



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών

Τηλεοπτικά Ρεπορτάζ

Ενότητα 3: Σχεδιασμός Υλοποίησης Ρεπορτάζ

Νίκος Μύρτου

Σχολή ΟΠΕ

Τμήμα ΕΜΜΕ

2 Βασικά Είδη Δημοσιογραφίας

- Soft (Μαλακή)
- Hard (Σκληρή)

Γενικά τα «μαλακά» θέματα θεωρούνται κατώτερα ενώ τα «σκληρά» η σωστή δημοσιογραφία.



Treatment

- Ασχέτως είδους, κάθε ιστορία πρέπει να έχει προσχεδιαστεί σε επίπεδο αφήγησης. Αυτό είναι το “treatment”.
- Information based Stories: what, when, where, who and why. Ο πυρήνας του ενημερωτικού, «σκληρά» θέματα, και κλειδωμένα με τον χρόνο.
- Features: Human Interest Stories



Top Down, Outside Looking In

- Παραδοσιακά, ασχέτως θεματολογίας, ο δημοσιογράφος εξετάζει το θέμα «απέξω» σαν ερευνητής κάνοντας μια «αναφορά» στον θεατή.
- **Information Based Stories:** συνεντεύξεις μικρής διάρκειας ενισχυτικά, ο δημοσιογράφος κινεί το θέμα.
- **Features:** μεγαλύτερη διάρκεια συνεντεύξεων, μικρότερος ρόλος του δημοσιογράφου



Eye Level, Inside Looking Out

- Δεν υπάρχει «αναφορά» αλλά case study.
- Το θέμα παρουσιάζεται μέσα από ανθρώπινες ιστορίες, δεν προέρχεται από εικονοποίηση.
- Πιο «υποκειμενικό»
- Πιο «συναισθηματικό»
- Significant Vision



Significant Vision

- A problem to be solved
- A challenge to be met
- An obstacle to be overcome
- A threat to be handled
- A decision or choice to be made
- A pressure to be relieved
- A tension to be eased
- A victory to be celebrated
- A kindness to be acknowledged



Επιλογή Treatment

- Consider the TOPIC.
- What are the different ANGLES the topic can have?
- Which angle will leave the viewer the most INFORMED?
- How much INFORMATION is necessary to inform?
- Is the story top down or eye level?
- Top down feature or a “people story?”
- What NATURAL SOUND can be used to maximize fascination?



Επιλογή Treatment

- Πόση Διάρκεια;
- Είναι Ιστορία που μπορούμε να πούμε με Εικόνες;
- ΒΒΙς Boring But Interesting



Μοντάζ/Film Cutting/Editing

- Η διαδικασία με την οποία συνδέουμε μια σειρά πλάνων ώστε να αφηγηθούμε μια ιστορία.
- Τεχνικοί Λόγοι
- Αφηγηματικοί Λόγοι



Μοντάζ Συνέχειας - Ρακόρ

- Συνέχεια Χώρου
- Συνέχεια Χρόνου



Διαστάσεις του Μοντάζ

- Γραφιστικές Σχέσεις μεταξύ πλάνων
- Ρυθμικές Σχέσεις
- Χωρικές Σχέσεις
- Χρονικές Σχέσεις



Συνδέσεις Πλάνων

- Cut
- Dissolve
- Fade In/Out
- (Wipes)



Είδη Πλάνων (Μέγεθος)

- Το μέγεθος του πλάνου ορίζεται σε σχέση με τον άνθρωπο.
- Συνήθως η εναλλαγή πλάνου γίνεται από το πιο γενικό στο πιο κοντινό.
- Όσο πιο γενικό ένα πλάνο τόσο περισσότερη διάρκεια απαιτεί, και το αντίστροφο.



Κινήσεις Κάμερας και Υποκειμένου

- Οι κινήσεις της κάμερας αρχίζουν από στάση και να καταλήγουν σε στάση.
- Οι κινήσεις κάμερας ΔΕΝ κόβονται.
- Οι κινήσεις υποκειμένου αξιοποιούνται πιο δυναμικά.



Ρακόρ/Συνέχεια

- Η συνέχεια χώρου/χρόνου ήταν η βασική ανησυχία.
- Πλέον δίνουμε βαρύτητα στην συναισθηματική κατάσταση του θεατή.
- Η συνέχεια δράσης παραμένει το βασικό εργαλείο για σωστά κοψίματα.



Πότε αλλάζω πλάνο;

- Όταν και ΑΝ πρέπει.
- Το ότι μπορώ να αλλάξω πλάνο δεν σημαίνει ότι πρέπει.
- Ρυθμός-Ρυθμός-Συναίσθημα



Άλλο το μοντάζ και άλλο η χρήση προγράμματος

Το μοντάζ θέλει ταλέντο και δουλειά
ή
σκληρή δουλειά και πολύ θεάση!

Η χρήση λογισμικού είναι κάτι που διδάσκεται!

Η επιλογή λογισμικού δεν επηρεάζει την λειτουργία του μοντάζ!



Λογισμικά

The screenshot displays a professional video editing software interface, likely Adobe Premiere Pro, with the following components:

- Markers - Demo:** A list of markers with columns for ID, Name, Timecode (TC), and Track. Markers include 'Color Correct', 'Sun Set', 'Add Transition', 'Water', 'Splash', 'EQ Needed', 'Music Hit', and 'Change Music'.
- * Demo - For Training:** A project browser showing a hierarchy of folders and clips such as 'Vacation Highlights', 'Vacation', 'the spot', 'Demo', 'Clouds', 'Light Music', 'Wind', 'Italy', and 'From the Boat'.
- Effect Editor:** A panel on the left for adjusting effects, currently showing 'Resize' settings for Background, Scaling, Position, and Crop.
- Timeline - Demo:** The central workspace showing a multi-track timeline with video tracks (V1, V2, V3), audio tracks (A1, A2, A3), and an effects track. Clips include 'Clouds', 'From the Boat', 'Italy', and 'Light Music'. A vertical blue line indicates the current playhead position.
- Audio Mixer:** A panel on the right for adjusting audio levels, showing meters and controls for tracks A1, A2, and A3.
- Video Preview:** A large window at the top center showing a split-screen view of a tropical beach scene and a coastal town.



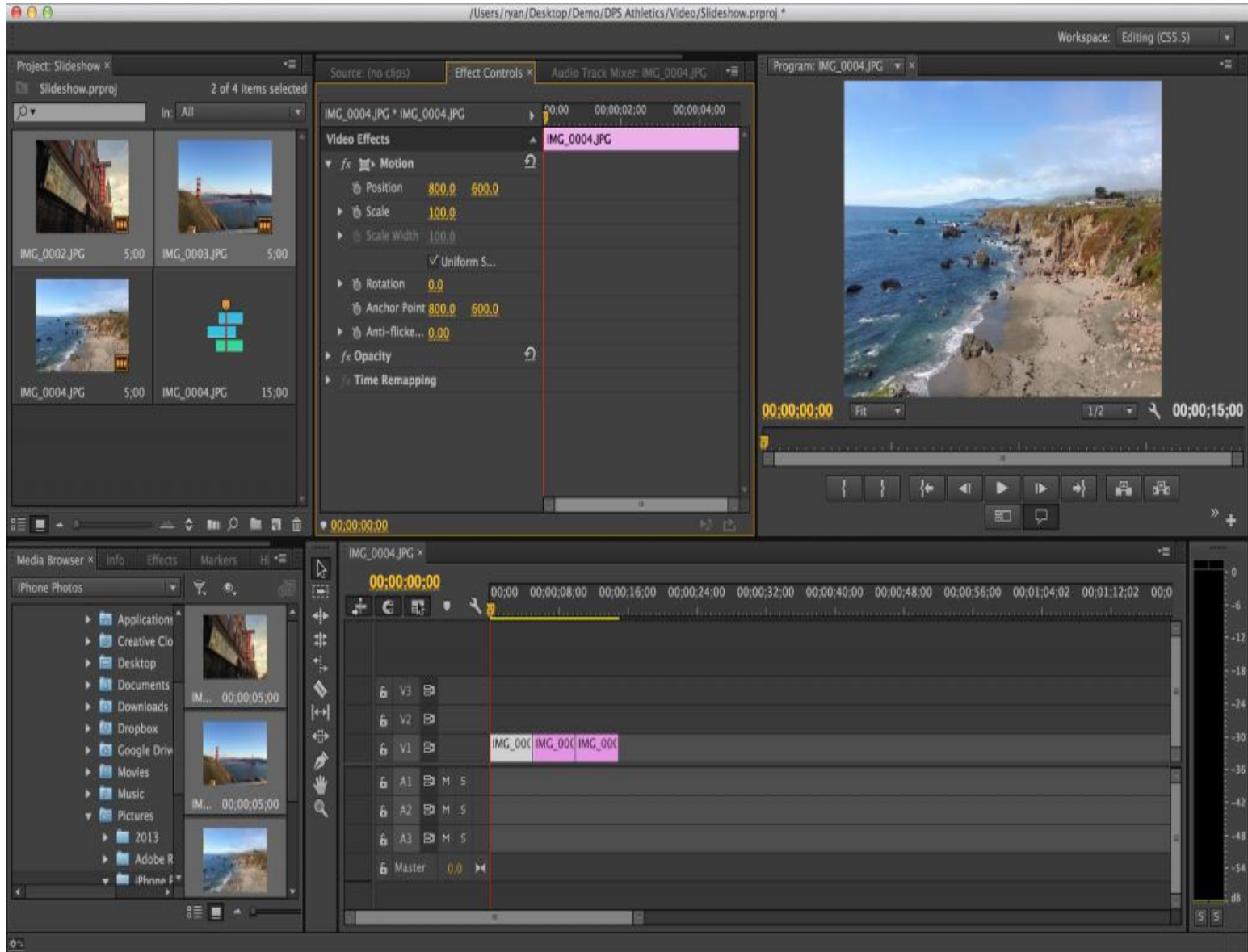
Λογισμικά



Λογισμικά



Λογισμικά



Λογισμικά

The screenshot displays the EDIUS 8 video editing software interface. At the top, there are two preview windows. The left window shows a close-up of a woman's face with a timecode of 00:00:55:21. The right window shows a tennis racket with a timecode of 00:00:14:08. Below the previews is a playback control bar. The top right corner features a source browser window showing a folder structure with subfolders like DAY01, CAM1, and CAM2, and a grid of video clips. The main workspace is a multi-track timeline with tracks for Video (V), Audio (A), and Title (T). The timeline shows various clips and transitions. The bottom right corner has a properties panel for the selected clip, showing details like File Name, Clip Name, Source In/Out, and Speed.

Λογισμικά

The screenshot displays the Vegas Pro 12.0 interface. The top menu bar includes File, Edit, View, Insert, Tools, Options, and Help. The main workspace is divided into several sections:

- Media Pool:** A table listing media assets with columns for Name, Use Count, Type, Media FX, Comment, and Title. Assets include 'waveform.jpg', 'Sony Titles & Text', 'Sony Solid Color 1', and various 'VLC media file' and 'AVCHD Video' files.
- Preview Window:** Shows a video frame of a Canon camera's LCD screen. The screen displays camera settings: FUNC, 0:01:45, 213min, F4.0, 1/50, 0dB, LAF, MXP, and 4c. Text at the bottom of the frame reads 'Canon internal mic / auto levels (Default Audio Program)'. Playback controls are visible below the frame.
- Project Media:** A row of buttons for Project Media, Transitions, Video FX, and Media Generators.
- Timeline:** A horizontal timeline at the bottom with a timecode of 00:01:37:17. It features multiple tracks:
 - Titles:** Track 1, Level: 100.0%
 - Watermark:** Track 2, Level: 100.0%
 - Captions:** Track 3, Level: 100.0%
 - Overlay:** Track 4, Level: 100.0%
 - Video:** Track 5, Level: 100.0%
 - Sony sound:** Track 6, Out: 39, 36, 33, 30, 27, 24, 21, 18, 15, 12, 9, 6, 3, Vol: 7.0 dB, Pan: Center
 - Canon sound:** Track 7, Out: 39, 36, 33, 30, 27, 24, 21, 18, 15, 12, 9, 6, 3, Vol: 0.0 dB, Pan: Center
 - Black:** Track 8
 - Video:** Track 9

Θεωρητικό Πλάισιο



Rudonkin (1926)

5 Τεχνικές

1. Contrast/Αντίθεση
2. Parallelism/Παράλληλη Δράση
3. Συμβολισμός
4. Simultaneity/Ταυτοχρονία
5. Leitmotif



Djiga Vertof (1929)

“Το μοντάζ αρχίζει από την στιγμή που θα επιλέξουμε την πρώτη θέση της κάμερας. Από την πρώτη επιλογή δημιουργείται μια φυσική σειρά”

Επαναπλαισίωση

Όχι στη Μυθοπλασία



Walter Murch (1990)

6 Κριτήρια για το Cut

1. Emotion	51%
2. Story	23%
3. Rhythm	10%
4. Eye Trace	7%
5. Two Dimensional Plane of Screen	5%
6. Three Dimensional Space of Action	4%



Contemporary Times

1. Επιτάχυνση Αφήγησης (χρόνου)
2. Punchline
3. Παρουσίαση Μεγάλης Διάρκειας (training sequences)
4. Συνδυασμός Ιστοριών
5. Σύγκριση και Αντίθεση
6. Gestalt
7. Boiling Up
8. Ποιητικές Λεπτομέρειες
9. Mental Construct
10. Διανοητικό Μοντάζ (μεταφορά)



Basic Non Linear Editing (NLE)

- Τι ιστορία έχω να πω;
- Την έχω προσχεδιάσει ή θα προκύψει από το υλικό;
- Shortcuts Shortcuts Shortcuts
- “Σωστός” και “Λάθος” Τρόπος Χρήσης
- 3 points editing



Τέλος Ενότητας

Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αθηνών**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο την αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Σημειώματα

Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Εθνικών και Καποδιστριακών Πανεπιστημίων Αθηνών, Νίκος Μύρτου 2015. Νίκος Μύρτου. «Τηλεοπτική και Ραδιοφωνική Παραγωγή. Treatment και Μοντάζ». Έκδοση: 1.0. Αθήνα 2015. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση: <http://opencourses.uoa.gr/courses/MEDIA101/>.



Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Μη Εμπορική Χρήση Παρόμοια Διανομή 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Ως **Μη Εμπορική** ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου, για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
- που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό όφελος (π.χ. διαφημίσεις) από την προβολή του έργου σε διαδικτυακό τόπο

Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.



Διατήρηση Σημειωμάτων

Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:

- το Σημείωμα Αναφοράς
- το Σημείωμα Αδειοδότησης
- τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
- το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει)

μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.

