

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΑΙΝΙΩΝ ΣΕ ΣΧΟΛΕΙΑ

(για μαθητές και εκπαιδευτικούς)



Κυριάκος Χαριτάκης,
Camera Zizanio 2014

Ο παρακάτω, είναι ένας σύντομος, εμπειρικός οδηγός, που σκοπό έχει να βοηθήσει τους μαθητές με την επίβλεψη των καθηγητών τους, να δημιουργήσουν μια ταινία μικρού μήκους, εντός ή εκτός του σχολικού χώρου.

Ο οδηγός αυτός αναλύει τρία βασικά στοιχεία, τα οποία εμπεριέχουν tips, οδηγίες, κατανόηση εννοιών στον κινηματογράφο κ.α

Τα στοιχεία αυτά είναι: **Η Επιλογή Σεναρίου, Το Γύρισμα και Το Μοντάζ.**

Επειδή αναφερόμαστε σε σχολικές μονάδες, με αρχάριους και όχι επαγγελματίες όπως σε μια μεγάλη παραγωγή, πριν προχωρήσουμε στην επεξήγηση των παραπάνω καλό θα ήταν να λάβουμε υπόψη τα εξής.

Όσο ενδιαφέρον, συναρπαστικό, πρωτόγνωρο και αν είναι το να δημιουργήσεις ή να συμμετέχεις σε μία ταινία, είναι εξ' ίσου δύσκολο να την υλοποιήσεις. Απαιτεί αρκετές ώρες γυρισμάτων, ακόμα και για σκηνές με διάρκεια δευτερολέπτων. Λάθη τα οποία θα προκύψουν, τεχνικές δυσκολίες και αναπάντεχα τα οποία εμπειρικά και μόνο μπορεί κάποιος να τα γνωρίζει οδηγούν στην αύξηση του χρόνου υλοποίησης, όσο μικρή και αν είναι μια ταινία.

Συνεπώς, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να γνωρίζουν από πριν ότι θα χρειαστεί να αφιερώσουν τα Σαββατοκύριακα τους και πιθανόν κάποια απογεύματα.

Είναι αναπόφευκτο να μην υπάρχουν περιστατικά όπου δεν θα βρίσκονται όλοι οι συμμετέχοντες, ή τουλάχιστον οι συντελεστές της ημέρας στα γυρίσματα, λόγω υποχρεώσεων κλπ

Πολλές φορές, φτιάχνοντας την δική μας, τότε, σχολική ταινία, χρειάστηκε να αλλάξουμε το σενάριο και τους ρόλους των μαθητών, επειδή κάποιοι δεν κατάφεραν να παρευρεθούν, διότι κάτι τους «έτυχε».

Καλό είναι λοιπόν, να υπάρχει υπευθυνότητα κατά τη δήλωση συμμετοχής και οι μέρες γυρισμάτων να συζητώνται όσο πιο νωρίς γίνεται.

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να τονίσουν ότι καμία ώρα στα πλαίσια του σχολικού προγράμματος δεν θα αφιερωθεί στην ταινία, αφού είναι λόγος για πολλούς μαθητές να δηλώσουν συμμετοχή.

Επίσης, στον ρόλο του εκπαιδευτικού εντάσσονται και τα εξής:

*Ο συντονισμός, το οποίο σημαίνει ότι ο υπεύθυνος καθηγητής θα πρέπει να έχει όλα τα τηλέφωνα των συντελεστών και να καλεί αυτούς που χρειάζεται κάθε φορά για το γύρισμα. Μην αφήνει την δουλειά αυτή να την κάνουν οι μαθητές γιατί εμπειρικά, θα αντιμετωπίσει προβλήματα κωλυσιακής.

*Η επίσπευση των πραγμάτων την ώρα του γυρίσματος αν βλέπει ότι υπάρχουν άσκοπες καθυστερήσεις. Μία από αυτές, που σίγουρα θα συναντήσει είναι οι μαθητές να ζητούν από τον οπερατέρ να δούνε το πλάνο μέσα από την κάμερα. Αυτό είναι σπατάλη χρόνου και κυρίως μπαταρίας της κάμερας.

*Να συγκεντρώσει ότι τίτλοι χρειάζονται εκτός των μαθητών, όπως πχ φορέων, ευχαριστίες κλπ

*Το κυριότερο, ΝΑ ΜΗΝ παρεμβαίνει στο σενάριο, τα πλάνα και το μοντάζ. Άλλωστε η ταινία είναι μαθητική και πρέπει εξ'ολοκλήρου να φτιαχτεί από τα παιδιά, με όποια λάθη και να υπάρξουν.

Αφού τώρα έχουμε σχηματίσει μια υπεύθυνη ομάδα, με όρεξη και ιδέες προχωράμε παρακάτω!

1. ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ο λόγος που αναφέρεται ως «επιλογή» σεναρίου και όχι ως συγγραφή είναι διότι πέρα από το να γράψουμε ένα σενάριο εξ'αρχής, μπορούμε να δανειστούμε κάποιο κείμενο, πεζό ή ποίημα, και να το μετατρέψουμε στο σενάριο μας. Μπορούμε πάντα βέβαια να γράψουμε το δικό μας σενάριο από το μηδέν.

Μία ταινία, πρέπει να έχει κάποιο θέμα και κάτι να πει. Ανεξάρτητα από το είδος της, θρίλερ, περιπέτεια, κοινωνικό δράμα, πρέπει να εμπεριέχει ένα μήνυμα.

πχ. Το καλό πάντα νικάει, Η τύχη ευνοεί τους τολμηρούς.

Το μήνυμα αυτό μπορεί να αποδοθεί με οποιαδήποτε κατηγορία ταινίας θέλουμε, προσαρμόζοντας το ανάλογα.

Κατά τη διάρκεια που γράφεται το σενάριο, θα πρέπει να έχουμε υπόψη και το γύρισμα. Δηλαδή, είναι αδύνατο να γυρίσουμε μια ταινία δράσης με κάποιον που πηδάει από ένα ελικόπτερο, γιατί αφ'ενός δεν έχουμε πρόσβαση σε ελικόπτερο αλλά ούτε και κασκαντέρ που να κάνει το άλμα. Καλό είναι να αρκεστούμε σε αυτά που μπορούμε να

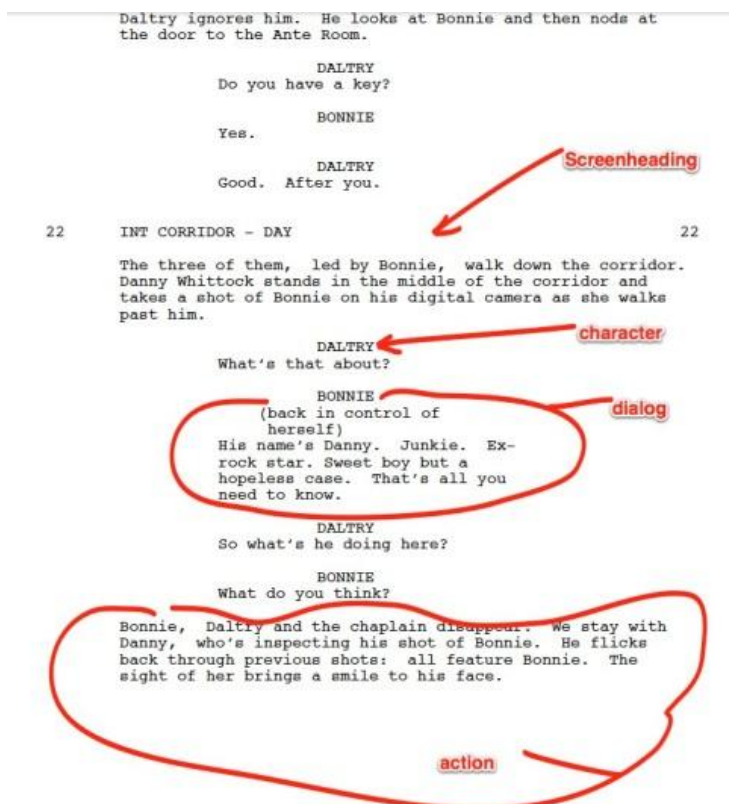
υλοποιήσουμε. Μπορούμε όμως να διαμορφώσουμε ένα σενάριο και να χρησιμοποιήσουμε μέσα στα οποία έχουμε πρόσβαση. Πχ ένα ταξί αν ο γονέας ενός παιδιού είναι οδηγός ταξί, κάποιο μουσικό όργανο αν υπάρχει σε κάποιο σπίτι παιδιού ή εκπαιδευτικού. Όσο πιο πολλά αντικείμενα βάλουμε στην ταινία μας, τόσο πιο «ακριβή» θα δείχνει. Προσοχή να μην το παρακάνουμε και να μην χρησιμοποιούμε αντικείμενα απλά για να τα χρησιμοποιήσουμε. Πάντα έχουμε στο μυαλό μας τι θέλουμε να πούμε και που θέλουμε να καταλήξει η ταινία μας.

Όσες ιδέες και όση φαντασία και αν έχουμε, θα πρέπει να περιορίσουμε το σενάριο μας και να μην «φλυαρούμε». Άλλωστε δεν θέλουμε να κουράσουμε αυτούς που θα δούνε την ταινία, σωστά;

Ένας γενικός κανόνας που πρέπει να έχουμε υπόψην όταν γράφουμε το σενάριο, είναι ότι **μία γραμμένη σελίδα A4 αντιστοιχεί σε 1 τηλεοπτικό λεπτό.**

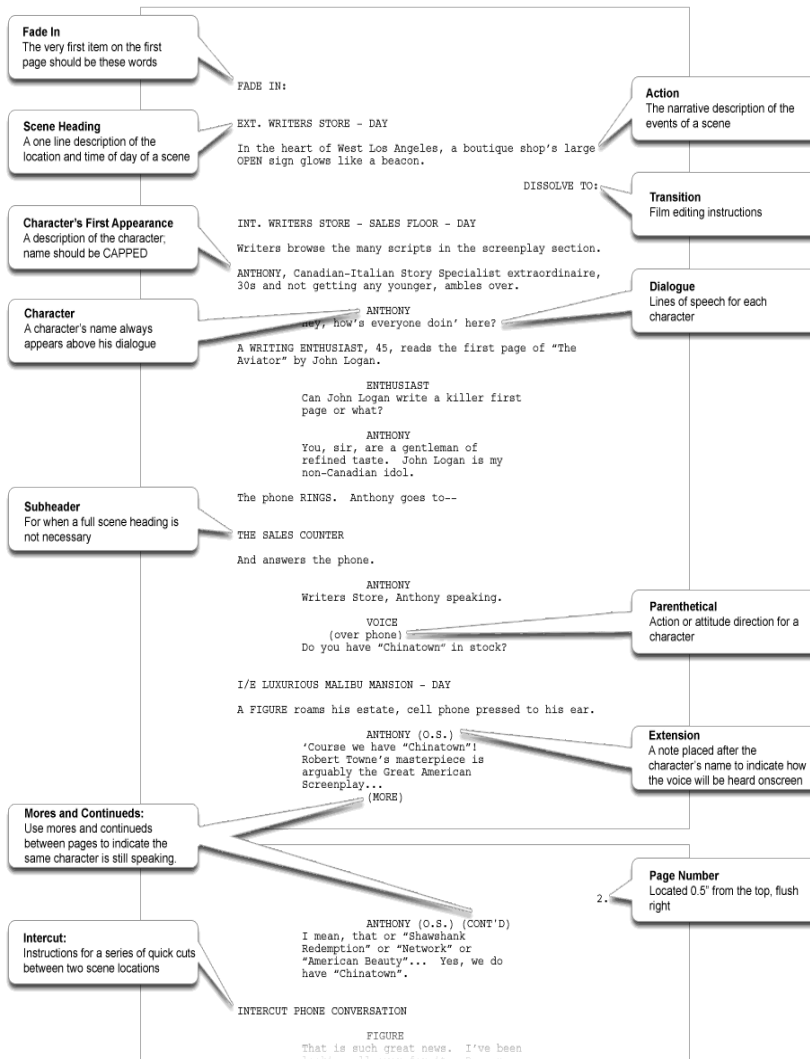
Άρα αν θέλουμε να φτιάξουμε μια εφτάλεπτη ταινία το σενάριο μας δεν πρέπει να ξεπερνάει τις 8 σελίδες μεγέθους A4.

Ο κανόνας αυτός είναι γενικός, διότι μια σελίδα μπορεί να περιέχει διαλόγους στο μεγαλύτερο κομμάτι της, το οποίο σημαίνει ότι ο χρόνος αυτός τηλεοπτικά είναι μικρότερος του λεπτού.



Αριστερά βλέπουμε ποια είναι η μορφοποίηση ενός σεναρίου.

Αρχικά γράφεται η έναρξη της σκηνής(τοποθεσία) και η δράση. Ενδιάμεσα έχουμε τα ονόματα των χαρακτήρων και τους διαλόγους τους.



Άλλο ένα παράδειγμα για το πώς πρέπει να δείχνει μια σελίδα του σεναρίου μας.

Είναι καλό να ακολουθήσετε τα υποδείγματα ώστε να έχετε το ίδιο αποτέλεσμα.

Μια σχολική ταινία μικρού μήκους θα πρέπει να κυμαίνεται στα 5-7 λεπτά. Είναι αρκετός χρόνος για να δώσουμε με εικόνες αυτό που θέλουμε να πούμε, δεν κουράζουμε τον ακροατή και μπορούμε να την στείλουμε σε φεστιβάλ όπου υπάρχει περιορισμός χρόνου(συνήθως μέχρι 10 λεπτά).

Κατά τη διάρκεια γραφής του σεναρίου σίγουρα θα υπάρχουν πολλές ιδέες, που θα φέρνουν σε διαφωνία τους μαθητές. Δύο τρόποι με τους οποίους μπορούμε να λύσουμε αυτό το πρόβλημα είναι οι εξής.

Να ορίσουμε εξ'αρχής ποιοι θα είναι οι σεναριογράφοι, όπου και αυτοί έχουν τον λόγο για το τελικό σενάριο, οι οποίοι βέβαια θα λάβουν υπόψην τους αυτά που αναφέραμε προηγουμένως. Μπορεί να σχηματιστεί δηλαδή μια ομάδα 3 ατόμων που θα βρίσκονται και εκτός σχολικών πλαισίων, ώστε να δίνουν μορφή στο κείμενο. Πιο σωστά θα πρέπει να είναι άτομα με ικανότητες γραφής, άτομα που έχουν φαντασία ή έχουν δει αρκετές ταινίες. Προπάντως όμως να έχουν όρεξη και ελεύθερο χρόνο για τις συναντήσεις τους.

Δεύτερος τρόπος είναι, αφού αποφασιστεί το θέμα της ταινίας, να γράψει ο καθένας τις δικές του ιδέες και έπειτα δημοκρατικά, να αποφασιστεί ποιες είναι καλύτερες για υλοποίηση.

**Προσωπικά συνιστώ την ανάθεση του σεναρίου σε μια μικρή, υπεύθυνη ομάδα ατόμων, αφού μέχρι το τέλος της ταινίας, όλοι θα ασχοληθούν με κάποιο κομμάτι(ηθοποιό, οπερατέρ κλπ).*

Πώς ξεκινάω να γράφω το σενάριο;

Αυτή η ερώτηση σίγουρα θα απασχολήσει αυτούς που θα αναλάβουν τη γραφή του σεναρίου. Πριν ακολουθήσουμε την διαδικασία που θα αναφέρω σε λίγο, θα πρέπει να έχουμε επιλέξει ένα θέμα που θα ακολουθήσουμε. Να έχουμε δηλαδή μια βασική ιδέα του τι θέλουμε να δείξουμε.

Έπειτα μπορούμε να κάνουμε αυτό που σε πολλά επαγγέλματα αλλά και στον κινηματογράφο αποκαλούν **brainstorming**, ή στα ελληνικά, **καταιγισμό ιδεών**.



Brainstorming είναι η διαδικασία όπου ο καθένας, σε ένα χαρτί, γράφει ιδέες, λέξεις, προτάσεις, όσο παράξενες, υπερβολικές, χαζές και αν ακούγονται. Μετέπειτα γίνεται μια διαλογή των καλύτερων, προτότυπων, πιο προσιτών και υλοποιήσιμων για την ταινία.

Βοηθάει πάρα πολύ, κάτι το οποίο χρησιμοποιώ προσωπικά, να ξέρω την αρχή και το τέλος της ταινίας μου. Έπειτα, μου είναι πιο εύκολο να ακολουθήσω το «μονοπάτι» που θα ενωθούν.

Γράφουμε κάθε σκηνή χωριστά. Η κάθε σκηνή πρέπει να λέει που βρισκόμαστε, ποιοι χαρακτήρες βρίσκονται σε αυτή και τι γίνεται/κάνουν. Δεν μας νοιάζουν τα τεχνικά ζητήματα προς το παρόν. Το από ποια γωνία θα τραβάει η κάμερα, πόσα πλάνα θα χρειαστούν είναι απόφαση του σκηνοθέτη. Αργότερα, μιλώντας για το γύρισμα θα εξηγήσουμε τη διαφορά **σκηνής** και **πλάνου**. Όσο πιο περιγραφική είναι μία σκηνή τόσο πιο εύκολο είναι για τον σκηνοθέτη να αποδώσει την εικόνα.

Επίσης, δεν χρειάζεται να ανησυχούμε για τους διαλόγους πριν ολοκληρώσουμε το σενάριο. Μόλις έχουμε την δράση κάθε σκηνής, σκεφτόμαστε και γράφουμε, τι θα έλεγε κάποιος/οι στην σκηνή αυτή. Με τον τρόπο αυτό οι διάλογοι γίνονται πιο ρεαλιστικοί.

Τελειώνοντας με το θέμα του σεναρίου και για να κάνουμε τα πράγματα πιο απλά, αυτό που θα πρέπει να περιέχουν οι σελίδες μας εν τέλη είναι μια ιστορία όπου ο καθένας θα μπορούσε να αφηγηθεί σε μία παρέα.

Storyboards

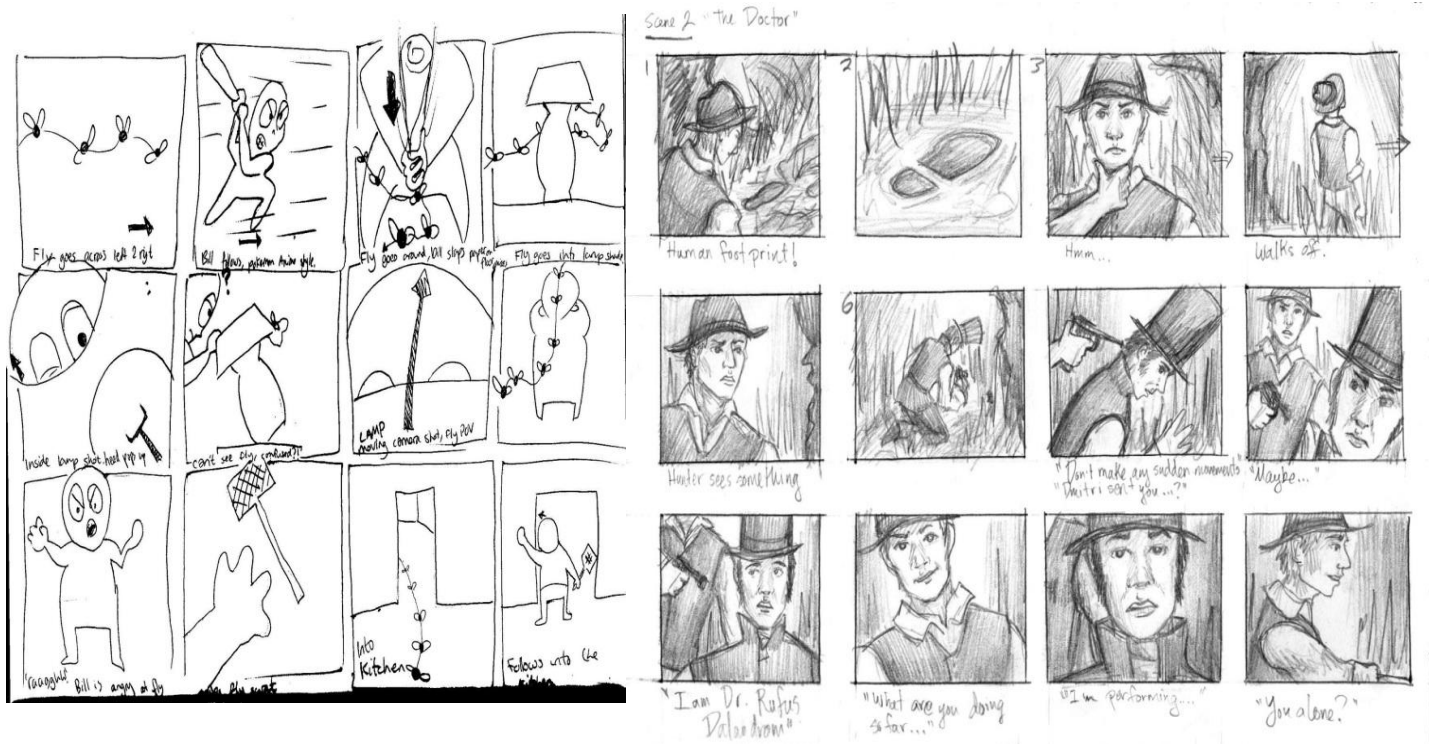
Αν και προεραϊτικά σε μια σχολική ταινία, συμπεριλαμβάνω αυτή τη μικρή ενότητα για εκείνους που επιθυμούν να τα χρησιμοποιήσουν.

Storyboards είναι τα σκίτσα τα οποία σχεδιάζουμε σε ένα χαρτί, ώστε να προοπτικοποιήσουμε την ταινία.

Επαγγελματικά, αυτό γίνεται με τη βοήθεια σκιτσογράφου, αλλά γενικά δε χρειάζονται άρτιες καλλιτεχνικές δεξιότητες για να γίνουν. Αρκούν κάποια βασικά σχέδια ώστε να δίνουν μια ιδέα για το πώς θα δείχνει η ταινία.

Σε κάθε 'τετράγωνο' του storyboard όπως βλέπουμε ακριβώς από κάτω σχεδιάζουμε το κάθε πλάνο χωριστά. Δεν σχεδιάζουμε το ίδιο πλάνο δύο φορές εκτός και αν αλλάξει κάτι μέσα σε αυτό(πχ, εμφάνιση άλλου προσώπου στο ίδιο πλάνο)

Κάτω από κάθε τετράγωνο μπορεί να γραφεί το τι γίνεται(η δράση) όπως και να δειχθεί η κίνηση της κάμερας με βέλη.



2. ΓΥΡΙΣΜΑ (Προπαραγωγή)

Τώρα που έχουμε το σενάριο μας είμαστε έτοιμοι για τα γυρίσματα της ταινίας μας. Πριν από αυτό όμως θα κάνουμε μια μεγάλη παρένθεση για να δούμε κάποια πράγματα, τα οποία ανήκουν στο στάδιο της προπαραγωγής. Δηλαδή της διαδικασίας πριν το γύρισμα.

Αυτά είναι, ο **εξοπλισμός** που θα χρησιμοποιήσουμε, η **διανομή ρόλων** και καθηκόντων, οι **τοποθεσίες** που θα γίνει το γύρισμα, τα **props**.

εξοπλισμός

Σε ακριβές παραγωγές, χρησιμοποιούνται πολλά περισσότερα εργαλεία από μία κάμερα και ένα μικρόφωνο. Από γερανούς, ράγες πολλών μέτρων για ομαλή κίνηση της κάμερας, μέχρι και αυτοκίνητα ειδικά διαμορφωμένα ώστε να εφαρμόζουν οι κάμερες. Αυτά δίνουν στην ταινία μια πιο φαντασμαγορική εικόνα, δεν σημαίνει ότι την κάνουν και καλύτερη όμως.

Ένα κακό σενάριο δεν μπορεί να γίνει καλή ταινία ότι μέσα και να χρησιμοποιηθούν, όποιοι ηθοποιοί και να πρωταγωνιστήσουν.

Εννοείται επίσης, ότι μπορούμε να φτιάξουμε μια ταινία με πολύ λιγότερα και φθηνότερα μηχανήματα, κάτι το οποίο θα μάθουμε εδώ.

Υπάρχουν τέσσερα βασικά εργαλεία που αν τα χειριστούμε σωστά μπορούμε να δώσουμε ένα υπέροχο αποτέλεσμα στην ταινία και τα μάτια του ακροατή. Αυτά είναι, η **κάμερα** που θα χρησιμοποιήσουμε, ένα **μικρόφωνο** ή ένας **εγγραφέας ήχου**, μια **πηγή φωτός**, ένα **τρίποδο**.

Κάμερα/Εικόνα

Σε καμία περίπτωση το σχολείο δεν χρειάζεται να επιβαρυνθεί οικονομικά για να καλύψει το κόστος μιας βιντεοκάμερας. Οι τιμές τους ξεκινάνε από 400€ και φτάνουνε τετραψήφια νούμερα ανάλογα με τις απαιτήσεις.

Με την επανάσταση της τεχνολογίας στις κάμερες και τις φωτογραφικές, κάθε πλέον φωτογραφική compact κάμερα έχει την ικανότητα να τραβήξει και βίντεο. Αν μιλάμε για μια τέτοια κάμερα αγορασμένη μετά το 2012, οι δυνατότητες τις ισοδυναμούν με ακριβότερες βιντεοκάμερες. Αυτό βέβαια εξαρτάται από τα μοντέλα των φωτογραφικών και τις εταιρίες. Υπάρχουν επίσης κινητά τηλέφωνα τα οποία γράφουν εικόνα υψηλής ανάλυσης (HD), το οποίο είναι μια λύση σε περίπτωση που δεν υπάρχει πρόσβαση σε κάμερα/φωτογραφική μηχανή(με δυνατότητα βίντεο)



Θα πρέπει περισσότερο να ανησυχείτε για το αν έχετε αρκετή μπαταρία για να ολοκληρώσετε το γύρισμα μιας σκηνής παρά για το αν η κάμερα είναι επαγγελματική.

Μικρόφωνο/Ήχος

Πολύ σημαντικό σε μία ταινία, ίσως σημαντικότερο και από την εικόνα, είναι ο ήχος. Ο Danny Boyle(σκηνοθέτης του Slumdog Millionaire) έχει πει ότι ο ήχος αποτελεί το 70% της ταινίας. Η αλήθεια είναι πως αν προσπαθήσουμε να δούμε μια ταινία με μέτρια εικόνα δεν θα μας πειράξει τόσο πολύ, αλλά δεν θα μπορούσαμε να κάτσουμε παραπάνω από λεπτό αν ο ήχος δεν ακούγεται καλά, έχει θόρυβο κλπ.

Όπως και με τις κάμερες, έτσι και εδώ υπάρχουν πολλές κατηγορίες μικροφώνων, διαφόρων τιμών. Το κυρίως πρόβλημα με τον ήχο που θα αντιμετωπίσει κάποια σχολική

παραγωγή, είναι στη συμβατότητα του μικροφώνου και της κάμερας. Χωρίς να μπορούμε σε τεχνικές λεπτομέρειες θα συνιστούσα να ξεχάσουμε την ιδέα του μικροφώνου και να μιλήσουμε για τον ηχητικό εγγραφέα.



Το κόστος τους είναι αρκετά μικρό και είναι εύκολοι στη χρήση. Φυσικά υπάρχουν και πιο ακριβοί εγγραφείς που μπορούν να δεχτούν εξωτερικά μικρόφωνα και έχουν πολύπλοκες δυνατότητες.

Επειδή ο εγγραφέας δεν μας δίνει εικόνα, θα πρέπει να είμαστε προσεκτικοί ώστε ο ήχος μας να συγχρονίζεται με αυτή. Αυτό συμβαίνει κυρίως στους διαλόγους όπου τα χείλη των ηθοποιών πρέπει να συμβαδίζουν με αυτά που λένε, αν δεν θέλουμε η ταινία μας να μοιάζει με βραζιλιάνικο σίριαλ.

Για να το επιτύχουμε αυτό, πρέπει να είμαστε σε συνεννόηση με τον οπερατέρ ότι η κάμερα τραβάει ήδη (πριν ξεκινήσει η δράση εννοείται). Όταν και τα δύο μηχανήματα γράφουνε (κάμερα και εγγραφέας), το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι ένας δυνατός θόρυβος. Ένα παλαμάκι αρκεί για να μας δώσει την κυματομορφή που θέλουμε ώστε να συγχρονίσουμε μετά τους ήχους στο μοντάζ. Όταν φτάσουμε στην ενότητα του μοντάζ θα δούμε πιο κατανοητά τα παραπάνω.

Φωτισμός

Τρίτο εργαλείο και πολύ σημαντικό για μια ταινία είναι ο φωτισμός. Σε μεγάλες παραγωγές χρησιμοποιούνται πολλά περισσότερα από ένα φώτα, αρκετές φορές κάνοντας, κυριολεκτικά, τη νύχτα μέρα. Ο φωτισμός εξυπηρετεί και για να δώσουμε ατμόσφαιρα, στυλ στην ταινία μας. Εμείς θα αρκестούμε στο να έχουμε αρκετό φως ώστε να φαίνονται καθαρά τα πρόσωπα των ηθοποιών μας ή ότι άλλο θέλουμε να δείξουμε.

Στις εξωτερικές σκηνές οι καλύτερη πηγή φωτός είναι ο ήλιος. Σε περίπτωση που είναι νύχτα μπορούμε να είμαστε κοντά σε κάποιο στύλο της ΔΕΗ, εάν αυτό εξυπηρετεί το σενάριο μας, να έχουμε κάποιο δυνατό φακό ή κάποιο αυτοκίνητο με αναμένα φώτα. Με αυτόν τον τρόπο δεν έχουμε πολύ έλεγχο στον φωτισμό, αλλά το είχαμε χρησιμοποιήσει ως λύση όταν φτιάχναμε την πρώτη μας σχολική ταινία.

Σε εσωτερικές σκηνές είναι πιο εύκολο γιατί θα υπάρχει διαθέσιμη πρίζα να χρησιμοποιήσουμε για κάποια λάμπα, ή άλλο φωτιστικό που μας βολεύει.

Ως συμβουλή, προτείνω, σε εσωτερικούς χώρους, αν είναι μέρα, να έχετε πάντα ανοιχτά

παράθυρα και πόρτες ώστε να μπαίνει αρκετό φως, εαν αυτό συμβαδίζει με το σενάριο σας βέβαια. Αλλά να χρησιμοποιείτε και άλλες πηγές, λάμπες κλπ, ώστε να είναι όσο πιο φωτεινή γίνεται η ταινία σας.

Τρίποδο

Τέλος, θεωρώ απαραίτητο ένα τρίποδο, το οποίο μπορείτε να βρείτε με 20€ σε οποιοδήποτε φωτογραφικό κατάστημα. Όσο σταθερό χέρι και αν έχουμε, δεν μπορούμε να ξεπεράσουμε την σταθερότητα που προσφέρει ένα τρίποδο.

Ίσως στην οθόνη της κάμερας μας, το μικρό κούνημα των χεριών να μην φαίνεται, αλλά σε πιο μεγάλη οθόνη, του υπολογιστή, της τηλεόρασης, του σινεμά, είναι εκνευριστικό στον ακροατή.



Η κάμερα στο χέρι είναι για να προσδώσουμε κάποιο στυλ στην ταινία μας ή να δώσουμε έμφαση σε κάποια σκηνή, πχ μια σκηνή κυνηγητού. Επομένως, η χρήση ή μη του τριπόδου είναι στην κρίση του σκηνοθέτη. Για πρώτη ταινία προτείνω να χρησιμοποιείται για τουλάχιστον τα $\frac{3}{4}$ της ταινίας.

Αφού μιλήσαμε για τον εξοπλισμό και έχουμε συλλέξει τα εργαλεία που θα μας βοηθήσουν στην υλοποίηση προχωράμε στη διανομή των ρόλων.

διανομή ρόλων

Σε κάθε επαγγελματική ταινία, υπάρχουν εκατοντάδες ρόλοι και καθήκοντα για να υλοποιηθεί. Ο καθένας είναι «ειδικός» σε κάτι και ανάλογα το πόσο καλός είναι επιλέγεται για την αντίστοιχη θέση.

Σε μια σχολική ταινία όμως, με συντελεστές τους ίδιους μαθητές, δεν μπορούμε να έχουμε προκαθορισμένους ρόλους, αλλά κυρίως βάση συμφωνίας να επιλεγεί ποιος θα κάνει τι. Αν και θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για ρόλους, όπως μακιγιέρ, διευθυντές φωτογραφίας, βοηθούς οπερατέρ, ηλεκτρολόγους κλπ, θα μείνουμε στους βασικούς συντελεστές, ηθοποιούς, σκηνοθέτη, οπερατέρ, μοντέρ, οι οποίοι καλό θα ήταν να μην

αλλάξουν κατά τη διάρκεια τις ταινίας. Ρόλοι όπως του φωτιστή ή του ηχολήπτη μπορούν να αντικατασταθούν.

Ο ηθοποιός

Το πιο σύνηθες είναι, οι περισσότεροι να θέλουν τον ρόλο του ηθοποιού, να ενσαρκώσουν δηλαδή έναν από τους χαρακτήρες της ταινίας. Παρ'όλο που μιλάμε για ερασιτέχνες ηθοποιούς, όπου θεωρητικά δεν έχει νόημα ποιος θα κάνει ποιον, καλό είναι να προσέξουμε τα εξής.

Ο «ηθοποιός» μας θα πρέπει να έχει δυνατή φωνή, όχι να φωνάζει, αλλά να έχει σθένος. Θα πρέπει επίσης να έχει ευφράδεια λόγου, δηλαδή ικανότητα στον προφορικό λόγο. Θα πρέπει να μπορεί να θυμάται τα λόγια του, κυρίως αν έχει μεγάλους μονολόγους.

Σίγουρα ο ρόλος του ηθοποιού δεν είναι κάτι εύκολο και όποιος επιθυμεί να το κάνει, πρέπει να έχει μεγαλύτερα κίνητρα από το γόητρο.

Ο σκηνοθέτης

Ο σκηνοθέτης είναι σίγουρα το πιο σημαντικό κομμάτι μιας ταινίας, την ώρα του γυρίσματος τουλάχιστον. Είναι αυτός που συντονίζει όλους τους άλλους ώστε να επιτευχθεί η τελική εικόνα. Ο ρόλος του είναι σαν αυτός του μαέστρου σε μια ορχήστρα. Είναι ο υπεύθυνος του να μετατρέψει το σενάριο, από κείμενο σε εικόνα. Πολλοί μαθητές από φόβο κυρίως δεν θα προθυμοποιηθούν για τον ρόλο αυτό. Καλό είναι, όποιος τον αναλάβει, να έχει παρακολουθήσει αρκετές ταινίες και να έχει ασχοληθεί έστω και λίγο στο παρελθόν με βίντεο.

**Σε αυτό το σημείο, θέλω να ξεκαθαρίσω ότι ο σκηνοθέτης ΔΕΝ είναι απαραίτητα και ο οπερατέρ/κάμεραμαν. Πολλοί νομίζουν ότι ο σκηνοθέτης είναι αυτός που τραβάει και τα πλάνα. Γι αυτό το λόγο, ακόμα και στην πρώτη ταινία του σχολίου, προτείνω να υπάρχουν 2 διαφορετικά άτομα για αυτό.*

Ο οπερατέρ/κάμεραμαν

Ο οπερατέρ είναι αυτός που χειρίζεται την κάμερα. Είναι αυτός που πατάει το rec και κάνει οποιεσδήποτε κινήσεις θεωρεί ώστε το πλάνο να δείχνει σωστό. Είναι αυτός που αποφασίζει πώς θα είναι το κάδρο του.

Καλό είναι να υπάρχει στενή συνεργασία μεταξύ οπερατέρ και σκηνοθέτη, ώστε να συμβουλευόνται ο ένας τον άλλο. Σε αυτή τη συνεργασία δεν υπάρχουν εγωισμοί, μόνο εργατικότητα για το τελικό αποτέλεσμα.

Σε μία σχολική παραγωγή, οπερατέρ συνήθως θέλει να είναι αυτός που έχει πρόσβαση στην κάμερα. Αν ο ίδιος έχει εμπειρία με βίντεο, αν έχει ξανατραβήξει δηλαδή, είναι πιο σωστό να αφήσουμε την κάμερα σε αυτόν, μιας και θα έχει την ευθύνη για τον εξοπλισμό του.

Ο Μοντέρ

Άλλος ένας απαιτητικός ρόλος στο χώρο του κινηματογράφου. Ο μοντέρ είναι αυτός ο οποίος θα «δέσει» την ταινία και θα της δώσει χαρακτήρα. Δεν είναι κάτι εύκολο και για να βγει ένα στοιχειωδώς καλό αποτέλεσμα χρειάζεται αρκετή εμπειρία.

Σε μια σχολική παραγωγή ο ρόλος αυτός θα είναι πιο εύκολος, αν η δουλειά του μοντέρ είναι απλά να ενώσει τις σκηνές με τη σειρά που πρέπει ώστε να βγαίνει το νόημα του σεναρίου.

Πέρα από την ένωση των σκηνών ο μοντέρ πρέπει να βάλει και την μουσική, αλλά και να συγχρονίσει τον ήχο(από τον εγγραφέα) με την εικόνα.

Η δυσκολία για κάποιον μαθητή θα είναι κυρίως στο να μάθει να χρησιμοποιεί το πρόγραμμα για το μοντάζ, για να εκτελέσει τα παραπάνω, και όχι η διαδικασία αυτή καθ'αυτή.

Κανονικά, σε μεγάλη παραγωγή, το μοντάζ γίνεται παρουσία μόνο του σκηνοθέτη. Θα πρότεινα πέρα από τον σκηνοθέτη, να βρίσκεται μπροστά και ο οπερατέρ, ο οποίος έχει τραβήξει τα πλάνα και θυμάται καλύτερα που βρίσκεται τι.

Περισσότερα για το μοντάζ, θα πούμε στο τέλος του κεφαλαίου όπου υπάρχει ξεχωριστή ενότητα γι αυτό.

** Σε αυτό το σημείο να υπενθυμίσω ότι δεν έχουμε μπει ακόμα στο γύρισμα, αλλά ακολουθούμε διαδικασίες που θα μας οδηγήσουν σε αυτό, κάνοντας το πιο εύκολο, γρήγορο και αποτελεσματικό.*

τοποθεσίες

Είναι πολύ σημαντικό και θα μας γλυτώσει αρκετό χρόνο να έχουμε προεπιλέξει την/τις τοποθεσίες που θα γίνει το γύρισμα, βάση σεναρίου πάντοτε. Φαντάζεται κανείς ότι σε μια σχολική ταινία το γύρισμα θα πρέπει να γίνει εντός του σχολείου.

Αυτό θα είναι ασφαλέστερο για τα παιδιά και ο υπεύθυνος καθηγητής θα έχει λιγότερες έγνοιες.

Παρόλα αυτά, το να βγεις έξω από το σχολείο και να γυρίσεις μια σκηνή σε κάποιο πάρκο, δίπλα στη θάλασσα, σε ένα υπόγειο γκαράζ, θα πρόσθεταν στυλ στην ταινία.

Δεν σημαίνει όμως ότι πρέπει να βρίσκουμε τις πιο παράξενες τοποθεσίες για να το επιτύχουμε αυτό. Κινούμαστε πάντα στα πλαίσια του σεναρίου. Αν όμως υπάρχει μια σκηνή που εκτυλίσσεται σε ένα αμφιθέατρο, προτιμότερο είναι να επισκευτούμε κάποιο αμφιθέατρο Πανεπιστημίου ή ΤΕΙ παρά να την γυρίσουμε σε σχολική τάξη, εννοώντας ότι είναι αμφιθέατρο.

Οι τοποθεσίες λοιπόν, θα πρέπει να επιλεχθούν και να μελετηθούν από πριν. Μελετηθούν εννοώ ότι:

Τα άτομα που θα χρηστούν υπεύθυνα για αυτές, θα πρέπει πριν την επιλογή να επισκευτούν τον χώρο ώστε να δούνε τυχόν προβλήματα που θα εμπόδιζαν το γύρισμα της ταινίας.

Ένα πάρκο πχ, ίσως έχει αρκετούς περαστικούς οι οποίοι δυσκολεύουν τη δουλειά του οπερατέρ. Ίσως δημιουργείται αρκετός θόρυβος από αυτοκίνητα σε ένα δρόμο που φάνταζε ιδανικός για το γύρισμα. Στην παραλία ίσως τελικά υπάρχει αρκετός αέρας που δεν εξυπηρετεί στο γύρισμα.

Τέτοια θέματα πρέπει να ελέγχονται από πριν ώστε να προτρέπεται η αναβολή του γυρίσματος η οποία μπορεί να πάει αρκετές μέρες πίσω την ταινία.

Τα props

Props ονομάζονται όλα εκείνα τα αξεσουάρ και αντικείμενα τα οποία χρειάζονται για να γυριστεί μια σκηνή, εξαιρουμένων των τεχνικών μέσων. Αυτά μπορεί να είναι:

Ένα βιβλίο που θα διαβάζει ο ήρωας μας σε μία σκηνή. Μία μπάλα ποδοσφαίρου όπου θα παίζουν τα παιδιά στο πάρκο, ένα καπέλο που φοράει ο ήρωας.

Όλα αυτά είναι σημαντικά για να εκτελεσθεί μια σκηνή και δυστυχώς τα αφήνουμε τελευταία, με αποτέλεσμα να μην τα έχουμε όταν χρειάζονται.

Θα πρέπει λοιπόν να ορίσουμε ένα άτομο, το οποίο θα αναλάβει να σημειώσει τα props για κάθε σκηνή και να φέρνει ότι χρειάζεται σε κάθε γύρισμα. Η συλλογή των props μπορεί να γίνει ομαδικά αλλά πάντα να υπάρχει ένας υπεύθυνος με μία λίστα όπου θα σημειώνει τι χρειάζεται.

** Τελειώσαμε το κομμάτι της προετοιμασίας και μπαίνουμε σε αυτό του γυρίσματος. Θα ακολουθήσουν συμβουλές και λάθη προς αποφυγή στην ενότητα αυτή οπότε είναι πολύ σημαντικό να διαβάσουμε ξανά και ξανά τα παρακάτω.*

ΓΥΡΙΣΜΑ (παραγωγή)



Ήρθε επιτέλους η μέρα όπου θα γυριστεί η πρώτη σκηνή. Σίγουρα όλοι είναι ενθουσιασμένοι που το σενάριο ενσαρκώνεται και ως πρώτη μέρα όλοι είναι παρών. Γνωρίζει όμως ο καθένας τα καθήκοντα του;
Πόσες ώρες θα πάρει να γυριστεί αυτή η σελίδα του σεναρίου;
Τι να τραβήξουμε πρώτα;

Υπάρχουν σίγουρα πολλές ερωτήσεις και απορίες για το πώς οι μαθητές-συντελεστές θα καταγράψουν την πρώτη τους σκηνή (όχι απαραίτητα χρονικά στο σενάριο πρώτη) επιτυχώς ώστε να μπορεί να «φυλαχτεί» μέχρι την ώρα του μοντάζ.

Ξεκινάμε λοιπόν!

Βρισκόμαστε στην τοποθεσία που ήδη έχουμε προεπιλέξει και δεν θα αντιμετωπίσουμε εξωτερικά προβλήματα.

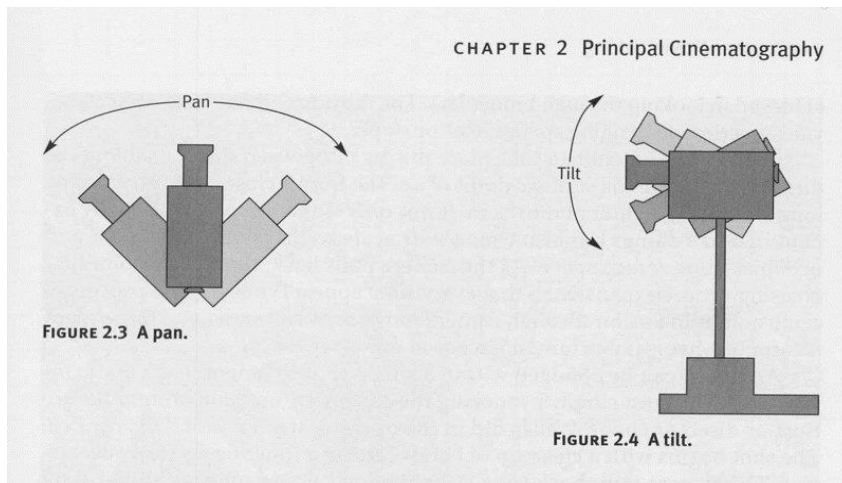
Ο σκηνοθέτης με τον οπερατέρ πρέπει να τραβήξουν μερικά πλάνα για να δείξουνε που βρισκόμαστε.

Καλό θα είναι να ξεκινήσουμε με ένα μακρινό πλάνο και να κάνουνε κάποια πιο κοντινά αν το επιθυμούν στη συνέχεια.

Δεν χρειάζεται να τραβάνε από την ίδια γωνία απαραίτητα κάθε φορά.

Για κάτι τέτοια εισαγωγικά πλάνα συνιστώ τη χρήση τριπόδου και η κάμερα να βρίσκεται στο ύψος των ματιών.

Η κάμερα δε χρειάζεται να είναι ακίνητη, μπορούμε να κινήσουμε την κεφαλή του τριπόδου, από αριστερά προς δεξιά(πάντα με τη φορά του ρολογιού) για να σαρώσουμε τον χώρο(**panning**).



Ένα πολύ απλό σχέδιο όπου μας δείχνει 2 βασικές κινήσεις που μπορεί να κάνει μια κάμερα.

Panning: Σχέδιο στα αριστερά

Tilting: Σχέδιο στα δεξιά

Αφού έχουμε ολοκληρώσει τα εισαγωγικά πλάνα, τα οποία δε χρειάζεται να μας πάρουν πάνω από 10 λεπτά, προχωράμε στην κυρίως δράση με τους ήρωες.

Η σκηνή μπορεί να έχει διάλογο μπορεί και όχι.

Σε περίπτωση που δεν έχει διάλογο η δουλειά όλων είναι πιο εύκολη αφού δε χρειάζεται να ανησυχούμε για την καθαρότητα του ήχου.

Αν η σκηνή μας περιέχει διάλογο τότε ακολουθούμε την εξής διαδικασία. Στήνουμε την κάμερα μας σε σημείο όπου να περιλαμβάνει αυτά που θέλουμε να δείξουμε.

**Για πολύ καιρό, με απασχολούσε για το που θα πρέπει να στηθεί η κάμερα κάθε φορά. Η απάντηση είναι, εκεί που χρειάζεται για να δείξουμε αυτό που θέλουμε να δει ο θεατής. Πολύ σωστά κάποιοι θα πουν ότι η κάμερα είναι μέσο αφήγησης και κάθε γωνία και κίνηση της πρέπει να έχει κάποιο σκοπό στην ταινία. Θα συμφωνήσω, αλλά στα πλαίσια της πρώτης σχολικής ταινίας ακολουθήστε τα βασικά.*

Πολύ σύντομα, η διαφορά πλάνου και σκηνής είναι η εξής: Σκηνή είναι ένα κομμάτι της ιστορίας μας, η δράση σε μια τοποθεσία. Πλάνο είναι η ματιά με την οποία βλέπουμε την κάθε σκηνή. Η γωνία απ'την οποία βρίσκεται η κάμερα δηλαδή. Μια σκηνή μπορεί να περιέχει πολλά πλάνα αλλά όχι το αντίθετο.

Ο ηχολήπτης, που έχει τον εγγραφέα, στήνεται όσο πιο κοντά στους ηθοποιούς γίνεται, χωρίς να μπαίνει στο πλάνο του οπερατέρ.

Ο σκηνοθέτης ρωτάει τον οπερατέρ αν η κάμερα γράφει, και αν πάρει το ναι, κάνει νόημα στον ηχολήπτη να ηχογραφήσει. Είτε ο ηχολήπτης είτε κάποιος που βρίσκεται κοντά πρέπει να παίξει ένα παλαμάκι όπως είχαμε πει για λόγους συγχρονισμού που θα εξηγήσουμε στο μοντάζ.

Αυτά πρέπει να γίνουν ΠΡΙΝ τα 2-3 δευτερόλεπτα που είχαμε πει για να ξεκινήσει η δράση.

Καλό θα είναι να υπάρχει ένας ρόλος όπου καθήκον του θα είναι να γράφει για κάθε σκηνή ποια πλάνα αλλά και ποια ηχητικά δεδομένα είναι αυτά τα οποία αποφάσισε ο σκηνοθέτης ότι είναι εντάξει.

Δηλαδή, αν η τρίτη σκηνή έχει γυριστεί 4 φορές μέχρι να καταλήξουμε στο επιθυμητό αποτέλεσμα τότε πρέπει να γραφεί:

Σκηνή 3^η, κρατάμε λήψη 4^η, άρα και το 4^ο ηχητικό είναι αυτό που θέλουμε.

** Κάθε φορά που ολοκληρώνουμε κάποια σκηνή θα πρέπει να αντιγράφουμε τα πλάνα μας σε έναν υπολογιστή οργανωμένα σε φακέλους (βλ. Ενότητα μοντάζ στο τέλος του οδηγού) και να αδειάζουμε εντελώς τα αποθηκευτικά μέσα της κάμερας και του εγγραφέα.*

Σε περίπτωση που θέλουμε να δείξουμε ένα μακρινό πλάνο με τους χαρακτήρες που μιλάνε, ηχογραφούμε όλα τα λόγια τους από κοντά, για να ακούγονται καθαρά και στο μοντάζ τα τοποθετούμε με χαμηλότερη ένταση στα μακρινά πλάνα, όπου δε θα φαίνονται τα χείλη αν δεν συγχρονίζονται καλά. Αυτό συμβαίνει γιατί ο ηχολήπτης δεν θα μπορεί να είναι δίπλα στους ηθοποιούς σε ένα μακρινό πλάνο.

Ο σκηνοθέτης είναι αυτός που θα δίνει το έναυσμα και τη λήξη της δράσης. Είναι πάντα υπεύθυνος, με τον οπερατέρ, ώστε τα πλάνα να είναι αξιοποιήσιμα για το μοντάζ.

Δεν ξεχνάμε να τραβήξουμε τα επιπλέον πλάνα, στο χώρο που είμαστε κάθε φορά, που ίσως χρειαστούν για να γεμίσουμε την ταινία.

Ακολουθούν μερικά tips για να ακολουθεί και λάθη για να αποφεύγει ένας οπερατέρ

*Ποτέ μα ποτέ δεν τραβάμε κόντρα στον ήλιο. Επειδή οι κάμερα που θα χρησιμοποιήσουμε πιθανώς να είναι αυτόματη, θα σκοτεινιάσει το θέμα μας, ώστε να ισορροπήσει με τη φωτεινότητα του ουρανού.

*Αποφεύγουμε να χρησιμοποιούμε το zoom την ώρα που τραβάμε. Η χρήση του zoom γίνεται σε πολύ συγκεκριμένες περιπτώσεις αλλά καλό είναι να αποφεύγεται.

*Αν θέλουμε να δώσουμε κίνηση στην κάμερα μπορεί ο οπερατέρ να κάτσει σε μία καρέκλα με ροδάκια, όπου κάποιος θα τον κουνάει. Προσοχή στο να μένει η κάμερα όσο πιο σταθερή γίνεται.

* Όταν έχουμε διάλογο δύο ατόμων τραβάμε 3 πλάνα. Ένα για τα λόγια του καθενός και ένα γενικό πλάνο όπου περιλαμβάνει και τους δύο. Δεν χρειάζεται να σταματάμε τη ροή κάθε φορά που ο ηθοποιός τελειώνει την πρόταση του. Αυτό θα φτιαχτεί στο μοντάζ.

*Τραβάμε πάντα extra πλάνα από αυτά που χρειάζεται η σκηνή. Ίσως κάποιο κατοικίδιο μέσα στο σπίτι, ένα αυτοκίνητο στο δρόμο, ένα αντικείμενο που παίζει ρόλο στη σκηνή. Θα μας χρησιμεύσει στο μοντάζ για να συμπληρώσουμε ή να διορθώσουμε.

*Κοιτάμε πάντα η κάμερα να είναι εστιασμένη σε αυτό που τραβάμε. Θέτουμε τις ρυθμίσεις στο αυτόματο εκτός και αν ο οπερατέρ έχει εμπειρία και προτιμάει να δουλέψει χειροκίνητα.

*Πάντα ξεκινάμε να γράφουμε 2-3 δευτερόλεπτα πριν να ξεκινήσει η δράση της κάθε σκηνής και σταματάμε 2-3 δευτερόλεπτα μετά. Αυτό βοηθάει τον μοντέρ να έχει περιθώριο να κόψει και να συνδέσει τις σκηνές.

*Εννοείται πως δεν πρέπει να φαίνεται κανείς άλλος εντός του κάδρου όταν γίνεται η δράση εκτός από τους ηθοποιούς. Οτιδήποτε λάθος εντοπίσει ο οπερατέρ πρέπει να διακόψει τη σκηνή.

Σίγουρα υπάρχουν πολλά ακόμα που θα πρέπει να γνωρίζει ένας οπερατέρ, τα οποία μαθαίνονται με την εμπειρία.

Ένα μεγάλο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι ταινίες, ακόμα και οι ακριβότερες του Hollywood είναι αυτό της ασυνέχειας. Επειδή μια σκηνή 2 λεπτών μπορεί να γυριστεί μέσα σε 3-4 ώρες ή παραπάνω, θα υπάρξουν λάθη ροής.

Δηλαδή, αν τραβάμε δύο πρόσωπα που συζητάνε, όπου στο φόντο υπάρχει ένα ρολόι, αυτό πιθανόν να δείχνει διαφορετική ώρα κάθε φορά που αλλάζει ο ομιλητής.

Το παράδειγμα με το ρολόι είναι κάτι που πλέον το προσέχουν και συνήθως του βγάζουν τη μπαταρία.



Αριστερά βλέπουμε πως το χτένισμα του ηθοποιού έχει αλλάξει, μόλις σε λίγα δευτερόλεπτα.

Ο αρμόδιος για να παρατηρεί τέτοιου είδους λάθη ονομάζεται **script**. Πρέπει να είναι κάποιος πολύ παρατηρητικός και να έχει το νου το αποκλειστικά σε αυτά τα θέματα και για το όχι πόσο καλά ερμηνεύουν οι ηθοποιοί το ρόλο τους ή τα εφέ που γίνονται στη σκηνή.

Δεν απαιτείται κάποιος τέτοιος ρόλος σε μια σχολική ταινία, αλλά σίγουρα θα καλυτέρευε το αποτέλεσμα αν κάποιος αναλάμβανε αυτό το καθήκον.

Ένα θέμα ασυνέχειας που πρέπει να αποφύγουν οπωσδήποτε οι μαθητές είναι αυτό της μέρας. Δηλαδή, αν υπάρχει ένας διάλογος 2 λεπτών ο οποίος ξεκινάει στις 6 το απόγευμα, ίσως πάρει 2-3 ώρες να γυριστεί σωστά. Αυτό σημαίνει ότι μέχρι τις 9 θα έχει βραδιάσει και το αποτέλεσμα στην ταινία θα φανεί αστείο. Γι αυτό τα γυρίσματα είναι καλό να ολοκληρώνονται πριν το σούρουπο όπου το φως είναι ουδέτερο.

Εξαιρέση αποτελεί βέβαια να θέλουμε να γυρίσουμε μία νυχτερινή σκηνή όπου θα πρέπει να έχει νυχτώσει αρκετά για να ξεκινήσουμε.

Εννοείται επίσης, ότι οι ηθοποιοί θα πρέπει να έχουν κάνει οποιαδήποτε στυλιστική παρέμβαση στο πρόσωπο τους πριν από την έναρξη των γυρισμάτων. Ίσως ακούγεται

αστείο, αλλά αν κάποιος εμφανιστεί στην πρώτη σκηνή με μακριά μαλλιά και στην αμέσως επόμενη είναι κουρεμένος θα φανεί περίεργο. Εκτός πάλι αν αποτελεί κομμάτι του σεναρίου και δείξουμε βέβαια τη σκηνή του κουρέματος.

**Για λόγους παραγωγικότητας και αποτελεσματικότητας προτείνω να γυρίζεται μία σκηνή την ημέρα. Σε περίπτωση που δεν ολοκληρωθεί η σκηνή θα πρέπει να αναβληθεί για άλλη μέρα και ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ!!*

Είπαμε ότι η κάμερα μπορεί να στηθεί εκεί που θέλει ο σκηνοθέτης. Πότε όμως το πλάνο πρέπει να είναι **μακρινό**, πότε **μεσαίο**, και πότε **κοντινό**; Παρακάτω θα εξηγήσουμε τα 3 αυτά διαφορετικά πλάνα. Υπάρχουν και ειδικές περιπτώσεις ή καλύτερα ενδιάμεσες σε αυτά, οι οποίες είναι αχρειαστές για την πρώτη σας ταινία.

Μακρινό Πλάνο

Το μακρινό πλάνο όπως είδαμε χρησιμοποιείται ως εισαγωγή για να μας δείξει την τοποθεσία που εξελίσσεται η ταινία μας.



Για παράδειγμα, έχουμε ένα μακρινό πλάνο μιας πόλης. Μνημεία, ή γνωστά κτήρια μας δίνουν αμέσως εικόνα για το που βρισκόμαστε, πχ Ακρόπολη, Big Ben κλπ.

Στη συνέχεια μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πάλι μακρινά πλάνα, αλλά για κάθε σκηνή αυτή τη φορά, για να δει ο θεατής που εκτυλίσσεται η δράση. Καταλάβαμε ότι βρισκόμαστε Αθήνα, αφού στο βάθος φαίνεται ο Παρθενώνας, αλλά αν η σκηνή μας λαμβάνει χώρο στην πλατεία συντάγματος, θα πρέπει να έχουμε ένα μακρινό πλάνο με τη βουλή στο φόντο.

Μακρινά πλάνα επίσης χρησιμοποιούνται και στο τέλος της ταινίας για να δείξουμε τι αλλαγές έχουν επέλθει, εάν έχουν επέλθει. Μια γειτονιά η οποία έχει αξιοποιηθεί και πλέον έχει περαστικούς ενώ στην αρχή ήταν έρημη.

Μεσαίο Πλάνο

Το μεσαίο πλάνο περιλαμβάνει αρκετό χώρο από το περιβάλλον αλλά και τον χαρακτήρα/ες της ταινίας μας.



Ουσιαστικά, έχουμε δει που βρισκόμαστε με τη βοήθεια του μακρινού πλάνου και πλέον δείχνουμε ποιος είναι ο ήρωας μας.

Βασιζόμενος στο προηγούμενο παράδειγμα και αφού έχουμε δώσει εικόνα ότι βρισκόμαστε στην πλατεία συντάγματος, ένα μεσαίο πλάνο θα μπορούσε να είναι αυτό του ήρωα μας έξω από το ξενοδοχείο Μ.Βρετανία.

Δεν είναι απαραίτητο ο ήρωας να είναι μόνος του, σίγουρα θα περνάνε πολλοί έξω από το ξενοδοχείο και άλλοι θα μπαينوβγαίνουν. Ανάμεσα σ'αυτούς είναι και ο ήρωας της ταινίας.



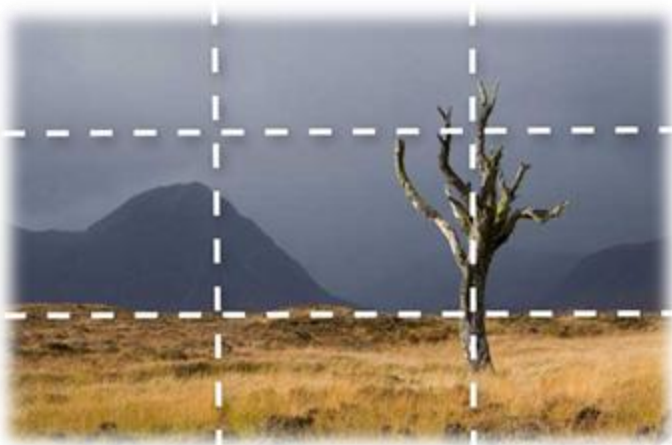
Κοντινό Πλάνο

Το κοντινό πλάνο χρησιμοποιείται για να δείξει λεπτομέρειες στο πρόσωπο και τις εκφράσεις του χαρακτήρα. Μία ουλή στο πρόσωπο ή ένα δάκρυ μπορεί να φανεί μόνο με το κοντινό πλάνο.

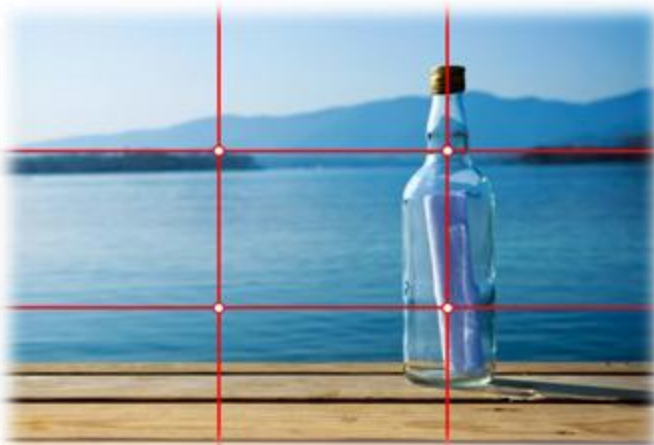
Καδράρισμα

Εκτός από το πλάνο, την απόσταση που βλέπουμε την εικόνα μας δηλαδή, πολύ σημαντικός παράγοντας για την αισθητική της ταινίας είναι το καδράρισμα.

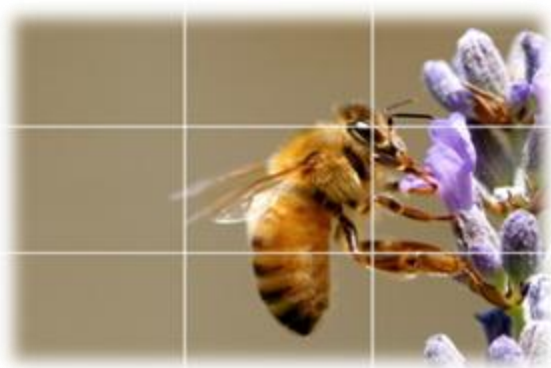
Στο βίντεο και στη φωτογραφία ακολουθείται ο κανόνας των τρίτων(rule of thirds) τα οποία αποτελούν νοητές γραμμές στην εικόνα οι οποίες μας βοηθάνε να πετύχουμε το σωστό κάδρο.



Στις εικόνες αριστερά βλέπουμε πώς ο φωτογράφος έχει στήσει το κάδρο του ώστε να περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία της εικόνας και να τους δίνει την ίδια αξία.



Αυτό πετυχένεται με το να τοποθετούμε τα πιο σημαντικά στοιχεία στο μεσαίο παραλληλόγραμμο



Η εικόνα αριστερά, είναι λάθος παράδειγμα καδραρίσματος αφού ο φωτογράφος έχει συμπεριλάβει μόνο τη μέλισσα ως το πιο σημαντικό στοιχείο στην εικόνα

Τι θα μπορούσε να έχει κάνει για να το διορθώσει;

Σημαντικό είναι επίσης, όταν στην ίδια σκηνή αλλάζουμε πλάνο, να μένουμε στο ίδιο κάδρο.



Στην πάνω εικόνα βλέπουμε πως το κοντινό πλάνο το οποίο μπορούμε να κάνουμε είναι παρόμοιο και ακολουθεί το καδράρισμα του προηγούμενου μεσαίου πλάνου.

Τέλος ακολουθεί παράδειγμα του πώς ένας αρχάριος και ένας έμπειρος φωτογράφος απαθανατίζουν την ίδια φωτογραφία.



Αυτά είναι τα βασικά τα οποία χρειάζεται να γνωρίζει μια ομάδα μαθητών για να γυρίσει μια ολιγόλεπτη ταινία. Δεν χρειάζεται βιασύνη ώστε να τελειώσουν τα γυρίσματα, αλλά προσοχή, ώστε κάθε σκηνή, τελιώνοντας τη μέρα να είναι αξιοποιήσιμη.

Ακολουθεί η τελευταία ενότητα, αυτή του μοντάζ, όπου θα δέσουμε την ταινία μας, θα βάλουμε μουσική, ήχους, τίτλους κλπ.

3. MONTAZ



Το μοντάζ είναι το τελευταίο στάδιο στην παραγωγή της ταινίας, το οποίο αν και όχι τόσο δύσκολο απαιτεί πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή. Όσο πιο άπειρος είναι ο μοντέρ, τόσο πιο χρονοβόρο θα είναι.

Στη συνέχεια θα μελετήσουμε σταδιακά τη διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσουμε για να συνδέσουμε τις σκηνές της ταινίας, ώστε να δούμε την εικόνα του σεναρίου.

** Όλοι σίγουρα θα είναι ενθουσιασμένοι όσο προχωράει το μοντάζ και βλέπουνε την σταδιακή ολοκλήρωση της ταινίας. Συνιστώ να ακολουθήσετε όλα τα βήματα, ακόμα και αυτά που φαίνονται περιττά, ώστε το αποτέλεσμα να είναι το καλύτερο δυνατό, βάση των γυρισμάτων.*

Τι πρόγραμμα να χρησιμοποιήσω;

Παλιότερα το μοντάζ γινόταν κόβοντας και ενώνοντας τα κομμάτια του φιλμ σε μηχανήματα τα οποία ονομάζονται μουβιόλες.



Χάρη στην εξέλιξη της τεχνολογίας, την καταγραφή εικόνας σε ηλεκτρονικά αποθηκευτικά μέσα, το μοντάζ γίνεται πλέον σε υπολογιστές, όπου χρησιμοποιούνται ειδικά λογισμικά για να το πετύχουν.

Πολλοί ίσως γνωρίζεται το movie maker, το οποίο είναι ένα αρχαίο πρόγραμμα

για μοντάζ, που παρέχει η Microsoft στους χρήστες των windows.

Υπάρχουν πολλά προγράμματα, άλλα πιο απλά και άλλα περισσότερο σύνθετα, ή καλύτερα, με περισσότερες επιλογές.

Το μοντάζ της πρώτης μας τότε ταινίας το είχαμε κάνει στο edit studio 2, το οποίο μας έδινε λίγες επιλογές παραπάνω από το movie maker. Ήταν η τελευταία φορά που το χρησιμοποίησα βέβαια.

Αν υπάρχει κάποιος που ήδη δουλεύει με κάποιο λογισμικό μοντάζ, τότε σίγουρα η καλύτερη λύση είναι να δουλευτεί εκεί η ταινία.

**Δεν θα προτείνω κάποιο πρόγραμμα μοντάζ, επειδή για τους σκοπούς της ταινίας μας, όλα έχουν τα βασικά που χρειαζόμαστε. Δηλαδή: ένα επίπεδο/στρώμα(layer) εικόνας, ένα layer ήχου, λεζάντες για τους τίτλους, κάποια εφέ για αργή κίνηση, ασπρόμαυρη εικόνα κλπ.*

Ξεκινάμε!

Αρχικά ο μοντέρ πρέπει να οργανώσει όλα τα πλάνα που έχουν γυριστεί ως τώρα σε φακέλους στον υπολογιστή του.

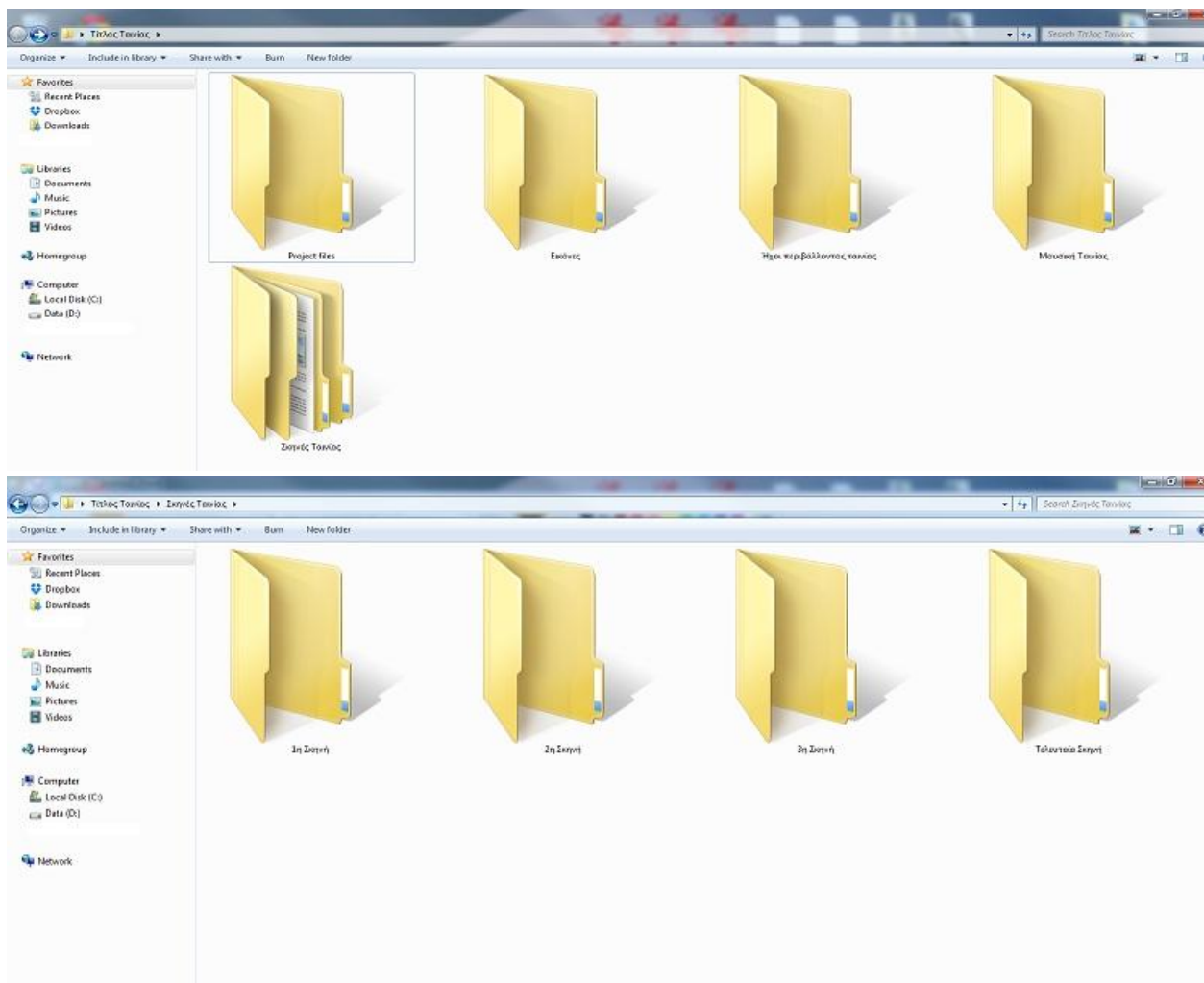
Θα χρειαστεί ένας φάκελος με το όνομα της ταινίας, όπου θα περιέχει ένα φάκελο με τίτλο, σκηνές ταινίας και μέσα άλλοι ξεχωριστοί φάκελοι για κάθε σκηνή. Αν έχουμε 5 σκηνές 5 φάκελοι, 14 σκηνές 14 φάκελοι κοκ. Σε κάθε ένα από αυτούς, πρέπει να τοποθετήσουμε ένα φάκελο με τον ήχο από τον εγγραφέα.

Εάν η σκηνή δεν έχει διαλόγους ή δεν έχουμε τραβήξει ήχο δεν χρειάζεται να υπάρχει φάκελος.

Πρέπει επίσης να υπάρχει ξεχωριστός φάκελος για την μουσική, με τίτλο, μουσική ταινίας. Άλλος ένας φάκελος για τους ήχους περιβάλλοντος, με τίτλο, ήχοι περιβάλλοντος ταινίας.

Οτιδήποτε άλλο διαφορετικό μπορεί να χρειαστεί, πχ εικόνες, πρέπει να φτιαχτεί φάκελος με τίτλο, εικόνες ταινίας.

Όλα αυτά γίνονται για να υπάρχει οργάνωση και να βοηθάνε τον μοντέρ στο έργο του, προς συμφέρον της ταινίας και του αποτελέσματος.



Κάπως έτσι, όπως φαίνεται παραπάνω θα πρέπει να είναι οργανωμένα τα αρχεία στον υπολογιστή σας.

Η πρώτη εικόνα δείχνει τα περιεχόμενα του φακέλου 'Τίτλος ταινίας', ενώ η δεύτερη τα περιεχόμενα του φακέλου 'Σκηνές ταινίας'.

ΠΡΟΣΟΧΗ!!! ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ ΚΑΝΕΝΑ ΑΡΧΕΙΟ ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΘΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ. ΓΙ' ΑΥΤΟ ΒΑΖΟΥΜΕ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΕΞ ΑΡΧΗΣ.

ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΠΡΟΣΘΕΤΟΥΜΕ ΑΡΧΕΙΑ ΣΤΟΥΣ ΦΑΚΕΛΟΥΣ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΝΑ ΑΦΑΙΡΟΥΜΕ.

ΔΕΝ ΔΙΑΓΡΑΦΟΥΜΕ ΤΙΠΟΤΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΕΙ Η ΤΑΙΝΙΑ.

Αφού έχουμε κατηγοριοποιήσει τα αρχεία μας ανοίγουμε το πρόγραμμα με το οποίο θα κάνουμε το μοντάζ.

Πάντα έχουμε το σενάριο δίπλα μας ώστε να είμαστε σίγουρη ποια σκηνή πάει που. Αρχίζουμε λοιπόν να τοποθετούμε την κάθε σκηνή στο layer της εικόνας.

Μαζί με την εικόνα θα προστεθεί αυτόματα και ο ήχος που έχει καταγράψει η κάμερα. Εμείς θα χρειαστεί να δημιουργήσουμε άλλα τρία layers ήχου. Ένα για τον ήχο από τον εγγραφέα, ένα για τους φυσικούς ήχους και ένα για τη μουσική.

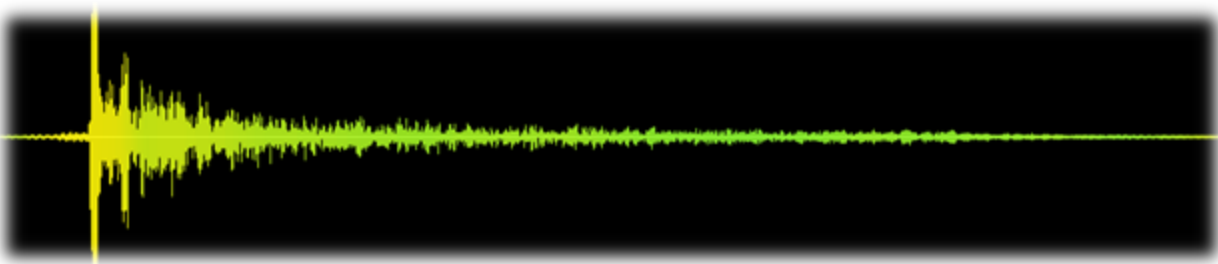


Αριστερά βλέπουμε το βίντεο που μοντάρεται το οποίο έχει 3 Layers εικόνας (το πρώτο από πάνω είναι για τίτλους/λεζάντες), τα άλλα δύο είναι το οπτικό υλικό του βίντεο.

Κάτω από αυτά βλέπουμε 2 layers ήχου. Πιθανόν το ένα να αποτελεί τη μουσική και το άλλο κάποια συνέντευξη/διαλόγους

Στις σκηνές που υπάρχουν λόγια, θα πρέπει να συγχρονίσουμε τον ήχο της κάμερας με αυτό του ηχητικού εγγραφέα.

Τοποθετώντας τον ήχο από τον εγγραφέα θα δούμε μια κυματομορφή σαν κι αυτή:



Παρόμοια θα είναι και αυτή του ήχου από την κάμερα αφού έχουμε καταγράψει τον ίδιο ήχο από δύο διαφορετικές πηγές.

Είναι πολύ σημαντικό την ώρα του γυρίσματος να γράφουμε και η κάμερα και ο εγγραφέας την ώρα που θα χτυπήσουμε το παλαμάκι.

Αυτό που μένει να κάνουμε είναι να συγχρονίσουμε τους δύο ήχους, φέρνοντας την πιο έντονη κορυφή(με μεγαλύτερο πλάτος στην κυματομορφή) κάτω από την ήδη υπάρχουσα(αυτή της κάμερας). Με αυτόν τον τρόπο έχουν συγχρονιστεί και οι διάλογοι, αφού βρίσκονται στο ίδιο αρχείο.

**Αν το σχολείο επιλέξει να τραβήξει την ταινία με 2 κάμερες ταυτόχρονα τότε ο συγχρονισμός γίνεται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, πάντα με οδηγό τον ήχο.*

Όσο αφορά την εικόνα είναι σαφές ότι ο μοντέρ πρέπει να «κόψει» την σκηνή εκεί που τελειώνει η δράση και όχι εκεί που τελειώνει το αρχείο. Ίσως μετά το τέλος της δράσης ακούγονται λόγια του σκηνοθέτη, ή οτιδήποτε δεν χρειάζεται για την ταινία. Το ίδιο ισχύει και για το ξεκίνημα. Υπενθυμίζω τον περιθώριο των 3 δευτερολέπτων για την αρχή και το τέλος της σκηνής.

Αφού έχουμε πλέον ολοκληρώσει το μοντάζ της εικόνας και του διαλόγου, περνάμε σε αυτό των ήχων περιβάλλοντος.

Οι ήχοι περιβάλλοντος είναι οτιδήποτε ακούγεται στην κάμερα, εκτός από τους ηθοποιούς μας. Πχ, τιτιβίσματα, κόρνες αυτοκινήτων, βαβούρα ανθρώπων, απογείωση αεροπλάνου κλπ.

Σκοπός μας είναι να κάνουμε αυτούς τους ήχους να ακούγονται καθαροί, ώστε να δίνουν διαφορετική αίσθηση στην ταινία μας και να την κάνουν ποιοτικά ανώτερη.

Η απάντηση στο τι ήχους θα χρησιμοποιήσουμε είναι απλή. Όλοι αυτοί οι ήχοι έχουν καταγραφεί μαζί με την εικόνα μας. Δεν μας περιορίζει όμως στο να μπορούμε να προσθέσουμε επιπλέον ήχους, αρκεί να ταιριάζουν στην τοποθεσία και τις συνθήκες της σκηνής. Θα φαινόταν περίεργο να έχουμε μια ηλιόλουστη μέρα και να ακούγεται ο ήχος της βροχής.

Αφού παρατηρήσουμε τι ήχοι ακούγονται, μπορούμε να τους ψάξουμε στο διαδύκτιο. Υπάρχουν βιβλιοθήκες ήχων με χιλιάδες ήχους από όλο τον κόσμο για οτιδήποτε πρακτικά ακούγεται. Αυτούς τους ήχους τους αποθηκεύουμε στο φάκελο ήχοι περιβάλλοντος. Επειδή δεν ακούγονται όλοι οι ήχοι με την ίδια ένταση, την αυξομοιώνουμε μέσω του προγράμματος.

Εννοείται πως όταν έχουμε διάλογο τα λόγια πρέπει να είναι πολύ πιο έντονα από τους ήχους περιβάλλοντος.

Τελειώνοντας και με τους ήχους η ταινία μας ουσιαστικά είναι έτοιμη, παρ'όλα αυτά μπορούμε να της δώσουμε ένταση με κάποιο ή κάποια μουσικά κομμάτια.

Δεν είναι απαραίτητο και προσωπικά διαφωνώ στο να ακούγεται μουσική καθ'όλη τη διάρκεια της ταινίας. Άλλωστε δεν γυρίζουμε video clip.

Επίσης καλό θα ήταν να μη χρησιμοποιούμε μουσικές που έχουν κυριολεκτικά χλιοχρησιμοποιηθεί από πολλούς, ερασιτέχνες και μη. Αυτόματα η ταινία υποβαθμίζεται στα μάτια του θεατή.

Η επιλογή των κομματιών είναι στην κρίση κυρίως του σκηνοθέτη.

Αν το σχολείο έχει κάποια μουσική μπάντα, η οποία μπορεί να συνθέσει κάποιο κομμάτι, θα ήταν μια πολύ καλή επιλογή, μιας και θα υπάρχει πρωτότυπη μουσική.

Για τέλος μένουν οι τίτλοι της ταινίας, όπου πρέπει να αναγραφούν όλοι οι συντελεστές, συμπεριλαμβανομένων και των μουσικών κομματιών, ακόμη και αν δεν είναι πρωτότυπη μουσική.

Θα είναι σωστό, κάποιος να αναλάβει να γράψει τους συντελεστές σε ένα χαρτί, με τον ρόλο του καθενός, ώστε να μην ξεχαστεί κάποιος.

Επίσης, γράφεται και ο υπεύθυνος καθηγητής, καθώς και το σχολείο που έφτιαξε την ταινία.

Η ταινία πλέον είναι έτοιμη, αλλά πρέπει να δημιουργηθεί ένα αρχείο ώστε να μπορεί να διανεμηθεί. Αυτό γίνεται πάλι μέσω του προγράμματος, όπου ανάλογα με το πρόγραμμα η διαδικασία γίνεται αλλιώς.

Αρχικά ψάξτε για λέξεις όπως render ή export και στη συνέχεια δημιουργήστε 2 ξεχωριστά αρχεία. Ένα mpeg2 720x576, όπου είναι η ποιότητα dvd και άλλο ένα με HD ανάλυση, το οποίο είναι mp4, 720p (1280x720) ή 1080p (1920x1080).

Σιγουρευτείτε από τις επιλογές ότι το αρχείο θα είναι PAL και ΟΧΙ NTSC.

**Θα μπορούσα να εξηγήσω τον όρο PAL και NTSC, αλλά αποτελεί κεφάλαιο για θεωρητικές γνώσεις. Στον οδηγό αυτό προσπαθώ να συμπεριλάβω πρακτικές συμβουλές για τη δημιουργία της σχολικής σας ταινίας.*

Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία έχετε επίσημα πλέον την ταινία σας, όπου οι

ιδέες και η αξιέπαινη προσπάθεια σας, μπορούν να προβληθούν σε μία οθόνη, μία αίθουσα με όλο το σχολείο.

Λίγα λόγια πριν το τέλος

Επειδή γνωρίζω πως ο κόπος μέχρι το τέλος δεν είναι λίγος και η χαρά του να παρακολουθείς την ταινία σου ανάμεσα σε άλλες ταινίες, αποτελεί ανεκτίμητο συναίσθημα, προτείνω να στείλετε την ταινία σας σε μαθητικά φεστιβάλ ανά την Ελλάδα και γιατί όχι, τον κόσμο.

Το μεγαλύτερο Φεστιβάλ οπτικοακουστικής δημιουργίας και νεανικών ταινιών λαμβάνει χώρο στον Πύργο Ηλείας κάθε χρόνο (αρχές Δεκεμβρίου) και είναι η καλύτερη εκπαιδευτική εμπειρία που θα μπορούσε να έχει κάποιος μαθητής.

Είναι το παγκοσμίως γνωστό Κινηματογραφικό Φεστιβάλ Ολυμπίας για Παιδιά και Νέους, και η Camera Zizanio, που γεμίζει με σχολικές ταινίες, σχολεία και μαθητές σε κάθε συνάντηση.

Την πρώτη μας ταινία την στείλαμε στην Camera Zizanio και μάλιστα είχε βραβευτεί το 2007 ως η καλύτερη ταινία μυθοπλασίας στην κατηγορία της.

Η δική σας ταινία μπορεί να αποσπάσει ένα ή περισσότερα βραβεία και σίγουρα το χειροκρότημα του κόσμου.

Προσωπικά βρίσκομαι εκεί κάθε χρόνο από το 2007 όπου θα χαρώ να δω την ταινία σας και να γνωριστούμε.

Καλές δημιουργίες!

Φιλικά,

Κυριάκος Χαριτάκης

Για οποιοδήποτε λόγο μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μου στο e-mail: kiriakos.haritakis@gmail.com