

# Добавить реализма в Reality-TV

*Лори Фрост,*

*управляющий директор Camera Corps*

Reality-телевидение как категория программирования появилась в конце 1990-х годов, когда вниманию зрителей были представлены шоу, в которых делалась попытка показать реальных людей, реагирующих на реальные события в условиях большей или меньшей постоянной публичности. В отличие от спорта, где основное внимание уделяется физическим возможностям и выносливости, Reality-телевидение показывает пространство, в котором участники шоу попадают в ситуации повседневной жизни, хотя порой и в самые экстремальные.

С самого начала ключевым аспектом привлечения внимания была непредсказуемость. Участникам давались только самые базовые инструкции, но не было точных указаний и уж точно никакого сценария.

Второе, что притягивает внимание во многих Reality-шоу, это вовлечение в действие аудитории – зрителей, имеющих возможность голосовать за или против того или иного участника.

Одной из ранних программ, в которых реальные люди оказывались в эфире в не прописанных сценарием ситуациях, была «Скрытая камера» (Candid Camera), разработанная в 1947 году американским писателем, продюсером и режиссером Алленом Фантом (Allen Funt).

После года на радио передача «Скрытый микрофон» (Candid Microphone) стала основой для серии короткометражных фильмов, а в 1948 году программа появилась на американском ТВ. Идея шоу состояла в съемке реакции обычных людей на самые необычные ситуации, которые придумывали Фант и его коллеги. Например, работника автозаправочной станции просили заправить машину, оборудованную скрытым дополнительным топливным баком. Спрятанные камеры снимали реакцию ничего не подозревающих жертв на те или иные испытания и на объяснение действительной ситуации, проводившееся уже перед открытой камерой. «Скрытая камера» жила и благоденствовала в США, и даже появились ее версии в Великобритании, Австралии и Канаде.

Для команды Camera Corps работа в Reality-телевидении стала естественным расширением имевшейся компетенции, приобретенной в течение многих лет обеспечения специальными камерами и профессиональной поддержкой крупнейших мировых спортивных событий. В обоих случаях действие снимается в режиме реального времени и производит на зрителей сильное впечатление. Требования здесь гораздо выше, чем в традиционных ТВ-программах, создаваемых по сценарию, и съемочная группа редко имеет такую роскошь, как «Дубль два!».

Наиболее распространенным образом процесса телевизионной съемки является студийный павильон со съемочной группой, тщательно следящей за событиями из-за закрепленного на штативе съемочного оборудования, и, возможно, с еще одним или двумя коллегами, снимающими с верхних точек с помощью кранов. Reality-телевидение требует кардинально другого подхода.

Прежде всего, нет никаких подробностей, прописанных в сценарии, даже если есть общий порядок действий, predetermined режиссером. Далее, большое количество действий будет происходить вдали от центра событий – либо в соседних комнатах, либо даже в местах, расположенных на довольно большом расстоянии. Все это требует очень тщательного планирования, чтобы избежать увеличения расходов на производство до уровня голливудских блокбастеров.

Ключевым вкладом Camera Corp. в Reality-телевидение было практическое применение дистанционно управляемых камер, позволяющих одному оператору управлять съемкой действий, происходящих в 99 разных местах, с помощью одной консоли. Как компания, Camera Corp. предоставляет услуги полной поддержки ТВ-съемок, а также оборудование любой организации или персоне, которым они требуются. Обычно это вещательные компании, студии производства программ и организаторы массовых мероприятий. Часто приходится отправлять съемочную группу далеко от штаб-квартиры, вследствие чего одним из наиболее требовательных пользователей является именно группа самой компании. После многих лет разработки дистанционно управляемых моторизованных камерных головок для камер сторонних производителей в компании было принято решение создать свою собственную камеру. В список желаемых характеристик вошли:

- ◆ высокое качество изображения для обеспечения коммутации в прямом эфире со студийными камерами высокого разрешения;
- ◆ чувствительность к инфракрасному излучению для работы как днем, так и ночью;
- ◆ мощный встроенный вариообъектив;
- ◆ моторизованная панорамно-наклонная головка с регулировкой ускорения и замедления для слежения за актером в прямом эфире;
- ◆ бесшумная работа, позволяющая располагать камеру рядом с микрофоном;



Один из «отцов-основателей» Reality-TV – Аллен Фант

- ◆ компактность и визуальная привлекательность, чтобы можно было взять камеру в кадр;
- ◆ неограниченное осевое и/или вертикальное вращение с любой скоростью, что часто требуется в практической работе;
- ◆ надежный, устойчивый к механическим воздействиям, влагозащищенный корпус;
- ◆ низкое напряжение питания для работы от аккумуляторов, если возникнет такая необходимость;
- ◆ простота крепления на штативе или подвесе.

В результате была разработана Q-Ball – дистанционно управляемая камера формата 1080i, получившая широкое признание у многих продюсеров Reality-телевидения с момента своего представления на NAB 2009. Одним из первых стало применение камеры в сложнейших из всех ситуаций, которые случались в истории телевидения. Проект Энтони Гормли «Один и другой» (Antony Gormley, One & Other), снимавшийся на четвертом постаменте Трафальгарской площади в Лондоне, требовал всепогодных дистанционно управляемых HD-камер, работающих в условиях почти постоянного дождя в столице Британии в течение 100 дней вплоть до 14 октября 2009 года. Компания 021 Television выбрала камеры Q-Ball для съемки материала, входившего в регулярные вещательные репортажи этого события. HD-сигнал также использовался для обеспечения прямой круглосуточной видеотрансляции мероприятия на сайте Sky Arts.



Камера Q-Ball, установленная рядом с мачтой парусника

Следующее испытание было еще сложнее: камеры Q-Ball были выбраны для съемки кругосветного путешествия, длившегося девять месяцев и представлявшего собой Reality-шоу реконструкции вояжа Чарльза Дарвина на корабле «Бигль». Каждая камера Q-Ball получила специальное прочное анодированное покрытие снаружи и изнутри корпуса. Подшипники из нержавеющей стали внутри каждой алю-

миниевой сферы гарантировали, что приводы камеры будут работать эффективно даже в условиях сильных брызг соленой воды.

И до и после появления камер Q-Ball специалисты компании работали на множестве проектов Reality-TV. Сюда входят Big Brother, Celebrity Wrestling, Fame Academy, Hell's Kitchen, House of Tiny Tearways, Only Fools on Horses, The Family and The Farm.

Наиболее популярным в Британии телевизионным Reality-шоу является «I'm a Celebrity...Get Me Out of Here!». Оно изначально было создано в Британии компанией Granada Television для ITV и впервые вышло в эфир в 2002 году. Сейчас оно производится ITV Studios и лицензировано по всему миру. Зрители по телефону голосуют за выбранного участника конкурса Буша Такера (Bush Tucker Trial), а деньги поступают за счет отчислений от каждого телефонного звонка. Последний оставшийся конкурсант после выбытия остальных объявляется победителем.

Внестудийное вещание часто предлагает работу в очень сложных условиях. Высокие температуры в разгаре лета в сочетании с ливнями и высокой влажностью сделали места съемки программы «I'm a Celebrity...Get Me Out of Here!» очень трудными, будь то джунгли Коста-Рики или северо-восточная Австралия.



Действо на Трафальгарской площади



Камера, камуфлированная для работы в джунглях

10-й сезон, вышедший в Великобритании в IV квартале 2010 года, был первым австралийским сезоном, созданным в формате 1080i. Шоу снималось недалеко от города Мервилумбах (Murwillumbah) в графстве New South Wales, а большинство членов съемочной группы жили в Coolangatta (Queensland), что в 45 минутах езды от съемочной площадки. Техники компании Camera Corps Дэвид Сиссон (David Sisson) и Стив Линтерн (Steve Lintern) работали с персоналом Gearhouse Broadcast с октября по декабрь, используя дистанционно управляемые камеры для круглосуточной съемки видео в лагере, расположенном в джунглях, а также на тропях.

Дэвид и Стив провели на площадке две недели, готовя технику, еще одну неделю для проведения тракта, три недели во время съемки шоу, а затем неделю разбирали систему. Позднее они работали на немецкой версии шоу, которая снималась там же, а потому вернулись домой под Рождество, а уже 1 января улетели обратно на четыре с половиной недели.

Мервилумбах был выбран, в частности, потому, что ливни там такой силы, что весь лагерь иногда превращается просто в болото. Поэтому одной из серьезнейших проблем было поддержание всех камер и объективов в сухом состоянии. Все камеры постоянно запитаны во избежание

образования испарины на холодных деталях. Специальные пластиковые чехлы, обеспечивающие чистоту вентиляционных отверстий, позволяют воздуху обдувать оборудование и защищают от дождя.

Поскольку шоу снималось в HD, для передачи сигнала использовались волоконно-оптические кабели, а не коаксиальные электрические, которые оказались бы просто неприменимы.

Год спустя высокое разрешения стало новым стандартом качества изображения. Были задействованы около 80 камер с контроллерами, дистанционно управляемыми головками и защитными чехлами

для съемки 11-го сезона для Великобритании, снова в Мервилумбахе. В дополнение к камерам Q-Ball применялись дистанционно управляемые наклонно-поворотные головки Camera Corps MiniShot – они несли дистанционно управляемые камеры Hitachi. Камеры Toshiba применялись для решения различных задач, включая сверхширокие планы с помощью объективов Theia. Это были сцены, где конкурсанты летели на вертолете, прежде чем десантироваться в лагерь.

Как и всегда, команда Camera Corps отправилась на съемки, оснащенная всевозможными приспособлениями для крепления камер и водонепроницаемыми корпусами для них, чтобы иметь возможность работать в соответствии с любым сценарием, будь то съемка на каменистом рельефе и речных отмелях либо с любого дерева.

Будущее телевидения пока остается предметом фантазий разных людей. Возможно, в него придет разрешение более высокое, чем 1920×1080, возможно, возобладают форматы 3D и/или Cinemascope. Но важнее этих технических аспектов – необходимость для создателей программ поддерживать свои творческие возможности на высоком уровне, для чего не только развлекать своих зрителей, но и деликатно обучать их. Reality-телевидение в своих лучших проявлениях позволяет достигнуть и того, и другого. ▶



Участники «I'm a Celebrity ...» в вертолете перед десантированием в лагерь

<p><b>ОДНО РЕШЕНИЕ</b></p> <p><b>VSN</b></p> <p>VIDEO STREAM NETWORKS</p> <p>ДЛЯ ВСЕХ ЗАДАЧ ТЕЛЕВИЗИОННОГО ПРОИЗВОДСТВА И ВЕЩАНИЯ</p>	<p>Захват медиаданных</p>	<p>Автоматизация вещания</p>	<p>ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР VSN</p> <p><b>digiton</b> systems</p> <p>тел. +7 (812) 324-66-42</p> <p>www.digiton.ru info@digiton.ru</p> <p>НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СНГ</p>
	<p>Медиапланирование</p>	<p>Вёрстка новостей</p>	
	<p>Управление данными</p>	<p>Графическое оформление</p>	
	<p>Мониторинг эфира</p>	<p>Обмен контентом по IP</p>	