



Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο
Πανεπιστήμιο

Web documentary: *Chasing Humanity*

Κοπαΐλα Βασιλική

TX2015069

Επίβλεψη: Γιαννακουλόπουλος Ανδρέας

Συνεπίβλεψη: Χάλκου Μαρία

Κέρκυρα, Φεβρουάριος 2022

Web Documentary

Chasing humanity

Κοπαΐλα Βασιλική

Συνοπτική περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία με τίτλο “Webdocumentary: Chasing humanity” παρουσιάζει την εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας και κατ’ επέκταση του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ που έχει εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια και αποτελεί μια νέα μέθοδο δημιουργίας ταινιών τεκμηρίωσης. Γίνεται μια αρχική περιγραφή του όρου ντοκιμαντέρ και στη συνέχεια ακολουθεί ανάλυση των όρων «διαδίκτυο», «τέχνη των νέων μέσων» καθώς και του «διαδραστικού-διαδικτυακού ντοκιμαντέρ». Επίσης γίνεται ανάλυση των χαρακτηριστικών αυτού του είδους ενώ υπάρχει και περιγραφή από παραδείγματα διαδραστικών ντοκιμαντέρ. Στη συνέχεια παρουσιάζεται η δημιουργία του project Chasing humanity που έχει θέμα τον εθελοντισμό στη Θεσσαλονίκη. Αναλύονται το περιεχόμενο και ο τρόπος δημιουργίας του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ. Τέλος γίνεται περιγραφή των συμπερασμάτων της παρούσας εργασίας και αναφορά στη βιβλιογραφία για την εκπόνηση του θεωρητικού σκέλους της εργασίας.

Abstract

The present thesis entitled “Web documentary: Chasing humanity” presents the evolution of digital technology and by extension the web documentary that has appeared in recent years and is a new method of creating documentary films. An initial description of the term documentary is given, followed by an analysis of the terms “internet”, “new media art”, and “interactive-web documentary”. There is also an analysis of the characteristics of this genre, while there is also a description of examples of interactive documentaries. Then the creation of the Chasing humanity project is presented, the theme of which is volunteering in Thessaloniki. An analysis is made of the content and the way the web documentary was created. Finally, there is a description of the conclusions of the present work and a reference to the bibliography for undertaking the theoretical part of the work.

Περιεχόμενα

Κεφάλαιο 1^ο: Εισαγωγή.....	5
1.1 Ο στόχος της εργασίας.....	5
1.2 Μεθοδολογία.....	6
1.3 Ο ορισμός του ντοκιμαντέρ.....	7
1.4 Κατηγορίες ντοκιμαντέρ.....	9
 Μέρος Α	
 Κεφάλαιο 2^ο: Η εποχή του Διαδικτύου.....	11
2.1 Το Διαδίκτυο.....	11
2.2 Η Κοινωνία της Πληροφορίας.....	14
2.3 Τα νέα μέσα.....	15
2.4 Η Τέχνη των Νέων Μέσων.....	17
 Κεφάλαιο 3^ο: Διαδικτυακό ντοκιμαντέρ.....	19
3.1 Ορισμός Διαδικτυακού-διαδραστικού ντοκιμαντέρ.....	19
3.2 Τα χαρακτηριστικά και οι διαφορές τους από το κλασικό ντοκιμαντέρ.....	20
3.2.1 Διαδίκτυο.....	21
3.2.2 Διάδραση.....	21
3.2.3 Τρόποι διάδρασης.....	22
3.2.4 Τρόποι αφήγησης.....	26
3.3 Διαδικτυακά ντοκιμαντέρ.....	29
3.5.1 The Prism – Crisis.....	30
3.5.2 Welcome to Pine Point.....	31
3.5.3 Bouillagui: A free village	33
3.5.4 The Last Generation.....	35
3.5.5 Cronulla riots: The day that shocked the nation	37

Μέρος Β

Κεφάλαιο 4^ο: Topproject: Chasing Humanity.....	39
4.1 Το θέμα του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ.....	39
4.1 Η δημιουργία ιστοσελίδας.....	40
4.1.1 Intro.....	42
4.1.2 Balkan Hotspot.....	44
4.1.3 Faros tou kosmou.....	47
4.1.4 From art to volunteering.....	50
4.1.5 New beginnings.....	52
4.1.6 Anagnostara 13.....	54
4.1.7 Walk of peace.....	55
 Συμπεράσματα.....	57
 Βιβλιογραφία.....	58

Κεφάλαιο 1^ο: Εισαγωγή

1.1 Ο στόχος της εργασίας

Το διαδίκτυο έχει προσφέρει θετικά αποτελέσματα στην ανάπτυξη της τεχνολογίας ήδη από την αρχή της δημιουργίας του. Εκατομμύρια άνθρωποι σήμερα χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για επαγγελματικούς ή ψυχαγωγικούς σκοπούς. Με αυτήν την εφεύρεση υπήρξε εξέλιξη στη διάδοση της πληροφορίας που με τη σειρά της έφερε την ανάπτυξη των μέσων. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα τα πολυμέσα που χρησιμοποιούνταν να αρχίσουν να εξελίσσονται σε νέα μέσα και έτσι ένας μεγάλος αριθμός καλλιτεχνών να τα αξιοποιούν για τη δημιουργία των έργων τους.

Οι καλλιτέχνες, αφήνοντας πίσω τα κλασικά μέσα δημιουργίας όπως τον καμβά και το πινέλο, χρησιμοποιούν μηχανές όπως τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Είναι ένας νέος δρόμος δημιουργίας που ενστερνίζονται πολλοί καλλιτέχνες ήδη από την αρχή της εμφάνισης του διαδικτύου.

Οι ραγδαίες εξελίξεις στη τεχνολογία και την τέχνη οδήγησαν σε νέους πειραματισμούς που αφορούν τα ντοκιμαντέρ. Οι νέοι δημιουργοί και σκηνοθέτες ντοκιμαντέρ στρέφονται στο διαδίκτυο για τη δημιουργία, επεξεργασία και παρουσίαση των ταινιών τους. Οι λόγοι για τους οποίους στρέφονται προς αυτή την κατεύθυνση είναι για να έρθουν πιο κοντά στο νέο κοινό καθώς το διαδίκτυο είναι πλέον μέρος της ζωής των ανθρώπων. Η δημιουργία τους θα έχει μεγαλύτερη ανταπόκριση, ενώ πειραματίζονται με νέες, πιο εξελιγμένες φόρμες.

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως στόχο τη δημιουργία ενός διαδικτυακού ντοκιμαντέρ, χρησιμοποιώντας νέα μέσα. Η εργασία χωρίζεται σε δύο μέρη, το θεωρητικό και το πρακτικό κομμάτι. Στο θεωρητικό μέρος γίνεται η ιστορική αναδρομή και παρουσίαση όρων που αφορούν στην εξέλιξη του ντοκιμαντέρ, του διαδικτύου και της τέχνης των νέων μέσων. Η ανάλυση γίνεται για την καλύτερη κατανόηση των τεχνολογιών που υπάρχουν διαθέσιμες στην κοινωνία ενώ γίνεται αναφορά σε έργα που αναπτύχθηκαν μέσα από αυτές τις τεχνολογίες. Στη συνέχεια γίνεται παρουσίαση του όρου διαδραστικού-διαδικτυακού ντοκιμαντέρ

και ανάλυση κάποιων διαδικτυακών ντοκιμαντέρ που έχουν δημιουργηθεί σήμερα. Η ανάλυση αυτή αφορά το περιεχόμενο του κάθε διαδικτυακού ντοκιμαντέρ αλλά και τον τρόπο διάδρασης των χρηστών.

Στο δεύτερο μέρος γίνεται η παρουσίαση και επεξήγηση του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ *Chasing humanity*, που δημιούργησα στα πλαίσια αυτής της εργασίας. Παρουσιάζονται οι σκέψεις μου και ο τρόπος εργασίας για το περιεχόμενο του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ.

1.2 Μεθοδολογία

Στο συγκεκριμένο κομμάτι θα γίνει μια ανάλυση στον τρόπο εκπόνησης της εργασίας. Αρχικά για την εξέταση και ανάλυση των όρων που χρησιμοποιήθηκαν στην εργασία έγινε χρήση βιβλιογραφίας, τόσο ελληνικής όσο και ξένης, αλλά και διερεύνηση πηγών μέσω του διαδικτύου. Για τη δημιουργία του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ παρακολούθησα άλλα διαδικτυακά ντοκιμαντέρ ώστε να αναπτύξω τις γνώσεις μου. Στη συνέχεια προχώρησα στην καλλιτεχνική δημιουργία γράφοντας το σενάριο που θα ακολουθούσα για το διαδικτυακό ντοκιμαντέρ και τη δομή του. Έπειτα ακολούθησαν τα γυρίσματα των βίντεο και οι λήψεις των φωτογραφιών με βάση αυτό το σενάριο. Για την επεξεργασία του βίντεο χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Adobe Premiere pro. Η επεξεργασία των εικόνων έγινε με τη χρήση του Adobe lightroom, ενώ για το logo χρησιμοποίησα το πρόγραμμα Adobe illustrator.

1.3 Ο ορισμός του ντοκιμαντέρ

Βλέποντας για πρώτη φορά ένα ντοκιμαντέρ, ο θεατής περιμένει να αντικρίσει σε αυτό την αναπαράσταση της πραγματικής ζωής. Μια δική του αλήθεια που θα του προκαλέσει τα ανάλογα συναισθήματα. Αυτό όμως δε συμβαίνει με το ντοκιμαντέρ. Όπως αναφέρει η Εύα Στεφανή «το ντοκιμαντέρ δεν αποτελεί απεικόνιση του πραγματικού, αλλά αναπαράστασή του»¹.

Τι είναι, λοιπόν, το ντοκιμαντέρ; Τον ορισμό του προσπάθησαν να αποδώσουν, αρκετά χρόνια πριν, διάφοροι θεωρητικοί και σκηνοθέτες όπως ο John Grierson, ο Bill Nichols και ο Dai Vaughan. Οι απόψεις μεταξύ τους διαφέρουν σημαντικά με τον καθένα να δίνει τον δικό του ξεχωριστό ορισμό. Ο δημιουργός, σύμφωνα με τον Grierson, αναλύοντας και μελετώντας τα στοιχεία της πραγματικότητας θα τα επεξεργαστεί ώστε να τα μεταφέρει στην οθόνη με τρόπο δημιουργικό. Παίρνει από τη πραγματικότητα τα απαραίτητα στοιχεία ώστε να τα αφομοιώσει με καλλιτεχνικό τρόπο στο φιλμ του, ξεπερνώντας την αρχική τους μορφή. ντίθετα ο Vaughan, αφηλώντας την αοριστία του Grierson βασίζεται κυρίως στον θεατή και την πολύτιμη συνεισφορά του σε αυτό. Εάν ο θεατής κατανοήσει ότι τα γεγονότα που παρακολουθεί είναι αληθινά, τότε δίνει τον ορισμό του ντοκιμαντέρ. Ο Nichols προσπερνά εντελώς το καλλιτεχνικό κομμάτι του ντοκιμαντέρ και πιστεύει ότι είναι το μέσο που προσπαθεί να πείσει τον άνθρωπο να δει και να ακούσει το θέμα που προβάλλει. Εάν ανατρέξει κάποιος σε ένα λεξικό θα δει ότι η ρητορική τέχνη είναι η ικανότητα ενός ομιλητή να κυριαρχήσει στη σκέψη των ανθρώπων. Το κοινό έχει τον δικό του τρόπο να αντιλαμβάνεται ένα θέμα ως αλήθεια με βάση προηγούμενες εμπειρίες που έχει βιώσει².

Η ταινία που θεωρείται ως η γέννηση του είδους του ντοκιμαντέρ παρατήρησης, αλλά και του ντοκιμαντέρ συνολικά, είναι το *Nanook of the North* (1922) του Robert Flaherty. Ο Flaherty γεννήθηκε το 1884 από Ιρλανδό πατέρα και Γερμανίδα μητέρα. Από πολύ μικρή ηλικία ανακάλυπτε τον κόσμο και, όπως πίστευε ο ίδιος, η εξερεύνηση είναι ένα είδος τέχνης. Η αγάπη του για τη ζωή των Εσκιμώων αλλά και η τότε εργασία του τον ώθησαν στο να καταγράψει τα πρώτα πλάνα από τη ζωή τους. Το 1913 με 1914 έζησε δίπλα στους Εσκιμώους και κινηματογράφησε τη

¹Στεφανή, Εύα. *Ντοκιμαντέρ, το παιχνίδι της παρατήρησης*. (Αθήνα: Πατάκη, 2016), 14.

²Στεφανή, Εύα. *Ντοκιμαντέρ, το παιχνίδι της παρατήρησης*. (Αθήνα: Πατάκη, 2016), 16-17.

ζωή της φυλής Inukjuak, όμως το υλικό του καταστράφηκε λόγω μιας πυρκαγιάς που προκάλεσε ο ίδιος κατά λάθος. Παρά όλες τις αρχικές απογοητεύσεις κατάφερε να δημιουργήσει το ντοκιμαντέρ *Nanook of the North* το 1922, το οποίο επαινέθηκε, αλλά και κατακρίθηκε από τους κριτικούς του κινηματογράφου. Το *Nanook of the North* κατάφερε επηρεάσει τις μετέπειτα κινηματογραφικές γενιές. Ο Flaherty παρόλο που δεν ήταν ανθρωπολόγος, μέσω της έρευνας και της συμμετοχής στη ζωή των Εσκιμώων ανέπτυξε τις δυο βασικές μεθόδους που χαρακτηρίζουν το ντοκιμαντέρ παρατήρησης. Μέσα από τη μελέτη και τη συμμετοχή στην καθημερινή ζωή αλλά και τις δραστηριότητες των ανθρώπων ο δημιουργός, παρατηρεί και στοχάζεται τις σημαντικές λεπτομέρειες που θα προβάλει στο τελικό φιλμ. Η διαδικασία αυτή ίσως κρατήσει χρόνια, όσα χρειαστεί ο κάθε δημιουργός και ο κινηματογραφημένος για να δημιουργήσουν μια σχέση αλληλεπίδρασης και σεβασμού³.



Εικόνα 1: *Nanook of the North*

³Στεφανή, Εύα. *Ντοκιμαντέρ, το παιχνίδι της παρατήρησης*. (Αθήνα: Πατάκη, 2016), 40-41.

1.4 Κατηγορίες Ντοκιμαντέρ

Ο Bill Nichols στο βιβλίο του *Introduction to Documentary*⁴ αναφέρει τις έξι κατηγορίες ντοκιμαντέρ που διακρίνονται με βάση τα χαρακτηριστικά τους. Αυτές είναι οι εξής: το ποιητικό ντοκιμαντέρ, το ντοκιμαντέρ έκθεσης, το ντοκιμαντέρ παρατήρησης, το συμμετοχικό, το αντανakλαστικό, και το επιτελεστικό.

Ποιητικό ντοκιμαντέρ⁵

Το ποιητικό ντοκιμαντέρ δεν ενδιαφέρεται για την πληροφορία. Εστιάζει στην κινηματογραφική φόρμα, αλλά διαφέρει από τις υπόλοιπες ταινίες που έχουν μόνο ως στόχο να αναδείξουν τις ικανότητες της κάμερας και την επαγγελματική τεχνική. Κύριο και πρωταρχικό λόγο έχει η ιδιαίτερη και διαφορετική ματιά του σκηνοθέτη να αντιλαμβάνεται τα πράγματα. Το τέλειο αντίγραφο της πραγματικότητας δεν είναι αυτό που αναζητείται σε αυτό το είδος ντοκιμαντέρ. Ο στόχος του είναι να αποδώσει λυρικά τη σκέψη του δημιουργού ενώ η αλληλουχία των πλάνων να μην είναι γραμμική αλλά η σύνδεσή τους να γίνεται με βάση τη φόρμα (το κάδρο, τα πλάνα, την κίνηση, τις γραμμές, κ.ά.), τη μουσική και τη διάθεση που θέλει να αποδώσει το έργο.

Ντοκιμαντέρ έκθεσης⁶

Τα ντοκιμαντέρ έκθεσης είναι ο πιο συχνός τρόπος αφήγησης στο ντοκιμαντέρ. Έρχονται σε πλήρη αντίθεση με τα ποιητικά ντοκιμαντέρ καθώς στόχος τους είναι να δείξουν το θέμα και να πληροφορήσουν τον θεατή για αυτό που μελετούν. Το voice-over, η αλλιώς σπικάζ (αφηγηματικό σχόλιο) , έχει κύριο ρόλο στο ντοκιμαντέρ έκθεσης καθώς αφηγείται τα γεγονότα της ταινίας και εκθέτει τα τεκμήρια. Ο προφορικός λόγος μπορεί να έχει μια έντονη χροιά στη περιγραφή ώστε να γίνει και πιο πειστικός. Τα πλάνα σε συνδυασμό με τη φωνή και το αρχειακό υλικό δένουν με τέτοιο τρόπο ώστε να παρουσιάσουν το θέμα και να θέσουν τα επιχειρήματά τους.

⁴Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.

⁵Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. (Bloomington: Indiana University Press, 2001), 102.

⁶Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. (Bloomington: Indiana University Press, 2001), 105.

Ντοκιμαντέρ παρατήρησης⁷

Το ντοκιμαντέρ παρατήρησης έχει ως στόχο την καταγραφή σημαντικών προσωπικών στιγμών των ανθρώπων. Ο κινηματογραφιστής βρίσκεται εκεί, έχοντας μια κάμερα στο χέρι και καταγράφει αυτές τις στιγμές ως παρατηρητής, χωρίς να παρεμβαίνει. Χάρη στην εξέλιξη της τεχνολογίας, αυτό έγινε εφικτό διότι οι ντοκιμαντερίστες δε χρειαζόντουσαν πλέον βαρύ εξοπλισμό και μεγάλο συνεργείο. Τα ντοκιμαντέρ παρατήρησης αποπνέουν επίσης μια αίσθηση αλήθειας και αυθεντικότητας. Η τεχνική αυτή επιτρέπει στους θεατές να παρακολουθούν από απόσταση ένα θέμα, βλέποντας το εσωτερικό του και βγάζοντας τα δικά τους συμπεράσματα. Ο κάθε άνθρωπος έχει τη δική του κριτική σκέψη και σχηματίζει την προσωπική του γνώμη.

Συμμετοχικό ντοκιμαντέρ⁸

Στο συμμετοχικό ντοκιμαντέρ, ο σκηνοθέτης συμμετέχει ενεργά στο έργο. Είναι το κύριο θέμα του ντοκιμαντέρ και με τις ερωτήσεις και την περιγραφή που δίνει οδηγεί τον θεατή στα ανάλογα συμπεράσματα. Εξηγεί μέσω της αφήγησης τι βίωσε κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του έργου και παρεμβαίνει ενεργά στο θέμα. Συνήθως υπάρχουν μονοπλάνα και οι συνεντεύξεις είναι ανεπίσημες.

Αντανακλαστικό ντοκιμαντέρ⁹

Στο αντανακλαστικό ντοκιμαντέρ η συμμετοχή του σκηνοθέτη είναι επίσης ένα στοιχείο αυτού του είδους. Σε αντίθεση με το συμμετοχικό ντοκιμαντέρ, το συγκεκριμένο δεν έχει ως στόχο την εμπλοκή του σκηνοθέτη στο θέμα αλλά την αλληλεπίδραση με το κοινό. Παρουσιάζει το γεγονός ως μια κατασκευή και όχι την πραγματικότητα.

⁷Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. (Bloomington: Indiana University Press, 2001), 109.

⁸Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. (Bloomington: Indiana University Press, 2001), 115

⁹Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. (Bloomington: Indiana University Press, 2001), 125.

Επιτελεστικό ντοκιμαντέρ¹⁰

Το επιτελεστικό ντοκιμαντέρ είναι ένας συνδυασμός στυλ, στα οποία συμμετέχει ο κινηματογραφιστής αλλά αυτή τη φορά έχει μια αυτοβιογραφική διάθεση. Τα προσωπικά προβλήματα του κινηματογραφιστή είναι και το βασικό θέμα και αποτελούν έναν τρόπο ώστε ο θεατής να κατανοήσει κάποια κοινωνικά ζητήματα.

Μέρος Α

Κεφάλαιο 2ο: Η εποχή του Διαδικτύου

2.1 Το Διαδίκτυο

Το Διαδίκτυο είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο δύο ή περισσότερων υπολογιστών οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους. Μέσω αυτής της σύνδεσης δικτύων υπολογιστών, οι χρήστες μπορούν να στέλνουν μηνύματα μεταξύ τους και να μοιράζονται αρχεία από απόσταση. Εξυπηρετείται ένας μεγάλος αριθμός χρηστών σε ολόκληρο τον πλανήτη. Σήμερα υπάρχουν χιλιάδες υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους όχι μόνο μέσω καλωδίων στο τοπικό δίκτυο αλλά και μέσω τηλεφωνικών γραμμών ή δορυφόρων για τις ανάγκες δημιουργίας μεγαλύτερου δικτύου¹¹. Οι υπολογιστές που χρησιμοποιούνται για τη σύνδεση στο Διαδίκτυο μπορεί να είναι διαφορετικών τύπων συμβάλλοντας έτσι στη μεγαλύτερη εξάπλωση του Διαδικτύου.

Η ανάπτυξη των δικτύων ξεκίνησε το 1960-1970 όταν εμφανίστηκε η ανάγκη για τη μεταφορά δεδομένων με αξιόπιστο τρόπο από το Υπουργείο Αμύνης των ΗΠΑ. Οι λόγοι για τους οποίους ξεκίνησε η αναζήτηση για τη δημιουργία δικτύου υπολογιστών ήταν στρατιωτικοί, καθώς οι ΗΠΑ λόγω του Ψυχρού Πολέμου θέλησαν να αποκαταστήσουν τις διαταραγμένες επικοινωνίες. Το 1965 ο G. Roberts σε συνεργασία με τον T. Merrill σύνδεσε τον πρώτο υπολογιστή σε δίκτυο τηλεφωνικής

¹⁰ Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. (Bloomington: Indiana University Press, 2001), 130.

¹¹ Δεληγιάννης, Γιάννης *Η κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagotto.

γραμμής μικρής ταχύτητας. Ο υπολογιστής TX-2, που βρισκόταν στη Μασαχουσέτη, συνδέθηκε με τον Q-32 που βρισκόταν στην Καλιφόρνια, αποτελώντας το πρώτο μικρό δίκτυο υπολογιστών. Οι ερευνητές των ΗΠΑ για να μπορέσουν να εξασφαλίσουν τη λειτουργία όλων των δικτύων, σχεδίασαν έναν νέο τύπο δικτύου ο οποίος θα εξακολουθούσε να λειτουργεί ακόμη και σε περίπτωση που καταστρεφόταν ένα από τα δίκτυα. Το δίκτυο που θα επέτρεπε αυτήν τη λειτουργία είναι το ARPANET το οποίο δημιουργήθηκε το 1969. Η ανάπτυξη αυτής της τεχνολογίας με τη σύνδεση απομακρυσμένων υπολογιστών ήταν η απαραίτητη προϋπόθεση για την ύπαρξη και τη διεθνή εξάπλωση του Διαδικτύου που γνωρίζουμε σήμερα¹².

Το πρωτόκολλο TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) δημιουργήθηκε για τον έλεγχο της μετάδοσης των δεδομένων και αποτέλεσε τον συνδετικό κρίκο ανάμεσα στα δίκτυα, αφού ένας υπολογιστής μπορεί να επικοινωνήσει με έναν άλλον υπολογιστή, ο οποίος χρησιμοποιεί επίσης πρωτόκολλο TCP/IP¹³.

Σήμερα η χρήση του υπολογιστή γίνεται κυρίως για την εύρεση πληροφοριών και επικοινωνίας μεταξύ χρηστών. Στην πρώτη κατηγορία, την εύρεση πληροφοριών, οι χρήστες μπορούν να αναζητήσουν εύκολα τις πληροφορίες που χρειάζονται απλώς με τη χρήση ενός Ηλεκτρονικού Υπολογιστή συνδεδεμένου στο Διαδίκτυο. Το Ιντερνέτ είναι ένας χώρος αποθήκευσης δεδομένων και πληροφοριών μεγάλης κλίμακας. Τα ηλεκτρονικά Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης αποκτούν πρόσβαση στο Διαδίκτυο το οποίο αποτελεί πλέον τον κυριότερο κόμβο ενημέρωσης. Στη δεύτερη κατηγορία, αυτή της επικοινωνίας, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν από απομακρυσμένα σημεία σε ελάχιστο χρονικό διάστημα¹⁴.

Οι πιο διαδεδομένες υπηρεσίες του δικτύου είναι το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ο World Wide Web και το FTP.

Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (E-mail) είναι και η υπηρεσία του διαδικτύου που επιτρέπει στους χρήστες που το χρησιμοποιούν να έχουν την προσωπική τους διεύθυνση (e-mail address) και να μπορούν να επικοινωνούν στέλνοντας και λαμβάνοντας μηνύματα. Πέρα όμως από την απλή λήψη μηνυμάτων, ο χρήστης

¹² Αναστασιάδης, Παναγιώτης Σ. *Στον @ιώνα της πληροφορίας*. Αθήνα: Λιβάνη ABE, 2000.

¹³ Δεληγιάννης, Γιάννης. *Η κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagotto.

¹⁴ Αναστασιάδης, Παναγιώτης Σ. *Στον @ιώνα της πληροφορίας*. Αθήνα: Λιβάνη ABE, 2000.

μπορεί να συνδεθεί σε εφαρμογές, να αποκτήσει πρόσβαση σε databases καθώς και σε αρχεία δεδομένων¹⁵.

Ο World Wide Web (W3, Web) είναι η πιο διαδεδομένη υπηρεσία του διαδικτύου. Αναπτύχθηκε από τον Tim Berners-Lee, ερευνητή του εργαστηρίου CERN στην Ελβετία. Χρησιμοποιεί το Hyper-text Markup Language (HTML), μια γλώσσα προγραμματισμού η οποία οργανώνει τα δεδομένα στις σελίδες του Διαδικτύου. Ο χρήστης μέσω των ιστοσελίδων (Web pages) μπορεί να περιηγηθεί στο Διαδίκτυο έχοντας πρόσβαση στο σύστημα διασύνδεσης περιεχόμενου πολυμέσων που περιλαμβάνει ο World Wide Web¹⁶. Ο χρήστης μπορεί να πληκτρολογήσει ερωτήματα στον server μέσω του client προγράμματος (Browsers).

Το πρωτόκολλο FTP (File Transfer Protocol) είναι η υπηρεσία που επιτρέπει στους χρήστες να λάβουν και να στείλουν αρχεία σε απομακρυσμένους υπολογιστές. Δημιουργεί δυο συνδέσεις μεταξύ του client και του server. Οι δυο αυτές συνδέσεις γίνονται για τις πληροφορίες ελέγχου και για τα δεδομένα που θα μεταφερθούν¹⁷.

Μια ιστοσελίδα ορίζεται ως το περιβάλλον το οποίο εκτός από τις πληροφορίες που διαθέτει μέσω των κειμένων έχει ένα εύρος άλλων χαρακτηριστικών που το καθιστούν ευπαρουσίαστο και λειτουργικό στους χρήστες του. Αυτά τα πολυμεσικά χαρακτηριστικά είναι η εικόνα, ο ήχος και το Video¹⁸. Οι ιστοσελίδες είναι διαθέσιμες από οποιοδήποτε πρόγραμμα περιήγησης με πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

¹⁵Μπαλτατζής, Αλ. και Σακλαμpanάκης, Γ. *Εισαγωγή στο Internet*. Αθήνα: Anubis, 1999.

¹⁶Δεληγιάννης, Γιάννης *Η κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagotto, 2006.

¹⁷Υπηρεσίες Διαδικτύου. Διαθέσιμο στο: <https://sites.google.com/site/yperesiesdiadiktyou123/to-diadiktyo-kai-oi-yperesies-tou/yperesia-metaphoras-archeion>

¹⁸Μπαλτατζής, Αλ. και Σακλαμpanάκης, Γ. *Εισαγωγή στο Internet*. Αθήνα: Anubis, 1999.

2.2 Η Κοινωνία της Πληροφορίας

Με την ταχύτατη εξέλιξη της τεχνολογίας στον 21^ο αιώνα, η καθημερινή ζωή των ανθρώπων αλλάζει. Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής έχει εξελιχθεί και εισέρθει στα περισσότερα σπίτια σήμερα αφού το κόστος είναι προσιτό για τους περισσότερους ανθρώπους. Οι νέες τεχνολογίες δεν αφορούν πλέον μια μικρή μερίδα ανθρώπων στον επαγγελματικό τους τομέα, αλλά έχουν γίνει μέρος της καθημερινής ζωής και των δραστηριοτήτων τους. Το Διαδίκτυο έχει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση της νέας εποχής καθώς αποτελεί τη βάση των λειτουργικών εφαρμογών της Κοινωνίας της Πληροφορίας¹⁹.

Η πληροφορία, δηλαδή «οτιδήποτε νέο προστίθεται στο γνωστικό μας πεδίο και το μεταβάλλει ή οτιδήποτε μας περιβάλλει και το προσλαμβάνουμε άμεσα με τις αισθήσεις ή έμμεσα με τη λογική» έχει μεγάλη σημασία για τον άνθρωπο. Η ψηφιοποίησή της μέσω των νέων τεχνολογιών αποτελεί ένα σημαντικό βήμα για την ανθρωπότητα. Η εύκολη πρόσβαση, το χαμηλό κόστος, ο εκμηδενισμός των αποστάσεων για την απόκτηση της πληροφορίας είναι τα θετικά στοιχεία που βοήθησαν στην εξέλιξη της ψηφιακής εποχής. Η διάχυση πληροφοριών μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή με εικόνα και ήχο αφήνει πίσω τις κλασικές μεθόδους πληροφόρησης όπως ένα βιβλίο ή μια εφημερίδα. Ακόμη, τα παλαιότερα αυτά μέσα έχουν επωφεληθεί από τις νέες τεχνολογίες δημιουργώντας την ηλεκτρονική εκδοχή τους με ηλεκτρονικές εφημερίδες και ψηφιοποιημένα βιβλία²⁰.

Αυτή η νέα ψηφιακή πραγματικότητα έχει πολλές επιπτώσεις στην κοινωνία, στον πολιτισμό και στην τέχνη. Οι άνθρωποι προσπαθούν να ενταχθούν σε αυτήν ώστε να μη μείνουν αποκλεισμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο, νιώθοντας πως αν δεν το κάνουν, θα χάσουν και την πραγματικότητα γύρω τους.

¹⁹ Αναστασιάδης, Παναγιώτης Σ. *Στον @ιώνα της πληροφορίας*. Αθήνα: Λιβάνη ABE., 2000.

²⁰ Αναστασιάδης, Παναγιώτης Σ. *Στον @ιώνα της πληροφορίας*. Αθήνα: Λιβάνη ABE, 2000.

2.3 Τα νέα μέσα

Ως νέο μέσο ορίζεται οποιοδήποτε μέσο επιτρέπει την ανάπτυξη έργων μέσω Ηλεκτρονικού Υπολογιστή και Διαδικτύου. Διάφορα παραδείγματα νέων μέσων είναι τα podcasts, blogs, websites, virtual worlds, multimedia, computer games αλλά και τα πιο απλά μέσα όπως email και social media²¹. Ο ορισμός αυτός μεταβάλλεται συνεχώς καθώς προστίθενται καινούργια μέσα και εξελίσσεται συνεχώς η τεχνολογία.

Ο Lev Manovich στο βιβλίο του *The language of new media*²², διαχωρίζει τα μέσα και ορίζει κάποιες κατηγορίες σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά τους. Δε θεωρεί όμως ότι οι κατηγορίες αυτές αποτελούν τον κανόνα αλλά είναι μια βάση για τη θεωρία των νέων μέσων. Οι κατηγορίες αυτές είναι πέντε και είναι οι εξής: Numerical Representation (Αριθμητική αναπαράσταση), Modularity (Δομοστοιχείωση), Automation (Αυτοματοποίηση), Variability (Μεταβλητότητα) και Transcoding (Διακωδικοποίηση).

Numerical Representation (Αριθμητική αναπαράσταση)²³

Τα αντικείμενα των μέσων που δημιουργούνται είτε μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή, είτε μετατρέπονται από αναλογικά σε ψηφιακά αντικείμενα, αποτελούνται από κώδικα. Τα αντικείμενα αυτά περιγράφονται ως μαθηματικές συναρτήσεις. Ψηφιοποίηση ενός αντικειμένου είναι η μετατροπή των δεδομένων ενός αναλογικού μέσου σε αριθμητική αναπαράσταση.

Ένα αντικείμενο νέων μέσων κατά τη μετατροπή του μπορεί να έχει προγραμματιστικές ιδιότητες. Τα αντικείμενα που δημιουργούνται από την αρχή σε Υ/Η προέρχονται ήδη από αριθμητική αναπαράσταση. Όταν όμως γίνεται η μετατροπή από ένα αναλογικό μέσο σε ψηφιακό υπάρχουν δύο βήματα για τη ψηφιοποίησή τους. Το πρώτο βήμα είναι η δειγματοληψία, δηλαδή η πρακτική ανάλυσης ενός υποσυνόλου δεδομένων. Για παράδειγμα τα pixels που

²¹ Joe Cote, “What is new media?”, Southern New Hampshire University, September 23, 2022, <https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/liberal-arts/what-is-new-media>

²² Manovich, Lev. *The language of new media*. London: the MIT press, 2001.

²³ Manovich, Lev. *The language of new media*. (London: the MIT press, 2001), 27.

χρησιμοποιούνται για την αναπαράσταση μιας ψηφιακής εικόνας. Το δεύτερο βήμα είναι η κβαντοποίηση, δηλαδή η συχνότητα της δειγματοληψίας.

Modularity (Δομοστοιχείωση)²⁴

Τα αντικείμενα των νέων μέσων αποτελούνται από δομικά συστατικά τα οποία ολοκληρώνουν το αντικείμενο. Τα συστατικά, όπως μια εικόνα, ήχος ή σχήματα είναι κάποια παραδείγματα τα οποία, αν προστεθούν σε ένα μεγαλύτερο αντικείμενο, διατηρούν την ανεξαρτησία τους δίνοντας ένα άλλο αποτέλεσμα. Το κάθε αντικείμενο μπορεί να γίνει δεχτεί επεξεργασία ξεχωριστά. Για παράδειγμα, μια ταινία αποτελείται από πολλά καρέ και ξεχωριστό ήχο που προστίθεται στην ταινία.

Ένα άλλο παράδειγμα δομοστοιχείωσης είναι ο World Wide Web. Αποτελείται από πολλές ιστοσελίδες κάθε μια από τις οποίες διαθέτει ξεχωριστά στοιχεία πολυμέσων. Το κάθε πολυμέσο μπορεί να είναι προσβάσιμο ξεχωριστά.

Automation (Αυτοματοποίηση)²⁵

Οι παραπάνω κατηγορίες επιτρέπουν την αυτοματοποίηση της διαδικασίας δημιουργίας ενός αντικειμένου με τη χρήση προγραμμάτων που έχουν δημιουργηθεί για αυτό τον σκοπό. Τα προγράμματα αυτά, βασίζονται σε ψηφιακά δεδομένα που εντοπίζουν το σφάλμα στον κώδικα του αντικειμένου και το διορθώνουν. Για παράδειγμα το Photoshop μπορεί να βελτιώσει αυτόματα μια εικόνα βελτιώνοντας την αντίθεση των χρωμάτων της.

Variability (Μεταβλητότητα)²⁶

Ένα παλαιό μέσο χρειάζεται τη συμβολή ενός ανθρώπου για να ολοκληρωθεί. Μετά την ολοκλήρωσή του δεν είναι εφικτό να αλλάξει κάτι που δεν ισχύει για τα νέα μέσα, τα οποία μπορούν να δεχθούν επεξεργασία μετά την ολοκλήρωσή τους. Η

²⁴Manovich, Lev. *The language of new media*. (London: the MIT press, 2001), 30.

²⁵Manovich, Lev. *The language of new media*. (London: the MIT press, 2001), 32.

²⁶Manovich, Lev. *The language of new media*. (London: the MIT press, 2001), 36.

μεταβλητότητα των νέων μέσων είναι ένα ακόμα χαρακτηριστικό. Στα παλαιά μέσα για να γίνει εφικτό να υπάρξουν διορθώσεις στο αποτέλεσμα έπρεπε να δημιουργηθούν διαφορετικά αντίγραφα του πρώτου αποτελέσματος, ενώ με τη χρήση νέων μέσων μπορούν να υπάρξουν διαφορετικές παραλλαγές του με τη βοήθεια πολλές φορές αυτοματοποιημένων προγραμμάτων του υπολογιστή.

Transcoding (Διακωδικοποίηση)²⁷

Κάθε αντικείμενο μπορεί να ερμηνευτεί διαφορετικά. Για παράδειγμα, η δομή μιας εικόνας ερμηνεύεται διαφορετικά από ένα ανθρώπινο μάτι και από έναν υπολογιστή. Ο άνθρωπος θα αναλύσει την κουλτούρα και τα χαρακτηριστικά μιας εικόνας ενώ θα συγκρίνει δυο εικόνες μεταξύ τους με βάση το νόημά τους, ενώ ο υπολογιστής θα συγκρίνει τις δυο εικόνες με βάση τα τεχνικά χαρακτηριστικά και τις τιμές τους. Η διακωδικοποίηση είναι η ικανότητα του μέσου να ερμηνεύει τα δυο διαφορετικά αντικείμενα χωρίς να αλλάζει η αρχική σύσταση τους.

2.4 Η τέχνη των Νέων Μέσων

Σημαντική για την καθημερινότητα των ανθρώπων είναι η δημιουργικότητα, η οποία βοηθάει στην εξέλιξη του ίδιου του ατόμου. Μέσα από το περιβάλλον του και από τις εμπειρίες του αναπτύσσεται και διοχετεύει με διαφορετικό τρόπο τη δημιουργικότητα του. Σύμφωνα με την Amabile, ο όρος δημιουργικότητα βρίσκεται *«στην παραγωγή νέων ιδεών με σκοπό την επίτευξη επιθυμητών αποτελεσμάτων και στην υιοθέτηση ενός διαφορετικού τρόπου προσέγγισης σε συνδυασμό με την ήδη υπάρχουσα γνώση, προσθέτοντας αξία μέσω της δημιουργικής διαδικασίας στο τελικό αποτέλεσμα»*²⁸.

Οι καλλιτέχνες επηρεασμένοι από τις νέες μορφές και τα μέσα μεταβάλουν τη σκέψη τους στη δημιουργία έργων με στόχο τη προβολή και τον πειραματισμό. Η ψηφιακή τεχνολογία ξεκίνησε αρχικά από τη φωτογραφία, τη γλυπτική και τον κινηματογράφο. Αξιοποιώντας τα εργαλεία της τεχνολογίας, ο καλλιτέχνης αποκτά

²⁷ Manovich, Lev. *The language of new media*. (London: the MIT press, 2001), 45.

²⁸ Λαβράνος, Χαρίλαος. *Πληροφόρηση και Δημιουργικότητα*. Αθήνα: Επίκεντρο, 2017.

και την ιδιότητα του κατασκευαστή ώστε να ανταπεξέλθει στο έργο. Αυτό του δίνει τη δυνατότητα να διευρύνει τη φαντασία του και να δημιουργήσει έργα με μεγαλύτερη ελευθερία που δεν θα μπορούσε με τις κλασικές μεθόδους. Επίσης τα έργα του, χάρη στη χρήση πολλαπλών διαδραστικών μέσων, έχουν μεγαλύτερη αλληλεπίδραση με το κοινό που θα τα παρακολουθήσει²⁹.

Η Τέχνη των Νέων Μέσων περιλαμβάνει σύγχρονα έργα που δημιουργούνται, επεξεργάζονται ή μεταδίδονται με τη χρήση νέων τεχνολογικών μέσων. Αυτά τα έργα μπορεί να είναι: Installations, Virtual art, Net-art, Digital art, Multimedia art, Interactive art, Graphic art, Video art κτλ.

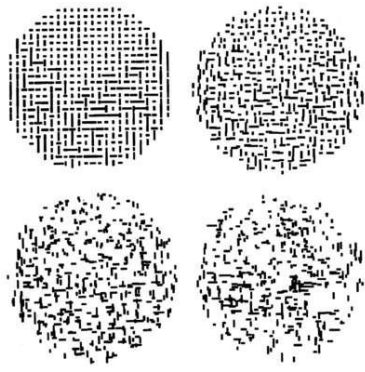
Από τα τέλη του 1950 με αρχές του 1960 η τεχνολογία ξεκίνησε να εξελίσσεται και να επιτρέπει τη δημιουργία έργων με τη χρήση νέων μέσων. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα το ενδιαφέρον των καλλιτεχνών να στραφεί προς αυτή τη κατεύθυνση. Το 1946 το πανεπιστήμιο της Πενσυλβανία παρουσίασε τον υπολογιστή ENIAC³⁰, ενώ το 1951 έκανε την εμφάνισή του ο υπολογιστής UNIVAC,³¹ ο οποίος είχε περισσότερες δυνατότητες και κυκλοφόρησε στην αγορά. Ο δεύτερος μπορούσε να επεξεργαστεί ταυτόχρονα αριθμητικά δεδομένα και κείμενο. Λόγω της περίπλοκης λειτουργίας του μπορούσε να χρησιμοποιηθεί μόνο από εξειδικευμένους χρήστες ενώ ήταν περιορισμένη και η πρόσβαση του. Έτσι τα πρώτα έργα που εμφανίστηκαν δεν προέρχονταν από καλλιτέχνες αλλά από ερευνητές όπως τον Michael Nollo οποίος παρουσίασε το 1962, τα πρώτα έργα Computer art. Αφηρημένες εικόνες οι οποίες δημιουργήθηκαν με αλγόριθμους και μαθηματικές συναρτήσεις³². Η χρήση των υπολογιστών άνοιξε τον δρόμο τόσο για τη δημιουργία έργων νέων μέσων του 20ου αιώνα αλλά και για την εξέλιξη της γραφιστικής τέχνης.

²⁹ Δεληγιάννης, Γιάννης. *Η κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagotto, 2006.

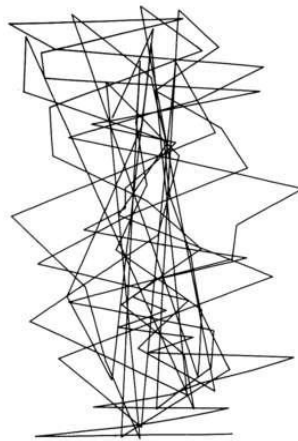
³⁰ Electronic Numerical Integrator and Computer: Ο πρώτος ηλεκτρονικός επαναπρογραμματιζόμενος υπολογιστής που μπορούσε να λύσει ένα εύρος υπολογιστικών προβλημάτων.

³¹ Universal Automatic Computer: Το πρώτο σχέδιο Ηλεκτρονικού Υπολογιστή γενικής χρήσης.

³² Quaranta, Domenico. *Beyond new media art*. Brescia: LINK editions, 2013.



Εικόνα1: Computer Composition with Lines (Michael Noll), 1964



Εικόνα 2: Computerchoreographie (MichaelNoll)

Κεφάλαιο 3^ο: Διαδικτυακό ντοκιμαντέρ

3.1 Ο ορισμός του Διαδικτυακού-διαδραστικού ντοκιμαντέρ

Το Διαδικτυακό ή Διαδραστικό ντοκιμαντέρ έκανε την εμφάνισή του τα τελευταία χρόνια καθώς όλο και περισσότεροι δημιουργοί και δημοσιογράφοι ξεκίνησαν να παράγουν και να προβάλλουν τα ντοκιμαντέρ τους μέσω Διαδικτυακής πλατφόρμας. Η ανάπτυξη των νέων μέσων και τεχνολογιών καθώς και οι νέες μορφές επικοινωνίας οδήγησαν σε ένα νέο τρόπο έκφρασης που ξεπερνά τα όρια της γραμμικής αφήγησης. Πολλοί είναι οι δημοσιογραφικοί οργανισμοί που ξεκίνησαν να

χρησιμοποιούν το συγκεκριμένο είδος, όπως η βρετανική ειδησεογραφική εφημερίδα Guardian. Δημόσιοι οργανισμοί διαθέτουν ένα σημαντικό ποσό για να παράγουν Διαδικτυακά ντοκιμαντέρ όπως το Εθνικό Κέντρο Κινηματογράφου στη Γαλλία και στον Καναδά (National Film Board of Canada) αλλά και διάφοροι τηλεοπτικοί σταθμοί όπως η Arte και η France 24.

Ο ορισμός του διαδραστικού ντοκιμαντέρ δεν έχει αποσαφηνιστεί καθώς υπάρχουν διαφορετικές απόψεις ως προς το προσδιορισμό του. Παρόλα αυτά κάποιoi ειδικοί των διαδραστικών ντοκιμαντέρ προσπάθησαν να εξηγήσουν αυτή τη νέα εξέλιξη του ντοκιμαντέρ. Ο Gifreu προσδιορίζει το διαδραστικό ντοκιμαντέρ ως «εφαρμογές εντός ή εκτός σύνδεσης διαδικτύου που έχουν σκοπό να παρουσιάσουν την πραγματικότητα με δικούς τους μηχανισμούς, που θα ονομάσουμε τρόπους πλοήγησης και αλληλεπίδρασης, ανάλογα με τον επιθυμητό βαθμό συμμετοχής»³³. Ο Galloway αναφέρει πως «κάθε ντοκιμαντέρ χρησιμοποιεί τη διαδραστικότητα ως πυρήνα, μέρους του μηχανισμού παράδοσής του»³⁴. Σύμφωνα με τον Galloway το Web documentary βασίζεται κυρίως στη διαδραστικότητα, η οποία είναι αρκετά περιοριστική αν σκεφτεί κανείς τους διαφορετικούς τρόπους αφήγησης ενός Διαδικτυακού ντοκιμαντέρ.

3.2 Τα χαρακτηριστικά και οι διαφορές του Web documentary από το κλασικό ντοκιμαντέρ

Από το όνομα του Διαδικτυακού-διαδραστικού ντοκιμαντέρ (Web documentary ή Interactive documentary) θα μπορούσαμε να κατανοήσουμε ότι περιγράφει ένα μέσο, το ντοκιμαντέρ, το οποίο διανέμεται μέσω Διαδικτύου και παράγεται με τη χρήση πολυμέσων το οποίο το καθιστά διαδραστικό³⁵. Όπως και το κλασικό ντοκιμαντέρ έτσι και το Διαδικτυακό αναπαριστά τον πραγματικό κόσμο. Τα χαρακτηριστικά που καθιστούν το Διαδικτυακό ντοκιμαντέρ μια ξεχωριστή κατηγορία είναι τα εξής: η διαδραστικότητα του μέσου και το Διάδίκτυο

³³Gifreu, Arnau. *The interactive multimedia documentary a proposed analysis model*. Universitat Pompeu Fabra, 2011.

³⁴Gaudenzi, Sandra. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Phd Thesis, University of London, London, 2013.

³⁵Nash, Kate. *Modes of interactivity. Analyzing the web-doc*. Sage journals. Last modified January, 24, 2023. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443711430758>

3.2.1 Διαδίκτυο

Το Διαδίκτυο είναι ο βασικός παράγοντας ενός Διαδικτυακού ντοκιμαντέρ. Το ιντερνέτ χρησιμοποιείται σε αυτήν την περίπτωση για τη δημιουργία αλλά και για τη διανομή του μέσω μιας ιστοσελίδας. Διάφοροι οργανισμοί προσφέρονται για τη προβολή τέτοιων Διαδικτυακών ντοκιμαντέρ όπως:

- MIT, Open documentary lab: <https://docubase.mit.edu/project/>
- National Film Board of Canada: <http://www.nfb.ca/interactive/>
- Le Monde: <http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>
- International Documentary Film Festival of Amsterdam: <http://www.doclab.org/category/projects/>

Υπάρχει μια σημαντική διαφορά ως προς τη διανομή περιεχομένου των κλασικών ντοκιμαντέρ σε σχέση με αυτά που μπορεί κάποιος να παρακολουθήσει αποκλειστικά διαδικτυακά. Τα κλασικά ντοκιμαντέρ έχουν ήδη ολοκληρωθεί και απλώς προβάλλονται σε διάφορες πλατφόρμες Streaming όπως Netflix, YouTube, Hulu, PBS documentaries κτλ. Η διαδικασία παραγωγής τους έγινε μία φορά και στη συνέχεια προβάλλονται σε αυτές τις πλατφόρμες ή σε πιο παραδοσιακά μέσα όπως η τηλεόραση και η κινηματογραφική αίθουσα, ενώ μπορούν να αποθηκευτούν και σε ένα δίσκο DVD. Σε αντίθεση έρχεται το Διαδικτυακό-διαδραστικό ντοκιμαντέρ το οποίο δεν ολοκληρώνεται τυπικά αλλά συνεχίζει να αλλάζει συνεχώς καθώς ο χρήστης το επεξεργάζεται παρακολουθώντας τα σημεία που επιθυμεί. Μπορεί ο αρχικός στόχος να είναι ο ίδιος, δηλαδή η αναπαράσταση της πραγματικότητας, το τελικό προϊόν που παράγεται όμως διαφέρει αισθητά³⁶.

3.2.2 Διάδραση

Η διάδραση ή αλληλεπίδραση είναι η μετάβαση από την παθητική στην ενεργητική εμπλοκή του ατόμου με το μέσο. Ο χρήστης μπορεί να συμμετέχει στην εξέλιξή του και να ελέγχει τις πληροφορίες που εμφανίζονται στην οθόνη του. Είναι ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά των Διαδικτυακών-διαδραστικών

³⁶Gaudenzi, Sandra. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Phd Thesis, University of London, London, 2013.

ντοκιμαντέρ καθώς αλλάζει αισθητά το νόημα του προϊόντος. Σε ένα διαδραστικό ντοκιμαντέρ η δυνατότητα που δίνεται στον χρήστη είναι η πλοήγησή του στο περιεχόμενο και η συμμετοχή του σε μια κοινότητα εικονικού κόσμου. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ένα διαδραστικό ντοκιμαντέρ έχει τις ιδιότητες ενός videogame. Ο δημιουργός σε αρκετές περιπτώσεις χάνει τον έλεγχο του προϊόντος αφού πλέον ο χρήστης έχει τη δυνατότητα μέσω της φυσικής συμμετοχής του να επιλέξει και να επεξεργαστεί το περιεχόμενο του ντοκιμαντέρ³⁷. Αυτή είναι μια βασική διαφορά από τα κλασικά ντοκιμαντέρ που προβάλλονται στην τηλεόραση ή στον κινηματογράφο. Ο χρήστης δεν επιλέγει τη σειρά με την οποία θα παρακολουθήσει το ντοκιμαντέρ όπως συμβαίνει με το διαδραστικό ντοκιμαντέρ. Ο βαθμός αλληλεπίδρασης είναι εξίσου σημαντικός. Στην τηλεόραση, για παράδειγμα, υπάρχει χαμηλός βαθμός αλληλεπίδρασης καθώς ο χρήστης λαμβάνει απλώς πληροφορίες με μόνη δυνατότητα διάδρασης να αλλάξει ένα κανάλι ή να επιλέξει κάποιο menu.³⁸

3.2.3 Τρόποι διάδρασης

Υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι διάδρασης στο Διαδικτυακό-διαδραστικό ντοκιμαντέρ. Ο χρήστης έχει μια ξεχωριστή ιδιότητα πλέον καθώς από αυτόν εξαρτάται η πορεία της ιστορίας. Βασιζόμενη στο πώς ο δημιουργός τοποθετεί τον χρήστη στο διαδραστικό ντοκιμαντέρ, η Gaudenzi³⁹ ξεχωρίζει 4 κατηγορίες διάδρασης (modes of interaction) που βοηθούν στην κατανόηση της λειτουργίας του συγκεκριμένου είδους. Οι 4 αυτές κατηγορίες είναι οι εξής: conversational mode (Μετατροπικό), hitchhiking or hypertext mode (Υπερ-κειμενικό), participatory mode (Συμμετοχικό) και experiential mode (Βιωματικό).

³⁷Nash, Kate. *Modes of interactivity. Analyzing the web-doc*. Sage journals, 2012. Available at: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443711430758>

³⁸Δεληγιάνης, Γιάννης. *Η κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagotto, 2006.

³⁹Gaudenzi, Sandra. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Phd Thesis, University of London, London, 2013.

Conversational mode (Μετατροπικό)⁴⁰

Στη πρώτη κατηγορία η Gaudenzi αναφέρεται στα video-games και στη σχέση που αυτά έχουν με τα διαδραστικά ντοκιμαντ. Ο δημιουργός έχει τον ρόλο του καθοδηγητή καθώς δημιουργεί τους κανόνες και τον κόσμο. Ο κόσμος αυτός είναι μια εικονική πραγματικότητα βασισμένη σε σενάριο. Ο τεχνικός αυτός κόσμος όπως και στην περίπτωση του κλασικού ντοκιμαντέρ είναι βασισμένος σε αληθινά τεκμήρια. Ο χρήστης έχει τον ρόλο του παίκτη (role-player) σε αυτόν τον κόσμο και μπορεί να εξερευνήσει το διαδικτυακό ντοκιμαντέρ έχοντας την αίσθηση ελευθερίας κινήσεων.

Το *Aspen movie map* (1978) ήταν ένα πείραμα του Τεχνολογικού Ινστιτούτου της Μασαχουσέτης το οποίο είχε ως βασική ιδέα ο χρήστης να εισέρθει μέσα στην πόλη Aspen του Colorado. Ο δημιουργός αυτού του project ήταν ο Andy Lippmannο οποίος χρησιμοποίησε αληθινές εικόνες για τη δημιουργία ενός εικονικού κόσμου. Παρόλο που το συγκεκριμένο project δεν αποκαλούνταν διαδραστικό ντοκιμαντέρ για την Gaudenzi είναι η ελπίδα για μια νέα σχέση με το ψηφιακό περιεχόμενο.

Ωστόσο η αίσθηση ελευθερίας κινήσεων που δίνεται στον χρήστη είναι βασισμένη σε αλγόριθμους. Ένα παράδειγμα διαδραστικής αφήγησης με τη μορφή παιχνιδιού είναι το *The Sims*⁴¹. Το παιχνίδι αυτό είναι μια προσπάθεια τεκμηρίωσης της πραγματικότητας όπου ο χρήστης έχει την ευθύνη των πράξεων του.

Επομένως, αυτή η κατηγορία διαδραστικού ντοκιμαντέρ τοποθετεί τον χρήστη σε μια ψηφιακή πραγματικότητα δίνοντάς του την αίσθηση ότι υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός σεναρίων που εμφανίζονται στο έργο.

Hitchhiking – hypertextmode (Υπερ-κειμενικό)⁴²

Το project που θεωρήθηκε ως ένα από τα πρώτα διαδραστικά ντοκιμαντέρ είναι το *Moss Landing* (1989). Ο χρήστης μέσα από τις επιλογές του και πατώντας σε

⁴⁰ Gaudenzi, Sandra. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Phd Thesis, (University of London, London, 2013), 39.

⁴¹ Το *The Sims* εμφανίστηκε το 2000 και πρόκειται για ένα παιχνίδι προσομοίωσης της πραγματικής ζωής. Ο χρήστης δημιουργεί και ελέγχει ανθρώπους σε μια πραγματική πόλη.

⁴² Gaudenzi, Sandra. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Phd Thesis, (University of London, London, 2013), 47.

αντικείμενα και ανθρώπους μπορούσε να παρακολουθήσει την οπτική γωνία του εκάστοτε ανθρώπου ή αντικειμένου που επέλεγε. Μέσα στο πλαίσιο αφήγησης, το *Moss Landing* είναι το πρώτο παράδειγμα multi-media hyper-text με το οποίο ο χρήστης μπορεί να μεταπηδήσει μεταξύ διαφορετικών πολυμέσων (από κείμενο σε βίντεο, από εικόνα σε χάρτη κλπ.). Το κάθε link που επιλεγόταν οδηγούσε σε μια συγκεκριμένη τοποθεσία με τη χρήση αλγόριθμων.

Πρόκειται για μια συνειδητή εξερεύνηση του χρήστη μέσα σε προκαθορισμένες διαδρομές. Έτσι ο δημιουργός έχει τον έλεγχο της αφήγησης στο επίπεδο που επιθυμεί. Δημιουργεί σενάρια τα οποία συνδέονται μέσω του λογισμικού με μια βάση δεδομένων. Το βασικό ερώτημα που τίθεται σε αυτή τη κατηγορία είναι το νόημα που θέλει να αποδώσει ο δημιουργός και πώς το προβάλλει μέσα από το διαδραστικό ντοκιμαντέρ.

Ένα ακόμη παράδειγμα παρόμοιου διαδραστικού ντοκιμαντέρ είναι το *Journey to the end of the Coal* (2008). Στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ ο χρήστης έχει τον ρόλο του δημοσιογράφου που επισκέπτεται κάποια ορυχεία στην Κίνα. Παρόλο που η διάδραση στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ είναι μικρή, ο δημιουργός προβάλλει στον χρήστη όλες τις σημαντικές πληροφορίες μέσα από την πλοκή που δημιούργησε.

Participatory mode (Συμμετοχικό)⁴³

Σε αυτή τη κατηγορία η Gaudenzi χρησιμοποιεί τη μεταφορά του κτηρίου. Ο δημιουργός του διαδραστικού ντοκιμαντέρ τοποθετεί μια πρώτη στρώση φτιάχνοντας τους κανόνες και τα εργαλεία αλλά αφήνει περιθώριο στον χρήστη να το αναπτύξει. Ο ρόλος του είναι τόσο συμμετοχικός όσο και διαμορφωτικός. Στην αρχή καλείται να περιηγηθεί στον χώρο και στη συνέχεια μπορεί να προσθέσει δικό του περιεχόμενο.

Υπάρχουν διαφορετικά είδη περιεχομένου που μπορεί να προσθέσει κάποιος σε ένα διαδραστικό ντοκιμαντέρ όπως βίντεο, εικόνες, σχόλια. Ένα παράδειγμα αποτελεί το *Over the Hill* (2007), δημιούργημα της Sunny Bergman. Το συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ ξεφεύγει από τη προσθήκη απλού υλικού. Η Bergman δημιούργησε μια online κοινότητα όπου γυναίκες μπορούσαν να ανεβάζουν βίντεο με

⁴³ Gaudenzi, Sandra. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Phd Thesis, (University of London, London, 2013), 54.

το σώμα τους να συζητούν μεταξύ τους μέσα στο φόρουμ που υπάρχει στην ιστοσελίδα. Το θέμα του ντοκιμαντέρ παρουσιάζει την εμμονή των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης με το «τέλειο» γυναικείο σώμα. Οι παραγωγοί συλλέγοντας τα βίντεο των γυναικών δημιούργησαν ένα διαδραστικό ντοκιμαντέρ που δεν επηρεάζει το αρχικό ντοκιμαντέρ.

Experiential mode (Βιωματικό)⁴⁴

Πρόκειται για μια κατηγορία διαδραστικών ντοκιμαντέρ που γίνονται σε φυσικό χώρο. Στις προηγούμενες κατηγορίες η διάδραση του χρήστη περιοριζόταν στη χρήση ενός μέσου, όπως ο ηλεκτρονικός υπολογιστής. Τώρα ο χρήστης θα μεταβεί στον εξωτερικό κόσμο προσθέτοντας «στρώματα» και δημιουργώντας έναν «υβριδικό χώρο». Αυτό καθιστά το περιβάλλον δημιουργίας δυναμικό καθώς υπάρχουν πολλοί παράμετροι που μπορούν να προστεθούν. Ακόμη προστίθενται νέες δυνατότητες ανάμεσα στο άτομο και το περιβάλλον.

Το ντοκιμαντέρ *Rider spoke* (2007) είναι ένα παράδειγμα αλληλεπίδρασης και δημιουργίας του ατόμου με τον χώρο. Σύμφωνα με τον δημιουργό του, Matt Adams, το διαδραστικό αυτό ντοκιμαντέρ καλεί το κοινό να περιηγηθεί στους δρόμους του Λονδίνου με ένα ποδήλατο και να ανακαλύψει το ιστορικό του κέντρο. Στόχος είναι η καταγραφή των συναισθημάτων των ανθρώπων καθώς κινούνται στο αστικό περιβάλλον. Ένας μικρός υπολογιστής είναι τοποθετημένος στο ποδήλατο με δυνατότητες GPS και ενσωματωμένα ακουστικά και μικρόφωνο. Ο χρήστης μετακινείται στους δρόμους ακούγοντας τις οδηγίες της συσκευής. Η συσκευή ζητά από τον χρήστη να βρει ένα σημείο, να σταματήσει και να απαντήσει σε μια συγκεκριμένη ερώτηση καταγράφοντας την απάντηση στο μικρόφωνο. Η απάντηση αποθηκεύεται μαζί με την τοποθεσία και μπορεί να ανακτηθεί από έναν άλλον χρήστη που θα βρεθεί στο ίδιο σημείο. Ο κάθε άνθρωπος έχει τη δική του οπτική γωνία και προσλαμβάνει διαφορετικά τα ερεθίσματα του περιβάλλοντος. Μέσα από αυτήν την εμπειρία ο χρήστης θα γνωρίσει καλύτερα άλλες οπτικές ανθρώπων που κατέγραψαν τις δικές τους απαντήσεις. Παρόλο που ο χρήστης βιώνει την εμπειρία

⁴⁴ Gaudenzi, Sandra. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Phd Thesis, (University of London, London, 2013), 62.

μόνος του, παράλληλα έρχεται σε επικοινωνία με τις εμπειρίες άλλων χρηστών άγνωστων για τον ίδιο.

3.4 Τρόποι αφήγησης Διαδικτυακού ντοκιμαντέρ

Όπως και στο κλασικό είδος ντοκιμαντέρ έτσι και στο διαδραστικό είναι σημαντικό να υπάρχει μια ιστορία. Για να υπάρχει μια ιστορία είναι εξίσου σημαντικό να υπάρχει και η σωστή αλληλουχία ώστε να έχει ένα νόημα η δημιουργία του διαδραστικού ντοκιμαντέρ. Εξάλλου η αφήγηση είναι το κλειδί ώστε να παραμείνει αμείωτο το ενδιαφέρον του χρήστη. Το διαδραστικό ντοκιμαντέρ έχει παρόμοιες ιδιαιτερότητες με τα Video games. Σύμφωνα με τον Chris Mark Bateman στο άρθρο «Diversity in Game Narrative»⁴⁵, υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι αφήγησης στα βιντεοπαιχνίδια, οι οποίοι μπορούν να περιγράψουν και ένα διαδραστικό ντοκιμαντέρ.

Linear narrative (Γραμμική αφήγηση)⁴⁶



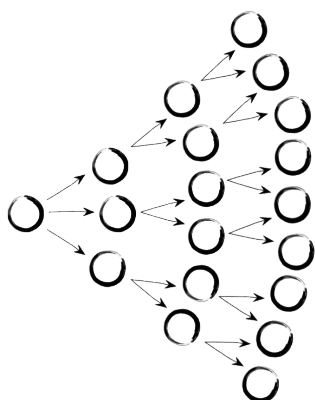
Εικόνα 3: linear narrative

Είναι ένας από τους κλασικούς τρόπους αφήγησης όπου υπάρχει αρχή-μέση και τέλος. Ο δημιουργός έχει τον έλεγχο του ντοκιμαντέρ και δημιουργεί μια συγκεκριμένη δομή στην ιστορία. Στα video games υπάρχουν ορισμένα διαδραστικά σημεία που δεν επηρεάζουν την ιστορία της αφήγησης παρόλο που μπορεί να συμβεί το αντίθετο.

⁴⁵Bateman, Chris Mark. "Diversity in Game Narrative". Only a game. Last modified January, 24, 2023. http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/diversity_in_ga.html

⁴⁶Bateman, Chris Mark. "Diversity in Game Narrative". Only a game. Last modified January, 24, 2023. http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/diversity_in_ga.html

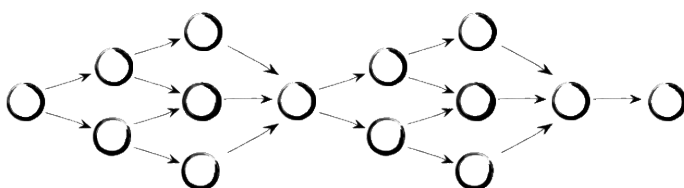
Branching narrative (Διακλαδωτή αφήγηση)⁴⁷



Εικόνα5: branching narrative

Σε αυτή την αφηγηματική δομή ο θεατής έχει μπροστά του αρκετές αποφάσεις που πρέπει να πάρει και που θα επηρεάσουν την υπόλοιπη ιστορία. Ο χρήστης νιώθει ότι έχει τον έλεγχο της ιστορίας η οποία μπορεί να είναι αρκετά περίπλοκη. Επιλέγοντας ένα σημείο ο χρήστης μπορεί να μεταφερθεί σε μια διαφορετική εκδοχή μέχρι το σημείο που θα ξανά κληθεί να επιλέξει τη συνέχεια. Αυτός ο τρόπος αφήγησης είναι πιο διαδραστικός. Το τέλος της αφήγησης σε κάθε περίπτωση είναι διαφορετικό. Το ντοκιμαντέρ που χρησιμοποιεί αυτόν τον τρόπο αφήγησης θα έχει μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας για τον δημιουργό.

Parallel narrative (Παράλληλη αφήγηση)⁴⁸



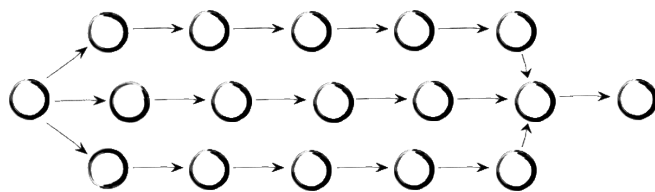
Εικόνα 4: parallel narrative

⁴⁷ Bateman, Chris Mark. "Diversity in Game Narrative". Only a game. Last modified January, 24, 2023. http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/diversity_in_ga.html

⁴⁸ Bateman, Chris Mark. "Diversity in Game Narrative". Only a game. Last modified January, 24, 2023. http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/diversity_in_ga.html

Ο συγκεκριμένος τρόπος αφήγησης μοιάζει με αυτόν της γραμμικής αφήγησης με κάποιες παραλλαγές. Ο χρήστης δέχεται επιλογές που μπορούν να αλλάξουν τη ροή της ιστορίας, όμως επιστρέφει πάντα στο κύριο νήμα της αφήγησης. Δίνεται η αίσθηση της ελευθερίας της επιλογής αλλά με τη καθοδήγηση του δημιουργού.

Threaded narrative (Νηματοειδής αφήγηση)⁴⁹



Εικόνα 5: threaded narrative

Εδώ ο δημιουργός μπορεί να πει μια ιστορία μέσα από διαφορετικές οπτικές. Η ιστορία χωρίζεται σε μικρότερα σκέλη όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ποια μονοπάτια θα ακολουθήσει και με ποια χρονολογική σειρά. Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα να συμβαίνουν πολλές παράλληλες ιστορίες. Είναι αρκετά δύσκολο για έναν δημιουργό να φτιάξει ένα τέτοιο είδος αφήγησης καθώς τα γεγονότα της ιστορίας μπορούν να εξερευνηθούν με οποιαδήποτε σειρά από τον χρήστη και πρέπει να δημιουργήσει όλα τα πιθανά σενάρια.

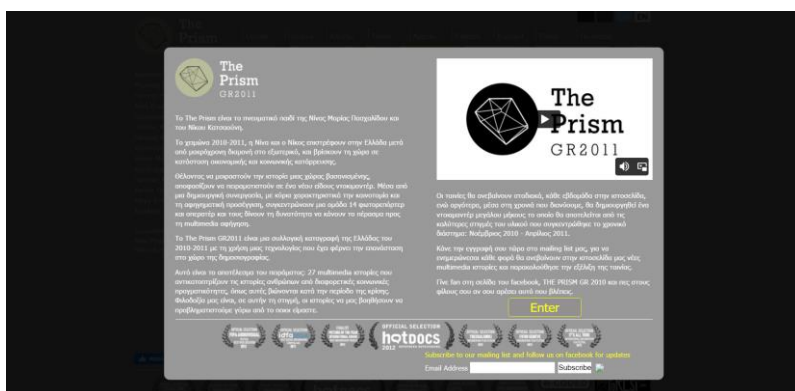
⁴⁹ Bateman, Chris Mark. “Diversity in Game Narrative”. Only a game. Last modified January, 24, 2023. http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/diversity_in_ga.html

3.5.1 The Prism

Το διαδικτυακό ντοκιμαντέρ *The Prism*⁵¹ δημιουργήθηκε από τη Νίνα-Μαρία Πασχαλίδου και τον Νίκο Κατσαούνη. Πρόκειται για μια ιστοσελίδα η οποία διαθέτει ένα μεγάλο αριθμό μικρών ντοκιμαντέρ τα οποία δημιουργήθηκαν σε συνεργασία με μια ομάδα από 14 φωτορεπόρτερ. Το θέμα της ιστοσελίδας είναι η κοινωνία της Ελλάδας το διάστημα μεταξύ 2010-2011. Η οικονομική κρίση που χτύπησε την Ελλάδα το 2010 επηρέασε πολλούς ανθρώπους και το μέλλον τους, οι οποίοι παρουσιάζονται μέσα από τα βίντεο του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ. Ο συνδυασμός κάποιων από τα micro-docs συγκροτούν το ντοκιμαντέρ μεγάλου μήκους που ονομάζεται *Krisis* (2011).

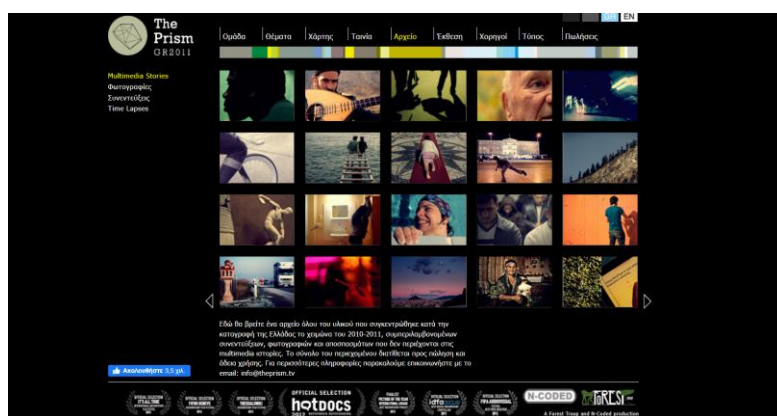
Τα βίντεο που βρίσκονται στην ιστοσελίδα αποτελούν τα λεγόμενα Micro-documentaries ή Micro-Docs. Τα συγκεκριμένα είναι ταινίες τεκμηρίωσης διάρκειας 3-5 λεπτών. Διαφέρουν από το ντοκιμαντέρ μεγάλου μήκους στη χρονική τους διάρκεια αλλά πολλές φορές και στη δομή τους. Τα micro-docs εστιάζουν κυρίως σε ένα πρόσωπο ή ένα μεμονωμένο γεγονός καθώς η διάρκεια του βίντεο είναι μικρή και δεν επιτρέπει την παρουσίαση πολλών θεμάτων. Στο *The Prism* παρατηρούμε ότι τα βίντεο είναι βασισμένα κυρίως σε πορτραίτα ή σε συγκεκριμένες θεματικές.

Πατώντας στο link του project εμφανίζεται η πρώτη σελίδα που είναι μια μικρή περίληψη του συνολικού αποτελέσματος. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τη γλώσσα που θα περιηγηθεί στην ιστοσελίδα.



Εικόνα 7: The Prism

⁵¹The Prism. Available at: <http://www.theprism.tv/home1.php>



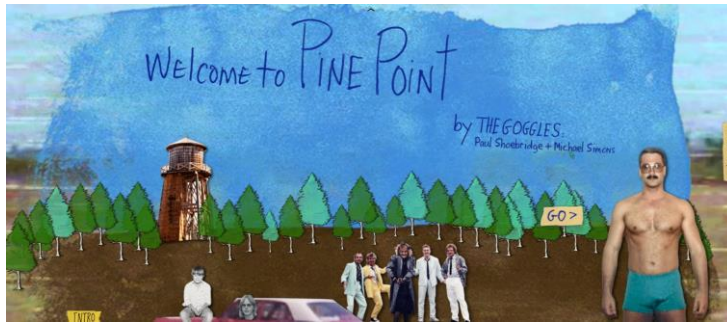
Εικόνα 8: The Prism

Αφού ο χρήστης πατήσει το enter μπορεί να ξεκινήσει να εξερευνεί τα βίντεο που υπάρχουν. Στο μενού ο θεατής μπορεί να βρει το προφίλ του κάθε δημιουργού ενώ τα βίντεο είναι χωρισμένα επίσης σε θεματικές ενότητες. Κατά την προβολή των βίντεο ο χρήστης δε δύναται να τρέξει το βίντεο παρά μόνο να πατήσει pause. Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει το χρώμα της ιστοσελίδας επιλέγοντας μεταξύ του μαύρου και γκρι.

3.5.2 Welcome to Pine Point

Το διαδραστικό ντοκιμαντέρ *Welcome to Pine Point*⁵² δημιουργήθηκε το 2011 από τους Paul Shoebridge και Michael Simons. Το project υποστηρίζεται από το National Film Board του Καναδά. Το θέμα του είναι η ιστορία μιας πόλης του Καναδά, το Pine Point, που είναι χτισμένη δίπλα σε ένα ορυχείο ψευδαργύρου. Η ιστορία της πόλης παρουσιάζεται μέσα από τους κατοίκους της με τη μορφή φωτογραφικού άλμπουμ. Καθώς έκλεισε το ορυχείο, οι κάτοικοι έμειναν χωρίς εργασία και η πόλη ερήμωσε.

⁵² *Welcome to Pine Point*, National Film board of Canada. Available at: <https://pinepoint.nfb.ca/intro/>



Εικόνα11: Welcome to Pine Point

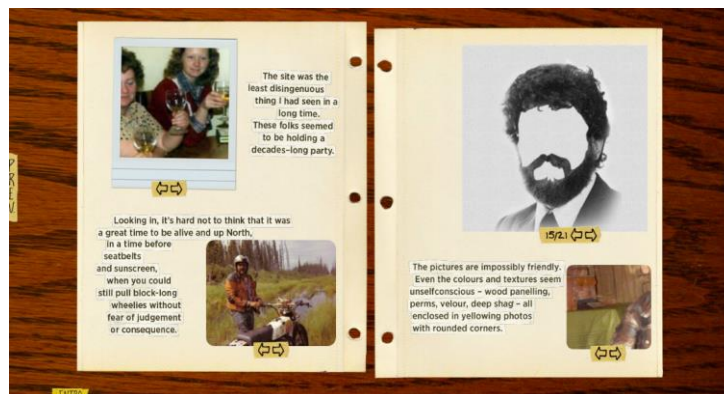
Η αφήγηση είναι γραμμική και είναι χωρισμένη σε ενότητες. Είναι ένα storytelling που συνδυάζει διάφορα πολυμέσα όπως γραφικά, φωτογραφία, βίντεο, κείμενο και συνεντεύξεις. Η μουσική και τα ηχητικά κομμάτια δίνουν μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα στο έργο. Τα γράμματα έχουν τη μορφή ξύλου δημιουργώντας την αίσθηση ότι βρισκόμαστε μέσα στο ορυχείο. Οι δημιουργοί θέλησαν να αναδείξουν το τότε και το τώρα αναβιώνοντας τις αναμνήσεις της πόλης μέσα από ένα φωτογραφικό άλμπουμ. Σύμφωνα με μια συνέντευξη ενός εκ των δημιουργών πίσω από το άλμπουμ κρύβεται το σκεπτικό του «θανάτου» του παραδοσιακού φωτογραφικού άλμπουμ που έχει αντικατασταθεί από σύγχρονα μέσα⁵³.

Στο project ο χρήστης έχει περιορισμένη και ελεγχόμενη διάδραση καθώς μπορεί να επιλέξει συγκεκριμένα αντικείμενα. Τα αντικείμενα αυτά περιορίζονται στις αλλαγές των φωτογραφιών μέσα στο άλμπουμ ή στη μετακίνηση αντικειμένων. Επίσης υπάρχει διάδραση και στην επιλογή κειμένου το οποίο έχει τον ρόλο του κουμπιού play στα βίντεο. Αυτή η διάσπαρτη εξερεύνηση επιτρέπει στον χρήστη να επιλέξει τι θα δει και με ποια χρονολογική σειρά.

⁵³ Ford, The FWA, *The story behind... NFB and Welcome to Pinepoint*. Last modified January,23,2023: <https://thefwa.com/article/the-story-behind-nfb-and-welcome-to-pinepoint>



Εικόνα9: Welcome to Pine Point

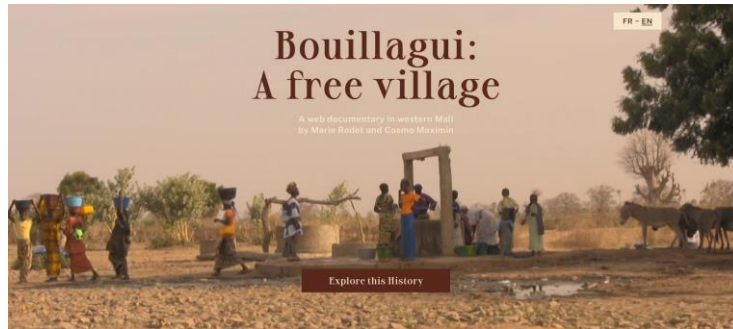


Εικόνα10: Welcome to Pine Point

3.5.3 Bouillagui: A free village

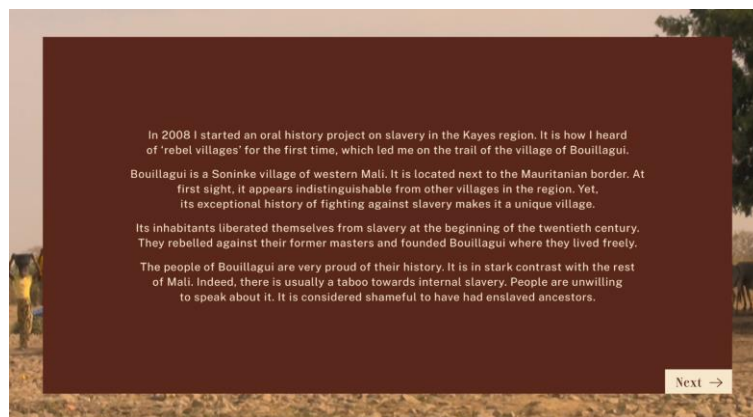
Το project *Bouillagui: A free village*⁵⁴ αποτελεί δημιούργημα της Marie Rodet και του Cosmo Maximin το 2020. Παρουσιάζει ένα χωριό το οποίο βρίσκεται στο Δυτικό Μάλι. Υπάρχει μια ιδιαίτερη ιστορία πίσω από το χωριό που αφορά τη σκλαβιά των ανθρώπων της, οι οποίοι και ελευθερώθηκαν στις αρχές του 20^{ου} αιώνα. Το συγκεκριμένο διαδικτυακό ντοκιμαντέρ αποτέλεσε και μια από τις βασικές επιρροές μου για τη δημιουργία του project: *Chasing Humanity* κυρίως στη δομή της ιστοσελίδας.

⁵⁴*Bouillagui: A free village*, Klynt. Available at: https://bouillagui.soas.ac.uk/#Boucle_de_d%C3%A9part

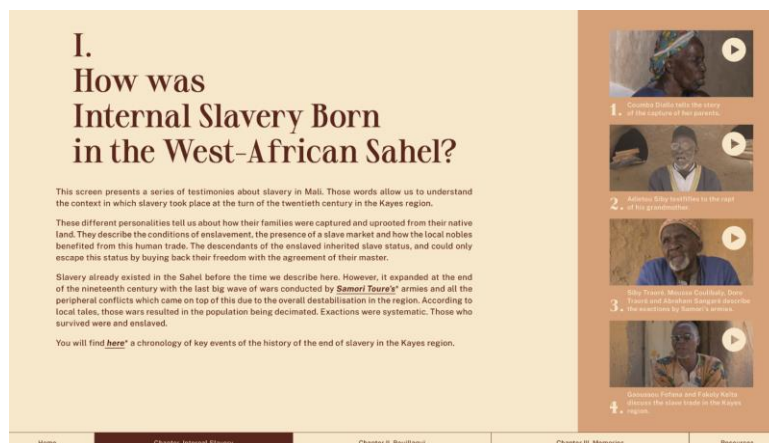


Εικόνα14: Bouillagui: A free village

Ο χρήστης πατώντας το κουμπί Explore this History μπορεί να ξεκινήσει τη περιήγηση στο ντοκιμαντέρ. Η πρώτη σελίδα που εμφανίζεται είναι μια περίληψη για αυτό που πρόκειται να παρακολουθήσει. Οι σελίδες που ακολουθούν είναι χωρισμένες σε κεφάλαια και έχουν κυρίως βίντεο και κείμενο. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ποιο βίντεο θα παρακολουθήσει. Τα βίντεο των συνεντεύξεων είναι μονοπλάνα και είναι χωρισμένα με βάση το εκάστοτε άτομο. Όταν τελειώνει το κάθε βίντεο ξεκινάει αυτόματα από την αρχή, εκτός αν ο χρήστης επιλέξει να το κλείσει.



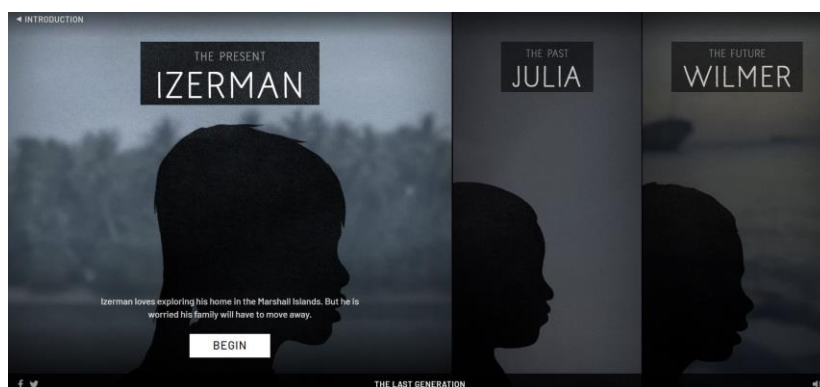
Εικόνα11: Bouillagui: A free village



Εικόνα12: Bouillagui: A free village

3.5.4 The Last Generation

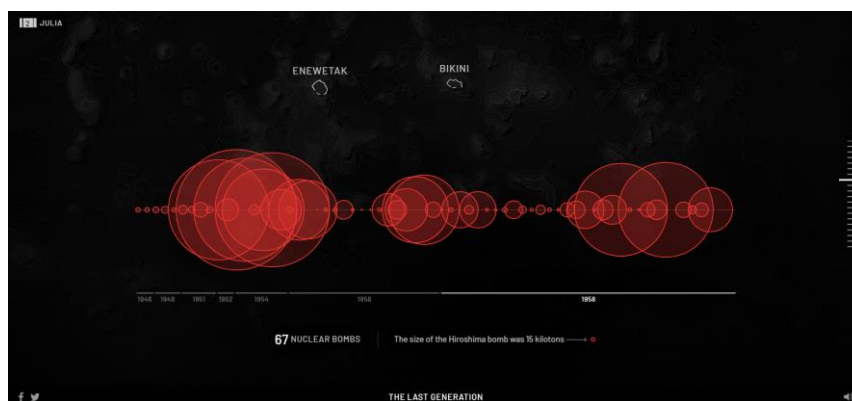
Το διαδικτυακό ντοκιμαντέρ *The Last Generation*⁵⁵ είναι των Katie Worth και Michelle Mizner και δημιουργήθηκε το 2018. Το θέμα που παρουσιάζει είναι τα παιδιά που ζουν στα νησιά Μάρσαλ η ζωή των οποίων επηρεάζεται με διαφορετικούς τρόπους από την κλιματική αλλαγή. Το διαδραστικό ντοκιμαντέρ είναι χωρισμένο σε τρία κεφάλαια, που το κάθε ένα παρουσιάζει το πορτραίτο ενός παιδιού με βάση το παρελθόν-παρόν-μέλλον. Τα παιδιά των νησιών Μάρσαλ ζουν με τον φόβο, αλλά και την ελπίδα για ένα καλύτερο αύριο.



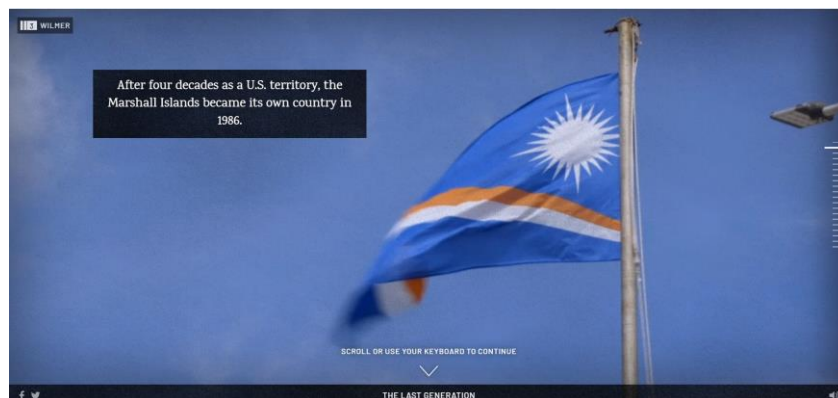
Εικόνα 13: The Last Generation

⁵⁵*The Last Generation*, Frontline. Available at: <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>

Σε αυτό το ντοκιμαντέρ ο χρήστης μπορεί να εξερευνήσει το περιεχόμενο με τη δυνατότητα scroll-down του ποντικιού. Πρόκειται για μια γραμμική αφήγηση όπου παρουσιάζονται οι χαρακτήρες του ντοκιμαντέρ, τα παιδιά-κάτοικοι των νησιών, μέσα από τις συνεντεύξεις τους. Το ντοκιμαντέρ περιέχει βίντεο, κείμενο και γραφικά που σε συνδυασμό με τον ήχο το καθιστούν ατμοσφαιρικό. Ο χρήστης δεν έχει πολλές δυνατότητες διάδρασης παρά μόνο σε συγκεκριμένα σημεία όπως στο γραφικό χρονοδιάγραμμα για τις ατομικές βόμβες και σε διάφορα άλλα σημεία όπως στην έναρξη κάθε κεφαλαίου.



Εικόνα 14: The Last Generation



Εικόνα15: The Last Generation

3.5.5 Cronulla riots: The day that shocked the nation

Το διαδραστικό ντοκιμαντέρ *Cronulla riots*⁵⁶ δημιουργήθηκε το 2014 και παρουσιάζει τις πορείες και τα γεγονότα που έλαβαν χώρα τον Δεκέμβριο του 2005, στο προάστιο Cronulla του Σύδνεϋ της Αυστραλίας και τις συγκρούσεις μεταξύ Αυστραλών και Λιβανέζων. Μας αναλύει τα γεγονότα από τη πλευρά των Λιβανέζων που επηρεάστηκαν ή συμμετείχαν στις πορείες. Ακόμα μας παρουσιάζει την ιστορία και την κουλτούρα της Αυστραλίας μέσα από συνεντεύξεις και πλάνα από την ημέρα της πορείας. Το ντοκιμαντέρ αυτό είναι δημιουργία της Jaya Balendra.



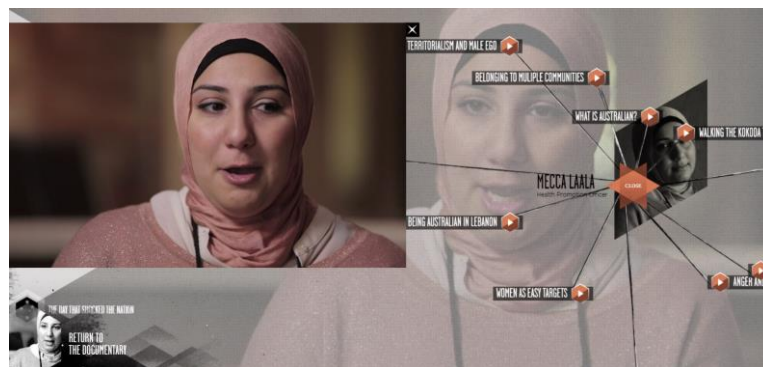
Εικόνα16: Cronulla riots: The day that shocked the nation



Εικόνα17: Cronullariots: The day that shocked the nation

⁵⁶“Cronulla riots: The day that shocked the nation”, SBS. Available at: <https://www.sbs.com.au/cronullariots/>

Το ντοκιμαντέρ υποστηρίζεται και προβάλλεται από την ιστοσελίδα SBS. ο χρήστης μπορεί να παρακολουθήσει ένα γραμμικό ντοκιμαντέρ διάρκειας 60 λεπτών ή εναλλακτικά να επιλέξει να εξερευνήσει το διαδραστικό ντοκιμαντέρ. Ο τρόπος αφήγησης του διαδραστικού ντοκιμαντέρ είναι η αφήγηση διακλάδωσης (branching narrative) όπου ο χρήστης μπορεί παρακολουθώντας το ντοκιμαντέρ να επιλέξει τις ειδοποιήσεις που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων. Επιλέγοντας μια ειδοποίηση ο χρήστης μεταφέρεται σε ένα διαφορετικό πλαίσιο όπου περιέχει επιπλέον βίντεο και κείμενο.



Εικόνα18: Cronullariots: The day that shock the nation

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει να επιστρέψει στο γραμμικό ντοκιμαντέρ ή να εξερευνήσει περαιτέρω τα γεγονότα με τη χρονολογική σειρά που επιθυμεί. Με αυτόν τον τρόπο ο χρήστης μπορεί να εστιάσει περισσότερο σε συγκεκριμένα θέματα ή χαρακτήρες.

Μέρος Β

Κεφάλαιο 4^ο: Το project: *Chasing Humanity*

5.1 Το θέμα του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ

Το διαδικτυακό ντοκιμαντέρ *Chasing Humanity* έχει ως στόχο να αναδείξει τον εθελοντισμό και την προσφορά των εθελοντών στην κοινωνία. Αποτελείται από πορträίτα ανθρώπων από διάφορες χώρες οι οποίοι μέσα από το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα εθελοντισμού εγκαταστάθηκαν στη Θεσσαλονίκη και εργάζονται σε διάφορους φορείς προσφέροντας εργασία αφίλοκερδώς. Ο καθένας έχει τη δική του ιστορία και τις δικές του απόψεις ως προς τον εθελοντισμό. Οι ερωτήσεις που τίθενται στους συνεντευξιαζόμενους αφορούν τα συναισθήματα που βιώνουν μέσα από τις δράσεις τους και πώς τους επηρεάζουν στην εξέλιξή τους.

Η επιλογή αυτού του θέματος έγινε κυρίως μετά από προσωπική συμμετοχή σε αντίστοιχο πρόγραμμα του εξωτερικού. Αυτό που με ώθησε στη δημιουργία του συγκεκριμένου project ήταν κυρίως το ενδιαφέρον μου για τους εθελοντές που βρίσκονται στη πόλη της Θεσσαλονίκης, όπου και κατοικώ, και πώς βιώνουν αντίστοιχα την ελληνική πραγματικότητα.

Τον τίτλο του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ επέλεξα έπειτα από διάφορες προσεγγίσεις επί του θέματος. Στα ελληνικά ο τίτλος *Chasing Humanity*, σημαίνει «κυνηγώντας την ανθρωπότητα». Οι εθελοντές «κυνηγούν» ένα καλύτερο μέλλον για την κοινωνία μέσα από τις δράσεις τους. Επίσης θέλησα να γίνει αναφορά στο ταξίδι και στην εξερεύνηση καινούργιων τόπων.

Η δημιουργία ιστοσελίδας

Το διαδικτυακό ντοκιμαντέρ Chasing Humanity βρίσκεται στον διακομιστή του Ιονίου Πανεπιστημίου. Ανοίγοντας κανείς το link: <https://users.ionio.gr/~t15kopa/> εισέρχεται στην πρώτη σελίδα του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ η οποία αποτελεί το εξώφυλλο. Το loop video παρουσιάζει τους εθελοντές που βρίσκονται στη Θεσσαλονίκη, σε μια από τις δράσεις καθαρισμού που διοργάνωσαν στη πόλη.

Το χρώμα που επέλεξα για τη γραμματοσειρά του ντοκιμαντέρ είναι το πορτοκαλί. Το ζεστό αυτό χρώμα δίνει την αίσθηση της χαράς, της ζεστασιάς και της φροντίδας. Η λογική του χρώματος ταιριάζει με το ύφος του ντοκιμαντέρ. Παρόμοια συναισθήματα υπάρχουν και στην τυπογραφία που επέλεξα. Η γραμματοσειρά του τίτλου δεν έχει γωνίες και είναι πιο απαλή. Αντίστοιχα στα κείμενα είναι η serif, μια ουδέτερη γραμματοσειρά ώστε να είναι ευανάγνωστη.

Το Logo που επέλεξα να σχεδιάσω για το web documentary είναι μια πυξίδα. Τα εθελοντικά προγράμματα βοηθούν τους νέους να βρουν τον δρόμο τους και να ανακαλύψουν τον εαυτό τους. Η πυξίδα, επομένως, καθώς δείχνει τον δρόμο σε αυτόν που τη χρησιμοποιεί, λειτουργεί συμβολικά. Για τον σχεδιασμό του logo χρησιμοποίησα το πρόγραμμα illustrator. Τα χρώματα του logo είναι το πορτοκαλί και το γαλάζιο.



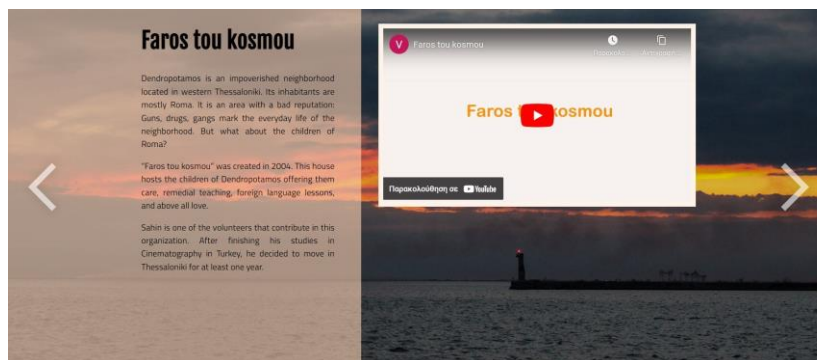
Εικόνα 19: Τελικό σχέδιο logo.

Η ιστοσελίδα είναι χωρισμένη σε 7 κεφάλαια. Στο εξώφυλλο του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ υπάρχει το κουμπί “explore”, το οποίο οδηγεί στο πρώτο κεφάλαιο του ντοκιμαντέρ, το “Intro”. Το δεύτερο κεφάλαιο είναι το βίντεο “Balkan Hotspot”. Τοποθετήθηκε σε αυτή τη σειρά καθώς είναι και το κυριότερο πρόγραμμα του οργανισμού και δείχνει μια πιο σφαιρική προσέγγιση του εθελοντισμού. Στη

συνέχεια, στο κεφάλαιο τρία, είναι το βίντεο “Faros tou kosmou”. Το τέταρτο κεφάλαιο είναι το βίντεο “From art to volunteering”. Το πέμπτο κεφάλαιο είναι το βίντεο “New beginnings”. Το έκτο κεφάλαιο είναι το “Anagnostara 13”. Το έβδομο και τελευταίο κεφάλαιο είναι το “Walk of peace” το οποίο είναι και η κατακλείδα του συνολικού ντοκιμαντέρ. Κάθε κεφάλαιο συνοδεύεται από κείμενο το οποίο εξηγεί το θέμα του βίντεο και προσθέτει κάποιες πληροφορίες που είναι χρήσιμες για τον θεατή.



Εικόνα 20: Chasing humanity



Εικόνα 21: Chasing humanity

Ο θεατής μπορεί να περιηγηθεί στο διαδικτυακό ντοκιμαντέρ με τα βέλη που υπάρχουν αριστερά και δεξιά της οθόνης, ενώ υπάρχει και menu στο πάνω μέρος της σελίδας ώστε να μπορεί να μεταφερθεί σε οποιοδήποτε κεφάλαιο επιθυμεί. Μέσα στα κείμενα υπάρχουν κάποιες λέξεις ή φράσεις που εάν τις επιλέξει ο θεατής μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικές ιστοσελίδες. Για παράδειγμα, πατώντας τη φράση “United Societies of Balkans” μπορεί να μεταφερθεί στην επίσημη ιστοσελίδα του

συγκεκριμένου μη κερδοσκοπικού οργανισμού. Με αυτό τον τρόπο υπάρχει ένας βαθμός διάδρασης στην ιστοσελίδα καθώς ο θεατής μπορεί να αποκομίσει επιπλέον πληροφορίες για το ντοκιμαντέρ και τους συμμετέχοντες ακολουθώντας μια μη γραμμική αφήγηση.

Τα κείμενα που συνοδεύουν τα βίντεο βρίσκονται μέσα σε ένα πλαίσιο ώστε να είναι ευανάγνωστα. Οι φωτογραφίες του κάθε κεφαλαίου λειτουργούν ως background για το κείμενο και το βίντεο. Η λήψη τους έγινε σε διαφορετικές χρονικές στιγμές, είτε κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων του βίντεο είτε σε περιηγήσεις για αυτό τον σκοπό.

Για το τεχνικό κομμάτι της ιστοσελίδας έγινε χρήση της πιο πρόσφατης έκδοσης κώδικα HTML5 σε συνεργασία με τον υποψήφιο διδάκτορα Άρη Λαμπρογεώργο. Όσον αφορά το καλλιτεχνικό μέρος και την εμφάνιση της ιστοσελίδας αναπτύχθηκε ένα εξωτερικό αρχείο μορφοποίησης με την πρόσφατη έκδοση κώδικα CSS3. Χρησιμοποιήθηκε η CSS βιβλιοθήκη bootstrap και κατάλληλα media queries ώστε ο ιστότοπος να προσαρμόζεται σε διαφορετικές διαστάσεις οθόνης και να είναι φιλικός σε κινητές συσκευές. Ο ψηφιακός κώδικας ακολουθεί καλές πρακτικές μορφοποίησης για μέγιστη αναγνωσιμότητα και συντήρηση ενώ τα ψηφιακά αρχεία του ιστότοπου έχουν οργανωθεί σε υποφακέλους ανάλογα με τον τύπο και τη λειτουργία τους. Τέλος όλα τα αρχεία εικόνας και βίντεο έχουν συμπεριστεί ώστε να προσφέρουν πολύ γρήγορους χρόνους φόρτωσης για μέγιστη εμπειρία πλοήγησης.

5.1.1 Introduction_video

Το πρώτο κεφάλαιο του διαδικτυακού ντοκιμαντέρ αποτελείται από το “Intro”, το εισαγωγικό βίντεο του συνολικού ντοκιμαντέρ. Δημιουργήθηκε για τη παρουσίαση του θέματος και την πρώτη γνωριμία με τους εθελοντές/εθελόντριες, αλλά και τη Θεσσαλονίκη.

Ήδη από το πρώτο πλάνο παρουσιάζεται το βασικό στοιχείο της πόλης που είναι η θάλασσα και το λιμάνι της. Τα πλάνα ξεκινούν από γενικά και ψηλά και όσο προχωρά το βίντεο ο θεατής εισέρχεται στην πόλη βλέποντας τα πιο κοντινά πλάνα

μέσα σε αυτή. Αναδεικνύονται τα σημεία που αποτελούν τοπόσημα, όπως η Άνω Πόλη, η πλατεία Αριστοτέλους, τα Λαδάδικα, τα Λουλουδάδικα, η Καμάρα, ο Λευκός Πύργος και η Νέα παραλία. Όσο προχωράει κανείς προς το τέλος του βίντεο θα δει τους εθελοντές που εμφανίζονται με τις δράσεις που συμμετέχουν. Με αυτό τον τρόπο γίνεται η πρώτη γνωριμία μαζί τους.

Τα χρώματα είναι ευχάριστα και έντονα και σε συνδυασμό με τη μουσική επένδυση αποπνέουν μια αίσθηση χαράς. Στο σημείο του βίντεο 0:23 ακούγεται ο ήχος ενός μουσικού του δρόμου και δείχνει μια πραγματικότητα που επικρατεί στη Θεσσαλονίκη καθημερινά. Όλα τα πλάνα κινηματογραφήθηκαν με μια κάμερα χωρίς επιπλέον εξοπλισμό μικροφώνου. Μέσα από τη περιήγηση που πραγματοποίησα στην πόλη βρήκα τα σημεία τα οποία ήθελα να κινηματογραφήσω.

Η προφορική αφήγηση (σπικάζ) που υπάρχει στα περισσότερα ντοκιμαντέρ είναι μια τεχνική που αμφισβητήθηκε στο παρελθόν αλλά αποτελεί μέχρι και σήμερα μια καλή τεχνική. Παραθέτει στον θεατή πληροφορίες για το θέμα και ενδιαφέρον λεπτομέρειες που θα τον βοηθήσουν να κατανοήσει το θέμα καλύτερα. Με βάση το ύφος της φωνής ο θεατής καθοδηγείται και μπορεί να ερμηνεύσει την εικόνα που βλέπει. Συνήθως το σπικάζ είναι σε τρίτο πρόσωπο και ο λόγος είναι απλός και άμεσος. Είναι σημαντικό να υπάρχει εκφραστική λιτότητα και σωστό ταίριασμα της εικόνας με τον λόγο ώστε ο θεατής να κατανοήσει γρήγορα το θέμα και να επικεντρωθεί στο σημαντικό μέρος του ντοκιμαντέρ.⁵⁷

Το voice-over μας περιγράφει μια καθημερινή μέρα που ξημερώνει στη Θεσσαλονίκη. Ο λόγος που επέλεξα την εκφώνηση αυτού του κειμένου είναι γιατί ήθελα να περιγράψω μια μέρα στην πόλη όπου οι άνθρωποι είναι απασχολημένοι με την καθημερινότητά τους. Ανάμεσα τους όμως υπάρχουν κάποιοι άνθρωποι που δε μιλούν την ίδια γλώσσα με τους υπόλοιπους και δεν αποτελούν απλώς τουρίστες. Η δράση τους μπορεί να μην είναι εμφανής στο ευρύ κοινό αλλά έχει έναν αντίκτυπο στη κοινωνία.

⁵⁷ Καρακάσης, Απ., Γούσιος, Χ., Κεφαλάς, Κ.. *Εφώδιο για νέους ντοκιμαντεριστές*. (Αθήνα: Κάλλιπος, 2015), 93.



Εικόνα22: Intro (project: Chasing humanity)



Εικόνα23: Intro (project: Chasing humanity)

5.1.2 Balkan Hotspot

Το βίντεο του δεύτερου κεφαλαίου του web documentary είναι η παρουσίαση του προγράμματος Balkan Hotspot και η συνέντευξη με μια από τις εθελόντριες της ομάδας, τη Michelle. Η Michelle εκφέρει την άποψή της σχετικά με τον εθελοντισμό και πώς πιστεύει ότι βοηθά στην εξέλιξη ενός ανθρώπου αλλά και αν θεωρεί ότι προσφέρει στην κοινωνία της Θεσσαλονίκης με αυτή την εργασία.

Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα οι εθελοντές ασχολούνται με τη δημοσιογραφία και τα media. Στο website “Balkan Hotspot”⁵⁸ υπάρχουν άρθρα, βίντεο και φωτογραφίες, υλικό σχεδιασμένο εξολοκλήρου από τους εθελοντές. Είναι ένα είδος

⁵⁸ Balkan hotspot: <https://www.balkanhotspot.org/>

εθελοντισμού που διαφέρει σε σχέση με τις πιο κλασικές εργασίες ενός εθελοντή. Το βασικό χαρακτηριστικό που χρειάζονται οι εθελοντές είναι κάποιες δεξιότητες όσον αφορά τα media, τις οποίες είτε διαθέτουν από πριν είτε τις εξελίσσουν κατά τη διάρκεια του προγράμματος.

Ο στόχος τους είναι η ανάδειξη δράσεων που έχουν οργανώσει στη Θεσσαλονίκη αλλά και η επαγρύπνηση του κοινού για σημαντικά θέματα. Επίσης υπάρχει και το καλλιτεχνικό και ψυχαγωγικό κομμάτι του ιστότοπου. Οι δράσεις που καλύπτει το κεφάλαιο αυτό είναι ο καθαρισμός της παραλίας της Καλαμαριάς Θεσσαλονίκης και η δράση για την ημέρα κατά του AIDS, με τους εθελοντές να μοιράζουν δωρεάν προφυλακτικά στον δρόμο και να ενημερώνουν τον κόσμο. Η επιλογή για την ανάδειξη της δράσης καθαρισμού έγινε διότι ήθελα να δείξω ότι πέρα από την ενασχόλησή τους με τα media, οι εθελοντές παίρνουν πρωτοβουλίες που αφορούν τη τοπική κοινότητα. Ακόμη στο βίντεο γίνεται μια παρουσίαση της ιστοσελίδας Balkan Hotspot.

Μέσα από τη συμμετοχή μου σε κάποιες από τις δράσεις των εθελοντών έγινε η πρώτη γνωριμία με τη Michelle. Πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα της συνέντευξης πραγματοποιήσαμε μια συνάντηση ώστε να συζητήσουμε για θέματα που αφορούν το πρόγραμμα και να αναπτυχθεί μια οικειότητα. Οι ερωτήσεις που έθεσα σε αυτή τη συνάντηση αφορούσαν τον εθελοντισμό αλλά και τα συναισθήματα που μπορεί να έχει κάποιος που ζει στη Θεσσαλονίκη για πρώτη φορά. Η συζήτηση αυτή ήταν ένα θετικό βήμα στην πορεία της συνέντευξης καθώς ήμουν προετοιμασμένη για τις ερωτήσεις που θα έθετα και τις απαντήσεις που θα επιδίωκα να ακούσω. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων τοποθετήθηκε ένα τρίποδο με την κάμερα που κινηματογραφούσε σε σταθερό πλάνο. Τοποθέτησα ένα μικρόφωνο επίσης σε τρίποδο καθώς ήθελα να απομονωθεί η φωνή του συνεντευξιζόμενου καθώς τα γυρίσματα έγιναν σε εξωτερικό χώρο. Αφού ξεκίνησα το γύρισμα, κάθισα σε σημείο όπου είχα οπτική επαφή με τη Michelle ώστε να υπάρχει μια αμεσότητα στις απαντήσεις χωρίς να αποσπάται η προσοχή από τη κάμερα. Το φόντο που επιλέχθηκε για το γύρισμα είναι το Παλιό λιμάνι της Θεσσαλονίκης με τον Λευκό Πύργο στο βάθος.

Η επεξεργασία των χρωμάτων και το μοντάζ έγιναν με το πρόγραμμα Premiere Pro. Ο ήχος συγχρονίστηκε με το βίντεο επίσης μέσω του Premiere. Για την

παρουσίαση της ιστοσελίδας έχει γίνει επεξεργασία μέσω Photoshop ώστε να καθαρίσει η εικόνα και να υπάρχει μεγαλύτερη ανάλυση.

Οι δυσκολίες που αντιμετώπισα στη δημιουργία του συγκεκριμένου βίντεο αφορούν κυρίως το τεχνικό κομμάτι. Το υλικό που συγκεντρώθηκε από τις δράσεις των εθελοντών ήταν αρκετά μεγάλο με αποτέλεσμα να πρέπει να πάρω τις σωστές αποφάσεις όσον αφορά την επιλογή αυτών που θα προστεθούν στο τελικό βίντεο. Επίσης υπήρχε πολύ υλικό και από τις συνεντεύξεις. Η διάρκεια των βίντεο έπρεπε να είναι έως 3 λεπτά ώστε να ανταποκρίνονται σε ένα διαδικτυακό ντοκιμαντέρ. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να κοπεί ένα μεγάλο μέρος των συνεντεύξεων ώστε να παραμείνουν αυτά που ήταν σημαντικά.

Όσον αφορά τα γυρίσματα των πλάνων η έλλειψη δεύτερης κάμερας ήταν μια ακόμη δυσκολία που παρουσιάστηκε. Έχοντας μια σταθερή κάμερα για τα γυρίσματα των συνεντεύξεων δεν υπήρχε η δυνατότητα για περισσότερα πλάνα με αποτέλεσμα στα τελικά βίντεο να υπάρχει ένα αμετάβλητο πλάνο από τον συνεντευξιζόμενο. Έπρεπε να επιτελώ ταυτόχρονα πολλούς ρόλους για τα γυρίσματα. Σε κάποιες δράσεις χρειάστηκε να βγάλω και φωτογραφίες, εκτός των πλάνων, για να τις προσθέσω στην ιστοσελίδα.



Εικόνα24: Balkan hotspot (project: Chasing humanity)



Εικόνα25: Balkan hotspot (project: Chasing humanity)

5.1.3 Faros του kosmou

Το τρίτο κεφάλαιο αφορά τον εθελοντισμό στο ίδρυμα «Φάρος του κόσμου». Ο Sahin_εργάζεται εκεί ως εθελοντής και μας παρουσιάζει τις δυσκολίες που μπορεί να έχει σε αυτή την εργασία και πώς νιώθει προσφέροντας σε αυτό το έργο.

Το πρόγραμμα αυτό αφορά τη κοινότητα Ρομά που ζει στον Δενδροπόταμο. Ο Δενδροπόταμος είναι μια υποβαθμισμένη περιοχή της δυτικής Θεσσαλονίκης όπου στην πλειονότητά τους ζουν Ρομά. Χαρακτηρίζεται ως «γκέτο», ενώ συγχρόνως εκεί βρίσκονται συμμορίες που κάνουν εμπόριο ναρκωτικών και όπλων. Τα παιδιά των Ρομά, τα οποία είτε είναι ορφανά είτε βρίσκονται στον «Φάρο του κόσμου» λόγω των δύσκολων συνθηκών που βιώνουν οι γονείς τους, μεγαλώνουν στο ίδρυμα με τη φροντίδα και την επιμέλεια των εθελοντών. Αυτό καθιστά τον ρόλο τους ιδιαίτερα σημαντικό, αφού αποτελούν για τα παιδιά πρότυπα ενός ενήλικα. Στόχος του προγράμματος είναι οι εθελοντές να εξελιχθούν ως άνθρωποι αλλά και να αναπτύξουν διδακτικές δεξιότητες. Μέσα από το πρόγραμμα μπορούν να μάθουν να επικοινωνούν με ανθρώπους που δε μιλούν την ίδια γλώσσα είτε χρησιμοποιώντας ελληνικά είτε αγγλικά. Με αυτό τον τρόπο προσαρμόζονται σε συνθήκες που διαφέρουν από την καθημερινότητά τους.

Αφού έκανα μια αρχική έρευνα για τη κοινότητα των Ρομά και παρακολούθησα ένα σεμινάριο στον οργανισμό, αποφάσισα να έρθω σε επικοινωνία

με έναν από τους εθελοντές που εργάζονται στον «Φάρο του κόσμου». Ο Sahin ήταν πρόθυμος να μου εξηγήσει την καθημερινότητά του και τις σχέσεις του με τα παιδιά. Για την καταγραφή των πλάνων και την εργασία του Sahin ήρθα σε επικοινωνία με την υπεύθυνη του «Φάρου του κόσμου» και του ΚΔΑΠ Δενδροποτάμου ώστε να μπορέσω να ξεκινήσω την καταγραφή. Το Κέντρο Δημιουργικής Απασχόλησης Παιδιών του Δενδροποτάμου δημιουργήθηκε σε συνεργασία με άλλους φορείς και του «Φάρου του κόσμου» ώστε τα παιδιά να μπορούν να το επισκέπτονται μετά το σχολείο και να κάνουν διάφορες δραστηριότητες. Οι εθελοντές δραστηριοποιούνται και στα δύο κέντρα.

Αρχικά ξεκίνησα με κάποιες επισκέψεις στο ΚΔΑΠ ώστε να γνωρίσω τα παιδιά και να αναπτύξω οικειότητα με τον χώρο και τους δασκάλους. Οι πρώτες επισκέψεις αφορούσαν το εθελοντικό κομμάτι σε προσωπικό επίπεδο, αφού συμμετείχα στις δραστηριότητές τους. Στη συνέχεια ξεκίνησα με κάποια πλάνα που κατέγραψα κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων που πραγματοποιούσε ο Sahin σε συνεργασία και με τους άλλους εθελοντές. Ο ρόλος μου έγινε πιο παρατηρητικός αφού ήθελα να καταγράψω τις αυθόρμητες εκφράσεις των παιδιών με τον Sahin χωρίς να με προσέχουν τα παιδιά.

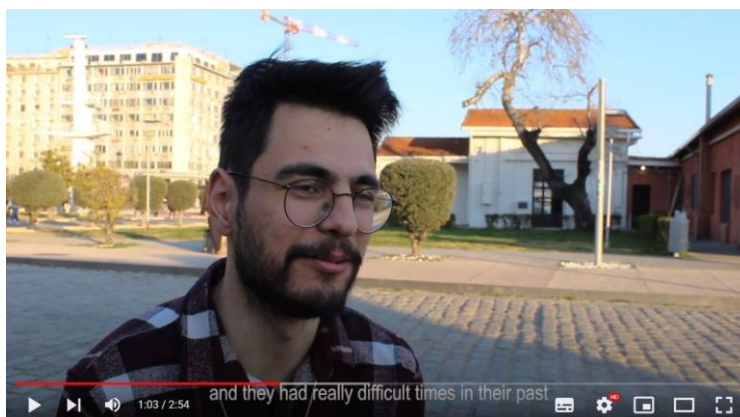
Η συνέντευξη του Sahin έγινε στο παλιό λιμάνι Θεσσαλονίκης. Το φόντο που επέλεξα είναι ένας δρόμος αρκετά πολυσύχναστος και ένα από τα χαρακτηριστικά σημεία της πόλης. Υπήρχε επίσης κατάλληλος φωτισμός. Οι ερωτήσεις που έθεσα στον Sahin αφορούσαν κυρίως τα συναισθήματά του όταν προσφέρει σε ένα τέτοιο έργο. Λόγω της κατάστασης της περιοχής τέθηκε το ερώτημα της δυσκολίας όσον αφορά να διδάσκει παιδιά. Για την ηχογράφηση της συνέντευξης χρησιμοποίησα μικρόφωνο ώστε να απομονωθεί η φωνή του συνεντευξιζόμενου από τους άλλους θορύβους του περιβάλλοντος. Όπως στο μεγαλύτερο μέρος των συνεντεύξεων του ντοκιμαντέρ, έτσι και εδώ τοποθέτησα την κάμερα σε τρίποδο ώστε να καταγράφει κατά τη διάρκεια που έκανα τη συζήτηση με τον Sahin.

Το μοντάζ του βίντεο έγινε μετά τη συγκέντρωση του επιθυμητού υλικού που κατέγραψα αλλά και κάποιων βίντεο που μου έστειλε ο Sahin. Τα βίντεο αυτά είναι το πρώτο και το τελευταίο πλάνο και είναι γυρισμένα από τα παιδιά με το κινητό του Sahin. Η επιλογή να βάλω τα συγκεκριμένα πλάνα στην αρχή και το τέλος έγινε διότι ήθελα να δείξω τις σχέσεις που έχουν αναπτυχθεί μεταξύ τους. Συγκεκριμένα στο

πρώτο πλάνο ο θεατής μπαίνει κατευθείαν στο κλίμα που επικρατεί με τα παιδιά και τον Sahin να παίζουν ποδόσφαιρο. Ο σκοπός μου ήταν ο θεατής να δει τη φιλική πλευρά αυτής της κοινότητας, αντίθετα με τις προκαταλήψεις που υπάρχουν.

Ο ήχος του βίντεο είναι αποκλειστικά φυσικός με τη χρήση του μικροφώνου της κάμερας χωρίς κάποια άλλη μουσική επένδυση. Ο σκοπός ήταν να ακούγονται οι φωνές των παιδιών ώστε το αποτέλεσμα να είναι πιο ρεαλιστικό. Η επεξεργασία των χρωμάτων και ο συγχρονισμός των ήχων έγινε μέσα από το πρόγραμμα Premiere pro.

Οι δυσκολίες που αντιμετώπισα κατά την ολοκλήρωση του βίντεο αφορούσαν τεχνικά θέματα. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων προσπάθησα να είμαι διακριτική ώστε να μην αποσπώ τα παιδιά αλλά και να έχω το υλικό που χρειάζομαι, πράγμα που δεν γινόταν κάποιες φορές λόγω του ενθουσιασμού των παιδιών τόσο με τα νέα πρόσωπα που τα επισκέπτονταν όσο και στη θέα μιας κάμερας. Παρόλα αυτά κατάφερα να βρω τα σημεία και τον χρόνο ώστε να πραγματοποιήσω τα γυρίσματα.



Εικόνα26: Faros tou kosmou (project: Chasing humanity)



Εικόνα27: Faros tou kosmou (project: Chasing humanity)

4.1.4 From art to volunteering

Το τέταρτο κεφάλαιο του web documentary αποτελείται από το βίντεο From art to volunteering με το πορτραίτο του εθελοντή Tommaso. Ο εθελοντής εργάζεται για την Μη Κερδοσκοπική Εταιρία Addart, η οποία δραστηριοποιείται στη Θεσσαλονίκη με αντικείμενο τη δημιουργία animation, graphic design, videos κτλ για την προώθηση του πολιτισμού. Ο Tommaso είναι ένας animator ο οποίος συνεισφέρει στη διοργάνωση του Thessaloniki Animation Festival με τη δημιουργία αφισών και animation video για την προώθηση του φεστιβάλ. Πέρα από αυτή την εργασία επισκέπτεται το Κέντρο Δημιουργικής Απασχόλησης Παιδιών Δενδροποτάμου ώστε να έρθει πιο κοντά στα παιδιά και να τους προσφέρει καλλιτεχνικά μαθήματα. Στη συνέντευξή του περιγράφει τις δράσεις τους και τα συναισθήματά του για αυτή την προσφορά.

Ο στόχος αυτού του προγράμματος είναι να δώσει την ευκαιρία σε νέους καλλιτέχνες τη δυνατότητα να προσφέρουν μέσω της τέχνης τους, αποκτώντας ταυτόχρονα και την εμπειρία της εργασίας σε μια εταιρία. Πρόκειται για ένα ξεχωριστό είδος εθελοντισμού που χρειάζεται καλλιτεχνικές δεξιότητες. Παράλληλα ο εθελοντής έχει τη δυνατότητα μέσω των συνεργαζόμενων φορέων της United Societies of Balkans να επισκεφτεί και άλλα μέρη και να προσφέρει ό,τι μπορεί.

Το βίντεο ξεκινάει με μια περιήγηση του εθελοντή στη Θεσσαλονίκη. Η περιήγηση αυτή ωστόσο έχει σκοπό ο Tommaso να εμπνευστεί από την πόλη, να την παρατηρήσει και να σχεδιάσει το animation του Φεστιβάλ. Με το βίντεο των προσωπικών του δημιουργιών γίνεται η μετάβαση από τον εξωτερικό χώρο στο σπίτι όπου εργάζεται και με το υλικό που συγκέντρωσε προχωρά στη δημιουργία του animation. Μόλις ολοκληρώνεται το πρώτο μέρος του βίντεο, που αφορά το φεστιβάλ, γίνεται η μετάβαση στο ΚΔΑΠ και στη δεύτερη δράση του εθελοντή. Το πρώτο πλάνο του δεύτερου μέρους είναι το κοντινό στα χέρια που ζωγραφίζουν και τοποθετήθηκε επειδή ήθελα να δείξω το σημείο που ο εθελοντής αφήνει την επαγγελματική του ασχολία για να ζωγραφίσει με τα παιδιά.

Η συνέντευξη με τον Tommaso έγινε στο σπίτι των εθελοντών και το δωμάτιο εργασίας του. Εργάστηκα με τον ίδιο τρόπο όπως και στα υπόλοιπα βίντεο έχοντας

την κάμερα σε τρίποδο και ηχογραφώντας με μικρόφωνο συνδεδεμένο με μια επιπλέον συσκευή. Οι ερωτήσεις που έθετα στον Tommaso αφορούσαν την περιγραφή των συναισθημάτων του κατά την εθελοντική του δράση. Το δεύτερο σκέλος της συνέντευξής, με την παρουσίαση της αφίσας του φεστιβάλ, έγινε με την κάμερα στο χέρι. Επιδίωξα με αυτό τον τρόπο την αμεσότητα στα λεγόμενά του.

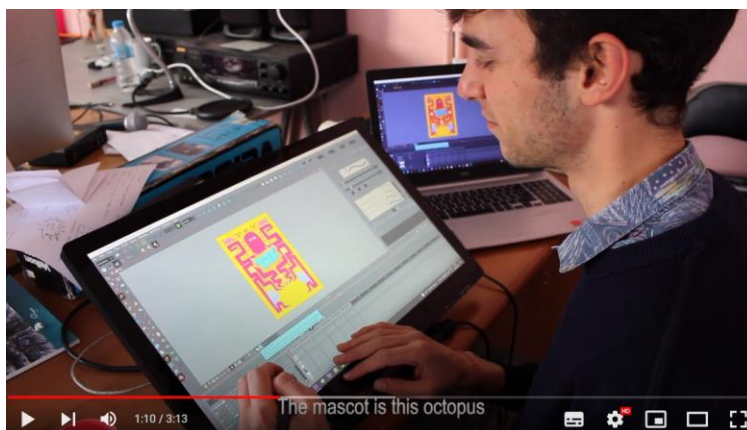
Η γνωριμία με τον Tommaso έγινε μέσα από τον οργανισμό United Societies of Balkans. Έπειτα από συζητήσεις και τη φιλία που δημιουργήθηκε, του πρότεινα να συμμετάσχει στο web documentary με τη δημιουργία του πορτραίτου του. Το συγκεκριμένο βίντεο αποτελεί και την πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία της σειράς πορτραίτων στο web documentary καθώς η εργασία του ήταν αρκετά ιδιαίτερη για τα δεδομένα του εθελοντισμού.

Ο ήχος του βίντεο είναι φυσικός ενώ υπάρχει και μουσική επένδυση. Το πρώτο μουσικό κομμάτι είναι από το διαδίκτυο και είναι από το τραγούδι Me Gustas tu του Manu Chao.

Οι δυσκολίες που αντιμετωπίσα για το συγκεκριμένο βίντεο δεν ήταν τόσο μεγάλες όσο στα υπόλοιπα. Υπήρχε οικειότητα με τον συνεντευξιζόμενο, κυρίως στα γυρίσματα αναπαράστασης, όπου βοήθησε στην πιο ομαλή ολοκλήρωσή του.



Εικόνα28: From art to volunteering (project: Chasing humanity)



Εικόνα29: From art to volunteering (project: Chasing humanity)

4.1.5 New beginnings

Το πέμπτο κεφάλαιο του web documentary παρουσιάζει τον οργανισμό United Societies of Balkans. Η συνεντευξιζόμενη Sara είναι η coordinator του προγράμματος Balkan Hotspot. Μας εξηγεί πώς ξεκίνησε αρχικά ως εθελόντρια στο συγκεκριμένο πρόγραμμα και πως νιώθει για τη μετάβαση της σε μια νέα χώρα.

Ο σκοπός που δημιούργησα το συγκεκριμένο βίντεο είναι γιατί ήθελα να δείξω την πορεία που θα μπορούσε να έχει ένας εθελοντής όταν του προσφέρεται μια θέση εργασίας και τους νέους δρόμους που μπορούν να ανοίξουν μέσω του εθελοντισμού. Επίσης γίνεται η παρουσίαση των προγραμμάτων του οργανισμού.

Το βίντεο ξεκινάει με την είσοδο της Sara στον χώρο εργασίας της, στα γραφεία της United Societies of Balkans, μια ημέρα που εργάζεται. Γίνεται μια αρχική παρουσίαση της Sara και στη συνέχεια μάς εξηγεί πώς αποφάσισε να ξεκινήσει τον εθελοντισμό. Οι ερωτήσεις που τίθενται αφορούν κυρίως τα προγράμματα κινητικότητας καθώς και τα συναισθήματα που ένιωσε κατά τη μετάβασή της σε έναν καινούργιο χώρο εργασίας.

Η γνωριμία με τη συνεντευξιζόμενη έγινε μέσα από τη συμμετοχή μου στις δράσεις την ομάδας Balkan Hotspot. Έπειτα από συζητήσεις για τα προσωπικά

βιώματά της υπήρξε ενδιαφέρον από πλευράς μου για τη συμμετοχή της στο ντοκιμαντέρ. Τα γυρίσματα των πλάνων της συνέντευξη έγιναν σε διαφορετικές μέρες και σκοπός μου ήταν να αναδείξω κυρίως την καινούργια καθημερινότητα της συνεντευξιαζόμενης που είναι η δουλειά στο γραφείο της United Societies of Balkans.

Οι δυσκολίες που αντιμετώπισα για την πραγματοποίηση αυτού του κεφαλαίου αφορούν το υλικό που είχα στη διάθεσή μου, το οποίο αρχικά δεν ήταν αρκετό. Λόγω των αναγκών που προέκυπταν χρειάστηκα επιπλέον πλάνα και γι αυτό τον λόγο επισκέφτηκα ξανά τον οργανισμό μετά από συνεννόηση με τη συνεντευξιαζόμενη.. Επίσης υπήρχε υλικό μεγάλης διάρκειας από τη συνέντευξη που με δυσκόλεψε στο να επιλέξω αυτά που ήταν σημαντικά. Το τελικό αποτέλεσμα διαμορφώθηκε στο μοντάζ με αρκετές αλλαγές.



Εικόνα30: New beginnings (project: Chasing humanity)



Εικόνα31: New beginnings (project: Chasing humanity)

4.1.6 Anagnostara 13.

Το σπίτι των εθελοντών είναι ένα ξεχωριστό κεφάλαιο του ντοκιμαντέρ. Η κοινή συμβίωση 30 περίπου ανθρώπων από διαφορετικές χώρες μπορεί να έχει θετικά και αρνητικά στοιχεία. Το σπίτι στο οποίο ζουν για αρκετούς μήνες λειτουργεί ως μια ξεχωριστή κοινότητα μέσα στην πόλη, καθώς εκεί περνούν τις περισσότερες ώρες της ημέρας και πολλές φορές απομονώνονται από το περιβάλλον γύρω τους. Το βίντεο παρουσιάζει ένα μικρό κομμάτι του σπιτιού, κυρίως του κοινού χώρου όπου μοιράζονται οι εθελοντές, όπως το σαλόνι και η κουζίνα. Η κουζίνα μετατρέπεται σε χώρο που μοιράζονται τις χαρούμενες στιγμές τους, τις πιο χαλαρές, τη μουσική τους και τα περισσότερα συναισθήματά τους.

Για τη δημιουργία του βίντεο επισκέφτηκα το σπίτι των εθελοντών ώστε να καταγράψω κάποιες από τις στιγμές εκεί. Στη συνέχεια προχώρησα στην επεξεργασία του βίντεο. Θέλοντας να δείξω τις διαφορετικές στιγμές που περνούν μέσα στο σπίτι ξεκίνησα με τις πιο ήρεμες μέρες που κάθονται και συζητούν παίζοντας μουσική. Το κομμάτι στη μέση του βίντεο έρχεται σε αντίθεση με αυτή την ηρεμία και δείχνει μια ημέρα διασκέδασης ανθρώπων που έζησαν σε αυτό το σπίτι.



Εικόνα32: Anagnostara 13 (project: Chasing humanity)



Εικόνα33: Anagnostara 13 (project: Chasing humanity)

4.1.7 Walk of peace

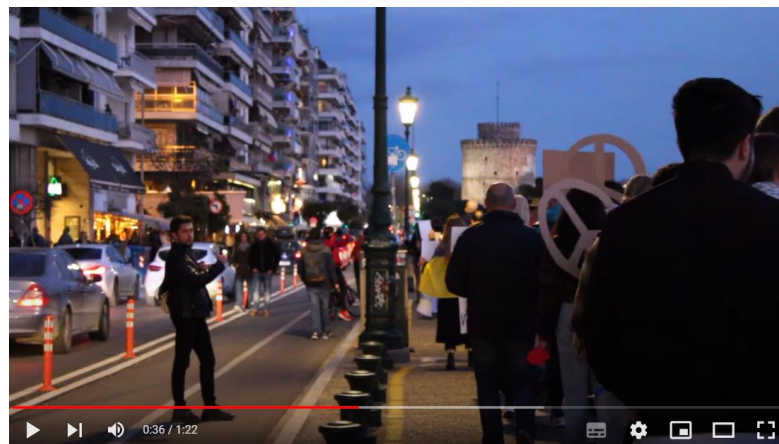
Στις 26 Φεβρουαρίου 2022 πραγματοποιήθηκε στη Θεσσαλονίκη πορεία ειρήνης κατά του πολέμου Ουκρανίας-Ρωσίας. Η United Societies of Balkans, σε συνεργασία με άλλους φορείς της πόλης, οργάνωσε αυτή την κίνηση αλληλεγγύης για να περάσει το μήνυμα της ειρήνης και να δείξει τη συμπαράστασή της προς τα θύματα του πολέμου.

Το βίντεο αποτελεί το τελευταίο κεφάλαιο του web documentary. Σκοπός της δημιουργίας του είναι να αναδείξει τη συλλογικότητα που αναπτύσσεται ανάμεσα στους φορείς της Θεσσαλονίκης για σοβαρά θέματα που αφορούν την ανθρωπότητα.

Ο ήχος αυτού του βίντεο είναι φυσικός καθώς θέλησα να υπάρχει άμεση επαφή του θεατή με τα συνθήματα και τις φωνές των ανθρώπων που συμμετείχαν στην πορεία. Στο βίντεο καταγράφεται η πορεία που ακολούθησαν οι συμμετέχοντες μέχρι το τέλος που βραδιάζει.



Εικόνα34: Walk of peace (project: Chasing humanity)



Εικόνα35: Walk of peace (project: Chasing humanity)

Συμπεράσματα

Η εξέλιξη της τεχνολογίας έχει φέρει αλλαγές σε πολλούς τομείς της κοινωνίας. Η τέχνη έχει επηρεαστεί και μεταβάλλεται συνεχώς καθώς οι δημιουργοί προσπαθούν να ανακαλύψουν τη νέα πραγματικότητα και να ενταχθούν σε αυτή. Το διαδικτυακό ντοκιμαντέρ συνδυάζει καλλιτεχνικές ιδιότητες με τεχνολογικές πρακτικές, καθώς είναι αναγκαίο ο δημιουργός να διαθέτει αρκετά στοιχεία, πέρα από αυτό του σκηνοθέτη. Προσπαθεί να ενταχθεί στην κοινωνία και να παρουσιάσει τα έργα του στο ευρύ κοινό εκμεταλλευόμενος την τεχνολογία με οποιοδήποτε τρόπο.

Ολοκληρώνοντας την πτυχιακή εργασία αποκόμισα αρκετά οφέλη από τη διαδικασία παραγωγής της. Μπόρεσα να αναπτύξω τις ικανότητές μου τόσο στο ντοκιμαντέρ όσο και στη φωτογραφία και τη συγγραφή κειμένων. Μέσα από την αρχική έρευνα για το διαδικτυακό ντοκιμαντέρ κατανόησα αυτό το είδος και στη συνέχεια μπόρεσα να δημιουργήσω το project Chasing humanity, το οποίο θα με βοηθήσει στην εξέλιξή μου στο μέλλον. Αποτελεί το επόμενο βήμα της ατομικής εργασίας που πραγματοποίησα κατά τη διάρκεια των σπουδών μου με θέμα, επίσης, τον εθελοντισμό. Μέσα από τις δυσκολίες και τα λάθη που αντιμετώπισα έλαβα και τα σωστά μαθήματα από τους καθηγητές ώστε να μπορέσω να βελτιωθώ όσο το δυνατόν περισσότερο.

Τέλος η στήριξη των καθηγητών, φίλων και του οργανισμού United Societies of Balkans ήταν ένα σημαντικό κομμάτι ώστε να ολοκληρωθεί η εργασία.

Βιβλιογραφία

Ελληνική

Αναστασιάδης, Παναγιώτης Σ. *Στον @ιώνα της πληροφορίας*. Αθήνα: Λιβάνη ΑΒΕ, 2000.

Δεληγιάννης, Γιάννης. *Η κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagotto, 2006.

Καρακάσης, Απ., Γούσιος, Χ., Κεφαλάς, Κ.. *Εφόδιο για νέους ντοκιμαντερίστες*. Αθήνα: Κάλλιπος, 2015.

Λαβράνος, Χαρίλαος. *Πληροφόρηση και Δημιουργικότητα*. Αθήνα: Επίκεντρο, 2017.

Μπαλτατζής, Αλ. και Σακλαμπανάκης, Γ. *Εισαγωγή στο Internet*. Αθήνα: Anubis, 1999.

Στεφανή, Εύα. *Ντοκιμαντέρ: το παιχνίδι της παρατηρησης*. Αθήνα: Πατάκη, 2016.

Ξενόγλωσση

Gaudenzi, Sandra. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Phd Thesis, University of London, London, 2013.

Gifreu-Castells, Arnau. *The interactive multimedia documentary a propsed analysis model*. Universitat Pompeu Fabra, 2010.

Manovich, Lev. *The language of new media*. London: the MIT press, 2001.

Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.

Quaranta, Domenico. *Beyond new media art*. Brescia: LINK editions, 2013.

Ιστοσελίδες

“Το Διαδίκτυο και οι υπηρεσίες του”, Υπηρεσίες Διαδικτύου, Τελευταία πρόσβαση Ιανουάριος, 24, 2023. <https://sites.google.com/site/yperesiesdiadiktyou123/to-diadiktyo-kai-oi-yperesies-tou/yperesia-metaphoras-archeion>

Bateman, Chris Mark. “Diversity in Game Narrative”. Only a game. Last modified January, 24, 2023.

http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/diversity_in_ga.html

Cote, Joe. “What is new media?”, Southern New Hampshire University, September 23, 2022, <https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/liberal-arts/what-is-new-media>

Gifreu Castells, Arnau. Methods of navigation and interaction of an interactive documentary. i-Docs, Last modified January, 24, 2023. <http://i-184docs.org/2012/07/12/methods-of-navigation-and-interaction-of-an-interactive-documentary-i-docs-modalities-ii/>

Nash, Kate. Modes of interactivity. Analyzing the web-doc. Sage journals. Last modified

January, 24, 2023 <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443711430758>

Διαδικτυακά ντοκιμαντέρ

Bouillagui: A free village. Rodet, Marie:

https://bouillagui.soas.ac.uk/#Boucle_de_d%C3%A9part

Cronulla riot: The day that shocked the nation, Balendra, Jaya, SBS:

<https://www.sbs.com.au/cronullariots/>

The last generation. Mizner, Michelle, Frontline: <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>

The prism. Πασχαλίδου Νίνα Μαρία, Νίκος Κατσαούνης, 2011:

<http://www.theprism.tv/Greek/home2.php>

Welcome to Pine point. Simons, Michael, Shoebridge, Paul, NFB,2011:

<https://pinpoint.nfb.ca/>