



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

**ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«BODY SHINING: Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ
ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ»**

**ΜΠΡΑΧΟΥ ΠΗΝΕΛΟΠΗ
5112**

**ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ:
ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΥ**

**ΚΑΣΤΟΡΙΑ
ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2023**

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	2
ABSTRACT.....	2
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	3
A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	3
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ: ΙΔΕΕΣ, ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ.	3
1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.	4
1.2 ΒΑΣΙΚΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΛΛΑΓΗΣ.	5
1.3 ΈΜΠΝΕΥΣΗ ΚΑΙ ΜΕΛΕΤΗ ΒΑΣΙΚΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ.	6
1.3 ΣΥΓΓΡΑΦΗ: ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΙΔΕΑ ΣΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ.	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΣΤΑΔΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ.	10
2.1 “ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ”.	10
2.2 ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ.	13
2.3 ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ: ΣΤΗΣΙΜΟ ΓΥΡΙΣΜΑΤΩΝ.....	14
2.4 ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ: Η ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑ ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.	18
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΑΣΙΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ.	20
3.1 ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΒΪΝΤΕΟ.	20
3.2 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ.	26
3.3 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΉΧΟΥ.	27
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. “ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ”: ΜΟΝΤΑΖ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΤΟΥ ΥΛΙΚΟΥ.....	33
4.1 ΜΟΝΤΑΖ: ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΥΛΙΚΟΥ.	34
4.2 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΜΟΝΤΑΖ.	37
4.3 ΕΞΑΓΩΓΗ ΤΑΙΝΙΑΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ: ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΕΝΟΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ.	39
B. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ/ΕΜΠΕΙΡΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.	42
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ “BODY SHINING”.....	42
5.1 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ “BODY SHINING”.	43
5.2 ΣΥΛΛΗΨΗ ΙΔΕΑΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΜΗΝΥΜΑ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ.	44
5.3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ, ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΖΗΤΗΜΑΤΑ.	44
5.4 ΤΕΛΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ: ΕΜΠΕΙΡΙΚΗ ΑΠΟΨΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΤΕΛΙΚΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ.	45
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ/ΕΠΙΛΟΓΟΣ.	46
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.	48

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αφορά τη δημιουργία ενός μικρού μήκους κοινωνικού ντοκιμαντέρ με ονομασία “Body Shining”. Η εργασία χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο γίνεται καταγραφή του όρου “κοινωνικό ντοκιμαντέρ”, ο τρόπος δημιουργίας του με τεχνικές και πρακτικές πληροφορίες και συμβουλές, μια σύντομη ιστορική και πληροφοριακή αναδρομή στην επεξεργασία κινηματογραφικού και οπτικοακουστικού έργου και στρατηγικές προώθησης του τελικού προϊόντος. Έπειτα, στο δεύτερο κομμάτι της εργασίας, γίνεται παρουσία του έργου έμπνευσης του κοινωνικού ντοκιμαντέρ “Body Shining”, ένα ευρωπαϊκό πρόγραμμα Erasmus+ με την ίδια ονομασία, που έχει ως στόχο την ευαισθητοποίηση γύρω από το θέμα του body shaming (επικριτικός σχολιασμός σχετικά με το σώμα). Επίσης, αναφέρεται η δόμηση και εξέλιξη της ιδέας του έργου, ο προγραμματισμός της παραγωγής, η διαδικασία γυρισμάτων και επεξεργασίας και η συνεργασία με την ομάδα του προγράμματος Body Shining. Τέλος, η εργασία ολοκληρώνεται με την προσωπική εμπειρία του δημιουργού του ντοκιμαντέρ “Body Shining” και γίνεται αναφορά στη σημαντικότητα της δημιουργίας ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ και την έρευνα που το περικλείει.

Abstract

This present thesis is about the creation of a mini social documentary named “Body Shining”. The thesis is divided in two parts. In the first one the term “social documentary” is referenced, the way of creation with guidance on technical and practical information and suggestions, one short historical and informative retrospective about the cinematic and audio-visual editing and last, strategies for promotion of the final product. Later, in the second part of the thesis, the work that inspired the creation of the social documentary “Body Shining” is presented, an Erasmus+ European project with the same name, that has as a basic cause of awareness around the topic of body shaming. Also, the structure and the evolution of the documentary is mentioned, the plan of the production, the process of the video shooting and editing, and last the collaboration with the team of the European project called Body Shining. At the end, the thesis is finalised with the personal experience of the “Body Shining” documentary creator and the mention of the importance of the creation of a social documentary and the research that surrounds it.

Εισαγωγή

Σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η καταγραφή της σημασίας του κοινωνικού ντοκιμαντέρ, η όλη διαδικασία παραγωγής του και η σημασία της κοινωνικής έρευνας που το περιβάλλει και το δομεί. Κομμάτι της εργασίας αλλά και της όλης καταγραφής των προαναφερόμενων είναι η παρουσίαση της δημιουργίας ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ με την ονομασία “Body Shining”, καθώς και το ποιο είναι το κοινωνικό του μήνυμα και το έργο που το ενέπνευσε.

Η δημιουργία ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ είναι μια πολύπλοκη διαδικασία που απαιτεί αφοσίωση, είναι όμως και ιδιαίτερα ευχάριστη. Κάθε ντοκιμαντέρ είναι μοναδικό, καθώς μπορεί ένας δημιουργός να επιλέξει ένα κοινωνικό θέμα για να παράξει ένα έργο, αλλά υπάρχουν πολλοί και διαφορετικοί τρόποι προσέγγισης στο να το αναδείξει ως οπτικοακουστικό έργο.

Η συγκεκριμένη εργασία υποστηρίζει τα προαναφερόμενα, αναφέρει τρόπους και τεχνικές, εργαλεία και πρακτικές και αναδεικνύει την αξία που έχει το προσωπικό ταξίδι της δημιουργίας με στόχο το διαμοιρασμό ενός μηνύματος.

A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Κεφάλαιο 1. Κοινωνικό Ντοκιμαντέρ: Ιδέες, ανάπτυξη και στόχοι.

Στο πρώτο αυτό κεφάλαιο θα αναλύσουμε βασικές έννοιες για τη σημασία και τα στάδια έναρξης της υλοποίησης ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ. Η όλη διαδικασία ξεκινάει με ερωτήματα για το θέμα που θα επιλέξουμε να ερευνήσουμε, το τρόπο, τον τόπο, το κοινό στο οποίο στοχεύουμε και τον σκοπό που έχουμε ως δημιουργοί. Με ποιον τρόπο δηλαδή θα εξελίξουμε μια πρωταρχική ιδέα ως το σημείο που θα αποφασίσουμε τα μετέπειτα βήματα μας για να δώσουμε σε αυτήν μια οπτικοακουστική μορφή, η οποία θα αντιπροσωπεύει ένα κοινωνικό μήνυμα. Για αυτόν το λόγο, πρέπει να γνωρίζουμε βασικές θεωρίες που αφορούν την κοινωνία και την αλλαγή που μπορεί να φέρει σε αυτή ο διαμοιρασμός μιας άποψης, βασισμένα πάντα σε δεδομένα και επιχειρήματα προερχόμενα από μια ερευνητική διαδικασία. Αναφερόμενοι στα παραπάνω, κατανοούμε την καθολική σημασία που έχει η ολοκληρωμένη και δομημένη γνώση του βασικού θέματος του ντοκιμαντέρ μας και τέλος η

όλη διαδικασία της δημιουργίας, που ξεκινάει από την πηγή έμπνευσης, διογκώνεται με τον εμπλουτισμό και την ανάπτυξη ιδεών και τέλος με τη συγγραφή σεναρίου.

1.1 Ορισμός Κοινωνικού Ντοκιμαντέρ.

Κατά την έρευνα για ένα συγκεκριμένο ορισμό που αφορά το κοινωνικό ντοκιμαντέρ, έγινε κατανοητό ότι πρέπει να ξεχωρίσουμε τη λέξη ντοκιμαντέρ και να την αναλύσουμε ξεχωριστά, καθώς αφορά ένα είδος ταινίας με μεγάλο ιστορικό φορτίο. Οι απόπειρες του ορισμού του ντοκιμαντέρ είναι πολλές και περιβάλλονται από δύο άξονες: αυτόν που υποστήριξαν οι Λυμιέρ, Βερτώφ και Γκοντάρ την περίοδο 1968-1972, ότι κάθε στοιχείο που προβάλλεται και μεταδίδεται μέσω του ντοκιμαντέρ προέρχεται από μια μη σκηνοθετική παρέμβαση και αυτόν που εισάγει ο Γκρίρσον το 1926, πως το ντοκιμαντέρ αφορά την καλλιτεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας, με τον δημιουργό να παρεμβαίνει στη λήψη των εικόνων και στην μετέπειτα επεξεργασία αυτών.

Το 1948, η Παγκόσμια Ένωση Ντοκιμαντέρ θέσπισε τον ακόλουθο ορισμό του ντοκιμαντέρ: "Τα ντοκιμαντέρ είναι όλες οι μέθοδοι καταγραφής σε φιλμ κάθε πτυχής της πραγματικότητας που ερμηνεύεται με ειλικρινή και δικαιολογημένη ανασύνθεση, έτσι ώστε να απευθύνεται είτε στη λογική είτε στο συναίσθημα, με σκοπό την τόνωση της επιθυμίας για τη διεύρυνση της ανθρώπινης γνώσης και κατανόησης, καθώς και της ειλικρινούς προβολής προβλημάτων και λύσεων στους τομείς της οικονομίας, του πολιτισμού και των ανθρώπινων σχέσεων."

Πραγματικά, η έννοια του ντοκιμαντέρ διαφέρει και ποικίλει στη συνείδηση του κοινού. Αυτό συμβαίνει διότι το ντοκιμαντέρ χωρίζεται σε διαφορετικά είδη και μπορεί να περατωθεί με διαφορετικούς τρόπους και μορφές, ανάλογα την αισθητική και το μήνυμα ή την πληροφορία που θέλει να προωθήσει ο δημιουργός. Ένα ντοκιμαντέρ σίγουρα ασχολείται με προβληματισμούς που προέρχονται από την πραγματικότητα, ο τρόπος όμως που αυτοί οι προβληματισμοί θα αναπαραχθούν είναι πολλοί και διαφέρουν τεχνικά και θεωρητικά.

Αναφερόμενοι ξανά στην αντίληψη του Γκρίρσον, κατανοούμε ότι το ντοκιμαντέρ αφορά την αναπαράσταση του κόσμου που ήδη ζούμε. Σε ένα ντοκιμαντέρ καταγράφεται μια αυθεντική στιγμή από έναν πραγματικό χαρακτήρα, που βιώνει ένα πραγματικό γεγονός. Με αυτόν τον τρόπο, έχοντας συλλέξει τις βασικές πληροφορίες για τον όρο "ντοκιμαντέρ" και

συνδυάζοντας τον με την έννοια της κοινωνίας καταλήγουμε στο ότι ακριβώς αυτή η ανάγκη για τη δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ αφορά από μόνη της ένα κοινωνικό θέμα.

Το κοινωνικό ντοκιμαντέρ λοιπόν βασίζεται στην ανάγκη για αλλαγή, δεν εξειδικεύεται σε επιστημονικά θέματα που αφορούν για παράδειγμα τη φύση ή τον αθλητισμό. Ταυτόχρονα βασικός πυρήνας του ντοκιμαντέρ είναι η κοινωνική και ανθρωπιστική έρευνα, χωρίς αυτήν το ντοκιμαντέρ μπορεί να καταλήξει να έχει τη μορφή μιας καλλιτεχνικής ή πειραματικής ταινίας. Ως βασικό στόχο το κοινωνικό ντοκιμαντέρ έχει το να επηρεάσει και να αφήσει κοινωνικό αντίκτυπο. Είναι μια μη μυθοπλαστική κινηματογραφική ταινία που αποσκοπεί στην καταγραφή, την ανάδειξη, την ευαισθητοποίηση ή την ερμηνεία ενός κοινωνικού ζητήματος, ώστε να προκαλέσει κοινωνική αλλαγή.

1.2 Βασικές θεωρίες κοινωνικής αλλαγής.

Έχοντας αναφερθεί στον ορισμό του κοινωνικού ντοκιμαντέρ και έχοντας κατανοήσει ότι έχει ως βασικό στόχο την κοινωνική αλλαγή, θα ήταν χρήσιμο να ξεκινήσουμε με κάποιες βασικές γνώσεις για το τι μπορεί να σημαίνει η παραπάνω έννοια. Η ανθρώπινη κοινωνία είναι αρκετά πολύπλοκη και περιλαμβάνει πολλά στοιχεία που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Οι κοινωνικές επιστήμες, στην προσπάθειά τους να προσεγγίσουν την κοινωνία και τις αλλαγές της, έχουν καταλήξει σε δύο βασικές θεωρίες. Κάθε μία από αυτές εστιάζει είτε στη συναίνεση μεταξύ των μελών της κοινωνίας, είτε στη σύγκρουση.

Η πρώτη θεωρία που πραγματεύεται τη συναίνεση, υποστηρίζει ότι η κοινωνία προσεγγίζεται ως ένα σύστημα (όπως το ανθρώπινο σώμα) που λειτουργεί σε κατάσταση ισορροπίας. Όλα τα στοιχεία του συστήματος είναι αλληλεξαρτώμενα και ζωτικής σημασίας για το σύνολο της κοινωνίας. Δεν υπάρχουν καλά και κακά στοιχεία εφόσον όλα συμβάλλουν στη διατήρηση της κοινωνίας ως συνόλου. Η κοινωνική αλλαγή έρχεται ως αντίδραση σε μια δυσλειτουργία του συστήματος και αποσκοπεί στην αποκατάσταση της ισορροπίας. Μια θεμελιώδης έννοια αυτής της προσέγγισης είναι η κοινωνική συναίνεση, δηλαδή η συμφωνία ότι η σταθερότητα του συστήματος είναι προς το συμφέρον όλων των συστατικών του μερών, δεδομένου ότι αυτά είναι αλληλένδετα.

Η δεύτερη θεωρία πραγματεύεται τη σύγκρουση και υποστηρίζει ότι η κοινωνία αποτελεί πεδίο συγκρούσεων λόγω της άνιση κατανομής του πλούτου και της εξουσίας. Η

σύγκρουση αυτή οφείλεται στους περιορισμένους πόρους, κάτι το οποίο αποτελεί μόνιμη κρίση του συστήματος και αναπτύσσει μια κοινωνική τάξη που διατηρείται περισσότερο με την κυριαρχία και την εξουσία, παρά με τη συναίνεση. Η έμφαση δίνεται στις σχέσεις εξουσίας μεταξύ των διαφόρων κοινωνικών ομάδων και στην κοινωνική συνείδηση ότι αυτές οι σχέσεις εξουσίας δεν ωφελούν το σύνολο του συστήματος, αλλά μάλλον τα συμφέροντα της άρχουσας τάξης. Η κοινωνική αλλαγή δεν αποσκοπεί στην αποκατάσταση της κοινωνικής τάξης, αλλά στην ανατροπή του συστήματος και των σχέσεων εξουσίας του, και στην εγκαθίδρυση κοινωνικής δικαιοσύνης.

Οι προαναφερόμενες θεωρίες για την κοινωνική αλλαγή, είναι σημαντικό εργαλείο ώστε να κάνουμε το πρώτο βήμα στην κοινωνική μας έρευνα, για να αποσαφηνίσουμε την οπτική μας για το ζήτημα το οποίο μας προβληματίζει και έπειτα θα γίνει πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ.

1.3 Έμπνευση και μελέτη βασικού θέματος.

Η δημιουργία ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ αφορά μια πρόκληση που μπορεί να αντιμετωπίζει ο δημιουργός ή τις περισσότερες φορές η κοινότητα του σε τοπικό επίπεδο. Ένα κοινωνικό ντοκιμαντέρ έχει τη δυνατότητα να εμπνεύσει άλλους ανθρώπους να αναλάβουν δράση και με αυτόν τον τρόπο να συμβάλλει στην κοινωνική αλλαγή. Με αυτό τον τρόπο ένας δημιουργός μπορεί να θεωρείται φορέας ενεργού πολιτεότητας. Η αυτογνωσία είναι το πρώτο σημαντικό βήμα στη διαδικασία της έρευνας για το κοινωνικό ζήτημα που πρόκειται ο δημιουργός να παρουσιάσει, ακόμη και αν δεν το έχει διαμορφώσει με πλήρη σαφήνεια στο μυαλό του. Γιατί συμβαίνει αυτό; Επειδή κάτι τον έχει εμπνεύσει.

Η έμπνευση είναι ο πρωταρχικός και ο βασικός παράγοντας για τη δόμηση και την εξέλιξη μιας δημιουργίας, όσον αφορά για ένα -κατά κύριο λόγο- καλλιτεχνικό και πολύπλοκα τεχνικό υλικό η έμπνευση βρίσκεται σε προσωπικό ενδιαφέρον για τους συνανθρώπους, καταστάσεις, τόπους, ιστορικές και πολιτικές καταστάσεις. Ταυτόχρονα από εμπειρίες είτε προσωπικές, είτε τρίτων, που πολλές φορές μπορεί να βρίσκονται δημοσιευμένες σε άρθρα και φυσικά σε άλλα ντοκιμαντέρ. Η έμπνευση βρίσκεται παντού γύρω μας.

Ένας από τους κλασικούς θεωρητικούς της Κοινωνιολογίας, ο Μαξ Βέμπερ, υποστήριξε ότι από τη στιγμή που ενδιαφερόμαστε για ένα κοινωνικό θέμα, έχουμε ήδη μια οπτική άποψη για το θέμα αυτό. Η αντικειμενικότητα της προσέγγισης μας βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε αυτή την πρώτη συνειδητοποίηση. Ένας δημιουργός χρειάζεται μια σαφή εξήγηση στον εαυτό για να ακολουθήσει τα επόμενα βήματα της διαδικασίας, αυτή η εξήγηση έρχεται συνήθως με τη φράση “Με ενδιαφέρει αυτό το θέμα επειδή...”.

Ποια είναι η σχέση του δημιουργού με το θέμα που έχει επιλέξει; Ανήκει στην κοινωνική ομάδα στην οποία εστιάζει το θέμα; Πώς επηρεάζει η κοινωνική του θέση την οπτική του; Χρειάζεται απόλυτη ειλικρίνεια στις απαντήσεις που θα δώσει, καθώς έχει ήδη κάποιες γνώσεις για το θέμα που τον κινητοποιεί, αυτές όμως οι ερωτήσεις που χρειάζεται να απαντήσει δημιουργούν συγκεκριμένα συναισθήματα που μπορούν να επηρεάσουν άμεσα τη στάση και τη μορφή που θα δώσει στη δημιουργία του και τις αποφάσεις που θα πάρει στις επόμενες φάσεις της έρευνας.

Κατά τη διάρκεια της έρευνας οι απαντήσεις μπορεί να αλλάξουν, αυτή η αλλαγή στη διαδικασία της δημιουργίας είναι επιθυμητή, ο δημιουργός αναγνωρίζει πτυχές του θέματος που δεν είχε σκεφτεί και αναγνωρίζει πριν, έχει μια σφαιρική και πολύπλευρη γνώση που του δίνει περισσότερες επιλογές στη δημιουργία του. Ωστόσο είναι σημαντικό, για να μην χαθεί η πρώτη γνώση του θέματος, να σημειώνει τα βήματα της ερευνάς του για να γνωρίζει από που ξεκίνησε (αρχική άποψη) και σε ποιο σημείο βρίσκεται.

Οι παραπάνω πληροφορίες που αφορούν την αρχική γνώση και οπτική του θέματος είναι χρήσιμες στο στάδιο της προσέγγισης. Η προσέγγιση του δημιουργού μπορεί να πάρει δύο κατευθύνσεις:

- Από το ειδικό στο γενικό, δηλαδή η παρατήρηση ενός γεγονότος, μιας δραστηριότητας, μιας ομάδας ανθρώπων ή ενός ατόμου
- Από το γενικό στο ειδικό, η αποδοχή ενός κοινωνικού φαινομένου που σας αφορά και η επιθυμία σας να επιφέρετε μια σημαντική αλλαγή.

Η μία κατεύθυνση δεν αποκλείει την άλλη. Στην ίδια έρευνα, η κατεύθυνση μπορεί να αλλάξει πολλές φορές, ενώ γίνεται αναζήτηση για περισσότερα δεδομένα και πληροφορίες για το θέμα.

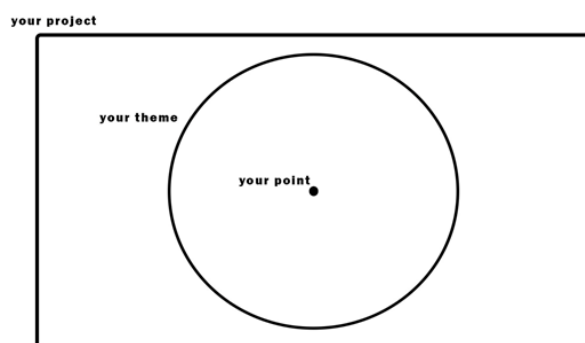
Είναι πολύ χρήσιμο ο δημιουργός να έχει επίγνωση της κατεύθυνσης που επιλέγει, διότι οι μέθοδοι και τα εργαλεία της έρευνας του μπορεί να είναι άλλοτε πιο κατάλληλα και άλλοτε ακατάλληλα, ανάλογα με την κατεύθυνση που ακολουθεί κάθε φορά.

1.3 Συγγραφή: Από την αρχική ιδέα στο σενάριο.

Σε αυτό το σημείο, όλα τα στοιχεία που έχουν συλλεχθεί από την έρευνα αποτελούν το έργο. Στο επίκεντρο βρίσκεται το θέμα που ο δημιουργός θα ανακαλύψει, θα αναπτύξει και θα εκθέσει. Αλλά το πιο σημαντικό πράγμα είναι αυτό που θέλει να επισημάνει. Για να επιτευχθεί αυτό, πρέπει να η βασική ιδέα του θέματος να γραφτεί σε μία φράση που ονομάζεται “Log-line”. Ο όρος αυτός που χρησιμοποιείται ευρέως στον κινηματογράφο, σημαίνει περίληψη ενός σεναρίου σε μία πρόταση. Χρησιμεύει στο να κάνει μια πρόταση δελεαστική, ώστε ο/η παραγωγός να διαβάσει το σενάριο. Τα βασικά στοιχεία που περιλαμβάνει το log-line είναι:

- Ποια είναι η [δεδομένη κατάσταση]
- Ποιος την αντιμετωπίζει [ένα άτομο ή μια ομάδα]
- Ποιο είναι [το πρόβλημα]
- Ποιος είναι [ο στόχος]
- Ποια είναι [η πρόκληση]

Το log-line είναι η βάση προσανατολισμού στη μετέπειτα διαδικασία της δημιουργίας. Είναι πολύ εύκολο μια ιδέα να ξεφύγει θεματικά όσο αναπτύσσεται. Το log-line υπενθυμίζει τα βασικά συστατικά για την ολοκλήρωση της συγγραφής του σεναρίου.



Εικόνα 1: Log-line Synopsis.

Σε επόμενο στάδιο, ένας δημιουργικός τρόπος ώστε να συλλεχθούν και να μπουν σε σειρά τα στοιχεία που έχει συλλέξει ο δημιουργός, είναι η αποδόμηση και η οπτικοποίηση. Συγκεκριμένα η δημιουργία ενός “πίνακας διάθεσης” (mood board) ή αλλιώς εννοιολογικός χάρτης. Ένας πίνακας στοιχείων και σημειώσεων μπορεί να αποσαφηνίσει, να οργανώσει, να

χαρτογραφήσει και να οπτικοποιήσει τις σκέψεις και τις ιδέες. Με την τοποθέτηση των απαραίτητων στοιχείων στο διάγραμμα, το συνεχή εμπλουτισμό με νέα και την οργάνωση του ξανά και ξανά με διαφορετικούς τρόπους, ο δημιουργός έχει τη δυνατότητα δημιουργίας μιας σαφούς εικόνας του αποτελέσματος ή του σχεδίου που θέλει να ακολουθήσει.

Ένας άλλος τρόπος για να βεβαιωθεί ο δημιουργός ότι έχει όλο το υλικό που χρειάζεται στη διάθεση του για να ξεκινήσει να γράφει την ιστορία του, είναι να χρησιμοποιήσει ένα απλό εργαλείο, το οποίο είναι κοινό τόσο στις αφηγηματικές τέχνες όσο και στη δημοσιογραφία, τα 5 W's:

- Who (Ποιος)
- What (Τι)
- When (Πότε)
- Where (Που)
- Why (Γιατί)

Στην περίπτωση ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ το "ποιος" μπορεί να μην αναφέρεται σε ένα άτομο, αλλά σε μια ομάδα ανθρώπων, μια κοινότητα, ένα ίδρυμα, ανάλογα με τη φύση της ιστορίας που έχει επιλέγει.

Έχοντας αναφερθεί σε χρήσιμες πρακτικές συγγραφής, φτάνουμε στο στάδιο του σεναρίου. Η αλήθεια είναι ότι τα σενάρια δεν χρησιμοποιούνται συχνά στα ντοκιμαντέρ, επειδή δεν είναι εύκολο να προβλέψει κανείς τι ακριβώς θα καταγράψει η κάμερα. Αντί για ένα σενάριο, οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν περιλήψεις σεναρίου (synopsis και treatments) και προτάσεις (proposals) για να περιγράψουν τον σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός ντοκιμαντέρ.

Η περίληψη, η βασική ιδέα του σεναρίου και το σενάριο επικεντρώνονται στον τρόπο με τον οποίο το κοινό θα βιώσει την ταινία στην οθόνη, ενώ η πρόταση που περιλαμβάνει τη περίληψη παρουσιάζει ολόκληρο το έργο μέσω κατηγοριοποιημένων πληροφοριών.

Η βασική ιδέα του σεναρίου (treatment) είναι σχεδόν σαν ένα σενάριο, που περιγράφει λεπτομερώς τις ακριβείς σκηνές, τους χαρακτήρες και τη δομή της ιστορίας. Πρόκειται για ένα διαρκώς εξελισσόμενο και οργανικό έγγραφο, το οποίο προσαρμόζεται καθώς εξελίσσεται η ιστορία. Τα "treatments" αυτά δεν έχουν καθορισμένη έκταση σελίδων, αλλά θα πρέπει να είναι περιεκτικά. Η συγγραφή ενός treatment για ένα ντοκιμαντέρ είναι πολύ δύσκολη, αν όχι αδύνατη, στα πρώτα στάδια της δημιουργίας του, λόγω της εξελισσόμενης φύσης πολλών ντοκιμαντέρ.

Ωστόσο, είναι το ελάχιστο βασικό εργαλείο γύρω από το οποίο μπορεί να σχεδιαστούν τα επόμενα βήματα, ώστε να γίνει η οργάνωση της παραγωγής.

Κεφάλαιο 2. Στάδιο Παραγωγής.

Η διαδικασία μιας οπτικοακουστικής δημιουργίας χωρίζεται σε τρία στάδια: στην “Προ-παραγωγή”, την “Παραγωγή” και την “Μετά-παραγωγή”. Σε αυτό το κεφάλαιο θα εστιάσουμε στο σχεδιασμό και τον έλεγχο όσον αφορά την έναρξη της παραγωγής. Συγκεκριμένα θα αναφερθούμε στο στάδιο της “Προ-παραγωγής” και στα αρχικά βήματα που πραγματοποιεί ένας δημιουργός, ώστε να αρχίσει να δομεί τη μορφή του έργου του. Μέσα σε αυτά τα βήματα βρίσκεται ο προϋπολογισμός και η δημιουργία του storyboard, δύο στοιχεία που καθορίζουν πολύπλευρα τη βάση και τη ροή της οπτικοακουστικής παραγωγής. Έπειτα θα αναφερθούμε σε μία από τις πιο βασικές πρακτικές για τη δημιουργία ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ, αυτή που αφορά τη συνεργασία και τη δουλειά με πραγματικούς ανθρώπους, δηλαδή την επικοινωνία με τους συντελεστές και αυτούς που πλαισιώνουν το τελικό αποτέλεσμα, αλλά ταυτόχρονα και την όλη διαδικασία της δημιουργίας του ντοκιμαντέρ. Μέρος αυτής της πρακτικής και ταυτόχρονα σημαντικό βήμα στην παραγωγή του έργου, το οποίο θα αναλύσουμε, είναι η διεξαγωγή μιας συνέντευξης. Κατά συνέχεια θα εστιάσουμε στην κινηματογράφηση και το στήσιμο μιας τοποθεσίας, ενός εξωτερικού ή εσωτερικού χώρου, για να πραγματοποιήσουμε τις λήψεις που θα αξιοποιήσουμε για τη δόμηση του έργου. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την εφαρμογή της ισχύουσας νομοθεσίας σε καίρια ζητήματα όπως την ιδιωτικότητα, την προστασία των δεδομένων και τη δεοντολογία σε μια παραγωγή βίντεο ντοκιμαντέρ.

2.1 “Προ-παραγωγή”.

Η προετοιμασία του pre-production (προετοιμασία παραγωγής) μπορεί να είναι ένα δύσκολο έργο, ανάλογα με το μέγεθος του σεναρίου ή του treatment, καθώς και με τη φιλοδοξία και την ακρίβειά του δημιουργού. Στον τομέα των ντοκιμαντέρ, η ακρίβεια είναι καθοριστική. Όσο περισσότερη δουλειά γίνεται στην προπαρασκευαστική διαδικασία, τόσο πιο εύκολη θα είναι η δουλειά στο πεδίο κατά την κινηματογράφηση. Η ανάλυση του σεναρίου (script breakdown) είναι ένα απαραίτητο βήμα προκειμένου να υπάρχει μια σαφή εικόνα της δουλειάς που έχει μπροστά του ο δημιουργός και θα βοηθήσει στην οργάνωση. Με αυτόν τον τρόπο εντοπίζονται όλα τα απαραίτητα στοιχεία που θα χρειαστεί ο δημιουργός την ημέρα

των γυρισμάτων, όπως επίσης να μοιραστεί η δουλειά και κάνει την οργάνωση του προγράμματος παραγωγής πολύ πιο εύκολη.

Το πρώτο βήμα στην προσέγγιση για την ανάλυση του σεναρίου είναι να διαβαστεί ξανά το σενάριο ή η βασική ιδέα του σεναρίου (treatment) από τον δημιουργό και να το χωρίσει σε σκηνές. Κάθε σκηνή θα έχει διαφορετικές κατηγορίες στις οποίες θα υποδιαιρείται. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να αναλυθεί το σενάριο, και αφού γίνει αυτό ακολουθεί η συμπλήρωση της ανάλυσης του σεναρίου.

Έπειτα ο δημιουργός θα έχει την ευκαιρία να προγραμματίσει τα γυρίσματα με πολύ μεγαλύτερη επίγνωση του κόστους και του όγκου εργασίας που θα χρειαστεί η κάθε σκηνή.

BREAKDOWN SHEET: #		Page Count:	Date:
Prod. Company:			
Project Title:			
Scene #:	Scene Name:	INT/EXT:	D / N:
Script Page:		Location Name:	
Description:			
CAST (red)	STUNTS (orange)	EXTRAS/ATMOSPHERE(green)	
	EXTRAS/SILENT(yellow)		
SPECIAL EFFECTS(blue)	PROPS (purple)	VEHICLE / ANIMALS(pink)	
WARDROBE (circle)	MAKEUP/HAIR(* asterisk)	SOUND EFFECTS & MUSIC(brown)	
SPECIAL EQUIPMENT(Box around)	PRODUCTION NOTES(underline)		

Εικόνα 2: Breakdown Sheet.

Μεγάλο κομμάτι της “Προ-παραγωγής” είναι και ο καθορισμός προϋπολογισμού (budget). Αρκετές δημιουργίες μπορεί να μην εξελιχθούν ολοκληρωτικά, διότι είναι δύσκολο να βρεθεί πηγή χρηματοδότησης και οικονομικής υποστήριξης. Σε αυτή την εργασία μας ενδιαφέρει η παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ με χαμηλός κόστος προϋπολογισμού και εναλλακτικές μορφές υποστήριξης. Ωστόσο είναι σημαντικό στο να αναφερθούμε πως γίνεται ο υπολογισμός πόρων, διότι κάθε δημιουργία έχει ένα δυναμικό και συγκεκριμένα έξοδα που την περιβάλλουν. Το πρώτο ερώτημα που πρέπει να θέσει ένας δημιουργός ντοκιμαντέρ για την αξιολόγηση του budget είναι “Εάν η όλη διαδικασία της δημιουργίας γίνεται από ένα άτομο ή χρειάζονται συνεργάτες”. Συνήθως, η παραγωγή ντοκιμαντέρ αφορά την ιστορία, όχι τα

ειδικά εφέ ή τα τεράστια σκηνικά. Πολλές και πολλοί σπουδαίοι ντοκιμαντερίστες έχουν απλώς μια μικρή ομάδα τριών ή τεσσάρων ατόμων που εργάζονται με πλήρη απασχόληση σε ένα έργο.

Η ομάδα αυτή απαρτίζεται συνήθως από ανθρώπους που έχουν συγκεκριμένους ρόλους που απαιτούνται για τη συγκρότηση ενός συνεργείου. Οι βασικοί ρόλοι σε ένα μικρό συνεργείο είναι ο/η σκηνοθέτη, ο/η διευθυντής φωτογραφίας, ο/η εικονολήπτης, ο/η εκτελεστικός παραγωγός, ο/η ηχολήπτης και ο/η μοντέρ. Ένα άτομο μπορεί φυσικά να καλύπτει περισσότερους από έναν ρόλους.

Ανάλογα με τους ανθρώπινους και οικονομικούς πόρους, τις προθέσεις σας και το στυλ ενός δημιουργού, μια καλή πρακτική στη διαδικασία της “Προ-παραγωγής” είναι η δημιουργία ενός storyboard. Ένα storyboard μπορεί να εξυπηρετήσει διάφορους σκοπούς και μπορεί να επιτευχθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, είναι η μετάφραση ενός σεναρίου σε μια σειρά σχεδίων που αναπαριστούν οπτικά το περιεχόμενό του. Είναι ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται στη βιομηχανία παραγωγής βίντεο για να υπάρχει μια οπτική αναφορά του έργου πριν από την έναρξη της φάσης των γυρισμάτων. Τα κύρια πλεονεκτήματα της δημιουργίας ενός storyboard είναι τα εξής:

- Επιτρέπει στον σκηνοθέτη να δει την ταινία πριν από τα γυρίσματα δίνοντας του την ευκαιρία να κάνει προσαρμογές και να βελτιώσει το σενάριο
- βοηθά τους τεχνικούς να κατανοήσουν το όραμα του και να προετοιμάσουν το σκηνικό ακριβώς όπως τους ζητήθηκε
- βοηθά επίσης τους ηθοποιούς στις ερμηνείες τους και
- καθιστά την επόμενη φάση, δηλαδή τα γυρίσματα, πιο αποτελεσματική και ταχύτερη.

Το storyboarding για ένα ντοκιμαντέρ και μια ταινία αποτελούν δύο εντελώς διαφορετικές πρακτικές. Ενώ οι ταινίες είναι πλήρως κατασκευασμένες, τα ντοκιμαντέρ βασίζονται σε στοιχεία από την πραγματικότητά μας. Η κινηματογράφηση για ένα ντοκιμαντέρ έχει να κάνει με την αποτύπωση της πραγματικότητας και την οργάνωσή της σε μια συνεκτική ιστορία. Αυτό συνεπάγεται ότι υπάρχει σημαντικό ποσοστό απρόβλεπτου, γεγονός που καθιστά πολύ δύσκολο το να γίνει το storyboard εκ των προτέρων. Παρ' όλα αυτά, το storyboarding μπορεί ακόμα να είναι χρήσιμο για την ανάπτυξη ορισμένων σκηνών, της εισαγωγής, ή όλων εκείνων των τμημάτων που μπορούν να ελεγχθούν κατά το pre-production.

2.2 Επικοινωνία και συνεργασία.

Όταν μιλάμε για ένα κοινωνικό ντοκιμαντέρ, είναι πολύ σημαντικό να κατανοήσουμε ότι η επικοινωνία είναι βασικός πυρήνας της εξέλιξης του έργου μας, καθώς αναφερόμαστε στο κοινωνικό σύνολο, όχι μόνο ως δέκτες του μηνύματος της δημιουργίας μας, αλλά και ως συνεργάτες, πηγή έμπνευσης και ενέργειας. Αν βάλουμε τον εαυτό μας στη θέση του δημιουργού, πρέπει να καλλιεργήσουμε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και δεξιότητες για την ομαλή διεξαγωγή της παραγωγής ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ που συμπεριλαμβάνει τη συνεργασία με άλλους ανθρώπους. Η ενσυναίσθηση είναι βασικό χαρακτηριστικό. Ως δημιουργοί πρέπει να μπούμε στην ιστορία του πραγματικού ανθρώπου. Ο χαρακτήρας δεν έχει να πει ατάκες, οπότε θα εκφραστεί μόνος του. Είναι δουλειά του δημιουργού λοιπόν να επικοινωνεί με τους χαρακτήρες με ενσυναίσθηση και να μπορεί να κατανοήσει τη διάθεση στο εδώ και τώρα. Θα πρέπει επίσης να περάσει ολόκληρες μέρες με τους χαρακτήρες για να τους κινηματογραφήσει στην καθημερινή τους ζωή. Οι άνθρωποι μπορεί να μην είναι πάντα διαθέσιμοι ή άνετοι, οπότε πρέπει ως δημιουργοί να είμαστε έτοιμοι να χειριστούμε πιθανές απορρίψεις ή ξαφνικές αλλαγές. Ακριβώς για αυτόν το λόγο στο ντοκιμαντέρ υπάρχει πολύς αυτοσχεδιασμός, αλλά είναι επίσης σημαντικό να είμαστε καλά οργανωμένοι, δεν μπορούμε να υπολογίζουμε ότι θα τα ακολουθούμε πάντα τυφλά, διότι η συνάντηση με την ιστορία και τους χαρακτήρες σίγουρα θα μας κάνει να πάρουμε και απροσδόκητους δρόμους. Η καλύτερη συμβουλή για ένα δημιουργό ντοκιμαντέρ είναι να παραμένει ανοιχτός σε νέες εξελίξεις και δεδομένα και φυσικά να ακούει ενεργά.

Απαραίτητο στάδιο στη διαδικασία της δημιουργίας ενός ντοκιμαντέρ και στην επικοινωνία με τους ανθρώπους-συντελεστές, είναι η δημιουργία εμπιστοσύνης. Ιδιαίτερα όταν πρόκειται να διεξάγουμε μια συνέντευξη, για τη χρήση αυτής ως βασικό υλικό στο έργο μας. Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι ντοκιμαντέρ και δεν χρειάζεται πάντα να παίρνουμε συνεντεύξεις από ανθρώπους, αλλά οι συνεντεύξεις είναι το βασικό στοιχείο στις περισσότερες ταινίες κοινωνικού ντοκιμαντέρ και τις αξιοποιούμε για να επικοινωνούμε καίριες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία. Μέσω των συνεντεύξεων, οι πρωταγωνιστές των ταινιών μας έχουν την ευκαιρία να αφηγηθούν άμεσα τις εμπειρίες τους. Οι συνεντεύξεις μπορεί να είναι δύο τύπων:

- ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ: Οι συνεντεύξεις λαμβάνουν χώρα μεταξύ δύο υποκειμένων, ενός "συνεντευξιαζόμενου", ο/η οποίος/α απαντά στις ερωτήσεις ενός "συνεντευκτή".

- **MARTYRIA:** Οι μαρτυρίες μπορεί να είναι μονόλογοι στους οποίους ο/η μάρτυρας απευθύνεται απευθείας στην "κάμερα", χωρίς να απαντά σε κάποιον συνομιλητή.

Για την επιτυχία μιας συνέντευξης πρέπει να συμπεριλάβουμε υπόψιν επικοινωνιακούς αλλά και τεχνικούς παράγοντες. Οι τεχνικοί παράγοντες θεωρούνται:

-η επιλογή του σκηνικού και φόντου. Μπορούμε να επιλέξουμε έναν εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο, παρατηρούμε για να επιλέξουμε ποιο θα μπορούσε να είναι το καλύτερο φόντο και παράλληλα το φως και το θόρυβο του περιβάλλοντος.

- η χρήση ενός “τρίποδα”, για σταθερή λήψη του συνεντευξιαζόμενου.
- Εξοπλισμός για φως και ήχο. Ο φωτισμός σε ένα ντοκιμαντέρ μπορεί να καθορίσει το κλίμα και να φωτίσει τα υποκείμενα του ντοκιμαντέρ, μπορούμε να εκμεταλλευτούμε το φυσικό φως ή να χρησιμοποιήσουμε ένα σύνολο τεχνητών φώτων. Ενώ για τον ήχο είναι απαραίτητο να μεριμνήσουμε για την σωστή και καθαρή εγγραφή της φωνής του συνεντευξιαζόμενου με ένα ειδικό μικρόφωνο.

Η σωστή προετοιμασία του χώρου όπου θα παραχθεί η συνέντευξη δημιουργεί καλύτερο και ευχάριστο κλίμα για όλου τους συντελεστές και τους ανθρώπους που βρίσκονται στην όλη διαδικασία.

2.3 Τεχνικό στάδιο: Στήσιμο γυρισμάτων.

Σε αυτό το στάδιο είναι σημαντικό να αναφέρουμε καλές πρακτικές που λειτουργούν ως συμβουλές για την διαδικασία έναρξης και στησίματος των γυρισμάτων του έργου. Πρώτη πρακτική λοιπόν είναι η οργάνωση της τοποθεσίας, όσον αφορά την επιλογή του μέρους, της ώρας αλλά και της γνώσης των καιρικών συνθηκών, όταν μιλάμε για εξωτερικό περιβάλλον.

Εξετάζουμε καλά όλες τις λεπτομέρειες πέρα από τον φωτισμό. Δηλαδή την ακουστική, την παροχή ρεύματος και ότι άλλο είναι απαραίτητο για την δική μας παραγωγή. Αν έχουμε την ευκαιρία να δούμε την τοποθεσία πριν από τα γυρίσματα, είναι χρήσιμο να τραβήξουμε πολλές φωτογραφίες για να έχουμε πλήρη εικόνα των επιλογών που αυτή μας δίνει.

Δίνουμε προσοχή στον ήχο, απενεργοποιούμε τα κινητά τηλέφωνα και προσπαθούμε να εξαλείψουμε όλες τις πηγές θορύβου. Έπειτα επιλέγουμε το κάδρο και τον φακό και προσπαθούμε να έχουμε ποικιλία στα πλάνα μας. Όσον αφορά τη διαδικασία της κινηματογράφησης, μια καλή πρακτική είναι να μην τραβάμε τα πάντα στατικά και όπου έχουμε τη δυνατότητα να αφαιρέσουμε τα περιττά αντικείμενα. Όσο λιγότερα τόσο το καλύτερο.

Ένα ντοκιμαντέρ ή μια ταινία έχει να κάνει με τη μεταφορά πολύπλοκων σκέψεων σε κινούμενες εικόνες. Με τον πρόσφατο εκδημοκρατισμό των τεχνολογιών, είναι δυνατόν να αγοράσουμε βιντεοκάμερες ή φακούς DSLR που μπορούν να επιτύχουν αποτελέσματα τα οποία μέχρι πριν από 10 χρόνια θεωρούνταν απρόσιτα για τους περισσότερους από μας. Υπάρχουν διάφοροι τύποι φακών, οι τιμές των οποίων κυμαίνονται από μερικές εκατοντάδες ευρώ έως και εκατοντάδες χιλιάδες. Όλοι τους όμως ανήκουν σε δύο διαφορετικές κατηγορίες: zoom και prime φακοί. Ανεξάρτητα από την επιλογή η οποία μπορεί να επηρεάσει την ποιότητα της τελικής εικόνας, υπάρχει μεγάλη ποικιλία φακών που χρησιμοποιούνται για διαφορετικά είδη λήψεων. Θα αναφέρουμε ορισμένες από τις κύριες τυπολογίες λήψεων-πλάνων και την κύρια λειτουργία τους:

-Κύριο πλάνο ή βασικό πλάνο (Main shot or establishing shot). Χρησιμοποιείται γενικά για να προετοιμάσει τη σκηνή και να δώσει το πλαίσιο της ιστορίας που πρόκειται να αφηγηθεί. Αυτό επιτρέπει στον σκηνοθέτη να προετοιμάσει το έδαφος για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Είναι γενικά ένα μακρινό πλάνο στην αρχή μιας σκηνής που δείχνει το πού, και μερικές φορές το πότε, θα λάβει χώρα το υπόλοιπο της ταινίας. Αυτού του είδους η προσέγγιση της αφήγησης θεωρείται ότι ανήκει στην κλασική εποχή της κινηματογραφικής δημιουργίας. Μερικά από τα πιο εντυπωσιακά είναι από το Spaghetti western, κυρίως από τον Σέρτζιο Λεόνε, ο οποίος συνήθιζε να ξεκινά τα αριστουργήματά του κινηματογραφώντας τη Δύση με ευρείες γωνίες. Αυτού του είδους οι εικόνες λαμβάνονται συνήθως με φακούς που κυμαίνονται μεταξύ 18 και 35 mm, και με διάφραγμα ρυθμισμένο μεταξύ F.5 και 11.



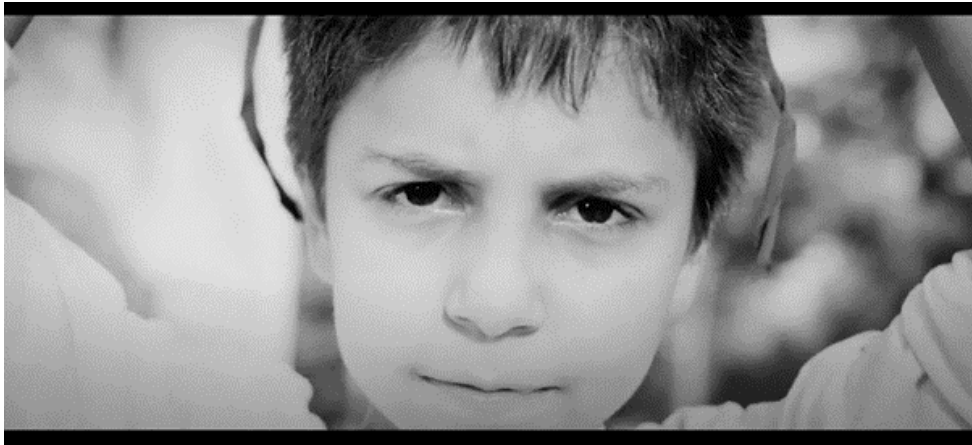
Εικόνα 3: Main shot example.

-Μεσαίο πλάνο (Medium Shot). Το μεσαίο πλάνο θεωρείται γενικά ένας τρόπος εστίασης σε ένα συγκεκριμένο υποκείμενο ή σε μια μικρή ομάδα ανθρώπων. Μπορεί να παρουσιάζει το υποκείμενο ολόκληρο ή μέχρι τη μέση του. Ένας καλός τρόπος για να καδράρετε ένα μεσαίο πλάνο είναι να δώσετε μεγαλύτερη σημασία στο υποκείμενο της σκηνής, αφήνοντας όμως κάποια από τα σκηνικά να είναι παρόντα στη λήψη. Στο ντοκιμαντέρ, αυτό είναι ένα από τα πιο κλασικά είδη λήψεων. Χρησιμοποιείται γενικά κατά τη διάρκεια συνεντεύξεων. Αυτό το είδος λήψης επιτυγχάνεται γενικά με φακό με εστιακή απόσταση περίπου 35 έως 50 mm.



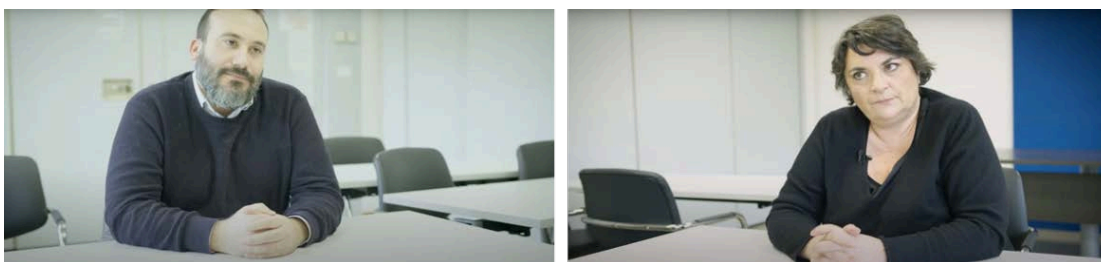
Εικόνα 4: Medium shot example.

-Κοντινό (Close Up). Ένα κοντινό πλάνο δίνει έμφαση στο υποκείμενο. Σχεδόν ολόκληρο το κάδρο γεμίζει από το υποκείμενο και χρησιμοποιείται γενικά για να μεταφέρει συναισθήματα και να είναι πολύ άμεσο. Στο καδράρισμα της συνέντευξης για ένα ντοκιμαντέρ για παράδειγμα, συνήθως, οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν δύο κάμερες. Η μία σε μεσαίο πλάνο και η άλλη με κοντινό πλάνο. Αυτό το πλάνο μπορεί να επιτευχθεί με έναν φακό που πηγαίνει από 80mm και πάνω. Μπορεί να γίνει ένα ακραίο κοντινό πλάνο σε περίπτωση που φαίνεται μόνο ένα μέρος του υποκειμένου, όπως τα μάτια, το στόμα.



Εικόνα 5: Close-Up shot example.

-Αντεστραμμένο πλάνο (Reverse Shot). Το αντεστραμμένο πλάνο είναι ένας τρόπος να ονομαστεί το καδράρισμα της δεύτερης κάμερας κατά τη διάρκεια μιας συνέντευξης ή ενός διαλόγου σε μια ταινία. Το υποκείμενο N. 1 παρουσιάζεται να κοιτάζει έξω από το κάδρο το υποκείμενο N. 2, και με ένα αντίστροφο πλάνο, το υποκείμενο N. 2 απεικονίζεται να κοιτάζει με τη σειρά του το υποκείμενο N. 1. Κατά το στήσιμο αυτού του πλάνου είναι σημαντικό να διατηρηθούν τα ίδια χρωματικά προφίλ και το ίδιο καδράρισμα της άλλης κάμερας, προκειμένου να διατηρηθεί οπτική συνοχή. Είναι επίσης σημαντικό να προβλεφθεί η διαδικασία του μοντάζ.



Εικόνα 6: Reverse shot example.

-POV (Point Of View). Ένα πλάνο POV σημαίνει Πλάνο Οπτικής Γωνίας (Point of View). Έχει γίνει πολύ συνηθισμένος τύπος λήψης πρόσφατα χάρη στην τεχνολογική εξέλιξη που επέτρεψε στις κάμερες να συρρικνωθούν σε μέγεθος που μπορεί εύκολα να τοποθετηθεί σε ένα κράνος ή στο στήθος. Αυτό το είδος λήψης μπορεί να επιτευχθεί με μια κάμερα δράσης ή με μια περισσότερο ή λιγότερο περίπλοκη εξέδρα, η οποία επιτρέπει στον σκηνοθέτη/ίδα να χρησιμοποιήσει μια επαγγελματική κάμερα αντί για μια απλή του εμπορίου. Αυτό το πλάνο

είναι συνήθως ένα “fisheye”, δηλαδή χρησιμοποιεί φακό που είναι ευρύτερος από 15mm. Αυτός είναι επιρρεπής στο κούνημα και τις απότομες κινήσεις, αλλά αυτά τα προβλήματα μπορούν να αντιμετωπιστούν με εσωτερική σταθεροποίηση ή με σταθεροποίηση του πλάνου στη φάση του post-production.



Εικόνα 7: POV shot example.

2.4 Ιδιωτικότητα και προστασία δεδομένων: Η δεοντολογία στη δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ.

Έχοντας μιλήσει και σημειώσει συγκεκριμένες τεχνικές που πλαισιώνουν τη διαδικασία των γυρισμάτων, σε αυτήν την παράγραφο θα αναλύσουμε τη σημαντικότητα που έχει η ηθική δεοντολογία της όλης διαδικασίας της δημιουργίας του έργου μας. Όταν κινηματογραφούμε μη επαγγελματίες ηθοποιούς υπάρχουν μερικοί κανόνες που πρέπει να τηρούμε. Αρχικά ποτέ δεν κινηματογραφούμε ένα άτομο χωρίς τη ρητή συγκατάθεση του. Εάν κάποιος αρνείται ή ντρέπεται να κινηματογραφηθεί, μπορούμε, για παράδειγμα, να ζητήσουμε την καταγραφή μόνο της φωνής του. Και ακολουθώντας τον ακριβώς παραπάνω κανόνα, αποφεύγουμε την αιφνιδιαστική κινηματογράφηση με τη χρήση τηλεφακών και κρυφών καμερών. Εάν θέλουμε να βιντεοσκοπήσουμε παιδιά ή ανήλικα άτομα, ζητάμε πάντα την άδεια των γονέων τους. Το καλύτερο είναι να τους βάλουμε να υπογράψουν ένα έγγραφο στο οποίο να αναφέρεται σαφώς ότι μας επιτρέπεται η βιντεοσκόπηση των ανηλίκων. Μετέπειτα όταν η ταινία ολοκληρωθεί και μονταριστεί, ενημερώνουμε πάντα τους χαρακτήρες μας για το πού και πώς θα προβληθεί και θα μεταδοθεί η ταινία. Ειδικά όταν πρόκειται να υπάρξει διαδικτυακή και ελεύθερη πρόσβαση σε αυτή.

Γενικά, προσπαθούμε να σεβόμαστε τους χαρακτήρες της ταινίας μας. Επιτρέποντας μας να τους κινηματογραφήσουμε και να τους καταγράψουμε, δανείζοντάς μας την εικόνα τους και τα λόγια τους, δείχνουν μεγάλη εμπιστοσύνη σε εμάς και το έργο μας.

Όταν θα μοντάρουμε το έργο μας, πρέπει να έχουμε κατά νου το σεβασμό στην ακεραιότητα του προσώπου. Δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να μεταποιήσουμε τα λόγια τους ή να χειραγωγήσουμε την εικόνα ή την ομιλία τους. Πρέπει η απόδοση της ζωής και των ιδεών τους να είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά γίνεται στην πραγματικότητα.

Όποιος συμμετέχει στο πρόγραμμα μας θα πρέπει να υπογράψει ένα έντυπο συγκατάθεσης στη δημοσίευση. Σε ορισμένες περιπτώσεις, αυτό μπορεί να περιορίσει την έκφραση των ανθρώπων από τους οποίους πρέπει να πάρουμε συνέντευξη, αλλά είναι απαραίτητο.

Ελέγχουμε ότι όλο το υλικό που θα χρησιμοποιήσουμε (οπτικό ή ηχητικό) δεν καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Μπορούμε να χρησιμοποιήσετε φωτογραφίες, ταινίες, ηχητικά αποσπάσματα ή προ-ηχογραφημένη μουσική μόνο εάν έχουμε αποκτήσει άδεια χρήσης.

Τέλος, μια σημαντική σημείωση είναι ότι κάθε χώρα έχει τη δική της ειδική νομοθεσία για την προστασία της ιδιωτικότητας, για αυτό πρέπει να ενημερωθούμε από τις τοπικές αρχές και να βρούμε την κατάλληλη τεκμηρίωση.

Κεφάλαιο 3. Δημιουργία βασικού περιεχομένου.

Σε αυτό το κεφάλαιο θα επικεντρωθούμε στην παραγωγή της ίδιας της ταινίας, δηλαδή στη δημιουργία ενός προσεγμένου και οπτικοακουστικά ολοκληρωμένου βίντεο. Τα τρία βασικά τεχνικά ζητήματα που αφορούν τη διαδικασία των γυρισμάτων είναι η εικόνα, το φως και ο ήχος. Για την κατανόηση των προαναφερόμενων θα αναφερθούμε στην επιλογή, τη γνώση και τη χρήση του απαραίτητου τεχνικού εξοπλισμού, καθώς και την ανάλυση των συνθηκών λήψης, είτε αυτή αφορά ολοκληρωτικά τεχνικές πτυχές, είτε καιρικές συνθήκες που επηρεάζουν βασικά χαρακτηριστικά της εικόνας του οπτικοακουστικού περιεχομένου. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να απαντήσουμε σε ερωτήματα που αφορούν την ποιότητα και καθαρότητα της εικόνας, όπως και το πόσο κατανοητή είναι η ηχητική πληροφορία που θα καταγράψουμε. Στις επόμενες παραγράφους θα αναγνωρίσουμε τη σημασία και την πολυπλοκότητα των προαναφερόμενων καθώς θα ανακαλύψουμε ότι κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων και της μετέπειτα διαδικασίας ενός ντοκιμαντέρ, υπάρχει μια λέξη-κλειδί: προσαρμογή.

3.1 Παραγωγή βίντεο.

Η τέλεια κάμερα δεν υπάρχει. Εξαρτάται πάντα από τη συνθήκη, τις ανάγκες, τις ικανότητες και τον προϋπολογισμό του έργου. Η πιο ισχυρή κάμερα στον κόσμο θα είναι άχρηστη στα χέρια κάποιου που δεν ξέρει πώς να τη χρησιμοποιεί. Ένα κοινωνικό ντοκιμαντέρ βασίζεται στην έρευνα που το συντηρεί, όχι απαραίτητα στο μέσο καταγραφής της εικόνας του. Ακριβώς για αυτόν το λόγο θα δούμε και θα αναλύσουμε τα κύρια εργαλεία καταγραφής ταινιών και οπτικών προϊόντων.

-Κάμερα κινηματογράφησης (Film camera). Γνωστές μάρκες θεωρούνται οι Sony, Canon, Panasonic, JVC, Blackmagic. Θετικά στοιχεία που περιβάλλουν τις κάμερες κινηματογράφησης είναι η καλή ποιότητα, το γεγονός ότι είναι συμβατή με πολλά εργαλεία και περιλαμβάνει το δικό της ενσωματωμένο μικρόφωνο. Ωστόσο δεν είναι οικονομικά προσιτή, κυρίως μια κινηματογραφική κάμερα είναι ακριβή, ταυτόχρονα είναι βαριά και περίπλοκη στη χρήση.

Για τις περισσότερες περιπτώσεις, η κινηματογραφική κάμερα είναι η ιδανική κάμερα για ταινίες ντοκιμαντέρ. Το μικρόφωνο που περιλαμβάνεται βοηθάει στην καταγραφή ήχου

καλής ποιότητας. Καθώς πρόκειται για ένα βαρύ εργαλείο, είναι προτιμότερο να χρησιμοποιηθεί σε τρίποδο και σε καταστάσεις όπου δεν χρειάζεται να μετακίνηση, όπως συνεντεύξεις ή τοπία.



Εικόνα 8: Cinematic Camera.

-Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή (DSLR Camera). Γνωστές μάρκες θεωρούνται οι Sony, Canon, Nikon, Pentax, Olympus. Θετικά στοιχεία που περιβάλλουν τις ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές είναι η καλή ποιότητα τους και το γεγονός ότι είναι συμβατές με πολλούς φωτογραφικούς φακούς. Και σε αυτή την περίπτωση μια καλή DSLR camera είναι ακριβή, ενώ δεν δίνει τη δυνατότητα καταγραφής καθαρού ήχου, μερικές φορές και καθόλου ήχου.

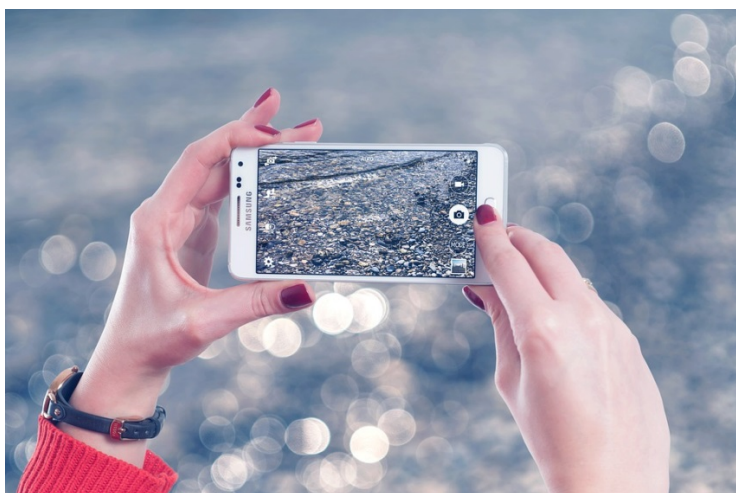
Η ψηφιακή φωτογραφική μηχανή είναι ευκολότερο να βρεθεί από την κινηματογραφική κάμερα. Αν υπάρχει η επιθυμία της εικόνας με κορυφαία ποιότητα για το έργο, αυτό ίσως να είναι το κατάλληλο εργαλείο. Ωστόσο, στην περίπτωση που έχει ενσωματωμένο μικρόφωνο, δεν θα είναι τόσο καλή. Αυτή η κάμερα είναι ιδανική αν ο δημιουργός αναζητάει κάτι ελαφρύ για τη βιντεοσκόπηση κίνησης, όπως για παράδειγμα σε ένα αθλητικό γεγονός.



Εικόνα 9: DSLR Camera.

-Smartphone. Γνωστές μάρκες θεωρούνται οι iPhone, Samsung, Huawei, Oppo, Xiaomi, Sony, Google, LG. Θετικά στοιχεία που περιβάλλουν τα smartphones είναι η κατά κύριο λόγο καλή ποιότητα τους, ενώ ταυτόχρονα είναι άμεσα προσβάσιμα οικονομικά και εύκολα στη μεταφορά.

Σε αντίθεση όμως το αρνητικό χαρακτηριστικό τους είναι ότι δεν έχουν καθαρό ήχος και ταυτόχρονα έλλειψη αποθηκευτικής μνήμης. Το smartphone είναι πρακτικό επειδή σχεδόν όλοι έχουν. Στα πιο πρόσφατα μοντέλα, η ποιότητα της εικόνας είναι πολύ εντυπωσιακή για δεδομένα τηλεφώνου. Εάν δεν είναι εφικτή η απόκτηση μιας κινηματογραφικής κάμερας ή μιας ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής, το smartphone μπορεί να αποτελέσει μια τίμια εναλλακτική λύση. Μπορεί να καταγράψει γεγονότα που συμβαίνουν απροσδόκητα ενώ ο δημιουργός δεν μεταφέρει την κινηματογραφική ή φωτογραφική κάμερα μαζί του, όπως για παράδειγμα μια διαδήλωση.



Εικόνα 10: Smartphone Camera example.

-Κάμερα δράσης (Action camera). Γνωστές μάρκες θεωρούνται οι GoPro, Sony, Garmin, Panasonic, Toshiba, Ricoh, 8ten. Θετικά στοιχεία που περιβάλλουν τις κάμερες δράσης είναι η καλή τους ποιότητα και η ευκολία στη μεταφορά τους. Παρά τα καλά τους στοιχεία, η αλήθεια είναι ότι είναι δύσκολες στον έλεγχο τους και πολλές φορές επίσης μη προσιτές οικονομικά.

Αν ο δημιουργός θέλει να καταγράψει κάτι σε κίνηση από πολύ κοντά, είναι κατάλληλες. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί πάνω σε ένα όχημα (μοτοσικλέτα, ποδήλατο...) ή στο κεφάλι ή το στήθος κάποιου. Θα σας δώσει μια λήψη από πρώτο πρόσωπο που θα βοηθήσει τον θεατή να νιώσει πιο κοντά στη δράση.



Εικόνα 11: Action Camera example.

-Drone. Γνωστές μάρκες θεωρούνται οι DJI, Parrot, Madrone, Zerotech. Θετικά στοιχεία που περιβάλλουν τις κάμερες drone είναι η καλή ποιότητα και ευκρίνεια στην εικόνα και φυσικά η διαφορετική οπτική λήψη από ψηλά. Αυτό όμως που κάνει τη χρήση των συγκεκριμένων καμερών δύσκολη είναι ότι συχνά χρειάζεται άδεια, έπειτα εκπαίδευση στο χειρισμό καθώς είναι δύσκολο στον έλεγχο και ταυτόχρονα ακριβό. Το drone είναι καλύτερο για την κινηματογράφηση καταστάσεων από εναέρια οπτική, όπως αστικά ή φυσικά τοπία. Μπορεί επίσης να είναι πρακτικό για την ανάδειξη μιας μεγάλης ομάδας ανθρώπων ή ενός πλήθους από ψηλά.



Εικόνα 12: Drone Camera example.

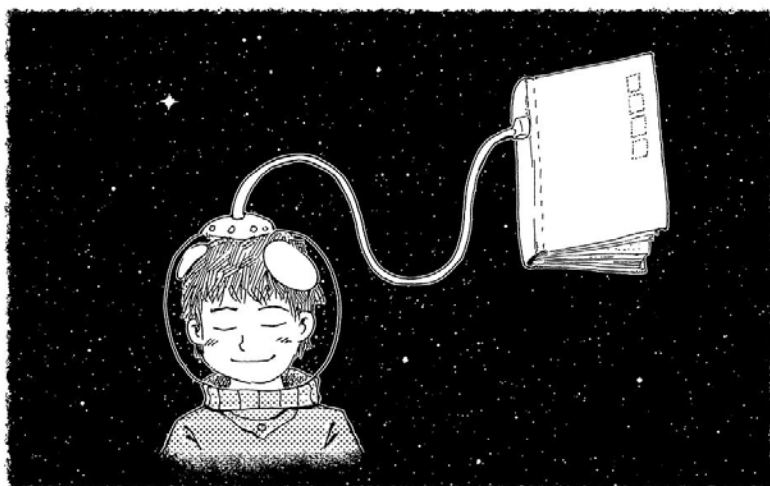
-Webcam. Γνωστές μάρκες θεωρούνται οι Logitech, Razer, Spedal, Weicha, Microsoft. Θετικά στοιχεία που περιβάλλουν τις Web κάμερες είναι το γεγονός ότι είναι προσιτές οικονομικά. Για τη χρήση τους όμως επιβάλλεται η σύνδεση τους σε υπολογιστή, ενώ ταυτόχρονα δεν είναι εργαλείο που έχει τη δυνατότητα αποθηκευτικής μνήμης.

Μπορεί να φαίνεται πρωτότυπο, αλλά πολλοί σκηνοθέτες έχουν αξιοποιήσει αυτό το μέσο κινηματογράφησης. Αυτή η κάμερα μπορεί να κινηματογραφήσει κάποιον που στέκεται ή μιλάει μπροστά στον υπολογιστή του, όπως έναν ή μια YouTuber.



Εικόνα 13: Web Camera example.

-Animation. Σε αυτήν την περίπτωση μιλάμε για ένα εργαλείο όπου ο τρόπος κινηματογράφησης γίνεται μέσω ενός λογισμικού και όχι με τη χρήση μιας κάμερας. Γνωστά λογισμικά animation θεωρούνται τα Adobe Character Animator, Toon Boom Harmony, Animaker, OpenToonz. Το θετικό στοιχείο στη διαδικασία του animation είναι ότι δεν υπάρχει κανένας περιορισμός στη φαντασία του δημιουργού. Απαιράιτητο όμως είναι ο δημιουργός να προβεί στην εκμάθηση του λογισμικού ώστε να δημιουργήσει το υλικό για το έργο του. Του δίνεται η δυνατότητα να σχεδιάσει μια ιστορία ή να φανταστεί μια 2D ή 3D εικονογράφηση δίνοντάς της μορφή. Το animation μπορεί να είναι συμβατό με ένα ντοκιμαντέρ (για παράδειγμα, μπορείτε να παρακολουθήσετε το *Waltz with Bashir* του Ari Folman, 2008). Ορισμένα λογισμικά κινούμενων σχεδίων, όπως το Animaker ή το OpenToonz, διατίθενται δωρεάν.



Εικόνα 14: Animation example.

-Υπολογιστής. Και σε αυτήν την περίπτωση γίνεται χρήση λογισμικού. Γνωστά παραδείγματα είναι τα Skype και Zoom. Κατά κύριο λόγο ο υπολογιστής χρησιμοποιείται ως μέσο κινηματογράφησης για την πραγματοποίηση συνεντεύξεων με ανθρώπους εξ' αποστάσεως. Το αποτέλεσμα συχνά δεν είναι πολύ ωραίο αισθητικά και τα συγκεκριμένα πλάνα καταγραφής έχουν περιορισμένη χρήση και διάρκεια σε ένα ντοκιμαντέρ. Είναι όμως σίγουρα μια προσιτή και διευκολυντική λύση για την περάτωση συγκεκριμένων ιδεών σε ένα έργο.



Εικόνα 15: PC Camera example.

3.2 Τεχνικές Φωτισμού.

Έχοντας αναλύσει τα κύρια εργαλεία καταγραφής, είναι σημαντικό να επισημάνουμε την άμεση σύνδεση της κινηματογράφησης με αυτή του φωτισμού που θα επιλέξουμε για την καταγραφή του υλικού που θα αξιοποιήσουμε στο έργο μας. Το φυσικό φως είναι ο καλύτερος μας φίλος. Όσο περισσότερο φως υπάρχει έξω, τόσο καλύτερη και καθαρότερη θα είναι η εικόνα. Αν επιθυμούμε να κάνουμε γύρισμα έξω, επιλέγουμε μια ηλιόλουστη μέρα, ειδικά γύρω στο μεσημέρι. Αποφεύγουμε τη νύχτα, τα σύννεφα και τη βροχή, εκτός αν είναι μέρος του σεναρίου.

Σε περίπτωση που κάνουμε γύρισμα στο εσωτερικό ενός δωματίου ή σε διαμέρισμα, αν δεν υπάρχουν μεγάλα παράθυρα και πολύς ήλιος έξω, θα χρειαστεί τεχνητό φως. Με αυτόν τον τρόπο θα φωτιστεί το πρόσωπο του ατόμου που μιλάει ή παίζει. Υπάρχουν διάφορα είδη

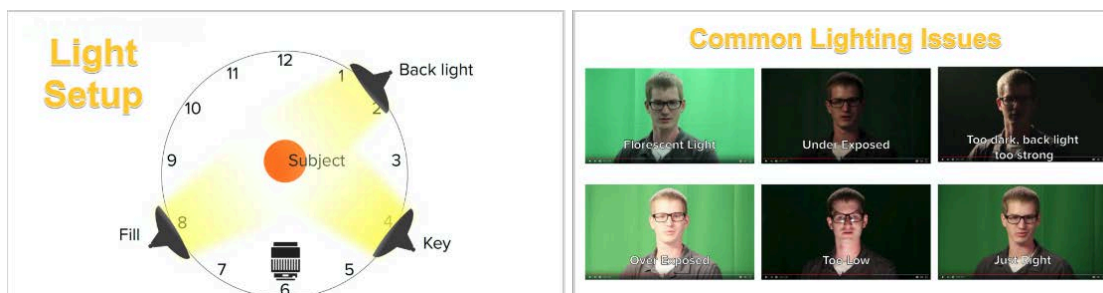
φώτων που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σε ένα γύρισμα, είτε μέσα είτε έξω, αν ο φυσικός φωτισμός δεν είναι αρκετά δυνατός.

-Redhead Προβολέας φωτός, καλός για κινηματογράφηση σε μια σκηνή (stage) ή μέσα σε διαμέρισμα. Πολύ βαρύς και όχι πρακτικός για μεταφορά, αλλά πολύ ισχυρός και αποτελεσματικός.

-Πίνακας Led (led panel), είναι πιο εύκολο στη μεταφορά από τον παραπάνω προβολέα και μπορεί επίσης να τοποθετηθεί σε τρίποδο. Ωστόσο, το φως είναι ασθενέστερο και όχι τόσο όμορφο αισθητικά και δραματουργικά.

-Τέλος, το Light Ring, είναι ιδανικό αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε ένα smartphone. Θα βοηθήσει στον φωτισμό του πρόσωπο του ατόμου που βιντεοσκοπείται (τον εαυτό σας ή κάποιον άλλο).

Όλα αυτά τα συστήματα φωτισμού διατίθενται σε διαφορετικές τιμές και ποιότητες. Ωστόσο, έχουν το πλεονέκτημα ότι μπορούν να μεταφερθούν σε εξωτερικούς χώρους. Το μόνο που χρειάζεται είναι η ανάλογη για κάθε από τα παραπάνω είδη φωτισμού μπαταρία ή μια πηγή ρεύματος. Καταλήγοντας, ένας βασικός κανόνας φωτισμού είναι ότι πρέπει να χρησιμοποιούμε διάφορες πηγές φωτός για να φωτιστεί τέλεια το υποκείμενο του έργου μας. Στην καλύτερη περίπτωση, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τρεις πηγές φωτός για να βελτιστοποιήσουμε την ορατότητα.



Εικόνα 16: Light Set-Up & Common Lighting Issues.

3.3 Τεχνικές Ήχου.

Καταλήγοντας στην τελευταία παράγραφο του κεφαλαίου, θα αναλύσουμε το τρίτο βασικό τεχνικό ζήτημα της διαδικασίας των γυρισμάτων, αυτό του ήχου. Συχνά παραμελημένος ή ξεχασμένος από τους αρχάριους, ο ήχος μιας ταινίας είναι εξίσου σημαντικός με την εικόνα.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να ξεχωρίσουμε τους ήχους που ακούμε ή αναγνωρίζουμε σε μια ταινία.

-Η φωνή, συνήθως εννοούμε την ανθρώπινη ή ενός ατόμου/ομιλητή. Εντός της οθόνης, μπορεί να είναι σε συνεντεύξεις, αλλά και σε φυσικές ή γραπτές συνομιλίες. Έξω από την οθόνη, μπορεί να είναι ένα voice-over ή ένας αφηγητής. Συνήθως, η φωνή χρησιμοποιείται για να δώσει πληροφορίες ή απόψεις σχετικά με μια κατάσταση.

-Ήχοι και θόρυβοι (Ambient sounds). Αποτελούνται από οτιδήποτε μπορούμε να ακούσουμε στην καθημερινή ζωή: πουλιά, αυτοκίνητα, σταγόνες βροχής, βήματα...

Βρίσκονται είτε εντός είτε εκτός της οθόνης για να υποδηλώνουν μια δράση. Αυτοί οι ήχοι θα βοηθήσουν στη δημιουργία ατμόσφαιρας στο έργο μας.

-Τέλος, η μουσική. Η μουσική είναι απαραίτητη στα μουσικά video clip, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί σε ταινίες ή ντοκιμαντέρ.

Σε μια ταινία, ονομάζουμε τη μουσική αφηγηματική (μέρος της δράσης - την ακούν οι χαρακτήρες) ή έξω-αφηγηματική (εκτός της δράσης - την ακούει μόνο ο θεατής). Η μουσική μπορεί να είναι πολύ χρήσιμη στο παρασκήνιο για τη δημιουργία συναισθημάτων.

Έχοντας πλέον ξεχωρίσει την ηχητική πληροφορία μιας ταινίας, θα απαντήσουμε στο ερώτημα “Ποια εργαλεία είναι τα κατάλληλα για την εγγραφή ενός αυθεντικού ήχου;”.

Πρέπει και εδώ να χωρίσουμε, αυτήν την φορά τον ηχητικό εξοπλισμό, σε δύο κατηγορίες: τις συσκευές εγγραφής ήχου που καταγράφουν και αποθηκεύουν τους ήχους, και τα μικρόφωνα που συλλέγουν τον ήχο από την πηγή του. Σήμερα, όλο και περισσότερες κάμερες και smartphones έχουν ενσωματωμένο το καταγραφικό ήχου και τα μικρόφωνα τους. Ωστόσο, μπορεί να είναι πρακτικό να καταγράφεται ο ήχος ξεχωριστά από την εικόνα για διάφορους λόγους. Αρχικά ο ήχος θα έχει γενικά καλύτερη ποιότητα με συγκεκριμένο εξοπλισμό, ενώ ταυτόχρονα θα δώσει μεγαλύτερη ελευθερία κατά τη διαδικασία του μοντάζ, επιτρέποντας για παράδειγμα τον αποσυγχρονισμό και την ανακατάταξη της εικόνας και του ήχου. Όπως είδαμε στην παραπάνω παράγραφο κάποια από τα κύρια εργαλεία καταγραφής ταινιών, σε αυτό το σημείο θα δούμε τα κύρια μέσα καταγραφής ήχου.

-Sound recorder (Zoom, Tascam...). Αυτό το εργαλείο είναι σαν ένας μικρός υπολογιστής αφιερωμένος μόνο στην ηχογράφηση. Μπορούμε να συνδέσουμε πολλά μικρόφωνα σε αυτό και να διαμορφώσουμε τον ήχο ζωντανά. Μια καλή συσκευή εγγραφής ήχου είναι ο καλύτερος φίλος κάθε καλού ηχολήπτη. Είναι πολύ καλό για την ηχογράφηση ήχου περιβάλλοντος ή συνεντεύξεων.



Εικόνα 17: Zoom Recorder.

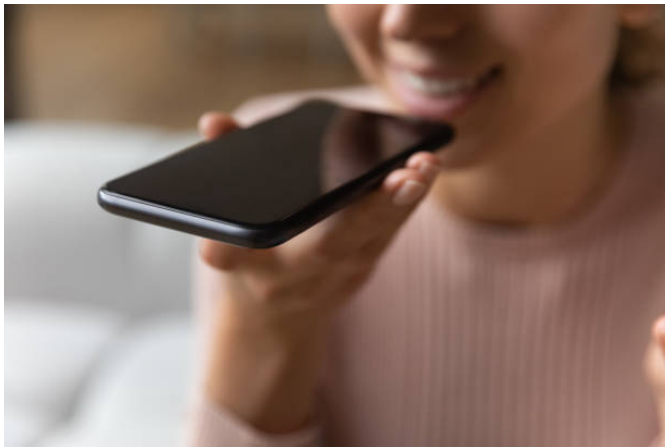
-Dictaphone ή Μαγνητόφωνο. Κάθε δημοσιογράφος ή ντοκιμαντερίστας θα αναφέρει ότι είναι πολύ χρήσιμο να έχουμε πάντα ένα μαγνητόφωνο στην τσέπη μας. Είναι ιδανικό για να καταγράψουμε τη φωνή κάποιου που μιλάει ή για να δημιουργήσουμε φωνητικές σημειώσεις για την εξέλιξη του έργου μας.



Εικόνα 18: Dictaphone Recorder.

-Smartphone. Μας δίνεται η δυνατότητα να εγκαταστήσουμε εφαρμογές ηχογράφησης στα περισσότερα smartphones. Στη συνέχεια, αν δεν μπορούμε να συνδέσουμε εξωτερικά

μικρόφωνα στη συσκευή, το τηλέφωνο μπορεί από μόνο του να γίνει ένα πραγματικό μαγνητόφωνο.



Εικόνα 19: Smartphone Recorder example.

-Computer. Όπως και στο smartphone, μπορούμε να ηχογραφήσουμε ήχους στον υπολογιστή μας μέσω ειδικού λογισμικού. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ηχογράφηση φωνής, συνομιλιών και μουσικής. Αλλά μπορεί επίσης να είναι πολύ πολύτιμο για τη μίξη και την επεξεργασία του τελικού ήχου του έργου.



Εικόνα 20: PC and microphone.

Ολοκληρώνοντας το κεφάλαιο της παραγωγής και συγκεκριμένα των τεχνικών καταγραφής ήχου, θα αναφερθούμε στα βασικά είδη μικροφώνων, που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε

στα διαδικασία της δημιουργίας του έργου μας, με στόχο την καλύτερη πιθανή ποιότητα ήχου.

-Shotgun microphone. Πολύ πρακτικό για κινηματογράφηση. Στερεωμένο στην κορυφή ενός βραχίονα, θα μας βοηθήσει να πιάσουμε τον ήχο από μεγάλη απόσταση. Είναι πολύ απλό στη χρήση: για να καταγράψουμε έναν ήχο με τη μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια, στοχεύουμε στην πηγή του (για παράδειγμα, το στόμα κάποιου που μιλάει).



Εικόνα 21: Shotgun Microphone.

-Lavalier Microphone. Είναι το ασφαλέστερο μικρόφωνο για την καταγραφή της ομιλίας κάποιου. Στερεωμένο στον γιακά του ρούχου, θα παραμείνει όσο το δυνατόν πιο κοντά στο στόμα, ακόμη και αν το άτομο κινείται. Το μόνο ελάττωμα του μικροφώνου Lavalier είναι ότι είναι δύσκολο να κρυφτεί στην οθόνη.



Εικόνα 22: Lavalier Microphone.

-Ειδικό μικρόφωνο για smartphone. Καθώς τα smartphones χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο για κινηματογράφηση, πολλά μικρόφωνα αναπτύσσονται ειδικά για αυτά. Εάν πρέπει να κινηματογραφήσουμε με ένα smartphone, είναι πάντα καλύτερο να αξιοποιήσουμε ένα μικρόφωνο που θα το συνοδεύει.



Εικόνα 23: Smartphone Microphone.

Κάθε μικρόφωνο θα καταγράψει τον ήχο από έναν άξονα. Για παράδειγμα, ένα μικρόφωνο shotgun είναι καλό για να πραγματοποιήσουμε κοντινά πλάνα ήχου και να καταγράψουμε έναν ήχο ανάμεσα σε όλους. Ένα μικρόφωνο προς όλες τις κατευθύνσεις είναι καλύτερο αν θέλουμε να καταγράψουμε μια ατμόσφαιρα που συντίθεται από πολλούς διαφορετικούς ήχους στο ίδιο σημείο.

Κεφάλαιο 4. “Μετά-παραγωγή”: Μοντάζ και προώθηση του υλικού.

Αναφέρθηκε και στην αρχή, ότι η συγκεκριμένη εργασία εστιάζει στην παραγωγή ενός χαμηλού κόστους (low budget) κοινωνικού ντοκιμαντέρ. Έχοντας πάρει τις απαραίτητες πληροφορίες όσον αφορά τις πηγές πόρων που μπορούν να συντηρήσουν την παραγωγή του οπτικοακουστικού μας έργου, σε αυτό το κεφάλαιο θα εστιάσουμε σε πρακτικές και θεωρητικές δεξιότητες για την ανάπτυξη του. Θα αναφερθούμε σε βασικά στοιχεία της ιστορίας του κινηματογράφου για να γίνει κατανοητή η τεχνική του εξέλιξη ως μέσο, καθώς και στην εξέλιξη της επεξεργασίας ταινιών με οπτικό αλλά και ακουστικό περιεχόμενο. Ουσιαστικά, σε αυτό το στάδιο που ονομάζεται “Μετά-παραγωγή” δίνεται η ευκαιρία στον δημιουργό να εξελιχθεί σε storyteller. Τα προαναφερόμενα εργαλεία είναι απαραίτητα στη δημιουργία του έργου, βασικός στόχος όμως του κοινωνικού ντοκιμαντέρ είναι η αλλαγή. Με αυτόν τον τρόπο καταλήγουμε στο γεγονός ότι ο δημιουργός, εκτός από τα τεχνικά ζητήματα, πρέπει να αντιμετωπίσει και τις προκλήσεις που φέρνουν την ανάγκη της δημιουργίας αυτού του έργου και να βρει λύσεις για τον προβληματισμό του

χρησιμοποιώντας την οπτικοακουστική γλώσσα ως μέσο διαμόρφωσης και μετασχηματισμού της πραγματικότητας, να εμπνεύσει με το τελικό αποτέλεσμα, προωθώντας το στα νέα μέσα της εποχής.

4.1 Μοντάζ: Λογισμικό και διαχείριση υλικού.

Στην ενότητα αυτή θα γίνει μια επισκόπηση των πιο δημοφιλών προγραμμάτων λογισμικού για την οπτικοακουστική επεξεργασία, παρέχοντας πληροφορίες σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης τους, καθώς και ορισμένα τεχνικά χαρακτηριστικά που θα βοηθήσουν στην επιλογή εργαλείου που ταιριάζει καλύτερα στους στόχους του κάθε δημιουργού. Θα επανεξετάσουμε τι είδους λογισμικό μπορούμε να βρούμε στο διαδίκτυο για να εργαστούμε με βίντεο, καθώς και τις διαφορές μεταξύ λογισμικού κορυφαίας ποιότητας, ημιαγγελματικού λογισμικού και λογισμικού ανοικτού κώδικα. Τέλος, θα παρουσιαστούν ορισμένα εργαλεία και πηγές που είναι χρήσιμα για τη δημιουργία ενός επιτυχημένου κοινωνικού ντοκιμαντέρ.

- **Κορυφαίο Λογισμικό.** Αυτό το λογισμικό χρησιμοποιείται στον επαγγελματικό κλάδο της οπτικοακουστικής παραγωγής, παρέχει ένα σύνολο εργαλείων που βοηθούν τους κινηματογραφιστές σε όλο τον κόσμο να δημιουργήσουν επαγγελματικά και εντυπωσιακά βίντεο.

-Da Vinci Resolve – Αυτό είναι το λογισμικό που αλλάζει το παιχνίδι της Black Magic Design, το οποίο είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο δωρεάν στη χρήση, με πολλά εργαλεία, εφέ και μεταβάσεις χρήσιμα για την επίτευξη καταπληκτικών αποτελεσμάτων.

-Final Cut – ένα από τα πρώτα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο το οποίο δεν είναι δωρεάν και χρειάζεστε έναν υπολογιστή Apple για να το χρησιμοποιήσουμε.

-Vegas –Ένα από τα πρώτα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο για υπολογιστές PC. Είναι ένα ισχυρό εργαλείο αλλά με υψηλή τιμή- υπάρχουν παλιές εκδόσεις δωρεάν στο διαδίκτυο αλλά μερικές φορές έχουν προβλήματα στην εξαγωγή αρχείων βίντεο.

-Adobe Premier – Αυτό είναι ίσως πλέον το πιο δημοφιλές λογισμικό για τη “μετα-παραγωγή” βίντεο, το οποίο ανήκει στην Adobe, μια εταιρεία που ειδικεύεται στο λογισμικό

της δημιουργικής βιομηχανίας. Το εργαλείο παρέχεται δωρεάν, αλλά θα λειτουργήσει μόνο για 15 ημέρες. Μετά την περίοδο των 15 ημερών, θα πρέπει να αγοραστεί μια άδεια χρήσης.

- Ημι-επαγγελματικό λογισμικό. Δίνει αρκετές δυνατότητες στην επεξεργασία εικόνας και ήχου. Δεν έχει όμως τις ίδιες εφαρμογές φίλτρων, μεταβάσεων και τεχνικών δυνατοτήτων σε σύγκριση με ένα κορυφαίο λογισμικό.

-Windows Movie maker (πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο) - Όλοι οι υπολογιστές με windows διαθέτουν αυτό το εύκολο και φιλικό πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο. Με ορισμένους περιορισμούς μπορούμε να φτιάξουμε μια ταινία αξιοποιώντας το.

-iMovie - είναι το Windows movie maker για υπολογιστές της Apple, με κάποιες διευρυμένες δυνατότητες. Είναι ιδανικό για να αρχίσουμε να γνωρίζουμε τις αρχές του κινηματογράφου και της επεξεργασίας ενός υλικού.

- Λογισμικό ανοικτού κώδικα. Αυτό το είδος λογισμικού είναι ανοικτού κώδικα, που σημαίνει ότι μπορούμε ελεύθερα να το κατεβάσουμε, να το χρησιμοποιήσουμε και να το αλλάξουμε. Η διανομή ανοικτού κώδικα καθιστά δυνατή την αλλαγή, την προσθήκη και την τροποποίηση του κώδικα αυτού του λογισμικού, παρέχοντας την απόλυτη ελευθερία στους δημιουργούς, αλλά πρέπει να έχουμε γνώσεις διανομής και κωδικοποίησης ανοικτού κώδικα για να χρησιμοποιήσουμε πραγματικά τα εργαλεία αυτά στην πλήρη δυναμική τους.

-Blender - κάτι πολύ περισσότερο από ένα απλό λογισμικό έκδοσης βίντεο, αυτό το λογισμικό είναι ένας πλήρης σταθμός τρισδιάστατης απόδοσης με μοντελοποίηση, και προφανώς συμπεριλαμβανομένου επεξεργαστή βίντεο, δεν είναι τόσο εύκολο στη χρήση και χρειάζεται πολύς χρόνος για να κατανοηθεί πώς πραγματοποιείται ο συγχρονισμός του ήχου με τις εικόνες.

-Kdenlive - ένα από τα πρώτα λογισμικά ανοικτού κώδικα που επικεντρώθηκε στην έκδοση βίντεο, είναι εύκολο στη χρήση. Χρειάζεται η γνώση Linux για την αντιμετώπιση ορισμένων προβλημάτων.

-Open shot - Λογισμικό ανοικτού κώδικα που συνιστάται ανεπιφύλακτα. Το ισχυρότερο μέρος αυτού του λογισμικού είναι η αρθρωτή προσέγγισή του. Συμπεριλαμβάνει έναν εύκολο επεξεργαστή βίντεο με την άνεση να προσθεθούν ενότητες.

Αφού αναφέραμε τα είδη λογισμικών και τις δυνατότητες του, σε αυτό το σημείο θα μάθουμε πώς να διαχειριζόμαστε και να αποθηκεύουμε τα δεδομένα μας με επαγγελματικό τρόπο, ώστε να μη χάνουμε κανένα υλικό που θα χρειαστούμε για το έργο/ντοκιμαντέρ μας.

Το πρώτο βήμα σε κάθε διαδικασία παραγωγής ταινιών είναι να γνωρίζουμε πώς να διαχειριζόμαστε τα δεδομένα. Θα μπορούσε να είναι λίγο περίπλοκο στην αρχή, αλλά θα είναι πολύ χρήσιμο για το μέλλον του κινηματογραφικού μας έργου.

Σε αυτό το σημείο γνωρίζουμε πώς καταγράφουμε αρχεία βίντεο με μια κάμερα, πώς να σκηνοθετούμε τους ηθοποιούς και πώς να μεταφράζουμε όλες αυτές τις γνώσεις σε ένα σενάριο ή σε ένα χαρτί. Ας προχωρήσουμε λοιπόν βήμα προς βήμα στο πώς μπορούμε να συγκεντρώσουμε όλο το υλικό μας και να το οργανώσουμε. Ίσως να μην είναι ο μόνος τρόπος με τον οποίο έχουμε τη δυνατότητα να οργανώσουμε τα αρχεία μας, αλλά θα μπορούσε να είναι μια επωφελής επιλογή, ώστε να μπορούμε να τα χρησιμοποιήσετε αποτελεσματικά κατά την επεξεργασία του κινηματογραφικού μας έργου.

Βήμα πρώτο. Δημιουργούμε έναν νέο φάκελο: το όνομα αυτού του φακέλου θα είναι το όνομα του έργου μας. Μέσα σε αυτόν τον φάκελο θα πρέπει να τοποθετήσουμε όλα τα δεδομένα του έργου. Για παράδειγμα, όλα τα έγγραφα word και τα αρχεία excel που μπορεί να έχουμε δημιουργήσει και συλλέξει, τις φωτογραφίες και όλα τα αρχεία βίντεο και ήχου που έχουμε ηχογραφήσει.

Βήμα Δεύτερο. Αποθηκεύουμε επίσης όλα τα δεδομένα της προ-παραγωγής, της παραγωγής και της μετα-παραγωγής. Μπορούμε να δημιουργήσουμε υποφακέλους για να έχουμε πρόσβαση σε κάθε αρχείο με εύκολο και γρήγορο τρόπο. Οι υποφάκελοι δημιουργούνται για την αναγνώριση των αρχείων με ένα περιγραφικό όνομα.

Βήμα Τρίτο. Το πιο συνηθισμένο σύστημα για την ταυτοποίηση των δεδομένων είναι η χρήση του ίδιου ονόματος που χρησιμοποιείται στο σενάριο. Για ένα αρχείο που ονομάζεται "ακολουθία 1", το επόμενο αρχείο θα πρέπει να ονομάζεται "σκηνή 1", και στη συνέχεια "πλάνο 1". Έτσι και οι φάκελοι και τα πλάνα θα πρέπει να έχουν την αντίστοιχη ονομασία.

Βήμα Τέταρτο. Το τελευταίο βήμα είναι να αποθηκεύσουμε όλα τα δεδομένα μας με τη σειρά μέσα στο φάκελο. Το να ακολουθήσουμε αυτό το βήμα είναι πολύ σημαντικό για να διατηρήσουμε όλα τα δεδομένα αποθηκευμένα και να αποφύγουμε την απώλεια αρχείων στο μέλλον.

Με την περάτωση των παραπάνω βημάτων ως δημιουργοί μπορούμε να ξεκινήσουμε τη διαδικασία της επεξεργασία τους υλικού μας, στο λογισμικό που έχουμε επιλέξει.

4.2 Κινηματογραφικό και οπτικοακουστικό μοντάζ.

Μετά τη διαδικασία συγκέντρωσης και αποθήκευσης του υλικού, ακολουθεί η επεξεργασία. Μια διαδικασία περίπλοκη, πολύπλοκη, αλλά ταυτόχρονα διασκεδαστική και απόλυτα δημιουργική. Πριν προβούμε στην επεξήγηση αυτής της διαδικασίας, θα δούμε μερικές από τις βασικές αρχές για τη δημιουργία ενός κινηματογραφικού μοντάζ. Θα αναλύσουμε αλληλουχίες διάσημων σκηνοθετών για να κατανοήσουμε τα μέσα που χρησιμοποιούν για να αφηγηθούν ιστορίες και να δημιουργήσουν συναισθήματα. Με αυτό τον τρόπο θα εξετάσουμε την έννοια του μοντάζ.

Το μοντάζ, ακούγεται σαν μια εύκολη λέξη, αλλά όταν το σκεφτόμαστε στον κινηματογράφο, καταλαβαίνουμε ότι είναι το βασικό εργαλείο για να φτιαχτεί μια ταινία- να κοπούν αλληλουχίες ή δράσεις και να συνδυαστούν με άλλες αλληλουχίες που είναι ήδη κομμένες- να δημιουργηθεί κάτι καινούργιο. Οι πρώτες ταινίες ήταν κυρίως δράσεις που συνέβαιναν μπροστά σε μια κάμερα. Θα μπορούσε να είναι ένα τρένο που φτάνει σε έναν σταθμό, ένα φιλί ή ένα άλογο που τρέχει. Όλες αυτές οι πρώτες ταινίες έχουν αρκετά κοινά χαρακτηριστικά- η κάμερα είναι ένα σταθερό αντικείμενο μπροστά από την κίνηση, και όλη η ταινία είναι γυρισμένη σε μια ακολουθία.

Μετά το 1890, αυτό άρχισε να αλλάζει, ένα μεγαλύτερο κινηματογραφικό κοινό ήθελε περισσότερες δράσεις και περισσότερες ιστορίες, και για το λόγο αυτό, ορισμένοι κινηματογραφιστές άρχισαν να χρησιμοποιούν θεατρική σκηνογραφία και θεατρικούς ηθοποιούς για να προσθέσουν περισσότερο δράμα και οπτικό ενδιαφέρον στις ταινίες τους. Ωστόσο, μέσα σε μια αίθουσα θεάτρου, μπορείς να κάνεις κάτι μοναδικό- μπορείς να κλείσεις την κουρτίνα του θεάτρου, να αλλάξεις τη σκηνογραφία, να αλλάξεις τα κοστούμια των ηθοποιών, και όταν ανοίξει η κουρτίνα μπορείς να παρουσιάσεις μια εντελώς νέα πραγματικότητα, με μια άλλη ιστορία που μπορεί να συγκρουστεί στο μέλλον ή όχι με την

προηγούμενη σκηνή, αλλά μόνο με το κλείσιμο ή το άνοιγμα μιας κουρτίνας, μπορείς να μεταμορφώσεις τα πάντα (Cousins Mark, 2012).

Δύο από τους πρώτους κινηματογραφιστές που το κατάλαβαν αυτό, ήταν ο Georges Méliès και ο Robert W. Paul. Ο πρώτος πήγε τη θεατρική παρουσίαση στο επόμενο επίπεδο, κάνοντας αρκετές ταινίες με θέμα τη μαγεία, όπου άνθρωποι εμφανίζονταν και εξαφανίζονταν σαν φαντάσματα, όπου αντικείμενα κινούνταν μέσα σε ένα δωμάτιο με υπερφυσικές δυνάμεις, και μάλιστα σε μία από τις πιο διάσημες ταινίες του, κατάφερε να ταξιδέψει στο φεγγάρι, απλά κόβοντας και κολλώντας κινηματογραφικές σκηνές (Cousins Mark, 2012).

Επιπλέον, ο εξαιρετικός κινηματογραφιστής Robert W. Paul κατάλαβε ότι το γύρισμα δύο διαφορετικών τοποθεσιών με κάποιον να περπατάει προς την ίδια κατεύθυνση, θα μπορούσε να δημιουργήσει το εφέ του περπατήματος από το ένα μέρος στο άλλο. Ακόμα και αν αυτά τα μέρη είναι μακριά, η περικοπή στην ταινία του Robert W. Paul μπορεί να συμπίεσει το χώρο και το χρόνο (Cousins Mark, 2012). Μετά την καινοτομία του Robert W Paul, τα πολλαπλά γυρίσματα και το cut είναι μερικά από τα πιο ισχυρά μέσα του κινηματογράφου για να αφηγείται ιστορίες (Cousins Mark, 2012).



Εικόνα 24: Screenshots from: George Méliès – *The Astronomer's Dream* (1898), Robert Paul – *Come Along, Do!* (1898).

Οι ταινίες ήταν θεάματα όπως τα θεάματα του τσίρκου, καθώς από την αρχή της δημιουργίας τους μηχανικοί, εφευρέτες και κινηματογραφιστές προσπαθούσαν να συγχρονίσουν τους ηχογραφημένους ήχους με τις κινούμενες εικόνες. Για να το πετύχουν αυτό, επινόησαν ένα είδος θεάματος που ονομάστηκε "Phonoscene", έναν προβολέα ταινιών που συγχρονιζόταν με ένα πικ-απ ή γραμμόφωνο. Σε αυτές τις ταινίες οι ηθοποιοί άκουγαν την ηχογράφιση και

συγχρόνιζαν τις ενέργειές τους με τον ήχο- αυτό ονομάζεται σήμερα "μουσικό βίντεο κλιπ" (Burch Noel, 1990).

Αυτές οι φωνητικές σκηνές κατέστησαν δυνατές με τον συγχρονισμό ενός γραμμοφώνου ή ενός πικάπ με ένα χρονόφωνο που πρόβαλλε εικόνες, ένα σύστημα που θα χρησιμοποιούνταν μέχρι την ανάπτυξη δύο τεχνολογιών.

Η πρώτη ήταν το φωτογραφόφωνο. Η συσκευή αυτή ήταν μια αναβάθμιση του φωνοφώνου που αναπτύχθηκε το 1880 από το εργαστήριο Bell, το φωνο-τηλέφωνο ήταν το πρώτο ασύρματο τηλεφωνικό σύστημα, μετατρέποντας τα ηχητικά κύματα σε φως και στη συνέχεια το φως και πάλι σε ηχητικά κύματα. Γύρω στο 1906 ο Ernst Ruhmer δημιούργησε το φωτόφωνο. Αυτή η συσκευή ήταν σε θέση να καταγράφει ήχο μέσα σε φωτογραφικό χαρτί και στη συνέχεια να αντιστρέφει αυτή τη διαδικασία αναπαράγοντας τον ήχο χρησιμοποιώντας φωτογραφικό χαρτί και μια δέσμη φωτός (Ruhmer, 1908).

Η δεύτερη ήταν οι ενισχυτές λυχνίας κενού που κατασκεύασε η AT & T, οι οποίοι επέτρεψαν την εγγραφή ενισχυμένων ήχων, επιτυγχάνοντας μεγαλύτερη πιστότητα στους δίσκους γραμμοφώνου και στους δίσκους φωτογραφικού φιλμ. Η τεχνολογία αυτή χρησιμοποιήθηκε για την κατασκευή ενισχυτών ήχου που επέτρεψαν μεγαλύτερη πιστότητα ήχου καλύπτοντας μεγαλύτερο ακροατήριο (Aldred, n.d.).

Η ανάπτυξη αυτών των τεχνολογιών κατέστησε δυνατή τη γέννηση ενός νέου τύπου ταινιών, των Talkie, ταινιών όπου οι ηθοποιοί μιλούσαν μεταξύ τους και τραγουδούσαν. Για να επιτευχθεί αυτό το αποτέλεσμα, ήταν απαραίτητο αφενός να καταγραφεί ο άμεσος ήχος κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων και στη συνέχεια να συγχρονιστεί.

4.3 Εξαγωγή ταινίας και κοινωνικά δίκτυα: Προώθηση ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ στο διαδίκτυο.

Ολοκληρώσαμε την ιστορική αναδρομή και ανασκόπηση στο κινηματογραφικό και οπτικοακουστικό μοντάζ, βιώνοντας έτσι την όλη διαδικασία της επεξεργασίας χωρίς την αναφορά τεχνικών όρων, διότι για κάθε λογισμικό και δημιουργό έργου αυτή η διαδικασία διαφέρει. Σε αυτήν την παράγραφο λοιπόν θα αναφερθούμε στη διαδικασία εξαγωγής ενός έργου και έπειτα στη διαδικασία του διαμοιρασμού του.

Η απόδοση ή εξαγωγή σημαίνει να ορίσουμε τη διαδικασία της συγκέντρωσης όλων των αρχείων βίντεο και ήχου σε ένα νέο αρχείο, ο χρόνος αυτής της απόδοσης εξαρτάται από το μήκος των αρχείων που χρησιμοποιούμε, το πλήθος των καναλιών ήχου και βίντεο και τον αριθμό των εφέ και των μεταβάσεων που έχουμε αξιοποιήσει. Αυτή η διαδικασία μπορεί να διαρκέσει από λεπτά έως ώρες. Εξαρτάται από την ποσότητα του υλικού- έτσι, μπορεί να διαρκέσει ακόμη και ημέρες. Μόλις ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, θα έχουμε την πρώτη μας ολοκληρωμένη ταινία.

Για τη δημιουργία της πρώτης μας ταινίας είναι απαραίτητο να την εξάγουμε ή να την κάνουμε render. Για να γίνει αυτό, είναι θεμελιώδες να γνωρίζουμε ορισμένες τεχνικές ρυθμίσεις βίντεο, μία από τις πιο σημαντικές είναι ο κωδικοποιητής συμπίεσης βίντεο. Επειδή το ψηφιακό βίντεο είναι μια ζώνη σύγκρουσης όπου πολλές εταιρείες στοχεύουν να επιβάλουν τα δικά τους πρότυπα, υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία διαφορετικών μορφών, αυτό που προτείνεται συνήθως για μια χαμηλού κόστους παραγωγή είναι μια από τις πιο κοινές συσκευές συμπίεσης, το MP4.

Το MP4 είναι ένας κωδικοποιητής συμπίεσης βίντεο που αναπτύχθηκε για τη μείωση του μεγέθους των αρχείων βίντεο που μοιράζονται μέσω του διαδικτύου. Αυτός ο κωδικοποιητής υποστηρίζεται από τις πλέον χρησιμοποιούμενες συσκευές αναπαραγωγής βίντεο και τις διαδικτυακές πλατφόρμες (Expert Group Moving Picture, n.d.).

Το διαδίκτυο και τα κοινωνικά δίκτυα δημιούργησαν μια επανάσταση, την επανάσταση των εικόνων και των πληροφοριών. Ποτέ άλλοτε στην ιστορία της ανθρωπότητας δεν είχε παραχθεί τόσο πολύ οπτικοακουστικό περιεχόμενο. Όπως μπορούμε να δούμε, σε όλα τα κοινωνικά δίκτυα σήμερα, το κυρίαρχο μέσο είναι το βίντεο. Σε αυτό εδώ το σημείο θα δούμε με ποιον τρόπο μπορούμε να συμμετέχουμε σε εικονικές κοινότητες, πώς να μοιραζόμαστε με σεβασμό το έργο μας και πώς να καλλιεργούμε ένα κοινό οπαδών για να υπερασπιστούμε την αλλαγή.

Ας ξεκινήσουμε με το Tik Tok, ένα κινεζικό κοινωνικό δίκτυο που επιτρέπει τη μεταφόρτωση βίντεο κλιπ με διάρκεια μικρότερη από 1 λεπτό, το εν λόγω κοινωνικό δίκτυο επιτρέπει την τοποθέτηση ενός soundtrack στο παρασκήνιο, μαζί με ορισμένες επιλογές επεξεργασίας, όπως φίλτρα και αλλαγές ταχύτητας στο βίντεο και τον ήχο. Αυτό το κοινωνικό δίκτυο έγινε δημοφιλές από νεαρούς που μιλούσαν με τα χείλη τους διάσημα τραγούδια της K Pop. Η μορφή βίντεο στο Tik Tok είναι κάθετη και οι πολιτικές περιεχομένου είναι αρκετά αυστηρές. Ένα από τα κυριότερα σημεία της πολιτικής τους είναι

ότι κάθε χρήστης που σκοπεύει να δημιουργήσει περιεχόμενο που αρνείται το Ολοκαύτωμα, λογοκρίνεται από το κοινωνικό δίκτυο.

Το δεύτερο κοινωνικό δίκτυο που ανήκει πλέον στον όμιλο Meta είναι το Instagram. Αυτό το κοινωνικό δίκτυο ξεκίνησε ως εναλλακτική λύση στο Facebook, χωρίς αυτό το τεράστιο περιβάλλον εργασίας. Φτιάχτηκε για να δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να επεξεργάζεται φωτογραφίες μέσα στην εφαρμογή, με κάποια φίλτρα και εφέ και να τις μοιράζεται. Αυτό το κοινωνικό δίκτυο που υπάρχει για σχεδόν περισσότερο από μια δεκαετία, επιτρέπει σήμερα να χρησιμοποιούνται διαφορετικές στρατηγικές για την προώθηση ή την παρουσίαση διαφορετικών τύπων περιεχομένου, μία από αυτές τις στρατηγικές είναι τα βίντεο του Instagram τα οποία μπορούν να διαρκέσουν το πολύ 1 λεπτό, ή έως και 10 λεπτά αν δημιουργήσετε ένα άλμπουμ στο προφίλ σας.

Καθώς ο στόχος μας είναι να προωθήσουμε ένα ντοκιμαντέρ πιθανώς μεγαλύτερης διάρκειας από ένα λεπτό, είναι απαραίτητο να αναπτύξουμε μια στρατηγική για να χρησιμοποιήσουμε αυτά τα κοινωνικά δίκτυα ως διαφημιστικό παράθυρο που οδηγεί τους χρήστες να παρακολουθήσουν την ταινία μας. Μια από τις πιο αποτελεσματικές στρατηγικές για να επιτευχθεί αυτό- είναι να μοιραζόμαστε μικρά τμήματα της ταινίας που μπορούν να αιχμαλωτίσουν το κοινό και να προσεγγίσουν νέους χρήστες. Μια άλλη στρατηγική που χρησιμοποιείται για μεγάλες παραγωγές είναι η μεταφόρτωση περιεχομένου που δεν περιλαμβάνεται στην ταινία, όπως λάθη, ή αστεία, ή καθημερινές στιγμές των γυρισμάτων (bloopers, behind the scenes footage).

Τα hashtags είναι τρόποι ταξινόμησης του περιεχομένου σε όλα τα κοινωνικά δίκτυα. Μέσω αυτών των hashtags δημιουργούνται κοινότητες, είναι ο τρόπος να προσδιορίζεται τι υπάρχει μέσα στις εικόνες και τα βίντεο και ο τρόπος να παρακολουθείτε τις τάσεις.

Άλλες διαδικτυακές πλατφόρμες όπως το YouTube δεν είναι κοινωνικά δίκτυα, είναι πλατφόρμες για την ανταλλαγή βίντεο, στην αρχή ερασιτεχνικών βίντεο, αλλά τελευταία οι χρήστες έχουν γίνει πιο επαγγελματίες και τώρα μπορείτε να βρείτε ευρύ προγραμματισμό μέσα σε αυτή την διαδικτυακή πλατφόρμα. Θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το YouTube για να ανεβάσουμε την ταινία μας και να τη μοιραστούμε, επειδή αυτή η πλατφόρμα έχει κατασκευαστεί για να υποστηρίζει αρχεία βίντεο για έως και 12 ώρες. Αυτή η ικανότητα το καθιστά ιδανικό λόγω ορισμένων χαρακτηριστικών: το πρώτο είναι η μορφή,

μπορείτε να ανεβάσετε βίντεο HD και δεν θα παραμορφωθούν, το δεύτερο χαρακτηριστικό είναι λόγω της κοινότητας που χρησιμοποιεί το YouTube, η οποία είναι συνηθισμένη σε βίντεο μεγαλύτερης διάρκειας από τους χρήστες του Tik Tok ή του Instagram. Για το λόγο αυτό, το μήνυμά μας θα πρέπει να φτάσει στο σωστό κοινό.

Όποια στρατηγική επιλέξουμε εξαρτάται από το πώς θα χρησιμοποιήσουμε όλα τα κοινωνικά δίκτυα και τις πλατφόρμες, τις δυνατότητες τους και τις ευκαιρίες για να κάνουμε τη φωνή μας να ακουστεί και να μοιραστούμε το μήνυμά μας.

B. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ/ΕΜΠΕΙΡΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.

Κεφάλαιο 5. Δημιουργία κοινωνικού ντοκιμαντέρ “Body Shining”.

Έχοντας αναφερθεί στην πρωταρχική ιδέα και έπειτα ανάπτυξη ενός ντοκιμαντέρ, στα στάδια παραγωγής, στα τεχνικά χαρακτηριστικά και στη σημαντικότητα της δομής και έπειτα της προώθησης του, καταλήγουμε στο κεφάλαιο όπου καταγράφουμε την όλη προαναφερόμενη διαδικασία για τη δημιουργία του ντοκιμαντέρ με όνομα “Body Shining”. Υπάρχουν πολλά κοινωνικά θέματα για τα οποία θα ήθελα να εκφράσω την άποψή μου, να ερευνήσω και να δημιουργήσω ένα οπτικοακουστικό υλικό με αυτά ως πηγή έμπνευσης. Με κίνητρο αυτήν την ανάγκη να εκφράσω την άποψη μου, κατευθύνθηκα προς το κοινωνικό θέμα του body shaming, ταυτόχρονα έχοντας τη γνώση πάνω στην διαδικασία δημιουργίας ενός οπτικοακουστικού έργου, το “Body Shining” προέκυψε πολύ αυθόρμητα και δημιουργήθηκε σε ένα σύντομο χρονικό διάστημα και ένα ευχάριστο περιβάλλον.

5.1 Παρουσίαση του έργου “Body Shining”.

Το έργο Body Shining είναι ένα ευρωπαϊκό Erasmus+ πρόγραμμα, διάρκειας 26 μηνών (Δεκέμβριος 2020-Ιανουάριος 2023), έχει ως στόχο την ευαισθητοποίηση γύρω από την πρακτική του Body Shaming (επικριτικός σχολιασμός σχετικά με το σώμα) και την αντιμετώπισή του, καθώς και την ανάδειξη και προώθηση της ιδέας του Body Positivity (θετική στάση απέναντι στο σώμα) μεταξύ των νέων της Ευρώπης. Για το έργο συνεργάζονται 5 πολιτιστικοί οργανισμοί από ισάριθμες χώρες: MOH/ Ιταλία, ELAN Interculturel / Γαλλία, Animus/ Βουλγαρία, University of Atypical / Η. Β.- Β. Ιρλανδία και ΣΜουΘ/ Ελλάδα.

Κατά τη διάρκεια του προγράμματος διεξάχθηκαν σεμινάρια με θέμα συζήτησης το σώμα, το body shaming αλλά και τον διαμοιρασμό προσωπικών εμπειριών των συμμετεχόντων όσον αφορά τα προαναφερόμενα. Τα σεμινάρια έγιναν με σκοπό την αξιοποίηση και την δοκιμή δομημένων μεθοδολογιών για την εμφύχωση των συμμετεχόντων όσον αφορά τη θετική στάση προς το σώμα τους αλλά και τον προβληματισμό των ίδιων για την αντίληψη κοινωνικών στερεοτύπων που έχουν ως βάση τους το ανθρώπινο σώμα.

Για τη δοκιμή και την παρουσίαση των κάθε μεθοδολογιών, το πρόγραμμα χωρίζεται σε διαφορετικές φάσεις, που σημειώνονται ως IOs (Intellectual Outputs), αντιπροσωπεύοντας τον κάθε στόχο του προγράμματος σε διαφορετικά χρονικά διαστήματα. Το κοινωνικό ντοκιμαντέρ που ολοκληρώνει τη συγκεκριμένη πτυχιακή, διαδραματίζεται στη φάση του IO3.



Εικόνα 25: Body Shining Official Logo.

5.2 Σύλληψη ιδέας και κοινωνικό μήνυμα του ντοκιμαντέρ.

Από την πρώτη στιγμή που ξεκίνησα τη διαδικασία εύρεσης ενός θέματος έρευνας για την περάτωση της πτυχιακής μου εργασίας, ήξερα ότι ήθελα να ασχοληθώ με ένα κοινωνικό θέμα ή αλλιώς να πραγματοποιήσω μια κοινωνική έρευνα που θα αφορούσε στερεοτυπικές αντιλήψεις για την ταυτότητα και την εικόνα. Καθώς συνεργάζομαι, ως βιντεογράφος, με το “Συνεργείο Μουσικού Θεάτρου (ΣΜουΘ), τον οργανισμό που συμμετέχει στο πρόγραμμα “Body Shining”, ενημερώθηκα ότι θα πραγματοποιηθούν συναντήσεις και σεμινάρια για το θέμα του body shaming, από εκείνη τη στιγμή είχα ήδη τα βασικά συστατικά για να αρχίσω να δομώ την ιδέα μου. Το γεγονός ότι το ίδιο το πρόγραμμα έχει ως στόχο την ευαισθητοποίηση και τη δημιουργία ενσυναίσθησης για το φαινόμενο του body shaming με προβληματίσε ως προς τη διαδικασία της εξέλιξης της ιδέας μου, την εύρεση του μηνύματος που ήθελα να διαδώσω και συγκεκριμένα με τον τρόπο με το οποίο θα το πραγματοποιούσα. Κύριος προβληματισμός μου ήταν το γεγονός ότι δεν θεωρούσα σωστό να ξεκινήσω μια δική μου έρευνα εξ’ ολοκλήρου, να παρέμβω στα σεμινάρια κάνοντας ερωτήσεις στους συμμετέχοντες που είχαν έρθει με σκοπό να παρακολουθήσουν μια συγκεκριμένη διαδικασία και ταυτόχρονα να “κλέψω” χρόνο από τους συνεργάτες μου, όπου και οι ίδιοι βρίσκονταν στη διαδικασία μιας έρευνας και παρουσίασης μεθοδολογιών για το πρόγραμμα. Συζητώντας λοιπόν με τους συνεργάτες μου και μοιράζοντας, αρχικά τον ενθουσιασμό μου για το θέμα του προγράμματος και έπειτα τον προβληματισμό μου για την περάτωση της δικής μου έρευνας, κατέληξα στην ιδέα να δημιουργήσω ένα κοινωνικό ντοκιμαντέρ για την παρουσίαση του ίδιου του προγράμματος, το τι αυτό πρεσβεύει, με ποιον τρόπο υλοποιείται και τι αντίκτυπο έχει στους ανθρώπους που συμμετέχουν σε αυτό.

Για την κατανόηση του μηνύματος του ντοκιμαντέρ “Body Shining”, θα αναφερθώ στο log-line του, δηλαδή τη φράση που περιλαμβάνει τη βασική ιδέα του ντοκιμαντέρ: “Με στόχο την ευαισθητοποίηση για το φαινόμενο του body shaming, μια ομάδα ατόμων που αντιπροσωπεύουν ένα ευρωπαϊκό πρόγραμμα, δημιουργούν σεμινάρια με δομημένες μεθοδολογίες σε ένα κοινωνικό σύνολο, στην πόλη της Λάρισας. Ποιες είναι οι αντιδράσεις των συμμετεχόντων; Με ποιον τρόπο δημιουργείται η ενσυναίσθηση;”.

5.3 Μεθοδολογία, Παραγωγή και τεχνικά ζητήματα.

Από την αρχή της διαδικασία περάτωσης της πτυχιακής μου ήξερα ότι ήθελα να ασχοληθώ με τη δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου. Έχοντας εκπαιδευτεί στη δημιουργία

ντοκιμαντέρ από την πρακτική μου εργασία στο πρόγραμμα “Διάπλασις”, που διοργανώνει το κανάλι τους Βουλής, είχα τη δυνατότητα να σχεδιάσω ένα χρονοδιάγραμμα παραγωγής για να ξεκινήσω τη διαδικασία.

Σε αυτό το σημείο ήξερα ότι η έρευνα μου είχε στραφεί στο να βρω τα απαραίτητα υλικά και τις τεχνικές δεξιότητες ώστε να εξελίξω την ιδέα μου και να της δώσω μια οπτικοακουστική μορφή. Θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε ότι την όλη διαδικασία της δημιουργίας ως μια έρευνα που έχει βάση την παρατήρηση, καθώς εκτός από τον ρόλο μου ως κινηματογραφίστρια, ήμουν παράλληλα και παρατηρητής των αντιδράσεων των συμμετεχόντων στα σεμινάρια που διεξάχθηκαν στο πρόγραμμα του Body Shining. Αυτό ήταν κάτι που με βοήθησε στην εξέλιξη του έργου μου, τεχνικά αλλά και όσον αφορά τη δύναμη και την εγκυρότητα του μηνύματος του.

Για την παραγωγή του ντοκιμαντέρ ο εξοπλισμός που χρησιμοποίησα ήταν μια κινηματογραφική κάμερα (Sony FX3) και ένα shotgun μικρόφωνο για την καταγραφή του ήχου. Τα γυρίσματα διήρκησαν δύο ημέρες καθώς απathanάτισα πλάνα και από τις δυο ημέρες των σεμιναρίων. Έπειτα κινηματογράφησα και τις συνεντεύξεις ατόμων και συντονιστών της ομάδας του προγράμματος. Έχοντας αυτά τα τεχνικά στοιχεία ξεκίνησα την επεξεργασία του υλικού.

Όσον αφορά τη μουσική επένδυση αξιοποίησα αυθεντικό μουσικό υλικό που είχε παραχθεί για άλλες δράσεις του προγράμματος, έχοντας πάρει έγκριση για τη χρήση του, σε συνδυασμό με μουσική copyright free που αναζήτησα στο διαδίκτυο.

Αναφέροντας τα τεχνικά ζητήματα στην όλη παραγωγή, το μόνο εμπόδιο με το οποίο ήρθα αντιμέτωπη ήταν ο χώρος που γυρίστηκαν οι συνεντεύξεις, ένα δημόσιο κτίριο το οποίο φιλοξενεί γραφεία και πολιτιστικές δομές της Λάρισας, στο οποίο υπάρχει συχνή κίνηση. Χρειάστηκε να κάνουμε αρκετές λήψεις των συνεντεύξεων λόγω θορύβου. Ο φωτισμός που χρησιμοποιήθηκε στο ντοκιμαντέρ είναι φυσικός, εκτός από συγκεκριμένα πλάνα όπου επικρατεί το φως της αίθουσας στην οποία πραγματοποιούνται τα σεμινάρια.

Η διαδικασία της επεξεργασίας του ντοκιμαντέρ ήταν αρκετά σύντομη και ευχάριστη και το τελικό αποτέλεσμα αναδεικνύει ολοκληρωτικά τον σκοπό του προγράμματος Body Shining.

5.4 Τελικό αποτέλεσμα: Εμπειρική άποψη και αξιοποίηση του τελικού προϊόντος.

Η δημιουργία ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ είναι μια διαδικασία στην οποία ο δημιουργός εξελίσσεται μαζί με το έργο του, είναι ένα ταξίδι γνώσεων που φέρνει πολλές καινούριες

ικανότητες, τεχνικές, επικοινωνιακές και ταυτόχρονα δημιουργικές. Το ίδιο ισχύει και για το ντοκιμαντέρ “Body Shining”. Θεωρώ ότι η έρευνα που πραγματοποίησα, για όλες τις τεχνικές πτυχές όσον αφορά τη δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου και τις θεωρίες κοινωνικής αλλαγής, για να κατανοήσω πλήρως και να ενδυναμώσω το μήνυμα που είχα ανάγκη να διαδώσω,

είναι μια πολύτιμη εμπειρία και το έναυσμα για την όξυνση της κριτικής παρατήρησης κοινωνικών θεμάτων, συμπεριφορών και μηχανισμών.

Πιστεύω πως η δημιουργία αυτού του ντοκιμαντέρ προσέφερε πολλά και σε όλους τους συντελεστές του. Είναι ένα προϊόν που μπορεί να αξιοποιηθεί ως μέσο προώθησης του προγράμματος Body Shining, ταυτόχρονα είναι μια καλή προσθήκη στο πορτφόλιο μου, αλλά και ως φορέας προβληματισμού για τους θεατές. Το ντοκιμαντέρ “Body Shining” μπορεί να δημιουργήσει ερωτήματα όπως, “Γιατί γίνεται αυτό το πρόγραμμα;”, “Υπάρχει όντως τόσο αισθητά το φαινόμενο του body shaming;”, “Έχω υπάρξει θύμα ή θύτης του body shaming;”. Και αυτές ακριβώς οι ερωτήσεις είναι που αποτελούν τη βάση της αρχικής μου ιδέας αλλά ταυτόχρονα του σκοπού του ευρωπαϊκού προγράμματος Body Shining.

Το μικρού μήκους κοινωνικό ντοκιμαντέρ “Body Shining” μπορείτε να παρακολουθήσετε στον σύνδεσμο <https://youtu.be/o1UUI81yV8c>.

Συμπεράσματα/Επίλογος.

Θα μπορούσαμε να κάνουμε την ερώτηση “Γιατί κοινωνικό ντοκιμαντέρ;”. Η αλήθεια είναι ότι πλέον υπάρχουν πολλοί τρόποι που μπορούμε να επηρεάσουμε το κοινό. Κάναμε αναφορά στα κοινωνικά μέσα δικτύωσης, τα οποία χρησιμοποιούμε και ως μέσο διάδοσης και προώθησης της δημιουργίας μας. Η παραπάνω ερώτηση ουσιαστικά αναζητά απάντηση στο γιατί να ξεκινήσει κανείς τη διαδικασία μιας παραγωγής κοινωνικού ντοκιμαντέρ για να μοιραστεί το μήνυμα ή τον προβληματισμό του με το κοινό. Ως κοινωνικό σύνολο έχουμε μάθει να διαφεύγουμε στις προσιτές και εύκολες λύσεις των προβλημάτων, πολλές φορές μάλιστα μπαίνουμε στη διαδικασία να μην εμπλεκόμαστε, να μη ζητάμε εξηγήσεις, με αποτέλεσμα να μη γνωρίζουμε για πολλές κοινωνικές καταστάσεις και φαινόμενα. Έχουμε όμως άραγε ευθύνη σε αυτό το γεγονός; ή αν έχουμε μέχρι ποιο σημείο φτάνει η ευθύνη μας; Το κοινωνικό ντοκιμαντέρ αναπαριστά την πραγματικότητα που βιώνουμε, η δημιουργία του δεν αφορά μόνο τη διάδοση ενός μηνύματος αλλά και όλη τη διαδικασία έρευνας πίσω από το μήνυμα, βάζει τον δημιουργό σε μια κατάσταση αναζήτησης, δημιουργεί δεσμούς και αίσθημα ευθύνης. Όλα τα προαναφερόμενα είναι η απάντηση στο ερώτημα μας. Για τη

δημιουργία ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ χρειάζεται να βρούμε ένα θέμα, να το ερευνήσουμε, να κατανοήσουμε γιατί μας προβληματίζει και έπειτα να μπούμε στη διαδικασία να του δώσουμε μορφή βρίσκοντας πόρους, εργαλεία και συνεργάτες, έχουμε ευθύνη προς τη δημιουργία μας, όπως και έχουμε ευθύνη στην κοινωνία να μοιραστούμε κάτι που μας προβληματίζει, που μπορεί να αφορά περισσότερα άτομα του συνόλου από όσα νομίζαμε.

Εξάλλου είναι μια πολύ ευχάριστη και δημιουργική διαδικασία, όπως αναφέραμε μας φέρνει κοντά με άλλους ανθρώπους και ενεργοποιεί την ενσυναίσθηση, μαθαίνουμε να διαχειριζόμαστε καταστάσεις και πόρους, έχουμε άπειρες δυνατότητες και μέσα για να δημιουργήσουμε ένα οπτικό υλικό και η ιστορία πίσω από την επεξεργασία ενός οπτικού ή κινηματογραφικού υλικού μας θυμίζει ότι όλα είναι εφικτά αν χρησιμοποιήσουμε τη φαντασία μας.

Το εγχείρημα της δημιουργία του ντοκιμαντέρ “Body Shining” αποτέλεσε για εμένα μια σημαντική προσωπική εμπειρία. Ήταν η αρχή για να αλλάξει ο τρόπος που αναθεωρώ και αντιλαμβάνομαι το κοινωνικό μου περιβάλλον, το θέματα που με προβληματίζουν σε αυτό και τον τρόπο που θέλω να εκφράσω την άποψη μου. Από τη στιγμή που έκανα την πρώτη σκέψη για τη δημιουργία ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ μέχρι και την υλοποίησή του, σε κάθε μου βήμα άλλαζε και κάποιο δεδομένο, είτε θα αφορούσε τη βασική ιδέα, είτε μια λέξη στο log-line, είτε στον τρόπο που θα κινηματογράφιζα ή θα επεξεργαζόμουν κάποιο υλικό. Αυτή η “ανώμαλη διαδρομή” είναι που μου δημιούργησε το συναίσθημα της ευθύνης και της φροντίδας. Πραγματικά πιστεύω ότι από τη στιγμή που κάποιος θα μπει στη διαδικασία παραγωγής ενός κοινωνικού ντοκιμαντέρ, θα φροντίζει το έργο του με απόλυτη ευαισθησία, θα υποστηρίζει κάθε απόφαση και ότι αυτό πρεσβεύει και έχει ως στόχο να μεταδώσει.

Αυτή ακριβώς είναι η σημασία του κοινωνικού ντοκιμαντέρ, για αυτό πιστεύω ότι περισσότεροι πρέπει να εμπλακούν στη διαδικασία δημιουργίας ενός τέτοιου έργου. Όλοι μπορούν να δημιουργήσουν ένα κοινωνικό ντοκιμαντέρ, διότι ο καθένας που ανήκει σε ένα κοινωνικό σύνολο έχει κάτι να πει, να μεταδώσει ένα μήνυμα, να μπει στη διαδικασία έρευνας και να φροντίσει την ανάγκη του στο να μοιραστεί αλλά και να εμπνεύσει.

Βιβλιογραφία.

- Βούλγαρης Γ., Στρατηγός Ν. (2014). Ολοκληρωμένη Παραγωγή Ταινίας Μικρού Μήκους. Α.ΤΕΙ Κρήτης - Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής
- Κολοβού Κ. (2012). Παραγωγή ταινίας τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ) με ποιότητα εικόνας υψηλής ευκρίνειας (High Definition - HD). Α.ΤΕΙ Κρήτης - Παράρτημα Ρεθύμνου Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής
- Παπαδημητρίου Ν. (2020). Το σώμα που αντιστέκεται: η δημιουργία του εθνογραφικού ντοκιμαντέρ με τίτλο «ΟΜΙ – DO. Άκου το σώμα σου. Πανεπιστήμιο Αιγαίου Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας
- Παράσχη Ν. (2020). Η δημιουργία ενός δοκιμαστικού ντοκιμαντέρ «σχετικά με την Ιερά Οδό». Πανεπιστήμιο Αιγαίου Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας
- Aldred, J. (n.d.). *100 years of cinema loudspeakers*. Retrieved November 26, 2021, from <http://www.filmsound.org/articles/amps/loudspeakers.htm>
- Bowling for Columbine (2002) | The Criterion Collection*. (n.d.). Retrieved November 26, 2021, from <https://www.criterion.com/films/28785-bowling-for-columbine>

Brownlow Kevin. (1980). *Silent Films: What Was the Right Speed?* https://web.archive.org/web/20111109054638/http://www.cinemaweb.com/silentfilm/bookshelf/18_kb_2.htm

Burch Noel. (1990). *Life to Those Shadows*. University of California Press.

Cousins Mark. (2012). *The Story of Film*. www.anovabooks.com

Dolby Laboratories. (n.d.). *Dolby On: Record Audio & Music - Apps on Google Play*. Retrieved November 18, 2021, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dolby.dolby234&hl=en_US&shortlink=66b7c32c&pid=Dolbyon.com&c=Evergreen.com

Emerson College. (n.d.). *Post Production Overview – Emerson College Post Production Labs*. Retrieved November 18, 2021, from <https://postproduction.emerson.edu/hc/en-us/articles/115003145588-Post-Production-Overview->

Expert Group Moving Picture. (n.d.). *MPEG-4 | MPEG*. Retrieved November 26, 2021, from <https://mpeg.chiariglione.org/standards/mpeg-4>

FILM REVIEW; Seeking a Smoking Gun in U.S. Violence - The New York Times. (n.d.). Retrieved December 13, 2021, from <https://www.nytimes.com/2002/10/11/movies/film-review-seeking-a-smoking-gun-in-us-violence.html>

FILM SOUND AND MUSIC – College Film & Media Studies. (n.d.). Retrieved November 26, 2021, from <https://collegefilmandmediastudies.com/film-sound-and-music/>

Future Learn. (n.d.). *Using iMovie or Windows Movie Maker to make your film*. Retrieved November 18, 2021, from <https://www.futurelearn.com/info/courses/photo-to-film/0/steps/55479>

Galang Anton. (2021). *The 9 Best Open-Source Video Editing Software of 2021*. <https://www.lifewire.com/best-open-source-video-editing-software-4590219>

HandBrake. (n.d.). *HandBrake: Features*. Retrieved November 18, 2021, from <https://handbrake.fr/features.php>

Lee, K. B. (n.d.). *Transformers The Premake — alsolikelife*. Retrieved November 26, 2021, from <https://www.alsolikelife.com/transformers-the-premake>

Montez, M. (2014). *Participatory Video: an empowerment tool for vulnerable groups COMVEX-Community Video*. <https://www.researchgate.net/publication/308995999>

OBS. (n.d.). *Open Broadcaster Software | OBS*. Retrieved November 18, 2021, from <https://obsproject.com/>

O'Connor Morris Kate. (n.d.). *The basics of image resolution - Vimeo Blog*. Retrieved November 26, 2021, from <https://vimeo.com/blog/post/the-basics-of-image-resolution/>

Robin Michael. (n.d.). *Horizontal resolution: Pixels or lines* / *TV Tech*. Retrieved November 26, 2021, from <https://www.tvtechnology.com/miscellaneous/horizontal-resolution-pixels-or-lines>

Ruhmer, E. (1908). *Wireless Telephony*.

Schindel Dan. (2019, April 15). *Film Essayist Chloé Galibert-Lainé on the Careful Choreography of Desktop Cinema*. <https://hyperallergic.com/555214/chloe-galibert-laine-interview-images-festival/>

Seitz, M. Z. (n.d.). Into the Inferno movie review (2016) | Roger Ebert.

Shorr Arnon. (n.d.). *82 Best Filmmaking Software and Tools (Updated 2021)*. Retrieved November 18, 2021, from <https://www.studiobinder.com/blog/best-filmmaking-software-and-tools/>

Tikkanen Amy. (n.d.). Werner Herzog | Biography, Movies, & Facts | Britannica. In *Britannica*. Retrieved November 26, 2021, from <https://www.britannica.com/biography/Werner-Herzog>