον ευρύτερο χώρο της Βορείου Ηπείρου, μου έδωσαν το έναυσμα να ασχοληθώ με το συγκεκριμένο θέμα σε αυτό το ντοκιμαντέρ. Η ραχοκοκαλιά του ντοκιμαντέρ είναι ο τρόπος ζωής της ελληνικής μειονότητας της βορείου Ηπείρου ανά τα χρόνια καθώς και η αντιμετώπισή της από το αλβανικό κράτος αλλά και από το ελληνικό.

Αφού κατέληξα στο θέμα του ντοκιμαντέρ ξεκίνησα την έρευνα αρχικά από το διαδίκτυο συλλέγοντας πληροφορίες για την ιστορία της Βορείου Ηπείρου από την περίοδο της οθωμανικής αυτοκρατορίας, την ίδρυση του αλβανικού κράτους έως τη σημερινή εποχή. Ιστορικά βιβλία, πλάνα αρχείου, καθώς και παλαιότερα ντοκιμαντέρ βασισμένα στην ιστορία της Βορείου Ηπείρου αποτέλεσαν σημαντικές πηγές για όσα παραθέτω σε αυτή την εργασία. Συζητήσεις με συγγενικά είτε γνωστά πρόσωπα με καταγωγή από την Βόρεια Ήπειρο μου έδωσαν επίσης πολλές πληροφορίες και αρχειακό υλικό όπως φωτογραφίες και αποκόμματα εφημερίδων.

## **Σενάριο**

Η δομή του σεναρίου χτίζεται πάνω στην ιστορική αναδρομή με έμφαση στις πολιτικοκοινωνικές αλλαγές που υπέστη η ελληνική μειονότητα με το πέρασμα των χρόνων.

## **Ντεκουπάζ σεναρίου**

Κατά το ντεκουπάζ του σεναρίου αυτό που έκανα ήταν να συλλέξω τα πλάνα μου και να τα βάλω σε μια σειρά φτιάχνοντας έτσι ένα ολοκληρωμένο storyboard.

## **Κερματισμός σεναρίου**

Στον κερματισμό σεναρίου αρχικά έγραφα το κείμενο το οποίο θα έπαιζε σαν χαλί σε όλη τη διάρκεια του ντοκιμαντέρ και θα ενημέρωνε τον θεατή όσον αφορά τα ιστορικά γεγονότα. Έπειτα αντιστοίχισα τα πλάνα και τις εικόνες που είχα συλλέξει με βάση τα λεγόμενα του κειμένου. Τέλος οργάνωσα τις συνεντεύξεις, επικοινωνήσα με τα άτομα από τα οποία θα έπαιρνα συνέντευξη και ετοίμασα τις ερωτήσεις και τα θέματα που θα συζητούσαμε.

## **Προϋπολογισμός**

Ο προϋπολογισμός ήταν το δύσκολο κομμάτι αυτού του ντοκιμαντέρ και αυτός που άλλαξε το σενάριό του. Αρχικά είχα αποφασίσει ότι το ντοκιμαντέρ θα ήταν κατά βάση οδοιπορικό με απλό μοντάζ και φυσικό ήχο και τα συνεντευξιαζόμενα άτομα θα ήταν περαστικοί και απλοί κάτοικοι που θα συναντούσα και θα είχαν τη διάθεση και τη θέληση να μου μιλήσουν για την επιβίωση τους ως Έλληνες της μειονότητας, για το πως τους αντιμετωπίζουν τα δυο κράτη, ελληνικό και αλβανικό, αλλά και το πως αντιμετωπίζουν οι ίδιοι τη κατάσταση τους. Επιπλέον θα κανόνιζα συνεντεύξεις με άτομα που εμπλέκονται άμεσα στο πολιτικό σκηνικό της περιοχής και είναι μόνιμοι κάτοικοι της Βορείου Ηπείρου με σκοπό να μας διαφωτίσουν σχετικά με το πολιτικό παρασκήνιο. Όλο αυτό όμως προϋπέθετε ένα αρκετά μεγάλο ταξίδι τόσο όσον αφορά την απόσταση αλλά και όσον αφορά τις μέρες διαμονής μου εκεί αλλά και τη

μετακίνηση μου για το οδοιπορικό γεγονός πρακτικά αδύνατο αυτή τη περίοδο. Επομένως έριξα τον προϋπολογισμό στο ελάχιστο κάνοντας κάποιες αλλαγές στο σενάριο αλλά και στον εξοπλισμό. Για τη δημιουργία του ντοκιμαντέρ χρησιμοποίησα μια κάμερα Canon EOS550D και ένα μικρόφωνο για την ηχογράφηση της ιστορικής αναδρομής. Τα υπόλοιπα πλάνα είναι πλάνα αρχείου από άλλα ντοκιμαντέρ που είχαν δημοσιευθεί παλιότερα είτε πλάνα δικά μου από παλιά βίντεο που είχα κρατήσει καθώς και φωτογραφίες.

### **Χρονοδιάγραμμα**

Όσον αφορά το χρονοδιάγραμμα χρειάστηκε να το χρησιμοποιήσω μόνο στις συνεντεύξεις.

### **Τοποθεσίες**

Οι τοποθεσίες οι οποίες διαφαίνονται στο ντοκιμαντέρ είναι χωριά και ιστορικές περιοχές της μειονοτικής ζώνης. Από την άλλη πλευρά οι συνεντεύξεις έχουν γυριστεί σε εσωτερικό χώρο για να έχουμε καλύτερο ήχο λόγω έλλειψης μικροφώνου και για να μην έχουμε απρόοπτα λόγω καιρού.

Κατά τη δημιουργία του ντοκιμαντέρ « Η ελληνική μειονότητα της Βορείου Ηπείρου» παρελήφθησαν τα στάδια, σκηνογραφία, διακόσμηση, εύρεση κουστουμιών, σχεδίαση παραγωγής , λόγω έλλειψης ηθοποιών και σκηνικών στο εν λόγω ντοκιμαντέρ.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3**

## Το στάδιο της παραγωγής

Το στάδιο της παραγωγής είναι το στάδιο κατά το οποίο γυρίζεται ολόκληρη η ταινία με σκοπό να υλοποιηθεί τις ιδέες και τους στόχους που έχουν τεθεί στο στάδιο της προπαραγωγής. Επικεντρώνεται στην σωστή εκμετάλλευση των υπάρχοντων τεχνικών μέσων ώστε να δημιουργήσει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα αποδίδοντας στο σενάριο οπτικοακουστική μορφή. Παρόλο που ήδη υπάρχει ένα γενικό πλάνο και η κατάλληλη προετοιμασία το κομμάτι της παραγωγής δεν είναι ένα εύκολο κομμάτι καθώς τώρα όλο το επιτελείο οφείλει να συνεργαστεί για να αποδώσει όχι μόνο μια εικόνα η μια ιστορία στο θεατή, αλλά και βάθος και συναίσθημα και ίσως να τον κάνει να ταυτιστεί με το αυτό που θα παρακολουθήσει. Για να το πετύχουμε αυτό χρησιμοποιούμε μια σειρά από τεχνικές που αφορούν την εικόνα και τον ήχο και δουλεύουμε πάνω σε τέσσερις ενότητες που θα μας αποδώσουν το τελικό αποτέλεσμα. Οι ενότητες αυτές είναι η Σεκάνς, η Σκηνή, το Πλάνο και το Κάδρο.

### 3.1 Ενότητες

#### Σεκάνς

Μια σεκάνς είναι μια ολοκληρωμένη νοηματική ενότητα (ένα μέρος) μέσα στην ταινία. Είναι δηλαδή κάτι αντίστοιχο με μία σκηνή σε ένα θεατρικό έργο, ή ένα μέρος ενός βιβλίου. Σε μια σεκάνς περιέχονται σκηνές όχι σκόρπιες αλλά μια αλληλουχία σκηνών κατά την οποία ολοκληρώνεται μία δράση. Σε κάθε σεκάνς ξεκινάει μια καινούρια δράση, ένα καινούριο κεφάλαιο.

#### Σκηνή

Η σκηνή είναι μια ομάδα πλάνων που συγκροτούν μια αυτόνομη ενότητα σε ένα ενιαίο χώρο και χρόνο. Είναι μέρος της σεκάνς. Αν αλλάξει ο χώρος ή ο χρόνος αλλάζει και η σκηνή.

#### Πλάνο

Ένα πλάνο είναι το αποτέλεσμα μίας συνεχόμενης καταγραφής από την κάμερα, από την στιγμή που αυτή αρχίζει την λειτουργία της (το φιλμάρισμα) μέχρι το σταμάτημά της καθ' υπόδειξη του σκηνοθέτη. Η διάρκεια ενός πλάνου μπορεί να ποικίλει από μισό δευτερόλεπτο περίπου (τόσο όσο να φαίνεται αντιληπτό από το μάτι) μέχρι και όλη την διάρκεια της ταινίας.

#### Κάδρο

. Το κάδρο αναφέρεται στη γωνία λήψης και είναι η μικρότερη οπτική ενότητα της ταινίας. Μιλάμε για κάδρο όταν η μηχανή λήψης κι το θέμα στο οποίο εστιάζει είναι ακίνητα. Όταν ένα από τα δύο κινείται αλλάζει το κάδρο. Ένα κάδρο μπορεί να περιλαμβάνει περισσότερα από ένα πλάνα.

### 3.2 Συνδεδετικά οπτικών ενοτήτων

Η κάθε ενότητα από τις παραπάνω όμως δεν μπορεί να δημιουργήσει ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα από μόνη της. Είναι απαραίτητη η ένωση λοιπόν των εννοιών αυτών για να αποκτήσουμε την τελική μας εικόνα. Η ένωση γίνεται είτε με οπτικά συνδετικά είτε με κινηματογραφικές κινήσεις είτε με Κατ (cut).

### **Οπτικά συνδετικά**

Οπτικά συνδετικά είναι τεχνικά εφέ που βοηθούν στη ομαλή μετάβαση από μία σεκάνς σε μια άλλη σε μια άλλη.

### **Fade in/ fade out**

Είναι η τεχνική κατά την οποία μια εικόνα σταδιακά κάνει την εμφάνισή της από ένα μαύρο πλάνο ή το αντίθετο όταν δηλαδή ένα μαύρο πλάνο διαδέχεται μια εικόνα σταδιακά. Συνήθως χρησιμεύουν για μια σημαντική αλλαγή δράσης ένα κύλισμα χρόνου ή αλλαγή τόπου. Με τη χρήση του fade in και fade out παρατηρούμε μια παύση στην αφήγηση και συνήθως επιλέγεται να επανακαθοριστούν οι χωρικές και χρονικές συγκυρίες της καινούριας σεκάνς. Τέλος η διάρκεια του εξαρτάται από τα διαστήματα που συνδέει και από τον ρυθμό των συγκεκριμένων σεκάνς.

### **Dissolve**

Είναι η τεχνική κατά την οποία μια εικόνα εμφανίζεται πάνω σε μια άλλη και για κάποια δευτερόλεπτα ο θεατής έχει τη δυνατότητα να βλέπει στην οθόνη του και τις δύο εικόνες. Η μία εικόνα ατονεί σταδιακά έως ότου η δεύτερη εμφανιστεί πλήρως στη οθόνη. Το σταδιακό σβήσιμο δηλαδή μια εικόνας με ταυτόχρονη εμφάνιση μιας άλλης. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται κυρίως για να υποδηλώσει το πέρασμα του χρόνου κάνοντας να αντικατασταθούν βαθμιαία δύο μορφές χρονικά διαφορετικές ενός ίδιου προσώπου ή ενός ίδιου αντικειμένου. Επίσης ορισμένες φορές χρησιμοποιείται για αλλαγή χώρου και πέρασμα χρόνου ταυτόχρονα. Η διάρκεια της εξαρτάται από την απόσταση των χρόνων που τις συνδέει και από τον ρυθμό της δράσης των σκηνών ή της σεκάνς ανάλογα .

### **Wipe**

Το wipe είναι μια τεχνική που πλέον δεν χρησιμοποιείται συχνά στον κινηματογράφο. Θυμίζει το dissolve καθώς και εδώ έχουμε δύο εικόνες στο ίδιο καρέ με τη διαφορά ότι στο wipe δεν έχουμε σταδιακό σβήσιμο και παράλληλα σταδιακή εμφάνιση μιας εικόνας αλλά οι δύο εικόνες εμφανίζονται ταυτόχρονα στο πλάνο και διαχωρίζονται από μια νοητή ή υπαρκτή γραμμή ή κάποιου σχεδίου που κινείται πάνω στην οθόνη.

## **3.3 Κινηματογραφικές κινήσεις**

Οι κινήσεις είναι το πιο βασικό στοιχείο σε μια κινηματογραφική ταινία, μπορεί να υπάρξει κινηματογράφος χωρίς λόγο και αξιόλογος μάλιστα όπως έχουμε δει κατά καιρούς, αλλά δεν μπορεί να υπάρξει κινηματογράφος δίχως κίνηση. Η κίνηση χρησιμοποιείται στον κινηματογράφο σαν μέσο έκφρασης. Και όταν λέμε κίνηση εννοούμε και την κίνηση του ηθοποιού ή του αντικειμένου αλλά και την κίνηση της κάμερας.

### **Κίνηση μηχανής λήψης**

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

### **Την επιτόπου κίνηση στο χώρο**

Η κίνηση αυτή αναφέρεται στη κίνηση που πραγματοποιεί η μηχανή λήψης ενώ αυτή στηρίζεται σε κάποια βάση πχ. τρίποδο και μένει ακίνητη. Υπάρχουν τρία είδη κίνησης βασισμένα στην επιτόπου κίνηση στο χώρο

### **Πανοραμική κίνηση**

Κατά τη κίνηση αυτή η μηχανή λήψης κινείται από τα αριστερά προς τα δεξιά και αντιστρόφως από τα δεξιά προς τα αριστερά. Η κίνηση πραγματοποιείται στον οριζόντιο άξονα της .

### **Κάθετη κίνηση**

Η μηχανή λήψης κινείται στο κάθετο άξονά της. Σε αυτή τη περίπτωση η κίνηση εκτελείται από πάνω προς τα κάτω ή από κάτω προς τα πάνω.

### **Συνδυαστική επιτόπου κίνηση**

Η κίνηση της μηχανής λήψης πραγματοποιείται τόσο στον κάθετο όσο και στον οριζόντιο άξονα της.

### **Κίνηση στο χώρο**

Και αυτή η μορφή κίνησης χωρίζεται σε τρία είδη :

### **Κίνηση από και προς το θέμα που μένει ακίνητο (τράβελινγκ, τρακ ιν/άουτ)**

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

### **Παράλληλη κίνηση**

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 τη διάρκεια της.

### **Κίνηση κατά ανάπτυξη η σύμπτυξη τριγώνου**

Η κίνηση αυτή περιγράφει τη κίνηση που εκτελεί η μηχανή λήψης κινούμενη από η 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 στη ταινία οι κινήσεις που πραγματοποιεί όταν η μηχανή λήψης είναι ακίνητη είναι οι εξής:

### Walk in/ out

Κίνηση κατά την οποία ο ηθοποιός κινείται προς τη μηχανή λήψης ή απομακρύνεται από αυτή.

### Παράλληλη

Η κίνηση κατά την οποία ο ηθοποιός κινείται παράλληλα με τον οριζόντιο άξονα της μηχανής λήψης.

### **Κίνηση μηχανής λήψης και θέματος**

Στην κίνηση αυτή υπάρχει συνδυασμός κινήσεων τόσο από τη μηχανή λήψης όσο και από το υποκείμενο. Η κίνηση κατά την οποία η μηχανή λήψης ακολουθεί τον ηθοποιό συνεχώς με αποτέλεσμα ο θεατής να βλέπει τη πλάτη του τα πόδια του ή κάποιο άλλο σημείο του σώματος του λέγεται follow shot .

### **Cut**

Το cut είναι το απλό πέρασμα από το ένα πλάνο σε ένα άλλο χωρίς κάποια επιπλέον προσθήκη τεχνικής μετάβασης. Τα δύο διαφορετικά η και παραπάνω πλάνα θα ενωθούν μεταξύ τους κατά τη διαδικασία του μοντάζ. Το cut είναι η πιο συνηθισμένη τεχνική μετάβασης και χρησιμοποιείται κατά κόρον στο σύγχρονο κινηματογράφο και τη τηλεόραση.

## **3.4 Το κάδρο**

Όπως και στη καθομιλουμένη μας γλώσσα το κάδρο περιέχει μια εικόνα έτσι και στον κινηματογράφο το κάδρο ορίζει την εικόνα που θα βλέπει ο θεατής και η εικόνα αυτή αλλάζει ανάλογα με το που θέλει να εστιάσει ο σκηνοθέτης. Έτσι προκύπτουν αρκετά διαφορετικά μεγέθη κάδρων.

### **Πολύ γενικό κάδρο**

Όπως το λέει και τ όνομα του το κάδρο αυτό εστιάζει γενικά στο χώρο ή σε κάποιο πλήθος χωρίς να δίνει τη δυνατότητα στο θεατή να ξεχωρίσει κάτι συγκεκριμένο από τη γενική εικόνα.

### **Γενικό κάδρο**

Είναι σχετικά μικρότερο από το προηγούμενο εστιάζει και αυτό γενικά στο χώρο απλά δίνει τη δυνατότητα στο θεατή να ξεχωρίσει γενικά χαρακτηριστικά των ανθρώπων που εμπεριέχονται σε αυτό.

### **Ολόκληρη φιγούρα**

Σε αυτό το κάδρο ο άνθρωπος και ο χώρος έχουν την ίδια σημασία. Όσον αφορά τον άνθρωπο εμφανίζεται ολόκληρος από το κεφάλι έως τα πόδια σε αυτό το μέγεθος κάδρου.

### **Μέσο κάδρο**

Σε αυτό το μέγεθος του κάδρου ο άνθρωπος αρχίζει να αποκτά εξέχουσα πλέον σημασία καθώς ο σκηνοθέτης εστιάζει σε αυτόν από τη μέση ως το κεφάλι.

### **Κάδρο μπούστο**

Εδώ ο φακός εστιάζει από το κεφάλι του ανθρώπου ως το στήθος ενώ ο υπόλοιπος χώρος δεν έχει καμία σημασία.

### **Γκρο κάδρο**

Ο φακός εστιάζει στο κεφάλι του ηθοποιού και έχει ως κύριο σκοπό να δώσει έμφαση στην έκφραση του.

### **Κάδρο λεπτομέρειας**

Εδώ εστιάζουμε σε ένα μικρό τμήμα του ανθρώπινου σώματος (χέρια ,πόδια , μάτια)

### **Κοντινό κάδρο**

Έτσι ορίζεται το κάδρο που το μέγεθός του κυμαίνεται μεταξύ κάδρου λεπτομέρειας και μέσου κάδρου

### **Τύποι κάδρων**

Οι τύποι των κάδρων διαχωρίζονται με βάση την οπτική γωνία με την οποία ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται την εξωτερική πραγματικότητα και καθορίζονται από τη σχέση μεταξύ οπτικού άξονα της μηχανής λήψης και του άξονα που έχει το επίπεδο της γης

### **Φυσιολογικό – κεκλιμένο δεξιά αριστερά**

Σε αυτό το κάδρο οι πλευρές του είναι παράλληλες ή συμπίπτουν με τις πλευρές του θέματος. Οι πλευρές του δεν είναι σε καμία περίπτωση παράλληλες με αυτές του υποκειμένου ή αντικειμένου. Το κάδρο αυτό θυμίζει τη στάση του ανθρώπου που έχει γύρει το κεφάλι του δεξιά η αριστερά.

### **Πλονζέ/ Κόντρ Πλονζέ**

Στη περίπτωση του πλονζέ η μηχανή λήψης ακολουθεί το θέμα που κινηματογραφεί από πάνω προς τα κάτω, ενώ στη περίπτωση του κόντρ πλονζέ από κάτω προς τα πάνω.

### **Ρεαλιστικό και συμβατικό**

Σύμφωνα με αυτό το κάδρο η μηχανή λήψης παίρνει τη θέση που μπορεί να πάρει ένας άνθρωπος στην καθημερινότητα του. Στο συμβατικό κάδρο η μηχανή λήψης παίρνει μια ασυνήθιστη θέση, που ο άνθρωπος δεν παίρνει στη καθημερινή του ζωή. Για παράδειγμα πίσω από φωτιά ενός τζακιού

### **Υποκειμενικό η ψευδοϋποκειμενικό – αντικειμενικό**

Υποκειμενικό είναι το κάδρο κατά το οποίο η μηχανή λήψης γίνεται τα μάτια υποκειμένου. Η πραγματικότητα καταγράφεται έτσι όπως τη βλέπει το υποκείμενο. Στο ψευδοϋποκειμενικό η μηχανή «βλέπει» μέσα από τα μάτια του υποκειμένου και ταυτόχρονα εμφανίζεται στο κάδρο και ένα μέρος του σώματος του. Το αντικειμενικό κάδρο παρακολουθεί σαν τρίτος παρατηρητής.

## **3.5 Ακουστικές ενότητες**

Όπως μια ταινία δεν μπορεί να σταθεί χωρίς κίνηση έτσι δε μπορεί και να σταθεί χωρίς ήχο. ο ήχος πέρα από τη γλώσσα μπορεί να δώσει στη ταινία συναισθήματα και



ροή και αυτό συμβαίνει είτε μέσα από το διάλογο μονόλογο η αφήγηση είτε από τους θορύβους είτε από τη μουσική

### **Θόρυβοι**

οι θόρυβοι ακολουθούν την διηγηματική και δραματική της ταινίας. Χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν συναισθήματα, επίσης προσθέτουν ρεαλισμό και εκφραστικότητα και χωρίζονται σε τεχνικούς και φυσικούς.

### **Φυσικοί θόρυβοι**

Οι φυσικοί θόρυβοι είναι οικείοι στον ανθρώπινο νου. Το κλείσιμο της πόρτας, η βροχή, η μηχανή του αυτοκινήτου. Χρησιμοποιούνται για αποδώσουν στο τελικό αποτέλεσμα μια ρεαλιστική χροιά.

### **Τεχνητοί θόρυβοι**

Οι ήχοι που δημιουργούνται από τεχνητά ή άλλα μέσα, πχ από ηλεκτρονικό υπολογιστή, αλλά και παραμορφωμένοι φυσικοί θόρυβοι οι οποίοι χρησιμοποιούνται για να δώσουν εκφραστικότητα.

### **Μουσική**

Η μουσική είναι αυτή που προσδίδει εκφραστική δύναμη στη κάθε ταινία όποιο είδος και να εξυπηρετεί. επίσης είναι αυτή που μπορεί να κάνει μια ταινία να ξεχωρίσει και να μείνει χαραγμένη στους θεατές. δεν είναι λίγες οι φορές άλλωστε που η μουσική υποχρεώνει την εικόνα να συμβαδίσει μαζί της. Τέλος είναι αυτή που βοηθάει τον θεατή να εισέλθει στην επόμενη νοηματική ενότητα μέσα στη ταινία, συμβαδίζει με τη διήγηση και τονίζει τα σημεία δράσης.

### **Λόγος**

Μέσα από το λόγο αποδίδεται ο αναγκαίος ρεαλισμός που απαιτεί κάθε ταινία ο συνδυασμός δε με την εικόνα ενισχύει ακόμη περισσότερο αυτόν το ρεαλισμό.

Ο λόγος μέσα από τη ταινία μπορεί να πάρει δύο μορφές είτε αυτή του διαλόγου είτε αυτή της αφήγησης. Η διήγηση συμβαδίζει με τη δράση και περιέχει συμπληρωματικά στοιχεία, ενώ ο λόγος δεν μπορεί να καλύπτει την εικόνα ποσοτικά αλλά και ποιοτικά. Η φωνή του αφηγητή δεν γίνεται να έχει ιδιομορφίες για να μην αποσπά τον θεατή από την εικόνα. Επίσης η ένταση της φωνής παίζει σημαντικό ρόλο, πρέπει να είναι χαμηλή ώστε να μην αποπροσανατολίζει τη προσοχή του θεατή.

## **3.6 Συνδεδετικά ακουστικών ενοτήτων**

Τα συνδεδετικά των ακουστικών ενοτήτων είναι τα ίδια με αυτά των οπτικών ενοτήτων

### **Μουσικό fade in /out**

Σταδιακό χαμήλωμα ή ανέβασμα της έντασης.

### **Μουσικό dissolve**

Σταδιακή μείωση της προηγούμενης μουσικής με ταυτόχρονη σταδιακή αύξηση της επόμενης έτσι ώστε να υπάρχει μια ομαλή μουσική μετάβαση από το ένα θέμα στο άλλο

### **Μουσικό cut**

Με το μουσικό cut 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 κάτ βοηθάει να αφαιρούμε ή να προσθέτουμε κομμάτια από ένα μουσικό θέμα, με σκοπό να επιτύχουμε το επιθυμητό από άποψη χρονικής διάρκειας αποτέλεσμα (Zettl.1988)

### **3.7 Συνεντεύξεις**

Η συνέντευξη είναι το μέσο με το οποίο ο δημοσιογράφος θα προσπαθήσει να συλλέξει πληροφορίες για τα θέματα το οποίο εξετάζει, από άτομα που έχουν ή είχαν άμεση σχέση με αυτό. Μέσα από τη συνέντευξη δίνεται η δυνατότητα στον εκάστοτε δημοσιογράφο να δείξει στον θεατή τον τρόπο με τον οποίο οι άλλοι βλέπουν τα πράγματα τις απόψεις τις ιδέες και της πεποιθήσεις τους. Αν και ειδικά στη περίπτωση του ντοκιμαντέρ η συνέντευξη αποτελεί μια επίκληση στην αυθεντία με σκοπό να τεκμηριώσει όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένα το θέμα το οποίο διερευνά , παράλληλα επιτρέπει στο θεατή να ακούσει εμπειριστατωμένες απόψεις και να επιλέξει μόνος του ποιες είναι πιο κοντά στις δικές του απόψεις και αλήθειες. Η αξιοποίηση των τεχνικών συνέντευξης, το ύφος, το ήθος, η εγρήγορση, η πρωτοτυπία και οι γνώσεις του δημοσιογράφου είναι στοιχεία που κάνουν τη συνέντευξη ολοκληρωμένη, ουσιώδη και ενδιαφέρουσα.

#### **Είδη συνέντευξης**

##### **Συνέντευξη μάρτυρα**

Είναι η συνέντευξη του εμπειρικού γνώστη του γεγονότος ή του θέματος. Ο αυτόπτης ή ο αυτόκοος μάρτυρας είναι η αυθεντική αδιάψευστη πηγή της είδησης. Ο εμπειρικός γνώστης μπορεί να δώσει απαντήσεις σε όλες τις βασικές ερωτήσεις ενός ρεπορτάζ, αλλά και να αποδώσει με τον κατάλληλο χειρισμό της συνέντευξης από τον δημοσιογράφο, σημαντικές πληροφορίες, σχόλια και λεπτομέρειες.

##### **Συνέντευξη του ειδικού**

Είναι η συνέντευξη του εξειδικευμένου γνώστη ενός αντικειμένου. Συνήθως αυτή η πηγή αξιοποιείται για να εξηγηθεί ή να τεκμηριωθεί επιστημονικά ένα γεγονός ή μια κατάσταση. Ο συνεντευξιαζόμενος είναι επιστήμων ή ειδικός με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη εμπειρία στο αντικείμενο. Η γνώμη του είναι έγκυρη και η προσπάθεια του δημοσιογράφου είναι να αποτυπωθεί με σαφήνεια αλλά και με απλότητα, ώστε να είναι εύληπτη από το κοινό.

##### **Η συνέντευξη πορτρέτο**

Είναι η συνέντευξη που σκοπο έχει την σκιαγράφηση μιας προσωπικότητας που είτε για λόγους επικαιρότητας, είτε για λόγους που σχετίζονται με τη ζωή και το έργο της, ενδιαφέρει το κοινό.

## **Βήματα λήψης μιας συνέντευξης**

### **Επιλογή ατόμων**

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

### **Προσέγγιση του συνεντευξιαζόμενου**

Στη φάση αυτή και μετά την επιλογή του προσώπου-στόχου αλλά και την αποσαφήνιση του στόχου της επιδιωκόμενης συνέντευξης, ο ερευνητής θα πρέπει να κάνει μια έρευνα για την προσωπικότητα, τη ζωή, το έργο, τις ιδιαιτερότητες, τις προτιμήσεις, τα ενδιαφέροντα, την οικογενειακή κατάσταση ή γενικότερα το περιβάλλον της πηγής. Είναι αποδεδειγμένο ότι όσο περισσότερες πληροφορίες καταφέρει να συλλέξει ο δημοσιογράφος, τόσο πιο σωστά θα κάνει την πρώτη προσέγγιση και θα έχει θετική ανταπόκριση από την πηγή.

### **Επιλογή ερωτήσεων**

Η φάση του προγραμματισμού περιλαμβάνει και το σχεδιασμό του σκελετού των βασικών ερωτημάτων ο οποίος στηρίζεται στην δημοσιογραφική έρευνα του θέματος.

### **Τύποι ερωτήσεων**

#### **Απλές ερωτήσεις**

αποσκοπούν σε βασικές πληροφορίες. πχ. Πότε έγινε το περιστατικό

#### **Σύνθετες ερωτήσεις**

Αποσκοπούν σε σχόλιο, εκτίμηση ή κριτική και γενικότερα σε μεγαλύτερες ή διευκρινιστικές απαντήσεις. Π. χ. Πως θα σχολιάζατε το πρόγραμμα του αντιπάλου σας;

#### **Ανοικτές ερωτήσεις**

Είναι εκείνες οι ερωτήσεις που επιδέχονται οποιουδήποτε τύπου απάντηση από την πλευρά της πηγής μας και δίνουν στον συνεντευξιαζόμενο την ευκαιρία να αναπτύξει την άποψή του για κάποιο συγκεκριμένο θέμα (πχ. γιατί θέλετε να .....;). Ο μεγαλύτερος κίνδυνος με τις ερωτήσεις αυτού του τύπου είναι να οδηγηθούμε σε περίπλοκες αναλύσεις, χωρίς ειρμό, αρχή και τέλος, με αποτέλεσμα να μην κατορθώσουμε να δώσουμε μια ξεκάθαρη εικόνα για τους στόχους, τις ικανότητες και τις επιδιώξεις του συνομιλητή μας.

### **Κλειστές ερωτήσεις**

Πρόκειται για εκείνες τις ερωτήσεις που επιδέχονται συνήθως μονολεκτική, και σε κάθε περίπτωση, σύντομη απάντηση

### **Εναλλακτικές ερωτήσεις**

Είναι ερωτήσεις που προβάλλουν δύο εναλλακτικές και συνήθως διαζευκτικές απαντήσεις στον συνεντευξιαζόμενο. Π.χ. Προτιμάτε να ....ή να ..... ;

### **Διευκρινιστικές ερωτήσεις**

Οι ερωτήσεις αυτού του τύπου έχουν ως στόχο να διευκρινίσουν ορισμένα σημεία των απαντήσεων που δεν ήταν σαφή και δημιουργήσαν νέες ερωτήσεις σε εμάς και το κοινό μας.

### **Ερωτήσεις πίεσης**

Πρόκειται για ειδικού τύπου ερωτήσεις που έχουν ως στόχο να αποκαλύψουν πώς αντιδρά ο συνομιλητής σε συνθήκες πίεσης και άγχους. Συνήθως οι περισσότεροι δημοσιογράφοι τις αποφεύγουν, εκτός εάν οι απαιτήσεις του θέματος επιβάλλουν τη διερεύνηση των αντιδράσεων του συνομιλητή ιδιαίτερος αν θεωρηθεί ότι θα μπορούσε να μας αποκαλύψει κάτι σημαντικό.

### **Μια Ερώτηση Είναι Αποτελεσματική Όταν:**

- στοχεύει ένα μόνο πρόβλημα
- χρησιμοποιεί ένα άμεσο στυλ και αποφεύγει τις αρνητικές εκφράσεις
- χρησιμοποιεί ουδέτερη έκφραση που δεν υπονοεί συγκεκριμένη απάντηση
- δεν είναι πολύ περιοριστική στη διατύπωση του προβλήματος και ανταποκρίνεται στο πλαίσιο αναφοράς του συνεντευξιαζόμενου
- είναι σύντομη
- οι έννοιες που περιλαμβάνει είναι σαφείς και κατανοητές από όλους.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4**

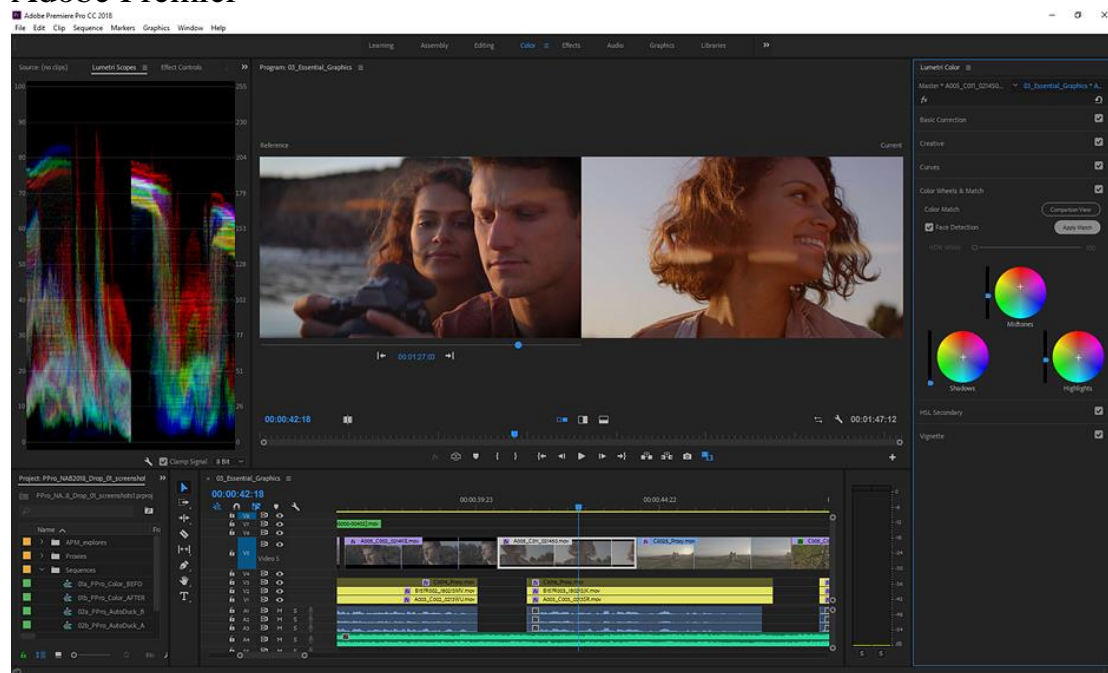
## Το στάδιο της μεταπαραγωγής

Κατά το στάδιο της μεταπαραγωγής γίνεται όλη η διαδικασία του μοντάζ , η επεξεργασία δηλαδή των πλάνων που γυρίστηκαν κατά την παραγωγή για να προκύψει το τελικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Η διαδικασία του μοντάζ γίνεται με τη βοήθεια μιας ποικιλίας προγραμμάτων ειδικά σχεδιασμένα για ψηφιακή επεξεργασία βίντεο. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται τα τελευταία χρόνια, το λεγόμενο μη γραμμικό μοντάζ, που ήρθε να αντικαταστήσει το παραδοσιακό γραμμικό μοντάζ στο οποίο αντί για υπολογιστές χρησιμοποιούσαμε τη μονταζιέρα, όπου τοποθετούσαμε τα εμφανισμένα και τυπωμένα φιλμ, και τη μαγνητική ταινία όπου ήταν γραμμένος ο αντίστοιχος ήχος.

Όσον αφορά το μη γραμμικό μοντάζ υπάρχουν πλέον στην αγορά πολλ'α λογισμικά που προσφέρουν πληθώρα δυνατοτήτων στην επεξεργασία βίντεο. Όταν λέμε επεξεργασία βίντεο εννοούμε , εισαγωγή και συγχρονισμό αρχείων βίντεο και ήχου, προσθήκη φίλτρων και οπτικών εφέ, μίξη βίντεο και επεξεργασία στο χρόνο , μοντάζ αλλά και εξαγωγή τελικού αποτελέσματος στη μορφή που επιθυμούμε. Κάποια από τα προγράμματα αυτά που είναι ευρέως γνωστά σε επαγγελματίες και ερασιτέχνες είναι το

### 4.1 Προγράμματα επεξεργασίας βίντεο

#### Adobe Premier



#### 1. ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ADOBE PREMIER

#### Pinnacle Studio



2. ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ PINNACLE STUDIO

## Media Composer της Avid



3. ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΟΥ MEDIA COMPOSER

## Final Cut της Apple



4. ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΟΥ FINAL CUT

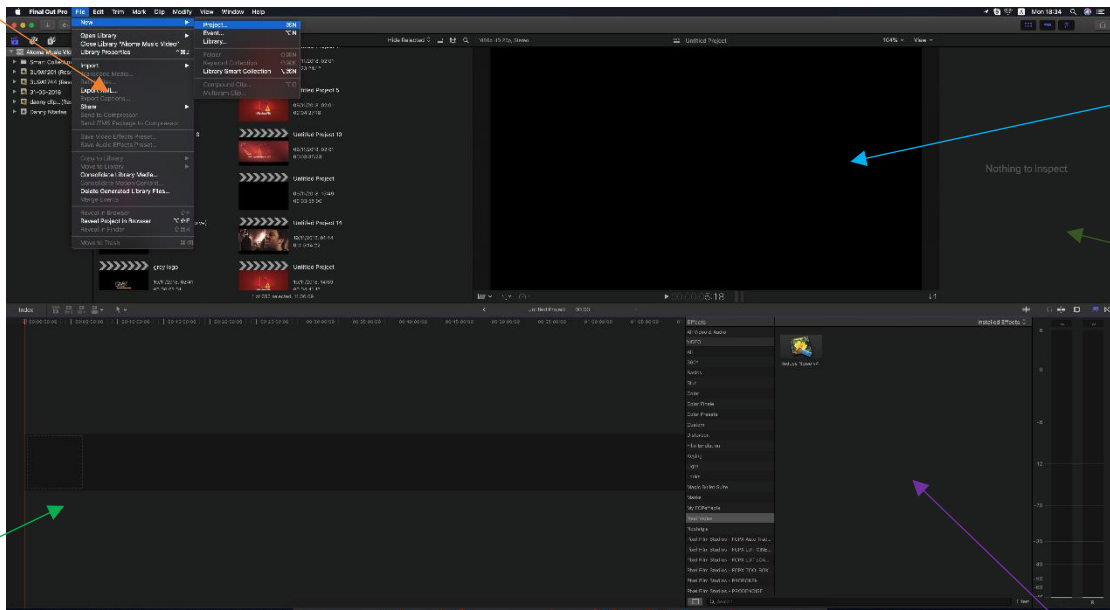
Όπως συμπεραίνουμε και από τις παραπάνω εικόνες τα λογισμικά αυτά δεν διαφέρουν ιδιαίτερα μεταξύ τους, αντιθέτως κινούνται με βάση τον ίδιο άξονα αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις το ένα δίνει περισσότερες δυνατότητες από κάποιο άλλο. Τα δύο λογισμικά που χρησιμοποιούνται κατά κόρον είναι το Adobe Premier και το Final cut.

Στη συγκεκριμένη πτυχιακή το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε για την επεξεργασία βίντεο είναι το Final Cut .

## 4.2 Εισαγωγή στο μοντάζ

Ξεκινώντας το μοντάζ το πρώτο πράγμα που έχουμε να κάνουμε είναι να δημιουργήσουμε έναν φάκελο με τα αρχεία που θέλουμε να εισάγουμε. Ανοίγοντας το πρόγραμμα βλέπουμε ότι η επιφάνεια εργασίας του χωρίζεται σε πέντε μέρη. Το παράθυρο των events όπου θα φαίνονται τα στοιχεία που θα εισάγουμε, το παράθυρο της προεπισκόπησης, όπου θα εμφανίζεται η ταινία μας και θα μπορούμε να βλέπουμε τις διάφορες τροποποιήσεις και το τελικό αποτέλεσμα, το παράθυρο των ιδιοτήτων, όπου μπορούμε να ρυθμίσουμε τις παραμέτρους του βίντεο, και το παράθυρο των εφέ στο οποίο θα βρούμε όλα τα οπτικά και ηχητικά εφέ που θα χρειαστούμε.





5. ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΑΜΕ

Παράθυρο events



Παράθυρο project

Παράθυρο προεπισκόπησης



Παράθυρο ιδιοτήτων

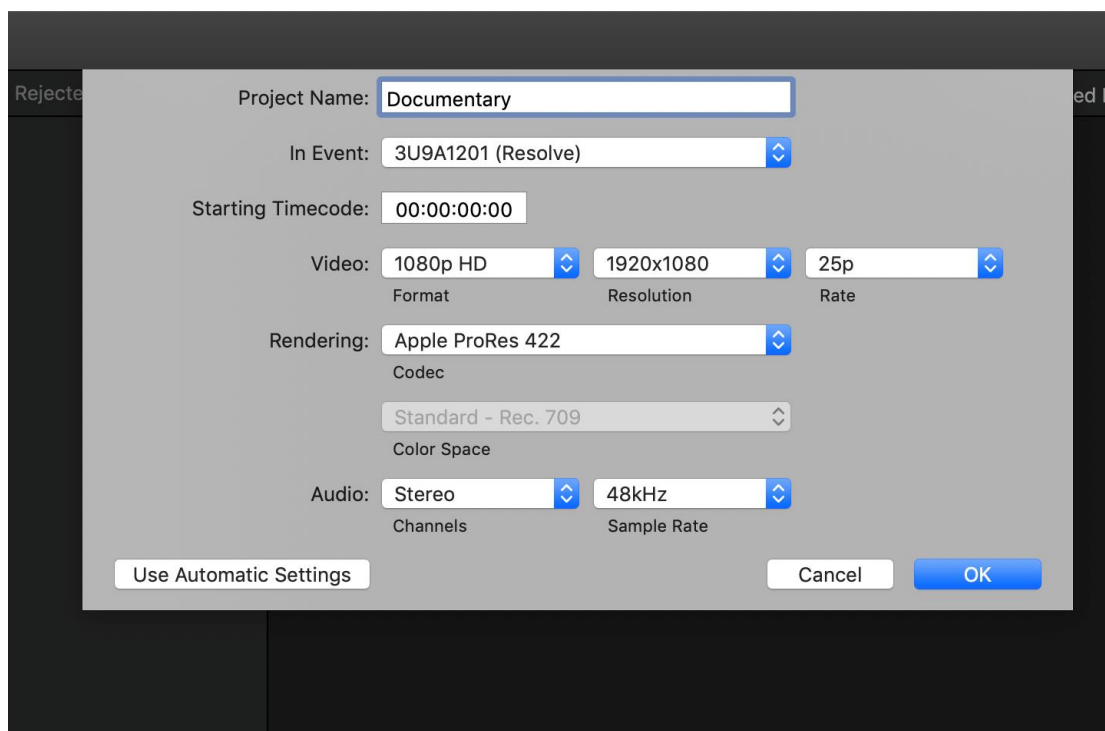


Παράθυρο εφέ





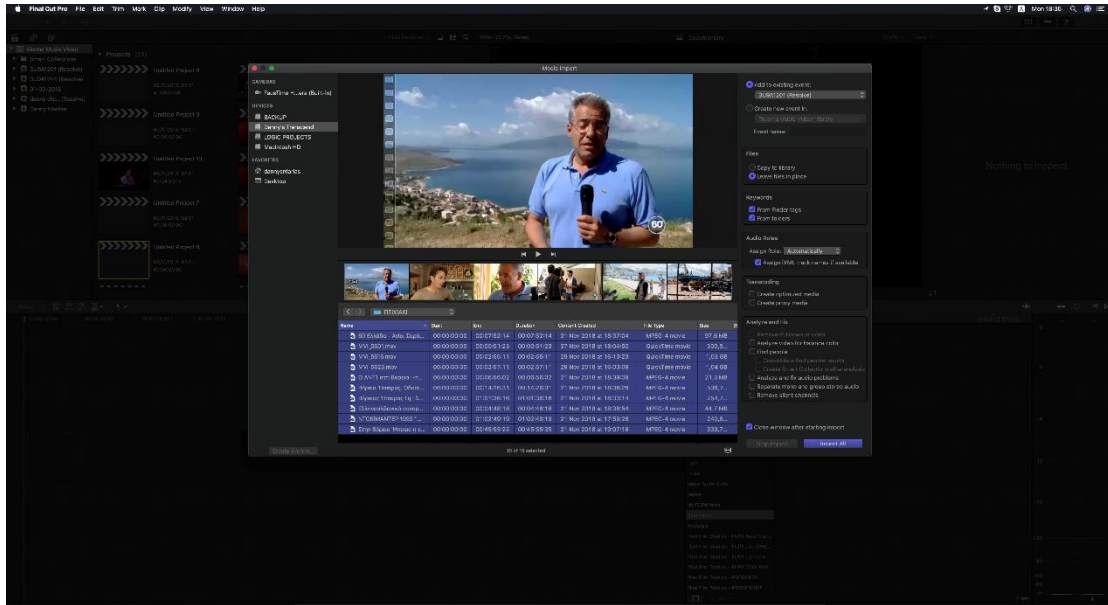
Τώρα μπορούμε να ξεκινήσουμε το καινούριο μας project επιλέγοντας από το μενού File >New >Project και να δώσουμε ονομασία και χαρακτηριστικά στο καινούριο project από το παράθυρο διάλογου που θα εμφανιστεί.



#### 6. ΝΕΟ ΠΡΟΤΥΚΤ

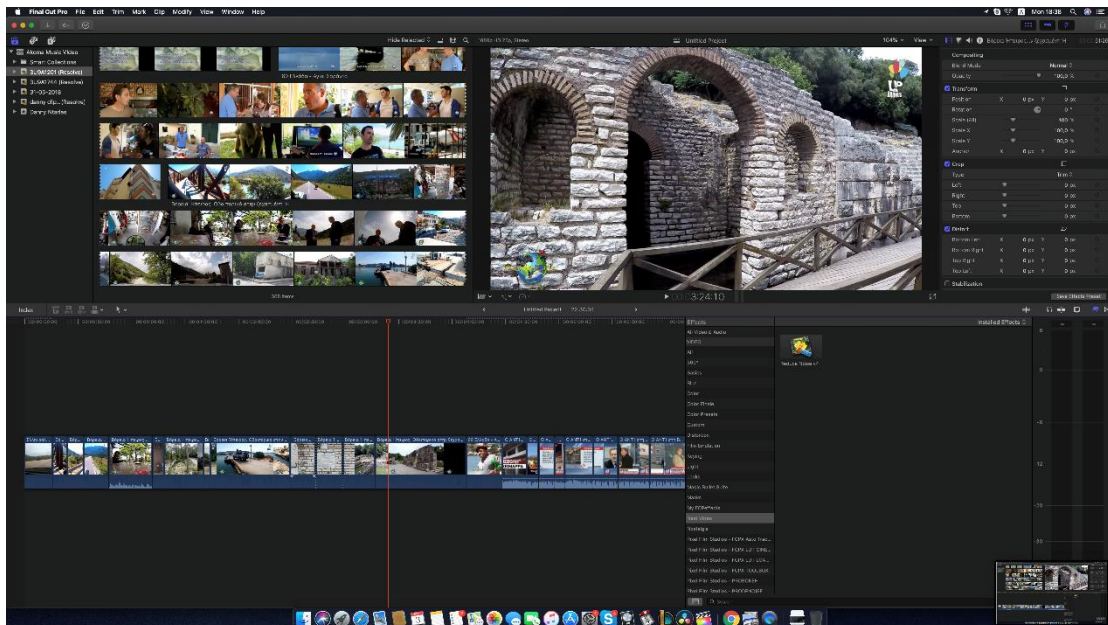
Εδώ μπορούμε να επιλέξουμε ονομασία μέγεθος, ποιότητα εικόνας, και τον ρυθμό των καρτέ. Πέρα από αυτά τα βασικά χαρακτηριστικά επιλέξαμε στο audio την επιλογή stereo καθώς είναι ένα πρότυπο που έχει καθιερωθεί παγκοσμίως τα τελευταία σαράντα με πενήντα χρόνια περίπου. 48kHz είναι ο ρυθμός δειγματοληψίας που χρησιμοποιείται παγκοσμίως για βίντεο στο YouTube έως τη τηλεόραση. Το rendering ProRes422 είναι η ποιότητα που έχουμε επιλέξει για να κάνουμε render το βίντεο ώστε να το δούμε χωρίς να κολλάει και να είσαι σε υψηλή ποιότητα. Το ProRes422 είναι πρότυπο της apple που χρησιμοποιείται από το σινεμά έως τα βίντεο κλίπς και θεωρείται ένα από τα πιο ποιοτικά πρότυπα.

Επόμενο βήμα είναι η εισαγωγή των αρχείων που θα χρησιμοποιήσουμε για τη δημιουργία του ντοκιμαντέρ. Για την εισαγωγή πηγαίνουμε και πάλι στο μενού File >import και επιλέγουμε από τον φάκελο που έχουμε είδη δημιουργήσει τα αρχεία μας και τα περνάμε στο πρόγραμμα. Μας δίνετε η επιλογή να εισάγουμε όλα τα αρχεία μαζί εξοικονομώντας χρόνο, επιλέγοντας τα , και πατώντας import all.



## 7. IMPORT

Αφού ολοκληρώσουμε την εισαγωγή μπορούμε να ξεκινήσουμε το μοντάζ. Για να αρχίσουμε να επεξεργαζόμαστε τα βίντεο μπορούμε να τα σύρουμε κάνοντας drag and drop τα αντικείμενα στο παράθυρο του project η αλλιώς timeline. Στο timeline ορίζουμε τη σειρά με την οποία θέλουμε να τοποθετήσουμε τα αρχεία μας τοποθετώντας τα διαδοχικά το ένα δίπλα στο άλλο ή σε layers. Εκεί εφαρμόζονται επίσης και οι διάφορες αλλαγές ιδιοτήτων που μπορούμε να κάνουμε από το παράθυρο των inspector.

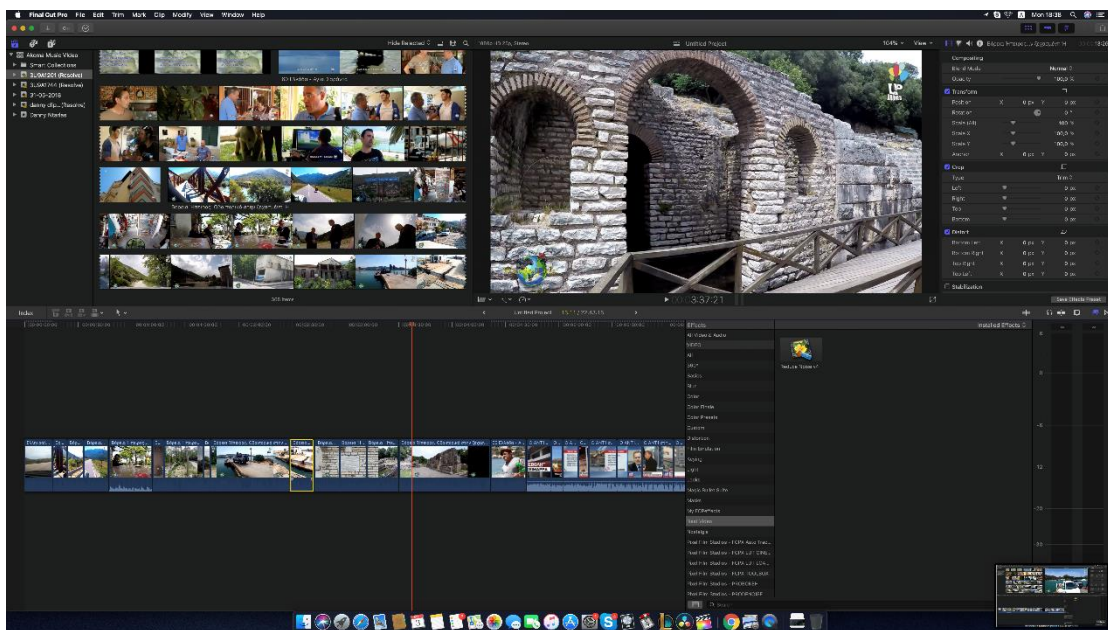


## 8. ΧΡΗΣΗ TIMELINE

Επιλέγοντας τα βίντεο στο timeline μπορούμε να τα σύρουμε δεξιά η αριστερά η να τους αλλάξουμε layer αναλόγως με τη θέση που θέλουμε να βρίσκονται στο τελικό μας βίντεο. Επιπλέον όσο μεγαλύτερη είναι η εικόνα ενός καρέ στο timeline τόσο μεγαλύτερη είναι και η χρονική του διάρκεια. Αυτό μπορούμε εύκολα να το ρυθμίσουμε επιλέγοντας με το ποντίκι το καρέ και τραβώντας το δεξιά η αριστερά. Ο κέρσορας μας βοηθάει να βλέπουμε πιο είναι το καρέ που εμφανίζεται στο παράθυρο προεπισκόπησης ώστε να κάνουμε τις κατάλληλες τροποποιήσεις. Στο ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήσαμε το παράθυρο των ιδιοτήτων για να κόψουμε τμήματα τα οποία δεν χρειαζόμασταν είτε για αισθητικούς λόγους.



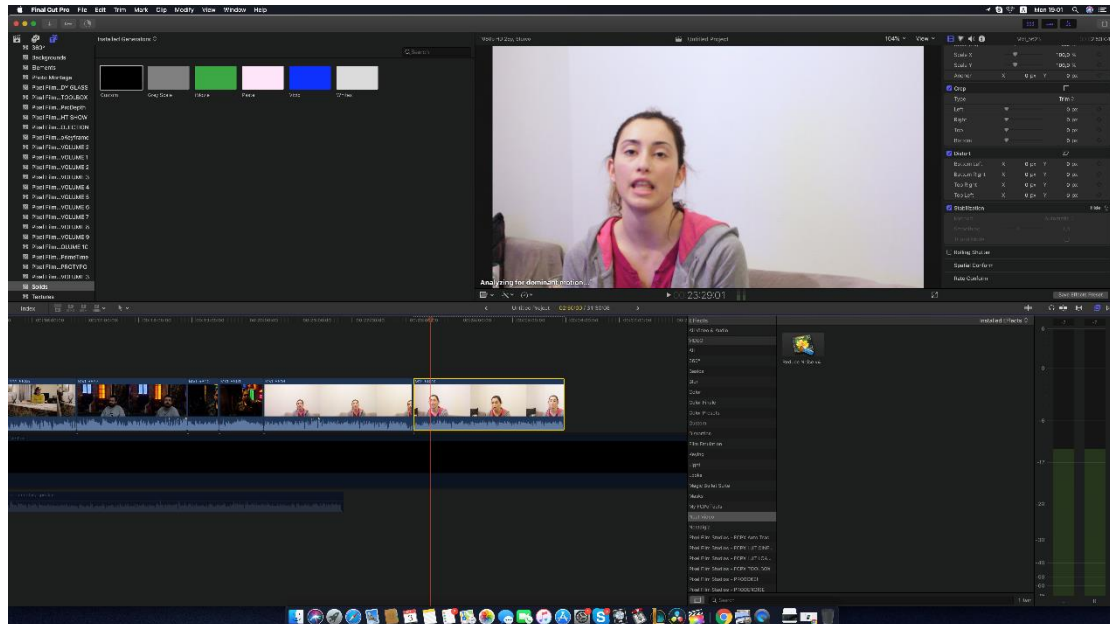
9. ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΚΑΔΡΟΥ



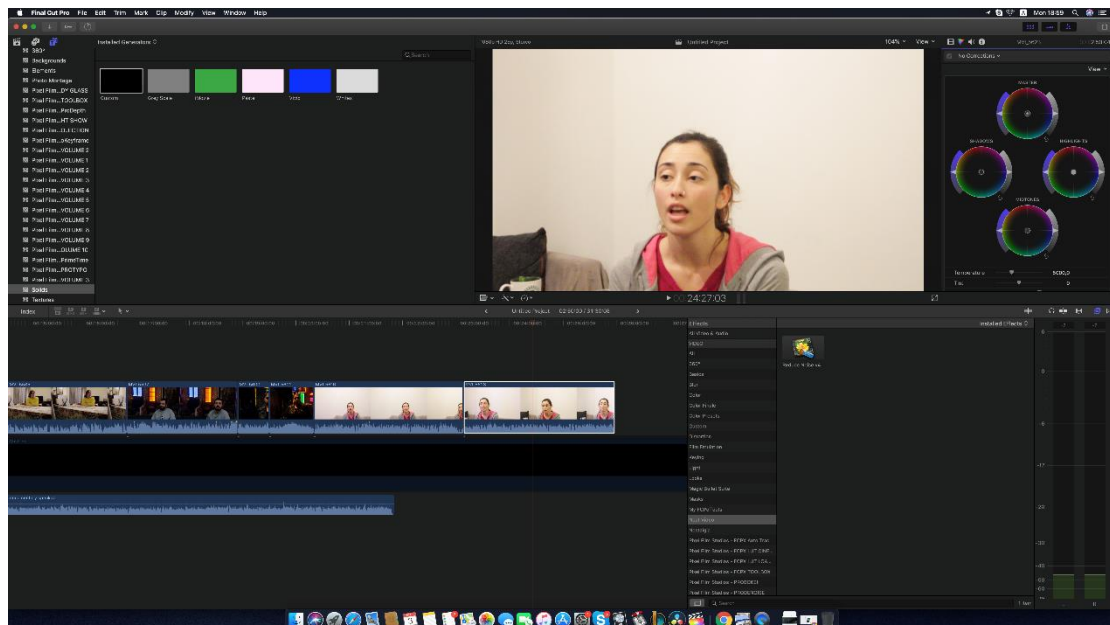
10. ΧΡΗΣΗ ΚΕΡΣΟΡΑ

## Video effect

Έχοντας δημιουργήσει μια αρχική εικόνα για το πώς θέλω να είναι το τελικό αποτέλεσμα του ντοκιμαντέρ επέλεξα να μην προσθέσω εφέ που θα το κάνουν να δείχνει υπερβολικό. Έτσι από την καρτέλα των video effects χρησιμοποιήσαμε μόνο το color correction για να διορθώσουμε τα χρώματα, τη φωτεινότητα και την αντίθεση για καλύτερο οπτικό αποτέλεσμα.



11. COLOR CORRECTION ( HSL )

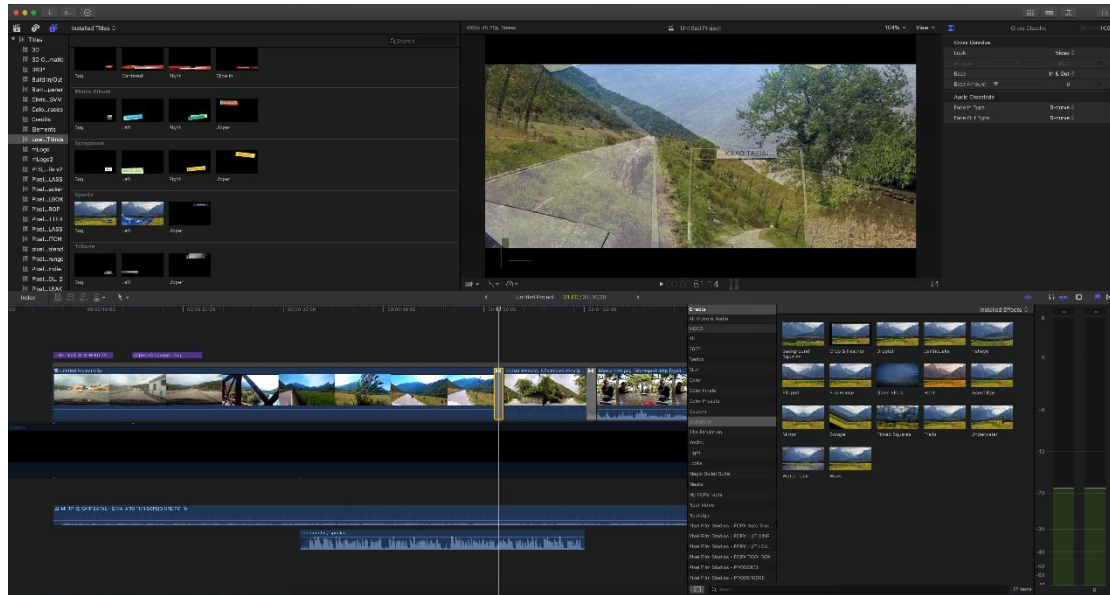


12.. COLOR CORRECTION ( LUTS )

## Transition effects



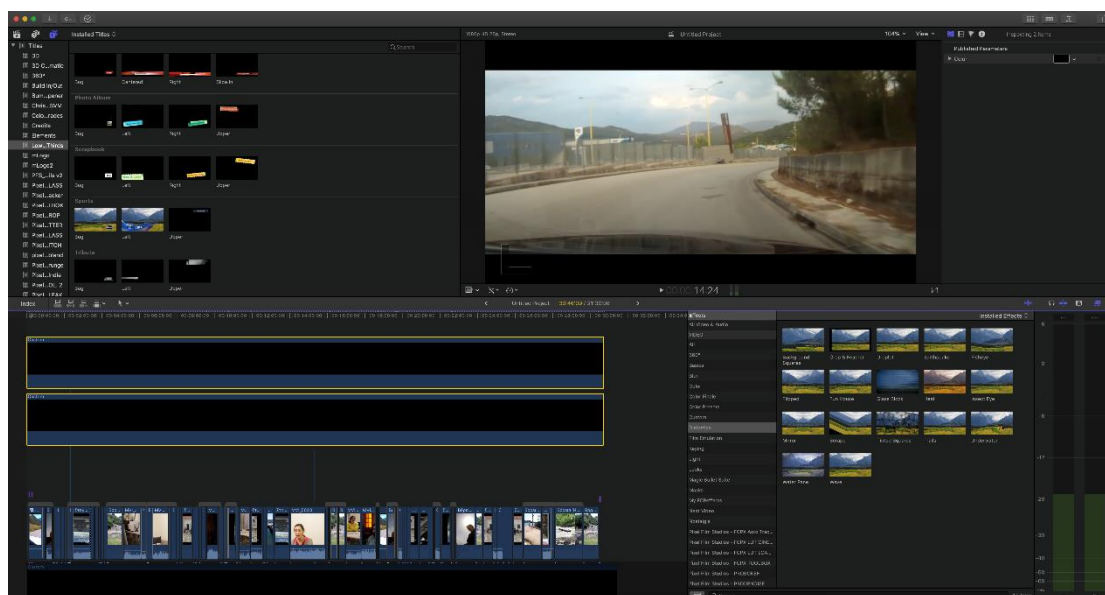
Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πολλά εφέ μετάβασης για να κάνουμε το βίντεο μας πιο ενδιαφέρον. Στο συγκεκριμένο βίντεο χρησιμοποιήσαμε για την ομαλή μετάβαση από ένα βίντεο σε ένα άλλο το cross dissolve. Επιλέξαμε τα βίντεο και από το παράθυρο διαλόγου το χρονικό διάστημα που θα παίζουν ταυτόχρονα καθώς και τη ποσότητα διαφάνειας για να έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.



13.CROSS DISSOLVE

## Μορφοποίηση των διαστάσεων του βίντεο (aspect ratio)

Επειδή τα βίντεο που έχουμε συγκεντρώσει είχαν διαφορετικά aspect ratio, δηλαδή διαστάσεις, στο τέλος βρεθήκαμε αντιμέτωποι με μια οπτικά ανομοιόμορφη εικόνα την οποία έπρεπε να διορθώσουμε. Για να το κατορθώσουμε τοποθετήσαμε σε όλο το βίντεο μαύρες μπάρες, που παραπέμπουν σε κινηματογράφο, στο επάνω και κάτω μέρος του βίντεο με aspect 2:35, αποφεύγοντας έτσι να κάνουμε ζουμ και να χαλάσουμε την ποιότητα του βίντεο.



14. ASPECT RATIO

## Μάσκες

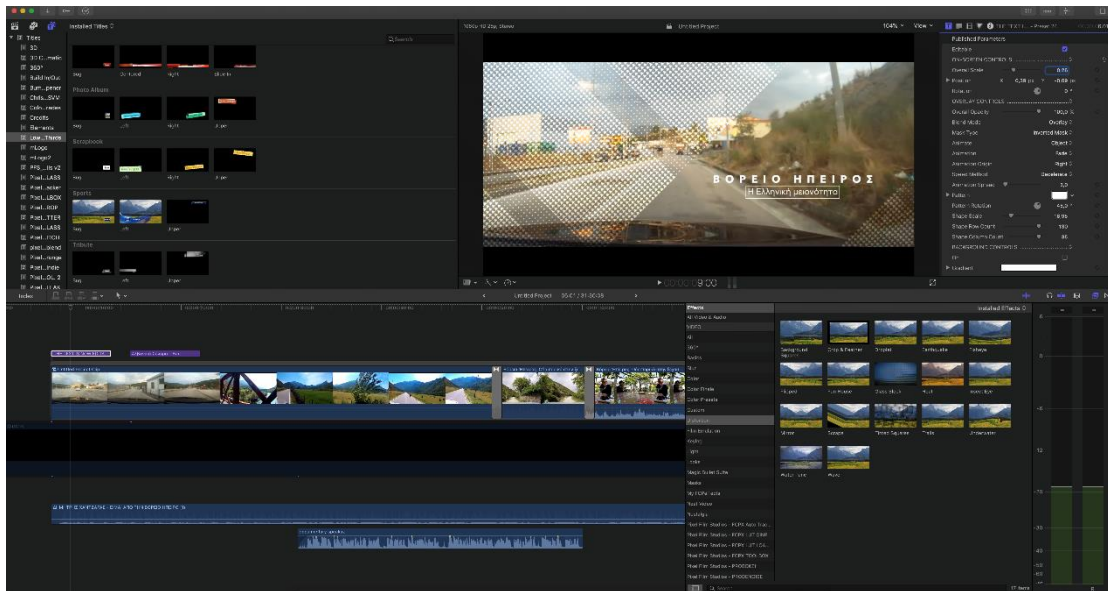
Επειδή κάποια από τα βίντεο είχαν λογότυπα, αποφάσισα να τα σβήσω για αισθητικούς λόγους. Υπήρχαν δύο τρόποι για να επιτευχθεί αυτό το αποτέλεσμα. Ο ένας ήταν να κάνω ζουμ το βίντεο ώστε το λογότυπο να μην συμπεριλαμβάνεται μέσα στο κάδρο, δοκιμάζοντάς το όμως είδα ότι μπορεί να έχανα λεπτομέρειες που αποδυνάμωναν το πλάνο και ταυτόχρονα χάλαιγε και η ποιότητα της εικόνας. ο δεύτερος τρόπος ήταν να χρησιμοποιήσω μάσκες για να σβήσω το λογότυπο θολώνοντας το. Αυτός ο τρόπος είχε οπτικά καλύτερο αποτέλεσμα. Για να βάλω μια μάσκα επέλεξα το σημείο της εικόνας που ήθελα να θολώσω και έπειτα από τις μάσκες χρησιμοποίησα τη gaussian και ανέβασα το ποσοστό στο εκατό τις εκατό για να θολώσει πλήρως το λογότυπο και blur boost 1.69.



15. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΑΣΚΑΣ

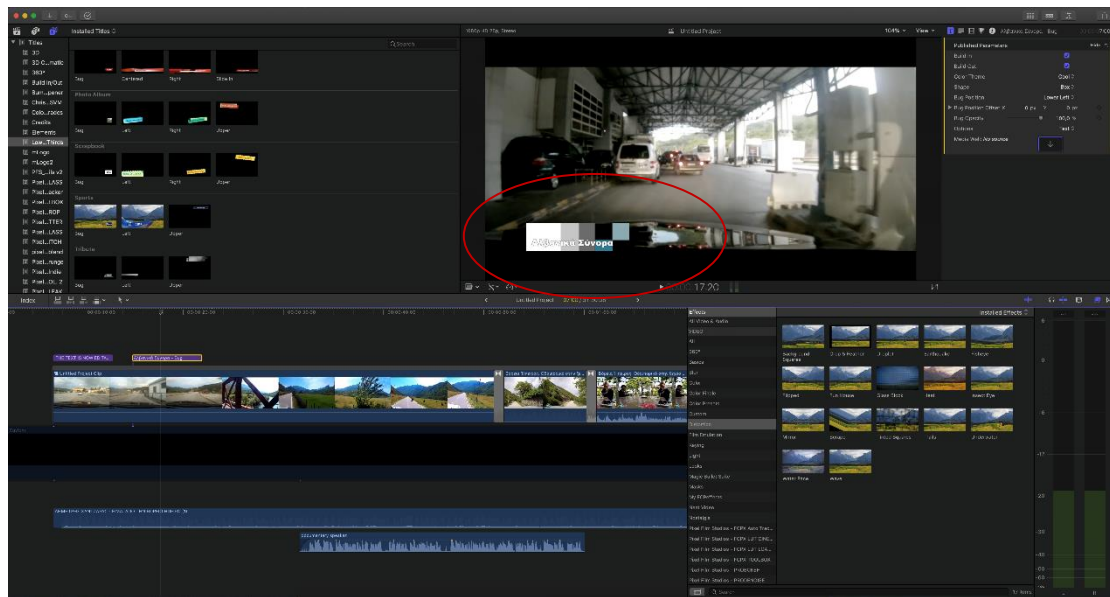
## Templates

Αρκετά ήταν τα σημεία του ντοκιμαντέρ που χρησιμοποιήσαμε templates. Για το intro του ντοκιμαντέρ χρησιμοποίησα ένα template το οποίο μου δίνει η δυνατότητα να αλλάξω και να προσαρμόσω τους τίτλους και τη γραμματοσειρά με το ύφος που ήθελα να προσδώσω στο ντοκιμαντέρ.



16. INTRO TEMPLATE

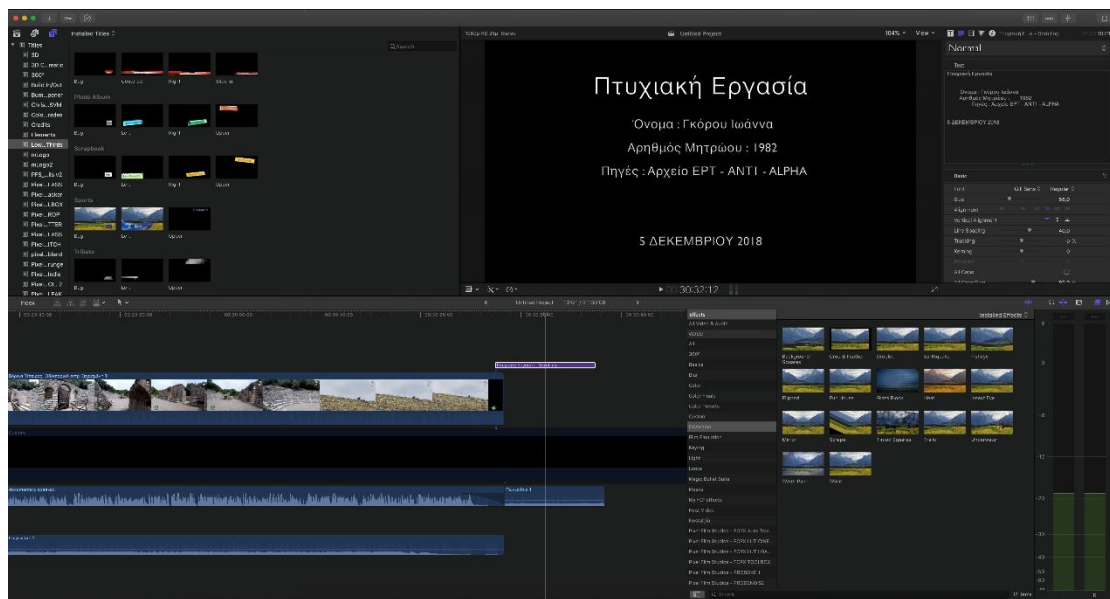
Template χρησιμοποίησα και για να προσθέσω επεξηγηματικούς τίτλους στο κάτω μέρος του βίντεο όπου χρειάστηκε. Από τα templates επέλεξα ένα low third που μου έδινε και πάλι τη δυνατότητα να αλλάξω μέγεθος και γραμματοσειρά



17. LOW THIRD TEMPLATE

## Τίτλοι τέλους

Για τους τίτλους τέλους επέλεξα ένα scrolling template. Αφού έγραψα τους τίτλους επιλέγοντας το text με font Gill Sans μέγεθος 56 και 26 και στοίχιση στο κέντρο επέλεξα από το scrolling template κίνηση από κάτω προς τα επάνω.



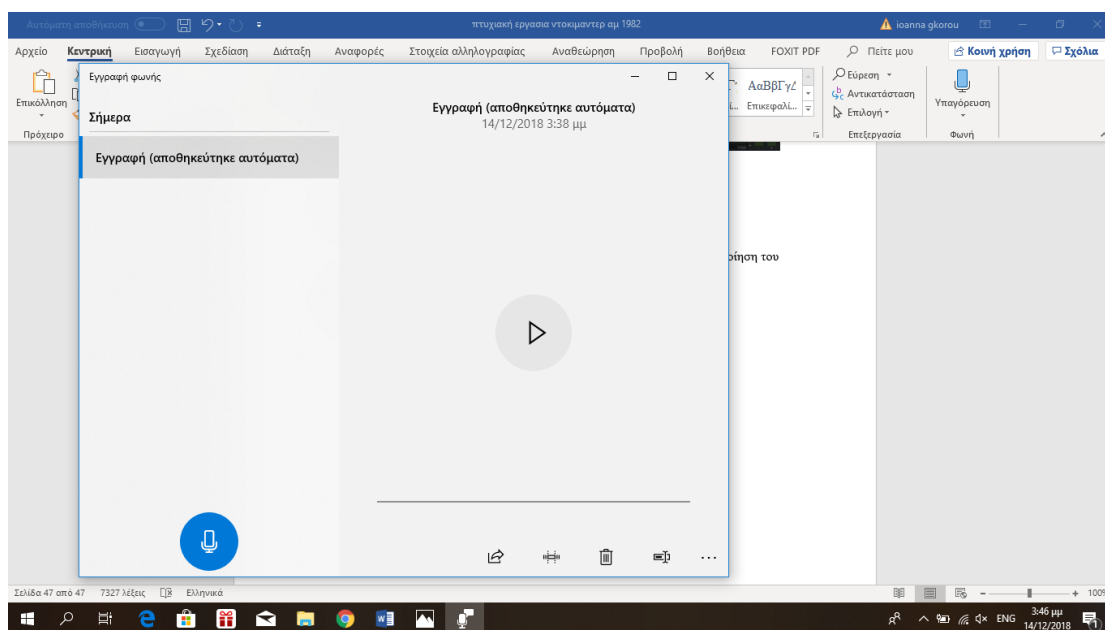
18. ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ



## 4.3 Ήχος

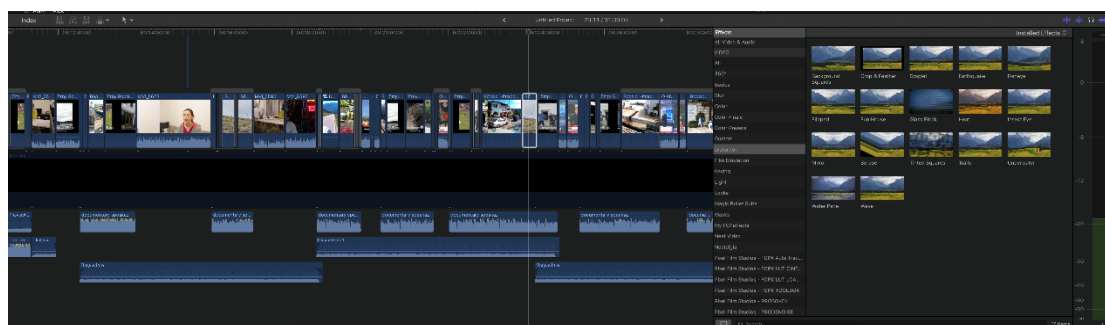
Στο ντοκιμαντέρ ακούγεται το μουσικό χαλί, το σπικάζ και ο ήχος από τις συνεντεύξεις. Δεν χρησιμοποιήσαμε κάποιο άλλο πρόγραμμα για τη τροποποίηση του ήχου γιατί δε το θεώρησα απαραίτητο.

Για το μιξάζ ( αφήγηση ) χρησιμοποίησα το μικρόφωνο του υπολογιστή.



19. ΣΠΙΚΑΖ

Αποθήκευσα το αρχείο και το έκανα import στο project. Το μουσικό χαλί το επέλεξα από διάφορα κομμάτια που προτείνονται για ντοκιμαντέρ, το κατέβασα από το youtube και το έκανα και αυτό import. Τα τοποθέτησα σε διαφορετικά κανάλια για να μπορώ να τα επεξεργαστώ. Το μουσικό χαλί ακούγεται σε όλη τη διάρκεια του βίντεο με αυξομειωμένο ήχο , σε αντίθεση με την αφήγηση που ακούγεται αποσπασματικά.



20 . ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ ΗΧΟΥ ΣΤΟ TIMELINE

Κάνοντας crop τα αποσπάσματα του σπικάζ τα τοποθέτησα στο σωστό χρόνο στο βίντεο, ενώ για να πετύχω τις εναλλαγές στον ήχο τοποθέτησα key frames μειώνοντας τον ήχο του μουσικού χαλιού και αυξάνοντας παράλληλα με δεύτερο key frame τον ήχο του σπικάζ ή των συνεντεύξεων ανάλογα.

Επιπλέον παρατηρώντας τη κυματομορφή από το κανάλι του ήχου, έκοψα τα σημεία από τις συνεντεύξεις και το σπικάζ στα οποία υπήρχε μεγάλο κενό για να ακούγεται σωστά η ροή του λόγου .

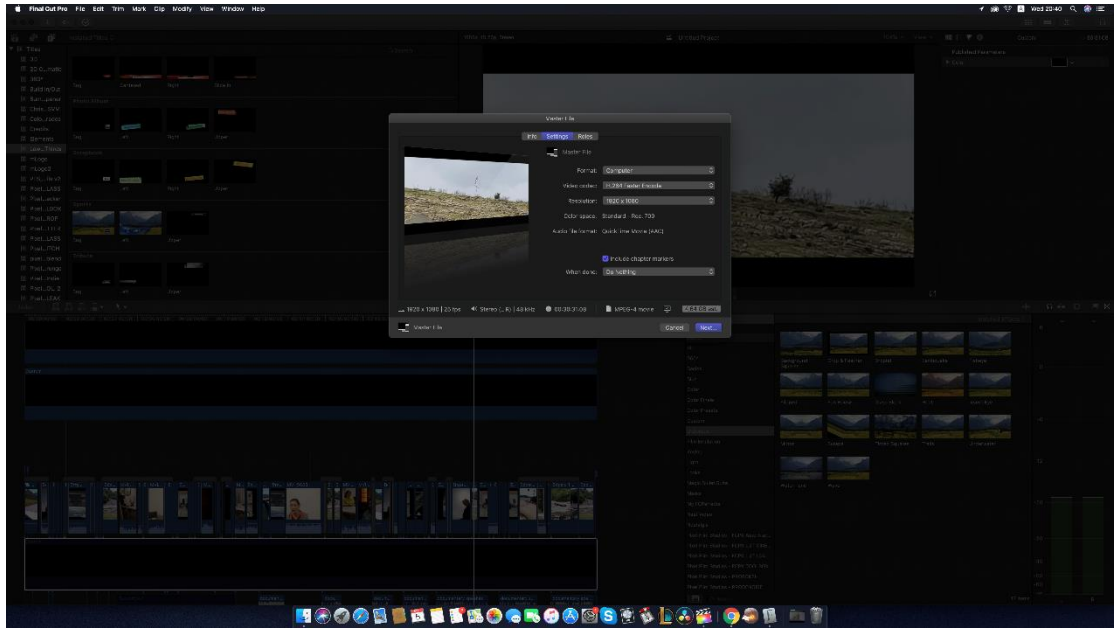
## Export

Μετά το πέρας της επεξεργασίας εικόνας και ήχου κάνουμε ρνδερινγκ έτσι ώστε να αποθηκευτούν όλες οι αλλαγές που έχουμε κάνει. Ανάλογα με τις αλλαγες και τη διάρκεια του βίντεο το rendering ενδέχεται να κρατήσει από μερικά λεπτά έως και κάποιες ώρες.

Αφού ολοκληρωθεί το rendering μπορούμε να κάνουμε export το τελικό μας βίντεο. Το export έγινε σε format Quick Time Movie



21. RENDERING



## 22. EXPORT

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ολοκληρώνοντας την εργασία μπορώ να πω πως η παραγωγή μιας ταινίας ντοκιμαντέρ μπορεί να χρειαστεί αρκετό χρόνο και απαιτεί μια πολύ καλή προετοιμασία. Εκτός από το τεχνικό κομμάτι που είναι αρκετά απαιτητικό, πριν ξεκινήσουμε την οποιαδήποτε διαδικασία θα πρέπει να ενημερωθούμε και να διαβάσουμε αρκετά ώστε να είμαστε επαρκώς ενημερωμένοι για το θέμα. Ο κατάλληλος εξοπλισμός παίζει επίσης σημαντικό ρόλο και μπορεί να μας γλυτώσει από ένα χρονοβόρο μοντάζ όπως εξίσου και η σωστή επιλογή πλάνων και τα σωστά γυρίσματα.