

**ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ
Α.Τ.Ε.Ι ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ ΚΡΗΤΗΣ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΤΑΘΜΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ VIDEO MONTAZ VELOCITY
ΤΗΣ LEITCH ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΕΝΟΣ VIDEO ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ
ΜΕ ΘΕΜΑ ΤΟ ΚΡΑΣΙ ΤΩΝ ΔΑΦΝΩΝ**

**ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ΠΕΡΙΑΝΔΡΟΣ
Α.Μ 141**

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΑΖΓΚΟΥΤΗΣ

ΗΡΑΚΛΕΙΟ 2007

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο «Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ»

- 1.1 Εισαγωγή
- 1.2 Τα στάδια δημιουργίας ενός ντοκιμαντέρ
- 1.3 Ανάπτυξη Σεναρίου
- 1.4 Προπαραγωγή (Preproduction)
- 1.5 Παραγωγή (Production)
- 1.6 Μεταπαραγωγή (Postproduction)
- 1.7 Το Τηλεοπτικό Ντοκιμαντέρ
- 1.8 Διαδικασία παραγωγής

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο «ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ»

- 2.1 Βασικές λειτουργίες και βασικά στοιχεία κάμερας
- 2.2 Φως
- 2.3 Μικρόφωνα
- 2.4 Συστήματα μαγνητοσκόπησης

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο «ΜΟΝΤΑΖ»

- 3.1 Μοντάζ
- 3.2 Λειτουργίες μοντάζ
- 3.3 Σύστημα μοντάζ πολλαπλών πηγών
- 3.4 Τελικές διαδικασίες
- 3.5 Χαρακτηριστικά DPS VELOCITY

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο «ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ »

- 4.1 Επιλεγμένη βιβλιογραφία

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1.1 Εισαγωγή

Ενώ δεν υπάρχουν απόλυτοι κανόνες ως προς τη δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ υπάρχει μία διαδικασία που εκπορεύεται από μία απόπειρα λογικής επεξεργασίας όλων των σταδίων αυτής της δημιουργίας καθώς και από τη συσσωρευμένη εμπειρία επιφανών δημιουργών. Αυτή η διαδικασία δεν θα πρέπει να θεωρηθεί ως ένα απaráβατο σύνολο νόμων αλλά ως μία ενότητα και μία δομή με σκοπό τη σταδιακή πραγμάτωση ενός ντοκιμαντέρ. Ο κάθε δημιουργός επιλέγει και εφαρμόζει οτιδήποτε από αυτά ταιριάζει στο ύφος και την προσωπικότητά του – αν και υπάρχουν στοιχεία μάλλον αναπόφευκτα, καθώς υπαγορεύονται από τον ίδιο το χαρακτήρα του ντοκιμαντέρ ως «τεκμηριωτικού» έργου.

Αυτό το κεφάλαιο ακολουθεί μία – κατά το δυνατόν – φυσική και λογική διαδοχή των διαφόρων σταδίων της πορείας προς την ολοκλήρωση ενός ντοκιμαντέρ. Ξεκινά με τη συζήτηση ως προς τις ιδέες, την έρευνα και τη δομή του σεναρίου και συνεχίζει διαμέσου της προπαραγωγής (postproduction) και την παραγωγή (production) για να καταλήξει στο μοντάζ και στη συγγραφή των σχολίων.

1.2 Τα Στάδια Δημιουργίας ενός Ντοκιμαντέρ.

Σε ένα ντοκιμαντέρ στο οποίο υπάρχει σενάριο το έργο θα περάσει – κατά πάσα πιθανότητα – από τα ακόλουθα στάδια:

1. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η ιδέα και η ανάπτυξή της

Η βασική πρόταση και η συζήτηση με τους χρηματοδότες

Συζήτηση της πρότασης και συμφωνία ως προς τον προϋπολογισμό
Έρευνα

Μορφοποίηση της ιδέας και συγγραφή του σεναρίου των γυρισμάτων / λήψεων.

2. ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ (PREPRODUCTION)

3. ΠΑΡΑΓΩΓΗ (Κινηματογράφηση / Βιντεοσκόπηση) – (PRODUCTION).

Συνεντεύξεις

Γυρίσματα / Λήψεις

4. ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ (POSTPRODUCTION)

Μοντάζ – Μίξη ήχων – Τίτλοι – Εφέ.

Αφήγηση.

1.3 Ανάπτυξη Σεναρίου

α) Η ιδέα και η ανάπτυξή της.

Η παρατήρηση της σύγχρονης κοινωνικής και πολιτικής πραγματικότητας από τον δημιουργό ή τους δημιουργούς τα ενδιαφέροντα, τα αναγνώσματα, οι γενικότερες γνώσεις τους σχηματίζουν ένα ολόκληρο σύνολο πιθανού υλικού στο νου τους, χρήσιμο τόσο ως πηγή ιδεών όσο και ως βοήθεια στην πραγμάτωση ενός ντοκιμαντέρ. Μέσα από αυτό το γνωστικό, ιδεολογικό, συναισθηματικό υπόστρωμα αναδύονται ιδέες και θέματα.

Αυτός όμως που γεννά την ιδέα, της δίνει ορμή και απαντά στην ερώτηση «Γιατί πραγματικά θέλω να κάνω αυτήν την ταινία;» είναι το έντονο ενδιαφέρον, η επιθυμία και το πάθος ενός ανθρώπου για ένα θέμα. Όταν αυτό το θέμα συγκινεί την φαντασία, το συναίσθημα ή ανταποκρίνεται στις πολιτικές ή κοινωνικές ιδέες του δημιουργού, όταν το θέμα καλύπτει ένα πεδίο της ανθρώπινης εμπειρίας για το οποίο αισθάνεται ότι θέλει μιλήσει, τότε υπάρχει και η μεγαλύτερη έμπνευση όπως χαρακτηριστικά λέει ο

Alan Rosenthal στο βιβλίο του “Writing, Directing and producing documentary films and video”: «Πιστεύω βαθιά, πως αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο προκύπτουν οι καλύτερες ταινίες. Γεννώνται από το έντονο πάθος να πεις κάτι ενδιαφέρον, ζωτικό και συγκινητικό για τις ανθρώπινες καταστάσεις».

Αλλά το πάθος δεν αρκεί από μόνο του. Ο δημιουργός οφείλει να αναρωτηθεί αν στο θέμα που επέλεξε υπάρχει μια «ιστορία». Γιατί, για να γίνει ένα καλό ντοκιμαντέρ, χρειάζεται ένα δυνατό αφήγημα, μια ιστορία που να μπορεί να παρουσιαστεί με τον πιο ελκυστικό τρόπο. Όταν υπάρχει μια ιστορία που σαγηνεύει τη φαντασία, τότε η ταινία συχνά από ενδιαφέρουσα γίνεται αξέχαστη. Επομένως το σημείο που αρχίζει ένα ντοκιμαντέρ είναι όταν βρεθεί μία ιδέα που συναρπάζει το δημιουργό και η οποία κρύβει πίσω της μία ιστορία που μπορεί να συγκινήσει και να προβληματίσει.

β) Ο Σκοπός του Σεναρίου

Σίγουρα υπάρχουν πολλά επιτυχημένα ντοκιμαντέρ – ιδίως στο χώρο του cinema verite – τα οποία έχουν γυριστεί χωρίς σενάριο. Πολλοί άλλοι σκηνοθέτες όμως – στους οποίους συμπεριλαμβάνεται και ο Alan Rosenthal – πιστεύουν ότι το σενάριο είναι συνήθως ο πιο λογικός και επιβοηθητικός τρόπος για να γυριστεί μία ταινία ντοκιμαντέρ. Συγκεκριμένα:

1. Το σενάριο είναι μέσο οργάνωσης και δόμησης, μια αναφορά και ένας οδηγός που βοηθά όσους αναμειγνύονται στην παραγωγή.
2. Το σενάριο επικοινωνεί την ιδέα της ταινίας σε όσους σχετίζονται με την δημιουργία της και επιδιώκει να το πράξει απλά και κατανοητά. Βοηθά όλους να καταλάβουν το θέμα της ταινίας και το μήνυμα που θέλει να δώσει. Είναι ιδιαίτερης σημασίας για το χρηματοδότη καθώς του λέει, λεπτομερειακά όλα τα παραπάνω αλλά και του δείχνει πώς όσα έχουν συζητηθεί ανάμεσα σε αυτόν και το δημιουργό έχουν μεταφραστεί σε υλοποιήσιμες ιδέες.
3. Το σενάριο είναι επίσης απαραίτητο τόσο στον κάμεραμαν όσο και στο σκηνοθέτη. Μεταφέρει στον κάμεραμαν πολλά στοιχεία ως προς τη διάθεση, την

προσέγγιση, την πραγματοποίηση και τα ιδιαίτερα προβλήματα της συγκεκριμένης ταινίας. Βοηθά επίσης το σκηνοθέτη να καθορίσει την προσέγγιση και την λογική της ταινίας, την εσωτερική της λογική και τη συνέχειά της.

4. Το σενάριο είναι επίσης ουσιαστικό και για την υπόλοιπη ομάδα παραγωγής γιατί, εκτός του ότι τους μεταφέρει την υπόθεση, βοηθά το συνεργείο να απαντήσει σε ορισμένες ερωτήσεις.

- Ποιος είναι ο κατάλληλος προϋπολογισμός για την ταινία;
- Πόσες τοποθεσίες για γύρισμα θα χρειαστούν και πόσες μέρες γυρίσματος;
- Τι φωτισμός είναι αναγκαίος;
- Θα υπάρχουν κάποια ειδικά εφέ;
- Θα χρειαστεί αρχειακό υλικό;
- Υπάρχουν ειδικές ανάγκες για τη λήψη ορισμένων (όπως π.χ. ειδικές κάμερες, φακοί κτλ);

5. Το σενάριο επίσης καθοδηγεί τον μοντέρ δείχνοντας την προτεινόμενη δομή της ταινίας. Στην πραγματικότητα, ο μοντέρ μπορεί να διαβάσει το αρχικό σενάριο, αλλά τελικά θα εργαστεί με ένα λίγο ή πολύ διαφοροποιημένο βοήθημα, το σενάριο του μοντάζ.

Το σενάριο είναι η βάση από την οποία μπορούν να προέλθει ο σχεδιασμός και η πραγματοποίηση. Εκτός από την βασική ιδέα παρουσιάζει το πώς αυτή μπορεί να υλοποιηθεί πρακτικά. Η ίδια η κινηματογράφηση / βιντεοσκόπηση όμως μπορεί να ωθήσει το δημιουργό να μεταβάλλει πολλές από τις ιδέες του.

Όσα σχεδιάστηκαν μπορεί να μη λειτουργήσουν απόλυτα ή και καθόλου. Νέες δυνατότητες μπορεί να αποκαλυφθούν κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Περιέργοι χαρακτήρες μπορεί να προκύψουν και απρόσμενα γεγονότα να συμβούν ακόμα και στο πλέον οργανωμένο και σχεδιασμένο ντοκιμαντέρ. Επίσης η πρόβλεψη του σεναρίου μπορεί να μην μπορέσει να υλοποιηθεί. Ένα σενάριο το οποίο μπορεί να είναι ιδιαίτερα ελκυστικό ως σχέδιο μπορεί να μην δουλέψει όταν συγκεντρωθεί όλο το υλικό. Μπορεί ο ρυθμός της ταινίας να αποδειχτεί κουραστικός ή ότι είναι υπερφορτωμένη με

πληροφορίες. Σε κάθε περίπτωση ο δημιουργός θα χρειαστεί να αναθεωρήσει τις σκέψεις του τόσο για το σενάριο, όσο και για την ταινία και να αναπροσαρμόσει και τα δύο αναλόγως.

Είδη σεναρίων

- **Το περίγραμμα.** Είναι συνήθως μόνο μερικές σελίδες, που παρουσιάζουν το θέμα και το μήνυμα της ταινίας. Προτείνει μία προσέγγιση και αποδίδει την «ιστορία» που τη διέπει. Ο συνήθης σκοπός του είναι να διευκρινίσει το σκοπό και την εξέλιξη του ντοκιμαντέρ στους χρηματοδότες.
- **Το σενάριο των γυρισμάτων / λήψεων.** Είναι το εγκεκριμένο γενικό σχέδιο. Συνήθως έχει μια πολύ καλή περιγραφή των οπτικών σκηνών και ένα συνοδευτικό περίγραμμα των ιδεών που θα συζητηθούν κατά τη διάρκεια της κάθε σκηνής ή ορισμένες σκέψεις για το αφηγηματικό μέρος. Υποδεικνύει τι λήψεις θα γίνουν, βοηθά στη δημιουργία ενός σχεδίου για τις λήψεις και για τον αναγκαίο προϋπολογισμό και καθοδηγεί τον κάμεραμαν προκειμένου να φροντίσει για τον αναγκαίο τεχνικό εξοπλισμό (κάμερες, φωτισμό).
- **Το σενάριο του μοντάζ.** Μπορεί να είναι ίδιο με το σενάριο των γυρισμάτων / λήψεων ή κάτι εντελώς διαφορετικό. Κανονικά ο σκηνοθέτης, μετά τα γυρίσματα, μαζί με το μοντέρ βλέπουν όλο το υλικό. Αν ο σκηνοθέτης θεωρήσει ότι κάτι πρέπει να προστεθεί ή να αφαιρεθεί τότε θα υπάρξει και νέο σενάριο. Επίσης βλέποντας κατά τη διάρκεια του μοντάζ το υλικό και τι είναι φανερά αρμονικά «δεμένο» οπτικά, ηχητικά και νοηματικά οφείλει να καθοδηγεί το σκηνοθέτη και την εξέλιξη του ντοκιμαντέρ. Αυτό μπορεί να σημάνει απομάκρυνση από το αρχικό σενάριο. Αυτό είναι που ωθεί ορισμένες φορές το δημιουργό στη μορφοποίηση ενός σεναρίου μοντάζ.
- **Το σενάριο της αφήγησης.** Δεν είναι πραγματικά ένα σενάριο, αλλά μάλλον το τελικό κείμενο της αφήγησης σε σχέση με τις οπτικές σκηνές.

γ) Η Βασική Πρόταση και Συζήτηση με τους χρηματοδότες.

1. Η Βασική Ιδέα ή Πρόταση.

Είναι ο γραπτός ορισμός της Ιδέας, η οποία είναι ο πυρήνας της ταινίας. Μπορεί να έχει τη μορφή μιας επιστολής, ενός σημειώματος ή ενός υπομνήματος με βασικό στόχο να διεγείρει το ενδιαφέρον κάποιου προκειμένου να υποστηρίξει οικονομικά την όλη προσπάθεια.

Το σημείωμα αυτό μπορεί να είναι επίσημο ή ανεπίσημο, αστείο ή σοβαρό, αλλά ό,τι στυλ και αν έχει ο σκοπός του είναι να ερεθίσει το ενδιαφέρον και τη φαντασία αυτού προς τον οποίο απευθύνεται. Πρέπει οπωσδήποτε πάντως να είναι σύντομο.

2. Η Συζήτηση με τους χρηματοδότες

Αν υπάρξει θετική ανταπόκριση στη Βασική Πρόταση από τους υποψήφιους χρηματοδότες τότε θα ακολουθήσει λογικά μια συνάντηση όπου ανάλογα με το αποτέλεσμα της συζήτησης θα αποφασίσουν αν επιθυμούν να εμπλακούν και να στηρίξουν τη δημιουργία της ταινίας. Αναμενόμενο είναι να θιχτούν τα παρακάτω θέματα και ο δημιουργός οφείλει να είναι προετοιμασμένος για μια ενδελεχή συζήτηση ως προς αυτά:

Σκοπός

Είναι εξαιρετικά σημαντικό τα όρια του θέματος και ο σκοπός της ταινίας να διευκρινιστούν από την αρχή. Ο κεντρικός αυτός ορισμός και η στοχοθεσία δεν είναι σημαντικά μόνο ως προς τη συζήτηση με το χρηματοδότη, αλλά οριοθετεί τη σκέψη και τη δράση του δημιουργού όσο η ταινία προχωράει, προκειμένου να μην οδηγηθεί σε άλλους, ξένους προς το στόχο, δρόμους.

Κοινό

Ο σκοπός μιας ταινίας, ενός ντοκιμαντέρ συνδέεται πάντα με το κοινό προς το οποίο αυτή απευθύνεται. Ειδικά για τα τηλεοπτικά ντοκιμαντέρ, αλλά και γενικότερα, όταν το κοινό είναι εξαιρετικά ευρύ, είναι πολύ σημαντικό να ερευνηθούν οι παρακάτω παράμετροι :

- Αρχικά είναι αναγκαίο να διευκρινιστεί η γενική σύνθεση του κοινού (ηλικία, προτιμήσεις, τόπος κατοικίας, θρησκευτικές πεποιθήσεις κτλ).
- Ακολούθως πρέπει να αποσαφηνιστεί το πλαίσιο / χώρος / μέσο στο οποίο θα παρουσιαστεί η ταινία (φεστιβάλ, σχολεία, τηλεόραση κτλ.)
- Πρέπει να γίνουν γνωστά επίσης τα συναισθήματα του κοινού για το θέμα (αν το γνωρίζουν ή όχι, φόβοι, ταμπού κτλ.).

Συνοπτικά, ο δημιουργός οφείλει να καταλάβει την κουλτούρα και τις απόψεις αυτών στους οποίους επιθυμεί να απευθυνθεί. Αν δεν κατανοήσει αυτή τη βασική θέση, η ταινία μπορεί να είναι τεχνικά άρτια αλλά θα αποτύχει να μεταδώσει το μήνυμά της.

Περιορισμοί

Ένας από τους βασικούς σκοπούς της πρώτης συζήτησης δημιουργού – χρηματοδότη είναι να διαχωριστεί το εφικτό από το ανέφικτο και να αρχίσει να γίνεται ρεαλιστικός ο σχεδιασμός με την εκτίμηση του κόστους, του χρόνου και γενικότερα της δυνατότητας πραγματοποίησης.

1. Περιορισμοί κόστους.

Το μέγεθος του προϋπολογισμού καθορίζει τι μπορεί και τι δεν μπορεί να γίνει. Το σενάριο οφείλει να μπορεί να εκτελεστεί μέσα στα πλαίσια του προϋπολογισμού, γι' αυτό και είναι εξαιρετικά σημαντική η διαπραγμάτευση ως προς αυτόν.

2. Περιορισμοί χρόνου.

Είναι σημαντικό να γνωρίζει ο δημιουργός αν υπάρχουν περιορισμοί χρόνου όπως προθεσμίες παράδοσης του ντοκιμαντέρ, προβλήματα λόγω κλιματικών συνθηκών που επηρεάζουν το χρόνο ολοκλήρωσης κτλ.

3. Δυνατότητα πραγματοποίησης

Ως προς τη δυνατότητα πραγματοποίησης ενός ντοκιμαντέρ ο Alan Rosenthal αναφέρει ένα ενδιαφέρον περιστατικό:

«Το 1975 ο Roger Graef, γνωστός ντοκιμαντερίστας του cinema verite, ήθελε να κάνει ένα ντοκιμαντέρ για τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων των μεγάλων εταιρειών στην Αγγλία. Αυτό απαιτούσε την είσοδο στις πιο μυστικές συζητήσεις των διοικητικών συμβουλίων των μεγαλύτερων εταιρειών, όπως αυτές που ήλεγχαν το ατσάλι και το πετρέλαιο. «Δεν θα πάρεις ποτέ τις αναγκαίες άδειες», είπαν όλοι...Ο Graef επέμεινε και ενάντια σε όλα τα προγνωστικά έπεισε τρεις από τις μεγαλύτερες εταιρείες στην Αγγλία... Το αποτέλεσμα που ήταν μια σειρά ντοκιμαντέρ με το όνομα «Decisions» υπήρξε ένα από τα πιο συναρπαστικά ντοκιμαντέρ της τηλεόρασης.

Και ο Rosenthal καταλήγει: «Μερικές φορές φαίνεται αδύνατο, αλλά μπορεί να γίνει». Όλα τα παραπάνω στάδια ανάμεσα στην ιδέα και στην υποβολή της έγγραφης πρότασης, μπορούν να παραληφθούν αν η ιδέα είτε ολοκληρωτικά είτε εν μέρει προέλθει από ένα τηλεοπτικό σταθμό ή άλλο χρηματοδότη, οπότε η όλη διαδικασία θα ξεκινά με την πρόταση του δημιουργού, η οποία εστιάζεται στις παραμέτρους υλοποίησης της ιδέας. Επίσης υπάρχει και η περίπτωση να υπάρξει μια άλλου τύπου διαδικασία, όπου ο δημιουργός υποβάλλει πρώτα την ουσιαστική έγγραφη πρόταση του και μετά ακολουθούν – αν ακολουθήσουν – οι συζητήσεις με τους χρηματοδότες.

δ) Συγγραφή της πρότασης για το ντοκιμαντέρ.

Η πρόταση προς τους χρηματοδότες είναι μία ιδιαίτερα σημαντική κίνηση. Είναι πρωτίστως ένας τρόπος για να εξασφαλίσεις τη χρηματοδότηση. Μπορεί να εξυπηρετήσει και άλλους σκοπούς, αλλά ο κεντρικός της στόχος είναι να πείσει κάποιον ή έναν οργανισμό για την αξία της ιδέας του δημιουργού για την ικανότητά του να την πραγματοποιήσει και για την αναγκαιότητα να χρηματοδοτηθεί προκειμένου να ολοκληρώσει την όλη προσπάθεια.

Στυλ

Η πρόταση θα πρέπει να είναι απλή και σαφής. Μια περιεκτική πρόταση είναι πιο πιθανό να τύχει ενδελεχούς εξέτασης από έναν χρηματοδότη.

Βασικά θέματα

Δεν υπάρχουν απόλυτοι κανόνες ως προς τα θέματα που πρέπει να αναλυθούν. Συνήθως όμως είναι:

1. Δήλωση θέματος. Αναφέρει το θέμα του ντοκιμαντέρ, προτείνει ένα τίτλο εργασίας, δηλώνει το μέγεθος της ταινίας και διευκρινίζει τι προτείνει για τη χρηματοδότηση του εν λόγω έργου.

2. Γενικότερες πληροφορίες για το θέμα. Παρουσιάζει ορισμένα στοιχεία που θα εξοικειώσουν τον αναγνώστη με το θέμα, ενώ τον αφήνει να καταλάβει γιατί είναι ενδιαφέρον τόσο για τον ίδιο, όσο και για ένα ευρύτερο κοινό.

3. Προσέγγιση, φόρμα, στυλ. Είναι δύσκολο να αναλυθούν σε μια πρόταση, πριν να υπάρξει εκτεταμένη έρευνα, αλλά μπορούν να καταγραφούν κάποια βασικά σημεία ή κάποιες εναλλακτικές.

4. Πρόγραμμα γυρισμάτων / λήψης πλάνων. Είναι προαιρετικό ως θέμα. Συμπεριλαμβάνεται όταν ο χρόνος δημιουργίας του ντοκιμαντέρ έχει μεγάλη σημασία.

5. Προϋπολογισμός. Είναι επίσης προαιρετικό ως θέμα. Εξαρτάται από το δημιουργό αν θέλει να το θέσει γραπτά ή προφορικά στο πλαίσιο μιας συζήτησης – διαπραγμάτευσης.

6. Κοινό, Marketing, Διανομή. Άλλο ένα προαιρετικό θέμα. Αν ένας τηλεοπτικός σταθμός έχει ζητήσει τη δημιουργία ενός ή μιας σειράς ντοκιμαντέρ, τότε η αναφορά στη διανομή στο περιεχόμενο της πρότασης μπορεί να μην έχει σημασία. Αυτό όμως μπορεί να μην ισχύει αν ο χρηματοδότης είναι κάποιος άλλος.

7. Βιογραφικό σημείωμα και συστατικές επιστολές. Βοηθούν το χρηματοδότη να πειστεί για την προσωπική αξία του δημιουργού.

8. Πρόσθετα στοιχεία. Ο δημιουργός μπορεί επίσης να προσθέσει οτιδήποτε λογικά θα βοηθήσει να κατανοηθεί η ιδέα του και να υποστηριχθεί η πρότασή του.

ε) Συζήτηση της πρότασης και συμφωνία ως προς τον προϋπολογισμό.

Συζήτηση της πρότασης.

Το τμήμα της συζήτησης που δεν αφορά την οικονομική ενίσχυση που θα χρειαστεί ο δημιουργός αφορά συνήθως τόσο την ανάλυση των διαφόρων στοιχείων του έργου, όσο και τα σημεία εκείνα τα οποία θα βοηθήσουν το χρηματοδότη να κατανοήσει την αξία, που θα έχει αυτό το έργο για τον ίδιο.

Προϋπολογισμός και Συμβόλαιο Παραγωγής.

Ο προϋπολογισμός συνήθως καθορίζεται και το συμβόλαιο παραγωγής υπογράφεται χωρίς τη συγγραφή και υποβολή ενός σεναρίου. Πολλοί οργανισμοί όμως προτιμούν να πληρώσουν για ένα σενάριο και ακολούθως αν τους ενδιαφέρει δεσμεύονται στην παραγωγή του/ των ντοκιμαντέρ.

Είτε στο υπόλοιπο (και μεγαλύτερο) τμήμα της συζήτησης για την πρόταση, είτε σε μία άλλη συνάντηση εξετάζεται το θέμα του αναγκαίου προϋπολογισμού. Ο δημιουργός οφείλει να έχει συντάξει μετά από ιδιαίτερη σκέψη ένα προσχέδιο προϋπολογισμού, για να έχει μία έστω κατά προσέγγιση αλλά σχετικά σαφή ιδέα του κόστους. Μέσα σε αυτόν πρέπει να εντάξει: έξοδα έρευνας, βιντεοσκόπησης / κινηματογράφησης (συνεργείο, εξοπλισμό, έξοδα για τις τοποθεσίες χώρους που θα επισκεφθεί κτλ), έξοδα μεταπαραγωγής / postproduction (μοντέρ, μοντέρ ήχου κτλ.), έξοδα προσωπικού (αν υπάρχει), γενικά έξοδα (έξοδα γραφείου, δικαιώματα για την μουσική και για αρχεία κτλ) και ασφαλώς κάποιο αμοιβή για τον ίδιο.

Έχοντας πλέον ο δημιουργός μία σχετικά σαφή εικόνα των αναγκών για την υλοποίηση της ιδέας του μπορεί να προχωρήσει επιχειρηματολογώντας στη συζήτηση για τους όρους, τις προϋποθέσεις του προϋπολογισμού και του συμβολαίου ενώ ταυτόχρονα έχοντας αυτή τη στερεή ιδέα των αναγκών του είναι απίθανο να κάνει λάθη ως προς το τι ζητά από το χρηματοδότη. Αυτό που πρέπει να προσέξει ιδιαίτερα ο δημιουργός κατά την κατάρτιση του συμβολαίου είναι η συμμετοχή στη διαδικασία ενός προσωπικού του νομικού συμβούλου καθώς και τι είδους δικαιώματα θα έχει πάνω στο έργο και πως αυτά θα εξασφαλιστούν.

στ) Έρευνα Αφού έχει υπογραφεί το συμβόλαιο παραγωγής και ο δημιουργός έχει στη διάθεση του τμήμα ή ολόκληρο το ποσό του προϋπολογισμού μπορεί να ξεκινήσει την ουσιαστική έρευνά του για το θέμα.

Ως ερευνητής χρειάζεται να συνδυάσει τη δεισδυτικότητα ενός καλού δημοσιογράφου με την επίμονη προσεκτική μελέτη ενός ερευνητή υποψηφίου για διδακτορικό. Πρέπει να παρατηρεί, να αναλύει, να διαβάζει, να κρατά σημειώσεις και να συνδυάζει. Αυτό που πρέπει να καθοδηγεί την έρευνά του είναι η υπόθεση εργασίας, το κεντρικό ερώτημα (θέμα της ταινίας). Αυτό θα του βοηθήσει να διαχωρίσει τα ουσιώδη από τα επουσιώδη κατά τη διάρκεια της έρευνάς του και να αποφύγει τη σπατάλη χρόνου. Η έρευνα μπορεί να διαχωριστεί στους παρακάτω τομείς:

1. Έρευνα Έντυπου Υλικού. Περιλαμβάνει την έρευνα σε βιβλία, περιοδικά, εφημερίδες, βάσεις δεδομένων, Internet, άρθρα, ημερολόγια, επιστολές, αρχεία οργανισμών, κρατών, κυβερνήσεων και νομοθετικών σωμάτων, υπηρεσιών, πρακτικά δικών κτλ. Ο στόχος είναι για το δημιουργό να μάθει όσα περισσότερα μπορεί στο κατά το δυνατό λιγότερο διάστημα πάντα μέσα στα πλαίσια της λογικής.

2. Έρευνα Φωτογραφιών και Οπτικού Υλικού. Οι πηγές τέτοιου υλικού μπορεί να είναι ιδιωτικά ή κυβερνητικά αρχεία, το Internet τοπικά αρχεία ή αρχεία εφημερίδων και περιοδικών, τηλεοπτικά ή κινηματογραφικά αρχεία, βιβλιοθήκες, οικογενειακά άλμπουμ. Όλα αυτά θα χρησιμεύσουν όχι μόνο ως πηγή πληροφοριών αλλά και ως οπτικές παραστάσεις στο ντοκιμαντέρ.

3. Συνεντεύξεις. Ο στόχος του δημιουργού σε ό,τι αφορά τις συνεντεύξεις είναι να μιλήσει με όσους περισσότερους ειδικούς και μετέχοντες στο συγκεκριμένο πεδίο, που ερευνά. Επειδή ο χρόνος του είναι πολύτιμος, πρέπει να προσπαθήσει να αξιολογήσει ποιοι είναι οι καλύτεροι, οι πιο σημαντικοί γνώστες.

4. Έρευνα στους αναγκαίους χώρους, τοποθεσίες.

Γενικότερα κατά την έρευνα ο δημιουργός πρέπει να γνωρίζει ότι ένα τμήμα μόνο, όσων ανακαλύπτει και συγκεντρώνει θα χρησιμοποιηθεί στο ντοκιμαντέρ. Όπως

χαρακτηριστικά αναφέρεται: «Η έρευνα είναι σαν ένα παγόβουνο. Τα επτά όγδοα είναι κάτω από την επιφάνεια και δεν μπορούν να φανούν».

ζ) Μορφοποίηση της ιδέας και Συγγραφή του Σεναρίου των Γυρισμάτων / Λήψεων.

Μετά την έρευνα ακολουθεί ένας σταδιακός, δημιουργικός και ίσως ανατρεπτικός διαχωρισμός των ουσιωδών από τα επουσιώδη. Γιατί αυτό που συχνά συμβαίνει είναι ότι η έρευνα ανακαλύπτει εναλλακτικά μονοπάτια και στρατηγικές. Νέο και απρόσμενο υλικό έχει προκύψει. Νέα πρόσωπα έχουν αναδυθεί και είναι πολύ πιθανό η αρχική τοποθέτηση να επανεξεταστεί. Είναι η κατάλληλη στιγμή για μια πιθανή ολική επανεξέταση του ντοκιμαντέρ. Μέχρι εκείνη τη στιγμή ο δημιουργός γνώριζε σχετικά το θέμα και άρα και την ταινία. Τώρα το γνωρίζει σε σημαντικό βάθος και μπορεί, αν χρειάζεται, να αλλάξει την εστίαση των κεντρικών ερωτημάτων του πριν ξεκινήσει το ντοκιμαντέρ αυτό καθαυτό.

Αφού ολοκληρωθεί και αυτή η φάση υπάρχουν ακόμα κάποια βασικά θέματα με τα οποία πρέπει να ασχοληθεί ο δημιουργός πριν ασχοληθεί με το σενάριο. Τον ενδιαφέρει να μορφοποιήσει σταδιακά το ντοκιμαντέρ σε ένα λογικό και συναισθηματικό σύνολο που θα έχει αντίκτυπο στο κοινό.

Οι περισσότερες ταινίες χρειάζονται αυτό που ο Alan Rosenthal ονομάζει «κλειδί» (Key), μια οπτική γωνία από την οποία να αφηγηθούν την «ιστορία» με τον πιο ενδιαφέροντα, συναρπαστικό και ψυχαγωγικό τρόπο. Αυτή η οπτική γωνία είναι μαζί με το θέμα στον πυρήνα του ντοκιμαντέρ. Όταν η βασική εστίαση είναι οι άνθρωποι, τότε συνήθως δεν υπάρχει δυσκολία να βρεθεί αυτή η οπτική γωνία, το «κλειδί». Πολλές φορές βρίσκεται στην ίδια την ιστορία ενός ανθρώπου ή μιας ομάδας ανθρώπων. Όταν το θέμα του ντοκιμαντέρ είναι μια αφηρημένη ιδέα τότε ίσως αποδειχτεί πιο δύσκολα. Ο προβληματισμός, όμως και η έμπνευση γύρω από το ζήτημα της οπτικής γωνίας και η ανακάλυψη της είναι αυτό που μπορεί να μεταμορφώσει μια πιθανή αποτυχία σε επιτυχία.

Δομή

Ο Alan Rosenthal στο βιβλίο του «Writing, Directing and Producing Documentary Films and Videos» λέει: Το ερώτημα ως προς τη δομή έχει παραμεληθεί πάρα πολύ στις συζητήσεις για ταινίες ντοκιμαντέρ. Όπως κάθε καλό βιβλίο ή θεατρικό έργο χρειάζεται δομή, έτσι επίσης τη χρειάζεται και ένα ντοκιμαντέρ. Θα πρέπει να παρουσιάζει μια ενδιαφέρουσα, καλοσχηματισμένη ιστορία με ρυθμό που οδηγεί σε μία ικανοποιητική λύση».

Στυλ και Φαντασία

Αν και πολλοί δημιουργοί τείνουν να πιστεύουν ότι υπάρχει ένας συγκεκριμένος τρόπος για την υλοποίηση ενός ντοκιμαντέρ, αυτό το οποίο θα έπρεπε να κυριαρχεί στη σκέψη του κάθε δημιουργού είναι ότι έχει ένα τεράστιο αριθμό «εργαλείων» από τα οποία δύναται να επιλέξει όπως ο ρεαλισμός, η ελεύθερη φαντασία, το χιούμορ κ.ά. Δεν υπάρχει προδιαγεγραμμένο απόλυτο στυλ ως προς τη δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ. Και αυτό είναι που κάνει αυτή τη δραστηριότητα τόσο ενδιαφέρουσα.

Τα εμπορικά τηλεοπτικά δίκτυα όμως των Η.Π.Α λόγω χάρη των οποίων το ισχυρό σημείο ήταν το news –documentary, τείνουν δυστυχώς να περιορίζουν τους συγγραφείς των ντοκιμαντέρ σε ένα πολύ απλοϊκό, ρεαλιστικό στυλ.

Συγγραφή του Σεναρίου των Γυρισμάτων / Λήψεων.

Αφού έχει ολοκληρωθεί η παραπάνω φάση ακολουθεί η αρχή της συγγραφής του σεναρίου. Αυτό μπορεί να πάρει είτε τη μορφή ενός προσχέδιου σεναρίου το οποίο περιλαμβάνει μόνο ιδέες είτε να είναι ένα σενάριο που περιλαμβάνει το σχολιασμό. Στην πρώτη περίπτωση απλώς παρατίθενται οι ιδέες με τις οποίες ο δημιουργός θα ήθελε να συνοδεύσει τα οπτικά τμήματα του έργου. Στη δεύτερη περίπτωση ο δημιουργός γράφει ένα προκαταρκτικό σχολιασμό (τα καθαυτά λόγια, που θα ειπωθούν κατά τη διάρκεια του ντοκιμαντέρ), ακόμα κι αν αυτός θα αλλάξει καθώς

εξελισσεται η προσπάθεια. Ένα προσχέδιο σενάριο των λήψεων συνήθως έχει τη μορφή δύο στηλών όπου στη μια αναφέρονται τα οπτικά τμήματα του έργου και στην άλλη κατ' αντιστοιχία οι ιδέες ή τα σχόλια που αντιστοιχούν σε κάθε σκηνή / οπτικό τμήμα.

Όταν αρχίσει ο δημιουργός τη συγγραφή του σεναρίου μπορεί επίσης να βοηθηθεί αν κρατήσει λίγες σημειώσεις για καθένα από τα παρακάτω θέματα.

1. Κεντρικές ιδέες, 2. Λογική διαδοχή, 3. Οπτικοποίηση, 4. Έναρξη/ Άνοιγμα (του ντοκιμαντέρ), 5. Ρυθμός, κλιμάκωση, 6. Ολοκλήρωση.

Ο πρώτος στόχος του δημιουργού ως προς το σενάριο είναι να παρουσιάσει τις ιδέες – κλειδιά κατά τον πιο ενδιαφέροντα και συναρπαστικό τρόπο. Επιπρόσθετα επιθυμεί αυτές να παρουσιαστούν ως ένα σύνολο και όχι ως μια συλλογή τμημάτων σκέψης. Ακόμα θέλει αυτές οι ιδέες να εξελίσσονται μέσα στο ντοκιμαντέρ με μία εύκολη και αυτονόητη λογική και διαδοχή.

Προς αυτή την κατεύθυνση το πρώτο του μέλημα είναι να δηλώσει τις ιδέες του προκειμένου να του επικεντρωθεί μόνο σε αυτές που έχουν μείζονα σημασία. Εδώ οφείλει να θυμάται όσες ιδέες και αν έχει πρέπει να υπάρχει ένα νοηματικός άξονας που να ενοποιεί όλο το ντοκιμαντέρ. Αφού ολοκληρώσει αυτή τη φάση το αμέσως επόμενο μέλημά του είναι να οργανώσει τις ιδέες του σε λογικά τμήματα που οδηγούν φυσικά και αβίαστα το ένα στο άλλο. Καθώς προσπαθεί να θέσει αυτά τα λογικά τμήματα σε σειρά ο δημιουργός οφείλει να θυμάται ότι η λογική του ντοκιμαντέρ διαφέρει από τη μαθηματική λογική καθώς είναι περισσότερο συναισθηματική και ίσως και καλλιτεχνική. Επίσης πρέπει να προσέχει έτσι ώστε η προοδευτική λογική διαδοχή των ιδεών να συμβαδίζει με την οπτική και συναισθηματική εξέλιξη του ντοκιμαντέρ. Η χρήση της «χρονολογικής διαδοχής» ή της «εξέλιξης μιας σύγκρουσης» είναι οι δύο πιο συχνοί νοηματικοί άξονες, οι οποίοι χρησιμοποιούνται στα ντοκιμαντέρ καθώς επίσης και το «μοτίβο της έρευνας» ή το «κυνήγι για τη λύση του μυστηρίου».

Αφού έχει επεξεργαστεί ο δημιουργός το νοηματικό άξονα της ιστορίας και των ιδεών και τις έχει θέσει σε μια λογική ενδιαφέρουσα και συγκροτημένη σειρά αυτό που ακολουθεί είναι η οπτική απόδοση των νοημάτων των ιδεών. Ο στόχος του είναι να βρει τον πιο ισχυρό τρόπο για να χρησιμοποιήσει τις ενωμένες δυνάμεις της εικόνας όσο και του λόγου. Επομένως το βασικό του μέλημα είναι να επιλέξει τις εικόνες που θα αποδείξουν τα επιχειρήματά του κατά τον πλέον ευφάνταστο και ενδιαφέροντα τρόπο. Η όλη προσπάθεια της οπτικοποίησης μοιράζεται μεταξύ του συγγραφέα του ντοκιμαντέρ και του σκηνοθέτη εκτός και αν τα δύο πρόσωπα ταυτίζονται. Επίσης αυτό που ο κάθε δημιουργός προσπαθεί είναι κάθε οπτικό τμήμα να έχει πέρα από ένα επιφανειακό νόημα και ένα επιπρόσθετο συναισθηματικό βάθος και αντίκτυπο.

Ως προς την έναρξη του ντοκιμαντέρ αυτή πρέπει να επιτύχει δύο στόχους πολύ γρήγορα. Πρώτον πρέπει να «αιχμαλωτίσει» το ενδιαφέρον του θεατή και δεύτερον να ορίσει πολύ γρήγορα το θέμα του ντοκιμαντέρ και μια γενική νοηματική κατεύθυνση. Αυτά τα δύο στοιχεία είναι εξαιρετικά χρήσιμα στα τηλεοπτικά ντοκιμαντέρ, καθώς πρέπει να ανταγωνιστούν με πολλά άλλα προγράμματα για τηλεθεατές. Μια τέτοιου είδους αρχή ενισχύει σημαντικά την ταινία αλλά πρέπει να ακολουθείται από τη διατήρηση του ενδιαφέροντος των τηλεθεατών για το υπόλοιπο τμήμα της. Εδώ είναι πολύ επιβοηθητική η δομή αλλά επίσης ο «ρυθμός», η «εξέλιξη / κλιμάκωση» και η «ολοκλήρωση». Είναι στοιχεία που συναντάμε όχι μόνο σε κάθε καλό ντοκιμαντέρ, αλλά και σε κάθε ενδιαφέρον μυθιστόρημα, θεατρικό έργο ή κινηματογραφική ταινία. Ως «ρυθμό» και «εξέλιξη/ κλιμάκωση» εννοείται η λογική και συναισθηματική ροή του έργου, της οποίας η ένταση ποικίλει, οι συγκρούσεις είναι με αυξανόμενη ισχύ, η οποία διατηρεί το ενδιαφέρον των τηλεθεατών καθώς η πλοκή κλιμακώνεται. Ως «ολοκλήρωση» εννοείται το καταληκτικό σημείο στο οποίο κατατείνει η προηγούμενη ροή και κλιμάκωση και το οποίο πρέπει να δίνει μία αίσθηση συμπεράσματος αλλά και «κάθαρσης». Ασφαλώς και ο μοντέρ διαδραματίζει ένα μείζονα ρόλο στη διασφάλιση όλων αυτών των θετικών για το έργο παραμέτρων.

1.4 Προπαραγωγή – Preproduction

Ο χρόνος που έχει επενδυθεί στο σχεδιασμό και την προετοιμασία αποδίδει τα μέγιστα κατά την ώρα των γυρισμάτων. Κατά τη διάρκεια της προπαραγωγής ο δημιουργός ασχολείται με τα εξής θέματα:

1. Επανελέγχος και Επαφή με τους Ανθρώπους και τις Τοποθεσίες / Μέρη.

Σε αυτή τη φάση προσπαθεί να επανελέγξει και να επισκεφθεί όλες τις τοποθεσίες και τα μέρη όπου θα πραγματοποιήσει λήψεις, καθώς και να ξαναμιλήσει με όσους επιθυμεί να τους πάρει συνέντευξη. Αυτή τη φορά όμως το κάνει με το «μάτι του σκηνοθέτη» και όχι με το «μάτι του συγγραφέα».

2. Επιλογή του συνεργείου.

Εδώ ο δημιουργός προσπαθεί να επιλέξει το καλύτερο δυνατό συνεργείο για τις ανάγκες του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ – από το οποίο και εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η επιτυχία του έργου. Χρειάζεται να λάβει υπόψη του τρεις παράγοντες: το μέγεθος του συνεργείου, τους ρόλους του καθενός και τη νοοτροπία τους. Ως προς το μέγεθος η προσπάθεια είναι το συνεργείο να είναι το μικρότερο δυνατό, δηλ. κατά πάσα πιθανότητα ο κάμεραμαν, ο βοηθός του και ο ηχολήπτης. Ως προς τους ρόλους του καθενός ο δημιουργός οφείλει να γνωρίζει τις αρμοδιότητες αντιστοιχούν στον καθένα από τους παραπάνω αλλά και σε άλλους όπως ο διευθυντής παραγωγής. Η επιλογή του κάμεραμαν όμως είναι η πιο σημαντική επιλογή που έχει να κάνει στο πλαίσιο της πρόσληψης ενός συνεργείου. Η νοοτροπία επίσης του κάθε μέλους του συνεργείου διαδραματίζει σημαντικό ρόλο είτε αφορά την υπευθυνότητά του ή ακόμα και την αντοχή του σε συνθήκες πίεσης.

3. Επιλογή εξοπλισμού.

Η επιλογή του εξοπλισμού πρέπει να είναι προϊόν συνεργασίας του δημιουργού-σκηνοθέτη με το συνεργείο. Ο στόχος είναι να χρησιμοποιηθεί ο απλούστερος αλλά και πιο αποτελεσματικός εξοπλισμός, ο οποίος να είναι συμβατός με τη φύση του έργου και το μέγεθος του προϋπολογισμού.

4. Σχεδιασμός του Προγράμματος Γυρισμάτων / Λήψεων.

Αποτελεί κοινή ευθύνη του σκηνοθέτη και του διευθυντή παραγωγής (αν υπάρχει), με κύριο το ρόλο του σκηνοθέτη. Το πρόγραμμα λήψεων είναι ένα σχέδιο εργασίας για τις λήψεις. Θεωρητικά επιλύει όλα τα προβλήματα των γυρισμάτων κατά τον απλούστερο και οικονομικότερο τρόπο.

5. Απόκτηση Αδειών.

Αν υπάρχουν μέρη ή άνθρωποι, οι οποίοι είναι προσβάσιμοι μόνο με κάποιες επίσημες άδειες, αυτές πρέπει να αποκτηθούν προκαταβολικά.

6. Γυρίσματα στο Εξωτερικό.

Αυτά μπορεί να σημαίνουν μία σειρά προβλημάτων και δυσκολιών, οι οποίες κατά το δυνατό πρέπει να επιλυθούν κατά το στάδιο της προπαραγωγής. Η καλύτερη λύση σε αυτά είναι ένας τοπικός συνεργάτης με υψηλή αίσθηση ευθύνης και ένας διευθυντής παραγωγής, που γνωρίζει τέτοιου είδους προετοιμασίες.

1.5 Παραγωγή – Production

α) Ο ρόλος και οι Απαιτήσεις από το Σκηνοθέτη.

Όταν αρχίσουν τα γυρίσματα, η πλήρης ευθύνη, αλλά και μεγάλο τμήμα της χαράς της δημιουργίας, ανήκουν στο σκηνοθέτη. Ο βασικός του ρόλος είναι να δημιουργήσει ή να βρει τα τμήματα που θα συνδεθούν και θα ενοποιηθούν κατά τη διάρκεια του μοντάζ, προκειμένου να αποτελέσουν ένα ολοκληρωμένο έργο.

Η ουσία του ρόλου του σκηνοθέτη ντοκιμαντέρ διαφέρει πολύ από αυτόν ενός σκηνοθέτη τηλεοπτικών ή κινηματογραφικών ταινιών άλλου τύπου. Ο σκηνοθέτης ντοκιμαντέρ ασχολείται κατά βάση όχι με την φαντασία, αλλά με την πραγματικότητα. Γι' αυτό και υπάρχουν παρόμοιες αλλά και διαφορετικές απαιτήσεις από ένα σκηνοθέτη ντοκιμαντέρ.

Πρώτον, ο σκηνοθέτης πρέπει να διαθέτει εξαιρετικές τεχνικές γνώσεις. Δεύτερον, ο σκηνοθέτης ντοκιμαντέρ πρέπει να έχει «όραμα» και συμπεριφορά ανάλογη προς το είδος που υπηρετεί.

Τρίτον, πρέπει να διαθέτει ξεκάθαρο σκοπό. Οφείλει να είναι απολύτως βέβαιος ως προς το συνολικό στόχο της ταινίας, (νοηματικό, συναισθηματικό, ιδεολογικό, οπτικό, αισθητικό) και για την πορεία προς την υλοποίησή του. Πρέπει να ξέρει τι θέλει να πει το ντοκιμαντέρ και ποια είναι η εστίασή του. Διαφορετικά η όλη προσπάθεια θα αντιμετωπίσει μεγάλα προβλήματα.

Τέταρτον, ο σκηνοθέτης πρέπει να διατηρεί το στυλ ή τον συνδυασμό των στυλ, που θα χρησιμοποιήσει στο ντοκιμαντέρ, σε όλη τη διάρκειά του. Έχει στη διάθεση του μία μεγάλη γκάμα έκφρασης: ποίηση, ρεαλισμό, χιούμορ / σάτιρα, δράση, αναδρομές στο παρελθόν κ.ά.

Πέμπτον, ο δημιουργός οφείλει να μπορεί να ακούει, να παρατηρεί, να απορροφά πληροφορίες, να προσέχει. Αν επιθυμεί να καταλάβει ανθρώπους, ανθρώπινες καταστάσεις ατομικές αλλά και συλλογικές πρέπει να ακούει.

Έκτον, οφείλει να διαθέτει την ικανότητα να λαμβάνει σωστές αποφάσεις με λίγη όμως προετοιμασία. Αυτό που τον βοηθά είναι μια επίγνωση του μηνύματος που θα ήθελε να μεταδώσει το ντοκιμαντέρ.

Έβδομο, πρέπει να διαθέτει το «μάτι του σκηνοθέτη». Η τηλεόραση είναι κυρίως ένα οπτικό μέσο και είναι σημαντικό να μπορεί να αξιοποιήσει όλο το δυναμικό της.

Όγδοο, οφείλει να προσέξει τη σχέση σκηνοθέτη κάμεραμαν, η οποία είναι η πιο σημαντική σχέση σε ύλη την προσπάθεια. Αφού επιλέξει με ιδιαίτερη προσοχή τον κάμεραμαν του πρέπει να τον βοηθήσει να κατανοήσει και να μεταφράσει το όραμα του οπτικά.

β) Η Σκηνοθεσία της Συνέντευξης.

Η πιο σημαντική κατευθυντήρια γραμμή στην συνέντευξη, είναι να γνωρίζει ο συνεντευξιαστής ποιοι είναι οι αντικειμενικοί του στόχοι και τι επιθυμεί να αποκομίσει από τη συνέντευξη, προκειμένου να σχεδιάσει τις επόμενες κινήσεις του. Αυτό συνεπάγεται οι ερωτήσεις που θα σχηματίσει να είναι εστιασμένες στο θέμα και να έχουν σωστή διαδοχή. Υπάρχει πάντα βέβαια η περίπτωση, ο συνεντευξιαστής να μην γνωρίζει τι ακριβώς επιθυμεί να αποκομίσει από τη συνέντευξη αλλά μόνο την

ερώτηση που θέλει να κάνει προκειμένου να έχει «προβοκαρισμένες» αυθόρμητες απαντήσεις.

Η επιλογή του τύπου της συνέντευξης (αν μπορεί να υπάρξει τέτοια επιλογή) εξαρτάται από δύο παράγοντες.

1. Ο χώρος της συνέντευξης θα πρέπει να βοηθά τον συνεντευξιζόμενο να αισθάνεται άνετα.
2. Ο ρόλος του περιβάλλοντος μέσα στα οποία θα λάβει χώρα η συνέντευξη. Συγκεκριμένα κατά πόσο επιδρά ο χώρος στο συναίσθημα που μεταδίδεται μέσω του ντοκιμαντέρ ή κατά πόσο αποσπά το κοινό από όσα λέγονται και διαδραματίζονται στη συνέντευξη.

Ως προς τη συνέντευξη αυτή καθαυτή, οι έμπειροι συντευξιαστές ξεκινούν με ευθείς και πιο απλές ερωτήσεις για να προχωρήσουν σε πιο πολύπλοκες αλλά και συναισθηματικές ερωταποκρίσεις. Επανέρχονται σε αυτές αν κρίνουν ότι πρέπει να πάρουν μία καλύτερη απάντηση και δίνουν στο συνεντευξιζόμενο την δυνατότητα να τοποθετηθεί και να προσθέσει – μέσα σε κάποια λογικά πλαίσια – όσα ο ίδιος θα έκρινε ότι δεν έχουν καλυφθεί κατά τη διάρκεια των προηγούμενων ερωταποκρίσεων. Καίριας σημασίας είναι η τήρηση από μέρους του συνεντευξιαστή της δεοντολογίας καθώς και η ύπαρξη ενός ανθρωπιστικού πνεύματος. Είναι ουσιώδης παράμετρος μιας συνέντευξης η προσπάθεια να μην προκαλέσει οποιαδήποτε άδικη ζημία στο συνεντευξιζόμενο, ταυτόχρονα να μην γίνει ο ίδιος δημοσιογράφος / ντοκιμαντερίστας / συνεντευξιαστής όργανο προπαγάνδας αλλά και να υπηρετηθεί ο κύριος στόχος, ο οποίος είναι η αναζήτηση και η παρουσίαση της αλήθειας στο κοινό

γ) Γυρίσματα / Λήψεις

Για ένα τόσο εκτεταμένο και πολύπλευρο ζήτημα μπορεί να υπάρξει μόνο μία σύνοψη των απολύτως ουσιωδών και κεντρικών πτυχών του.

Ο βασικός στόχος του σκηνοθέτη είναι να επιτύχει τη μεγαλύτερη φυσικότητα από ανθρώπους και καταστάσεις. Προκειμένου να επιτύχει αυτή την αυθεντικότητα καλλιεργεί ένα δεσμό εμπιστοσύνης ανάμεσα στον ίδιο και σε όσους θα συμμετάσχουν.

Εξαιρετικής σημασίας είναι η καλή συνεννόηση ανάμεσα στο σκηνοθέτη και τον καμεραμάν εκτός κι αν τα δύο αυτά πρόσωπα ταυτίζονται. Πολύ σημαντικές είναι επίσης οι σχέσεις που αναπτύσσονται ανάμεσα στα μέλη του συνεργείου και οι οποίες μπορεί να επηρεάσουν την ποιότητα του αποτελέσματος της προσπάθειας. Ο σκηνοθέτης – δημιουργός πέρα από ευφυής, δυναμικός και αποφασιστικός οφείλει να είναι και υπομονετικός, ήρεμος, χιουμορίστας, αν επιθυμεί το συνεργείο του να μεταβληθεί σε ομάδα.

1.6 Μεταπαραγωγή – Postproduction

α) Μοντάζ

Αφού ολοκληρωθεί η συγκέντρωση του υλικού ξεκινά η φάση της μεταπαραγωγής, την οποία επιβλέπει (αν δεν κάνει ο ίδιος) ο σκηνοθέτης δημιουργός ενώ συνεργάζεται με τον μοντέρ. Είναι το στάδιο της ουσιαστικής δόμησης της ταινίας. Είναι πολύ σημαντικό να υπάρξει αλληλοκατανόηση και σωστή συνεργασία ανάμεσα στο σκηνοθέτη και στο μοντέρ. Εκτός από το μοντάζ ο μοντέρ προτείνει τη μουσική τα εφέ και επιβλέπει τη μίξη ήχου.

Ένας σκηνοθέτης μπορεί να επιλέξει να αναλάβει ο ίδιος τα καθήκοντα του μοντέρ (πράγμα συνηθισμένο και φυσιολογικό) ή να διέλθει μία διαδικασία συνδημιουργίας, συνεργασίας με ένα μοντέρ.

Στην περίπτωση που το ντοκιμαντέρ δεν είναι verite ή εν μέρει μόνο με σενάριο τότε θα πρέπει να ετοιμαστεί ένα σενάριο του μοντάζ. Αυτό γίνεται αφού και οι δύο (σκηνοθέτης και μοντέρ) ξαναδιαβάσουν το σενάριο των λήψεων και περάσουν πολλές ώρες στη διαδικασία του προ-μοντάζ (pre-montage) κατά την οποία βλέπουν πολλές φορές το υλικό και σημειώνουν τα πιθανά που θα τους ενδιέφεραν. Το σενάριο του μοντάζ είναι μόνο ένας οδηγός στη διαδικασία. Καθώς προχωράει η προσπάθεια και αναδύεται νέα έμπνευση πολλά σημεία του μπορεί να εγκαταλειφθούν. Η καθεαυτή

«μαγική» φάση του μοντάζ με όλη τη δημιουργικότητά της καθώς και με την αποκάλυψη πλέον του τι ταιριάζει στην πράξη και τι όχι είναι μία μοναδική διαδικασία, η οποία μπορεί να επιδέχεται μερικό ή και καθόλου σχεδιασμό. Ο σκηνοθέτης και ο μοντέρ προσπαθούν να συνδυάσουν τις δυνάμεις του λόγου (αφήγηση, συνεντεύξεις κτλ), της μουσικής και της εικόνας για να δώσουν με τον καλύτερο συνδυασμό λογικής, συναισθήματος και αισθητικής το μήνυμα που επιθυμεί ο δημιουργός. Πολλές φορές όλα αυτά τα στοιχεία εξελίσσονται παράλληλα σε αυτή τη δημιουργική διαδικασία. Άλλοτε όχι. Όλα εξαρτώνται από τις ιδιοσυγκρασίες και τις επιθυμίες αυτών που συμμετέχουν στην όλη προσπάθεια.

Η νέα τεχνολογία

Η μη γραμμική ψηφιακή τεχνολογία που χρησιμοποιείται πλέον στο μοντάζ έχει προκαλέσει μία επανάσταση. Περιλαμβάνει τη χρήση μηχανημάτων και Η/Υ τα οποία μετατρέπουν σε ψηφιακά δεδομένα τις εικόνες, τους ήχους, τα εφέ. Αφού όλα αυτά μεταφερθούν στη μνήμη του υπολογιστή με συγκεκριμένα προγράμματα μπορεί κάποιος με ιδιαίτερη ευκολία να προχωρήσει τόσο στο μοντάζ όσο και στη μίξη ήχου.

β) Η αφήγηση

Ορισμένα ντοκιμαντέρ, όπως τα ιστορικά έχουν άμεση ανάγκη συνήθως από μία αφήγηση. Άλλα, τα οποία στηρίζονται σε συνεντεύξεις και τεχνικές του cinema verite προσπαθούν και ορισμένες φορές είναι σε θέση να την αποφύγουν.

Κατά τις δεκαετίες του 1940 και 1950 σχεδόν κάθε ντοκιμαντέρ συνοδευόταν από αφήγηση. Στα πρόσφατα σχετικά χρόνια μια σχολή δημιουργών εναντιώθηκε στη χρήση της. Στην πράξη και υπό ορισμένες προϋποθέσεις η αφήγηση μπορεί αν τείνει να προσομοιάσει σε αυθεντία και αντί να ερεθίσει τη σκέψη και τη συμμετοχή να παράγει παθητικότητα και να απομακρύνει τον θεατή.

Υπάρχουν όμως και θετικές πλευρές της, όταν χρησιμοποιείται με το σωστό τρόπο. Η αφήγηση μπορεί να θέσει εύκολα τα βασικά γεγονότα ενός ντοκιμαντέρ και να παράσχει περίπλοκες πληροφορίες που δεν προκύπτουν εύκολα ή φυσικά από όσους παρουσιάζονται. Μπορεί να συνεισφέρει στο κλίμα του ντοκιμαντέρ αλλά και να προσφέρει εστίαση και έκφραση σε συγκεκριμένα σημεία. Δεν χρειάζεται να κρίνει αλλά απλά να βοηθά το θεατή να κατανοήσει πληρέστερα τη σημασία αυτού που βλέπει και ακούει.

1.7 Το τηλεοπτικό Ντοκιμαντέρ

Κατά το β' μισό του 20^{ου} αιώνα η τηλεόραση αποτέλεσε τον κυριότερο παράγοντα που επηρέασε τον καθορισμό των τύπων ντοκιμαντέρ, που παράγονται και τους τρόπους με τους οποίους παρουσιάζονται. Για μια σειρά μελετητών η επιρροή αυτή θεωρείται ότι υπήρξε ιδιαίτερα αρνητική. Είναι αλήθεια ότι στην τηλεόραση οι ντοκιμαντερίστες αναγκάζονται να διαμορφώνουν το προϊόν της εργασίας τους κατά τέτοιο τρόπο ώστε να ταιριάζει με τις δεδομένες ανάγκες του τηλεοπτικού προγράμματος. Επίσης την πρόσφατη περίοδο, οι συνεχώς αναπτυσσόμενες δυνάμεις της εμπορευματοποίησης έχουν οδηγήσει σε μία αύξηση στους τρόπους παρουσίασης των ντοκιμαντέρ, οι οποίοι εμπεριέχουν δραματικά στοιχεία. Παράλληλα είναι κοινή διαπίστωση στο διεθνή χώρο ότι οι ντοκιμαντερίστες ορισμένες φορές μπορεί να περιορίζονται ως προς τη δυνατότητά τους να εκφραστούν ιδίως σε ό,τι αφορά τις πολιτικές τους απόψεις.

Παρόλα αυτά η τηλεόραση έχει προσφέρει και πολλές ευκαιρίες σε όσους ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με το ντοκιμαντέρ. Έχει βοηθήσει στη δημιουργία νέων μορφών ντοκιμαντέρ με τη δημιουργία νέων υβριδικών ειδών, όπως το «ρεπορτάζ-ντοκιμαντέρ» ή το «δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ» (drama documentary).

Η ανάπτυξη του τηλεοπτικού ντοκιμαντέρ συνδέεται στενά με την ιστορία του τηλεοπτικού μέσου. Στο παρελθόν, η τηλεόραση κυριαρχούνταν από ένα μικρό αριθμό

επίγειων δημόσιων καναλιών τα οποία λειτουργούσαν υπό συνθήκες συγκεκριμένων ρυθμίσεων. Εκείνη την περίοδο τα ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκαν για να επιβεβαιώσουν το δημόσιο χαρακτήρα των καναλιών. Θεωρούνταν μία πτυχή του προγράμματος, η οποία είχε υψηλή ενημερωτική και εκπαιδευτική αξία. Καθώς η τηλεόραση έγινε σταδιακά τμήμα της οικονομίας της αγοράς τα ντοκιμαντέρ έπρεπε να προσαρμοστούν στις απαιτήσεις ενός ταχύτατα μεταβαλλόμενου μέσου. Οι αλλαγές αυτές οι οποίες άλλαξαν το τηλεοπτικό τοπίο διεθνώς κατά τη δεκαετία του 1990 ανάγκασαν τους διευθυντές προγράμματος των καναλιών και τους ντοκιμαντερίστες να σκεφτούν με ποιους τρόπους θα μπορούσαν τα ντοκιμαντέρ να «χρησιμοποιηθούν» στο πλαίσιο του τηλεοπτικού προγράμματος. Σε αντίθεση με την προηγούμενη εποχή τα κανάλια ενδιαφέρονταν ως προς τη συμβολή των ντοκιμαντέρ στη ταυτότητα ενός καναλιού ή πως μπορούν να ανταγωνιστούν με προγράμματα ενός αντίπαλου καναλιού.

Εκτός από τους περιορισμούς που επέβαλλαν οι παραπάνω εξελίξεις στον τρόπο εργασίας των δημιουργών ντοκιμαντέρ πρέπει να αναγνωριστεί ότι αυτοί πλέον λειτουργούν κάτω από πολύ διαφορετικές συνθήκες σε σχέση με τους συναδέλφους τους στο πρόσφατο παρελθόν. Οι γραφειοκρατικές και θεσμικές δομές της τηλεόρασης σήμαιναν ότι οι ντοκιμαντερίστες που εργάζονταν σε αυτό το μέσο υπόκεινταν σε περισσότερες ρυθμίσεις σε σχέση με όσους εργάζονταν σε κινηματογραφικές ομάδες. Αλλά καθώς η τηλεόραση προχώρησε στην εποχή της απορύθμισης οι συνθήκες κάτω, από τις οποίες λειτουργούν οι ντοκιμαντερίστες στην Ευρώπη άλλαξαν. Πολύ λιγότερα ντοκιμαντέρ δημιουργούνται όπως παλιά. Ένας ολοένα αυξανόμενος αριθμός τέτοιων έργων παράγονται από ανεξάρτητες εταιρείες, οι οποίες συνεργάζονται με τα κανάλια. Αν και αυτές οι εταιρείες δεν υποβάλλονται σε πολλές από τις παλαιότερες ρυθμίσεις, οι συνθήκες του σήμερα έχουν επιβάλλει νέου τύπου περιορισμούς.

Η τηλεόραση επίσης έχει προκαλέσει ένα σημαντικό αντίκτυπο στις λειτουργίες και τα χαρακτηριστικά παρουσίασης των ντοκιμαντέρ. Στην εποχή πριν την τηλεόραση τα ντοκιμαντέρ παρουσιάζονταν κυρίως στους κινηματογράφους σε συνδυασμό με

ψυχαγωγικό πρόγραμμα. Γνωρίζοντας ότι αυτές ήταν οι συνθήκες προβολής οι ντοκιμαντερίστες υιοθέτησαν ένα συγκεκριμένο στυλ παρουσίασης το οποίο περιελάμβανε και στρατηγικές, οι οποίες χρησιμοποιούνται ακόμη και σήμερα από δημιουργούς του fiction. Στα αρχικά βήματα της τηλεόρασης υπήρξε η αρχική τάση το ντοκιμαντέρ να ακολουθεί τα πρότυπα του κινηματογράφου. Σταδιακά όμως καθώς το ντοκιμαντέρ άρχισε να απομακρύνεται από την καταγωγή του από τον κινηματογράφο. Παρότι είχε πολλά κοινά σημεία με αυτόν, η τηλεόραση είχε μια σειρά διαφορετικών προτεραιοτήτων. Συγκεκριμένα το πρόγραμμα της τηλεόρασης ήταν πιο διαφοροποιημένο και ελεγχόμενο από πολιτικά ή οικονομικά συμφέροντα. Το ντοκιμαντέρ επομένως πιέστηκε να υιοθετήσει νέα στυλ και τρόπους παρουσίασης αλλά και να περιοριστεί από κανονιστικά συστήματα.

Καθώς τα ντοκιμαντέρ εντάχθηκαν στην τηλεόραση απέκτησαν ορισμένους τρόπους παρουσίασης του προγράμματος της. Π.χ. ειδήσεις και η επικαιρότητα, καθώς είχαν πολλά κοινά με το ντοκιμαντέρ, ενεργοποίησαν μια διαδικασία αμοιβαίων αλληλεπιδράσεων με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ένα υποείδος ντοκιμαντέρ, το «ρεπορτάζ-ντοκιμαντέρ».

Όταν συγκρίνεται η τηλεόραση και ο κινηματογράφος πρέπει να γίνεται αντιληπτό ότι το κάθε μέσο απευθύνεται στο ακροατήριό του με διαφορετικούς τρόπους. Ένα ιδιαίτερα παραστατικό παράδειγμα είναι «οι συνθήκες λήψης» των πληροφοριών σε κάθε μέσο. Στον κινηματογράφο ο συνδυασμός μεγάλης οθόνης και σκοτεινής αίθουσας θεωρείται ότι ωθεί το κοινό να παρακολουθεί με μεγαλύτερη αυτοσυγκέντρωση. Όσοι πηγαίνουν στον κινηματογράφο έχουν πληρώσει εισιτήριο και έχουν εντάξει αυτή τη δραστηριότητα μέσα στο πρόγραμμα των κοινωνικών δραστηριοτήτων τους. Σε ό,τι αφορά την τηλεόραση από την άλλη οι συνθήκες είναι διαφορετικές. Οι τηλεθεατές παρακολουθούν τις εκπομπές στο σπίτι τους, όπου είναι πολύ πιο εύκολο να αποσπάται η προσοχή τους. Επομένως τα τηλεοπτικά κανάλια έπρεπε να επινοήσουν μία σειρά στρατηγικών για να διατηρείται το ενδιαφέρον των τηλεθεατών.

Εξαιτίας των παραπάνω όσοι ασχολούνται με την παραγωγή τηλεοπτικών ντοκιμαντέρ έπρεπε να μάθουν τους κανόνες του μέσου. Έμαθαν να παράγουν ταινίες με διαφορετικές συμβάσεις από αυτές του κινηματογράφου αλλά και να εντρυφούν στις νέες τεχνολογίες (ιδίως τις ελαφριές κάμερες και τα μηχανήματα ψηφιακού μοντάζ). Με αυτούς τους τρόπους έχουν δημιουργηθεί ταινίες, ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες, που έχουν ανοίξει νέους συναρπαστικούς δρόμους για το ντοκιμαντέρ.

Μία άλλη ενδιαφέρουσα εξέλιξη είναι η ανάδυση τη δεκαετία του 1990 ενός αριθμός δορυφορικών και καλωδιακών καναλιών που ειδικεύονται στο ντοκιμαντέρ. Το Discovery Channel, το History Channel και δύο μικρότερα το Planète (γαλλικό) και το Documania (ισπανικό) έχουν αυξήσει την πρόσβαση του κοινού στο ντοκιμαντέρ. Το πρόγραμμά τους αν και ενδιαφέρον παρουσιάζει κυρίως θέματα που έχουν επιλεγεί με βάση το κριτήριο του κατά πόσο συγκεντρώνουν το ενδιαφέρον και την προσοχή των τηλεθεατών.

Το τηλεοπτικό ντοκιμαντέρ αποτελεί – παρά τα προβλήματα που αντιμετωπίζει – μία νέα προοπτική δημιουργίας, η οποία έχει πολλά να προσφέρει στον άνθρωπο.

1.8 Διαδικασία παραγωγής

Στην προπαραγωγή αναπτύσσετε την αρχική ιδέα προγράμματος, ορίζετε τον τύπο του ακροατηρίου που θα θέλατε να παρακολουθήσει το πρόγραμμά σας και επιλέγετε το προσωπικό και τον απαιτούμενο εξοπλισμό για να μετασχηματίσετε την αρχική σας ιδέα σε εντυπωσιακά οπτικά και ακουστικά είδωλα. Η λεπτομερής προπαραγωγή αποτελεί βασικά παράγοντα για την μεγιστοποίηση της απόδοσης και της αποτελεσματικότητας της οπτικής σας παραγωγής.

Στην παραγωγή μετασχηματίζετε ή κωδικοποιείτε την αρχική ιδέα προγράμματος σε τηλεοπτικό πρόγραμμα. Η παραγωγή περιλαμβάνει τις δραστηριότητες εκτέλεσης και

συντονισμού της παραγωγής και χρησιμοποιεί τεχνικό προσωπικά και ποικιλία εξοπλισμού παραγωγής.

Στην μεταπαραγωγή, επιλέγετε τα καλύτερα τμήματα του προγράμματος, βελτιώνετε κατάλληλα την ποιότητα της εικόνας και του ήχου, διορθώνετε τα μικρά σφάλματα της παραγωγής και στη συνέχεια συγκροτείτε τα πλάνα και τις σκηνές σε ένα συγκροτημένο σύνολο το τηλεοπτικό πρόγραμμα. Σε περίπλοκα προγράμματα που απαιτούν μεγάλης εκτάσεως μοντάζ η φάση της μεταπαραγωγής έχει μεγάλη διάρκεια.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

2.1 Βασικές λειτουργίες και βασικά στοιχεία κάμερας

Σύστημα σχηματισμού ειδώλου, υψηλής ανάλυσης, τριών τσιπς Η κάμερα μπορεί να παράγει είδωλα εξαιρετικών χρωμάτων, καλής αντίθεσης φωτεινού-σκοτεινού, και καθαρά.

Γρήγορος φακός ζουμ, ισχύος 10:1. Η λέξη γρήγορος σημαίνει ότι ο φακός επιτρέπει την διέλευση αρκετού φωτός για λήψη με συνθήκες χαμηλού φωτισμού. Η ισχύς 10:1 σας επιτρέπει να μετακινείστε ομαλά από ένα ευρύ μακρινό οπτικό πεδίο σε ένα στενό κοντινό οπτικό πεδίο, ή αντίστροφα, χρησιμοποιώντας ένα διακόπτη μοχλού.

Υψηλή ταχύτητα κλείστρου, μεταβαλλόμενη Το κλείστρο προλαμβάνει το θάμπωμα του ειδώλου των αντικειμένων που κινούνται γρήγορα. Όσο υψηλότερη είναι η ταχύτητα κλείστρου τόσο λιγότερο θαμπό θα είναι το είδωλο του αντικειμένου.

Αυτόματη ίρις, αυτόματη εστίαση και αυτόματη ισορροπία λευκού. Το σύστημα της αυτόματης ίριδας ή διαφράγματος αισθάνεται την ποσότητα του φωτός που υπάρχει σε μία σκηνή και ρυθμίζει το ποσό του φωτός που θα περάσει από τον φακό, για να μην δημιουργηθεί σκοτεινό ή ξεπλυμένο είδωλο, αλλά ένα σωστό είδωλο. Το σύστημα της αυτόματης εστίασης βοηθά στην διατήρηση της ακριβούς εστίασης, ακόμη και στην περίπτωση που μετακινείται το αντικείμενο που βιντεοσκοπείτε. Η αυτόματη ισορροπία λευκού ρυθμίζει την σωστή εμφάνιση των χρωμάτων ανεξάρτητα εάν η λήψη πραγματοποιείται στο ύπαιθρο κατά την διάρκεια μίας λαμπρής καλοκαιρινής μέρας ή σε κλειστό χώρο υπό το φως των κεριών.

Ενσωματωμένη γεννήτρια χαρακτήρων. Μπορείτε να τυπώσετε τίτλους ή την ημερομηνία της εγγραφής στο είδωλο της σκηνής που τραβάτε. Ελάχιστος φωτισμός 3 λουξ. Μπορείτε να κάνετε λήψεις ακόμα και σε πολύ χαμηλές συνθήκες φωτισμού.

Χαμηλή απολαβή θορύβου. Το χαρακτηριστικό αυτό δεν έχει σχέση με το ποσό του θορύβου που ακούτε όταν χρησιμοποιείτε την κάμερα, αλλά σχετίζεται με την παραγωγή καθαρών εικόνων ακόμη και σε περιβάλλον χαμηλού φωτισμού χωρίς την χρησιμοποίηση επιπρόσθετων φώτων. Οι εικόνες έχουν μικρή απώλεια της φρεσκάδας τους.

Περιστρεφόμενη κεφαλή διαγραφής .Είναι χαρακτηριστικό του βιντεοσκοπίου της φορητής βιντεοκάμερας . Σας δίνει την δυνατότητα να κάνετε μοντάζ στην κάμερα, για να μπορείτε να ενώνετε διάφορες σκηνές χωρίς διακοπή στις ενώσεις.

Υψηλός λόγος σήματος προς θόρυβο. Αυτός ο λόγος δεν έχει σχέση με τις πηγές ήχου υψηλής έντασης, αλλά με την σχετική ποιότητα της εικόνας. Υψηλός λόγος σήματος προς θόρυβο σημαίνει ότι το σήμα της εικόνας είναι κατά πολύ ισχυρότερο από τα αναπόφευκτα ηλεκτρονικά παράσιτα (θόρυβος). Οι εικόνες είναι έντονες και σχεδόν απρόσβλητες στα παράσιτα.

Ενσωματωμένη γεννήτρια κώδικα χρόνου. Το κάθε πλαίσιο που εγγράφεται στην βιντεοταινία σας διαθέτει ένα αριθμό αναγνώρισης, όπως τα σπίτια που έχουν αριθμό διεύθυνσης ή τα αρνητικά φιλμ που διαθέτουν αριθμό αναγνώρισης, που σας βοηθά για να εντοπίζετε ένα συγκεκριμένο σημείο εγγραφής στην βιντεοταινία προκειμένου να βρείτε μία σκηνή ή να κάνετε μοντάζ ακριβείας.

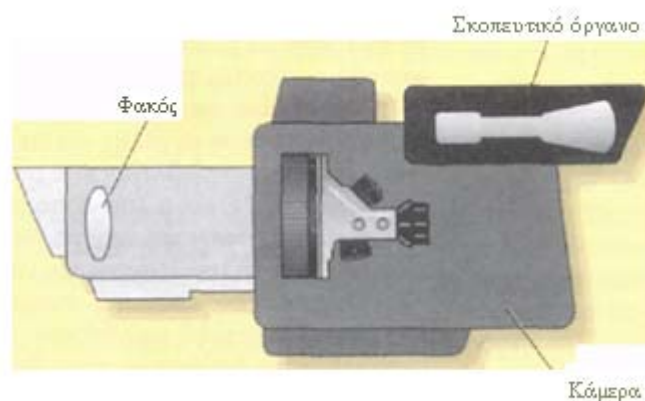
Λειτουργία

Η κύρια λειτουργία της βιντεοκάμερας είναι η μετατροπή του ειδώλου που βλέπει ο φακός σε αντίστοιχη εικόνα βίντεο . Ειδικότερα, η κάμερα μετατρέπει το οπτικό είδωλο του φακού σε ηλεκτρικά σήματα τα οποία στη συνέχεια μετατρέπονται από το δείκτη τηλεοράσεως σε ορατά είδωλα οθόνης.

Για να εκτελέσει αυτή την λειτουργία η κάθε βιντεοκάμερα χρειάζεται τρία βασικά στοιχεία: **1) τον φακό, 2) την κάμερα και 3) το σκοπευτικό όργανο** .

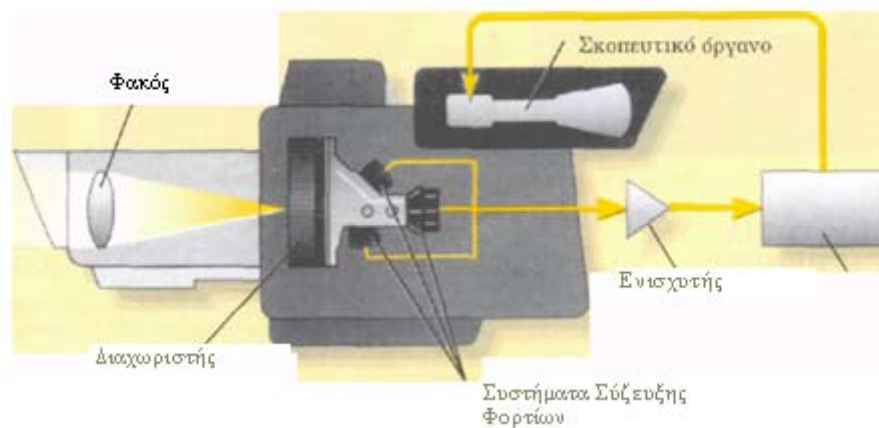
Ο φακός βλέπει το τμήμα της σκηνής που σκοπεύετε με την κάμερα και παράγει ένα καθαρό είδωλο αυτής της σκηνής. Η κάμερα διαθέτει τον διαχωριστή δέσμης το σύστημα σχηματισμού ειδώλου ή σύστημα συλλογής το οποίο μετατρέπει το οπτικό είδωλο που σχηματίζει ο φακός σε ασθενή σήματα ηλεκτρικών ρευμάτων τα οποία ενισχύονται και υφίστανται περαιτέρω επεξεργασία με διάφορα ηλεκτρονικά συστήματα. Το σκοπευτικό όργανο μετατρέπει αυτά τα ηλεκτρικά σήματα, που προέρχονται από το οπτικό είδωλο του φακού σε ορατές εικόνες .

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΚΑΜΕΡΑΣ: Η βιντεοκάμερα έχει τρία βασικά στοιχεία: τον φακό, την κάμερα και το σκοπευτικό όργανο.



ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ: Η βιντεοκάμερα μετατρέπει το οπτικό είδωλο που σχηματίζει ο φακός σε εικόνα οθόνης. Το φως που εκπέμπεται από ένα αντικείμενο συλλέγεται και εκπέμπεται από τον φακό στον διαχωριστή δέσμης, ο οποίος χωρίζει το φως σε κόκκινες, πράσινες και μπλε δέσμες. Αυτές οι δέσμες φωτός στη

συνέχεια μετασχηματίζονται από τα συστήματα σύζευξης φορτίων σε ηλεκτρική ενέργεια η οποία ενισχύεται, υφίσταται επεξεργασία και στη συνέχεια μετατρέπεται σε ορατή εικόνα από το σκοπευτικό όργανο



Κάμερα εγγραφής

Η κάμερα εγγραφής είναι είτε μια κάμερα ENG/EFP υποδοχής με προσαρτημένο μαγνητοσκόπιο ή μια κάμερα με ενσωματωμένο μαγνητοσκόπιο. Ενώ πολλές από τις κάμερες ENG/EFP είναι κάμερες προσάρτησης που επιτρέπουν την σύνδεση διαφορετικών μαγνητοσκοπίων, όλες οι ερασιτεχνικές κάμερες εγγραφής έχουν ενσωματωμένο μαγνητοσκόπιο μέσα στην κάμερα. Όλες οι κάμερες εγγραφής, με προσαρτημένο ή με ενσωματωμένο μαγνητοσκόπιο διαθέτουν εξωτερικό μικρόφωνο κάμερας προσαρτημένο ή ενσωματωμένο στην κάμερα. Οι περισσότερες κάμερες εγγραφής διαθέτουν υποδοχή για ένα επιπλέον μικρόφωνο. Μερικές κάμερες εγγραφής διαθέτουν ένα μικρό προσαρτημένο φως κάμερας για τον φωτισμό μιας μικρής περιοχής κατά την διάρκεια πραγματοποίησης λήψεων ENG (ηλεκτρονικής

συλλογής πληροφοριών) ή για την παροχή επιπρόσθετου φωτισμού. Πρέπει να ξέρετε ότι όταν χρησιμοποιείτε αυτό το προσαρτημένο φως η μπαταρία της κάμερας εγγραφής εκφορτίζεται κατά πολύ γρηγορότερα από την περίπτωση που δεν το χρησιμοποιείτε .

Ερασιτεχνική ή μικρού σχήματος κάμερα εγγραφής

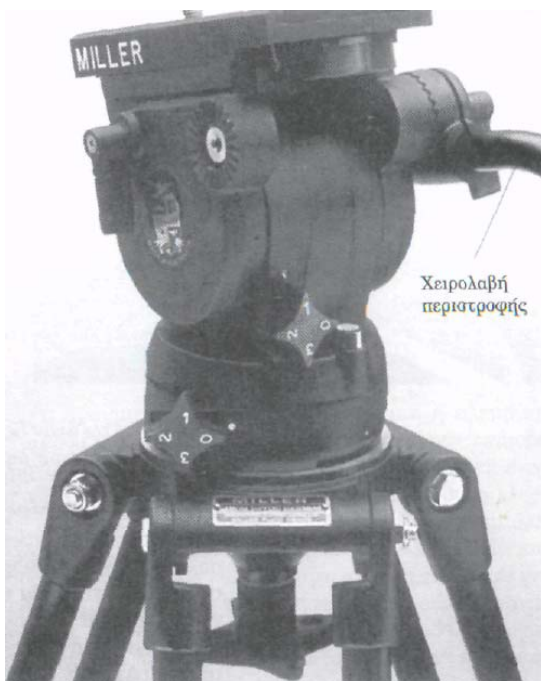
Η ερασιτεχνική ή μικρού σχήματος κάμερα εγγραφής περιέχει ένα, δύο ή τρία συστήματα σύζευξης φορτίων, εξοπλισμό αυτόματου ελέγχου, συστήματα δημιουργίας τίτλων και ενσωματωμένο μαγνητοσκόπιο. Μερικές ερασιτεχνικές κάμερες εγγραφής τριών τσιπς ανταγωνίζονται τις μεγαλύτερες και ακριβότερες κάμερες εγγραφής και για τον λόγο αυτό χαρακτηρίζονται ως επαγγελματικά μοντέλα.

Κάμερα Στηριζόμενη σε Τρίποδα

Ο καλύτερος τρόπος για να κρατήσετε την κάμερα εγγραφής ή την ENG/EFP κάμερα σταθερή και για να κάνετε όσο το δυνατόν ομαλότερες κινήσεις (εκτός βέβαια εάν τρέχετε για να βιντεοσκοπήσετε μια αποκαλυπτική ιστορία), είναι να στερεώσετε την κάμερα σε τρίποδα ή σε κάποιου άλλου τύπου στήριγμα κάμερας. Ο πτυσσόμενος τρίποδας αποτελεί το κύριο στήριγμα της κάμερας για τους φωτογράφους και έχει αποδειχθεί επίσης εξίσου αποτελεσματικός για τους εικονολήπτες που χρησιμοποιούν φορητές κάμερες.

Τρίποδας με απλωτή

Ο τρίποδας έχει τρία ρυθμιζόμενα σκέλη που συνήθως ασφαλιζονται με ένα απλωτή.



Κεφαλή στήριξης για κάμερα ελαφρού βάρους

Η κεφαλή στήριξης δίνει την δυνατότητα πραγματοποίησης πανοραμικών κινήσεων και κινήσεων κλίσης. Ο μηχανισμός πανοραμικής κίνησης και κλίσης της κεφαλής στήριξης μπορεί να ρυθμιστεί σε διάφορους τύπους τριβής και μπορεί να κλειδωθεί. Ένας καλός τρίποδας πρέπει να είναι ελαφρύς και αρκετά στερεός για να στηρίζει την κάμερα στις πανοραμικές κινήσεις και στις κινήσεις κλίσης. Τα πτυσσόμενα σκέλη του τρίποδα πρέπει να στερεώνονται με ασφάλεια σε κάθε θέση χρησιμοποίησης τους και να έχουν ελαστικά στηρίγματα και καρφιά στήριξης στα άκρα τους. Τα ελαστικά στηρίγματα εμποδίζουν τον τρίποδα να μετακινηθεί από την θέση του όταν βρίσκεται επάνω σε λεία επιφάνεια και τα καρφιά στήριξης τον εμποδίζουν να μετακινηθεί από την θέση του όταν βρίσκεται επάνω σε ανώμαλη επιφάνεια.

Οι περισσότεροι επαγγελματικοί τρίποδες συνοδεύονται από τον απλωτή, μια βάση με τρεις ακτινωτές ράβδους που στερεώνει τα κάτω άκρα των ποδιών έτσι ώστε να εμποδίζεται το άνοιγμα των πτυσσόμενων ποδιών του τρίποδα, ανεξάρτητα από το βάρος που τοποθετείται επάνω στον τρίποδα . Οι πιο τελειοποιημένοι τρίποδες

διαθέτουν ένα κεντρικό άξονα που επιτρέπει την ανύψωση και το χαμήλωμα της κάμερας. Οι καλοί τρίποδες διαθέτουν ένα σύστημα αλφαδιού φυσαλίδας στον δακτύλιο κορυφής για την οριζόντια ρύθμιση του τρίποδα.

2.2 ΦΩΣ

Τύποι Φωτός

Ανεξάρτητα από τον τρόπο που παράγεται τεχνικά το φως, για τον φωτισμό θα χρησιμοποιείτε τους δύο βασικούς τύπους φωτός, το κατευθυντικό και το διαχεόμενο.

Το κατευθυντικό φως έχει δέσμη ακριβείας που δημιουργεί έντονες σκιές. Ο ήλιος, ο φακός και τα εμπρόσθια φώτα του αυτοκινήτου παράγουν κατευθυντικό φως. Το κατευθυντικό φως μπορείτε να το κατευθύνετε σε ορισμένη περιοχή χωρίς να διασκορπίζεται σε άλλες περιοχές.

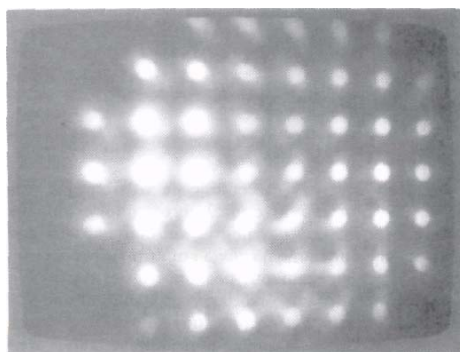
Το διαχεόμενο φως δημιουργεί μια περισσότερο γενική φωταγώγηση. Η διαχεόμενη δέσμη του απλώνεται και φωτίζει μεγάλες περιοχές. Το διαχεόμενο φως, επειδή φαίνεται να προέρχεται από όλες τις κατευθύνσεις (πανκατευθυντικό), δεν διαθέτει σαφώς ορισμένες σκιές (οι σκιές του είναι απαλές και διαφανείς). Για παράδειγμα, διαχεόμενο φως έχουμε κατά την διάρκεια μιας ομιχλώδους ημέρας όταν η ομίχλη λειτουργεί σαν ένα τεράστιο φίλτρο για τον ήλιο. Παρατηρήστε τις σκιές σε μια λαμπρή, φωτιζόμενη από τον ήλιο ημέρα και σε μια σκοτεινή ή ομιχλώδη ημέρα. Στην φωτιζόμενη από τον ήλιο ημέρα οι σκιές είναι ευδιάκριτες και πυκνές, ενώ στην ομιχλώδη ημέρα οι σκιές διακρίνονται δύσκολα. Για τον φωτισμό φθορισμού των καταστημάτων ή των ανελκυστήρων χρησιμοποιείται μόνο διαχεόμενο φως. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαχεόμενο φως για την φωταγώγηση μιας ακριβώς ορισμένης περιοχής διότι το διαχεόμενο φως χρησιμοποιείται συνήθως για την φωταγώγηση μεγάλων περιοχών.

Ένταση Φωτός

Ο έλεγχος της έντασης του φωτός ή της ποσότητας του φωτός που πέφτει σε ένα αντικείμενο αποτελεί μια σημαντική πλευρά του φωτισμού. Η ένταση μετριέται με την Ευρωπαϊκή μονάδα λουξ ή με την Αμερικανική μονάδα κεριά ποδιού(ft-c). Εάν χρησιμοποιείτε κεριά ποδιού και θέλετε να τα μετατρέψετε σε λουξ, πολλαπλασιάστε το κεριά ποδιού με το 10. Είκοσι κεριά ποδιού ισοδυναμούν περίπου με 200 λουξ ($20 \times 10 = 200$). Εάν χρησιμοποιείτε λουξ και θέλετε να τα μετατρέψετε σε κεριά ποδιού διαιρέστε τον αριθμό των λουξ με το 10. Δύο χιλιάδες λουξ ισοδυναμούν περίπου με 200 κεριά ποδιού ($2000 : 10 = 200$). Ένα λουξ είναι το φως που πέφτει επάνω σε επιφάνεια ενός τετραγωνικού μέτρου (περίπου 3x3 πόδια), από ένα αναμμένο κεριά που βρίσκεται σε απόσταση ενός μέτρου από την επιφάνεια.

Σχέδια μεταλλικών φύλλων

Μερικοί ελλειψοειδείς προβολείς εστίασης χρησιμοποιούνται παράλληλα και ως προβολείς σχεδίων. Μπορείτε να τοποθετήσετε σε κατάλληλη σχισμή διάφορα μεταλλικά φύλλα διάτρητα σε διάφορα σχήματα και να προβάλλετε τα σχέδια τους με ένα προβολέα εστίασης επάνω σε τοίχο ή σε επίπεδη επιφάνεια.



Ελλειψοειδείς προβολείς εστίασης

Ο ελλειψοειδής προβολέας εστίασης χρησιμοποιείται για ειδικά εφέ. Παράγει δέσμη υψηλής έντασης και καθαρού περιγράμματος, που μπορεί να έχει παραλληλόγραμμο ή τριγωνικό σχήμα με την βοήθεια των κινητών μεταλλικών κλείστρων που διαθέτει ο προβολέας. Αντί να μετακινείτε τον ανακλαστήρα του λαμπτήρα προς τον φακό ή να τον απομακρύνετε από τον φακό μπορείτε να εστιάζετε τον προβολέα εστίασης μετακινώντας τον φακό προς το σταθερό συγκρότημα του ανακλαστήρα του λαμπτήρα ή απομακρύνοντας τον φακό από αυτό. Επειδή ο προβολέας εστίασης δημιουργεί δέσμη ακριβείας δεν χρειάζεται πτερύγια. Μερικοί ελλειψοειδείς προβολείς εστίασης διαθέτουν μια σχισμή, ακριβώς στο δεξιό των κλείστρων διαμόρφωσης του σχήματος της δέσμης, που μπορεί να δεχτεί ποικιλία λεπτών μεταλλικών φύλλων διάτρητων σε διάφορα σχήματα. Αυτά τα σχήματα προβάλλονται με τον ελλειψοειδή προβολέα εστίασης επάνω σε επίπεδες επιφάνειες για να τις διαμορφώσουν με γεωμετρικά ή μη σχήματα. Το μέγεθος των ελλειψοειδών προβολέων εστίασης είναι συνήθως 750.

Φορητοί προβολείς εστίασης: Οι περισσότεροι φορητοί προβολείς εστίασης είναι ταυτόχρονα προβολείς εστίασης και διάχυσης. Οι φορητοί προβολείς εστίασης είναι μικροί με «ανοιχτή όψη» και δεν διαθέτουν φακό για να μειωθεί το βάρος τους. Χωρίς φακούς οι προβολείς αυτοί δεν μπορούν να εκπέμψουν τόσο ακριβείς δέσμες όσο είναι οι δέσμες των προβολέων και των ελλειψοειδών προβολέων, ακόμη και στην περίπτωση που είναι εστιασμένοι. Όλοι είναι σχεδιασμένοι να στερεώνονται σε στηρίγματα φώτων ή σε ειδικά εξαρτήματα. Μερικά από τα πιο γνωστά μοντέλα αυτής της κατηγορίας είναι το χαμηλό φως διπλής χρήσης και το χαμηλό εστιακό φως. Το φως συνδετήρα είναι ένα παλιό φως ετοιμότητας με τον ανακλαστήρα του ενσωματωμένο στον λαμπτήρα του. Ο

λαμπτήρας PAR 38 προτιμάται ιδιαίτερα για τον φωτισμό πεζοδρομίων και λεωφόρων.

Χαμηλό φως διπλής χρήσης

Αυτή η ελαφριά συσκευή, που προτιμάται ιδιαίτερα, χρησιμοποιείται ως προβολέας εστίασης και ως προβολέας διάχυσης κυρίως σε παραγωγές ENG ή EFP. Μπορείτε να την συνδέετε για τροφοδοσία στις συνηθισμένες πρίζες των σπιτιών, μπορείτε να την κρατάτε με το χέρι και μπορείτε να την στερεώνετε σε στηρίγματα φώτων ή σε κατάλληλα συστήματα στήριξης.



Χαμηλό εστιακό φως

Το χαμηλό εστιακό φως είναι ένας μικρός, ισχυρός προβολέας εστίασης που μπορεί να κρατηθεί στο χέρι, να συνδεθεί επάνω στην κάμερα ή να στερεωθεί σε στηρίγματα φώτων.



Προβολέας διάχυσης

Οι προβολείς διάχυσης δεν διαθέτουν φακό διότι έχουν σχεδιαστεί για να παράγουν υψηλά διαχεόμενη μη κατευθυντική δέσμη φωτός και όχι δέσμη με καθαρό περίγραμμα. Επειδή το φως αυτών των προβολέων είναι διαχεόμενο, οι σκιές που δημιουργούνται είναι απαλές και διαφανείς. Όταν φωτίζετε ένα αντικείμενο με προβολείς διάχυσης, η ταχύτητα μεταβολής είναι πολύ πιο αργή από τον προβολέα εστίασης. Οι πιο κοινοί προβολείς διάχυσης του στούντιο είναι ο κοίλος προβολέας, ο προβολέας απαλού φωτός και ο προβολέας εύρους. Το συγκρότημα φώτων φθορισμού, το συγκρότημα λαμπτήρων εσωτερικού ανακλαστήρα, το φως λωρίδας ή προκαλύμματος και η μεγάλη ποικιλία των φορητών προβολέων διάχυσης ανήκουν στην κατηγορία των προβολέων διάχυσης ειδικού σκοπού. Οι προβολείς αυτής της κατηγορίας είναι μικροί, πολύ φορητοί και παράγουν μεγάλη ποσότητα διαχεόμενου φωτός.

Κοίλος προβολέας: Ο κοίλος προβολέας, που πήρε το όνομα του από τον κοίλο ανακλαστήρα που διαθέτει, είναι ένας σχετικά μικρός και ευέλικτος προβολέας εστίασης ο οποίος λειτουργεί στην θερμοκρασία χρώματος εσωτερικού χώρου των 3200 K. Μερικοί διευθυντές φωτισμού προτιμούν τον κοίλο προβολέα από τον προβολέα εύρους διότι η δέσμη του παρά το ότι

είναι απαλή είναι κατά κάποιο τρόπο περισσότερο κατευθυντική με συνέπεια να φωτίζει με μεγαλύτερη ακρίβεια τις περιοχές. Οι κοίλοι προβολείς συνήθως χρησιμοποιούνται σαν συμπληρωματικά φώτα σε πυκνές περιοχές σκιών για να επιβραδύνουν την ταχύτητα μεταβολής και για να κάνουν τις σκιές πιο διαφανείς. Για να προκληθεί μεγαλύτερη διάχυση της δέσμης φωτός μπορείτε να τοποθετήσετε ένα εύκαμπτο παραπέτασμα στο εμπρός μέρος του κοίλου προβολέα. Το παραπέτασμα αυτό είναι ένα ανθεκτικό στη θερμότητα ύφασμα από υαλοβάμβακα που διατίθεται σε ρόλους και μπορεί να κοπεί με το ψαλίδι.

Φωτισμός Πεδίου

Ενώ ο φωτισμός στούντιο πραγματοποιείται αποκλειστικά με τους διαφόρους τύπους των συσκευών φωτισμού ο φωτισμός πεδίου συνήθως περιλαμβάνει τον έλεγχο ή την μεγέθυνση του διαθέσιμου φωτός. Όταν κάνετε βιντεοσκόπηση στο υπαίθρο εξαρτάστε πάρα πολύ από το διαθέσιμο φως. Η εργασία σας για τον φωτισμό των σκηνών που βιντεοσκοπείτε αποβλέπει στον χειρισμό του ηλιακού φωτός κατά τέτοιο τρόπο ώστε να ακολουθούνται σε κάποια έκταση οι βασικές αρχές φωτισμού. Όταν κάνετε βιντεοσκόπηση σε κλειστό χώρο μπορείτε να εφαρμόζετε όλες τις αρχές φωτισμού αλλά σε μικρότερη κλίμακα. Τα παράθυρα πάντα δημιουργούν προβλήματα διότι το εισερχόμενο φως από τον έξω χώρο έχει πολύ υψηλότερη θερμοκρασία χρώματος από τα φώτα που χρησιμοποιούνται στον κλειστό χώρο.

Ύπαιθρο – συννεφιά: Όταν υπάρχει συννεφιά ή ομίχλη οι συνθήκες είναι ιδανικές για υπαίθρια βιντεοσκόπηση. Τα σύννεφα και η ομίχλη λειτουργούν σαν γιγάντια φίλτρα διάχυσης: Η γιγάντια λαμπρή πηγή του ήλιου αποτελεί μια τεράστια αλλά ήπια πηγή απαλού φωτός. Το υψηλής διάχυσης φως παράγει αργή ταχύτητα μεταβολής και πολύ διαφανείς σκιές. Η κάμερα ευνοείται από αυτού του είδους τον φωτισμό χαμηλής

αντίθεσης και παράγει ζωνρά και πιστά τα χρώματα της σκηνής. Η σκηνή κατά βάση φωτίζεται από βασικό φως υψηλής έντασης.

Λαμπρό ηλιακό φως: Ο λαμπρός ήλιος λειτουργεί σαν ένας γιγάντιος προβολέας εστίασης. Η φωτιζόμενη περιοχή είναι πολύ λαμπρή και η ταχύτητα μεταβολής γρήγορη. Οι σκιές είναι πολύ πυκνές και η αντίθεση μεταξύ φωτός και σκιάς πολύ υψηλή.

Αυτή η μεγάλη αντίθεση δημιουργεί ένα σοβαρό πρόβλημα έκθεσης. Εάν κλείσετε την ίριδα για να αντισταθμίσετε το πολύ λαμπρό φως (μεγάλη τιμή σχετικού ανοίγματος) οι περιοχές των σκιών θα γίνουν ομοιόμορφα σκοτεινές και η πυκνές και δεν θα παρουσιάζουν λεπτομέρειες. Εάν ανοίξετε την ίριδα για να παρουσιάσετε μερικές λεπτομέρειες στην περιοχή της σκιάς θα εμφανίσετε υπερβολικά εκτεθειμένες τις λαμπρές περιοχές της σκηνής. Το αυτόματο άνοιγμα σε μια κάμερα εγγραφής δεν μπορεί να βοηθήσει σε αυτή την περίπτωση διότι απλά ρυθμίζεται στην λαμπρότερη κηλίδα της σκηνής και κάνει όλες τις περιοχές σκιάς εξίσου σκοτεινές. Ακόμη και οι πιο σύγχρονες κάμερες δεν μπορούν να ανταποκριθούν σε αυτή την περίπτωση.

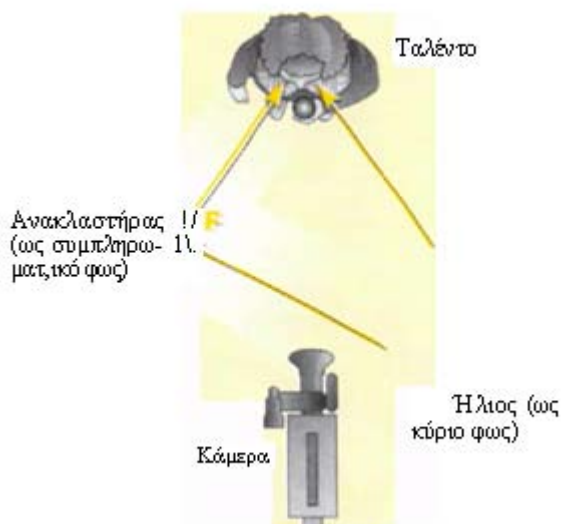
Αυτό που πρέπει να κάνετε για να αντιμετωπίσετε το πρόβλημα είναι να φωτίσετε τη σκηνή με αρκετό συμπληρωματικό φως για να επιβραδύνετε την ταχύτητα μεταβολής, να περιορίσετε την αντίθεση και να κάνετε πιο διαφανείς τις προσκολλημένες σκιές χωρίς να εκθέσετε υπερβολικά τις λαμπρές περιοχές, που θα βρείτε όμως συμπληρωματικό φως για το πεδίο που να αντισταθμίζει το ηλιακό φως;

Στις ακριβές και περίπλοκες παραγωγές χρησιμοποιούνται ως συμπληρωματικά υπαίθρια φώτα οι υψηλής έντασης προβολείς εστίασης (συνήθως φώτα HMI). Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν επιπρόσθετα φώτα ως ισχυρά συμπληρωματικά (με τον ίδιο τρόπο που ενήργησε ο διευθυντής φωτισμού όταν βιντεοσκοπούσε την σκηνή στην ακρογιαλιά). Μπορείτε να εκμεταλλευτείτε τον ήλιο και να χρησιμοποιήσετε το φως του ταυτόχρονα σαν κύριο και συμπληρωματικό φως. Αυτό που χρειάζεστε είναι ένας ανακλαστήρας για να πραγματοποιήσετε ανάκλαση κάποιας

ποσότητας ηλιακού φωτός στην περιοχή της σκιάς . Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για ανακλαστήρα ένα λευκό χαρτόνι ή ένα τσαλακωμένο φύλλο αλουμινίου δεμένο σε σκληρό στήριγμα ή κάποιους ανακλαστήρες που είναι αποτελεσματικοί για ανάκλαση σε αρκετή απόσταση. Όσο πιο κοντά κρατάτε τον ανακλαστήρα προς το αντικείμενο τόσο πιο έντονο φως θα πάρετε.

Χρησιμοποίηση ανακλαστήρα

Ο ανακλαστήρας λειτουργεί όμοια με το συμπληρωματικό φως: Ανακλά ένα μέρος του φωτός προς την πυκνή σκιά και επιβραδύνει την ταχύτητα μεταβολής.



Κλειστός χώρος χωρίς παράθυρα

Εάν το δωμάτιο που γίνεται η βιντεοσκόπηση είναι κατάλληλα φωτισμένο προσπαθήστε να κάνετε την βιντεοσκόπηση με το διαθέσιμο φως και δείτε πως φαίνεται το αντικείμενο. Εάν φαίνεται καλά το αντικείμενο δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε επιπρόσθετα φώτα. Οι περισσότεροι φωτισμοί κλειστού χώρου

μπορούν να βελτιωθούν εύκολα τοποθετώντας σε κατάλληλες περιοχές μερικά οπίσθια φώτα. Το πρόβλημα σε αυτή την περίπτωση είναι ότι το στήριγμα του οπίσθιου φωτός φαίνεται από την κάμερα ή ότι ο προβολέας εστίασης δεν μπορεί να τοποθετηθεί αρκετά ψηλά για να κρατηθεί εκτός του οπτικού πεδίου της κάμερας. Για να αντιμετωπισθούν αυτά τα προβλήματα μπορείτε να τοποθετήσετε τον προβολέα εστίασης προς τα πλάγια ή να κατασκευάσετε με ξυλεία κάποια προσωρινά στηρίγματα για το οπίσθιο φως. Μετακινήστε το οπίσθιο φως αρκετά κοντά στο αντικείμενο για να το κρατήσετε εκτός του οπτικού πεδίου της κάμερας.

Όταν φωτίζετε ένα ακίνητο πρόσωπο σε ένα δωμάτιο, π.χ. σε μια συνέντευξη, μπορείτε να εφαρμόσετε την φωτογραφική αρχή που χρησιμοποιείτε στο στούντιο, εκτός του ότι τώρα πρέπει να τοποθετήσετε τα φορητά φώτα σε στηρίγματα. Προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε το κύριο ή το συμπληρωματικό φως και ως φως φόντου. Για να αποφύγετε τις ανεπιθύμητες κοκκινωπές κηλίδες επάνω στο αντικείμενο και για να κάνετε το φως να φαίνεται απαλότερο, τοποθετήστε παραπετάσματα (υλικό από υαλοβάμβακα) και στις τρεις συσκευές φωτισμού. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μανταλάκια για να στηρίξετε τα παραπετάσματα στα πτερύγια. Επειδή η διάρκεια ζωής των λαμπτήρων των φορητών συσκευών φωτισμού είναι περιορισμένη πρέπει να κρατάτε τις συσκευές κλειστές επί όσο το δυνατό μεγαλύτερο χρόνο. Όταν κρατάτε τις συσκευές κλειστές διατηρείται ψυχρή η θερμοκρασία του δωματίου. Πρέπει να έχετε εφεδρικές λάμπες για να αντικαθιστάτε τις λάμπες που ενδεχομένως θα καούν.

2.3 Μικρόφωνα

Όλα τα μικρόφωνα εκτελούν την ίδια βασική λειτουργία μετατροπής ήχων σε ακουστικά σήματα, αλλά την πραγματοποιούν με διαφορετικούς τρόπους και για διαφορετικούς σκοπούς. Για να κάνετε καλή ακουστική παραγωγή πρέπει να γνωρίζετε πως να επιλέγετε το σωστό μικρόφωνο για μια συγκεκριμένη λήψη ήχου. Η επιλογή αυτή δεν είναι εύκολη διότι υπάρχει μεγάλη ποικιλία μικροφώνων. Παρά

το πλήθος των τύπων που κυκλοφορούν στο εμπόριο τα μικρόφωνα μπορούν να ταξινομηθούν ως προς τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: 1) πόσο καλά μπορούν να ακούν τους ήχους, 2) πως είναι κατασκευασμένα και 3) πως χρησιμοποιούνται. Πόσο καλά μπορούν να ακούν τους ήχους:Λήψη ήχων

Όλα τα μικρόφωνα δεν κάνουν λήψη ήχων με τον ίδιο τρόπο. Μερικά έχουν κατασκευαστεί για να δέχονται τους ήχους ομοιόμορφα, από όλες τις κατευθύνσεις, ενώ άλλα έχουν κατασκευαστεί για να δέχονται τους ήχους από μια συγκεκριμένη κατεύθυνση.

Γενικά, τα περισσότερα μικρόφωνα που χρησιμοποιούνται στην παραγωγή βίντεο είναι πανκατευθυντικά ή μονοκατευθυντικά. Η κατεύθυνση λήψης, δηλαδή η ζώνη μέσα στην οποία κάνει καλή λήψη το μικρόφωνο, προσδιορίζεται από το διάγραμμα λήψης του οποίου ή δισδιάστατη αναπαράσταση καλείται πολικό διάγραμμα.

Το πανκατευθυντικό μικρόφωνο κάνει εξ ίσου καλή λήψη από όλες τις κατευθύνσεις. Μπορείτε να θεωρήσετε ότι το μικρόφωνο βρίσκεται στο κέντρο μιας σφαίρας, που αντιπροσωπεύει το διάγραμμα ακτινοβολίας. Το μονοκατευθυντικό μικρόφωνο είναι σχεδιασμένο για να κάνει πολύ καλή λήψη από μια μόνο κατεύθυνση, από το εμπρός μέρος του μικροφώνου. Επειδή το διάγραμμα λήψης του μονοκατευθυντικού μικροφώνου έχει σχήμα καρδιάς για τον λόγο αυτό ονομάζεται καρδιοειδές .

Μικρόφωνα κεραίας: Όταν δεν θέλετε να εμφανίζεται το μικρόφωνο στα πλάνα που παίρνετε, πρέπει να χρησιμοποιείτε τα υπερκαρδιοειδή ή τα σούπερ-καρδιοειδή μικρόφωνα κάρνης. Όπως θα θυμάστε αυτά τα πολύ κατευθυντικά μικρόφωνα μπορούν να συλλέγουν ήχους από αρκετά μεγάλη απόσταση και να τους ενισχύουν ώστε να φαίνονται ότι προέρχονται από πολύ κοντά. Λόγω του στενού διαγράμματος λήψεως των κατευθυντικών μικροφώνων μπορείτε να κατευθύνετε το μικρόφωνο σας προς την κύρια πηγή ήχου εξαλείφοντας ταυτόχρονα την λήψη των ήχων που προέρχονται από άλλες κατευθύνσεις.Το μικρόφωνο κάρνης, όταν χρησιμοποιείται σε μια περίπλοκη παραγωγή στούντιο (π.χ. βιντεοσκόπηση σαπουνόπερας), στηρίζεται

επάνω σε μια μεγάλη κεραία που καλείται κεραία στούντιο ή περιφερόμενη κεραία. Ο χειριστής της κεραίας που στέκεται επάνω σε εξέδρα μπορεί να εκτείνει και να μαζεύει την κεραία, να δίνει κλίση προς τα επάνω ή προς τα κάτω και να την κινεί πανοραμικά. Επίσης μπορεί να στρέφει το μικρόφωνο προς την πηγή του ήχου και να μετακινεί ολόκληρο το συγκρότημα της κεραίας. Όλα αυτά γίνονται για να μπορεί να προσεγγίσει το μικρόφωνο όσο το δυνατό περισσότερο την πηγή του ήχου χωρίς να εμφανίζεται στα πλάνα της κάμερας.

Επειδή η κεραία είναι αρκετά μεγάλη και καταλαμβάνει μεγάλο μέρος από τον λειτουργικό χώρο του στούντιο, η χρησιμοποίηση της δημιουργεί προβλήματα. Επίσης ο χειρισμός της κεραίας είναι τουλάχιστο εξίσου δύσκολος με το χειρισμό της κάμερας. Λόγω του μεγέθους της η μεγάλη κεραία δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στις παραγωγές πεδίου. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο τα μικρόφωνα κάννης συνήθως στερεώνονται σε ιστούς ή κρατιούνται στο χέρι στις παραγωγές πεδίου ή στούντιο, όπου οι λήψεις γίνονται κατά μικρά τμήματα. Ο ιστός είναι ένας ισχυρός ελαφρύς μεταλλικός στύλος που μπορεί να εκταθεί. Το μικρόφωνο κάννης στερεώνεται στον ιστό με στήριγμα κραδασμών που απορροφά τις δονήσεις του ιστού και τους θορύβους τριβών του καλωδίου του μικροφώνου. Πρέπει πάντα να ελέγχετε το στήριγμα κραδασμών πριν από κάθε λήψη για να διαπιστώνετε κατά πόσο το μικρόφωνο μπορεί να μετακινηθεί χωρίς να λαμβάνει τους θορύβους που προέρχονται από τον χειρισμό του ή από τις δονήσεις του ιστού του. Ακόμα και το καλύτερο μικρόφωνο κάννης αχρηστεύεται όταν ο ιστός του ή το στήριγμα κραδασμών παράγουν θόρυβο. Όταν μια σκηνή βιντεοσκοπείται με αρκετά στενά πλάνα (στενά μεσαία και κοντινά πλάνα) μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα κοντό ιστό, που ο χειρισμός του είναι ευκολότερος από ένα μακρύ. Για να συλλέγετε τον ήχο μπορείτε να κρατάτε τον ιστό πάνω ή κάτω από την πηγή. Εάν η λήψη του ήχου γίνεται πάνω από την πηγή, πρέπει να κρατάτε τον ιστό με τεντωμένα χέρια έτσι ώστε το μικρόφωνο να κατευθύνεται κατάλληλα προς τη σκηνή. Εάν η λήψη

του ήχου γίνεται κάτω από την πηγή, πρέπει να στρέψετε τον ιστό προς την κατεύθυνση των ανθρώπων που μιλούν.

Όταν τα πλάνα έχουν μεγαλύτερο εύρος, πρέπει να στέκεστε πιο μακριά από τη σκηνή και να χρησιμοποιείτε μακρύ ιστό. Επειδή ο μακρύς ιστός έχει μεγαλύτερο βάρος και ο χειρισμός του είναι δυσκολότερος, πρέπει να στηρίζετε τη βάση του ιστού στη μέση σας για να μπορείτε να τον ανυψώνεται ή να τον χαμηλώνετε ευκολότερα, όπως χειρίζεστε και το καλάμι του ψαρέματος. Ο μεγάλος ιστός συνήθως κρατιέται πάνω από την πηγή ήχου.

2.4 Συστήματα μαγνητοσκόπησης

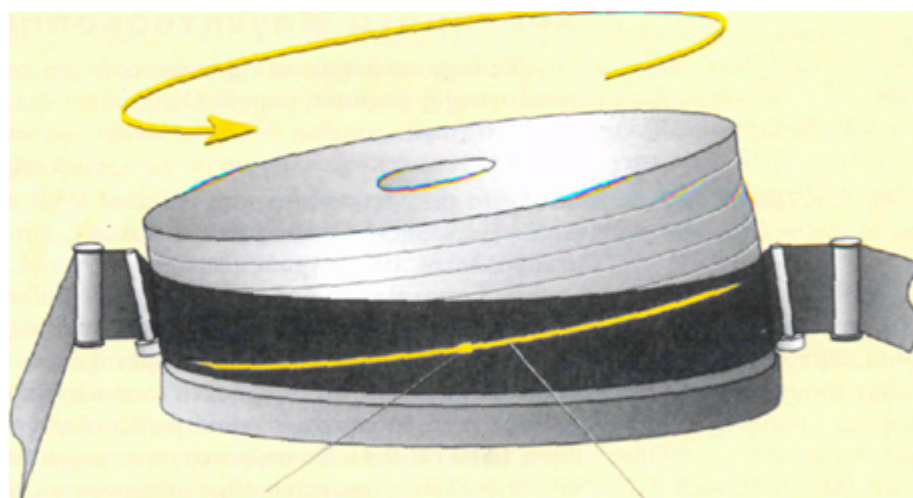
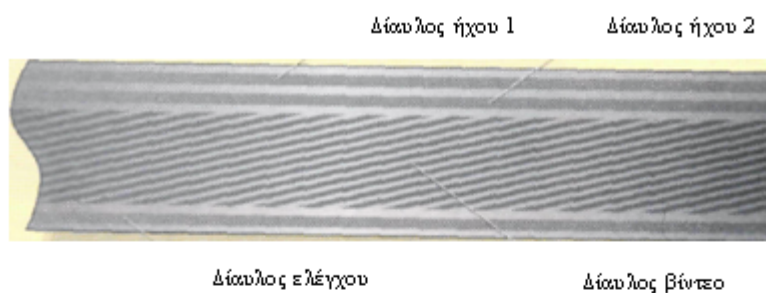
Όλα τα συστήματα μαγνητοσκόπησης λειτουργούν με την ίδια βασική αρχή: Τα σήματα βίντεο και ήχου εγγράφονται και αποθηκεύονται σε αναλογική και ψηφιακή μορφή σε μαγνητική ταινία και μετατρέπονται πάλι σε εικόνες και ήχο κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής. Τα συστήματα αυτά διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό ως προς τον τρόπο τοποθέτησης των σημάτων στην βιντεοταινία. Μερικά μαγνητοσκόπια σχεδιάζονται για εύκολο χειρισμό, π.χ. τα ενσωματωμένα μαγνητοσκόπια στις κάμερες εγγραφής ή τα μαγνητοσκόπια κασέτας που προτιμούνται ιδιαίτερα, ενώ άλλα σχεδιάζονται για εγγραφές υψηλής ποιότητας στις οποίες οι εικόνες και ο ήχος διατηρούν την ποιότητα τους ακόμα και μετά από το μοντάζ της μεταπαραγωγής.

Για να κατανοήσετε την λειτουργία των διαφόρων συστημάτων εγγραφής βίντεο σε αυτό το τμήμα εξετάζονται τα ακόλουθα θέματα: 1) βασικοί δίαυλοι βιντεοταινίας, 2) αναλογικά και ψηφιακά συστήματα μαγνητοσκόπησης, 3) συστήματα: σύνθετο, συνιστώσας Υ/С, συνιστώσας RGB, 4) τύποι μαγνητοσκοπίων, 5) μορφή ταινίας, 6) διορθωτής βάσης χρόνου.

Βασικοί Δίαυλοι Βιντεοταινίας: Όλα τα μαγνητοσκόπια (βίντεο) χρησιμοποιούν ξεχωριστούς διαύλους για την εγγραφή της εικόνας και του ήχου, όπως επίσης και διαφορετικά δεδομένα ελέγχου. Τα περισσότερα μαγνητοσκόπια εγγράφουν

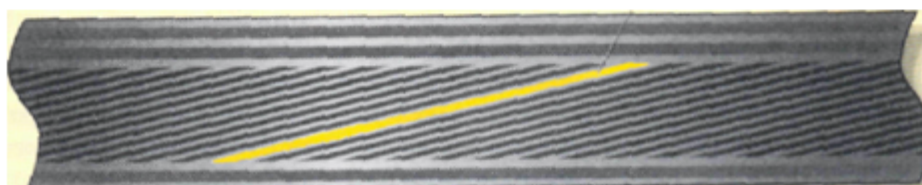
πληροφορίες τουλάχιστο στους ακόλουθους τέσσερις διαύλους επάνω στη βιντεοταινία: δίαυλο βίντεο που περιέχει τις πληροφορίες της εικόνας, δύο διαύλους ήχου που περιέχουν όλες τις πληροφορίες ήχου και ένα δίαυλο ελέγχου που ελέγχει τον συγχρονισμό των πλαισίων. Για να αποφευχθεί η πολύ γρήγορη κίνηση της ταινίας κατά την εγγραφή του σήματος βίντεο υψηλής συχνότητας επάνω στην βιντεοταινία και για να εγγραφεί το μέγιστο των πληροφοριών στην ταινία όλα τα μαγνητοσκόπια κινούν την ταινία όπως επίσης και την κεφαλή ή τις κεφαλές εγγραφής βίντεο. Με αυτό τον τρόπο η ταινία κινείται σε βρόγχο γύρω από το τύμπανο κεφαλής που περιέχει την περιστρεφόμενη κεφαλή ή τις κεφαλές εγγραφής βίντεο. Τα απλά μαγνητοσκόπια κασέτας και οι κάμερες εγγραφής χρησιμοποιούν μόνο μια κεφαλή βίντεο για εγγραφή και αναπαραγωγή. Τα πιο τελειοποιημένα μοντέλα χρησιμοποιούν ξεχωριστές κεφαλές για τις λειτουργίες της εγγραφής και της αναπαραγωγής, θα θυμάστε βέβαια τον πωλητή της κάμερας που παρουσίαζε με επαινετικά λόγια τη λειτουργία της περιστρεφόμενης κεφαλής διαγραφής (περιστρέφεται μαζί με τις κεφαλές βίντεο) που διαθέτει η κάμερα εγγραφής. Η κεφαλή διαγραφής δεν είναι σταθερή όπως οι κεφαλές του συγκροτήματος που χρησιμοποιούνται στις ταινίες ήχου. Το πλεονέκτημα της περιστρεφόμενης κεφαλής διαγραφής είναι ότι μπορεί να σβήνει με ακρίβεια το κάθε μαγνητοσκοπημένο πλαίσιο χωρίς να επηρεάζει τα διπλανά πλαίσια (θα θυμάστε βέβαια ότι σε κάθε δευτερόλεπτο εγγραφής βίντεο υπάρχουν τριάντα πλαίσια). Όπως θα δείτε παρακάτω, αυτού του τύπου η ακριβής διαγραφή είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την πραγματοποίηση σωστού μοντάζ. Οι δίαυλοι ήχου (που μπορεί να φτάνουν μέχρι και τους τέσσερις στα σύγχρονα ψηφιακά μαγνητοσκόπια) είναι συνήθως τοποθετημένοι κατά μήκος της βιντεοταινίας, παράλληλα και πολύ κοντά στις πλευρές της. Ο δίαυλος ελέγχου που είναι επίσης τοποθετημένος κατά μήκος της βιντεοταινίας, διαθέτει ομοιόμορφα κατανομημένους παλμούς (παλμοί συγχρονισμού) που συντηρούν την σάρωση, ελέγχουν την ταχύτητα του τύμπανου κεφαλής και ορίζουν την θέση των πλαισίων βίντεο (σημαντικό στοιχείο για το μοντάζ της βιντεοταινίας)

Οι πληροφορίες του κώδικα διεύθυνσης εγγράφονται σε ένα ξεχωριστό δίαυλο, τον δίαυλο κώδικα διεύθυνσης ή κώδικα χρόνου, ή αναμιγνύονται με το σήμα βίντεο. Στο σύστημα Hi8 ο κάθε δίαυλος χωρίζεται στο τμήμα βίντεο κι στο τμήμα ήχου. Τα δύο τμήματα διαχωρίζονται από την περιοχή των δεδομένων που φέρει τον κώδικα διεύθυνσης.



Η βιντεοταινία περνάει επάνω από την περιστρεφόμενη κεφαλή

δημιουργώντας ένα πλάγιο δίαυλο βίντεο.



Σύστημα συνιστώσας RGB Το σύστημα συνιστώσας RGB (RGB component system) ή απλά σύστημα RGB, διατηρεί διαχωρισμένα τα αρχικά RGB (κόκκινο, πράσινο, μπλε) σήματα βίντεο σε όλη τη διάρκεια της διαδικασίας μαγνητοσκόπησης. Τα RGB σήματα μαγνητοσκοπούνται στην βιντεοταινία ως τρία χωριστά σήματα. Το σύστημα, όπως φαίνεται, χρειάζεται τρεις αγωγούς για την μεταφορά των τριών σημάτων στο μαγνητοσκόπιο και σε όλες τις εργαζόμενες συσκευές.

Η ονομασία σύστημα συνιστώσας προκύπτει από το ότι τα σήματα διατηρούνται διαχωρισμένα σε όλη την διάρκεια της διαδικασίας μαγνητοσκόπησης. Επειδή η ορολογία αυτή κατά κάποιο τρόπο δημιουργεί σύγχυση, αυτό που πρέπει να θυμάστε είναι ότι το σύστημα NTSC του ενός αγωγού είναι το σύνθετο σύστημα (όλα τα σήματα έχουν συνδυαστεί σε ένα ενιαίο σήμα) ενώ τα άλλα συστήματα που διαχωρίζουν την φωτεινότητα από το χρώμα (τρία ξεχωριστά σήματα χρώματος R, G και B) είναι συστήματα συνιστώσας.

Το σύστημα RGB, όπως και το Y/C, χρειάζονται ειδικά βίντεο μόνιτορ και ειδικές συσκευές μεταγωγής και μοντάζ που να δέχονται τα τρία ξεχωριστά σήματα βίντεο. Για παράδειγμα, ακόμα και εάν έχετε ένα υψηλής ποιότητας κανονικό μαγνητοσκόπιο (NTSC και ένα έγχρωμο μόνιτορ δεν μπορείτε να κάνετε καμιά αναπαραγωγή από ταινία που έχει μαγνητοσκοπηθεί σε συσκευές συνιστώσας. Το πλεονέκτημα που έχουν τα συστήματα συνιστωσών είναι *ότι η υψηλή ποιότητα της εικόνας διατηρείται ακόμη κι μετά από πολλές αναπαραγωγές*. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο τα συστήματα συνιστώσας χρησιμοποιούνται σε μεγάλες μεταπαραγωγές (π.χ. δημιουργία σύνθετων εφέ). Τα σήματα συνιστώσας, εάν απαιτείται, μπορούν να μετατραπούν στο στάνταρτ NTSC σήμα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3°

ΜΟΝΤΑΖ

3.1 Μοντάζ

Μοντάζ είναι η επιλογή των εγγραφών ορισμένων τμημάτων ενός γεγονότος ή γεγονότων και η τοποθέτηση τους στη σωστή σειρά. Η τοποθέτηση στη σειρά εξαρτάται από τον ειδικό σκοπό του μοντάζ(π.χ. περικοπή των εγγραφών μιας βιντεοταινίας ενός θέματος σημαντικών ειδήσεων διάρκειας είκοσι λεπτών έτσι ώστε η διάρκεια της να γίνει είκοσι δευτερολέπτων για να ταιριάζει στην επιθυμητή μορφή των ειδήσεων, συνένωση μιας σειράς κοντινών πλάνων για να αποκτήσουν νόημα και ροή χωρίς οπτικές ασυνέχειες ή αντιπαράθεση ορισμένων πλάνων για να αποκτήσουν επιπρόσθετη σημασία).

Βασικά το μοντάζ γίνεται για να αποκτήσει το θέμα σαφήνεια και για να μπορεί να επιδρά στους θεατές. Όλες οι συσκευές μοντάζ έχουν σχεδιαστεί για να κάνουν την επιλογή και την συνένωση των πλάνων μέσω μεταβάσεων όσο είναι δυνατόν πιο εύκολα και αποδοτικά. Οι λειτουργίες και οι βασικές αισθητικές αρχές του μοντάζ παραμένουν οι ίδιες, ανεξάρτητα κατά πόσον εργάζεστε με πολύ απλές συσκευές μοντάζ βιντεοταινίας ή με πολύ σύγχρονα μη γραμμικά συστήματα με υπολογιστή. Μοντάζ είναι η επιλογή σημαντικών στοιχείων από τις εγγραφές ενός γεγονότος και η τοποθέτηση τους σε σειρά, έτσι ώστε το θέμα να διαθέτει σαφήνεια και να μπορεί να επιδρά στους θεατές.

3.2 Λειτουργίες μοντάζ

Οι βασικές λειτουργίες του μοντάζ είναι οι ακόλουθες: 1) συνδυασμός, 2) περιορισμός, 3) διόρθωση και 4) δόμηση. Παρά το ότι αυτές οι λειτουργίες συνήθως επικαλύπτονται

μεταξύ τους, πάντα υπάρχει μια κύρια λειτουργία που προσδιορίζει την πορεία και το στυλ (επιλογή των πλάνων, μήκος και σειρά των πλάνων, μεταβάσεις με τις οποίες συνδέονται).

Συνδυασμός: Το πιο απλό είδος μοντάζ είναι ο συνδυασμός τμημάτων του προγράμματος. Ας υποθέσουμε για παράδειγμα ότι θέλετε να συνδυάσετε τα διάφορα κομμάτια που μαγνητοσκοπήσατε στις διακοπές σας και να τα εγγράψετε σε μια ταινία. Το ημερολόγιο πεδίου, που τηρήσατε με προσοχή, θα σας βοηθήσει σε μεγάλο βαθμό να εντοπίσετε τις ταινίες και τα διάφορα πλάνα. Επειδή σε αυτή την περίπτωση συνδέετε απλά τα διάφορα μαγνητοσκοπημένα τμήματα, δεν υπάρχει ανάγκη χρησιμοποίησης μεταβάσεων μεταξύ των πλάνων, αλλά μπορείτε να κάνετε μόνο κοψίματα. Όσο καλύτερα ενημερωμένος είστε σχετικά με την επιθυμητή σειρά διαδοχής των πλάνων κατά την διάρκεια της βιντεοσκόπησης τόσο πιο εύκολα θα μπορείτε να συνδυάζετε τα διάφορα πλάνα στη φάση της μεταπαραγωγής.

Περιορισμός: Συχνά κάνετε μοντάζ για να περιορίσετε το υλικό της εγγραφής και ως εκ τούτου για να μειώσετε το συνολικό μήκος του προγράμματος ή ενός τμήματος του προγράμματος. Ο πιο δραστικός περιορισμός όμως γίνεται στις τηλεοπτικές ειδήσεις. Ως μοντέρ των εγγραφών των ειδήσεων συχνά βρίσκεστε στην ανάγκη να περιορίσετε ορισμένες υπερβολικά εκτεταμένες ιστορίες σε πολύ σύντομα τμήματα. Δεν είναι ασυνήθιστο να θέλετε να περιορίσετε μια ομιλία μισής ώρας σε δέκα δευτερόλεπτα ή σαράντα δραματικά λεπτά μιας επιχείρησης διάσωσης σε είκοσι δευτερόλεπτα, η πενήντα λεπτά ταινίας ζωντανού πολέμου, που βιντεοσκοπήθηκε από ένα τολμηρό πλήρωμα κάμερας, μόνο σε πέντε δευτερόλεπτα. Οι διάφορες δηλώσεις επισήμων αντί να παρουσιάζονται με την μορφή αφήγησης μετατρέπονται σε μια σειρά σύντομων συνθημάτων παρόμοιων με τα διαφημιστικά σλόγκαν. Όμως ακόμα και στην περίπτωση που πραγματοποιείται μοντάζ σε μικρή έκταση είναι πολύ

δύσκολο να περιοριστεί κάποιο μαγνητοσκοπημένο τμήμα, ιδιαίτερα όταν έχει καταβληθεί επιπλέον προσπάθεια για την βιντεοσκόπηση του. Ως μοντέρ πρέπει να αποστασιοποιείστε όσο είναι δυνατόν από τις δραστηριότητες της προπαραγωγής και της παραγωγής και να συγκεντρώνετε περισσότερο την προσοχή σας σε αυτά που χρειάζεται να δείξετε και να πείτε παρά σε αυτά που είναι διαθέσιμα. Δεν πρέπει να χρησιμοποιείτε τρία πλάνα εάν χρειάζεστε μόνο ένα για την μετάδοση της ίδιας πληροφορίας. Το μοντάζ περιορισμού για να πραγματοποιηθεί απαιτεί την αναγνώριση της ουσίας του γεγονότος και την χρησιμοποίηση μόνο των πλάνων που εκφράζουν καλύτερα αυτή την ουσία. Το μοντάζ περιορισμού για να πραγματοποιηθεί απαιτεί την αναγνώριση της ουσίας του γεγονότος και την επιλογή των πλάνων που εκφράζουν καλύτερα αυτή την ουσία.

Διόρθωση: Το μοντάζ που γίνεται για την διόρθωση των λαθών της παραγωγής μπορεί να θεωρηθεί ως μια από τις πιο δύσκολες χρονοβόρες και ακριβές δραστηριότητες της μεταπαραγωγής. Ακόμα και τα απλά λάθη, όπως για παράδειγμα η κακή ανάγνωση μιας λέξης από τον πρόεδρο μιας εταιρίας κατά την διάρκεια της μηνιαίας ομιλίας του, μπορούν να δημιουργήσουν πρόβλημα όταν θα θελήσετε να προσαρμόσετε τις σχάσεις του σώματος και τις στάθμες της φωνής του προέδρου των παλιών λήψεων (πριν από το λάθος) και των καινούργιων λήψεων (μετά από το λάθος). Ο καλός σκηνοθέτης δεν θα ξεκινήσει τις καινούργιες λήψεις της ομιλίας του προέδρου ακριβώς από το σημείο όπου έγινε το λάθος, αλλά πολύ πιο πριν και ειδικότερα από το σημείο όπου εισάγεται μια καινούργια ιδέα, για να μπορεί να δικαιολογηθεί η αλλαγή στις λήψεις. Το ξεκίνημα των καινούργιων λήψεων από μια διαφορετική θέση παρατήρησης (πλάνο στενής, ευρείας ή διαφορετικής γωνίας) θα εμφανίσει ως ηθελημένο το κόψιμο (μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο) όπως επίσης ενδεχομένως και την ολίσθηση της φωνής του προέδρου και θα εξασφαλίσει ομαλή συνέχεια.

Όμως, τα σοβαρότερα προβλήματα της παραγωγής, π.χ. η προσαρμογή ανόμοιων χρωμάτων, αποτελούν πραγματικό πονοκέφαλο για τον μοντέρ. Η ρύθμιση της ισορροπίας του λευκού της κάμερας πρέπει να γίνεται στο καινούργιο περιβάλλον φωτισμού και όχι στην μεταπαραγωγή, αλλά και η παρακολούθηση του οργάνου μέτρησης της έντασης πρέπει να πραγματοποιείται κατά την ακρόαση των ήχων στις λήψεις και όχι κατά την διάρκεια της μεταπαραγωγής.

Ορισμένα φαινομενικά ασήμαντα λάθη, όπως η εμφάνιση του ταλέντου με ξεκούμπωτο σακάκι όταν είναι όρθιο και με κουμπωμένο σακάκι όταν κάθεται, δεν μπορεί να διορθωθεί στην μεταπαραγωγή, ακόμα και από τον πιο έμπειρο μοντέρ. αλλά θα απαιτήσει την πραγματοποίηση καινούργιων λήψεων που κοστίζουν πολύ. Η προσεκτική παρακολούθηση όλων των λεπτομερειών της προπαραγωγής και όλων των πλευρών της παραγωγής μπορεί να εξαλείψει μεγάλο μέρος των δαπανηρών δραστηριοτήτων της μεταπαραγωγής. Η υλοποίηση με ιδιαίτερη προσοχή των λεπτομερειών της παραγωγής και της μεταπαραγωγής μπορεί να περιορίσει πολύ το μοντάζ διόρθωσης. Μοντάζ είναι η επιλογή σημαντικών στοιχείων από τις εγγραφές ενός γεγονότος και η τοποθέτηση τους σε σειρά, έτσι ώστε το θέμα να διαθέτει σαφήνεια και να μπορεί να επιδρά στους θεατές. Το μοντάζ περιορισμού για να πραγματοποιηθεί απαιτεί την αναγνώριση της ουσίας του γεγονότος και την επιλογή των πλάνων που εκφράζουν καλύτερα αυτή την ουσία. Η υλοποίηση με ιδιαίτερη προσοχή των λεπτομερειών της παραγωγής και μεταπαραγωγής μπορεί να περιορίσει πολύ το μοντάζ διόρθωσης. Το μοντάζ συνέχειας είναι η εργασία διατήρησης των θέσεων και των κινήσεων των αντικειμένων σε μια σειρά πλάνων για να μπορέσει ο θεατής να δημιουργήσει και να τηρήσει τον νοερό χάρτη των θέσεων που πρέπει να βρίσκονται τα αντικείμενα ή των κινήσεων τους. Τα γραφικά διανύσματα, τα διανύσματα δείκτη και τα διανύσματα κίνησης παίζουν σημαντικό ρόλο στην δημιουργία και στην διατήρηση της συνέχειας από πλάνο σε πλάνο. Για να διατηρούνται οι θέσεις στην οθόνη και η

διανυσματική συνέχεια, οι δύο κάμερες πρέπει να βρίσκονται στην ίδια πλευρά της διανυσματικής γραμμής.

Μοντάζ μεταπαραγωγής

Το μοντάζ μεταπαραγωγής είναι η τρίτη και τελική φάση της διαδικασίας παραγωγής. Θεωρώντας ότι οι φάσεις της προπαραγωγής και της παραγωγής υλοποιήθηκαν σύμφωνα με τον σχεδιασμό, μπορείτε τώρα να επιλέξετε τα διάφορα κομμάτια βίντεο και ήχου και να τα συναρμολογήσετε για να δώσετε στην παραγωγή το τελικό της σχήμα. Μερικοί μοντέρ θεωρούν ότι το μοντάζ μεταπαραγωγής αποτελεί μια από τις πιο δημιουργικές πλευρές της παραγωγής βίντεο.

Εσείς ήδη έχετε την δυνατότητα να ενημερωθείτε στο αντικείμενο της μεταπαραγωγής που είναι μια δραστηριότητα επίπονη και ακριβής. Με τις γνώσεις των αισθητικών αρχών που έχετε ήδη αποκτήσει μπορείτε τώρα να συγκεντρώσετε την προσοχή σας στα ακόλουθα κύρια θέματα χειρισμού της μεταπαραγωγής: **1) γραμμικά και μη γραμμικά συστήματα μοντάζ, 2) προετοιμασίες μοντάζ, 3) προκαταρκτικό και τελικό μοντάζ, 4) προκαταρκτικές διαδικασίες, 5) γραμμικές και μη γραμμικές προκαταρκτικές διαδικασίες και 6) επιτραπέζιο βίντεο.**

Γραμμικά και Μη Γραμμικά Συστήματα

Όταν η διαδικασία μοντάζ περιλαμβάνει μαγνητοσκόπια τότε χρησιμοποιείτε σύστημα γραμμικού μοντάζ, ανεξάρτητα κατά πόσον το σήμα που εγγράφεται στην βιντεοταινία είναι αναλογικό ή ψηφιακό και κατά πόσον τα μαγνητοσκόπια λειτουργούν με ένα απλό ελεγκτή μοντάζ ή με ένα περίπλοκο πρόγραμμα υπολογιστή. Αξίζει να επαναλάβουμε ότι όλα τα συστήματα μαγνητοσκόπησης (αναλογικά ή ψηφιακά) είναι γραμμικά διότι δεν μπορείτε να έχετε άμεση πρόσβαση στο υλικό της ταινίας. Δεν μπορείτε άμεσα να ανακαλέσετε το πλάνο 3, χωρίς προηγουμένως να περάσετε, κυλώντας την ταινία, από τα πλάνα 1 και 2. Εάν θέλετε

επίσης να κάνετε μοντάζ στο πλάνο 14, ενώ βρίσκεστε στο πλάνο 3, θα πρέπει να περάσετε τα επόμενα δέκα πλάνα μετά από το πλάνο 3 για να φτάσετε στο πλάνο 14. Με το σύστημα μη γραμμικού μοντάζ το οποίο συνήθως χρησιμοποιεί σκληρούς δίσκους μεγάλης χωρητικότητας μπορείτε να καλείτε τα πλάνα 3 και 14 άμεσα και ανεξάρτητα από όλα τα άλλα πλάνα. Τα μη γραμμικά συστήματα εργάζονται αποκλειστικά με ψηφιακές πληροφορίες εικόνας και ήχου που αποθηκεύονται σε σκληρούς δίσκους και σε οπτικούς δίσκους. Όταν χρησιμοποιούνται μαγνητοσκόπια στην διαδικασία του μοντάζ, τότε το μοντάζ είναι γραμμικό, ανεξάρτητα κατά πόσον η μαγνητοσκόπηση είναι αναλογική ή ψηφιακή. Το μη γραμμικό μοντάζ χρησιμοποιεί μόνο ψηφιακές πληροφορίες αποθηκευμένες σε σκληρούς δίσκους. Γραμμικό σύστημα μιας πηγής: το πιο βασικό γραμμικό σύστημα μοντάζ αποτελείται από ένα μαγνητοσκόπιο πηγής και ένα μαγνητοσκόπιο εγγραφής. Το μαγνητοσκόπιο πηγής χρησιμοποιείται για την επιλογή των διαφόρων πλάνων και το μαγνητοσκόπιο εγγραφής για την αντιγραφή και την σύνδεση των επιλεγμένων πλάνων με κοψίματα. Το μαγνητοσκόπιο εγγραφής χρησιμοποιείται για την πραγματοποίηση του μοντάζ της εικόνας και του ήχου. Το μαγνητοσκόπιο πηγής και το μαγνητοσκόπιο εγγραφής διαθέτουν τα δικά τους μόνιτορ. Το μόνιτορ του μαγνητοσκοπίου πηγής απεικονίζει το υλικό που πρόκειται να υποστεί μοντάζ, ενώ το μόνιτορ του μαγνητοσκοπίου εγγραφής απεικονίζει την εικόνα και τον ήχο που έχουν υποστεί μοντάζ. Επειδή σε αυτή την περίπτωση χρησιμοποιείται μόνο ένα μαγνητοσκόπιο πηγής, το σύστημα μοντάζ ενός μαγνητοσκοπίου πηγής συνήθως περιορίζεται στην πραγματοποίηση μεταβάσεων μόνο με κοψίματα. Υπάρχουν όμως ορισμένα συστήματα προανάγνωσης που έχουν την δυνατότητα παραγωγής επικαλύψεων, υπερθέσεων και σαρώσεων με ένα μόνο μαγνητοσκόπιο. Σε ένα τέτοιο σύστημα προανάγνωσης, το μαγνητοσκόπιο εγγραφής δεν σβήνει αυτόματα τις προηγούμενες εγγραφές, όταν δέχεται μια καινούργια πηγή βίντεο, αλλά την αναμιγνύει σύμφωνα με τις εντολές.

Βασικό σύστημα μιας πηγής

Το μαγνητοσκόπιο πηγής παρέχει στο μαγνητοσκόπιο εγγραφής όλα τα τμήματα που έχουν επιλεγεί από το αρχικό βίντεο. Το μαγνητοσκόπιο εγγραφής αντιγράφει τα επιλεγμένα τμήματα και τα συνδέει στην επιθυμητή σειρά με κοψίματα. Το μόνιτορ πηγής απεικονίζει το βίντεο του μαγνητοσκοπίου πηγής και το μόνιτορ εγγραφής απεικονίζει το βίντεο του μαγνητοσκοπίου εγγραφής. Στο σχήμα, το κοντινό πλάνο ακολουθεί το πλάνο των δύο.



Μαγνητοσκόπιο πηγής και μόνιτορ



Μαγνητοσκόπιο εγγραφής και μόνιτορ

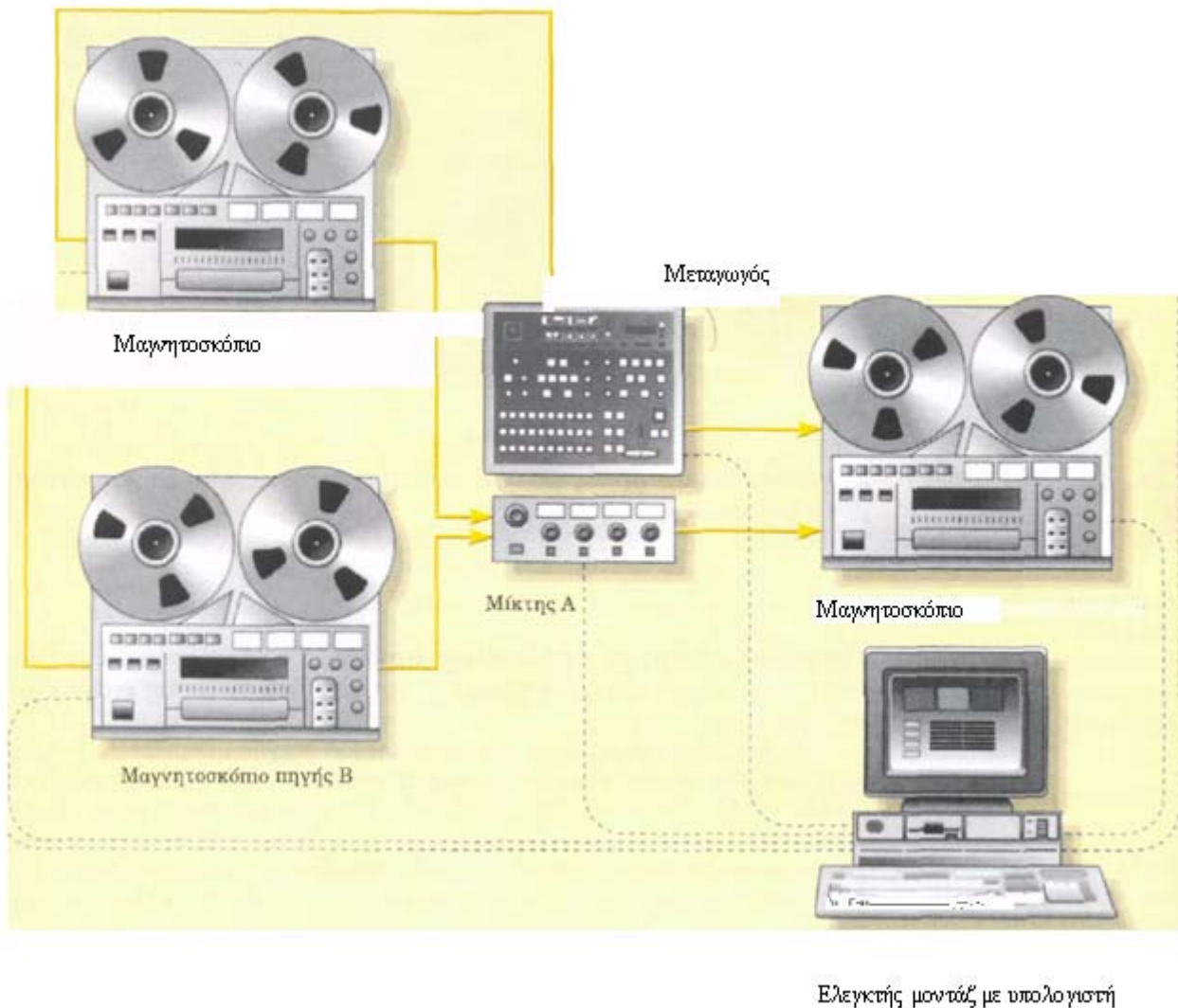
Ελεγκτής μοντάζ: Ο ελεγκτής μοντάζ, που καλείται και μονάδα ελέγχου μοντάζ, σημαδεύει και θυμάται τις ακριβείς θέσεις των πλαισίων στις ταινίες πηγής και εγγραφής, ελέγχει την προκύλιση και τον συγχρονισμό των μαγνητοσκοπίων, προσδιορίζει κατά πόσον ο ήχος πρέπει να χειρίζεται με το βίντεο ή ξεχωριστά και πληροφορεί το μαγνητοσκόπιο εγγραφής πότε πρέπει να μεταπέσει στην λειτουργία της εγγραφής και επομένως, πότε πρέπει να εκτελέσει το μοντάζ. Οι σύγχρονοι ελεγκτές μοντάζ επίσης ενεργοποιούν τους μεταγωγούς και τις κονσόλες ήχου για την δημιουργία διαφόρων εφέ βίντεο και ήχου. Ο συνήθης ελεγκτής μοντάζ έχει ξεχωριστά χειριστήρια λειτουργίας (αναπαραγωγής, γρήγορης προώθησης, επαναφοράς και μεταβλητών ταχυτήτων έρευνας) για τα μαγνητοσκόπια πηγής και εγγραφής και επίσης χειριστήρια για ορισμένες λειτουργίες μοντάζ.

Γραμμικό σύστημα πολλαπλών πηγών: Το σύστημα αυτό χρησιμοποιεί δύο ή περισσότερα μαγνητοσκόπια πηγής (A VTR, B VTR.) και ένα μαγνητοσκόπιο εγγραφής.

Με ένα σύστημα πολλών μαγνητοσκοπίων πηγής μπορείτε να αναμιγνύετε τα πλάνα που προέρχονται από τα μαγνητοσκόπια A ή B (ή και Γ) χωρίς να χρειάζεται να αλλάζετε ταινίες. Το μεγάλο πλεονέκτημα του συστήματος είναι ότι δεν περιορίζεται μόνο στις μεταβάσεις κοψιμάτων. Σε αυτό το σύστημα μπορείτε να κάνετε επικαλύψεις και μεγάλη ποικιλία σαρώσεων χρησιμοποιώντας το «ρολό A» (υλικό του μαγνητοσκοπίου πηγής A) και το «ρολό B» (υλικό του μαγνητοσκοπίου πηγής B). Για την πραγματοποίηση των μεταβάσεων μεταξύ του «ρολό A» και του «ρολό B» πρέπει να τροφοδοτείτε το υλικό βίντεο των ρολών στον μεταγωγό μεταπαραγωγής που θα πραγματοποιήσει την λειτουργία της μεταγωγής. Στη συνέχεια, η έξοδος του μαγνητοσκοπίου εγγράφεται στο μαγνητοσκόπιο εγγραφής. Επίσης, μπορείτε να τροφοδοτήσετε τον μεταγωγό με ειδικά εφέ για την πραγματοποίηση μεταγωγών σε μεγάλη ποικιλία. Οι ελεγκτές μοντάζ που χρησιμοποιούνται σε τέτοια συστήματα πολλαπλών πηγών, συνήθως κατευθύνονται

από υπολογιστή. Ο υπολογιστής όχι μόνο θυμάται τις διάφορες προσαγές (π.χ. επιλογή πλάνων από τους ρόλους A και B, τύπου και μήκους μεταβάσεων ή ειδικών εφέ) αλλά κατευθύνει τα μαγνητοσκόπια πηγής, το μεταγωγό και τη γεννήτρια ειδικών εφέ για την εκτέλεση σοβαρών εργασιών. Ο μικτής ήχου ή η κονσόλα ήχου σε μεγαλύτερες παραγωγές, σας δίνει την δυνατότητα να ελέγχετε την ένταση των διαφορετικών διαύλων ήχου και να αναμιγνύετε επιπρόσθετους ήχους .

Σημειώστε ότι παρά το σημαντικό έργο που προσφέρει ο υπολογιστής το μοντάζ παραμένει γραμμικό. Το σύστημα συνεχίζει να χρησιμοποιεί βιντεοταινίες αντί άλλων μη γραμμικών συσκευών αποθήκευσης (π.χ. σκληρό δίσκο μεγάλης χωρητικότητας). Είναι λογικό να έχετε την αίσθηση ότι τα πράγματα είναι πιο περίπλοκα από ότι αναμένατε, διότι το μοντάζ μεταπαραγωγής δεν είναι μόνο μια τρομερή αισθητική πρόκληση, αλλά είναι επίσης και τεχνικά περίπλοκο. Παρ' όλα αυτά, το μοντάζ μεταπαραγωγής δεν διαφέρει καθόλου από τον χειρισμό ενός επιτραπέζιου υπολογιστή, του οποίου η τεχνική περιπλοκότητα (μόλις μάθετε τον χειρισμό του υπολογιστή) βοηθάει αντί να εμποδίζει στην πραγματοποίηση πολλών εργασιών.



3.3 Σύστημα μοντάζ πολλαπλών πηγών

Στο σύστημα πολλαπλών πηγών, το υλικό πηγής παρέχεται από δύο μαγνητοσκόπια (Α και Β) στο μαγνητοσκόπιο εγγραφής. Η έξοδος βίντεο των δύο μαγνητοσκοπιών πηγής δρομολογείται κατάλληλα μέσω του μεταγωγού για την πραγματοποίηση διαφόρων μεταβάσεων. Η έξοδος ήχου των δύο μαγνητοσκοπιών πηγής

δρομολογείται μέσω του μικτή ήχου (ή μέσω της κονσόλας). Τα συστήματα πολλαπλών πηγών συνήθως κατευθύνονται από τον ελεγκτή μοντάζ με υπολογιστή.

Μέτρηση παλμών και κώδικας διεύθυνσης: Εάν ρίξετε μια ματιά στον ελεγκτή μοντάζ θα δείτε ότι διαθέτει οθόνες αριθμών για την ταινία πηγής και για την ταινία εγγραφής. Σε αυτές τις οθόνες παρουσιάζονται οι ώρες, τα λεπτά, τα δευτερόλεπτα και τα πλαίσια της ταινίας που έχουν παρέλθει. Οι μετρητές που δίνουν τα στοιχεία στις οθόνες λειτουργούν παρόμοια με τους μετρητές ταινιών των μαγνητοσκόπιο κασέτας ή των μαγνητοφώνων, αλλά έχουν μεγαλύτερη ακρίβεια. Για να μπορείτε όμως να κάνετε μοντάζ ακριβείας πρέπει να έχετε την δυνατότητα να εντοπίζετε κάθε πλαίσιο στην βιντεοταινία. Αυτή τη δυνατότητα σας την παρέχουν: το σύστημα μέτρησης παλμών ή σύστημα διαύλου ελέγχου και το σύστημα κώδικα χρόνου που ονομάζεται και σύστημα κώδικα διεύθυνσης. Το σύστημα μέτρησης παλμών χρησιμοποιεί τους παλμούς του διαύλου ελέγχου για την μέτρηση και εντοπισμό των διαφόρων πλαισίων. Αξίζει να επαναλάβουμε ότι ο κάθε παλμός του διαύλου ελέγχου ορίζει ένα πλαίσιο βίντεο. Με την μέτρηση των παλμών στον δίαυλο ελέγχου μπορείτε να εντοπίσετε ένα συγκεκριμένο σημείο στην βιντεοταινία. Επειδή τριάντα πλαίσια αντιστοιχούν σε ένα δευτερόλεπτο στην οθόνη, κάθε καινούργιο δευτερόλεπτο δημιουργείται μετά από το εικοστό ένατο πλαίσιο. Κάθε νέο λεπτό δημιουργείται μετά από την παρέλευση του εξηκοστού δευτερόλεπτου, και κάθε ώρα δημιουργείται μετά από το εξηκοστό λεπτό.

Το σύστημα μέτρησης παλμών, όμως, δεν παρέχει ακρίβεια για τον εντοπισμό των πλαισίων, που σημαίνει ότι δεν εντοπίζετε το ίδιο πλαίσιο κάθε φορά που μετακινείτε την ταινία στον ίδιο αριθμό μέτρησης παλμών. Αυτό συμβαίνει διότι με την μεγάλη ταχύτητα κίνησης της ταινίας ορισμένοι παλμοί δεν μετριοούνται. Εάν για παράδειγμα θέλατε να βρείτε το δέκατο σπίτι σε ένα δρόμο δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα. Εάν όμως θέλατε να βρείτε το τρισχιλιοστό εξακο-

σιοστό σπίτι θα είχατε μεγαλύτερη δυσκολία για να το βρείτε. Εάν θελήσετε να εντοπίσετε ένα πλαίσιο που βρίσκεται π.χ. στο εικοστό λεπτό της εγγραφής μιας βιντεοταινίας, ο μετρητής παλμών θα πρέπει να μετρήσει πάρα πολλούς παλμούς μέχρι να φτάσει στην επιθυμητή θέση (σημειώστε ότι 3600 παλμοί αντιστοιχούν μόνο σε δύο λεπτά εγγραφής βιντεοταινίας). Επομένως, είναι λογικό ο μετρητής να μην μετρήσει κάποιους παλμούς, με συνέπεια να μην εντοπίσετε ακριβώς το επιθυμητό πλαίσιο. Επειδή το σύστημα αυτό αρχίζει να μετράει από το σημείο εκκίνησης που καθορίζετε, πρέπει πάντα να βεβαιώνετε ότι έχετε επαναφέρει την ταινία στην αρχική της θέση και ότι έχετε τοποθετήσει τον μετρητή στο μηδέν πριν αρχίσετε τις εγγραφές του ημερολογίου ή το μοντάζ.

Το πλεονέκτημα του συστήματος μέτρησης παλμών είναι ότι είναι αρκετά γρήγορο και δεν χρειάζεται συσκευή παραγωγής παλμών διεύθυνσης και οθόνη απεικόνισης. Για αυτούς τους λόγους το σύστημα μέτρησης παλμών χρησιμοποιείται σε μεγάλη έκταση στο μοντάζ ειδήσεων.

Σε μοντάζ μεγαλύτερης ακρίβειας πρέπει να χρησιμοποιείτε το σύστημα κώδικα χρόνου (σύστημα κώδικα διεύθυνσης). Το σύστημα εκχωρεί σε κάθε πλαίσιο ένα διαφορετικό αριθμό και έτσι το κάθε πλαίσιο έχει μια συγκεκριμένη διεύθυνση. Για να βρείτε, για παράδειγμα, το δέκατο σπίτι σε ένα δρόμο δεν χρειάζεται να μετρήσετε τα προηγούμενα εννιά σπίτια, αλλά μπορείτε να διαβάσετε τον αριθμό 10 της διεύθυνσης του. Επίσης, με την ίδια ευκολία μπορείτε να βρείτε το τρισχιλιοστό εξακοσιοστό σπίτι διαβάζοντας τον αριθμό του σπιτιού. Το πιο αποδεκτό σήμερα σύστημα κώδικα χρόνου είναι το σύστημα κώδικα χρόνου SMPTE . Ο κώδικας εκχωρεί σε κάθε πλαίσιο μια συγκεκριμένη διεύθυνση την οποία μπορείτε να εντοπίζετε παρακολουθώντας τις διευθύνσεις των πλαισίων στην οθόνη του ελεγκτή μοντάζ ή του υπολογιστή. Υπάρχουν όμως και άλλοι κώδικες χρόνου οι οποίοι δεν είναι συμβατοί με τον κώδικα SMPTE. Όσες συσκευές διαθέτουν αυτούς τους κώδικες δεν μπορούν να συνδέονται και να συγχρονίζονται με συσκευές που χρησιμοποιούν αποκλειστικά κώδικα χρόνου SMPTE. Ο κώδικας χρόνου εκχωρεί μια μοναδική διεύθυνση σε κάθε μαγνητοσκοπημένο πλαίσιο βίντεο.

Με τον κώδικα χρόνου βρίσκετε πάντα με ακρίβεια το επιθυμητό πλαίσιο, ανεξάρτητα από το σημείο εκκίνησης της βιντεοταινίας. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε τον ίδιο κώδικα χρόνου στην ταινία ήχου και να προσαρμόζετε τα σήματα ήχου και εικόνας πλαίσιο προς πλαίσιο μέσω του υπολογιστή. Το μειονέκτημα του συστήματος κώδικα χρόνου είναι ότι χρειάζεστε μια γεννήτρια κώδικα χρόνου, για την εγγραφή του κώδικα χρόνου στην βιντεοταινία ή σε ένα από τους διαύλους της ταινίας ήχου που χρησιμοποιείτε και ένα αναγνώστη της ταινίας για την απεικόνιση σε οθόνη του κώδικα. Όμως, παρ' όλα αυτά, ο κώδικας χρόνου είναι απαραίτητος για να κάνετε μοντάζ ακριβείας.

Ο κώδικας χρόνου μπορεί να εγγράφεται στην ταινία κατά την διάρκεια της μαγνητοσκόπησης του υλικού της ή να εγγράφεται μετά από την μαγνητοσκόπηση του υλικού (όπως συμβαίνει σε μικρότερες παραγωγές και στην ηλεκτρονική παραγωγή πεδίου) σε ένα από τους διαύλους ενδείξεων ή διαύλους ήχου της βιντεοταινίας. Επειδή τα μαγνητοσκοπημένα τμήματα σπανίως έχουν διάρκεια μεγαλύτερη από μια ώρα, η θέση της ώρας στην οθόνη απεικόνισης χρησιμοποιείται για να δείχνει τον αριθμό της χρησιμοποιούμενης ταινίας.

Μη γραμμικές προκαταρκτικές διαδικασίες: Το μη γραμμικό προκαταρκτικό μοντάζ πραγματοποιείται εξ ολοκλήρου με υπολογιστή. Επειδή οι πληροφορίες εικόνας και ήχου δεν αποθηκεύονται πλέον σε ταινία αλλά συμπιέζονται σε σκληρούς δίσκους μεγάλης χωρητικότητας, μπορείτε να καλείτε άμεσα το κάθε επιθυμητό πλάνο με τον κώδικα χρόνου που διαθέτει, χωρίς να χρειάζεται να τυλίγετε και να ξετυλίγετε την ταινία για να τον εντοπίσετε. Τα περισσότερα συστήματα έχουν την δυνατότητα να απεικονίζουν διάφορα πλαίσια και να παρουσιάζουν μικρές σειρές πλάνων για να μπορείτε να προελέγχετε το μοντάζ και να βλέπετε κατά πόσο τα κοψίματα των πλάνων είναι σωστά. Εκπληρώνουν όμως τα κοψίματα την αισθητική του μοντάζ συνέχειας ή του μοντάζ περιπλοκής; Ο υπολογιστής

μπορεί επίσης να απεικονίζει τους αριθμούς της αρχής και του τέλους, όπως επίσης και το μήκος του κάθε πλάνου. Όταν παρουσιάζεται η σειρά των πλάνων μπορείτε να ακούτε τον δίαυλο του ήχου και να τον βλέπετε να απεικονίζεται με κάποια οπτική μορφή στην οθόνη του υπολογιστή. Όταν θα έχετε εντοπίσει το επιθυμητό πλάνο δεν χρειάζεται να το εγγράψετε ξεχωριστά για δεύτερη φορά, αλλά απλά ορίζετε την θέση του στο πρόγραμμα και το επανατοποθετείτε στο αρχείο του στον σκληρό δίσκο. Έτσι, ο σκληρός δίσκος αντικαθιστά τα μαγνητοσκόπια πηγής και εγγραφής. Επειδή η πρόσβαση σε όλα τα πλάνα είναι άμεση για την ανάκληση και την τοποθέτηση τους σε σειρά, για τον λόγο αυτό δεν χρειάζεστε δύο μαγνητοσκόπια πηγής για να δημιουργείτε επικαλύψεις, σαρώσεις ή άλλου είδους μεταβάσεις. Μπορείτε απλά να ενημερώνετε τον υπολογιστή για το είδος της μετάβασης που θέλετε να κάνετε μεταξύ των δύο πλάνων και ο υπολογιστής στη συνέχεια εκτελεί πιστά την μετάβαση που επιλέξατε.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο υπολογιστής δεν παράγει την ταινία κύριου μοντάζ αλλά απλά εκχωρεί μια ειδική εντολή στον υπολογιστή για τα πλάνα και τις μεταβάσεις που έχουν επιλεγεί για εκτέλεση. Επομένως δεν πραγματοποιείται αντιγραφή τμημάτων του υλικού πηγής στην ταινία κύριου μοντάζ, όπως γίνεται στο γραμμικό μοντάζ. Τα περισσότερα συστήματα μη γραμμικού μοντάζ δεν παράγουν βιντεοταινία μοντάζ αλλά ένα κατάλογο αποφάσεων μοντάζ ακρίβειας. Ορισμένα προηγμένα συστήματα διαθέτουν αρκετή χωρητικότητα αποθήκευσης για την παραγωγή ειδώλων που ανταγωνίζονται τα είδωλα των βιντεοταινιών υψηλής ποιότητας. Αυτού του τύπου τα μη γραμμικά συστήματα ενοποιούν τις διαδικασίες του προκαταρκτικού και τελικού μοντάζ και μπορούν να μεταφέρουν την έξοδο τους κατευθείαν σε ψηφιακή βιντεοταινία ή να

μετατρέψουν την έξοδο τους σε αναλογικά σήματα NTSC, κατάλληλα για εγγραφή στην ταινία κύριου μοντάζ.

Τα πλεονεκτήματα του μη γραμμικού μοντάζ είναι τα ακόλουθα:

1) μπορείτε να έχετε πολύ γρήγορη πρόσβαση σε κάθε αποθηκευμένο πλαίσιο στον σκληρό δίσκο, 2) μπορείτε να παρουσιάζετε στην οθόνη πλάι - πλάι τα πλαίσια αρχής και τέλους των διαδοχικών πλάνων και επίσης να απεικονίζετε στην οθόνη μικρές σειρές πλάνων για να δείτε κατά πόσο εκπληρώνουν τις απαιτήσεις αισθητικής και σεναρίου, 3) μπορείτε εύκολα να εξαλείψετε ορισμένα πλαίσια, να προσθέτετε άλλα ή να μετατοπίζετε ολόκληρες σειρές πλάνων από μια θέση σε μια άλλη, παρόμοια με τον τρόπο που λειτουργεί η επεξεργασία κειμένου στον υπολογιστή.

Υπάρχουν όμως και μειονεκτήματα: ένα μειονέκτημα είναι η εκμάθηση του προγράμματος μοντάζ. Θα διαπιστώσετε ότι μερικά προγράμματα είναι πολύ περίπλοκα και απαιτούν σημαντική προσπάθεια και εξάσκηση για να τα χρησιμοποιήσετε με άνεση. Ένα άλλο μειονέκτημα είναι η απόδοση. Μπορεί να νομίζετε ότι **το μη γραμμικό μοντάζ είναι γρηγορότερο από το γραμμικό**, λόγω της δυνατότητας που παρέχει για άμεση πρόσβαση στην εικόνα και στον ήχο, αλλά αυτό δεν ισχύει. Παρά το ότι η επιλογή και η τοποθέτηση σε σειρά των πλάνων στο μη γραμμικό μοντάζ είναι γρηγορότερη από το γραμμικό μοντάζ, χρειάζεται πολύς χρόνος για την μεταφορά του περιεχομένου των ταινιών πηγής στους σκληρούς δίσκους. Επίσης η διαδικασία της συμπίεσης των αρχείων του βίντεο (συνιστάται ιδιαίτερα) είναι αργή. Ακόμα και οι πεπειραμένοι μοντέρ θεωρούν ότι η συνολική διαδικασία του μη γραμμικού μοντάζ είναι συνήθως πιο αργή από το γραμμικό μοντάζ—αλλά σίγουρα είναι περισσότερο ευέλικτη. Το μη γραμμικό προκαταρκτικό μοντάζ παράγει τον κατάλογο αποφάσεων μοντάζ.

3.4 Τελικές Διαδικασίες

Ανεξάρτητα κατά πόσον χρησιμοποιείτε γραμμικό ή μη γραμμικό σύστημα μοντάζ, το τελικό μοντάζ παράγει την τελική ταινία κύριου μοντάζ ή κάποιο είδος οπτικού .

Το τελικό μοντάζ είναι κατά κάποιο τρόπο ευκολότερο από το προκαταρκτικό μοντάζ διότι οι αποφάσεις μοντάζ έχουν ήδη ληφθεί κατά την προκαταρκτική διαδικασία και περιλαμβάνονται στον κατάλογο αποφάσεων μοντάζ. Οι περισσότερες διαδικασίες του τελικού μοντάζ κατευθύνονται από τον κατάλογο αποφάσεων μοντάζ. Οι σύγχρονοι ελεγκτές μοντάζ που κατευθύνονται από υπολογιστή μπορούν να διαβάζουν από δισκέτες τους αριθμούς της αρχής και του τέλους του κάθε πλάνου και να εκτελούν το τελικό μοντάζ σχεδόν αυτόματα. Γραμμικές διαδικασίες τελικού μοντάζ. Όταν κάνετε γραμμικό μοντάζ πρέπει να αποφασίζετε εάν θα κάνετε συναρμολόγηση ή παρεμβολή.

Μοντάζ συναρμολόγησης: Στο μοντάζ συναρμολόγησης το μαγνητοσκόπιο εγγραφής σβήνει όλες τις προϋπάρχουσες εγγραφές (εικόνας, ήχου, διαύλου ελέγχου και κώδικα χρόνου) στην ταινία κύριου μοντάζ πριν από τη μεταφορά σε αυτή του υλικού εικόνας και ήχου που παρέχεται από την ταινία πηγής. Κατά την μεταφορά, όλο το υλικό που περιέχεται στο επιλεγμένο τμήμα της ταινίας πηγής, συμπεριλαμβανομένου και του διαύλου ελέγχου, αντιγράφεται στην ταινία κύριου μοντάζ.

Για την επίτευξη σωστού μοντάζ επιδιώκεται μέσω του μαγνητοσκοπίου εγγραφής η ακριβής ευθυγράμμιση και τοποθέτηση των παλμών συγχρονισμού των διαφόρων τμημάτων του μαγνητοσκοπίου επάνω στην ταινία κύριου μοντάζ, έτσι ώστε οι παλμοί συγχρονισμού να σχηματίζουν συνεχή δίαυλο ελέγχου. Δυστυχώς όμως ο στόχος αυτός δεν επιτυγχάνεται πάντα, ακόμα και στην περίπτωση που χρησιμοποιούνται

υψηλής ποιότητας μαγνητοσκόπια. Όταν για παράδειγμα προσθέτετε τον δίαυλο ελέγχου του πρώτου πλαισίου του πλάνου 2 ακριβώς μετά από τον δίαυλο ελέγχου του τελευταίου πλαισίου του πλάνου 1, οι παλμοί συγχρονισμού του πλαισίου 2 δεν ευθυγραμμίζονται ακριβώς με τους παλμούς του πλαισίου 1 στο σημείο μοντάζ. Η μη ευθυγράμμιση των παλμών εμφανίζεται κατά την αναπαραγωγή με σπάσιμο ή με κύλιση της εικόνας στο σημείο μοντάζ.

Επειδή όλοι οι δίαυλοι της ταινίας πηγής μεταφέρονται, σε κάθε μοντάζ, επάνω στην ταινία κύριου μοντάζ, δεν μπορείτε να κάνετε μοντάζ ήχου ξεχωριστά από την εικόνα. Το κάθε τμήμα πηγής μεταφέρει μαζί του και τον δικό του δίαυλο ήχου. Εάν στην ταινία κύριου μοντάζ θέλετε να εγγράψετε ένα καινούργιο δίαυλο ήχου, μπορείτε να τον εγγράψετε μόνο μετά από την ολοκλήρωση του μοντάζ του τμήματος βίντεο.

Το πλεονέκτημα του μοντάζ συναρμολόγησης είναι ότι δεν χρειάζεται να εγγράψετε ένα συνεχή δίαυλο ελέγχου (εγγραφή μαύρου) στην ταινία κυρίου μοντάζ πριν από την πραγματοποίηση του μοντάζ. Παρά το ότι δεν συνιστάται, μπορείτε, όταν είναι απαραίτητο, να χρησιμοποιήσετε για το κύριο μοντάζ μια ταινία που ήδη περιέχει εγγραφές υλικού βίντεο και ήχου. Η περιστρεφόμενη κεφαλή διαγραφής της ερασιτεχνικής κάμερας εγγραφής μπορεί να σβήνει τον δίαυλο βίντεο ακριβώς στο σημείο μοντάζ, με αποτέλεσμα, τουλάχιστον στις περισσότερες φορές, το μοντάζ συναρμολόγησης να είναι απαλλαγμένο εντελώς από το πρόβλημα του σπάσιμου της εικόνας κατά την αναπαραγωγή.

Το μοντάζ συναρμολόγησης όπως έχει προαναφερθεί προτιμάται ιδιαίτερα στις ειδήσεις διότι πραγματοποιείται σχετικά γρήγορα (δεν διαθέτει όμως ακρίβεια ως προς τα πλαίσια).

Μοντάζ παρεμβολής: Για να πραγματοποιηθεί το μοντάζ παρεμβολής απαιτείται προηγούμενη εγγραφή συνεχούς διαύλου ελέγχου επάνω στην ταινία κύριου μοντάζ. Όπως προαναφέρθηκε αυτό μπορεί να γίνει με την εγγραφή του μαύρου

επάνω στην ταινία. Η εγγραφή του μαύρου γίνεται σε βάση πραγματικού χρόνου, που σημαίνει ότι για να εγγραφείτε ένα δίαυλο ελέγχου τριάντα λεπτών στην ταινία κύριου μοντάζ, θα χρειαστείτε τριάντα λεπτά εγγραφής. Μόνο μετά από την εγγραφή του διαύλου ελέγχου στην ταινία κύριου μοντάζ θα έχετε πράγματι ένα συνεχή οδηγό για τα σημεία πραγματοποίησης του μοντάζ .

Κατά την διάρκεια του μοντάζ παρεμβολής δεν μεταφέρεται ο δίαυλος ελέγχου της ταινίας πηγής στην ταινία κύριου μοντάζ, μέσω του μαγνητοσκοπίου εγγραφής, αλλά το νέο πλάνο της ταινίας πηγής εγγράφεται, έχοντας ως βάση τον υπάρχοντα δίαυλο ελέγχου, στην ταινία κύριου μοντάζ. Έτσι, όλες οι εγγραφές θα είναι σταθερές και απαλλαγμένες από «σπασίματα», ακόμα και στη περίπτωση που παρεμβληθεί ένα καινούργιο πλάνο στο μέσο της ταινίας κυρίου μοντάζ.

Επίσης ένα άλλο πλεονέκτημα του μοντάζ παρεμβολής είναι το ότι μπορείτε να ξεχωρίσετε τους διαύλους ήχου και βίντεο. Πολλοί μοντέρ ειδήσεων και ντοκιμαντέρ προτιμούν να κάνουν μοντάζ πρώτα στον δίαυλο ήχου και στη συνέχεια να προσαρμόζουν αυτά που λέγονται και ακούγονται στον δίαυλο ήχου με την αντίστοιχη εικόνα. Για να επιταχύνουν την διαδικασία του μοντάζ οι μοντέρ συνήθως ετοιμάζουν εκ των προτέρων «μαυρισμένες» ταινίες στις οποίες έχει εγγραφεί ο δίαυλος ελέγχου.

Μη γραμμικές διαδικασίες τελικού μοντάζ: Εάν χρησιμοποιείτε ένα μη γραμμικό σύστημα μοντάζ υψηλής ποιότητας για το τελικό μοντάζ, πρέπει να μεταφέρετε την έξοδο του τελικού μοντάζ σε ταινία για την διανομή και αναπαραγωγή του υλικού, εκτός εάν εγγράψετε το υλικό σας σε CD-ROM ή DVD. Παρ' όλα αυτά, το μεγάλο πλεονέκτημα της χρησιμοποίησης μη γραμμικού συστήματος για το τελικό μοντάζ είναι ότι μπορείτε να μεταφέρετε την έξοδο του συστήματος κατευθείαν στην ταινία κύριου μοντάζ, χωρίς να χρειάζεται να μεταπέσετε σε γραμμικό σύστημα μοντάζ.

3.5 Χαρακτηριστικά **DPS VELOCITY**:

- Πλήρως ενσωματωμένες λύσεις λογισμικού και περιφερειακών συστημάτων (ηλεκτρομηχανολογικών συστημάτων H/Y)
- Λογισμικό dps velocity real time NLE
- Ηλεκτρομηχανολογικά συστήματα H/Y dps reality – μια υποδοχή, μια κάρτα PCI. Ηλεκτρομηχανολογικά συστήματα H/Y dps quatrus - μια υποδοχή, μια κάρτα PCI
- Ταυτόχρονη αναπαραγωγή δυο βίντεο από το real time και 2 επίπεδα γραφικών / ταυτόχρονη αναπαραγωγή τεσσάρων βίντεο από το real time και 6 επίπεδα γραφικών
- Διασυνδεδετική διάταξη H/Y SCSI πάνω στην πλακέτα / Διασυνδεδετική διάταξη H/Y Ultra 160 SCSI πάνω στην πλακέτα και υποστήριξη αποθήκευσης δικτυού
- Συμπίεσμένη και ασυμπιεστή καταγραφή και αναπαραγωγή
- Συμπίεσμένα και ασυμπιεστά κλιπάκια στο ίδιο πρόγραμμα/ στην ίδια εργασία
- Ευπροσάρμοστο αναλογικό βίντεο I/O: **composite, component and Y/C**
- Ισορροπημένο και αζυγοστάθμητο στερεοφωνικό και αναλογικό βίντεο I/O
- Αποδέχεται προαιρετικά SDI, DV και ψηφιακές κάρτες ήχου I/O
- Άμεση υποστήριξη για DV I/O μέσω της ενσωματωμένης θύρας ή συμβατό με την κάρτα Διασυνδεδετική διάταξης. Αποδέχεται προαιρετικά SDI, DV και ψηφιακές κάρτες ήχου I/O
- Ανάλυση πλήρης NTSC / PAL
- Κανάλι προεπισκόπησης του Video
- Ηλεκτρομηχανολογικό κανάλι σύστημα μίξης ήχου
- Ισοσταθμιστείς παραμέτρων (εκουαλαιζερ) real time

- DVE real time δισδιάστατο και τρισδιάστατο. Περιλαμβάνει εφαρμογή εικόνα σε εικόνα, περιστροφή και δύνη.
- Τετρακέφαλο τρισδιάστατο DVE επιτρέπει ταυτόχρονα τρισδιάστατα εφέ DVE.
- Τα τρισδιάστατα γραφικά μπορούν να εφαρμοστούν σε στρώσεις γραφικών και βίντεο
- real time αλλαγές ταχύτητας αντίστροφη αναπαραγωγή
- πάνω από διακόσιες προσαρμόσιμες, δισδιάστατες μεταβάσεις με sub-pixel κίνηση για εξαιρετική ποιότητα
- Διόρθωση χρώματος
- Χρωματιστό πληκτρολόγιο για καλύτερο χειρισμό
- Ενσωματωμένη επίδειξη waveform/vectorscope
- Πολλαπλή υποστήριξη timeline
- Επιλέξιμοι A/X/B τύπου επεξεργασίας τους οποίους μπορείς να τους διαλέξεις την ώρα που δουλεύεις
- Επεξεργασία διαφόρων καμερών
- Πλήκτρα κλειδιά για διαφορές λειτουργίες
- Παράθυρο για τριμερισμό
- Υποστήριξη real time για 32μπιτα βίντεο με κανάλι άλφα
- Ευπροσάρμοστη Διασυνδεδετική διάταξη H/Y με την βοήθεια της οποίας μπορεί κάποιος να βρει το που βρίσκεται το κάθε κομμάτι/τρακ, σιγήσει, σόλο, και εμφάνιση – αποκρύψεων βίντεο και των ηχητικών κομματιών
- Εισαγωγή και εξαγωγή EDL
- Τεχνολογία τράπεζας η οποία θυμάται προηγούμενα αποσπάσματα

- Σύστημα καταχώρησης DPS το οποίο παρέχει ενσωμάτωση τρίτων γραφικών και εφαρμογών animation
- Επεξεργασία ζωντανών βίντεο συμπεριλαμβανομένης ΤΕΕ δημιουργίας τίτλων και μεταβάσεων
- Υποστήριξη βίντεο από το ιντερνετ με streaming
- Ενσωματωμένο τηλεχειριστήριο και υποστήριξη για Panasonic ιντερνετ κάμερα

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο

4.1 Επιλεγμένη Βιβλιογραφία

- Η Τέχνη της Επικοινωνίας, Verderber
- Αγωγή του Λόγου, Η πρόκληση της Αποτελεσματικής Ομιλίας
- Ιστορία του Τύπου, Γ. Σκλαβούνη
- Εισαγωγή στην Επιστήμη της Δημοσιογραφίας, Γ. Σκλαβούνη
- Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Ενημέρωσης, Biagi
- Τηλεοπτική Παραγωγή, 1ος Τόμος, Εικόνα - Ήχος - Φωτισμός – Video Εγγραφή, Zetll
- Τηλεοπτική Παραγωγή, 2ος Τόμος, Άνθρωπος - Τεχνική - Διαδικασία, Zetll
- Ηχοτεχνία, τόμος Α', Κ. Κουλούρη - Α. Πετρίδη
- Ηχοτεχνία, τόμος Β', Κ. Κουλούρη - Α. Πετρίδη
- Τηλεόραση, Τέχνη και Τεχνική, Butler
- Ρεπορτάζ, Ερευνητική Δημοσιογραφία, Rich
- Κανόνες Δεοντολογίας και Πειθαρχικό Δίκαιο Δημοσιογραφίας, Μ. Παπάζογλου
- Συνοπτική Πολιτική Ιστορία της Νεώτερης Ελλάδας, Δ. Βούκαλη
- Παγκόσμια Επικοινωνία και Διεθνείς Σχέσεις, Frederick

- Ιστορία του Κινηματογράφου, COMERY
- Ηχοληψία, Παραγωγή και Λήψη του Ήχου στο χώρο των Στούντιο, Δ. Δώδη
- Ακουστική για Ηχολήπτες, Ι. Ιωάννου
- Σενάριο και Εισαγωγή στη Θεωρία του Μοντάζ-Ντεκουπάζ, Μ. Ρετσίλα - Θ. Σκρούμπελου
- Εισαγωγή στη Σκηνοθεσία του Κινηματογράφου και της Τηλεόρασης, Μ, Ρετσίλα
- Ανθρώπινες Σχέσεις - Επικοινωνία, Μ. Καζάζη
- Δημόσιες Σχέσεις, Γ. Σκλαβούνη
- Δημόσιες Σχέσεις Στρατηγικές και Τεχνικές, WilkoX
- Φως, Ήχος, Κίνηση, Εφαρμοσμένη Αισθητική, Zetll
- Writing, Directing and Producing Documentary Films and Video, Alan Rosenthal
- An introduction to television documentary. Confronting reality, Richard Kilborn and John Izod.
- Εγχειρίδιο χρήσης Dps Velocity της Leitch
- Παραγωγή βίντεο (βασικές αρχές και τεχνικές), Zetll