

ΣΤΑΔΙΑ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Η δουλειά του σκηνοθέτη απ' το σενάριο ως την τελική κόπια Περικλής Χούρσογλου

Όσα έχω γράψει και που απορρέουν από την εμπειρία μου τόσο σαν βοηθού σκηνοθέτη όσο και σαν σκηνοθέτη, αφορούν σε μια –ας την πούμε- «μέση» Ελληνική ταινία. Οι προϋπολογισμοί, ο χρόνος γυρίσματος, ο κόσμος που απασχολείται, όλα γενικά τα μεγέθη μιας Ευρωπαϊκής ταινίας είναι πολλαπλάσια, ακόμα μεγαλύτερα μιας Αμερικάνικης.

A.- ΣΕΝΑΡΙΟ

Από το σενάριο ξεκινούν όλα. Σε μια ταινία, πρώτα από όλα, αφηγούμαστε μια ιστορία.

Το σενάριο το έχει γράψει ο **σεναριογράφος**.

Οι δύο πρώτοι συντελεστές που έρχονται σε επαφή μαζί του είναι ο **σκηνοθέτης** και ο **παραγωγός**.

Ο **σκηνοθέτης** ξεκινά να «**βλέπει**» **εικόνες** από το γραμμένο κείμενο, σχηματίζει σιγά-σιγά το σκίτσο της ταινίας που θα γίνει με βάση το σενάριο.

Ο **παραγωγός** πρέπει να έχει αφενός ένα **καλλιτεχνικό όραμα**, ταυτόχρονα την ικανότητα, τη διαίσθηση και την πείρα να εκτιμήσει την απήχηση της ταινίας στον κόσμο.

Κάνει ένα **πρώτο κοστολόγιο** και **προσπαθεί να βρει τα χρήματα** που χρειάζονται. Είτε δικά του, είτε βρίσκει από άλλους χρηματοδότες, συμπαραγωγούς κλπ, πρέπει να υπολογίζει τις πιθανότητες τα χρήματα να γυρίσουν πίσω.

Σ' αυτό το πολύ πρώτο ακόμα στάδιο, είναι πολύ σημαντικό **σεναριογράφος - σκηνοθέτης- παραγωγός**, να καταλήξουν στο **τι ταινία** θέλουν να κάνουν.

Η διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας αποτελείται από τρεις φάσεις:

Προ-παραγωγή

Γύρισμα

Μετά-παραγωγή (Post production).

ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Από εδώ και μετά το σενάριο αρχίζει να φεύγει από το χαρτί, να γίνεται εικόνα και ήχος.

Κι' αυτή με τη σειρά της χωρίζεται σε δύο φάσεις: Στην **προ-προεργασία** και στην **κυρίως προεργασία**.

B.- ΠΡΟ-ΠΡΟΕΡΓΑΣΙΑ

Στο στάδιο αυτό που μπορεί να κρατήσει ένα αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα (ακόμα και ένα χρόνο) και που ακόμα δεν έχει αρχίσει να λειτουργεί το γραφείο παραγωγής κανονικά, να αμείβονται δηλαδή οι συνεργάτες κανονικά, ο σκηνοθέτης μπορεί και πρέπει να έχει τις πρώτες συζητήσεις-επαφές.

Ταυτόχρονα ο παραγωγός ολοκληρώνει το χρηματοδοτικό πλάνο, προσπαθεί να εξασφαλίσει τη ροή χρημάτων σε όλα τα στάδια παραγωγής.

Έτσι:

1.- Ο Α! (ή συνηθέστερα) ο **Β!** **βοηθός σκηνοθέτη** βγάζουν μια σειρά από **λίστες**:

- Σκηνών.
- Ρόλων Α!, Β! ,Γ!, Ειδικών παρουσιών.
- Κομπάρσων.
- Χώρων Εσωτερικών.
- Χώρων Εξωτερικών.
- Φροντιστηρίου (των αντικειμένων που αναφέρονται και «παίζουν», όπως λέμε, στο σενάριο).

Πρώτη δουλειά, να υπολογιστεί, με βάση τη λίστα σκηνών, ο **χρόνος που απαιτεί κάθε σκηνή να γυριστεί** και στη συνέχεια να βγει ο **συνολικός χρόνος γυρίσματος της ταινίας**.

Επίσης, **χρονομετρείται** κατά προσέγγιση κάθε σκηνή και υπολογίζεται η διάρκεια ολοκλήρωσης της ταινίας. Η χρονομέτρηση της ταινίας εκτός από το να υπολογίσουμε μήπως η ταινία είναι μεγάλη, βοηθά να δούμε αν κάποια μέρη της τραβούν, ή αντίθετα τρέχουν.

Και στα δύο παραπάνω συμμετέχουν: Σκηνοθέτης - Βοηθός - Διευθυντής Παραγωγής.

Η συνεργασία σκηνοθέτη-διευθυντή παραγωγής είναι ουσιαστική και απαραίτητη σε όλα τα στάδια της ταινίας, ώστε να επιτυγχάνονται οι καλύτερες λύσεις με το οικονομικότερο αποτέλεσμα. Ο διευθυντής παραγωγής είναι το «μάτι» του παραγωγού στην ταινία, η οικονομική διάσταση της. Όσο και αν μοιάζει «αντικαλλιτεχνικό», στο σινεμά το καλλιτεχνικό αποτέλεσμα είναι σε άμεση συνάρτηση με τα χρήματα που υπάρχουν.

2.- Ο σκηνοθέτης, αφού δώσει το σενάριο στους άμεσους καλλιτεχνικούς συνεργάτες:

- Διευθυντή φωτογραφίας
- Σκηνογράφο
- Ενδυματολόγο
- Ηχολήπτη
- Μουσικό
- Μοντέρ
- Μακιγιέρ
- Κομμωτή
- Ειδικό για τα Σπέσιαλ Εφφέ (αν η ταινία το απαιτεί)

Ξεκινά μαζί τους μια σειρά από συζητήσεις.

Ο σκηνοθέτης έχει ήδη ένα σκίτσο της ταινίας στο κεφάλι του, πρέπει να βρει έναν τρόπο να μεταδώσει το όραμα του, να εμπνεύσει τους συνεργάτες του και μαζί τους να πάει το όραμα αυτό παραπέρα. Ο κινηματογράφος είναι ομαδική τέχνη, όλοι πρέπει να προσπαθούν για **την ίδια** ταινία.

- Πηγαίνει π.χ. με τον δ. φωτογραφίας και τον σκηνογράφο σε χώρους που του λεν κάτι και σκοπεύει να γίνουν κάποια γυρίσματα.
- Δείχνει πίνακες ζωγραφικής και φωτογραφίες μιλώντας για το φως της ταινίας.
- Μιλά για τους χαρακτήρες με τον ενδυματολόγο.
- Βάζει στον μουσικό να ακούσει μια μουσική που τον εμπνέει.
- Εξηγεί στον ηχολήπτη το ύφος του ήχου της ταινίας κοκ.

3.- Στην προ-προεργασία ξεκινά το **ρεπεράζ**. Τα ψάξιμο δηλαδή των χώρων που απαιτούνται για τα γυρίσματα.

Σκηνοθέτης - σκηνογράφος - δ. παραγωγός - βοηθός σ' ένα αυτοκίνητο, κάνουν αρκετά χιλιόμετρα, βλέπουν χώρους, και αφού καταλήξουν στους επικρατέστερους, βλέπει τους χώρους αυτούς και ο διευθυντής φωτογραφίας.

Από κοινού –με τη γνώμη του σκηνοθέτη καθοριστική- αποφασίζεται που θα γίνει κάθε γύρισμα.

4.- Ξεκινά η **επιλογή ηθοποιών** για τους βασικούς ρόλους (**casting**).

Ρόλος θεωρείται κάθε πρόσωπο που μιλά, έστω και αν έχει μια πολύ μικρή φράση (ατάκα).

Είναι πιθανό το **καστ** μιας ταινίας να το κάνει ένας εξειδικευμένος **καστ νταϊρέκτορ**, ο οποίος αναλαμβάνει όλη την δουλειά απ' την αρχή. Αν όμως το κάνουν οι βοηθοί σκηνοθέτες, ξεκινούν ψάχνοντας σε:

- Αρχαία ηθοποιών.
- Πρακτορεία ηθοποιών.
- Βάζουν ανακοινώσεις και βλέπουν εξετάσεις δραματικών σχολών.
- Βάζουν ανακοινώσεις και οργανώνουν οντισιόν. Ραντεβού όπου γίνεται μια μικρή συζήτηση, οι ηθοποιοί αφήνουν βιογραφικό και φωτογραφίες ή μια βιντεοταινία με προηγούμενη δουλειά τους.
- Ψάχνουν σε άλλες ταινίες, προγράμματα θεάτρων, σήριαλ.
- Ψάχνουν γενικά ανθρώπους που έχουν εμπειρία να εκτίθενται στο κοινό (τραγουδιστές, χορευτές, μουσικούς, ακόμα και αθλητές)
- Ψάχνουν οπουδήποτε θα μπορούσαν να βρουν ένα πρόσωπο που ταιριάζει στον ρόλο, ακόμα και στον δρόμο.

Σπάνια από την πρώτη κιόλας φορά, ο σκηνοθέτης καταλήγει σε έναν ηθοποιό για κάποιον πρωταγωνιστικό ρόλο. Τις περισσότερες φορές ζητά να ξαναδεί τα πρόσωπα που κίνησαν το ενδιαφέρον του. Σ' αυτά τα δεύτερα, τρίτα... όσα χρειαστούν, ραντεβού, τραβάει φωτογραφίες, βίντεο, προσπαθεί να τον χαλαρώσει (τις περισσότερες φορές ο ηθοποιός στην οντισιόν έχει τρακ) και ταυτόχρονα να βρει κάτι να συνεννοηθούν, π.χ. του δίνει ένα κομμάτι να διαβάσει, του μιλάει για τον ρόλο, δοκιμάζει με τον μακιγιέρ να βάλει ένα μουστάκι, με τον κομμωτή να αλλάξει τα μαλλιά, γένια κλπ.

Σίγουρο είναι πως όση αγωνία έχει ο ηθοποιός να πάρει τον ρόλο, άλλη τόση έχει και ο σκηνοθέτης να τον εμπνεύσει κάποιο πρόσωπο και επιτέλους να τον δώσει.

Στο τέλος της προ-προεργασίας γίνεται **αναλυτικός προϋπολογισμός** από τον διευθυντή παραγωγής με βάση τις πρώτες επιλογές και πρώτες αποφάσεις.

Γ.- ΚΥΡΙΩΣ ΠΡΟΕΡΓΑΣΙΑ

Για μια ταινία χωρίς ειδικές ανάγκες, διαρκεί 6 - 8 εβδομάδες. Εδώ το γραφείο παραγωγής λειτουργεί κανονικά και σχεδόν όλοι οι συνεργάτες, άλλος νωρίτερα άλλος αργότερα, μπαίνουν στην παραγωγή, ξεκινούν να αμείβονται.

Οι εργασίες που γίνονται σε αυτή τη φάση συντείνουν στο να προετοιμαστεί όσο γίνεται καλλίτερα το γύρισμα.

1.- Brake Down

Ο **A! βοηθός** σκηνοθέτης βγάζει τις **ανάγκες του γυρίσματος ανά σκηνή** (ηθοποιοί, κοστούμια, κομπάρσοι, οχήματα, φροντιστήριο κλπ). Για να βγάλει τις ανάγκες αυτές, συμβουλευτεί κάθε έναν από τους βασικούς συνεργάτες για τον τομέα που τον αφορά (π.χ. για την κάμερα και τα φώτα, ρωτά τον διευθυντή φωτογραφίας, για τα κοστούμια, τον ενδυματολόγο κλπ). Φτιάχνει έτσι ένα ντοσιέ που ονομάζεται **μπρέϊκ ντάουν (brake down)** και έχει τόσες σελίδες όσες και οι σκηνές της ταινίας.

Το ντοσιέ αυτό μοιράζεται στους βασικούς καλλιτεχνικούς συνεργάτες και τον διευθυντή παραγωγής και χρησιμεύει αφενός στην προεργασία να φαίνονται οι ανάγκες κάθε σκηνής, αφετέρου στο γύρισμα ο βοηθός να μπορεί με μια ματιά να τσεκάρει αν όλα όσα χρειάζονται είναι εντάξει.

2.- Οριστικοποιούνται, παίρνονται οι σχετικές άδειες και κλείνονται οι χώροι των γυρισμάτων.

Συνεχίζεται το ρεπεράζ και οριστικοποιούνται όλοι οι χώροι γυρίσματος.

Ο **σκηνοθέτης** επισκέπτεται κάθε χώρο και βγάζει το **ντεκουπάζ** κάθε σκηνής, δηλαδή αποφασίζει με πόσα και ποια πλάνα θα καλύψει τη δράση και τους διαλόγους.

Στο σημείο κρίνω σκόπιμο να αναφέρω κάποια στοιχεία της «γραμματικής» της φιλικής γλώσσας:

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

Σκηνή – Πλάνο – Λήψη

Σκηνή

*Ονομάζουμε το τμήμα του σεναρίου όπου υπάρχει **ενότητα χώρου** και **ενότητα χρόνου**. Κάθε φορά που αλλάζει ο χώρος ή ο χρόνος, αλλάζει και η σκηνή.*

- **Πολύ κοντινό (λεπτομέρεια ή τρε γκρο πλαν):** Τα μάτια ενός ανθρώπου, ένα έντομο κλπ.

II. Ανάλογα με το ύψος της κινηματογραφικής μηχανής

- **Στο επίπεδο του ματιού.** Η μηχανή τοποθετείται στο ύψος του ανθρώπου.
- **Πλονζέ.** Η μηχανή κοιτά προς τα κάτω. Μια τέτοια λήψη «καταπιέζει» το αντικείμενο που κινηματογραφούμε. Πολλές φορές χρησιμοποιείται για να εκφράσει την βαριά ψυχολογική κατάσταση του ήρωα.
- **Κοντρ πλονζέ.** Η μηχανή κοιτά προς τα πάνω. Δίνει αέρα, εξιδανικεύει το αντικείμενο που κινηματογραφούμε.
- **Ομπλίκ (oblique).** Η μηχανή μπαίνει λοξή θέση. Οι λήψεις αυτές προσδίδουν κάποιο είδος αστάθειας (ψυχολογικής, συναισθηματικής, φυσικής).

III.- Ανάλογα με τη γωνία λήψης

- **Φας,** μετωπικά κάποιο πρόσωπο.
- **Προφίλ,** το δεξιό ή το αριστερό μάγουλο.
- **Τρία τέταρτα,** υπό γωνία.
- **Κάποιο πρόσωπο ή κάποιο αντικείμενο που είναι πολύ κοντά στη μηχανή (πρώτο πλάνο) και φλου (εκτός εστίασης),** λέμε ότι είναι **αμόρσα**.

Ένα παράδειγμα: Ένα πρόσωπο που είναι κοντά, υπό γωνία και πλάτη στη μηχανή, λέμε ότι είναι αμόρσα, $\frac{3}{4}$ πλάτη.

* Αν και δεν ανήκει ακριβώς σ' αυτήν την κατηγορία, κρίνω σκόπιμο εδώ να αναφέρω τον χαρακτηρισμό ενός πλάνου ως **Υποκειμενικού ενός ήρωα**. Είναι το πλάνο που υιοθετεί την ματιά του ήρωα, βλέπει, δηλαδή, ό,τι και αυτός. Θα έχετε προσέξει σε θρίλερ τα υποκειμενικά του δολοφόνου και πιο συχνά, αυτά του θύματος.

IV.- Ανάλογα με την κίνηση της μηχανής

Οι πιο συνηθισμένες κινήσεις της κινηματογραφικής μηχανής είναι οι εξής:

- Από δεξιά-αριστερά ή και αντίστροφα, στον **οριζόντιο άξονα** της μηχανής, λέγεται **πανοραμίκ**.
- Η κίνηση από επάνω προς τα κάτω ή και αντίστροφα, στον **κάθετο άξονα** της μηχανής, λέγεται **βερτικάλ**.
- Η μηχανή μπορεί επίσης να κινηθεί με ένα βαγονάκι, το **καρέλο**, πάνω σε **ράγες**, να πλησιάσει ή να απομακρυνθεί από κάποιο πρόσωπο ή αντικείμενο. Η κίνηση αυτή λέγεται **τράβελινγκ**.

Το τράβελινγκ που πηγαίνει **παράλληλα** με αυτό που κινηματογραφούμε, λέγεται **λατεράλ**.

Τράβελινγκ μπορούμε ακόμα να κάνουμε **γύρω** από ένα αντικείμενο, **κυκλικά τράβελινγκ**.

- Μια **σύνθετη κίνηση**, επάνω-κάτω (μέχρι 2,5 - 3 μέτρα), αλλά και εμπρός-πίσω μπορεί να γίνει όταν η μηχανή τοποθετηθεί στο «μπράτσο» ενός «πάνθηρα» με « μίνι τζίπ». Χρησιμοποιείται κυρίως σε εσωτερικούς χώρους.
- Επίσης σύνθετες κινήσεις κάνει μια μηχανή όταν ανέβει **σε γερανό**. Στις περιπτώσεις αυτές ανεβαίνει σε ύψος πολύ μεγαλύτερο από αυτό που ανεβαίνει με τον πάνθηρα. Γερανοί δεν μπορεί παρά να χρησιμοποιηθούν σε εξωτερικούς χώρους.
- Η μηχανή μπορεί να μπει σε **στέντυ καμ**, έναν μηχανισμό που δένεται επάνω στον οπερατέρ. Το στέντυ καμ έχει ένα υδραυλικό σύστημα που απορροφά τους κραδασμούς του οπερατέρ (Τα βήματα του, ένα κατέβασμα σε σκάλα, σ' έναν χωματόδρομο κλπ.).
- Η μηχανή μπορεί να κάνει οποιαδήποτε κίνηση **στο χέρι**. Να την κρατά δηλαδή ο οπερατέρ και να φιλμάρει (το βλέπουμε στα ντοκιμαντέρ, στα ρεπορτάζ). Το ύψος αυτό δανείζονται οι ταινίες του «δόγματος», οι σκηνοθέτες δίνουν έτσι στις ταινίες τους ένα τραχύ, άμεσο στυλ,, χωρίς στολίδια.
- Τέλος –αν και δεν πρόκειται για κίνηση- έχουμε την αίσθηση πως η μηχανή πλησιάζει ή απομακρύνεται από ένα πρόσωπο ή ένα αντικείμενο με τη χρήση φακού **ζουμ** (μεταβλητής εστιακής απόστασης). Με **ζουμ in** πλησιάζουμε, με **ζουμ άουτ** απομακρυνόμαστε.

Συνδεσμολογία πλάνων

Τα πλάνα **συνδέονται** με τους εξής τρόπους:

- **Κατ (Cut)** Τελειώνει ένα πλάνο και απλά αρχίζει το επόμενο (χρησιμοποιείται πιο συχνά από κάθε άλλο τρόπο).
- **Φέϊντ ιν (Fade in)**: Ξεκινά η εικόνα από σκοτάδι και σιγά-σιγά φωτίζεται (κλασικό ξεκίνημα μιας ταινίας).
- **Φέϊντ άουτ (Fade out)**: Το πλάνο σταδιακά σκοτεινιάζει, ώσπου γίνεται μαύρο (δημιουργείται η αίσθηση περάσματος χρόνου, «λίγο μετά»).
- **Φοντού ανσενέ ή ντιζολβ (Fondu enchaîné / Dissolve)**: Το πλάνο σταδιακά σβήνει μέσα στο επόμενο που ανάβει.

- **Εμφέ:** Βέργες, ένας κύκλος που σταδιακά κλείνει, ένα πλάνο που «σπρώχνει» το επόμενο κλπ. Τέτοια εμφέ υπάρχουν άφθονα στις ταινίες του βωβού κινηματογράφου.

Ξαναγυρνάμε στις σημειώσεις, στο στάδιο της προεργασίας.

Αφού ο **σκηνοθέτης** φτιάξει ένα πρώτο ντεκουπάζ, επισκέπτεται με τον **διευθυντή φωτογραφίας** τους χώρους -καλό να είναι μαζί και ο **σκηνογράφος-** και συζητούν αναλυτικά για το ντεκουπάζ και τις ανάγκες κάθε χώρου.

Ο **δ. φωτογραφίας** είναι ο βασικότερος συνεργάτης του σκηνοθέτη, κατά συνέπεια, η γνώμη του και οι παρατηρήσεις του σε όλη την ταινία παίζουν καθοριστικό ρόλο.

Με τον **σκηνογράφο** ο σκηνοθέτης συζητά αναλυτικά για τα ντεκόρ και τις ανάγκες κάθε χώρου.

Στη συνέχεια οι χώροι **διαμορφώνονται, βάφονται, εξοπλίζονται** με τα **ντεκόρ**, ενώ ο **φροντιστής** είναι υπεύθυνος να φέρει τα αντικείμενα που χρειάζονται σε κάθε σκηνή.

Τους χώρους ακόμα επισκέπτεται ο **ηχολήπτης**, με τον σκηνοθέτη και διαπιστώνει αν οι ηχητικές συνθήκες είναι ικανοποιητικές (π.χ. σε έναν δρόμο με πολύ θόρυβο δεν είναι εύκολη η ηχοληψία, ή σε κάποιον εσωτερικό χώρο, για να αποφευχθεί ο αντίλαλος, χρειάζεται να μπουν κουβέρτες στο ταβάνι).

Ντουμπλάζ

Σε χώρους που δεν μπορεί να γίνει σύγχρονη ηχοληψία, αποφασίζεται να γίνει **ντουμπλάζ**, να γραφτούν δηλαδή τα λόγια και οι ήχοι της σκηνής εκ των υστέρων σε ένα στούντιο ηχοληψίας. Ακόμα όμως και τότε, είναι απαραίτητο να έρθει ο ηχολήπτης στο γύρισμα, πρώτον για να προσπαθήσει να γράψει όσους ήχους μπορέσει, δεύτερον για να γράψει με τις υπάρχουσες ηχητικές συνθήκες έναν **ήχο οδηγό (κολώνα γκουϊντα)**. Ο ήχος αυτός θα βοηθήσει τους ηθοποιούς αργότερα στο ντουμπλάζ.

* Μια λεπτομέρεια: Σε κάθε χώρο που θα χρησιμοποιηθεί για γύρισμα (ένα σπίτι π.χ.), εξετάζεται το φορτίο του **ηλεκτρικού ρεύματος** που ο χώρος «σηκώνει». Αν το ρεύμα δεν επαρκεί, για τον φωτισμό χρησιμοποιούνται ηλεκτρικές **γεννήτριες**.

Όλα τα παραπάνω σχετικά με τους χώρους αναφέρονται σε ταινία που γυρίζεται σε φυσικούς χώρους. Αν όμως μια ταινία έχει ανάγκη να γυριστεί σε **στούντιο** (ολόκληρη ή κάποιες σκηνές), η παραγωγή σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη, τον διευθυντή φωτογραφίας και τον σκηνογράφο, επισκέπτεται τα υπάρχοντα στούντιο, καταλήγει και κλείνει αυτό που εξυπηρετεί καλύτερα σε συνδυασμό με το ενοίκιο ανά ημέρα.

3.- Οριστικοποιούνται οι ηθοποιοί της ταινίας

Πρόβες

Καταλήγει σκηνοθέτης και σκηνοθετικό στους ηθοποιούς για όλους τους ρόλους της ταινίας.

Ο σκηνοθέτης ξεκινάει (μπορεί να έχει ήδη ξεκινήσει) πρόβες.

Οι πρόβες μπορεί να ξεκινήσουν από το διάβασμα του σεναρίου και την απλή περιγραφή του «τόξου» του ρόλου και να φτάσουν έως την λεπτομερή πρόβα στον χώρο γυρίσματος.

Εξαρτώνται από την προσωπικότητα και την ανάγκη του ηθοποιού, τη σημασία και τη δυσκολία του ρόλου, τη δυσκολία της σκηνής.

Είναι καλό ο σκηνοθέτης να δίνει στους ηθοποιούς αρκετά στοιχεία, όχι όμως πάρα πολλά. Οι ηθοποιοί να έχουν σαφή και απλή ιδέα για τον ρόλο.

Μπορώ απλά να πω, πως πρέπει οι πρόβες να εξασφαλίζουν σιγουριά, να αφήνουν όμως και το «φρέσκο» να ξεπηδήσει κάτω από τις ιδιαίτερες συνθήκες του γυρίσματος.

* Μια λεπτομέρεια: Αν ένας ρόλος απαιτεί **κάτι ειδικό** (π.χ. ο ηθοποιός σε μια σκηνή οδηγεί), ο βοηθός σκηνοθέτη πρέπει σιγουρευτεί πως ο ηθοποιός μπορεί να οδηγεί και να παίζει. Δεν είναι πάντα εύκολο και είναι προτιμότερο να βάλουμε το αυτοκίνητο σε μια κινούμενη πλατφόρμα ίσως, αντί ο ηθοποιός να έχει την έγνοια μην τρακάρει.

Για πιο σύνθετες απαιτήσεις, χορό, ιππασία, σκι κλπ, αν ο ηθοποιός δεν ξέρει αυτό που απαιτείται, στη διάρκεια των προβών πρέπει να ξεκινήσει μαθήματα.

Σε σκηνές βέβαια με επικίνδυνες λήψεις χρησιμοποιούνται **κασκαντέρ ή στάντμεν (στάντς /ντουμπλέρ)**, που πρέπει να μοιάζουν, τουλάχιστον από μακριά, με τον ηθοποιό που ντουμπλάρουν.

Για τους βασικούς ηθοποιούς μιλά ο σκηνοθέτης με τον **διευθυντή φωτογραφίας**.

Ποια γωνία λήψης στον καθένα πάει καλύτερα; Ποιος φακός; Ποιο φως;

Για τους ηθοποιούς μιλά επίσης ο σκηνοθέτης με τον **ενδυματολόγο**.

Πόσες αλλαγές (διαφορετικά ρούχα) θα έχει κάθε ρόλος;

Ποια ρούχα παν καλύτερα στο ρόλο, ποια χρώματα, ποια υφάσματα, ποια παπούτσια, ποια αξεσουάρ (καπέλα, τσάντες κλπ);

Στη συνέχεια τα ρούχα ράβονται, αγοράζονται, ή νοικιάζονται. Με οποιονδήποτε τρόπο πάντως κι' αν βρίσκονται, είναι καλό ένας ηθοποιός να μη φορά στην ταινία δικά του ρούχα.

Είναι επίσης καλό τα ρούχα να τα έχει φορέσει πριν τα γύρισμα, να μην έρθει στο γύρισμα ατσαλάκωτος.

Για τους ηθοποιούς μιλά ο σκηνοθέτης με τον **μακιγιέρ**. Ποιο μακιγιάζ πάει καλύτερα στον ρόλο, ποια χρώματα, ποιες αλλαγές ακολουθώντας τις αλλαγές της ιστορίας.

Ό,τι γίνεται με τον μακιγιέρ, γίνεται και με τον **κομμωτή** τους ταινίας.

Δοκιμαστικά

Στην προεργασία γίνονται **δοκιμαστικά** με τους ηθοποιούς. Γυρίσματα δηλαδή για να διαπιστωθεί πως «γράφουν» στο φακό και στο συγκεκριμένο υλικό που θα χρησιμοποιηθεί για το γύρισμα (τύπος φιλμ, τύπος βίντεο), όσα έχουν αποφασιστεί.

Λίγο πριν το γύρισμα

Καλό είναι αφού γίνουν οι πρόβες και αποφασιστούν οι χώροι, σκηνοθέτης και σεναριογράφος να ξαναπεράσουν ένα **τελευταίο «χέρι»** το **σενάριο**, με βάση τα δεδομένα που φέρνουν οι συγκεκριμένοι ηθοποιοί και οι συγκεκριμένοι χώροι.

Επίσης είναι καλό οι ηθοποιοί να έχουν επισκεφτεί κάποιους από τους χώρους που θα παίξουν (αν πρόκειται π.χ. για το σπίτι τους) ώστε να νιώθουν οικεία στο γύρισμα. Είπα ακόμα, να φορέσουν τα ρούχα του ρόλου, εννοώ με λίγα λόγια, εκτός από τις πρόβες, με κάθε μέσο, να έχουν μπει στον ρόλο τους.

Στους ηθοποιούς δίνεται είτε ολόκληρο το σενάριο (Α!, Β! ρόλοι), είτε οι σελίδες μόνον με τον ρόλο τους (Γ! ρόλοι και ειδικές παρουσίες).

4.- Κλείνονται σταδιακά όλοι οι συντελεστές

Τα μέλη μιας ταινίας, κατά ομάδα εργασίας, είναι:

Τμήμα Παραγωγής:

Παραγωγός
Διευθυντής παραγωγής
Βοηθός διευθυντού παραγωγής
Βοηθοί παραγωγής
Γενικών καθηκόντων
Οδηγοί
Γραμματεία γραφείου παραγωγής

Σκηνοθετικό:

Σκηνοθέτης
Α! βοηθός σκηνοθέτη
Β! βοηθός σκηνοθέτη
Σκριπτ

(ο «γραμματέας» του γυρίσματος, έχει την ευθύνη των ρακόρ και των ραπόρτων)

Τμήμα Κάμερας:

Διευθυντής φωτογραφίας
Α! βοηθός δ. φωτογραφίας
Β! βοηθός δ. φωτογραφίας

Χεριστής στέντυ καμ
Βοηθός στέντυ καμ

Ηλεκτρολόγος Α!
Ηλεκτρολόγος Β!

Ίσως και Ηλεκτρολόγος Γ! (αν το απαιτεί κάποια σκηνή)

Χειριστής Γεννήτριας
(όποτε χρειαστεί γεννήτρια, π.χ. όταν είναι δύσκολο να πάρουμε ρεύμα από ΔΕΗ)

Μακινίστας ή μακινίστες
(ο τεχνικός ή οι τεχνικοί που «μοντάρουν» την κάμερα πάνω σε κάποιο μηχάνημα για να γίνει κίνηση: τράβελινγκ, πάνθηρα, ή γερανό)

Φωτογράφος πλατώ
(Τραβάει τις διαφημιστικές φωτογραφίες και συνήθως έρχεται μόνο στα γυρίσματα που θεωρούνται σημαντικά)

Σκηνογραφικό:
Σκηνογράφος
Βοηθός σκηνογράφου
Φροντιστής
(ο υπεύθυνος για τα αντικείμενα του φροντιστηρίου και του ντεκόρ)
Κατασκευαστής σκηνικών (αν χρειάζεται)
Ζωγράφος σκηνικών (αν χρειάζεται)

Ενδυματολογικό:
Ενδυματολόγος
Βοηθός ενδυματολόγου
Αμπιγιέζ
(φροντίζει να υπάρχουν τα ρούχα που χρειάζονται για κάθε γύρισμα και να είναι σε καλή κατάσταση)

Ηχοληπτικό:
Ηχολήπτης
Μπούμαν
(χειρίζεται το μπουμ, το μακρύ κοντάρι με το μικρόφωνο στην άκρη)

Τμήμα Μακιγιάζ:
Μακιγιέρ Α!
Βοηθός Μακιγιέρ (για γυρίσματα πλήθους)

Κομμωτής
Βοηθός Κομμωτής (κι' αυτός σε γυρίσματα πλήθους)

Μοντάζ:
Μοντέρ
Βοηθός μοντέρ

Μοντέρ ήχου
Ισως και βοηθός ή βοηθοί του.

Μουσικός
Και μουσικοί

Μίξερ

Ο άνθρωπος που κάνει το μιξάζ

Σπέσιαλ εφφέ (αν απαιτούνται)

Εκτός από τους παραπάνω, ταινίες με ειδικές απαιτήσεις (π.χ. εποχής), απαιτούν ειδικούς συμβούλους και περισσότερους, πιο εξειδικευμένους τεχνικούς (πατιναδόρους π.χ. για να κάνει την πατίνα στα ντεκόρ, σιδεράδες κλπ).

5.- Κλείνονται τα μηχανήματα της ταινίας

Μηχανή λήψης

35mm, 16mm, ή κάμερα βίντεο

Αξεσουάρ μηχανής

Φακοί

Αξεσουάρ φακών

Τριπόδια

Στέντυ καμ

Με τον χειριστή στέντυ καμ

Φωτιστικά σώματα με τα αξεσουάρ τους

Αγοράζονται ζελατίνες, ριζόχαρτα, λάμπες κλπ

Γεννήτριες.

Μακινιστικά με τα αξεσουάρ τους

Ράγες, καρέλο

Πάνθηρας και Μίνι Τζίπ

Γερανοί κλπ

Ηχοληπτικά

Μαγνητόφωνα

Μικρόφωνα

Μπουμ

6.- Κλείνονται τα εργαστήρια

Εικόνας

(σε συνεργασία με δ. φωτογραφίας)

Εμφάνιση αρνητικού και Εκτύπωσης κόπιας

Σπέσιαλ εφφέ (αν χρειαστεί)

(σε συνεργασία με τον σπέσιαλ εφφέ και δ. φωτογραφίας)

Ήχου

(σε συνεργασία με ηχολήπτη)

Μοντάζ

(σε συνεργασία με μοντέρ)

Εγγραφής μουσικής
(σε συνεργασία με μουσικό)

Τίτλων (Τρυκέζα)

7.- Όσο πλησιάζουν τα γυρίσματα γίνεται και ξαναγίνεται ακριβέστερος ο προϋπολογισμός της ταινίας

8.- Πρόγραμμα

Ο βοηθός σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη και τον διευθυντή παραγωγής συντάσσουν το πρόγραμμα γυρίσματος που μοιράζεται σε όλους τους συνεργάτες, καλλιτεχνικούς και μη.

Τα γυρίσματα γκρουπάρονται σε 5μερες ή 6ήμερες εβδομάδες

Το γύρισμα για μία ταινία χωρίς ειδικές ανάγκες, διαρκεί 8-10 εβδομάδες. Υπάρχουν βέβαια ταινίες που κράτησαν 15 εβδομάδες, όπως και άλλες που έγιναν σε 5 μόνον. Όλα είναι συνάρτηση του σεναρίου και των χρημάτων που υπάρχουν.

Το πρόγραμμα γίνεται με βάση τις σκηνές που γυρίζονται στον ίδιο χώρο.

Στη σύνταξη του λαμβάνονται υπ' όψη τα εξής:

- Πότε οι χώροι με το ντεκόρ τους θα είναι έτοιμοι.
- Να κρατιέται η σειρά εξέλιξης της ιστορίας.
- Η δυσκολία μιας σκηνής. Π.χ. καλό είναι να μην μπει στην αρχή του προγράμματος μια δύσκολη σκηνή (είτε για τους ηθοποιούς, είτε τεχνικά δύσκολη).
- Οι υποχρεώσεις των ηθοποιών.
- Τα ταξίδια.
- Οι μετακινήσεις σε περίπτωση που χρειαστεί να γίνουν γυρίσματα σε δύο ή και περισσότερους χώρους την ίδια μέρα
- Αν κάποια γυρίσματα είναι νυχτερινά (μετά από νυχτερινό π.χ. δεν μπορεί να ακολουθήσει ημερήσιο).

Τα παραπάνω είναι κάποια απ' τα στοιχεία, υπάρχουν και άλλα, η σύνταξη ενός προγράμματος είναι αρκετά σύνθετη δουλειά, ταυτόχρονα πολύ σημαντική.

Θα μπορούσα να πω πως το γύρισμα είναι κάτι «ζωντανό». Ο σκηνοθέτης ανακαλύπτει ουσιαστικά την ταινία στο γύρισμα της. Ένα καλό πρόγραμμα εξασφαλίζει συνθήκες ώστε η «ομάδα» που κάνει την ταινία να μπορεί να αποδώσει τα μέγιστα.

9.- Το πρώτο όρντινο

Όρντινο είναι ένα φύλλο χαρτί, που βγαίνει την παραμονή κάθε γυρίσματος, ξεχωριστό για κάθε μέρα, και αναφέρει τι ώρα πρέπει να έρθουν στο γύρισμα οι συντελεστές του γυρίσματος. Ουσιαστικά δίνει τη γραμμή να κυλήσει το γύρισμα.

...Επιτέλους, ύστερα από μήνες «εγκυμοσύνης», η ταινία ξεκινά!

Δ.- ΓΥΡΙΣΜΑ

Πρόγραμμα της ημέρας

Μόλις έρχεται στον χώρο του γυρίσματος (σετ / πλατώ) ο σκηνοθέτης, **δίνει στους βοηθούς του το ντεκουπάζ.**

Με τον Α! βοηθό και τον δ. φωτογραφίας αποφασίζουν τη σειρά γυρίσματος των πλάνων. Παίρνουν υπόψη, ποιο είναι το πιο σημαντικό πλάνο, τι βολεύει ως προς τον φωτισμό, πως κάθε ηθοποιός θα είναι έτοιμος, μακιγιαρισμένος-ντυμένος, όταν χρειάζεται, να μην περιμένουν πολλές ώρες οι κομπάρσοι κλπ.

Υπεύθυνος για τους κομπάρσους είναι ο Β! βοηθός σκηνοθέτη.

Το σκριπτ κοιτάζει πως δένουν τα πλάνα, τι πρέπει να προσέξει ως προς τα ρακόρ. Ταυτόχρονα φροντίζει να ετοιμάσει το ή τα ραπόρτα του.

Περισσότερα στοιχεία για τα ρακόρ και τα ραπόρτα, υπάρχουν στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ.

* Μια συμβουλή: Μόλις πάω στο γύρισμα και πριν ξεκινήσει οτιδήποτε, προσπαθώ με τους ηθοποιούς να κάνω μια πρόβα ολόκληρη τη σκηνή που θα γυριστεί, τη «δείχνω» ουσιαστικά, ώστε όλο το συνεργείο να ξέρει τι είναι αυτό που θα γυριστεί.

Στήσιμο

Στη συνέχεια ο σκηνοθέτης δείχνει με λεπτομέρεια το **πρώτο πλάνο**. Που πάει η μηχανή, με τι φακό, τι κίνηση θα κάνει; Οι ηθοποιοί κάνουν μια **πρόβα μηχανική (μαρκαριστή)**, χωρίς δηλαδή να παίζουν κανονικά, κυρίως σταμπιλάρονται οι κινήσεις τους -ο Β! βοηθός σκηνοθέτη βάζει μικρά σημάδια με χαρτοτέιπ- και τα σημεία που λεν τα λόγια τους

Ο δ. φωτογραφίας ή ο ηχολήπτης μπορεί να έχουν παρατηρήσεις. Σ' ένα σημείο ο ηθοποιός δεν μπορεί να φωτιστεί, ένας διάλογος λέγεται χαμηλά, βγαίνει μια σκιά από το μπουμ.

Ο σκηνοθέτης πρέπει να επιμένει σε αυτό που θέλει, αν όμως καταλάβει πως δεν είναι εφικτό, να έχει την δυνατότητα να αλλάζει.

Ντύσιμο-Μακιγιάζ / Φώτα-Ήχος

Αφού ξεκαθαριστούν οι τεχνικές λεπτομέρειες και διευθυντής φωτογραφίας - ηχολήπτης δεν χρειάζονται άλλο τους ηθοποιούς, αυτοί φεύγουν να βάλουν τα ρούχα του ρόλου, να μακιγιαριστούν, να φτιάξουν τα μαλλιά τους.

Μαζί τους ο σκηνοθέτης, για να κάνει ίσως ένα τελευταίο «άγγιγμα» τα λόγια.

Παράλληλα στο πλατώ το τημ της κάμερας και του ήχου στήνουν τα φώτα, προετοιμάζουν τον ήχο. Μαζί τους μένουν οι βοηθοί για ό,τι χρειαστεί, π.χ. κάνουν την κίνηση των ηθοποιών ή στέκονται στα σημεία που οι ηθοποιοί στέκονται και βοηθούν τον δ. φωτογραφίας να φωτίσει. Στις μεγάλες παραγωγές, για κάθε σταρ υπάρχει ο **σταντινγκ (standing)** του, κάποιος που έχει περίπου το ίδιο ύψος, τα ίδια χρώματα, φοράει τα ίδια ρούχα και τον αντικαθιστά όσο ο δ. φωτογραφίας φωτίζει.

Όταν κάμερα και ήχος είναι έτοιμοι, ο βοηθός φωνάζει σκηνοθέτη και ηθοποιούς να έρθουν στο πλατώ.

Λίγο πριν το πλάνο

Γίνονται κανονικές πρόβες (όχι μαρκαριστές), οι ηθοποιοί παίζουν όπως θα παίξουν στο γύρισμα, μιλάν με την ένταση που θα μιλήσουν.

Είναι πολύ σημαντικό το σκριπτ να παρακολουθεί σχολαστικά τις πρόβες και το γύρισμα για να ξέρει πως «δένουν» τα πλάνα. Όταν μέρος της δράσης κάποιου πλάνου επαναλαμβάνεται σε άλλο πλάνο, η επανάληψη πρέπει να είναι ακριβώς ίδια. Οι κινήσεις των ηθοποιών ίδιες, τα ρούχα (καπέλα, τσάντες κλπ) ίδια, τα βλέμματα ίδια.

Αν κάτι δεν θυμάται, ή κάνει λάθος, ένας ηθοποιός, π.χ. σε ποια ατάκα τράβαγε ρουφηξιά απ' το τσιγάρο του, το σκριπτ πρέπει να του υπενθυμίζει, ή να τον διορθώνει. Γι' αυτό το σκριπτ κρατά σχολαστικά σημειώσεις (πρόχειρα σ' ένα χαρτί στο πίσω μέρος της κλακέτας) ή μπορεί ακόμα να τραβάει φωτογραφίες πολλαρόιντ. Τις πολλαρόιντ όχι τόσο για ρακόρ πλάνο με πλάνο, αλλά για ρακόρ που πρέπει να θυμάται μετά από μέρες (Έχουμε π.χ. κάνει το πλάνο όπου μια ηθοποιός περπατά στον δρόμο πηγαίνοντας σπίτι της και τη σκηνή στο σπίτι της πρόκειται να την γυρίσουμε μέρες μετ.).

Νέες διορθώσεις, τελικές πρόβες.

Λήψη

Όταν όλα, εικόνα, ήχος, ηθοποιοί, σκηνοθέτης είναι εντάξει, ο βοηθός ρωτά **«Έτοιμοι;»**.

Αν ναι, ο σκηνοθέτης λέει **«Μοτέρ»**. Ο ηχολήπτης ξεκινά πρώτος το μαγνητόφωνο, απαντά **«Ναι»**, ο δ. φωτογραφίας βάζει μπρος τη μηχανή, **«Ναι/Τρέχει»**, το σκριπτ **εκφωνεί τους αριθμούς του πλάνου (σκηνή-πλάνο-λήψη), χτυπά την κλακέτα**, ο σκηνοθέτης αφήνει 1-2 δευτερόλεπτα... **«Πάμε!»**. Είναι το σύνθημα να ξεκινήσουν οι ηθοποιοί.

Στη διάρκεια του πλάνου δεν μιλά παρά μόνο ο σκηνοθέτης ή ο δ. φωτογραφίας αν υπάρχει σοβαρό πρόβλημα.

Όταν ολοκληρωθεί η δράση του πλάνου ο σκηνοθέτης αφήνει πάλι 1-2 δευτερόλεπτα και λέει **«Στοπ»**.

* Τα 1-2 δευτερόλεπτα που αφήνει ο σκηνοθέτης, στην αρχή και στο τέλος, τα αφήνει για να έχει ο μοντέρ ωφέλιμο όλο το πλάνο, αν χρειαστεί, το πλάνο να έχει «ουρά».

Αν δεν μας ικανοποιεί η λήψη, εξηγούμε τι δεν έγινε σωστά, τι να διορθωθεί και κάνουμε κι άλλη, κι άλλη. Όταν έχουμε την **πρώτη καλή λήψη** ο σκηνοθέτης λέει στο σκριπτ, , να βάλει στο **ραπόρτο εικόνας** τον αριθμό της **σε κύκλο**.

Όταν τελειώσει ένα πλάνο, πριν προχωρήσουμε στο επόμενο, γράφουμε τον ήχο του για την **διεθνή μπάντα**. Ζητάμε δηλαδή από τους ηθοποιούς να επαναλάβουν την δράση, με τον ίδιο ρυθμό που είχαν στο γύρισμα, χωρίς να πουν τα λόγια. Η διεθνής μπάντα χρησιμεύει σε περίπτωση πώλησης της ταινίας στο

εξωτερικό. Είναι όλος ο ήχος της ταινίας εκτός από τα λόγια που θα ντουμπλαριστούν στη γλώσσα που η ταινία πωλείται.

Εκτός όμως από τις πωλήσεις στο εξωτερικό, η ηχοληψία για τη διεθνή μπάνα επιτρέπει πολλοί ήχοι που στο σύγχρονο δεν γράφτηκαν στη στάθμη που θα έπρεπε (π.χ. βήματα), τώρα που το μικρόφωνο μπορεί να μπει αρκετά κοντά, να γραφτούν σωστά. Οι ήχοι αυτοί θα είναι αργότερα χρήσιμοι, στο μοντάζ του ήχου.

Μόλις τελειώσει ένα πλάνο, περνάμε στο επόμενο και στο επόμενο και στο επόμενο.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Ας μιλήσουμε λίγο για την κλακέτα, τα ραπόρτα, τα ρακόρ, τους άξονες.

Κλακέτα

Στην κλακέτα εκτός από το όνομα της ταινίας, την εταιρεία παραγωγής, τον σκηνοθέτη και τον δ. φωτογραφίας που είναι στάνταρ γραμμένα, γράφονται 3 αριθμοί, που αντιστοιχούν:

Σκηνή/ Πλάνο/ Λήψη.

Η κλακέτα χρησιμεύει:

1/ Να αναγνωρίζεται κάθε πλάνο. Σε ποια σκηνή ανήκει, ποιο πλάνο είναι, ποια λήψη του.

2/ Να συγχρονίζεται η εικόνα με τον ήχο. Για να μπορέσει εύκολα ο μοντέρ να «παντρέψει» εικόνα και ήχο, βάζει παράλληλα το καρρέ της ταινίας που ενώνονται τα «χειίλη» της κλακέτας με το σημείο που ακούγεται το χτύπημα της όταν κλείνει.

Στα γενικά πλάνα, το σκριπτ κρατά την κλακέτα ένα-ενάμιση μέτρο μακριά από την μηχανή, στα κοντινά, μπροστά από το πρόσωπο ή το αντικείμενο που κινηματογραφείται.

Σε μια ταινία με σύγχρονη ηχοληψία, όλα τα πλάνα έχουν και τον ήχο τους. Αν όμως, για κάποιους λόγους, δεν τραβήξουμε ήχο σε ένα πλάνο, αφήνουμε το πάνω ξύλο της κλακέτας ανοιχτό.

Ραπόρτα

Το σκριπτ κρατάει ένα (ή καμιά φορά και δύο) ραπόρτα.

*Το πρώτο που είναι και το πιο σημαντικό, είναι ένα μπλοκ όπου σημειώνει τα πλάνα που περιέχει κάθε **σασί**, δηλαδή κάθε κουτί φιλμ που φορτώνεται στη μηχανή, ολόκληρο ή και μισό (ρετάλι).*

*Για κάθε σελίδα το ραπόρτο αυτό, έχει **3 αντίτυπα**. Το ένα συνοδεύει το τραβηγμένο φιλμ στα **εργαστήρια εικόνας**, το δεύτερο πάει στο **μοντάζ** και το τρίτο μένει στο **γραφείο παραγωγής**.*

*Στο δεύτερο ραπόρτο –μπορείτε να το θεωρήσετε «πολυτέλεια»– το σκριπτ σημειώνει με ακρίβεια την **περιγραφή κάθε πλάνου**.*

*Ο **ήχος** κρατάει δικό του **ραπόρτο**, ένα φύλλο που συνοδεύει στο εργαστήριο μοντάζ, κάθε κασέτα μαγνητοφώνου **DAT**.*

Ρακόρ

Χώρος και χρόνος στο σινεμά είναι αυθαίρετοι, κατασκευάζονται.

Δεν βλέπουμε π.χ. ένα σπίτι, βλέπουμε ένα μέρος του, τους δύο μόνο τοίχους ενός δωματίου του. Ή δεν βλέπουμε ολόκληρη τη μέρα ενός ανθρώπου, τον βλέπουμε σε ένα πλάνο να ξυπνά, μετά στη δουλειά του, μετά να επιστρέφει.

Για να μπορεί ο θεατής να **συνδέσει τις κατακερματισμένες** αυτές εικόνες και να φτιάξει την εικόνα του όλου, έχει ανάγκη **συνέχειας** και **αληθοφάνειας**. Έτσι κάποια **δεδομένα** πρέπει να μένουν **σταθερά**.

Ρακόρ, ονομάζονται τα στοιχεία μιάς σκηνής, ή ενός πλάνου, που συνδέονται άμεσα με μια άλλη σκηνή, ή ένα άλλο πλάνο. Για να μην «πηδάνε» όταν οι δύο σκηνές ή τα δύο πλάνα θα μπουν μαζί στο μοντάζ, πρέπει τα στοιχεία αυτά να είναι ίδια.

Διακρίνουμε τα εξής ρακόρ:

- **Φωτισμού.** Το φως σ' ένα πλάνο χτυπά ένα πρόσωπο από δεξιά, δεν μπορεί στο επόμενο πλάνο να το χτυπά από αριστερά.

- **Ρυθμού.** Ένα αυτοκίνητο κινείται αργά στο γενικό πλάνο, δεν μπορεί στο κοντινό να τρέχει.

- **Ρούχων.** Δεν μπορεί κάποιος να αλλάξει αυθαίρετα ρούχα ή αξεσουάρ. Π.χ. Στο δρόμο προς το σπίτι κάποιος να φορά καπέλο και όταν μπει το καπέλο να έχει πετάξει. Ακόμα περισσότερο, δεν μπορεί να αλλάζουν τα ρούχα στη μέση μιας σκηνής.

Δράσης. Δεν μπορεί σε κάποιο πλάνο ένας ήρωας να καπνίζει και σε ένα κοντινότερο, το τσιγάρο να είναι σβηστό.

Κίνησης της μηχανής. Ο ρυθμός της κίνησης της μηχανής (πανοραμική, τράβελινγκ κλπ) σε δύο πλάνα που δένουν πρέπει να είναι ίδιος.

Αξονες:

Φοράς

Κάθε σώμα που κινείται έχει μια διεύθυνση και μια φορά. Αν κάνουμε μια λήψη όπου το σώμα κινείται από αριστερά προς τα δεξιά, στο επόμενο πλάνο, εφόσον τα δύο πλάνα δένουν, πάλι πρέπει να κινείται από αριστερά προς τα δεξιά, αλλιώς θα φαίνεται σαν να έχει στρίψει.

Για τον λόγο αυτό βάζουμε τη μηχανή πάντα από την ίδια μεριά (το ίδιο ημι-επίπεδο) ως προς την κίνηση του σώματος, δεν υπερβαίνουμε («πηδάμε») τον άξονα φοράς του.

Βλεμμάτων

Πρόκειται πάλι για άξονες φοράς, μόνο που εδώ αντί για κίνηση, έχουμε την διεύθυνση του βλέμματος.

Έτσι, π.χ. αν δύο (ή και περισσότεροι) άνθρωποι είναι καθισμένοι σε ένα τραπέζι, τον έναν θα τον βλέπουμε αριστερά στην οθόνη και τον άλλο δεξιά. Για να μην μπερδευτεί ο θεατής πρέπει να κρατάμε αυτόν τον προσανατολισμό. Έτσι, αν ο Α είναι αριστερά και πλάτη στο κάδρο και ο Β δεξιά και φάτσα και κάνουμε την αντίστοιχη

λήψη (το λεγόμενο **σαν κοντρ σαν (champ contre champ)**) με τον B αμόρσα και τον A φάτσα, πρέπει πάλι ο A να είναι αριστερά και ο B δεξιά.

Για τον λόγο αυτό βάζουμε τη μηχανή απ' την ίδια μεριά (το ίδιο ημι-επίπεδο) ως προς τον νοητό άξονα που ενώνει τον A και τον B.

Πρέπει να είμαστε αρκετά προσεκτικοί όταν κάνουμε **κοντινό πλάνο** του A, ή του B, όπου παίζει ρόλο σε ποια μεριά του κάδρου θα πρέπει να κοιτά καθένας, για να έχουμε την αίσθηση πως βλέπει τον άλλο.

Αλλά και μόνον ένας άνθρωπος αν σε κάποιο πλάνο κοιτά προς μια κατεύθυνση (π.χ. δεξιά του κάδρου) και θελήσουμε να συνδέσουμε το πλάνο αυτό με ένα άλλο άμεσα, πρέπει στο δεύτερο πλάνο, να κοιτά στην ίδια κατεύθυνση (δεξιά).

Οι άξονες διεύθυνσης και βλεμμάτων **μπορούν να παραβιαστούν** αν ανάμεσα στα πλάνα μπει ένα **κοντινό πλάνο (σφήνα)** ή ένα **γενικό πλάνο** όπου ο θεατής ξαναβρίσκει τον προσανατολισμό των προσώπων στο χώρο.

Ξαναγυρνάμε στις σημειώσεις για το γύρισμα.

Λίγο πριν τελειώσει το γύρισμα

Αφού γυριστούν όλα τα πλάνα της ημέρας και τελειώσει το ωράριο, πριν ο καθένας αρχίσει να μαζεύει τα πράγματα του, ο βοηθός ζητά από όλους «Ησυχία» για να γραφτεί η «ατμόσφαιρα» του χώρου. Επί ένα-ενάμιση λεπτό γράφεται στο μαγνητόφωνο καθαρός ο ήχος που ακούγεται σε έναν χώρο, χωρίς κανείς να μιλά, ή να κάνει θόρυβο.

Μπορεί να είναι ένα δυνατό ή ένα ήσυχο τράφικ, μπορεί η βροχή, μια θάλασσα που ακούγεται μακριά, μπορεί πουλάκια σ' ένα τοπίο στην εξοχή.

Ο ήχος αυτός θα φορεθεί στο μοντάζ του ήχου και θα «ντύσει» όλη την σκηνή.

Ο βοηθός δίνει «**τέλος γυρίσματος/ Ραπ**» για ηθοποιούς, βοηθούς κλπ και κρατά μόνο τους άμεσους καλλιτεχνικούς συνεργάτες να συζητήσουν για το γύρισμα της επομένης. Είναι χρήσιμο να ξέρουν με ποιο πλάνο ξεκινούν, ώστε δ. φωτογραφίας και σκηνογράφος να μπορούν να ξεκινήσουν και χωρίς τον σκηνοθέτη.

Ράσες

Στη διάρκεια των γυρισμάτων, μετά το τέλος του γυρίσματος, οι βασικοί συντελεστές, κάθε μία ή δύο ημέρες, βλέπουν όσα γυρίστηκαν τις προηγούμενες μέρες (Ράσες (Rushes)). Ιδιαίτερα αν πρόκειται να αφήσουν έναν χώρο, θα πρέπει να σιγουρευτούν πως όσα γυρίστηκαν στον χώρο αυτό είναι εντάξει..

Πριν ένα δύσκολο γύρισμα

Είναι καλό ο σκηνοθέτης με τους ηθοποιούς να πηγαίνει στον χώρο του γυρίσματος και να κάνει πρόβα, αυτός και αυτοί, μόνοι τους. Αν δεν μπορεί παραμονή, την ίδια μέρα, λίγο πριν φτάσει το συνεργείο.

E.- ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ

Το τραβηγμένο φιλμ μετά το τέλος του γυρίσματος, πηγαίνει στο εργαστήριο εικόνας να **εμφανιστεί**, στη συνέχεια να περάσει από **τελεσινέ**, να μεταγραφεί

δηλαδή σε μια κασέτα **BETA** ώστε να μπορεί να φορτωθεί στον **AVID**, τον ηλεκτρονικό υπολογιστή που γίνεται το μοντάζ.

Την κασέτα BETA συνοδεύει μια δισκέτα με τα **τάϊμ κόουντς (time codes)**, ένας αριθμός που αντιστοιχεί και έτσι μπορεί να προσδιοριστεί κάθε καρτέ.

Παλιότερα, που το μοντάζ γινόταν σε **μουβιόλα**, δεν χρειαζόταν μεταγραφή σε τελεσινέ. Αφού εμφανιζόταν το φιλμ, **τυπώνονταν** μόνο οι καλές λήψεις (αυτές που το σκριπτ είχε βάλει σε κύκλο) ώστε ο μοντέρ να έχει την εικόνα για να δουλέψει. Το υλικό αυτό λεγόταν **κόπια εργασίας**.

Ο ήχος όμως του κάθε πλάνου που στο γύρισμα είχε γραφτεί σε **μαγνητοταινία**, χρειαζόταν να μεταγραφεί σε **περφορέ**, μια άλλη μαγνητοταινία, η οποία είχε διάτρηση (**περφορασιόν**), όπως διάτρηση έχει και η εικόνα και μπορούσε έτσι κάθε καρτέ εικόνας να έχει το αντίστοιχο του ήχου.

ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ (POST PRODUCTION)

ΣΤ.- MONTAZ

Προετοιμασία

Το εργαστήριο του μοντάζ παίρνει από το τελεσινέ την εικόνα σε μια κασέτα BETA και μιά δισκέτα με τα τάϊμ κόουντς, παίρνει ακόμα τον ήχο σε κασέτες μαγνητοφώνου DAT και τα ραπόρτα του ήχου.

Ο βοηθός μοντέρ **φορτώνει** τα δύο αυτά, εικόνα και ήχο στον AVID.

Έχοντας σαν οδηγό το ραπόρτο γυρίσματος, προσέχει μήπως **λείπουν πλάνα**, είτε γιατί δεν τυπώθηκαν στο εργαστήριο εικόνας, είτε γιατί δεν έγιναν τελεσινέ. Προσέχει ακόμα αν για **κάθε πλάνο** υπάρχει **ο αντίστοιχος ήχος**.

Συγχρονίζει εικόνα και ήχο ταιριάζοντας την κλακέτα.

Τέλος, με βάση ένα σενάριο ενημερωμένο από το γύρισμα, βάζει κάθε πλάνο (με όλες τις λήψεις που έχει διαλέξει ο σκηνοθέτης) με τη σειρά αφήγησης. Το υλικό πλέον είναι έτοιμο για μοντάζ.

* Η δουλειά του βοηθού μοντέρ ξεκινά ήδη από τα γυρίσματα, μόλις έρθει κόπια εργασίας στο μοντάζ.

Κυρίως μοντάζ

A! «χέρυ»

Ο μοντέρ, αφού διαλέξει τις καλές λήψεις (ξεσκαρτάρει) με τον σκηνοθέτη, μπορεί να μοντάρει, να κόψει και να ενώσει τα πλάνα, να φτιάξει τη σκηνή.

Η βασική όμως δουλειά, η αληθινή συνεισφορά του μοντέρ / δημιουργού, είναι ο ρυθμός που θα δώσει στο υλικό του.

Ρυθμός υπάρχει ήδη απ' το σενάριο. Είναι ο τρόπος που αφηγούμαστε. Ρυθμός υπάρχει και στη σκηνοθεσία Με μικρά κοφτά ή λίγα και μεγάλα πλάνα, πως παίζουν οι ηθοποιοί, πως μιλούν, πως κινείται η κάμερα κοκ.

Τον ρυθμό ένας έμπειρος μοντέρ τον καταλαβαίνει, τον ενισχύει και κάνει το υλικό του ακόμα πιο εκφραστικό.

Κατά τη γνώμη μου, ο μοντέρ είναι ο δεύτερος πιο σημαντικός συνεργάτης του σκηνοθέτη, μετά τον δ. φωτογραφίας. Έτσι στο μοντάζ μπορεί να παραβρίσκεται ο σκηνοθέτης, μπορεί όμως, αν έχει εμπιστοσύνη, να έρχεται απλά σε τακτά διαστήματα και να κάνει παρατηρήσεις.

B! «χέρι» μοντάζ

Όταν τελειώσει το πρώτο «χέρι», γίνεται μια προβολή για τον σκηνοθέτη, τον μοντέρ, τον παραγωγό ή όποιον άλλον ο σκηνοθέτης κρίνει σκόπιμο, για να αποφασιστεί πως πρέπει να προχωρήσουν στο δεύτερο «χέρι» του μοντάζ.

Εδώ λοιπόν, στο δεύτερο «χέρι», μπαίνουμε στο πραγματικά δημιουργικό κομμάτι. Είναι το σημείο που ο μοντέρ μπορεί και πρέπει να υποδείξει λύσεις, ο ρόλος του σεναρίου έχει τελειώσει, αυτό που μετρά είναι το τραβηγμένο υλικό.

Το μάτι δεν έχει «συνηθίσει» το υλικό από το γύρισμα, μπορεί να κρίνει ποιες σκηνές να μικρύνουν, ποιες να φύγουν τελείως, ποιες ίσως πρέπει να ξαναγυριστούν. Με λίγα λόγια μπαίνει στην ουσία της ταινίας, αυτό που στην αρχή σεναριογράφος-σκηνοθέτης-παραγωγός, είχαν αποφασίσει.

Συνέχεια...

Το μοντάζ δεν σταματά στο δεύτερο «χέρι». Ξανά προβολή, τρίτο «χέρι» μοντάζ, προβολή, τέταρτο, όσα «χέρια» χρειαστούν για να είναι το αποτέλεσμα ικανοποιητικό. Ξέρω, μετά μήνες δουλειάς στην ταινία, όλοι θέλουν να τελειώσει, όλοι πιστεύουν πως έχει γίνει ότι μπορούσε καλλίτερα. Η γνώμη μου είναι πως πάντα υπάρχει κάτι να διορθωθεί και είναι πολύ καλλίτερο να ψάχνεις και να ξαναψάχνεις το υλικό στο μοντάζ παρά να το διαπιστώνεις αργότερα στην οθόνη. Οι ταινίες μας θα μας συνοδεύουν μια ζωή.

Πριν τελειώσει η φάση αυτή του μοντάζ της εικόνας (που περιλαμβάνει σε μεγάλο βαθμό και το μοντάζ των των ομιλιών των ηρώων, γίνεται στο εργαστήριο ήχου το ντουμπλάζ των σκηνών (αν υπάρχουν) που ο σύγχρονος ήχος δεν είναι καλός («δεν περνάει»).

Ντουμπλάζ

Οι ηθοποιοί μπρος σε μια οθόνη βλέπουν τη σκηνή και ξαναλέν τα λόγια που είπαν στο γύρισμα, προσπαθώντας να συγχρονίσουν τα χείλη τους.

Είναι σημαντικό να μην προσπαθούν μόνον να συγχρονίσουν μα και να παίζουν, είναι σημαντικό να μην παίζουν μόνον μα και να είναι σύγχρονοι.

Θα τους βοηθήσει πολύ ν' ακούσουν τον ήχο οδηγό (κολόνα γκουϊντα). Ιδιαίτερη προσοχή στα σύμφωνα που τα χείλη κλείνουν: π, μ, β, φ.

Μια συμβουλή: Μπορεί με το ντουμπλάζ να διορθωθεί υποκριτικά μια σκηνή. Δεν εννοώ μια φράση που ο ηθοποιός στο γύρισμα φωνάζει, να ειπωθεί στο ντουμπλάζ σιγανά, εννοώ να αλλάξει ο τόνος, το ύφος, να παίζει ο ηθοποιός καλλίτερα.

Στη συνέχεια ο μοντέρ παίρνει τις ντουμπλαρισμένες πρόζες και τις φορά στην εικόνα του.

Τελειώνοντας αυτήν τη φάση η εικόνα σε μεγάλο βαθμό είναι έτοιμη, λείπουν ακόμα τα σπέσιαλ εφφέ (αν έχει η ταινία) και η δουλειά στον ήχο.

Z.- ΣΠΕΣΙΑΛ ΕΦΦΕ / ΤΙΤΛΟΙ

Εφόσον η ταινία έχει σπέσιαλ εφφέ, το εργαστήριο που θα τα κάνει, παίρνει το υλικό πάνω στο οποίο θα δουλέψει και προετοιμάζει τα εφφέ αυτά.

Τα σπέσιαλ εφφέ μπορεί να είναι από απλά σλόου μόσιον (slow motion) και φέϊντ ιν/ φέϊντ άουτ ως κάποια πολύπλοκα ψηφιακά (επέμβαση στην εικόνα, αφαίρεση κάποιων στοιχείων, πρόσθεση κάποιων άλλων, δημιουργία εικόνων φανταστικών).

Τα τελευταία αυτά αφού γίνουν σε κομπιούτερ, πρέπει να περάσουν σε αρνητικό, να γίνουν δηλαδή τράνσφερ και να ενσωματωθούν στο υπόλοιπο αρνητικό της εικόνας της ταινίας.

Οι **τίτλοι** μιας ταινίας γυρίζονται σε μια ειδική μηχανή λήψης που λέγεται **τρυκέζα** και που μπορεί να τραβάει καρέ-καρέ.

H.- MONTAZ ΗΧΟΥ

Ο μοντέρ της εικόνας έχει δουλέψει στον AVID και έχει ολοκληρώσει το μοντάζ της εικόνας του. Βέβαια, παράλληλα έχει βάλει σχεδόν όλους τους διαλόγους (πρόζες), κάποιους από τους ήχους, κάποιες ίσως από τις ατμόσφαιρες (φόντα).

Σήμερα όμως οι απαιτήσεις του ήχου έχουν αυξηθεί πολύ. Για να δώσω ένα παράδειγμα, παλιότερα αν συνόδευαν την εικόνα 12-15 μπάντες ήχου, θεωρείτο σχεδόν υπερβολή. Σήμερα μπορεί να συνοδεύουν την εικόνα έως και 60-70 κανάλια ήχου (τρακς (trucks)), αντίστοιχα με τις μπάντες.

Ο μοντέρ ήχου οργανώνει τον ήχο από την αρχή. Διορθώνει και καθαρίζει κάποιες πρόζες, προσθέτει ατμόσφαιρες, βάζει επιπλέον ήχους(βήματα π.χ.) κλπ. Μοιράζει όλο αυτό το ηχητικό υλικό σε τρακς στον AVID ώστε να διευκολυνθεί το μιξάζ.

Θ.- ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΗΧΟΥ

Ο μοντέρ ήχου μαζί με τον σκηνοθέτη και τους ηθοποιούς σε ένα στούντιο ήχου:

Κάνει το **ντουμπλάζ** των σκηνών που χρειάζεται. Οι ηθοποιοί ξαναλέν τα λόγια τους, συγχρονίζοντας την ομιλία τους με αυτήν στο γύρισμα.

Γράφει τους ήχους που χρειάζεται (**μπρουϊτάζ (bruitage)**).

Γράφει τις **ατμόσφαιρες** που χρειάζεται από «κονσέρβες» (αρχεία) ήχου.

Γενικά, μαζεύει ό,τι ηχητικό υλικό δεν έχει από το γύρισμα της ταινίας.

ΞΑΝΑ ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ MONTAZ

Ο μοντέρ του ήχου «φοράει» το νέο ηχητικό υλικό όπου χρειάζεται, ταυτόχρονα τακτοποιεί τα κανάλια με τους ήχους (τρακς).

Τελευταία εργασία πριν το μιξάζ είναι η εγγραφή της μουσικής. Πριν όμως γραφτεί η μουσική, ο μουσικός πρέπει να ξέρει σε ποια σημεία και τι διάρκεια θα έχει κάθε μουσική. Ερχεται λοιπόν στον AVID και παίρνει «μέτρα», τις διάρκειες κάθε μουσικής με ακρίβεια.

I.- ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Τα μουσικά βέβαια θέματα, ο μουσικός με τον σκηνοθέτη, ίσως και τον παραγωγό, τα έχει προαποφασίσει, δεν περιμένει να τελειώσει το μοντάζ για να τα γράψει. Σε ένα πιάνο έχει δείξει στον σκηνοθέτη ένα μουσικό θέμα, αυτός έχει κάνει αλλαγές, ή έχει ζητήσει κάτι διαφορετικό, σε γενικές γραμμές έχουν καταλήξει.

Τα θέματα αυτά όμως δεν είναι γραμμένα με όλα τα όργανα, δεν έχουν σωστή ενορχήστρωση, δεν έχουν σωστές διάρκειες.

Η εγγραφή της μουσικής γίνεται σε ένα στούντιο μουσικής (τις περισσότερες φορές δεν είναι το εργαστήριο ήχου) όπου ο μουσικός και οι μουσικοί του (αν πρόκειται για μουσική με φυσικά όργανα) γράφουν τα μουσικά θέματα, αυτή τη φορά με ακρίβεια δευτερολέπτου. Είναι καλό εκτός από τα προαποφασισμένα θέματα ο μουσικός να δώσει και κάποιες παραλλαγές, σε περίπτωση που διαπιστωθεί ότι χρειάζεται κάτι επιπλέον.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΜΟΝΤΑΖ

Ο μοντέρ του ήχου φορτώνει στα σημεία που έχουν αποφασιστεί τις έτοιμες μουσικές.

ΙΑ.- ΜΙΞΑΖ

Μιξάζ λέγεται η εξισορρόπηση όλων των ήχων μιας ταινίας (πρόζες – ατμόσφαιρες – ήχοι – μουσικές) σε σχέση με την εικόνα και η εγγραφή τους είτε σε ένα κανάλι (μονοφωνικό σύστημα) – είτε σε δύο κανάλια (Stereo) – είτε σε 4 κανάλια (Dolby stereo) – είτε σε 6 κανάλια ήχου (Digital Dolby ή DTS).

Εδώ δηλαδή, κάθε ήχος γράφεται στη σωστή του στάθμη (άλλος δυνατότερα, άλλος χαμηλότερα), συνάμα όμως διορθώνονται η συχνότητα και η χροιά του, εφόσον χρειαστεί

Για να έχουμε σωστή αίσθηση του ήχου πρέπει να βλέπουμε ταυτόχρονα και την εικόνα. Έτσι το μιξάζ γίνεται σε ένα εργαστήριο ήχου που έχει δυνατότητα ταυτόχρονης προβολής.

Το κάνει ο μίξερ και η εργασία του δεν είναι μόνο τεχνική, αλλά έχει ένα σκέλος καθαρά καλλιτεχνικό.

Το ηχητικό υλικό μιας ταινίας χωρίζεται στις εξής ομάδες:
Πρόζες (Ανθρώπινες φωνές: Διάλογοι, κραυγές κλπ)
Ηχοι (Κρότοι, ήχοι τηλεφώνων, βήματα κλπ)
Ατμόσφαιρες (Τράφικ, βροχή κλπ)
Μουσικές

Στο μιξάζ δουλεύουμε πρώτα με τις πρόζες, μετά με τις πρόζες και τους ήχους, μετά με τις πρόζες τους ήχους και τις ατμόσφαιρες, τέλος τις πρόζες τους ήχους τις ατμόσφαιρες και τη μουσική.

Το υλικό που έχουμε στο τέλος του μιξάζ λέγεται **τελική μίξη**.

Η τελική μίξη στη συνέχεια μεταγράφεται **σε οπτικό**. Περνάει δηλαδή από έναν οπτικό εγγραφέα και μετατρέπεται ο ήχος από μαγνητικός / ψηφιακός σε οπτικό.

Θα έχετε προσέξει στην άκρη μιας ταινίας ένα αυλάκι με δύο λωρίδες (στέρεο) μεταβλητής αμαύρωσης. Η λωρίδες αυτές είναι ο ήχος της ταινίας γραμμένος κατά τέτοιο τρόπο ώστε να διαβάζεται από την μηχανή προβολής.

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ

Το οπτικό εμφανίζεται στα εργαστήρια εικόνας. Έχουμε τελικά ένα «αρνητικό» ήχου.

ΙΒ.- ΚΟΠΗ/ ΜΟΝΤΑΖ ΝΕΓΚΑΤΙΦ

Πάνω στο αρνητικό μιάς ταινίας υπάρχουν κάποια νούμερα, τα **κι νάμπερς (key numbers)** που μας δίνουν τη δυνατότητα να προσδιορίσουμε με ακρίβεια κάθε καρέ της.

Όταν τελειώσει λοιπόν το μοντάζ εικόνας, ο τεχνικός που θα κάνει την κοπή του αρνητικού (νεγκατίφ) της ταινίας, παίρνει από τον AVID μια λίστα (**έντιτ λιστ/ edit list / cut list**) όπου φαίνεται σε ποιο καρέ αρχίζει και σε ποιο τελειώνει κάθε πλάνο. Βάσει αυτής μοντάρει το αρνητικό ολόκληρης της ταινίας.

Έτσι έχουμε **όλη την εικόνα** της ταινίας σε **αρνητικό**, το αρνητικό της εικόνας. Από αυτό το αρνητικό του ήχου (προηγούμενο στάδιο) και το αρνητικό της εικόνας θα βγουν αργότερα οι **κόπιες**.

ΙΓ.- ΕΤΑΛΟΝΑΖ

Γίνεται **στο εργαστήριο της εικόνας** και είναι η **φωτιστική και χρωματική διόρθωση κάθε πλάνου** της ταινίας.

Συγκεκριμένα, ο **δ. φωτογραφίας** με τον **εταλονέρ** περνάν την ταινία από κάποιο ειδικό μηχάνημα που τους δίνει τη δυνατότητα να ελέγξουν αν ένα πλάνο χρειάζεται **περισσότερο ή λιγότερο φως** (να γίνει πιο φωτεινό ή πιο σκοτεινό), καθώς επίσης αν χρειάζεται να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε **μπλέ, κόκκινο, πράσινο** (τα βασικά χρώματα της φωτογραφίας)

Τις πληροφορίες για την ποσότητα του φωτός και για την ποσότητα κάθε χρώματος, τις αποθηκεύει ένα κομπιούτερ και τις περνά στην **τυπωτική μηχανή**.

ΙΔ.- ΚΟΠΙΕΣ

Το **αρνητικό του ήχου** που ήδη έχουμε (οπτικό), μαζί με το **αρνητικό της εικόνας**, περνάν στην τυπωτική μηχανή του εργαστηρίου της εικόνας και μαζί με τις **φωτιστικές και χρωματικές πληροφορίες για τις διορθώσεις** που πρέπει να γίνουν, γίνονται δείγματα και τελικά τυπώνεται η **πρώτη κόπια της ταινίας**.

Η κόπια αυτή που συνήθως έχει πολλά ελαττώματα, λέγεται **κόπια ζερό (K.0)**. Πάνω σε αυτήν γίνονται νέες διορθώσεις, νέα δείγματα και στην συνέχεια τυπώνεται η **δεύτερη (K.1), τρίτη (K.2)**... όσες κόπιες χρειαστεί ως να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Το αρνητικό της ταινίας φυλάσσεται «ως κόρη οφθαλμού», απ' αυτό θα βγουν όλες οι κόπιες μιάς ταινίας. Σε περιπτώσεις μεγάλων ταινιών, το αρχικό αρνητικό φυλάσσεται και βγαίνει ένα άλλο αρνητικό, **ίντερ** από το οποίο βγαίνουν οι κόπιες της ταινίας.

Περικλής Χούρσογλου, Μάρτιος 2005
