

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
(ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΠΥΡΓΟΥ)
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΘΕΜΑ:

ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ:

ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ:

(Η ΜΑΣΤΙΓΑ ΤΟΥ ΑΙΩΝΑ

ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΠΟΥ ΚΡΥΒΟΝΤΑΙ

ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗ ΧΗΜΙΚΗ ΗΛΟΝΗ)

ΕΙΣΗΓΗΤΡΙΕΣ: Ελένη Σιαράπη, Αρετή Τσούκλα
ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: Γεώργιος Καρακίτσος

©

2013

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα	2
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	4
ABSTRACT	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΜΕΡΟΣ Α: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Ορισμός και χαρακτηριστικά ντοκιμαντέρ	9
1.2 Ιστορικά στοιχεία	9
1.2 Ρεπορταζιακό ντοκιμαντέρ vs Δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ	11
1.3 Ντιρέκτ vs Ψευδοντιρέκτ	11
ΜΕΡΟΣ Β: CASE STUDY-ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΕΝΟΣ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ	13
Κ ΕΦΑΛΛΑΙΟ 2. Προπαραγωγή ντοκιμαντέρ (Pre-Production)	14
2.1 Σκελετός εργασιών	14
2.2 Επιλογή θέματος	15
2.3 Μεθοδολογία έρευνας	16
2.3.1 Έρευνα πεδίου (reperage)	16
2.3.2 Συλλογή στοιχείων.....	17
2.3.3 Κατασκευή ερωτηματολογίου	18
2.4 Αποτελέσματα έρευνας	21
2.5 Δημιουργία σεναρίου	25
2.6 Χρονοδιάγραμμα εργασιών	26
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. Παραγωγή (Production)	28
3.1 Επιλογή κινηματογραφικού συνεργείου	28
3.2 Λήψη πλάνων	29
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Μεταπαραγωγή (Post-Production).....	36
4.1 Παρουσίαση λογισμικού Adobe Premier CS6.....	36
4.2 Αρχαιοθέτηση.....	37
4.3 Εισαγωγή ρυθμίσεων	37
4.5 Προετοιμασία του χώρου εργασίας	39
4.6 Εισαγωγή πλάνων	41
4.7 Rough cut	41
4.5 Ντύσιμο πλάνων	44
4.6 Μεταβατικά εφέ (Transitions)	45
4.9 Χρήση τίτλων	49
4.10 Ηχητικός σχεδιασμός	53

4.8 Μιξάζ	55
Εικόνα 20: Η κυματογραμμή του ήχου στο timeline. Η κίτρινη γραμμή υποδεικνύει το fade out	55
4.11 Render- Mastering	57
4.12 Δημιουργία Dvd	59
ΜΕΡΟΣ Γ: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	60
Κεφάλαιο 5: Συμπεράσματα	61
Κεφάλαιο 6: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	64
6.1 Βιβλία.....	64
6.2 Επιστημονικά άρθρα	65
6.3 Διαδικτυακές πηγές	65

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται τον τρόπο δημιουργίας μιας ταινίας τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ). Εξετάζει όλη την διαδικασία παραγωγής, από την σύλληψη της ιδέας, την δημιουργία σεναρίου μέχρι το μοντάζ των λήψεων και την έγγραφη του τελικού master. Τέλος, εφαρμόζει την θεωρία στην πράξη, δημιουργώντας ένα 50λεπτο ντοκιμαντέρ με θέμα : «Ναρκωτικά, η μάστιγα του αιώνα». Το σενάριο έχει ως κεντρικό άξονα τα διάφορα είδη ναρκωτικών.

Παρουσιάζει με την μέθοδο του σπικάζ τα βασικά χαρακτηριστικά της κάθε ουσίας και στην συνέχεια παραθέτει αληθινές μαρτυρίες από τους ίδιους τους χρήστες. Οι εικόνες πολλές φορές είναι σοκαριστικές αλλά πέρα για πέρα αληθινές. Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη: Στο γραπτό μέρος παρουσιάζεται η διαδικασία παραγωγής του ντοκιμαντέρ, όπως αναφέρεται παραπάνω και στο πρακτικό μέρος παρατίθεται ένας οπτικοαουστικός δίσκος με το αποτέλεσμα της παραγωγής-την ταινία τεκμηρίωσης με θέμα «Ναρκωτικά, η Μάστιγα του Αιώνα».

ABSTRACT

This paper deals with the documentary production, from the idea to the mastering progress. As a case study, writers creating a 50' documentary, titled "Drugs, disease of the century". The basic concept of the script is several drugs. Which are the main characteristics of each of them and how the users affect of them. Shots are true but sometimes shocking. This project consists of two parts. In the first part the documentary production line is presented. The second part is not written, is a dvd disc with the final documentary.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει σαν στόχο να αποτυπώσει στο χαρτί όλη την διαδρομή ενός κινηματογραφικού δημιουργού μιας ταινίας τεκμηρίωσης μέχρι την ολοκλήρωση του έργου του. Για τον λόγο αυτό, μετά από μια σύντομη βιβλιογραφική ανασκόπηση στην ιστορία του ντοκιμαντέρ προχωράμε στην πράξη δημιουργώντας από την αρχή μια ταινία τεκμηρίωσης με θέμα που επιλέξαμε εμείς. Το θέμα είναι το εξής: «Ναρκωτικά: Η Μάστιγα του Αιώνα». Εξετάζουμε όλα τα στάδια από την επιλογή του θέματος, την έρευνα, την κατασκευή ερωτηματολογίου μέχρι και το μοντάζ, το mastering και την έκδοση dvd. Στη συνέχεια σχολιάζουμε κριτικά το κάθε στάδιο και παρουσιάζουμε τα πιο σημαντικά στοιχεία, κατά την γνώμη μας για μια επιτυχημένη παραγωγή ντοκιμαντέρ.

Για το συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ τα γυρίσματα έλαβαν χώρα σε δύο πόλεις, την Αθήνα και τη Χαλκίδα και η διαδικασία παραγωγής διήρκησε περίπου τρεις μήνες. Το συνεργείο κινηματογράφησης αποτελούνταν από τις γραφούσες (Ελένη Σιαράπη, Αρετή Τσούκλα) ενώ εξαιρετική βοήθεια για το κομμάτι της έρευνας προσέφεραν στελέχη του ΟΚΑΝΑ, του Τμήματος Δίωξης Ναρκωτικών και του ΚΕΘΕΑ. Η υλοποίηση ενός ντοκιμαντέρ περιλαμβάνει διάφορα στάδια, τα οποία εφαρμόστηκαν για την παρούσα εργασία και παρουσιάζονται αναλυτικά παρακάτω:

Στο πρώτο κεφάλαιο δίνεται ο ορισμός του ντοκιμαντέρ και παρουσιάζονται ιστορικά στοιχεία για την εμφάνιση του συγκεκριμένου είδους. Στην συνέχεια διαχωρίζουμε το ντοκιμαντέρ σε είδη, ανάλογα με τα βασικά χαρακτηριστικά του.

Στο δεύτερο κεφάλαιο εισάγουμε τον αναγνώστη στην διαδικασία υλοποίησης του ντοκιμαντέρ με θέμα τα ναρκωτικά. Στο πρώτο στάδιο, της προπαραγωγής εξηγούμε πως έγινε η σύλληψη της ιδέας, πως διαμορφώθηκε ο σκελετός των εργασιών και ποια ήταν η μεθοδολογία έρευνας που επιλέξαμε να ακολουθήσουμε. Τέλος,

παρουσιάζουμε αναλυτικά τα αποτελέσματα της έρευνας, βασισμένα σε όλα τα στοιχεία που συλλέξαμε για τα ναρκωτικά.

Στο τρίτο κεφάλαιο προχωράμε στο δεύτερο και κυριότερο στάδιο της υλοποίησης του ντοκιμαντέρ, το οποίο είναι η παραγωγή. Εδώ εξηγούμε τεχνικές λεπτομέρειες σχετικά με την λήψη των πλάνων και την σύνθεση του συνεργείου.

Στο τέταρτο κεφάλαιο εξηγούμε αναλυτικά πως έγινε το τελευταίο κεφάλαιο, της μεταπαραγωγής. Και τέλος, παραθέτουμε τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την ενασχόληση μας με την δημιουργία του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ. Αναφέρουμε τα κέρδη που αποκομίσαμε από την έρευνα καθώς και τις δυσκολίες που συναντήσαμε.

ΜΕΡΟΣ Α: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Ορισμός και χαρακτηριστικά ντοκιμαντέρ

Ο κινηματογράφος είναι η τεχνική της καταγραφής και αναπαραγωγής κινούμενων εικόνων, που στη συνέχεια συνοδεύεται από ταυτόχρονη αναπαραγωγή ήχου. Τα κινηματογραφικά έργα χωρίζονται σε ταινίες τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ) και μυθοπλασίας.

1.2 Ιστορικά στοιχεία

Σύμφωνα με τον Vertof, ντοκιμαντέρ είναι η ταινία που χρησιμοποιεί κομμάτια της πραγματικότητας και τα συνδυάζει με ένα αφηγηματικό τρόπο¹. Αντιλαμβανόμαστε καλύτερα τις διαφορές και τις ομοιότητες μεταξύ μιας ταινίας τεκμηρίωσης και μιας μυθοπλασίας, εάν συγκρίνουμε τους δύο μεγαλύτερους αφηγητές που υπήρξαν ποτέ σε ό, τι αφορά την λογοτεχνική αφήγηση: Τον Όμηρο και τον Ηρόδοτο. Ο Όμηρος απέδωσε την ανθρώπινη περιπέτεια με υλικά της φαντασίας και των μύθων των Ελλήνων, ενώ ο Ηρόδοτος, οδοιπόρος και ταξιδευτής γεμάτος περιέργεια, περιέγραψε λεπτομερώς τον τρόπο ζωής, τα ήθη και τα έθιμα του τότε γνωστού κόσμου. Ο Ηρόδοτος ήταν ο πρώτος ντοκιμαντερίστας²

Η πρώτη κινηματογραφική ταινία, χωρίς ήχο, δημιουργείται το 1895 από τους αδελφούς Λιμιέρ, οι οποίοι χάρισαν έκτοτε στους θεατές της εποχής μια σειρά από πολύ ενδιαφέροντα επίκαιρα και ντοκιμαντέρ³. Το πρώτο τους έργο καταγράφει μια στιγμή της καθημερινότητας: την άφιξη ενός τρένου σε ένα σταθμό. Εφόσον δεν είναι ταινία μυθοπλασίας, μπορούμε να πούμε ότι αυτό ήταν και το πρώτο, πρωτόλειο, ντοκιμαντέρ.

Ο όρος documentary αποδίδεται στον [Τζον Γκρίσον](#) και χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά για να περιγράψει την ταινία του [Ρόμπερτ Φλάχερτι](#) με τίτλο «Moana»

¹ Γκουζιώτης Δ. (2005) Η τέχνη του ντοκιμαντέρ, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

² Γκουζιώτης Δ. (2005) Η τέχνη του ντοκιμαντέρ, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

³ Βαλούκος Σ. (2003), Ιστορία του κινηματογράφου, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

(1926).Ο Ρόμπερτ Φλάχερτι μας χάρισε ένα από τα πιο διάσημα ντοκιμαντέρ στην ιστορία του κινηματογράφου-καθιερώθηκε ως πατέρας του εθνολογικού κινηματογράφου στις αρχές του 20^{ου} αι. με το ντοκιμαντέρ «Ο Νανούκ του Βορρά». Εκεί καταγράφεται η καθημερινότητα ενός Εσκιμώου, του Νανούκ και της οικογένειάς του⁴. Η κινηματογράφιση κράτησε τρία χρόνια και ο σκηνοθέτης έδειχνε τα πλάνα του στην οικογένεια, με αποτέλεσμα οι πρωταγωνιστές να χάσουν τον αυθορμητισμό τους. Μια φωτιά που κατέστρεψε το υλικό, συνέβαλε πολύ στο ύφος του ντοκιμαντέρ αφού η οικογένεια του Νανούκ αναγκάστηκε να ξανακάνει όλες τις σκηνές από την αρχή- η πραγματικότητα δηλαδή μετατράπηκε σε σκηνικό ταινίας και οι αληθινοί πρωταγωνιστές σε ηθοποιοί. Παρ' όλ' αυτά το ντοκιμαντέρ είναι ένα πολύ σημαντικό ντοκουμέντο, που έχει μείνει στην ιστορία⁵.



Εικόνα 1: Στιγμιότυπο από το πρώτο εθνολογικό ντοκιμαντέρ «Ο Νανούκ του Βορρά»

Όπως εξηγεί ο Bill Nichols, «αν το ντοκιμαντέρ αποτελούσε μια αναπαραγωγή της πραγματικότητας, τότε δεν θα είχαμε πρόβλημα με τον ορισμό του. Θα μιλούσαμε για ένα αντίγραφο του κόσμου που υπάρχει ήδη»⁶. Αλλά το ντοκιμαντέρ δεν είναι απλά μια αναπαραγωγή αλλά μια αναπαράσταση του κόσμου στον οποίο κατοικούμε. Το

⁴ Βαλούκος Σ. (2003), Ιστορία του κινηματογράφου, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

⁵ Γκουζιώτης Δ. (2005) Η τέχνη του ντοκιμαντέρ, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

⁶ Nichols B.(2001), Introduction to documentary, Indiana University Press

ντοκιμαντέρ παρουσιάζει μια πραγματικότητα, διαμορφωμένη από την οπτική γωνία και το μοντάζ του δημιουργού, οπότε η αντικειμενικότητα του είναι, εν τη γενέσει του, περιορισμένη.

Είναι προϊόν μεγάλης συζήτησης για το ποιο είναι το αυθεντικό ντοκιμαντέρ. Ο κινηματογράφος, και συνεπώς το ντοκιμαντέρ είναι μια τέχνη στην οποία συγκλίνουν όλες οι άλλες τέχνες και πολλές επιστήμες. Οπότε δεν μπορούμε να θεωρήσουμε ότι το αυθεντικό ντοκιμαντέρ είναι αυτό που έχει καθαρά ρεπορταζιακό χαρακτήρα, καταγράφοντας στεγνά κομμάτια της πραγματικότητας. Η παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ εμπεριέχει ελευθερία χρήσης όλων των ειδών τέχνης. Αν θέλαμε να χωρίσουμε το ντοκιμαντέρ σε είδη, θα μπορούσαμε να ξεχωρίσουμε δυο μεγάλες ομάδες:

1. Ρεπορταζιακό ντοκιμαντέρ vs Δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ
2. Ντιρέκτ vs Ψευδοντιρέκτ

1.2 Ρεπορταζιακό ντοκιμαντέρ vs Δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ

Το δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ αναμιγνύει αυθεντικές λήψεις της πραγματικότητας με fiction στοιχεία, ώστε να πετύχει ένα πιο δυνατό συναισθηματικό αποτέλεσμα. Αναπαριστά δηλαδή κάποιες σκηνές της ιστορίας, οι οποίες δεν μπορούν να καταγραφούν για πρακτικούς λόγους (π.χ. έχουν γίνει στο παρελθόν) και τις αναμιγνύει για παράδειγμα, με συνεντεύξεις των πρωταγωνιστών και πλάνα χώρου. Αντίθετα, το ρεπορταζιακό ντοκιμαντέρ στηρίζεται αποκλειστικά σε αυθεντικές λήψεις και έχει πιο στεγνό και ειδησεογραφικό ύφος.

1.3 Ντιρέκτ vs Ψευδοντιρέκτ

Ντιρέκτ ονομάζεται το στυλ κινηματογράφησης που επιδιώκει την φυσικότητα και την αμεσότητα. Στις ταινίες μυθοπλασίας το στυλ αυτό έγινε πολύ της μόδας μετά την

δεκαετία του '40 και το συναντάμε με διάφορα ονόματα (free cinema, cinema verite, nouvelle vague)⁷. Όταν αυτή η τάση άρχισε να γίνεται δημοφιλής το ντοκιμαντέρ και η μυθοπλασία ήρθαν πιο κοντά και αυτό φυσικά ωφέλησε τις ταινίες μυθοπλασίας γιατί το ευρύ κοινό εξοικειώθηκε με την άμεση κινηματογράφιση, εκτός στούντιο, στους δρόμους και την φύση. Υπάρχει όμως και το ψευδο-ντιρέκτ σινεμά που επιδιώκει την αμεσότητα, με συγκεκριμένες τεχνικές, π.χ. προτιμά το jump cut ή δεν βάζει την κάμερα σε τριπόδι, ώστε να έχει αυτό το φυσικό-ζαλιστικό αποτέλεσμα. Το δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ περιέχει ψευδοντιρεκτ στοιχεία, έχει δηλαδή σκηνές που σκηνοθετούνται ώστε να φαίνονται ως φυσικές. Ακόμα μεγαλύτερη χρήση αυτών των τεχνικών κάνουν τα ψευδοντοκιμαντέρ, χαρακτηριστικό παράδειγμα των οποίων είναι η ταινία Blair Witch Project⁸, η οποία παρουσιάστηκε ως ντοκιμαντέρ ενώ ήταν μια εξολοκλήρου επινενοημένη ταινία, με σενάριο και ηθοποιούς.

⁷ Γκουζιώτης Δ. (2005) Η τέχνη του ντοκιμαντέρ, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

⁸ www.blairwitchproject.com

ΜΕΡΟΣ Β: CASE STUDY-ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΕΝΟΣ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Κ ΕΦΑΛΛΙΟ 2. Προπαραγωγή ντοκιμαντέρ (Pre-Production)

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο παρουσιάζεται το πρώτο στάδιο για την παραγωγή του ντοκιμαντέρ. Σε αυτό το στάδιο διαμορφώνεται ο κεντρικός άξονας πάνω στον οποίο βασίζεται το ντοκιμαντέρ, μέσα από την έρευνα, την γνωριμία με τους πρωταγωνιστές και την συγγραφή ενός πρόχειρου σεναρίου.

2.1 Σκελετός εργασιών

Η μέθοδος εργασίας που ακολουθήσαμε παρουσιάζεται παρακάτω συνοπτικά και αναλύεται στην συνέχεια. Αποτελείται από 17 βήματα, για τα οποία χρειαστήκαμε συνολικά τρεις μήνες δουλειάς. Η απομαγνητοφώνηση και η αρχειοθέτηση του υλικού ήταν το πιο χρονοβόρο στάδιο ενώ εκεί που δυσκολευτήκαμε περισσότερο ήταν στην συγγραφή του σεναρίου, καθώς έπρεπε να επιλέξουμε ποια πλάνα από τις συνεντεύξεις και το υλικό θα χρησιμοποιήσουμε και με ποια σειρά.

1. Σύσταση δημιουργικής ομάδας ντοκιμαντέρ και προπαρασκευαστική συνάντηση-επιλογή ιδέας
2. Συγκέντρωση αρχειακού υλικού από Διαδίκτυο και προφορικές μαρτυρίες
3. Συγκέντρωση βιβλιογραφίας σχετικά με τα ναρκωτικά και μελέτη αυτών
4. Έρευνα πεδίου (reperage): πρώτη συνάντηση με συνεντευξιζόμενους και γνωριμία
5. Προετοιμασία ερωτήσεων σύμφωνα με τα στοιχεία της προκαταρκτικής έρευνας
6. Κινηματογράφηση χρηστών
7. Κινηματογράφηση σε χώρους που γίνεται διακίνηση και χρήση ναρκωτικών
8. Συνεντεύξεις από επιστήμονες (ΚΕΘΕΑ, ΟΚΑΝΑ)
9. Συνεντεύξεις στην Αστυνομία
10. Απομαγνητοφώνηση και αρχειοθέτηση υλικού
11. Γράψιμο σεναρίου
12. Ανεύρεση αρχειακού υλικού για σφήνες συνεντεύξεων (σχετικές φωτογραφίες)

13. Μοντάζ σύμφωνα με το σενάριο
14. Προσθήκη εφέ
15. Μουσική επένδυση
16. Colour correction και μιξάζ
17. Master

2.2 Επιλογή θέματος

Η επιλογή του θέματος είναι το πρώτο και σημαντικότερο βήμα για μια κινηματογραφική αφήγηση, είτε είναι ντοκιμαντέρ ή ταινία μυθοπλασίας. Αυτό που πρέπει να εντοπιστεί πρώτα είναι η κεντρική ιδέα, ο στόχος. Ποιο στοιχείο είναι εκείνο που διαφοροποιεί την ταινία σε σχέση με τις προηγούμενες; Ποια είναι η ξεχωριστή οπτική;

Για την παρούσα εργασία επιλέχθηκε το επίκαιρο θέμα των ναρκωτικών. Χιλιάδες άρθρα έχουν γραφτεί και χιλιάδες βίντεο έχουν δημιουργηθεί σχετικά με αυτό το θέμα. Τι ήταν αυτό που θα διαφοροποιούσε το δικό μας ντοκιμαντέρ και θα ήταν χαρακτηριστικό της επιτυχίας μας; Οι εικόνες από τους χώρους χρήσης αλλά και οι μαρτυρίες των χρηστών ήταν τα στοιχεία που συνέβαλαν στην αυθεντικότητα της συγκεκριμένης ταινίας τεκμηρίωσης. Η συγκλονιστική αλήθεια που πηγάζει από τους χώρους που έφτασε η κάμερα είναι πιο δυνατές από κάθε επιτηδευμένο σενάριο.

Έτσι επιλέξαμε να παρουσιάσουμε ένα ντοκιμαντέρ για τα ναρκωτικά, δείχνοντας όμως την σκληρή αλήθεια. Το επόμενο βήμα ήταν να ψάξουμε να βρούμε χρήστες που θα μπορούσαν να μας δώσουν αυθεντικές μαρτυρίες, να ψάξουμε να βρούμε τους χώρους που γίνεται χρήση και να μελετήσουμε πως μπορούμε να παρουσιαστούμε εκεί με κάμερα και τέλος να ψάξουμε να βρούμε στοιχεία και φωτογραφίες από τους ειδικούς.

2.3 Μεθοδολογία έρευνας

Η μεθοδολογία έρευνας που ακολουθήσαμε στο πρώτο στάδιο της παραγωγής διαφοροποιήθηκε ανάλογα με τον σκοπό μας. Έτσι χρησιμοποιήσαμε έρευνα πεδίου, βιβλιογραφική ανασκόπηση και τεχνική της ημι-δομημένης συνέντευξης για να πετύχουμε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Οι τρεις τεχνικές παρουσιάζονται παρακάτω:

2.3.1 Έρευνα πεδίου (reperage)

Με την έρευνα πεδίου αποφεύγονται κατά ένα μεγάλο ποσοστό οι κακοτοπιές και οι καθυστερήσεις στο γύρισμα. Η δημιουργική ομάδα ερευνά τους χώρους που της προτείνουν οι ειδικοί, βρίσκει τις τοποθεσίες που είναι κατάλληλες για γύρισμα, τις ώρες τις οποίες γίνονται οι δράσεις που θέλει να κινηματογραφήσει κ.ο.κ. Συνήθως κατά την διάρκεια του reperage κινηματογραφούνται πρόχειρα οι χώροι, για να εξεταστεί το φως στην περιοχή αλλά και οι φυσικοί ήχοι που μπορεί να έχουν σημασία για την επιλογή μικροφώνου. Σε αυτό το σημείο της διαδικασίας γίνεται οι γνωριμία με τους συνεντευξιζόμενους και χτίζεται μια σχέση εμπιστοσύνης, που βοηθάει την ώρα της συνέντευξης. Επίσης γίνεται μια αναγνωριστική συζήτηση με τους πρωταγωνιστές του ντοκιμαντέρ, κατά την οποία υπάρχει η πιθανότητα κάποιοι να απορριφθούν είτε γιατί δεν έχουν κάτι ενδιαφέρον να πουν ή γιατί δεν είναι κατάλληλοι για εμφάνιση στην κάμερα.

Στην προκειμένη περίπτωση κάναμε έρευνα πεδίου σε δύο πόλεις, σε Αθήνα και Χαλκίδα, θέλοντας να δείξουμε ότι το πρόβλημα έχει επεκταθεί και στην επαρχία. Πλησιάσαμε τους χώρους όπου γίνεται χρήση χωρίς κάμερα και αποκτήσαμε σχέσεις με κάποιους που βρίσκονταν στο χώρο εξηγώντας τους με ειλικρίνεια τι θέλουμε να κάνουμε και για ποιο σκοπό. Για να γίνουμε αποδεκτοί στον χώρο, πολλοί χρήσιμοι φάνηκαν και οι πρώην χρήστες που μας συνόδευσαν, τους οποίους τους γνωρίσαμε στο OKANA, με την μεσολάβηση των υπευθύνων.

Από τους έξι πρώην χρήστες που γνωρίσαμε, επιλέχθηκαν οι δυο. Ο ένας επειδή μπορούσε να μιλάει ωραία, χωρίς να λέει ασυναρτησίες και ακατάληπτα στοιχεία.

Και ο δεύτερος επειδή είχε επανενταχθεί πλήρως στην τοπική κοινωνία και είχε ενδιαφέροντα πράγματα να μας αφηγηθεί από την εμπειρία του. Για τον δεύτερο μάλιστα επιλέξαμε να κάνουμε το πορτρέτο του, αφιερώνοντας σε αυτόν το τελευταίο μέρος του ντοκιμαντέρ. Ήταν ευτυχής συγκυρία που συναντήσαμε τον συγκεκριμένο πρωταγωνιστή, γιατί έτσι μπορέσαμε να ολοκληρώσουμε το ντοκιμαντέρ, με μια νότα αισιοδοξίας, μετά από τόσες σκληρές εικόνες και να καταδείξουμε ότι η απεξάρτηση δεν είναι ακατόρθωτη.

2.3.2 Συλλογή στοιχείων

Ο δημιουργός μιας ταινίας τεκμηρίωσης διαφέρει από τον σκηνοθέτη μιας ταινίας μυθοπλασίας σε κάτι πολύ σημαντικό: Ο πρώτος πρέπει να έχει βαθιά γνώση της πραγματικότητας που καλείται να τεκμηριώσει ενώ ο δεύτερος δεν χρειάζεται να γνωρίζει τίποτε άλλο εκτός από το σενάριο-ακόμα και στις ταινίες εποχής η ευθύνη αναπαράστασης της πραγματικότητας είναι ευθύνη του κατασκευαστή σκηνικών και της ενδυματολόγου. Ο ντοκιμαντερίστας καλείται πριν ασχοληθεί με οποιοδήποτε θέμα να πληροφορηθεί τα πάντα γι' αυτό και να μάθει όσο περισσότερα στοιχεία μπορεί. Όταν μάλιστα το θέμα είναι ευαίσθητο, όπως αυτό των ναρκωτικών πρέπει να γνωρίζει πώς να χειριστεί τους πρωταγωνιστές του ντοκιμαντέρ και πώς να κινηθεί στους τόπους των γυρισμάτων. Έτσι, εμείς αφιερώσαμε πολύ χρόνο στο στάδιο της προπαραγωγής, για να συλλέξουμε στοιχεία σχετικά με την μάστιγα των ναρκωτικών. Εκτός από τα στοιχεία που συλλέξαμε από το Διαδίκτυο κρίναμε απαραίτητο και την συνάντησή μας με ειδικούς, όπως για παράδειγμα την κοινωνική λειτουργό του OKANA Μ. Θεριάνη.

Οι βασικές πηγές ήταν φορείς της αστυνομίας και συγκεκριμένα του τμήματος δίωξης ναρκωτικών, του Οργανισμού Κατά Των Ναρκωτικών(OKANA), καθώς και ορισμένοι πρώην χρήστες. Επίσης συνέβαλαν άτομα από το Κέντρο Ψυχικής Υγείας του Γενικού Νοσοκομείου Χαλκίδας, ενώ οι φωτογραφίες λήφθηκαν από το χώρο του OKANA και τους δρόμους της Χαλκίδας και της Αθήνας.

Επίσης, πολύ χρήσιμα στοιχεία για την ενημέρωσή μας προήλθαν από τις ιστοσελίδες www.heroindetoxeurope.com , www.eglimatikotita.gr και www.news247.gr

2.3.3 Κατασκευή ερωτηματολογίου

Βασικό μεθοδολογικό εργαλείο της κινηματογράφησης ήταν η ανοιχτή μη-δομημένη συνέντευξη. Σε μια τέτοια συνέντευξη ο ερωτώμενος αλλά και ο συνεντευκτής είναι σχετικά ελεύθεροι να κάνουν συζήτηση, βασιζόμενοι σε ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Ο στόχος του συνεντευκτή, εκτός από την συλλογή πληροφοριών ήταν να ελέγξει τις υποθέσεις που έχει θέσει η έρευνα αλλά και να ανακαλύψει νέες μεταβλητές. Για παράδειγμα, μέσω της έρευνας μάθαμε ότι τα ναρκωτικά καίγονται μια φορά το εξάμηνο στη χωματερή, παρουσία εισαγγελέα και έτσι θεωρήσαμε απαραίτητο να γίνει ένα γύρισμα στον τόπο καύσης, κάτι που δεν υπήρχε στο αρχικό πλάνο.

Αφού είχαμε συλλέξει στοιχεία σχετικά με την κάθε ναρκωτική ουσία και είχαμε ιεραρχήσει τις προτεραιότητες μας, συντάξαμε ένα ερωτηματολόγιο με ερωτήσεις ανοικτού τύπου, φροντίζοντας να μην φέρουμε σε δύσκολη θέση τους συνεντευξιζόμενους, ιδιαίτερα τους χρήστες. Μεγάλη σημασία δόθηκε στον παράγοντα διακριτικότητα, καθώς μια ερώτηση που θα προσέβαλλε ή θα εκνεύριζε τον συνομιλητή μας, μπορεί να οδηγήσει στο τέλος της συνέντευξης. Γι' αυτό το λόγο φροντίσαμε να κάνουμε μια έρευνα πεδίου πριν τις συνεντεύξεις, ώστε να δημιουργήσουμε προσωπικές σχέσεις με τους συνομιλητές μας και να χτίσουμε μια σχέση εμπιστοσύνης. Αυτό χρειάστηκε περισσότερο για τις συνεντεύξεις με τους πρώην χρήστες, αφού οι ειδικοί ήξεραν τι ήθελαν να πουν και δεν χρειάζονταν τεχνική για να εκμαιεύσουμε τις απαντήσεις τους. Μάλιστα, το ερωτηματολόγιο τους είχε δοθεί από πριν, ώστε να μπορούν να συγκεντρώσουν τα στοιχεία που θα παρουσίαζαν. Τα ερωτηματολόγια που δόθηκαν έτοιμα παρατίθενται παρακάτω.

Ερωτηματολόγιο σε OKANA

1. Ποιοι είναι οι τρόποι ανεξάρτησης;
2. Τι προσφέρει ο OKANA στον χρήστη που ζητάει βοήθεια;
3. Έχει αυξηθεί ο αριθμός των χρηστών που ζητάνε βοήθεια;
4. Υπάρχει αναμονή στα άτομα που κάνουν αίτηση για να μπουν στο πρόγραμμα της μεθαδόνης;
5. Μπορεί κάποιος από Αθήνα ή Θεσσαλονίκη να μπει σε πρόγραμμα αποτοξίνωσης στην περιφέρεια;
6. Υπάρχει συγκεκριμένο πρόγραμμα για τους χρήστες στις φυλακές;
7. Μπορεί κάποιος να καταφέρει να κόψει τις ουσίες με επιτυχία, χωρίς υποκατάστατα;
8. Πόσα χρόνια μεθαδόνης χρειάζονται για να γίνει αποτοξίνωση;
9. Υπάρχουν άτομα που είναι εθισμένα στη μεθαδόνη;
10. Ποιες είναι οι αιτίες που σπρώχνουν κάποιον στα ναρκωτικά;

Ερωτηματολόγιο σε Τμήμα Δίωξης Ναρκωτικών

1. Από ποιες χώρες εισέρχονται κυρίως τα ναρκωτικά στην Ελλάδα;
2. Ο νόμος τι προβλέπει για την παράνομη διακίνηση ουσιών;
3. Από πού αντλούνται κυρίως οι πληροφορίες και με ποιο τρόπο η αστυνομία οδηγείται σε έναν διακινητή;
4. Ο αρχικός προορισμός των κατασχεθέντων ουσιών είναι το Χημείο του Κράτους;
5. Με ποιόν τρόπο καταστρέφονται τα ναρκωτικά;
6. Όσον αφορά τις συνέπειες για την σύλληψη ενός χρήστη; Υπάρχει ειδική μεταχείριση;
7. Έχετε παρατηρήσει αύξηση του αριθμού των χρηστών τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα;
8. Τι προβλέπει ο νόμος σε περίπτωση εμπλοκής οργάνων της τάξεως σε παράνομα κυκλώματα ουσιών;
9. Θα μας κάνετε μια αναφορά στο συντονιστικό όργανο Δίωξης Ναρκωτικών;

2.4 Αποτελέσματα έρευνας

Παρακάτω παρατίθενται τα αποτελέσματα της έρευνας μας και παρουσιάζονται συγκεντρωμένα τα στοιχεία που συλλέξαμε, με βάση τις συνεντεύξεις των πρωταγωνιστών του ντοκιμαντέρ. Τα στοιχεία αυτά χρησιμοποιήθηκαν και για το σπικάζ της εργασίας μας:

Μια βόλτα στο κέντρο της Αθήνας είναι αρκετή για να καταλάβουμε τις διαστάσεις που έχει πάρει το φαινόμενο της τοξικοεξάρτησης⁹. Γύρω μας υπάρχουν άτομα, που η καθημερινότητα τους είναι εφιάλτης και για πολλούς θα καταλήξει σε αργό και επώδυνο θάνατο.

Τα ναρκωτικά είναι δραστικές ουσίες που μουνδιάζουν ή νεκρώνουν προκαλώντας απώλεια αισθήσεων ή παράλυση. Τα είδη των ναρκωτικών είναι: Τα ελαφρά, δηλαδή η κάνναβη, η οποία έχει την μεγαλύτερη κατανάλωση ανά τον κόσμο. Η κάνναβη καπνίζεται σε μορφή αποξηραμένων φύλλων, που ονομάζεται μαριχουάνα και χόρτο ή σε μορφή ρητίνης, που είναι το χασίς. Σου δίνουν ένα αίσθημα ευεξίας και εσωτερικής ικανοποίησης. Τα σκληρά ναρκωτικά είναι η ηρωίνη και η μορφίνη, τα οποία προκαλούν γρήγορη εξάρτηση και εθισμό¹⁰.

Το νέο φτηνό ναρκωτικό που παρασκευάζεται στην Ελλάδα της Κρίσης ονομάζεται σίσα και είναι το πρώτο ναρκωτικό που από την Ελλάδα εξαπλώθηκε στον ευρωπαϊκό χώρο. Η Shisha σημαίνει γυαλί και προέρχεται από την περσική λέξη shishe. Είναι κοινός όρος για τον ναργιλέ στις αραβικές χώρες. Αποδείχθηκε πως πρόκειται για μεθαμφεταμίνη σε κρυσταλλική μορφή¹¹. Πρόκειται δηλαδή για συνθετική ουσία που είναι εύκολο να παρασκευαστεί σε τοπικά εργαστήρια. Οι παρενέργειες είναι άμεσες και άκρως επικίνδυνες για την υγεία του χρήστη. Χαρακτηριστικό είναι ότι αποτελεί μείγμα χημικών συστατικών και υγρών μπαταρίας. Προκαλεί επιθετικότητα και μπορεί να σε κρατήσει έως και 24 ώρες άγρυπνο. Δημιουργεί επίσης ψευδαισθήσεις και διάθεση για σεξουαλική δραστηριότητα. Αρχικά το πρόσωπο και το σώμα του χρήστη γεμίζει πληγές, τα δόντια σαπίζουν, δημιουργούνται ρυτίδες ενώ καίγεται το

⁹ Στοιχεία από ιστοσελίδα www.eglimatikotita.gr, προσπελάστηκε 28/03/13

¹⁰ Στοιχεία από www.heroindetoxeurope.com, προσπελάστηκε 25/03/13

¹¹ Στοιχεία από ιστοσελίδα www.news247.gr, προσπελάστηκε 24/03/13

λίπος στο πρόσωπο. Τις ζημιές που προκαλεί η ηρωίνη σε 20 χρόνια, τις προκαλεί το σίσα σε ελάχιστο διάστημα.

Η χρήση των ναρκωτικών ουσιών προκαλεί ανεπανόρθωτες βλάβες στον οργανισμό όπως άσθμα, βρογχίτιδα, φαρυγγίτιδα, εξάντληση, ανορεξία, φυματίωση κ.α. Δημιουργούνται επίσης κινητικά προβλήματα, που παραμένουν ακόμα και μετά την απεξάρτηση. Οι χρήστες των ναρκωτικών γερνάνε γρήγορα, τα όργανα τους καταστρέφονται από τα χημικά και η εικόνα τους μοιάζει σαν να βλέπει κανείς περιφερόμενα ζόμπι¹².

Η αποτοξίνωση δεν θεραπεύει τον εθισμό στα ναρκωτικά. Είναι μόνο το πρώτο βήμα μιας χρονοβόρας διαδικασίας θεραπείας του εθισμού. Ο κύριος σκοπός κάθε μεθόδου αποτοξίνωσης από τα ναρκωτικά είναι η ασφαλής, ομαλή εξάλειψη ναρκωτικών ουσιών από τον οργανισμό και η ετοιμασία του ατόμου για την περαιτέρω αποκατάσταση. Ο στόχος όλων των μεθόδων είναι κοινός-να καθαρίσει ο οργανισμός από τις εθιστικές ουσίες.

Κατά την διάρκεια της επίσκεψης μας στο OKANA είδαμε άτομα που πάλευαν ακόμα να ξεφύγουν από τα ναρκωτικά αλλά και άτομα που τίποτε επάνω τους δεν πρόδιδε ότι κάποτε ήταν χρήστες. Είχαν έρθει απλά ως επισκέπτες για να χαιρετήσουν τους ανθρώπους που τους βοήθησαν να έχουν σήμερα μια φυσιολογική ζωή.

Σύμφωνα με την κοινωνική λειτουργό του OKANA, Μ. Θεριάνη «Πέρα από την φαρμακευτική αγωγή ο OKANA παρέχει δωρεάν ιατρική φροντίδα, ψυχιατρική και νοσηλευτική, ψυχολογική υποστήριξη, ψυχοθεραπευτική βοήθεια και κοινωνική στήριξη. Αυτά τα παρέχουν όλες οι μονάδες του OKANA». Επίσης παρέχει και νομική υποστήριξη, αλλά μόνο στην Αθήνα. Ο αριθμός των χρηστών που ζητούν βοήθεια έχει αυξηθεί, τουλάχιστον 75%. Σε αυτό συνέβαλε η δημιουργία νέων μονάδων OKANA και στην περιφέρεια. Στην περιφέρεια δεν υπάρχει μεγάλη λίστα αναμονής, όπως στην πρωτεύουσα που είναι 3 χρόνια. Στην περιφέρεια χορηγείται από μόνο βουπρενορφίνη, σε υπογλώσσια καψάκια που διαλύονται κάτω από την γλώσσα. Η ουσία αυτή αναστέλλει το στερητικό σύνδρομο από την μια και από την άλλη το «φαινόμενο οροφής», που σημαίνει ότι δεν παρουσιάζει ευφορική δράση σε

¹² Στοιχεία από www.heroindetoxeurope.com, προσπελάστηκε 25/03/13

δόσεις μεγαλύτερες των 32mg όταν χορηγείται υπογλώσσια και με ιατρική συνταγή. Επίσης, προγράμματα αποτοξίνωσης υπάρχουν σε όλες τις φυλακές.

Τα ναρκωτικά όχι μόνο σκοτώνουν δεκάδες χιλιάδες κάθε χρόνο αλλά εγκλήματα σχετικά με αυτά μαστίζουν κάθε περιοχή, από το κέντρο μέχρι τα προάστια και από τις μικρές πόλεις μέχρι τις επαρχίες. Τα ναρκωτικά είναι η αιτία του 90% των διαρρήξεων και του 50% των θανάτων από ατυχήματα¹³. Είναι επίσης η αιτία για την αύξηση της οικογενειακής βίας, την κακοποίηση των παιδιών και των βίαιων εγκλημάτων.

Η εισαγωγή των ναρκωτικών στην Ελλάδα είναι εύκολη, λόγω της γειννίας της με Ανατολική Ευρώπη και Ασία, όπου κατεξοχήν παράγονται τα ναρκωτικά¹⁴. Γι' αυτό αποτελεί σταυροδρόμι για την διακίνηση ναρκωτικών και κυρίως χασίς και οπιούχων. Κυριότερες πύλες εισόδου θεωρούνται οι Κήποι του Έβρου καθώς και τα παράλια του ποταμού, λόγω της μεγάλης έκτασης τους που είναι δύσκολο να ελεγχθούν.

Οι πληροφορίες σχετικά με την διακίνηση μπορεί να είναι ανώνυμες πληροφορίες πολιτών ή στοιχεία που περιέρχονται στην αντίληψη του Τμήματος Δίωξης Ναρκωτικών. Αν οι ουσίες δεν μπορούν να αναγνωριστούν από τον αστυνομικό, καταλήγουν στο Χημείο του Κράτους. Οι ουσίες φυλάσσονται στις αποθήκες μέχρι την καταστροφή τους. Συνήθως καίγονται περίπου κάθε εξάμηνο, υπό την παρουσία επιτροπής που προεδρεύεται από τον εισαγγελέα.

Ο νόμος δεν κάνει διάκριση ανάμεσα σε σκληρά και μαλακά ναρκωτικά. Αυτό σημαίνει πως αν κάποιος συλληφθεί τιμωρείται το ίδιο, ανεξάρτητα από το είδος του ναρκωτικού. Από κει και πέρα είναι στο χέρι των δικαστικών αρχών να αποφασίσουν κατά πόσο η ποσότητα για την οποία κατηγορείται ο συλληφθέντας είναι μικρή ή προορίζεται για διακίνηση. Αν υπάρχει εξάρτηση, ο κατηγορούμενος έχει ειδική μεταχείριση. Αυτό πιστοποιείται μετά από σχετικές εξετάσεις.

Σύμφωνα με στοιχεία του Τμήματος Δίωξης Ναρκωτικών η κατανάλωση ολοένα και

¹³ Στοιχεία από ιστοσελίδα www.eglimatikotita.gr, προσπελάστηκε 28/03/13

¹⁴ Ιστοσελίδα www.eglimatikotita.gr, προσπελάστηκε 28/03/13

αυξάνεται ενώ η ηλικία των χρηστών μειώνεται. Υπάρχει κίνδυνος να πλησιάσουμε κατά πολύ τα ποσοστά των δυτικοευρωπαϊκών κρατών.

Στον χώρο της σόου μπιζ τα ναρκωτικά δεν εκλείπουν-ίσως βρίσκονται σε μεγαλύτερο βαθμό. Πολλοί είναι οι διάσημοι που απαθανατίστηκαν από τον φακό να κάνουν χρήση ουσιών (π.χ. Πάρις Χίλτον, Έμι Γουάινχάουζ)¹⁵.

Η μοναδική λύση για το πρόβλημα των ναρκωτικών είναι η πρόληψη, δηλαδή η αποτροπή του εθισμού από τα ναρκωτικά πριν αυτός ξεκινήσει. Σύμφωνα με την κυρία Σκορδογιάννη, υπεύθυνη του προγράμματος ΚΕΘΕΑ «Στροφή» τα παιδιά που κάνουν χρήση εκπέμπουν σήμα και αν κανείς σταθεί απέναντι τους χωρίς κριτική διάθεση ή τάση απόρριψης μπορεί να βοηθήσει πάρα πολύ στην έγκαιρη αντιμετώπιση. Ο στόχος της πρόληψης είναι η μείωση των ατόμων που αρχίζουν την χρήση ή, συχνότερα, η καθυστέρηση των ναρκωτικών σε μεταγενέστερη ηλικία, μειώνοντας τουλάχιστον με τον τρόπο αυτό το μέγεθος του προβλήματος. Οι αποτελεσματικές στρατηγικές συνδυάζουν την πληροφόρηση σχετικά με τις ουσίες μαζί με επιλεγμένες και γνωστές τεχνικές, οι οποίες θα λειτουργήσουν προληπτικά.

Για να κρατηθούν οι νέοι μακριά από τα ναρκωτικά θα πρέπει να ενημερώνονται για τους κινδύνους που κρύβουν, να ιδρύονται πολιτιστικά και ψυχαγωγικά κέντρα καθώς επίσης και πολλά κέντρα αποτοξίνωσης. Η ζωή έχει πολλά να προσφέρει. Τα ναρκωτικά δεν είναι λύση.

¹⁵ Στοιχεία από ιστοσελίδα www.news247.gr, προσπελάστηκε 24/03/13

2.5 Δημιουργία σεναρίου

Για να προσεγγίσουμε το θέμα των ναρκωτικών επιλέξαμε την μέθοδο της συνθετικής αφήγησης. Αυτή είναι μια μέθοδος αφήγησης όπου ένα γεγονός ή μια προσωπικότητα ανασυντίθενται μέσα από διαφορετικές αφηγήσεις, προσεγγίσεις ή εκδοχές. Η συνθετική αφήγηση είναι σίγουρα η πιο δεξιοτεχνική¹⁶. Στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν υπάρχει ένας κεντρικός χαρακτήρας που ακολουθούμε αλλά όλοι οι πρωταγωνιστές συνθέτουν σταδιακά την πραγματικότητα που παρουσιάζουμε: το ότι η μάστιγα των ναρκωτικών είναι ένα από τα σοβαρότερα κοινωνικά προβλήματα στη χώρα. .

Αντίθετα με τις πρακτικές των ταινιών μυθοπλασίας, στο ντοκιμαντέρ το τελικό σενάριο διαμορφώνεται συνήθως μετά την λήψη των πλάνων. Αυτό συμβαίνει καθώς το σενάριο ενός ντοκιμαντέρ πρέπει να ισορροπεί μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας. Είναι η ίδια η ζωή και το παιχνίδι της κινηματογράφησης, που αποκαλύπτουν ένα σωρό άγνωστα πράγματα που είναι αδύνατον να περιγραφούν και να προσδιοριστούν εκ των προτέρων, στο σενάριο ή την προετοιμασία. Η κινηματογράφηση ενός γεγονότος μπορεί να οδηγήσει και συμβαίνει συχνά, στη διαμόρφωση για την ιδέα μιας ταινίας για την οποία προϋπήρχε μονάχα μια ασαφής πρόθεση¹⁷.

Έτσι, αρχικά, αφού είχαμε επιλέξει τους συνεντευξιαζόμενους και τους χώρους λήψης εξελίξαμε το σενάριο μέχρι το στάδιο της σύνοψης, για να έχουμε έναν μπούσουλα στην κινηματογράφηση και να ξέρουμε τι πλάνα χρειαζόμαστε στα γυρίσματα. Η τελική γραφή του σεναρίου μπορεί να γίνει μόνο αφότου κινηματογραφηθεί η πραγματικότητα, που φέρει μαζί της νέα δεδομένα, απρόοπτα και εκπλήξεις.

Η σύνοψη είναι το πρώτο στάδιο για το στήσιμο της ιστορίας. Στη σύνοψη, η οποία δεν ξεπερνά τις λίγες σελίδες, δεν υπάρχουν αναπτυγμένα τα γεγονότα υπάρχουν όμως οι χαρακτήρες, ο χωροχρόνος, το πρόσχημα και η εξέλιξη της πλοκής και το

¹⁶ Βαλούκος Σ. (2002) Το σενάριο: Η δομή και η τεχνική συγγραφής του, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

¹⁷ Γκουζιώτης Δ. (2005), Η τέχνη του ντοκιμαντέρ, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

φινάλε¹⁸. Το σενάριο του ντοκιμαντέρ «Ναρκωτικά, η Μάστιγα του Αιώνα» χωρίζεται σε συγκεκριμένες θεματικές (σεκάνς¹⁹):

1. Παρουσίαση των πιο δημοφιλών ναρκωτικών ουσιών
2. Παρουσίαση της κατάστασης στην Ελλάδα –συνέντευξη με στελέχη OKANA
3. Παρουσίαση του έργου του OKANA
4. Παρουσίαση της συσχετιζόμενης εγκληματικότητας
5. Παρουσίαση του έργου της Δίωξης Ναρκωτικών και της νομοθεσίας που σχετίζεται με τα ναρκωτικά
6. Τα ναρκωτικά στον χώρο της σόου μπιζ-διάσημοι πριν και μετά την χρήση
7. Συνέντευξη πρώην χρήστη

2.6 Χρονοδιάγραμμα εργασιών

Εφόσον έχουν επιλεγθεί οι πρωταγωνιστές και οι τοποθεσίες λήψης σχεδιάζεται ένα χρονοδιάγραμμα εργασιών το οποίο πρέπει να ισορροπεί ανάμεσα σε δύο παράγοντες:

A) Να είναι σύμφωνο με τον ελεύθερο χρόνο των συνεντευξιζόμενων και συμβατό με τις τοποθεσίες

Ο βασικός στόχος του γυρίσματος μιας συνέντευξης είναι να μην πιεστούν οι

¹⁸ Βαλούκος Σ. (2003), Ιστορία του κινηματογράφου, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

¹⁹ Σεκάνς είναι μια σειρά πλάνων με την ίδια θεματική, που έχει συγκεκριμένη λειτουργία στο σενάριο (π.χ. φινάλε)

συνομιλητές, ώστε να μπορέσει να γίνει μια εποικοδομητική συζήτηση, χωρίς πίεση χρόνου. Γι' αυτό πρέπει πάντα να καθορίζεται το χρονοδιάγραμμα γυρισμάτων, βάσει του ελεύθερου χρόνου των συνεντευξιαζόμενων.

B) Να είναι συμβατό με τις κατάλληλες ώρες κινηματογράφησης

Εφόσον αποφασίστηκε ότι δεν θα χρησιμοποιηθεί τεχνητός φωτισμός για τις συνεντεύξεις, τα γυρίσματα σχεδιάζονται έτσι ώστε να υπάρχει καλό φως όταν γίνεται κινηματογράφηση σε εσωτερικούς χώρους. Επίσης, όταν γίνονται γυρίσματα σε ιδιαίτερες περιοχές (π.χ. χώρους διακίνησης ναρκωτικών) πρέπει να λαμβάνονται υπόψιν οι συμβουλές αυτών που γνωρίζουν σχετικά με το ποιες είναι οι κατάλληλες ώρες για να προσεγγίσουμε την περιοχή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. Παραγωγή (Production)

Αφού ολοκληρώθηκε η έρευνα σχετικά με τα ναρκωτικά και συγκεντρώσαμε τα απαραίτητα στοιχεία, ξεκαθάρισε στο μυαλό μας η εικόνα σχετικά με το τι ζητάμε και το τι θέλουμε να πούμε μέσα από αυτό το ντοκιμαντέρ. Η γνωριμία μας με τους συνεντευξιαζόμενους έκανε από πιο ξεκάθαρη αυτήν την εικόνα. Έτσι, το επόμενο στάδιο ήταν ο προγραμματισμός και η πραγματοποίηση των γυρισμάτων. Τα στάδια ήταν τα εξής:

3.1 Επιλογή κινηματογραφικού συνεργείου

Μια από τις βασικές αρχές για ένα επιτυχημένο διαδικτυακό ντοκιμαντέρ, όπως είδαμε παραπάνω, είναι η σύσταση μιας καλής ομάδας. Στη συγκεκριμένη περίπτωση η ομάδα αποτελούνταν από δύο άτομα, τις γραφούσες της παρούσας εργασίας. Γενικότερα όμως, η συνεργασία με έναν καλό οπερατέρ και έναν καλό μοντέρ είναι πολύτιμη.

Τα πρώτα κινηματογραφικά έργα δεν μοντάρονταν. Τα πλάνα απλά παρατίθονταν στην σειρά, όπως γυρίζονταν. Ο Ζορζ Μελιές, ο πρωτοπόρος κινηματογραφιστής του 20^{ου} αι. που έκανε τις πρώτες ταινίες μυθοπλασίας, ξεκίνησε να κάνει ένα είδος μοντάζ. Ακολούθησαν οι Αιζενσταϊν, Βερτοφ κ.α. οι οποίοι μελέτησαν τις δυνατότητες του μοντάζ ως εκφραστικού μέσου²⁰. Και πράγματι, στον 21^ο αι. το μοντάζ είναι πλέον ένα βασικό κινηματογραφικό εργαλείο, που μπορεί να ανυψώσει ή να καταστρέψει μια ταινία. Γι' αυτό χρειάζεται ένας μοντέρ με κοινή αισθητική με τον σκηνοθέτη, ιδίως στις ταινίες τεκμηρίωσης όπου ο μοντέρ καλείται να σώσει το έργο από τις τεχνικές δυσκολίες που υπήρξαν κατά την κινηματογράφηση και επίσης δουλεύει με μια πληθώρα πλάνων, όπου πρέπει να αποφασίσει ποια είναι ωφέλιμα ή όχι βάσει τεχνικών χαρακτηριστικών. Στις ταινίες τεκμηρίωσης δεν υπάρχει αυτό το πρόβλημα, αφού από τεχνικής άποψης τα πλάνα είναι άριστα και ο σκηνοθέτης ξέρει εκ των προτέρων ποια είναι η καλή λήψη από κάθε γύρισμα.

Όσον αφορά τον οπερατέρ, χρειάζεται να είναι ένα έμπειρο άτομο που να γνωρίζει

²⁰ Γκουζιώτης Δ. (2005) Η τέχνη του ντοκιμαντέρ, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα

την τέχνη της κινηματογράφησης σε ακραίες συνθήκες²¹. Στα ντοκιμαντέρ, ο οπερατέρ κάνει πολλές φορές δουλειά που σε κανονικές συνθήκες θα έκανε ο σκηνοθέτης. Πρέπει δηλαδή να αποφασίσει άμεσα για το κάδρο, την γωνία λήψης ή το που θα εστιάσει την κάμερα του, όταν βρίσκεται για παράδειγμα σε μια διαδήλωση. Εκεί δεν μπορεί να τον καθοδηγήσει ο σκηνοθέτης, γι' αυτό πρέπει να έχει προηγηθεί συζήτηση σχετικά με το τι πλάνα χρειάζεται και ποιο είναι το ύφος που πρέπει να ακολουθήσει.

3.2 Λήψη πλάνων

Από τα μέσα της δεκαετίας του '90, που άρχισε να καθιερώνεται το μικρό σε μέγεθος φορμά DV είναι πολλοί εκείνοι οι σκηνοθέτες που προτιμούν να γυρίζουν ντοκιμαντέρ εντελώς ντιρέκτ, χωρίς σκηνοθέτη και συχνά χωρίς ηχολήπτη²². Αλλά είναι και πολλοί εκείνοι που γυρίζουν μόνοι τους τις ταινίες τους, πολύ κοντά στον τρόπο που λειτουργεί ένας φωτογράφος, ένας ζωγράφος ή ένας συγγραφέας²³. Για πρακτικούς λόγους αλλά και για λόγους αισθητικής εφαρμόστηκε και εδώ η παραπάνω μέθοδος.

Για το ντοκιμαντέρ «Ναρκωτικά, η Μάστιγα του Αιώνα», τα γυρίσματα κράτησαν τρεις μήνες και πραγματοποιήθηκαν σε δύο πόλεις. Εκτός από την Αθήνα, επιλέχθηκε και μια κοντινή πόλη της επαρχίας, η Χαλκίδα ώστε να δείξουμε ότι το πρόβλημα των ναρκωτικών δεν αφορά μόνο τις μεγάλες πόλεις. Για την βιντεοσκόπηση χρησιμοποιήθηκε εξοπλισμός δικός μας. Ο εξοπλισμός στα γυρίσματα αποτελούνταν από την ψηφιακή κάμερα χειρός Sony DSR-SX21 (1800x DIGITAL 200M), την οποία βλέπουμε παρακάτω, δυναμικό μικρόφωνο και ένα τριπόδι.

²¹ Γκουζιώτης Δ. (2005), Η τέχνη του ντοκιμαντέρ, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα
²² Βαλούκος Σ. (2003), Ιστορία του κινηματογράφου, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα
²³ Γκουζιώτης Δ. (2005), Η τέχνη του ντοκιμαντέρ, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα



Εικόνα 2 : Sony DSR-SX21

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της κάμερας είναι τα εξής:

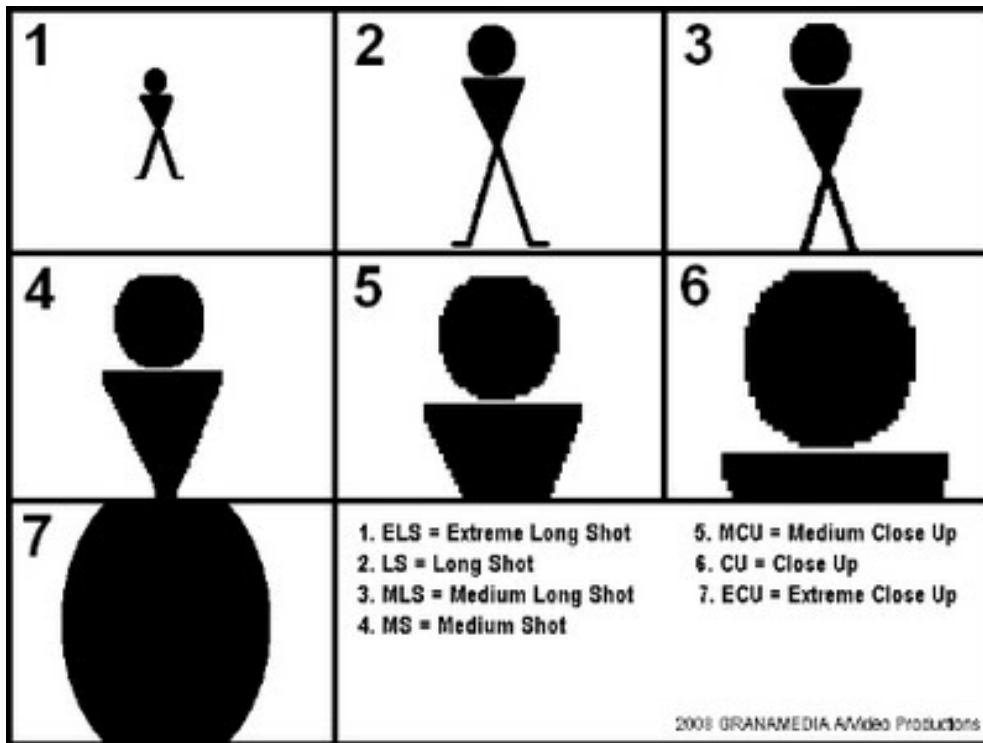
- Ανάλυση Megapixel - Οπτικό Zoom 57 x
- Ψηφιακό Zoom 1800 x
- Μέγεθος Οθόνης 2,7 inches
- Focal Length Range 1.8 - 102.6 mm
- Focal Length Range (35 mm equivalent) 39 - 2223 mm
- Ανάλυση Εικόνων 640 x 480 pixels
- Format Εικόνων JPEG
- Ανάλυση Video 720 x 576 pixels FPS (Μέγιστης Ανάλυσης)
- Format Video MPEG2-PS
- Πλάτος 54 mm Ύψος 55,5 mm
- Βάθος 124 mm
- Βάρος 195 gr

Το πιο εύκολο πράγμα στην κινηματογράφηση είναι η λήψη, καθώς ο καθένας μπορεί να πατήσει ένα κουμπί και να αρχίσει να γράφει. Η συγκεκριμένη κάμερα μας έδινε και άλλες δυνατότητες λήψης, όπως π.χ. να βάλουμε το εφέ σέπια ή να κάνουμε τα πλάνα μας ασπρόμαυρα. Εμείς όμως προτιμήσαμε την κλασσική μέθοδο λήψης. Η εξοικείωση με την κάμερα έγινε αρκετά γρήγορα, αφού οι λειτουργίες της ήταν απλουστευμένες ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από μη-επαγγελματίες.

Για την κινηματογράφηση εσωτερικών και εξωτερικών χώρων δεν χρησιμοποιήθηκε εξωτερικό μόνιτορ λόγω των δύσκολων συνθηκών κάτω από τις οποίες έγιναν τα γυρίσματα, της έλλειψης χρόνου και του μικρού συνεργείου. Επίσης, λόγω χαμηλού προϋπολογισμού δεν υπήρχε ηχολήπτης. Ο ήχος που χρησιμοποιείται κυρίως είναι ο ήχος από το boom της κάμερας. Επιλέξαμε να μην χρησιμοποιήσουμε τεχνητό φωτισμό, γι' αυτό οι λήψεις έγιναν είτε σε εξωτερικούς χώρους νωρίς το πρωί ή νωρίς το απόγευμα, όταν το φως είναι ιδανικό για κινηματογράφηση ή σε εσωτερικούς χώρους²⁴. Δεν χρησιμοποιήθηκαν τα οικιακά φώτα, που έχουν ένα έντονο κίτρινο χρώμα.

Πριν την διεξαγωγή κάθε λήψης γινόταν white balance της κάμερας (ισοστάθμιση λευκού χρώματος της κάμερας με βάση τον εξωτερικό χώρο) και έλεγχος του ήχου²⁵. Όσον αφορά την θέση της κάμερας στις συνεντεύξεις το πλάνο εναλλασσόταν καθ' όλη την διάρκεια της κουβέντας, για την ποικιλία της εικόνας. Ως πλάνο ορίζεται η ποσότητα του οπτικού υλικού που βρίσκεται μέσα στο πεδίο λήψης και έχει τα εξής είδη:

²⁴ Καλλίρης, Γ., Ματσιώλα Μ. (2004), Εγχειρίδιο τηλεόρασης, ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη
²⁵ Καλλίρης, Γ., Ματσιώλα Μ. (2004), Εγχειρίδιο τηλεόρασης, ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη



Εικόνα 3: Τα είδη πλάνων της κάμερας

1. Extremely long shot (πολύ γενικό πλάνο)
2. Long shot (γενικό πλάνο)
3. Medium long shot (πλήρες πλάνο)
4. Medium shot (μεσαίο πλάνο)
5. Medium close up (μούστο)
6. Close up (γκρο πλάνο-κοντινό)
7. Extreme close up (πολύ κοντινό)²⁶

Για το συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκε μια ποικιλία πλάνων από μακρινές λήψεις μέχρι πολύ κοντινές για την κινηματογράφηση του χώρου και των δράσεων. Ο συνεντευκτής δεν αποτελεί μέρος του πλάνου. Οι συνεντευξιαζόμενοι κοιτούν την κάμερα ή αυτόν που τους κάνει ερωτήσεις, όπως βλέπουμε στην παρακάτω εικόνα:

²⁶ Καλλίρης, Γ., Ματσιώλα Μ. (2004), Εγχειρίδιο τηλεόρασης, ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη



Εικόνα 4: Στιγμιότυπο από το ντοκιμαντέρ –μεσαιό πλάνο

Οι αλλαγές από πλάνο σε πλάνο έγιναν στο μοντάζ με jump cut²⁷. Στην περίπτωση που χρειάστηκε να χρησιμοποιηθούν σφήνες, προτιμήθηκε αρχαικό υλικό (φωτογραφίες).

Όλες οι συνεντεύξεις έγιναν με την κάμερα βασισμένη σε τριπόδι, καθώς θέλαμε σταθερά πλάνα. Επιλέξαμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε σταθερά συνεχόμενα πλάνα (μονόπλانا) , χωρίς να παρεμβάλλουμε «σφήνες», εκτός κι αν ήταν απολύτως απαραίτητο. Πολλές φορές η σιωπή και η αμηχανία των συνεντευξιαζόμενων εμπεριέχει όλα εκείνα που πρέπει να ειπωθούν και είναι πιο δυνατή αφηγηματικά από τα λόγια τους.

Στην περίπτωση που λεγόταν κάτι σημαντικό, π.χ. στις εξομολογήσεις των χρηστών, το πλάνο ήταν κοντινό ή μπούστο. Αυτό γινόταν για να δώσουμε έμφαση στο υποκείμενο του πλάνου, δηλαδή τον συνεντευξιαζόμενο και επίσης για να εστιάσουμε σε εκφράσεις του προσώπου του. Κοντινά πλάνα χρησιμοποιήσαμε επίσης όταν θέλαμε να εστιάσουμε σε κάτι σημαντικό που διαδραματιζόταν στην σκηνή, για π.χ.

²⁷ Απότομη μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο, χωρίς την χρήση κάποιου εφέ

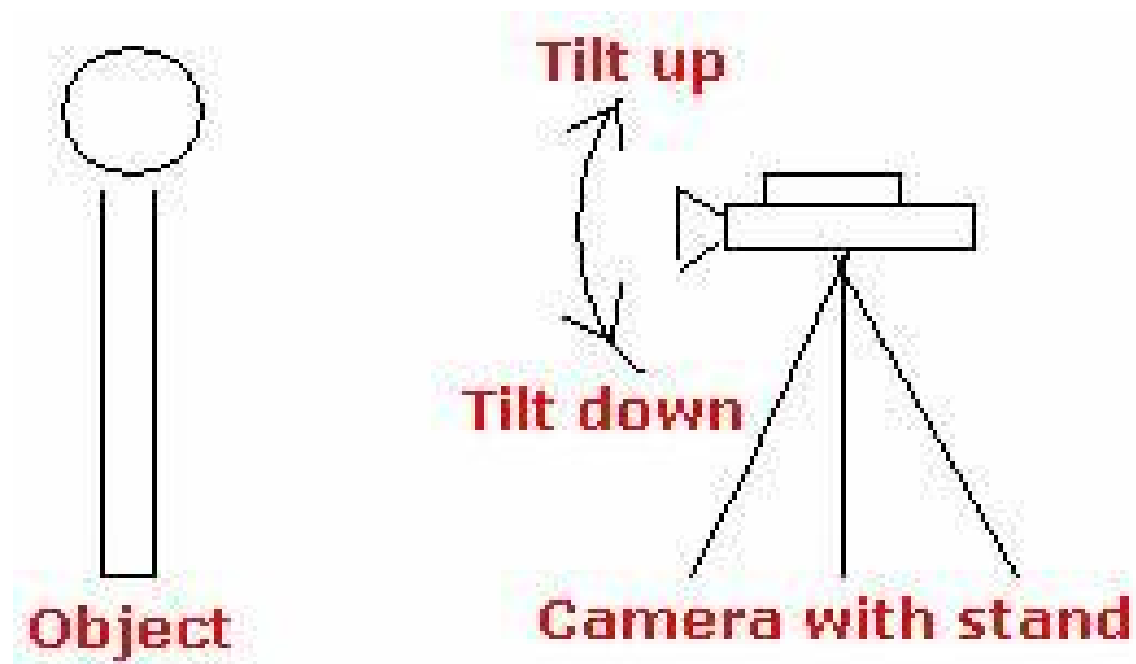
την χρήση ναρκωτικών. Στο 46.21 για παράδειγμα, όπου ο απεξαρτημένος χρήστης ναρκωτικών μας εξομολογείται την εμπειρία του, κάνουμε κοντινά πλάνα όταν μας εξομολογείται ότι είχε φτάσει σε στάδιο πλήρες εξευτελισμού ή ότι έκλεβε από το σπίτι του. Παρόλο που το πρόσωπο έχει πλακάκι και δεν μπορούμε να δούμε τις εκφράσεις του συνεντευξιαζόμενου, το κοντινό πλάνο εδώ αυξάνει τα συναισθήματα και την δραματουργία της στιγμής.

Μακρινά πλάνα χρησιμοποιήσαμε σε περιπτώσεις ανάγκης, ειδικά στις σκηνές όπου γίνεται λήψη ναρκωτικών και δεν μπορούσαμε να πλησιάσουμε παραπάνω. Για παράδειγμα στο 9.46 διαδραματίζεται μια σκηνή, όπου χρήστες ναρκωτικών συζητούν με έναν έμπορο για να κάνουν αγοραπωλησία. Αυτήν την σκηνή την τραβήξουμε με πλήρες ζουμ κάμερας (λόγω του ότι δεν είχαμε τηλεφακό) και το πλάνο ήταν εξαιρετικά μακρινό.

Ακόμα, η κάμερα έκανε κινήσεις, με στόχο την καλλιτεχνική αξία των πλάνων και την ένταση της δραματουργίας. Τα είδη των κινήσεων της κάμερας είναι τα εξής²⁸:

1. Pan-κίνηση της κάμερας στον οριζόντιο άξονα της
2. Tilt-κίνηση της κάμερας στον κάθετο άξονα της
3. Zoom-εστίαση του φακού από κοντινό σε μακρινό σημείο και το αντίστροφο
5. Travelling-κίνηση της κάμερας προς μια κατεύθυνση

²⁸ Καλλίρης, Γ., Ματσιώλα Μ. (2004), Εγχειρίδιο τηλεόρασης, ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη



Εικόνα 5: Κίνηση tilt της κάμερας

Για το συγκεκριμένο project προτιμήσαμε τις κινήσεις που γίνονται κυρίως πάνω σε ένα τριπόδι, δηλαδή το tilt και το pan. Χρησιμοποιήσαμε όμως αρκετές φορές και το zoom in, κυρίως όταν μαγνητοσκοπούμε σκηνές χρήσης ναρκωτικών και δεν μπορούσαμε να πλησιάσουμε τον χώρο. Σε γενικές γραμμές δεν αλλάζαμε συχνά γωνία λήψης αν δεν υπήρχε συγκεκριμένος λόγος. Επίσης, δεν κάναμε συχνά κινήσεις με την κάμερα. Προτιμούσαμε τα στατικά πλάνα, κυρίως στις συνεντεύξεις ώστε να μπορεί ο θεατής να εστιάσει στο λόγο. Στην τελευταία συνέντευξη του ντοκιμαντέρ, όπου δημιουργούμε το προφίλ του πρώην χρήστη, χρησιμοποιήσαμε κάποια πλάνα travelling. Βάλαμε τον πρωταγωνιστή να κάνει βόλτα στην γειτονιά του και να μας εξιστορεί την εμπειρία του σε εξωτερικό χώρο και στην συνέχεια κάναμε την συνέντευξη σε ένα παγκάκι, σε ανοιχτό χώρο, κάτι που συμβολικά είναι πιο αισιόδοξο και χαρούμενο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Μεταπαραγωγή (Post-Production)

Το στάδιο της μεταπαραγωγής (μοντάζ) είναι ίσως το πιο βασικό στάδιο της κινηματογραφικής παραγωγής. Ένα καλό μοντάζ μπορεί να απογειώσει ένα κινηματογραφικό έργο ενώ ένα κακό μοντάζ μπορεί να το καταστρέψει, όσο καλό κι αν είναι το πρωτογενές υλικό. Στην συγκεκριμένη περίπτωση το μοντάζ έγινε από τις γραφούσες και βασίστηκε στο τελικό σενάριο, που διαμορφώθηκε μετά την ολοκλήρωση των γυρισμάτων. Όσον αφορά στις συνεντεύξεις, το στοίχημα ήταν να επιλεγθούν αποσπάσματα που να αφορούν τον απλό θεατή αλλά και εκείνον που είναι πιο ενημερωμένος και ξέρει όλο το background της ιστορίας. Η μεταπαραγωγή (post production) έγινε με το λογισμικό Adobe Premier CS6.

4.1 Παρουσίαση λογισμικού Adobe Premier CS6

Το λογισμικό Adobe Premier είναι επαγγελματικό λογισμικό μοντάζ βίντεο. Αποτελεί ένα από τα πρώτα προγράμματα μη-γραμμικού μοντάζ και κυκλοφόρησε πρώτη φορά το 1991, με συμβατότητα μόνο για Mac. Η έκδοση CS6 εκδόθηκε το 2001 και είναι συμβατή με Windows και Apple. Υποστηρίζει βίντεο υψηλής ανάλυσης μέχρι 10.240 x 8.192 και μια μεγάλη ποικιλία formats. Επίσης μπορεί να λειτουργήσει συνδυαστικά με το Photoshop και το After Effects, που βρίσκονται και τα δύο στην σουίτα του Adobe. Το πρώτο εισάγει και δημιουργεί εφέ και το δεύτερο επεξεργάζεται την εικόνα κυρίως φωτογραφιών.



Εικόνα 6: Adobe Premier logo

4.2 Αρχαιοθέτηση

Αρχικά το βιντεοσκοπημένο υλικό μεταφορτώθηκε από την μνήμη της κάμερας σε ένα σκληρό δίσκο (import) και αρχειοθετήθηκαν τα αρχεία σε φακέλους, ανάλογα με το περιεχόμενό τους (π.χ. πλάνα χώρου, πλάνα πλατείας, συνέντευξη 1 κ.ο.κ.). Σε αντίστοιχους φακέλους αρχειοθετήθηκε και το υλικό που είχε συγκεντρωθεί, δηλαδή οι φωτογραφίες, τα κείμενα και οι κάρτες με τις στατιστικές. Είναι σημαντικό να μην μετακινήσουμε τα αρχεία καθ' όλη την διάρκεια του montage, γιατί το πρόγραμμα θυμάται από ποια πηγή τα έχει πάρει (π.χ. σκληρό δίσκο, επιφάνεια εργασίας κτλ) και τα αναζητά. Έτσι, ο σκληρός δίσκος πρέπει να είναι συνδεδεμένος στον υπολογιστή μας, όσο διαρκεί το μοντάζ. Δεν επιλέξαμε να κάνουμε απευθείας εισαγωγή (capture) των αρχείων στο πρόγραμμα Premier, για να έχουμε backup του υλικού σε δίσκο.

4.3 Εισαγωγή ρυθμίσεων

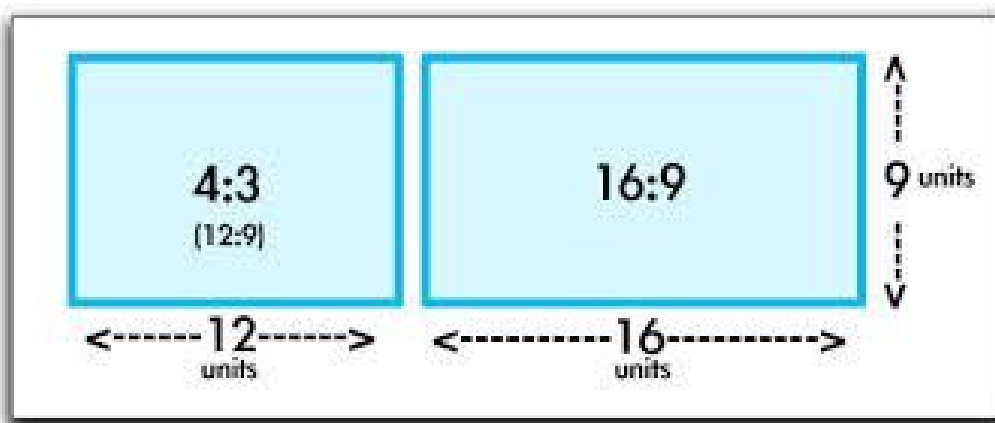
Στη συνέχεια ξεκίνησε η πρώτη φάση του μοντάζ, δηλαδή η εισαγωγή όλου του υλικού στο περιβάλλον εργασίας του Adobe Premiere. Ανοίγοντας το πρόγραμμα επιλέξαμε να δημιουργήσουμε ένα Νέο Project και το αποθηκεύσαμε με αντίστοιχο όνομα, όπως βλέπουμε στην παρακάτω εικόνα:



Εικόνα 7: Το αρχικό περιβάλλον εργασίας του Premier –Open new project

Στην συνέχεια κάναμε κάποιες απαραίτητες ρυθμίσεις (25 FPS, 48 KHZ) και μπήκαμε στο περιβάλλον εργασίας. Οι ρυθμίσεις μπορεί να ποικίλλουν ανάλογα με το αποτέλεσμα που θέλουμε να προκύψει. Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα επιλέξουμε σύστημα μετάδοσης PAL, αφού αυτό χρησιμοποιείται στη χώρα μας και στην Ευρώπη. Αν θα θέλαμε το project να προβληθεί στην Αμερική θα επιλέγαμε σύστημα μετάδοσης NTSC.

Ακόμα μια σημαντική ρύθμιση είναι να επιλέξουμε το μέγεθος προβολής: 4:3 ή 16:9. Αυτές είναι οι αναλογίες της οθόνης (aspect ratio) .Ο πρώτος αριθμός δηλώνει το πλάτος και ο δεύτερος το ύψος. Αν για παράδειγμα μία οθόνη έχει aspect ratio 16:9, σημαίνει ότι αν η οριζόντια πλευρά της (W) αποτελείται από 16 τμήματα, η κάθετη πλευρά της θα αποτελείται από 9 ίδια τμήματα. Οι σύγχρονες οθόνες (widescreen) έχουν συνήθως aspect ratio 16:9 και 16:10, με το τελευταίο να ισχύει κυρίως στις οθόνες για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Οι περισσότερες όμως οθόνες τηλεόρασης αλλά και οι τηλεοπτικοί σταθμοί προβάλλουν το περιεχόμενο τους σε 4:3, αναλογία την οποία επιλέξαμε και εμείς για το ντοκιμαντέρ μας.

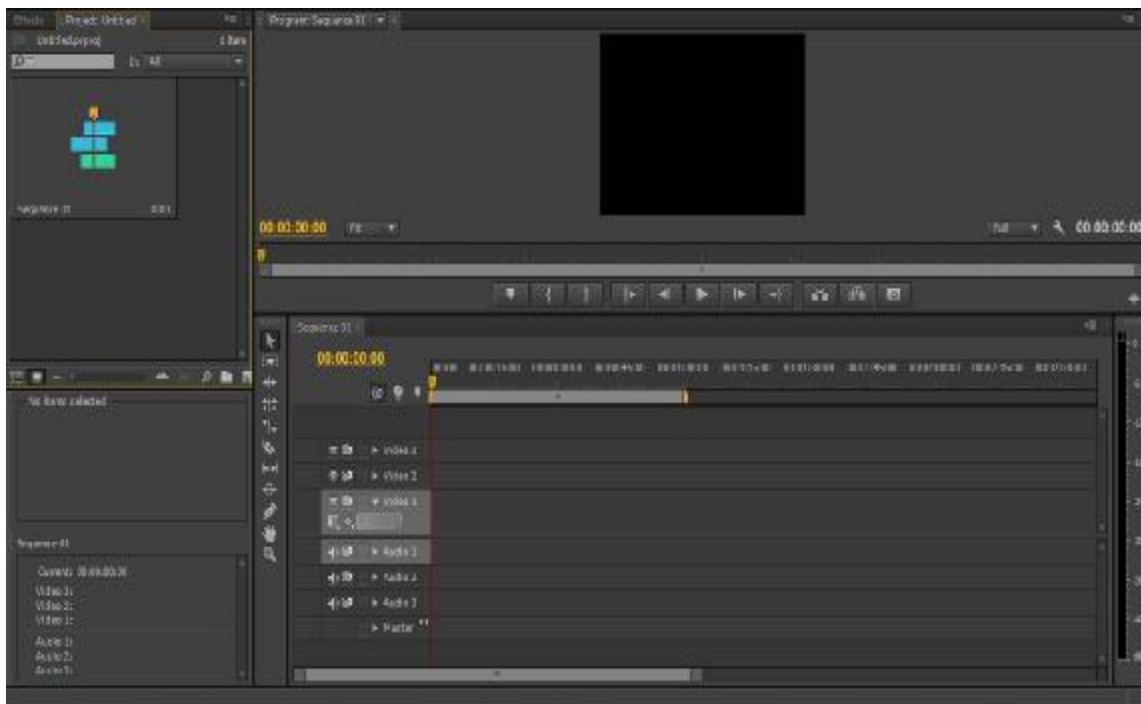


Εικόνα 8: Οθόνη 4:9 vs οθόνης 16:9

Βέβαια μπορούμε να αλλάξουμε τις ρυθμίσεις ενός έργου και στην πορεία. Επιλέγουμε από το μενού εργασίας του Premier το Project-Project Settings και τροποποιούμε τις ρυθμίσεις μας. Από κει μπορούμε να αλλάξουμε θεμελιώδεις ρυθμίσεις του βίντεο από το να αλλάξουμε τον τρόπο με τον οποίο γίνεται το capture video και εικόνας μέχρι να αλλάξουμε το frame size.

4.5 Προετοιμασία του χώρου εργασίας

Το περιβάλλον εργασίας του προγράμματος μοντάζ μπορεί να το διαμορφώσει ο χρήστης όπως τον βολεύει, ενεργοποιώντας ή απενεργοποιώντας γραμμές εργαλείων και παράθυρα. Αυτό μπορεί να γίνει από το μενού εργασίας του Adobe όπου κάνουμε κλικ στο **Window** και μας βγάζει όλες τις επιλογές παραθύρων. Εμείς επιλέξαμε να φαίνονται στην οθόνη τα εξής παράθυρα: **Παράθυρο timeline**, **παράθυρο file manager**, **παράθυρο monitor-preview**. Το παράθυρο timeline εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης μας και είναι ο βασικός χώρος εργασίας. Το παράθυρο monitor-preview εμφανίζεται πάνω δεξιά και εκεί γίνεται η προεσκόπηση των πλάνων που θέλουμε να εισάγουμε στο timeline. Επίσης αυτό το παράθυρο λειτουργεί ως οθόνη, για την προβολή του προγράμματος που δημιουργούμε. Το πώς διαμορφώσαμε το περιβάλλον εργασίας φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:



Εικόνα 9: Περιβάλλον εργασίας Adobe Premier

Όσον αφορά στο timeline, επιλέξαμε να έχει τρία κανάλια βίντεο (το πρώτο για τα πλάνα μας, το δεύτερο για τα εφέ αλλαγής πλάνων και το τρίτο για τους υπότιτλους). Επίσης, όπως θα δούμε και παρακάτω επιλέξαμε δύο κανάλια ήχου, το πρώτο για τον φυσικό ήχο, το δεύτερο για την μουσική και το τρίτο για το σπικάζ. Στην παρακάτω

εικόνα βλέπουμε αριστερά το παράθυρο του timeline. Κυκλωμένο με κόκκινο είναι το κανάλι των εφέ και ακολουθεί το κανάλι του βίντεο και μετά του ήχου.

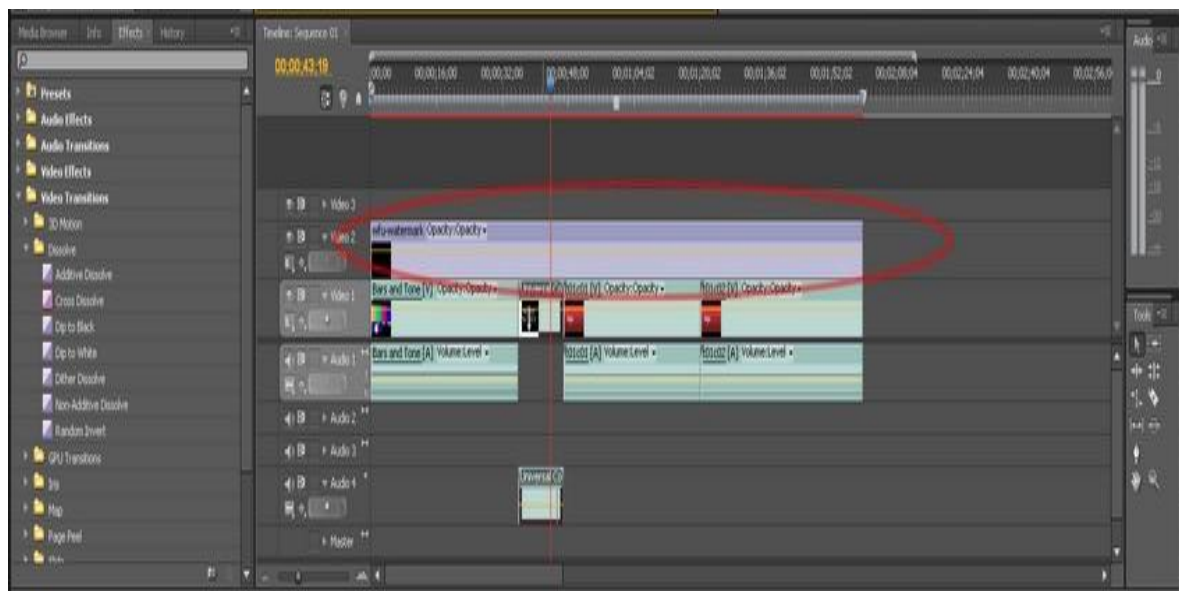
Στο αριστερό μέρος της οθόνης μπορούν να εμφανιστούν διάφορες παλέτες όπως παλέτα για να βλέπουμε πληροφορίες για τα πλάνα που δουλεύουμε ή την επιλεγμένη περιοχή που δουλεύουμε (Info), παλέτα με ιστορικό αλλαγών, από την οποία μπορούμε να επιστρέψουμε σε οποιαδήποτε προηγούμενη κατάσταση του έργου (History) και παλέτα των εφέ. Η παλέτα των εφέ περιέχει υπομενού με τις εξής παλέτες:

Video transitions, όπου επιλέγουμε μεταξύ των εφέ μετάβασης από πλάνο σε πλάνο

Audio transitions, όπου επιλέγουμε μεταξύ ηχητικών διαφόρων ηχητικών εφέ

Video effect, από όπου μπορούμε να εφαρμόσουμε ένα εφέ σε οποιοδήποτε πλάνο

Audio effect, όπου μπορούμε να εφαρμόσουμε ένα εφέ σε οποιοδήποτε ήχο



Εικόνα 10: Το timeline του project

4.6 Εισαγωγή πλάνων

Στη συνέχεια στο παράθυρο του file manager εισάγαμε όλα τα βίντεο, έτσι όπως τα είχαμε κατηγοριοποιήσει σε φακέλους στον σκληρό μας δίσκο, δημιουργώντας ξεχωριστά bins για κάθε φάκελο (**File-Import**). Στην αρχή το αρχείο βίντεο που επιλέγουμε εμφανίζεται αταξινόμητο μέσα στο παράθυρο του file manager. Κάνοντας διπλό κλικ πάνω του μπορούμε να το ανοίξουμε. Αν θέλουμε να το κατηγοριοποιήσουμε, το βάζουμε στο αντίστοιχο bin. Τα bins είναι φάκελοι στο Premier, οι οποίοι περιέχουν τα αρχεία βίντεο και μπορούν να ταξινομηθούν σε ιεραρχική λίστα φακέλων και υποφακέλων. Για κάθε αρχείο βίντεο που εισάγουμε προβάλλεται το όνομα του, η διάρκεια του και ο τύπος μέσου (media). Στη συνέχεια με διπλό κλικ μπορούμε να το δούμε στο παράθυρο προεπισκόπησης. Το στάδιο αυτό είναι πολύ σημαντικό για την εύκολη εργασία μας στο πρόγραμμα μοντάζ. Όσο πιο οργανωμένα είναι τα πλάνα, τόσο πιο εύκολο είναι να τα εντοπίσουμε και να τα επεξεργαστούμε. Μετά από την εισαγωγή του υλικού, είμαστε έτοιμοι για να κάνουμε το πρώτο cut.

Όπως αναφέραμε και παραπάνω, ένας άλλος τρόπος για εισάγουμε κάποιο αρχείο εικόνας είναι να κάνουμε capture. Σε αυτήν την περίπτωση θα επιλέγαμε File-Capture και θα εισαγάγαμε κατευθείαν το αμοντάριστο υλικό στην κάμερα. Οι κατηγοριοποιήσεις θα γίνονταν στην συνέχεια.

4.7 Rough cut

Rough cut ή πρώτο cut ονομάζεται το πρώτο στάδιο του μοντάζ, όταν εισάγουμε στο timeline τα κομμάτια που έχουμε επιλέξει ότι είναι «ωφέλιμα», που θα χρησιμοποιηθούν δηλαδή στο τελικό μας έργο. Στο πρώτο cut δεν επεξεργαζόμαστε την εικόνα, ούτε βελτιώνουμε τον ήχο. Απλά διαμορφώνουμε την ροή της ιστορίας βάσει σεναρίου.

Στο κανάλι του βίντεο τοποθετήσαμε όλα τα πλάνα που χρειαζόμασταν και αυτόματα από κάτω συμπληρώνονταν και το κανάλι του ήχου. Ανοίγαμε ένα-ένα τα bins, όπου είχαμε κατηγοριοποιήσει τα πλάνα, βλέπαμε στο παράθυρο προεπισκόπησης το υλικό

μας και επιλέγαμε το σημείο που είναι ωφέλιμο. Πατώντας το spacebar κάνουμε play stop στο σημείο που θέλαμε και μαρκάραμε το κομμάτι με τα πλήκτρα I για mark in και O για mark out. Στη συνέχεια πατώντας παρατεταμένα πάνω στο μαρκαρισμένο κομμάτι εμφανίζονταν ένα χεράκι και κάναμε drag and drop στο timeline. Θα μπορούσαμε επίσης να κόψουμε το κομμάτι που χρειαζόμασταν, χρησιμοποιώντας τα εργαλεία trimming στο κάτω μέρος του παραθύρου, όπως βλέπουμε στην παρακάτω εικόνα:



Εικόνα 11: Παράδειγμα χρήσης παραθύρου προεπισκόπησης

Αφού κόψαμε όλα τα πλάνα που χρειαζόμασταν και τα βάλαμε σε σειρά στο timeline, στη συνέχεια αρχίσαμε να δουλεύουμε στο timeline, για να κάνουμε λεπτοδουλειές, όπως να κόψουμε κάποια κενά στον λόγο ή κάποια σαρδάμ, να ενώσουμε πιο ομαλά τον λόγο του ενός πλάνου με το άλλο, να αφήσουμε κενά στο σημείο που θα πρέπει να μπει μια φωτογραφία κ.ο.κ. Αυτό έγινε ως εξής: Πηγαίναμε τον κέρσορα στο συγκεκριμένο σημείο που θέλαμε στο timeline και πατώντας το spacebar προβάλλονταν τα αντίστοιχα πλάνα. Αν θέλαμε να κόψουμε κάτι στην αλληλουχία των πλάνων, κάναμε zoom in, ώστε να βλέπουμε καλύτερα την κυματογραμμή στην οθόνη και στη συνέχεια κόβαμε το άχρηστο σημείο. Αυτό μπορεί να γίνει είτε με τα εργαλεία που έχει κάθε πρόγραμμα αριστερά του timeline ή με συντομεύσεις στο

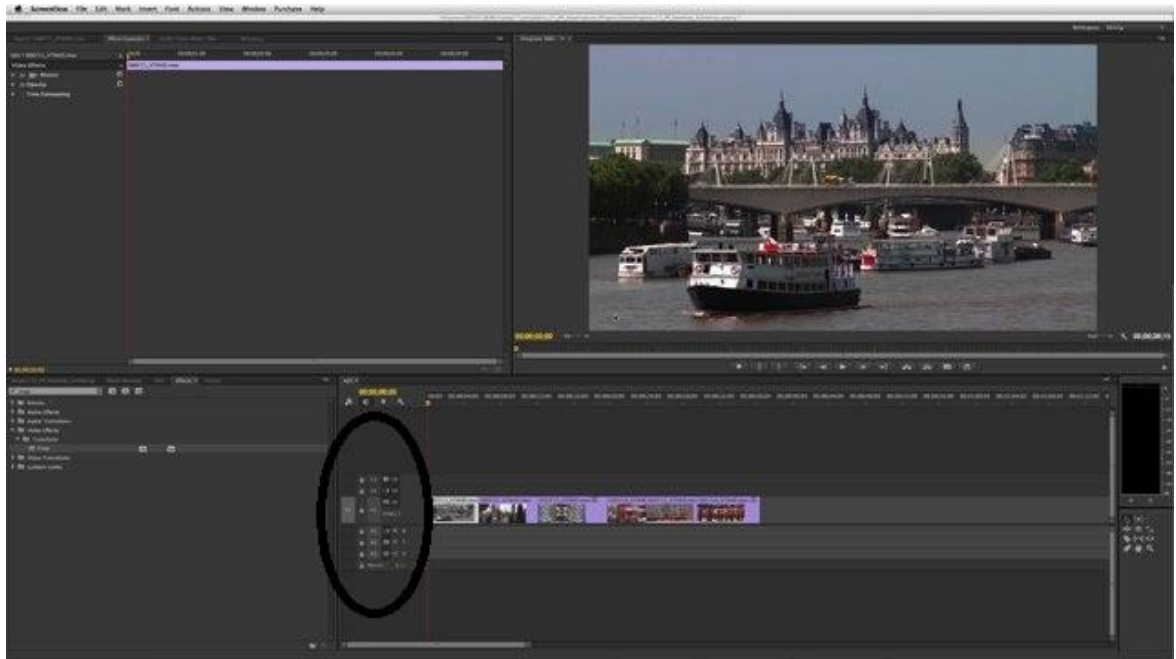
πληκτρολόγιο, οι οποίες όμως μπορούν να παραμετροποιηθούν, ώστε να είναι διαφορετικές σε κάθε υπολογιστή.

Αν θέλουμε να κόψουμε κάποιο πλάνο χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο βάζουμε το κέρσορα στο σημείο εισόδου και εξόδου και πατώντας το πλήκτρο C. Έτσι διαχωρίζουμε το πλάνο που θέλουμε να διαγράψουμε, το επιλέγουμε κάνοντας κλικ πάνω του και πατάμε delete. Αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία από το tool pallette επιλέγουμε το εργαλείο Razor tool και κάνουμε την ίδια διαδικασία.

Δεν ξεχνάμε κάθε φορά που χρησιμοποιούμε ένα εργαλείο, να πατάμε στη συνέχεια το selection tool για να ξαναγυρνάει ο κέρσορας του ποντικιού στην κανονική του λειτουργία. Το ίδιο γίνεται αν πατήσουμε στο πληκτρολόγιο το πλήκτρο V.

Τα αμέσως επόμενα πιο χρήσιμα εργαλεία που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε από την μπάρα εργαλείων είναι τα εξής:

Rolling edit: Ενεργοποιούμε το συγκεκριμένο εργαλείο με κλικ και στη συνέχεια βάζουμε το κέρσορα στο σημείο που αρχίζει ή τελειώνει ένα πλάνο. Πατάμε και κινούμε το ποντίκι προς τα αριστερά αν είναι στην αρχή του πλάνου ή προς τα δεξιά, αν το ποντίκι είναι τοποθετημένο στο τέλος του πλάνου. Έτσι προσθέτουμε frames στο project μας, μειώνοντας όμως frames από το πλάνο που ακολουθεί. Αν θέλουμε να μην επηρεαστεί το πλάνο που ακολουθεί, κάνουμε την ίδια διαδικασία, ενεργοποιώντας όμως το πλάνο **ripple edit**.



Εικόνα 12: Η γραμμή εργαλείων δίπλα στο timeline, κυκλωμένη με μαύρο

Αν ο ήχος και η εικόνα προέρχονταν από διαφορετική πηγή θα έπρεπε να προηγηθεί συγχρονισμός μεταξύ των δύο. Στη συγκεκριμένη περίπτωση όμως, εφόσον ο ήχος προέρχεται από το μικρόφωνο της κάμερας αυτό το σημείο δεν χρειάστηκε.

4.5 Ντύσιμο πλάνων

Στο συγκεκριμένο project, δεν κάναμε πολύ δημιουργικό μοντάζ δηλαδή δεν επηρεάσαμε την ταχύτητα των πλάνων ή δεν μοντάραμε με βάση την μουσική. Επιλέξαμε τις απλές φόρμες και βασιστήκαμε στην δύναμη της εικόνας. Αφού ολοκληρώθηκε η αλληλουχία των πλάνων στο timeline έγινε color correction στην εικόνα, έτσι ώστε να μην υπάρχουν ανακολουθίες χρωμάτων σε όλα τα αποσπάσματα βίντεο. Στην συνέχεια έπρεπε να δέσουμε τα πλάνα μεταξύ τους, ώστε να υπάρχει ομαλή μετάβαση από το ένα στο άλλο. Για να γίνει αυτό χρησιμοποιήσαμε κυρίως εφέ, που θα αναλύσουμε παρακάτω αλλά και πλάνα σφήνες. Παρεμβάλλαμε δηλαδή ανάμεσα στα πλάνα, πλάνα από άλλη γωνία λήψης, πιο κοντινά ή φωτογραφίες. Φωτογραφίες χρησιμοποιήθηκαν επίσης και ως σφήνες, για να ντύσουν τον λόγο του συνεντευξιαζόμενου και να σπάσουν την μονοτονία. Προτιμήθηκε το υλικό που ήταν

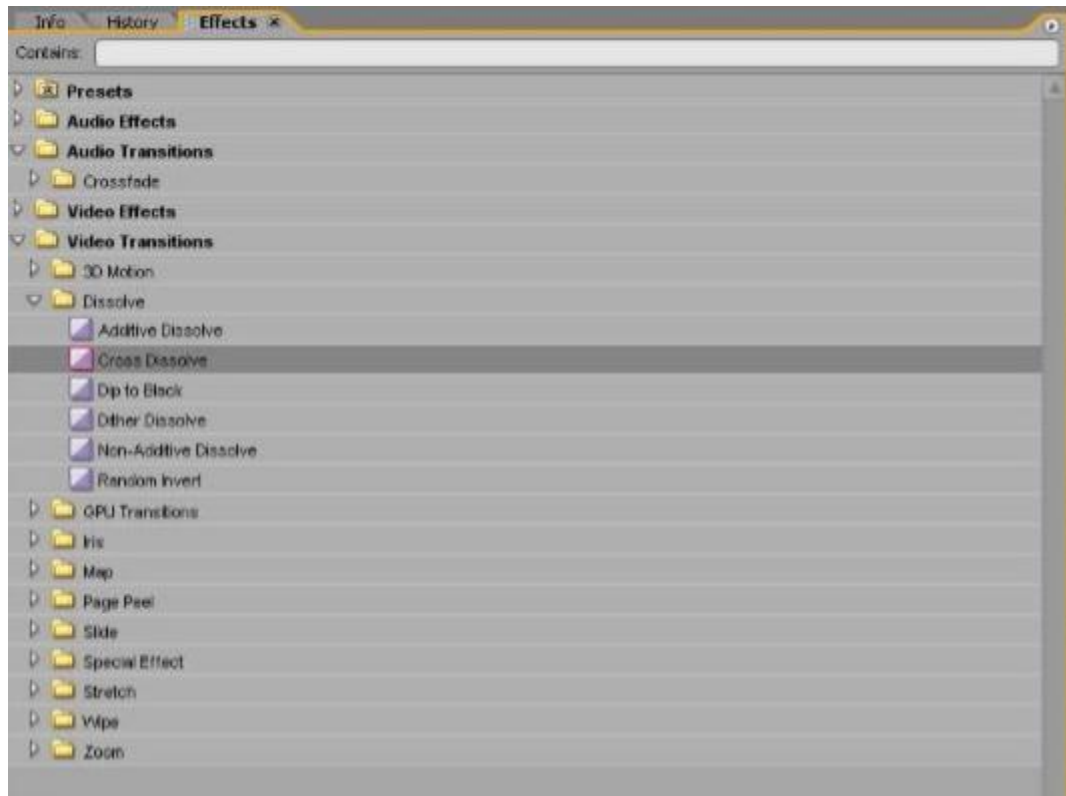
αντίστοιχο με τον λόγο, βέβαια.

4.6 Μεταβατικά εφέ (Transitions)

Σε αρκετά σημεία δέσαμε τα πλάνα με εφέ. Το εφέ αλλαγής πλάνου είναι ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο. Το πρόγραμμα Adobe Premier δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να επιλέξει μέσα από μια πληθώρα επιλογών διάφορα εφέ. Εμείς επιλέξαμε αυτά που μας άρεσαν περισσότερο και τα τοποθετήσαμε στο κανάλι των εφέ, ανάμεσα στα πλάνα που θέλαμε να δέσουμε. Πολλές φορές, κυρίως στις συνεντεύξεις προτιμήσαμε να μην χρησιμοποιήσουμε καμία μορφή «δεσίματος». Η εναλλαγή πλάνων, όπως προαναφέραμε παραπάνω, έγινε με jump cut ώστε να φανεί πιο δραματουργικά η αγριότητα της εικόνας.

Το Adobe Premiere Pro περιλαμβάνει πάνω από 75 εφέ αλλαγής πλάνου, τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε από την παλέτα transitions . Για να μας βοηθήσει να επιλέξουμε το κατάλληλο εφέ, το Premiere Pro εμφανίζει ένα εικονίδιο με κίνηση και μια περιγραφή για κάθε εφέ. Επιπλέον, μπορούμε να εξετάσουμε σε προεπισκόπηση ένα εφέ αλλαγής πλάνου, εφαρμόζοντας το δοκιμαστικά σε πραγματικά καρέ των πλάνων μας.

Τα πιο δημοφιλή εφέ είναι: διάλυση (Dissolve), σκούπισμα (Wipe) και ζουμ (Zoom). Επιλέγοντας στο παράθυρο των εφέ transitions, διαλέγουμε για παράδειγμα την μετάβαση cross dissolve το σέρνουμε στο σημείο cut που είχαμε ανάμεσα στα δυο πλάνα .



Εικόνα 13: Το μενού επιλογής effects

Τα εφέ που χρησιμοποιούνται περισσότερο στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ είναι τα εξής:

1. Cross dissolve

Με το συγκεκριμένο εφέ μπλέκονται τα δυο πλάνα που θέλουμε να συνδέσουμε έτσι ώστε, πριν τελειώσει το ένα να εμφανίζεται από πάνω το άλλο (σκηνή 07:57). Αυτό το εφέ μας προδιαθέτει για το πλάνο που θα ακολουθήσει πριν ακόμα εμφανιστεί κανονικά. Χρησιμοποιείται λιγότερο στην τηλεόραση, θα το χαρακτηρίζαμε περισσότερο κινηματογραφικό.

2. Dip to black

Με το συγκεκριμένο εφέ η πρώτη από τις δύο εικόνες που θέλουμε να συνδέσουμε σβήνει σταδιακά σε μαύρο και στη συνέχεια η οθόνη «ξαναζωντανεύει» για να δείξει κανονικά το επόμενο πλάνο. Αυτό το εφέ χρησιμοποιήθηκε αρκετά συχνά για την

μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο, καθώς είναι ένα εφέ στο οποίο είναι συνηθισμένο το μάτι μας.



Εικόνα 14: Πλάνο που μαυρίζει με το εφέ **dip to black**

3.Dip to white

Με το συγκεκριμένο εφέ η πρώτη από τις δύο εικόνες που θέλουμε να συνδέσουμε σβήνει σταδιακά σε λευκό και στη συνέχεια η οθόνη «ξαναζωντανεύει» για να δείξει κανονικά το επόμενο πλάνο (σκηνή 25:09).

4.Random invert

Το συγκεκριμένο εφέ παράγει διαδοχικά μικρά τετράγωνα, που καλύπτουν το πρώτο πλάνο και στη συνέχεια αυτά σβήνουν, πάλι διαδοχικά, αποκαλύπτοντας το δεύτερο πλάνο. Είναι εντυπωσιακό και το χρησιμοποιήσαμε σε λίγα σημεία, γιατί η υπερβολική χρήση του μπορεί να κουράσει το μάτι.



Εικόνα 15: Video transition random invert

5. Swing out

Το συγκεκριμένο εφέ δείχνει την πρώτη εικόνα να φεύγει σερνόμενη οριζοντίως από το πλάνο και από πίσω της ακολουθεί το επόμενο πλάνο.

6. Curtain για video

Η κουρτίνα του θεάτρου χρησιμοποιείται εδώ για εφέ, καθώς πλαισιώνει το πλάνο ένα γραφικό με μια κουρτίνα θεάτρου και αυτή σιγά σιγά κλείνει, έτσι ώστε να καλύψει όλη την εικόνα.

Αφού επιλέξουμε το εφέ που μας αρέσει από την παλέτα transitions και κάνοντας drag and drop το τοποθετούμε στο timeline των εφέ, πάνω από το σημείο cut των πλάνων που θέλουμε να συνδέσουμε. Μπορούμε να κάνουμε προεπισκόπηση του εφέ για να δούμε αν μας ταιριάζει. Τοποθετούμε τον κέρσορα πάνω στο timeline και πατάμε play.

Συχνά πρέπει να αποθηκεύουμε μέρος της δουλειάς που κάνουμε, γιατί ένα ξαφνικό κλείσιμο του υπολογιστή ή μια διακοπή ρεύματος μπορεί να μας κάνει να χάσουμε όλες τις ρυθμίσεις. Έτσι, πατάμε κάθε 10 δευτερόλεπτα `ctrl +S` από το πληκτρολόγιο (συντόμευση για αποθήκευση project). Εναλλακτικά, μπορούμε να επιλέξουμε το κομμάτι που μας ενδιαφέρει και να πατήσουμε `File-Save as` με το όνομα που θέλουμε.

Για να επιλέξουμε το κομμάτι που μας ενδιαφέρει μετακινούμε τα κίτρινα σημεία που σηματοδοτούν την μπάρα εργασίας (workspace bar) πάνω από το συγκεκριμένο κομμάτι.

4.9 Χρήση τίτλων

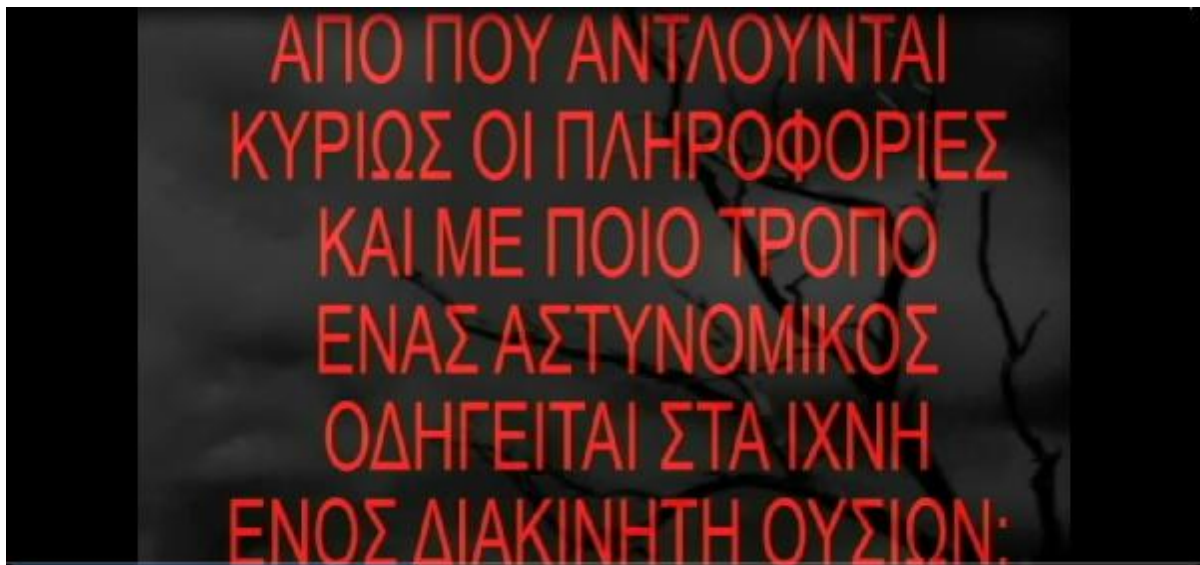
Στα σημεία που θεωρήσαμε ότι πρέπει να υπάρχει κείμενο, ως πληροφοριακό υλικό εισάγαμε τίτλους, οι οποίοι εμφανίζοντας με το εφέ `roll up`. Ως τίτλους χρησιμοποιήσαμε διάφορες στατιστικές ή ορισμούς ουσιών που είχαμε βρει κατά την διάρκεια της έρευνας μας. Μέσω του προγράμματος `Adobe Premier` επιλέξαμε γραμματοσειρά και χρώμα, τα οποία διαφοροποιούνταν κάθε φορά αναλόγως του αποτελέσματος που θέλαμε να πετύχουμε.

Εκτός από τους ενδιάμεσους τίτλους εισάγαμε και τίτλους αρχής –τέλους και επίσης χρησιμοποιήσαμε λεζάντες για να διευκρινίσουμε την ταυτότητα των συνεντευξιαζόμενων, όπως βλέπουμε στην εικόνα 18.

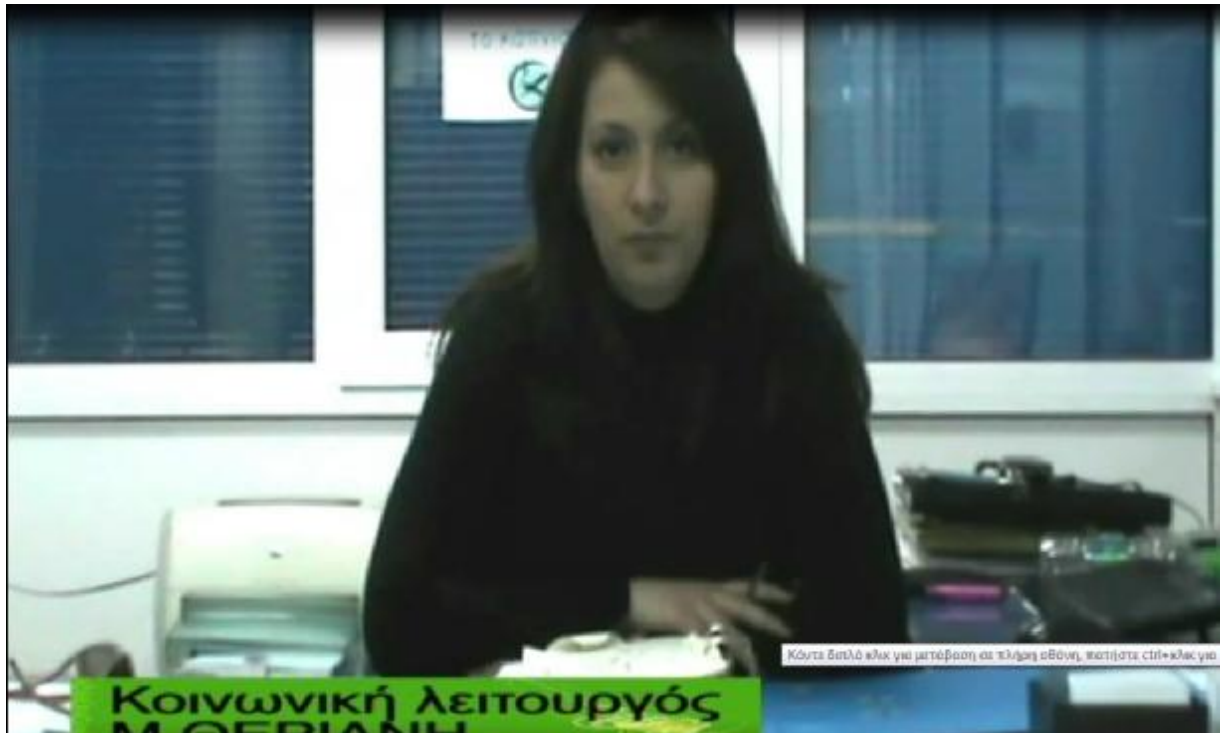


Εικόνα 16: Στιγμιότυπο του ντοκιμαντέρ, ενώ εμφανίζονται από κάτω προς τα πάνω οι τίτλοι

Επίσης σε σταθερό frame, χωρίς roll up, εισάγαμε και τις ερωτήσεις, στις οποίες απαντούσαν οι συνεντευξιαζόμενοι.



Εικόνα 17: Στιγμιότυπο από ντοκιμαντέρ, ενώ εμφανίζονται οι ερωτήσεις προς τους συνεντευξιαζόμενους



Εικόνα 18: Στιγμιότυπο από το ντοκιμαντέρ, όπου εμφανίζεται super στο κάτω μέρος της οθόνης

Για να εισαγάγουμε τους τίτλους επιλέξαμε από το μενού εργασίας Title-New title. Αρχικά καλούμαστε να ονοματίσουμε το αρχείο τίτλου. Στη συνέχεια ανοίγει ένα παράθυρο εργασίας, όπου μπορούμε να γράψουμε τον τίτλο μας, να τον μετακινήσουμε στο σημείο της οθόνης που θέλουμε, να αλλάξουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς, το χρώμα του φόντου, να τον κάνουμε να κινείται κ.ο.κ. Κλείνοντας το παράθυρο ο τίτλος έχει αποθηκευτεί και θα τον βρούμε στη παλέτα File Manager. Από εκεί με drag and drop τον τοποθετούμε στο track που έχουμε φτιάξει για τους τίτλους (δεξιά κλικ στην παλέτα video-Add tracks), πάνω από το πλάνο για το οποίο τον θέλουμε. Επεκτείνοντας ή μειώνοντας με το ποντίκι τον τίτλο, αυξάνουμε ή μειώνουμε την διάρκεια του.

4.10 Speakage-Voice Over

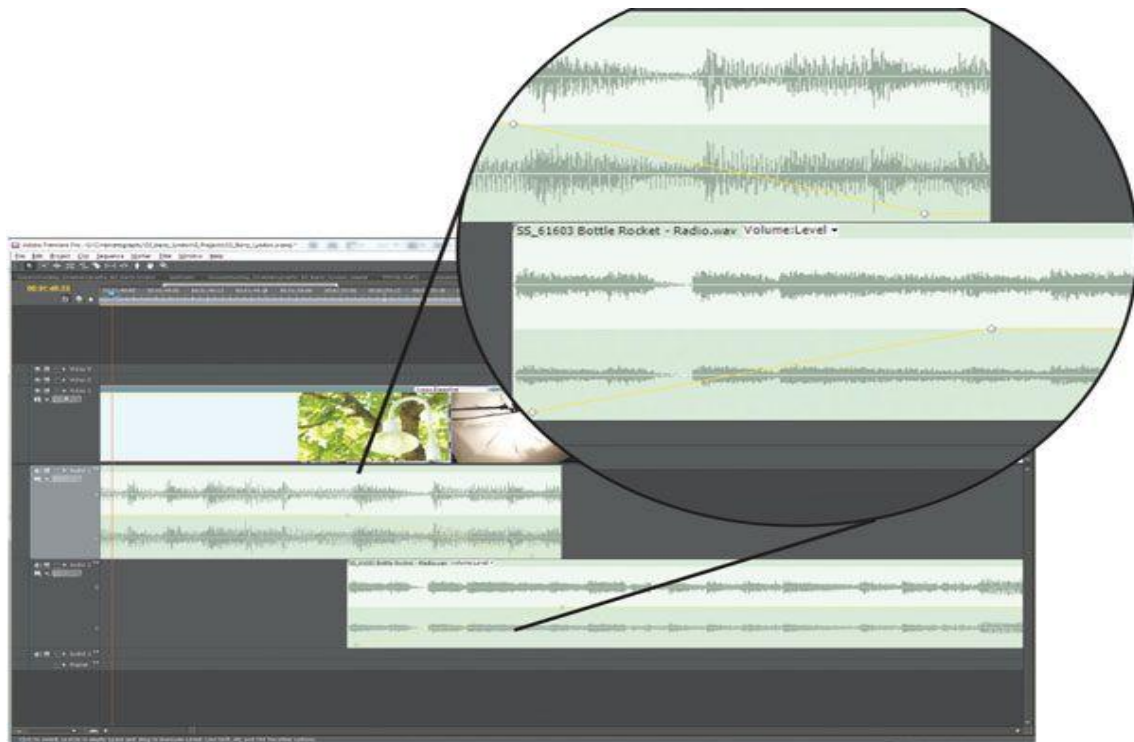
Το σπικάζ ή voice over είναι ένα χρήσιμο εργαλείο, ειδικά για τους ερασιτέχνες κινηματογραφιστές. Μέσω του σπικάζ μπορούν να καλυφθούν τρύπες από συνεντεύξεις, να πάρουν σχολιαστικό ύφος ή επεξηγηματικό αποσπάσματα όπου

απλά παρατίθενται εικόνες και επίσης μπορεί ο δημιουργός να περάσει εμμέσως πλην σαφώς την δικιά του οπτική²⁹. Οι πολέμιοι του σπικάζ θεωρούν ότι μειώνει την αντικειμενικότητα μιας ταινίας τεκμηρίωσης αλλά όπως αναφέραμε παραπάνω το ντοκιμαντέρ δεν αποτελεί μια αντικειμενική θέαση της πραγματικότητας αλλά διαμορφώνει μια πραγματικότητα από την οπτική του δημιουργού, ο οποίος θα επιλέξει από την γωνία λήψης μέχρι και αποσπάσματα λόγου³⁰. Έτσι, το σπικάζ θα μπορούσε να θεωρηθεί ένας τρόπος να παραθέσει ο δημιουργός την οπτική του-άκομπος τρόπος μεν, αλλά πολύ χρήσιμος για τους νέους δημιουργούς.

Το σπικάζ του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ έγινε σε ιδιωτικό χώρο, καλά μονωμένο, καθώς δεν υπήρχε η δυνατότητα για ενοικίαση επαγγελματικού στούντιο ηχογραφήσεων. Το κείμενο είχε διαμορφωθεί με το τέλος των γυρισμάτων, αφού αποφασίστηκε το σενάριο και φροντίσαμε ώστε να αποτελεί μια απλή παράθεση στοιχείων, με ουδέτερο ύφος ώστε να αποφύγουμε να πάρουμε θέση. Η ένταση αυξάνεται μόνο στο τέλος, όπου αφού έχουμε παρακολουθήσει έναν πρώην χρήστη και μας έχει δώσει ένα αισιόδοξο παράδειγμα επιτυχημένης απεξάρτησης, παίρνουμε θέση εκφωνώντας ένα μικρό σχολιαστικό κείμενο.

²⁹ Guerin M.(2007), Η αφήγηση στον κινηματογράφο, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα

³⁰ Βαλούκος Σ. (2002) Το σενάριο: Η δομή και η τεχνική συγγραφής του, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα



Εικόνα 19: Το δεύτερο κανάλι ήχου στο timeline, όπου τοποθετείται το voice over

4.10 Ηχητικός σχεδιασμός

Σε κάποια σημεία δεν ήταν αρκετό να παρατίθενται απλώς φωτογραφίες αλλά έπρεπε αυτές να δέσουν με την μουσική για να δημιουργηθούν κάποιες γέφυρες μέσα στο ντοκιμαντέρ. Κάποια λεπτά με εικόνα και ήχο, τα οποία θα κορύφωναν την δραματουργική ένταση

Η μουσική ενός ντοκιμαντέρ πρέπει να δημιουργεί αμέσως ένα συναίσθημα στον θεατή, να μην είναι ενοχλητική και να τον «κρατάει» στην ιστορία. Γι' αυτό το κάθε βίντεο βασίστηκε σε μια ατμοσφαιρική μουσική, η οποία λειτουργεί συμπληρωματικά με την εικόνα και προδιαθέτει τον θεατή για το τι θα ακολουθήσει. Όσον αφορά τις συνεντεύξεις, προτιμήσαμε να μην τις ντύσουμε με μουσική αλλά αφήσαμε τον φυσικό ήχο, για να μην υποβαθμίσουμε την σημασία του λόγου.

Ο ηχητικός σχεδιασμός ενός ντοκιμαντέρ μπορεί να αποτελέσει ένα ξεχωριστό

επάγγελμα. Στις επαγγελματικές ταινίες υπάρχει ο sound designer, ο οποίος επιλέγει τους ήχους σε στενή συνεργασία με τον σκηνοθέτη³¹. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι με τους ήχους μπορούμε να αφηγηθούμε μια ιστορία από μόνη της, χωρίς να χρησιμοποιήσουμε σπικάζ. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, στο στάδιο του ηχητικού σχεδιασμού εισάγαμε δύο ακόμα κανάλια ήχου στο timeline μας. Στο πρώτο τοποθετήσαμε το σπικάζ, το οποίο φροντίσαμε ώστε να αντιστοιχεί πλήρως με την εικόνα. Στο δεύτερο κανάλι τοποθετήσαμε τραγούδια που επιλέξαμε.

Για να προσθέσουμε tracks στο timeline μας τοποθετήσαμε τον κέρσορα του ποντικιού πάνω από τις παλέτες των video και audio track και με δεξί κλικ επιλέξαμε add tracks.

Τα τραγούδια που εισαγάγαμε είναι:

1. Maid with the Flaxen Hair
2. Requiem For A Dream
3. Unfaithful

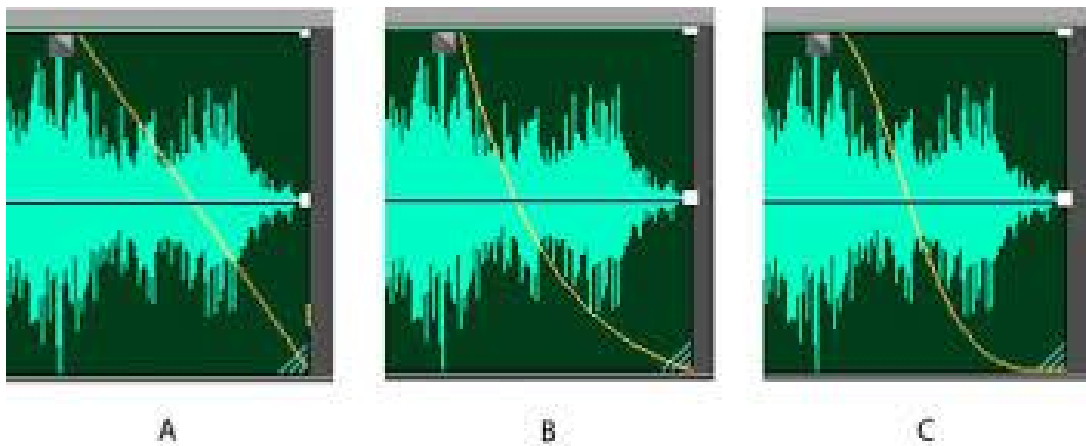
Η εισαγωγή των τραγουδιών αλλά και του ηχητικού αρχείου με το σπικάζ στο πρόγραμμα μοντάζ έγινε με τον ίδιο τρόπο που εισαγάγαμε τα αρχεία βίντεο. Φροντίσαμε να είναι σε αρχεία MP3 και στην συνέχεια επιλέξαμε File-Import-Επιλογή αρχείου. Αφού τοποθετήθηκαν σε ξεχωριστά bins ακούσαμε το κάθε τραγούδι στην προεπισκόπηση και στη συνέχεια κόψαμε το σημείο που χρειαζόμασταν και το τοποθετήσαμε στο τρίτο κανάλι audio, κάτω από τους φυσικούς ήχους και το σπικάζ. Ο τρόπος που τροπούσαμε το αρχείο ήχου ήταν ο ίδιος με το βίντεο, χρησιμοποιήσαμε δηλαδή τα ίδια εργαλεία. Στα σημεία που τοποθετήθηκε μουσική, σβήσαμε από το timeline τον φυσικό ήχο, όπου υπήρχε. Ηχητικά εφέ δεν χρησιμοποιήθηκαν παρά μόνο transition, όπως fade in και out, ώστε να είναι πιο ομαλή η μετάβαση από τον λόγο στη μουσική και το ανάποδο.

³¹ Chion M. (2010). Ο ήχος στον κινηματογράφο, Εκδόσεις Πατάκης

4.8 Μιξάζ

Ο σωστός ήχος είναι πολύ σημαντικός για την υλοποίηση ενός αξιοπρεπούς ντοκιμαντέρ. Αν τα αυτιά μας ενοχλούνται από λάθος ήχους, η προσοχή αποσπάται και δεν ασχολούμαστε με την εικόνα, όσο μαγευτικό κι αν είναι αυτό που βλέπουμε. Η διαδικασία του μιξάζ, μπορεί να είναι εξαιρετικά χρονοβόρα για τις ταινίες μυθοπλασίας. Στο ντοκιμαντέρ όμως ο θόρυβος δεν επιδέχεται πολλή επεξεργασία, καθώς πρέπει να είναι όσο πιο κοντά γίνεται σε πραγματικές συνθήκες. Έτσι το μόνο που μπορεί να κάνει ο δημιουργός είναι αποθρομβοποίηση και ισοστάθμιση ήχων.

Στο συγκεκριμένο project ο ήχος δέχτηκε μια υποτυπώδη επεξεργασία, στο πρόγραμμα του Adobe Premier και χρησιμοποιήθηκαν βασικά εφέ, constant fade ανάμεσα στις διαφορετικές σεκάνς. Επεξεργαστήκαμε τον ήχο ώστε να βρίσκεται στην ίδια στάθμη σε όλο το project. Επίσης αφαιρέσαμε τυχόν ενοχλητικούς θορύβους ή αχρείαστες ομιλίες. Αυτό έγινε με την ίδια διαδικασία με την οποία κάναμε trimming στα πλάνα.



Εικόνα 20: Η κυματογραμμή του ήχου στο timeline. Η κίτρινη γραμμή υποδεικνύει το fade out

Για να εισάγουμε ένα εφέ ήχου κάνουμε την ίδια διαδικασία που ακολουθήσαμε και για ένα εφέ βίντεο. Τα εφέ ήχου βρίσκονται και αυτά στην παλέτα Effects.



Εικόνα 21: Παράδειγμα timeline, μετά τον ηχητικό σχεδιασμό. Τα σημεία που έχουν από πάνω τους μια κόκκινη μπάρα, είναι πλάνα στα οποία έχουν εφαρμοστεί εφέ και χρειάζονται render.

Για να τροποποιήσουμε τον ήχο μας ενεργοποιούμε το παράθυρο Audio Mixer (Window-Audio Mixer). Απο εκεί μπορούμε να ελέγξουμε την στάθμη ήχου κάθε καναλιού. Στο παράθυρο timeline τώρα, επιλέγουμε Display Volume Rubber Bands έτσι ώστε να εμφανίζονται στην κυματογραμμή οι γραμμές έντασης ήχου και να μπορούμε να παρέμβουμε ευκολότερα και από κει για να αυξήσουμε ή να μειώσουμε τον ήχο σε ένα συγκεκριμένο σημείο του timeline.

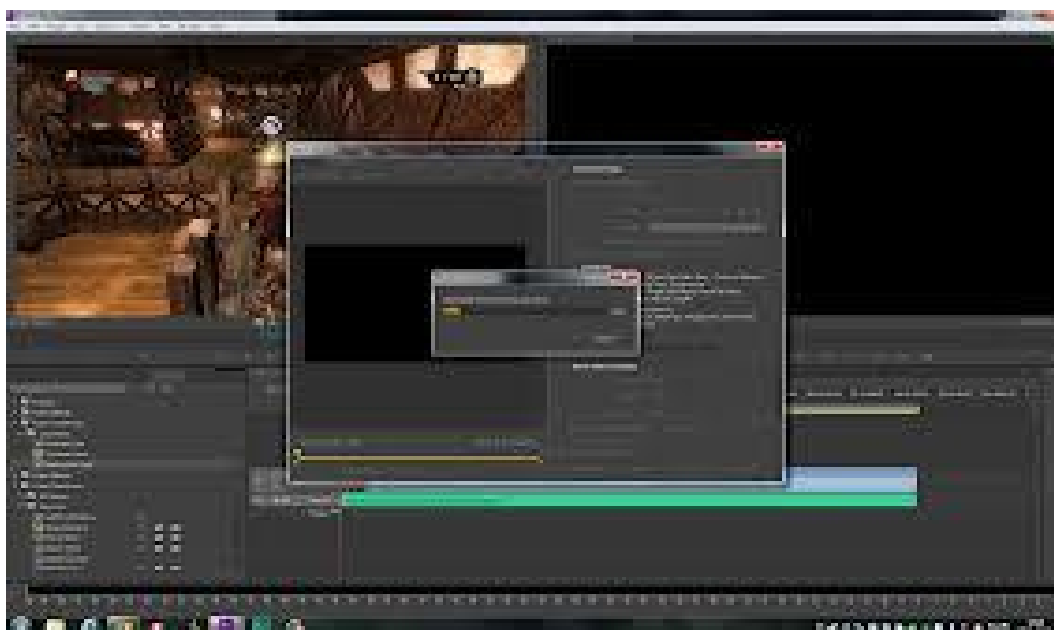
Τα κουμπιά mute, solo και record που υπάρχουν πάνω από κάθε κανάλι ήχου στο audio mixer ή δίπλα σε κάθε κανάλι ήχου στο timeline είναι εξαιρετικά λειτουργικά, καθώς με το mute βάζουμε ένα κομμάτι στη σίγαση, π.χ. για να ακούσουμε τα υπόλοιπα, Επίσης, με το solo απενεργοποιούμε τον ήχο όλων των υπολοίπων κομματιών και δουλεύουμε μόνο με ένα ενώ πατώντας το πλήκτρο record καταγράφουμε και θέτουμε τα επίπεδα του ήχου με το audio mixer.

Στο κάτω μέρος του παραθύρου audio mixer παρατηρούμε έξι κουμπιά. Είναι ουσιαστικά οι έξι επιλογές που έχουμε στην αναπαραγωγή και με τις οποίες μπορούμε για παράδειγμα, να βάλουμε ένα κομμάτι σε loop (να παίζει δηλαδή

συνεχώς).

Αν θέλουμε να μιξάρουμε ένα κομμάτι, κάτι το οποίο δεν έγινε στην συγκεκριμένη παραγωγή, πατάμε στις επιλογές που έχει το button Read, πάνω από το κάθε κανάλι ήχου και επιλέγουμε τις ρυθμίσεις που θέλουμε να έχει κάθε κομμάτι (write, touch, latch).

4.11 Render- Mastering

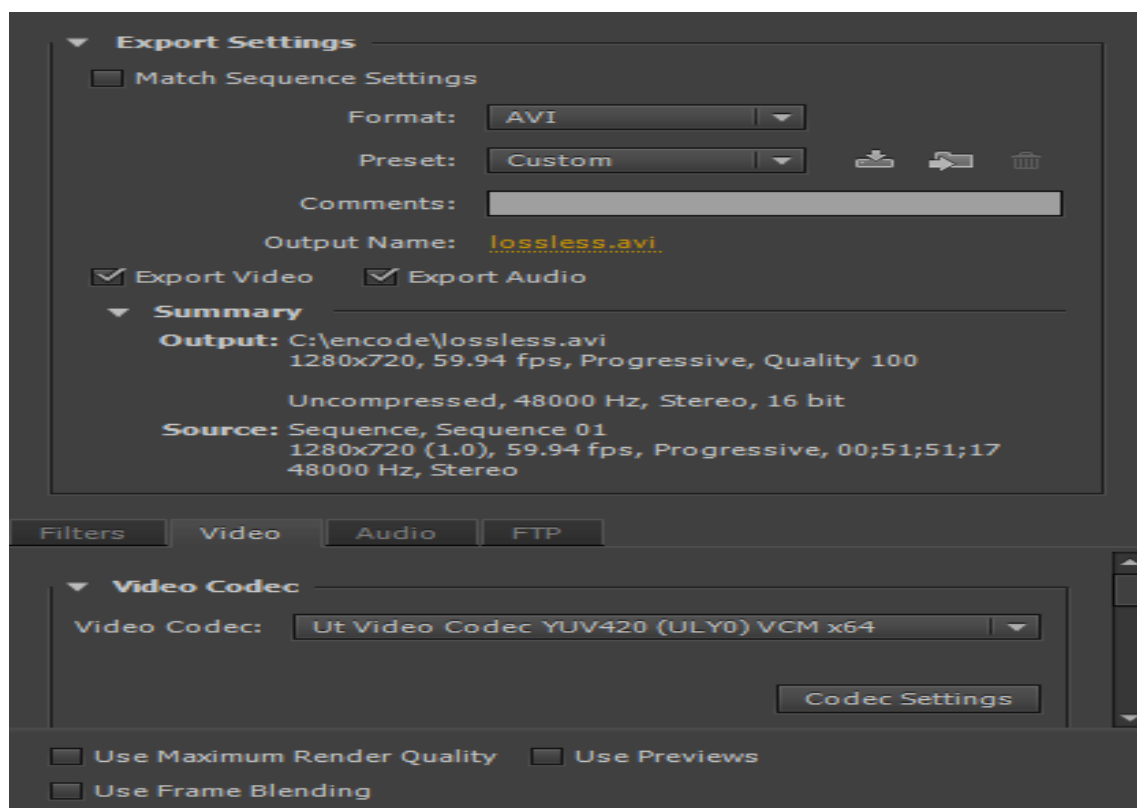


Εικόνα 22: Περιβάλλον εργασίας CS6 σε στάδιο rendering

Αφού ολοκληρώσαμε την επεξεργασία εικόνας και ήχου, φτάσαμε στο τελικό στάδιο, το οποίο είναι η μετατροπή σε ένα ενιαίο αρχείο βίντεο. Αρχικά γίνεται rendering,

ώστε το πρόγραμμα να αποθηκεύσει όλες τις αλλαγές τις οποίες έχουμε κάνει σε εικόνα και ήχο και να ενσωματώσει στο βίντεο εφέ και transitions. Αναλόγως τις αλλαγές και της διάρκειας του project, το render μπορεί να διαρκέσει από μερικά λεπτά μέχρι και ώρες.

Στη συνέχεια φτάσαμε στο στάδιο του Export, όπου εξάγαμε ουσιαστικά την δουλειά μας σε ένα ενιαίο βίντεο.



Εικόνα 23: Το περιβάλλον εργασίας του Adobe Premier στο στάδιο Export

4.12 Δημιουργία Dvd

Από την στιγμή που είχαμε αποθηκευμένο στον υπολογιστή μας το τελικό βίντεο, σε format avi και 747 MB ήμασταν έτοιμοι να το εγγράψουμε σε ένα dvd, ώστε να μπορέσουμε να το παραδώσουμε, ως τελευταίο μέρος της παρούσας έρευνας. Για να εγγράψουμε τον δίσκο χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα Nero Express. Επιλέξαμε εγγραφή-δίσκος δεδομένων, εισαγάγαμε το αρχείο βίντεο που είχαμε και στην συνέχεια πατήσαμε το πλήκτρο Burn. Σε λίγα λεπτά ο δίσκος ήταν έτοιμος και το ντοκιμαντέρ «Ναρκωτικά: Η μάστιγα του αιώνα» έτοιμο προς παράδοση.

ΜΕΡΟΣ Γ: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κεφάλαιο 5: Συμπεράσματα

Η παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ δεν είναι εύκολη υπόθεση. Για να γυριστεί ένα ντοκιμαντέρ περίπου μιας ώρας χρειάστηκαν τρεις μήνες δουλειάς και δεκάδες ώρες συνεντεύξεων, από τις οποίες κρατήθηκε μόνο το 40%. Το κλειδί της επιτυχίας ενός κινηματογραφικού προϊόντος είναι η σωστή ομάδα, καθώς η δουλειά είναι ομαδική και τα μέλη της ομάδας πρέπει να έχουν υπευθυνότητα και κοινή αισθητική. Στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν υπήρξε πρόβλημα, καθώς δούλεψαν δυο άτομα και η συνεννόηση δεν ήταν δύσκολη υπόθεση. Υπήρξαν όμως και φορές που είχαμε διαφωνίες, κυρίως όταν ήρθε η στιγμή να βάλουμε τα πλάνα σε μια σειρά και να αποφασίσουμε τι να κρατήσουμε και τι να αφήσουμε απέξω.

Κατά την γνώμη μας, ο χρόνος που αφιερώσαμε στην έρευνα ήταν ο πιο αποδοτικός, καθώς μας οδήγησε στην ανεύρεση καλών πρωταγωνιστών. Το γεγονός ότι πριν ξεκινήσουμε την κινηματογράφιση γνωρίζαμε πολύ καλά το θέμα λειτούργησε ως πλεονέκτημα, γιατί μπορέσαμε να κάνουμε ενδιαφέρουσες ερωτήσεις και να πάρουμε αντίστοιχα ενδιαφέρουσες απαντήσεις. Παρόλο που πολλοί συνεντευκτές δεν θεωρούν σωστό να δίνονται από πριν οι ερωτήσεις στους συνεντευξιαζόμενους, εμείς θεωρούμε ότι πράξαμε σωστά καθώς επιλέξαμε να δώσουμε τις ερωτήσεις μόνο στους ειδικούς του ΚΕΘΕΑ και του τμήματος Δίωξης Ναρκωτικών, από τους οποίους ζητούσαμε συγκεκριμένες πληροφορίες και στατιστικά στοιχεία. Στους χρήστες που ερωτήθηκαν δεν χρησιμοποιήθηκε καθορισμένο ερωτηματολόγιο, ώστε να είναι αυθόρμητοι και ειλικρινείς.

Το σενάριο του ντοκιμαντέρ είναι ένας απρόβλεπτος παράγοντας, ο οποίος όμως είναι καθοριστικός για την επιτυχία του ντοκιμαντέρ. Η υπόθεση μιας ταινίας τεκμηρίωσης διαμορφώνεται μέρα με την μέρα, ανάλογα με το αποτέλεσμα της κινηματογράφισης. Στο συγκεκριμένο έργο, η συνάντησή μας με έναν πρώην χρήστη, ο οποίος μας μίλησε ανοιχτά για την εμπειρία του ήταν καθοριστικός για το σενάριο του ντοκιμαντέρ. Ενώ δεν είχαμε προβλέψει αρχικά πως θα τελειώσει, η εξομολόγηση του πρώην χρήστη μας έδωσε μια καλή ευκαιρία να κλείσουμε αισιόδοξα, μετά από την προβολή τόσων άσχημων εικόνων και να δώσουμε μια νότα αισιόδοξίας στον θεατή. Στις τελευταίες σκηνές πιστεύουμε ότι συνοψίζεται όλο το

νόημα του ντοκιμαντέρ. Αυτό όμως ήταν κάτι που δεν το είχαμε προβλέψει και είμαστε σίγουροι ότι αν δεν είχαμε συναντήσει τον συγκεκριμένο, το έργο μας θα είχε εντελώς διαφορετικό ύφος. Γι' αυτό θα λέγαμε ότι ένα από τα σημαντικότερα σημεία για την σωστή παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ είναι η έρευνα και η κινηματογράφηση, καθώς από κει προκύπτει ένα δυνατό σενάριο. Αντίθετα, στις ταινίες μυθοπλασίας τα τεχνικά χαρακτηριστικά της ταινίας, η μουσική, τα εφέ και τα σκηνικά είναι εξίσου σημαντικά στοιχεία για την επιτυχία τους.

Όσον αφορά την κινηματογράφηση ενός ντοκιμαντέρ δεν είναι δύσκολη. Από την μία ο θεατής είναι προετοιμασμένος να δει λήψεις κουνημένες ή θολές, γιατί τις θεωρεί φυσικές, μη στυλιζαρισμένες. Από την άλλη λόγω των τεχνολογικών εξελίξεων είναι εύκολο να τραβήξει κανείς βίντεο, οποιασδήποτε ποιότητας. Παρατηρούμε πλέον ολόκληρα ντοκιμαντέρ να κινηματογραφούνται με ένα κινητό τηλέφωνο ή μια οικογενειακή κάμερα. Μπορεί η ανάλυση να μην είναι καλή και το αποτέλεσμα να μην είναι άψογο τεχνικά αλλά αυτά δικαιολογούνται ευκολότερα σε μια ταινία τεκμηρίωσης από ότι σε μια ταινία μυθοπλασίας, όπου ο θεατής είναι συνηθισμένος να βλέπει καδραρισμένα πλάνα, με άψογο φωτισμό και πρωταγωνιστές με χιλιοειπωμένες ατάκες. Καταλήγουμε λοιπόν στο συμπέρασμα ότι μπορεί κάποιος να φτιάξει ένα ντοκιμαντέρ με χαμηλό προϋπολογισμό, όπως συνέβη και στην παρούσα έρευνα. Το μόνο που χρειάζεται είναι η καλή πρόθεση των συμμετεχόντων, μια αξιοπρεπής κάμερα και ένα πρόγραμμα μοντάζ στον υπολογιστή μας.

Οι δυσκολίες που συναντήσαμε ήταν αναμενόμενες. Χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα μοντάζ για πρώτη φορά και έτσι έπρεπε να πειραματιστούμε αρχικά αλλά και να δουλέψουμε σε ρυθμούς πιο αργούς από τους κανονικούς. Οι δυσκολίες που αντιμετωπίσαμε καθαρά με το ένστικτο ήταν το να καθορίσουμε την στάση που έπρεπε να κρατήσουμε με τους χρήστες που κινηματογραφήσουμε, να κερδίσουμε την εμπιστοσύνη τους και να μην τους τρομάξουμε ή τους θυμώσουμε. Και το σημαντικότερο απ' όλα, έπρεπε να κινηθούμε διακριτικά σε περίεργους χώρους, για να κινηματογραφήσουμε επιτόπου την χρήση ναρκωτικών, κάτι που θα μπορούσε να γίνει πολύ επικίνδυνο. Κάτι ακόμα, που θα το χαρακτηρίζαμε περισσότερο ως καθυστέρηση παρά ως δυσκολία ήταν ο χρόνος που δεν είχαμε υπολογίσει ότι θα χρειαστεί για την αρχειοθέτηση του υλικού και την απομαγνητοφώνηση των

συνεντεύξεων. Δεν δώσαμε σημασία στο στάδιο αυτό, όταν φτιάχναμε το χρονοδιάγραμμα, αποδείχθηκε όμως ότι έπρεπε να αφιερώσουμε πολύ χρόνο κάτι που μας καθυστέρησε από το να μπορούμε στην διαδικασία του μοντάζ.

Κεφάλαιο 6: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

6.1 Βιβλία

1. Βαλούκος Σ. (2002) *Το σενάριο: Η δομή και η τεχνική συγγραφής του*, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα
2. Βαλούκος Σ. (2003), *Ιστορία του κινηματογράφου*, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα
3. Γκουζιώτης Δ. (2005), *Η τέχνη του ντοκιμαντέρ*, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα
4. Guerin M.(2007), *Η αφήγηση στον κινηματογράφο*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα
5. Καλλίρης, Γ., Ματσιώλα Μ. (2004), *Εγχειρίδιο τηλεόρασης*, ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη
6. Κωνσταντοπούλου Β. (2003). *Εισαγωγή στην αισθητική του κινηματογράφου*, Εκδόσεις Αιγόκερως
7. Στεφανή, Ε. (2007), *Δέκα κείμενα για το ντοκιμαντέρ*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα
8. Chion M. (2010). *Ο ήχος στον κινηματογράφο*, Εκδόσεις Πατάκης
9. Corner J.(2002). *Sounds real: music and documentary. Popular Music*, 21, pp 357-366.

6.2 Επιστημονικά άρθρα

10. Nichols B.(2001), *Introduction to documentary*, Indiana University Press
11. Δημητρίου Σ. (2010) , *Το ντοκιμαντέρ*, Περιοδικό Ουτοπία, Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα

6.3 Διαδικτυακές πηγές

12. Ιστοσελίδα www.eglimatikotita.gr , προσπελάστηκε 28/03/13
13. Στοιχεία από www.heroindetoxeurope.com, προσπελάστηκε 25/03/13
14. Ιστοσελίδα www.news247.gr, προσπελάστηκε 24/03/13
15. Adobe Ships Premiere 6.0 (2001), Δελτίο Τύπου, Adobe Systems Incorporated