

ΒΙΝΤΕΟΣΚΟΠΗΣΗ & ΜΟΝΤΑΖ



Το τελικό έργο που θα υποβάλλετε στον διαγωνισμό Κουκλοπαίζουμε ζητάμε να είναι η παράστασή που ετοιμάσατε με την ομάδα σας σε μορφή βίντεο. Αυτή η διαδικασία μπορεί να είναι τόσο απλή, όσο το να τη βιντεοσκοπήσετε έχοντας στήσει κάπου σταθερά το κινητό σας, πατώντας το record μία φορά στην αρχή και το stop όταν τελειώσει όλη η παράσταση. Μπορεί όμως, για πολλούς λόγους, να πρέπει να την τραβήξετε σκηνή-σκηνή και μετά να μοντάρετε τα μέρη σε ένα σύνολο, να βάλετε τίτλους στην αρχή, μουσική υπόκρουση, ή ακόμη και να βγάλετε όλη την δημιουργικότητά σας, δοκιμάζοντας διάφορες γωνίες λήψης χρησιμοποιώντας την κάμερα του κινητού σας ως ένα ακόμη αφηγηματικό μέσο της ιστορίας σας. Το ζητούμενο του διαγωνισμού Κουκλοπαίζουμε δεν είναι βέβαια η βιντεοσκόπηση, ούτε αποτελεί κριτήριο αξιολόγησης των έργων σας, όμως από την στιγμή που θα πρέπει με αυτόν τον τρόπο να καταγραφεί η παράστασή σας, θέλουμε να σας δώσουμε κάποιες βασικές οδηγίες που μπορεί να βρείτε χρήσιμες, αλλά και κάποιες επιπλέον τεχνικές για όσους νιώθουν ότι θέλουν να ξετυλίξουν τη δημιουργικότητά τους και να εκφραστούν και με αυτό το μέσο.

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Πώς κρατάω την κάμερα

Ο σωστός προσανατολισμός της κάμερας -εφόσον χρησιμοποιούμε κινητό για την βιντεοσκόπηση- είναι η οθόνη μας να βρίσκεται οριζόντια, και όχι κάθετα. Σκεφτείτε την οθόνη του κινηματογράφου ή την τηλεόρασή σας.

Για μία σταθερή εικόνα λήψης, τοποθετούμε την κάμερα είτε πάνω σε κάποιο τραπέζι, είτε σε κάποιο τρίποδο -αν έχουμε. Αν το τραπέζι είναι χαμηλό και μας κόβει την εικόνα που θέλουμε να βρίσκεται στο κάδρο μας, μπορούμε πολύ απλά να βάλουμε βιβλία μέχρις ότου να αποκτήσει η κάμερα το επιθυμητό ύψος. Σε περίπτωση, όμως, που θέλουμε να μεταχειριστούμε την κάμερα πιο δυναμικά, τότε απλά την κρατάμε στα χέρια και προσπαθούμε...να μη τρέμουμε!

Ρυθμίσεις κάμερας

Αυτό έχει σχέση με το μοντέλο της συσκευής σας. Γενικά, καλό είναι να μπειτε στις ρυθμίσεις της κάμερας και να διαλέξετε την υψηλότερη δυνατή ευκρίνεια (η υψηλότερη ευκρίνεια είναι FHD: 1920x1080, για υψηλή ευκρίνεια είναι HD: 1280x720 και μέση ευκρίνεια SD: 854x480). Φυσικά, όσο μεγαλύτερη ευκρίνεια, τόσο μεγαλύτερο και το αρχείο που θα δημιουργηθεί, οπότε ελέγξτε και τον αποθηκευτικό χώρο της συσκευής σας.

Φωτισμός

Γενικά, οι περισσότερες συσκευές δεν τα πάνε πολύ καλά σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού, εκτός και αν έχετε επενδύσει σε αυτό. Θα πρέπει λοιπόν να υπάρχει αρκετός φωτισμός στον χώρο είτε με φωτισμό της θεατρικής σκηνής, είτε φυσικά από τον ήλιο μέσα από τα παράθυρα του χώρου. Φροντίστε ώστε ο ήλιος/ το φως να βρίσκεται πίσω από την κάμερα, ώστε να έχετε καλύτερο φωτισμό. Αν το φως είναι μπροστά από την κάμερα, υπάρχει περίπτωση να 'καεί' η εικόνα.

Ήχος

Ο ήχος διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην παράσταση και κατ' επέκταση στο βίντεο σας. Φροντίστε να επικρατεί απόλυτη ησυχία στον χώρο, όταν βιντεοσκοπείτε την παράσταση και να ακούγονται καθαρά οι διάλογοι. Μπορείτε επίσης να ηχογραφήσετε τα λόγια είτε με ένα μικρόφωνο, είτε από το κινητό σας και να το προσθέσετε αργότερα στο μοντάζ. Έτσι, ο ήχος θα ακούγεται καθαρά. Ωστόσο, αυτό είναι προαιρετικό. Εάν επικρατεί ησυχία, ο ήχος θα βγει καλός και χωρίς πρόσθετη ηχογράφιση.

ΠΡΟΣΧΕΔΙΑΣΤΕ

Πριν ξεκινήσουμε να γράφουμε με την κάμερα καλό είναι να έχουμε εξοικειωθεί με αυτήν και το θέμα που θα τραβήξουμε.

- Κάντε ένα προσχέδιο των σκηνών που θα γυρίσετε
- Γνωρίστε από πριν τι θα συμβεί σε κάθε σκηνή: Ποιός μιλάει, τι δράση λαμβάνει χώρο, πότε αρχίζει και πότε τελειώνει

Έχοντας αυτά κατά νου θα είναι πολύ πιο εύκολο να σκηνοθετήσετε το βίντεο. Πού θα βρίσκεται η κάμερα, αν θα είναι κοντινό ή γενικό πλάνο, την γωνία λήψης, πιθανές κινήσεις της κάμερας κ.ο.κ.

ΠΡΟΒΑ

Κάντε μία πρόβα την σκηνή που θα τραβήξετε, ή μία φορά ολόκληρη την παράσταση, αν σκοπεύετε να τραβήξετε μονοπλάνο (σκηνοθετική τεχνική, κατά την οποία η δράση μιας σκηνής κινηματογραφείται με ένα και μοναδικό πλάνο). Με αυτόν τον τρόπο αφενός «ζεσταίνονται» οι κουκλοπαίκτες σας, αφετέρου είσαστε προετοιμασμένοι εσείς για την θέση της κάμερας, τι βρίσκεται στο κάδρο και τι όχι, πόσο πολύ, ή λίγο, ή καθόλου χρειάζεται να κινηθεί η κάμερα και σε ποιο σημείο των σκηνών κ.λπ.

ΠΑΜΕ ΒΑΘΥΤΕΡΑ ΤΩΡΑ...

Όλοι έχουμε δει κινηματογραφικές ταινίες. Έχουμε εκπαιδευτεί στην γλώσσα του κινηματογράφου επομένως οι παρακάτω τεχνικές θα σας είναι κατανοητές. Όμως πέραν της κίνησης της κάμερας, που είναι αμιγώς κινηματογραφικό χαρακτηριστικό, οι δομές καθώς και οι περισσότερες τεχνικές έχουν αναπτυχθεί στο θέατρο και την ζωγραφική αιώνες πριν την εμφάνιση του κινηματογράφου. Θα ασχοληθούμε μόνο με αυτές που μπορεί να ενδιαφέρουν για τον σκοπό του έργου σας.

ΠΛΑΝΟ

Το περιεχόμενο ενός πλάνου έχει πολλές διαστάσεις:

- Εικαστική διάσταση (τοποθέτηση και σύνθεση όγκων, προοπτική, φωτισμός)
- Ηχητική διάσταση (διάλογοι, μουσική, θόρυβοι, σχόλιο)
- Εννοιολογική διάσταση (ανάπτυξη ενός νοήματος, μιας ιδέας)

Οι διαστάσεις αυτές καθορίζουν τον ιδιαίτερο χαρακτήρα, περιγραφικό ή ερμηνευτικό, ενός πλάνου. Για παράδειγμα: την περιγραφή ενός χώρου, ενός γεγονότος, μιας κατάστασης, την ανάδειξη μιας ιδέας.

ΜΕΓΕΘΗ ΠΛΑΝΩΝ

Το μέγεθος του πλάνου καθορίζεται από την απόσταση της μηχανής λήψης από το αναπαριστώμενο αντικείμενο. Στην κινηματογραφική γλώσσα το ανθρώπινο σώμα και οι αναλογίες του σε σχέση με τις αναλογίες του κάδρου είναι το αντικείμενο με βάση το οποίο κωδικοποιούνται τα μεγέθη των πλάνων. Έτσι λοιπόν, ανάλογα εάν ολόκληρο ή τμήμα του ανθρώπινου σώματος περιλαμβάνεται στο κάδρο, υπάρχει ένα φάσμα πλάνων από το πολύ γενικό έως το πλάνο λεπτομέρειας.



Γενικό πλάνο



Μεσαίο πλάνο



Κοντινό πλάνο



Πλάνο λεπτομέρειας

* Φανταστείτε ότι στα παραπάνω παραδείγματα οι φιγούρες είναι οι κούκλες.

ΣΚΗΝΗ

Μια ενότητα χώρου ή χρόνου αποτελεί την σκηνή. Η σκηνή αλλάζει με την αλλαγή του χώρου ή του χρόνου της αφήγησης. Μια σκηνή αποτελείται από ένα ή περισσότερα πλάνα.



MONTAZ

Το βίντεο μοντάζ έχει γίνει πλέον εύκολα προσβάσιμο στους αρχάριους και ερασιτέχνες χάρη στην διαθεσιμότητα δωρεάν προγραμμάτων, αλλά και την πληθώρα πληροφοριών που υπάρχουν στο διαδίκτυο (κυρίως στα αγγλικά δυστυχώς). Παραθέτουμε εδώ έναν μικρό οδηγό ο οποίος μπορεί να σας φανεί χρήσιμος για να ξεκινήσετε με το μοντάζ.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ;

«Είναι η συνολική χρήση, η σύνθεση, όλων των εικόνων και των ήχων μίας ταινίας, κάτω από δοσμένες προϋποθέσεις τάξης και χρόνου. Ο ρόλος του στην παραγωγή μιας ταινίας είναι σημαντικότερος, καθώς μέσω του μοντάζ εξασφαλίζεται η ολοκλήρωση της αφήγησης των χαρακτήρων, η ανάδειξη των ιδεολογικών στοιχείων της ταινίας, η καλύτερη δυνατή αξιοποίηση του δεδομένου υλικού, η μετουσίωση όλων των εικόνων και των ήχων της ταινίας καθώς και ο καθορισμός του ρυθμού της ταινίας...»

«Στη θεατρική σκηνή, ο χρόνος ανάμεσα σε δύο θεατρικές πράξεις, με τις κουρτίνες κατεβασμένες, μπορεί να είναι όσος επιθυμεί ο συγγραφέας του έργου... Αν ο σκηνοθέτης μιας ταινίας θέλει να μας κάνει να αισθανθούμε το πέρασμα του χρόνου ανάμεσα σε δύο σκηνές, παρεμβάλλει ανάμεσά τους μίαν άλλη σκηνή που ξεδιπλώνεται σε διαφορετικό απ' αυτές χώρο. Έτσι, όταν επιστρέψουμε στον αρχικό χώρο, αυτό της πρώτης σκηνής, αισθανόμαστε το πέρασμα του χρόνου. Πόσος χρόνος πέρασε, ωστόσο, δεν μπορούμε να το προσδιορίσουμε, εκτός κι αν μας το πληροφορήσουν τα πρόσωπα της ταινίας...»

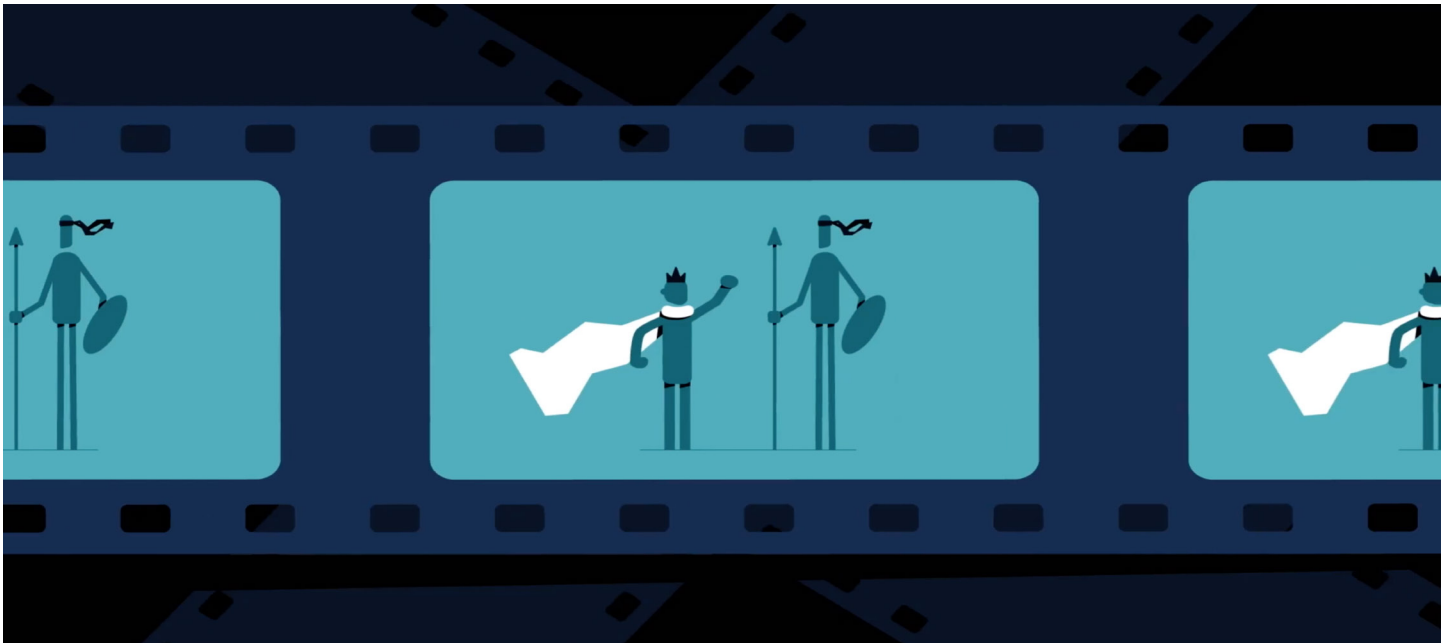
«Η τέχνη του μοντάζ έχει να κάνει καταρχήν με την απόφαση που αφορά στη διάρκεια του κάθε πλάνου. Αν ένα πλάνο διαρκεί λίγο περισσότερο ή λιγότερο, μπορεί αποφασιστικά να αλλάξει την εντύπωση που δημιουργεί η εικόνα, όπως ακριβώς ένας μουσικός σκοπός αλλάζει εντελώς αν μια νότα ανέβει ή κατέβει μισό διάστημα...»

MONTAZ, A.T.E.I. Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ηλεκτρονικής 2009, Πτυχιακή Εργασία, Σπουδαστής: Τσιλετώνης Τριαντάφυλλος, Εισηγητής: Σαββίδης Ανέστης

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (SOFTWARE)

Εάν όλα αυτά που ακολουθούν σας φαίνονται σαν να προσπαθείτε να λύσετε το θεώρημα του Fermat, απευθυνθείτε σε κάποιον γνωστό σας ή συνάδελφο οι οποίοι μπορεί να έχουν περισσότερες εξειδικευμένες γνώσεις για να σας προτείνουν λύσεις.

«Με τα προγράμματα...ισχύει περίπου ό,τι και με τα σύγχρονα αυτοκίνητα: όλα είναι καλά, έχουν εκπληκτικές επιδόσεις, ακόμη και το πιο φτηνά και από εκεί και πέρα ο αγοραστής ή ο χρήστης αποφασίζει με βάση τις



ανάγκες του: άλλος θέλει περισσότερο χώρο, άλλος μεγαλύτερες ταχύτητες, άλλος περισσότερη ασφάλεια, άλλος πρόσβαση σε κάθε πεδίο, άλλος κάτι μόνο για βιτρίνα και πρεστίζ και πάει λέγοντας. Με όλα όμως μπορείς να κάνεις με αξιοπιστία διάφορες διαδρομές σε διαφορετικά πεδία...»

MONTAZ, A.T.E.I. Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ηλεκτρονικής 2009, Πτυχιακή Εργασία, Σπουδαστής: Τσιλεπώνης Τριαντάφυλλος, Εισηγητής: Σαββίδης Ανέστης

Τι δυνατότητες θέλω να έχει το πρόγραμμά μου:

Κάθε πρόγραμμα έχει την δική του καμπύλη εκμάθησης η οποία αναλογεί στον αριθμό χαρακτηριστικών λειτουργιών του προγράμματος και την πολυπλοκότητά τους.

Για τους σκοπούς του Κουκλοπαίζουμε χρειάζεστε μόνο τα βασικά. Ένα μοντέλο «drag-and-drop» (σύρε και ρίξε) και μία σχετικά αμβλεία καμπύλη εκμάθησης με τα πολύ βασικά λειτουργικά χαρακτηριστικά: να μπορείς να κόψεις ή να επεκτείνεις τα κλιπ σου, να προσθέτεις τίτλους και μουσική, και ίσως και κάποιο εφέ μετάβασης σκηνών, και τελικά να μπορείς να εξαγάγεις το βίντεό σου σε κάποιο φορμάτ που να διαβάζεται από άλλους υπολογιστές.

Αντέχει ο υπολογιστής μου το πρόγραμμα που διάλεξα:

Μία πολύ σημαντική ερώτηση να έχετε υπόψιν. Γενικά, όσο πιο απλό το πρόγραμμα, τόσο λιγότερες οι απαιτήσεις του από τον υπολογιστή σας. Σημαντικό ρόλο στην απόδοση του υπολογιστή θα παίξει και το μέγεθος των αρχείων που θα φορτώσετε στο πρότζεκτ για το τελικό σας μοντάζ.

ΠΗΓΕΣ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ, Jean Rouché

https://eclass.uth.gr/modules/document/file.php/ARCH_U_193/%CE%A0%CE%91%CE%A1%CE%9F%CE%A5%CE%A3%CE%99%CE%91%CE%A3%CE%95%CE%99%CE%A3%202019/Kinimatografiki%20glwssa%202019%20web.pdf

MONTAZ, A.T.E.I. Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ηλεκτρονικής 2009, Πτυχιακή Εργασία, Σπουδαστής: Τσιλεπώνης Τριαντάφυλλος, Εισηγητής: Σαββίδης Ανέστης

http://eureka.teithe.gr/jspui/bitstream/123456789/10179/3/Tsileponis_Triantafyllos.pdf