

ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

Διδάσκων: Κυριακούλάκος Παναγιώτης

Α' ΕΞΑΜΗΝΟ: ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Ενότητα Β' : Πρακτική

Μάθημα 7ο: Η χρήση της εικόνας

7.01 Εικονογράφιση σεναρίου

Από τη στιγμή που έχει γραφτεί το σενάριο και μετά, τα προπαρασκευαστικά κείμενα για την υλοποίηση μιας ταινίας γίνονται όλο και πιο τεχνικά αφού περιλαμβάνουν επεξηγήσεις στην κινηματογραφική ορολογία που αφορούν τους φωτογράφους, σκηνογράφους, ηθοποιούς και λοιπούς συντελεστές της παραγωγής. Μια από τις πιο διαδεδομένες τεχνικές για ταινίες κινουμένων σχεδίων αλλά και για ταινίες μικρού μήκους γενικά είναι η εικονογράφιση του σεναρίου. Η τεχνική αυτή στηρίζεται στην υλοποίηση μιας εικόνας για κάθε σκηνή που περιγράφεται στο σενάριο. Πλαισιωμένα από επεξηγηματικές τεχνικές φράσεις σχετικά με την κίνηση της κάμερας ή με την εξέλιξη της δράσης, η εικονογράφιση του σεναρίου αποτελεί τον βασικό οδηγό για όλους τους συντελεστές της παραγωγής. Η πρόοδος της ταινίας φαίνεται με μια ματιά όταν κοιτάζει κανείς τον τοίχο όπου βρίσκεται απλωμένο το εικονογραφημένο σενάριο. Ποιά σκηνή έχει ολοκληρωθεί, ποιά θα υλοποιηθεί τις αμέσως επόμενες ημέρες και ποιά έχει παραληφθεί λόγω έλλειψης χρόνου. Το εικονογραφημένο σενάριο (storyboard) δίνει στοιχεία που αφορούν και τη μικρο αλλά και τη μακρο-σκηνοθεσία. Η μικροσκηνοθεσία ασχολείται με την αρμονική σύνθεση και περιγραφή της δράσης σε κάθε σκηνή ενώ η μακροσκηνοθεσία αφορά τη σύνδεση των διαφόρων σκηνών μεταξύ τους και την εξασφάλιση της οπτικής συνέχειας από σκηνή σε σκηνή.

7.02 Στοιχεία μικροσκηνοθεσίας

Βασικές αρχές λήψης (Σύνθεση).

Για τη λήψη αλλά και για τη σχεδίαση μιας δράσης μέσα σ'ένα πλαίσιο οι φωτογραφικοί κανόνες βρίσκονται πάντα σε ισχύ. Σύμφωνα με τους κανόνες αυτούς, η εστίαση γίνεται πάντα σ'ένα από τα ισχυρά σημεία ενός υποτιθέμενου πλέγματος που καλύπτει το πλαίσιο όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.

Τα ισχυρά σημεία βρίσκονται κοντά στις τομές των οριζόντιων και κάθετων γραμμών του πλέγματος. Το φωτογραφιζόμενο υλικό πρέπει να βρίσκεται ή στο κέντρο της εικόνας ή σε κάποια από τις δυο κάθετες γραμμές του πλέγματος. Αντίθετα, η λήψη ενός χώρου που καλύπτει όλο το πλαίσιο πρέπει να διαιρείται σε δυο επιμέρους χώρους οι οποίοι οριοθετούνται από τις δυο οριζόντιες γραμμές του πλέγματος.

Η κλίμακα των λήψεων.

Στην κινηματογραφική γλώσσα οι αποστάσεις στις οποίες βρίσκεται η κινηματογραφική κάμερα σε σχέση με το αντικείμενο της λήψης έχουν κωδικοποιηθεί ανάλογα με το αποτέλεσμα που εμφανίζεται στην εικόνα. Η κωδικοποίηση αυτή όπως καταγράφεται στο σχήμα 7.01 είναι κατ'αρχήν ανθρωποκεντρική αλλά μπορεί να επεκταθεί για οποιοδήποτε αντικείμενο λήψης. Η κλίμακα των λήψεων κατανέμεται σε τρία είδη: κατώτερο (από το κοντινό στο πολύ κοντινό πλάνο), μέσο (από το μεσαίο στο κοντινό πλάνο) και ανώτερο. Στο ανώτερο είδος (που δεν περιγράφεται στο σχ. 7.01) περιέχονται τρεις λήψεις που αναφέρονται κυρίως στη δράση και όχι μόνο στον πρωταγωνιστή. Οι λήψεις αυτές χαρακτηρίζονται συνήθως σαν γενικό πλάνο (λήψη της δράσης στο εσωτερικό ενός γενικότερου πλαισίου), συνολικό πλάνο (λήψη της δράσης αποκλειστικά και μόνο) και ημισυνολικό πλάνο (λήψη της δράσης μερικώς).

Γωνίες λήψης.

Οι γωνίες λήψης αναφέρονται στον προσανατολισμό της κάμερας σε σχέση με το αντικείμενο λήψης και μπορούμε να διακρίνουμε τις εξής παραλλαγές ως προς τη θέση σχετικά με το αντικείμενο: κανονική γωνία λήψης, καταδυόμενη ή αναδυόμενη. Αν το αντικείμενο λήψης είναι ένας πρωταγωνιστής μπορούμε να διακρίνουμε τον προσανατολισμό του ως προς την κάμερα σε πέντε κατηγορίες: κατά πρόσωπο, με πλάτη, πλάγια όψη, άνω όψη και κάτω όψη. Έτσι η πλήρης περιγραφή μιας γωνίας λήψης είναι π.χ. κανονική λήψη-κατά πρόσωπο ή καταδυόμενη λήψη-πλάγια όψη.

Μονάδες καταγραφής.

Η κίνηση της κάμερας είναι ένας άλλος παράγων κωδικοποίησης. Όταν η κάμερα είναι ακίνητη (εν στάσει) λέμε ότι έχουμε σταθερή λήψη. Όταν η κάμερα κινείται (σε τροχιά) έχουμε κινητή λήψη είτε λόγω φυσικής μετακίνησης της θέσης λήψης είτε λόγω οπτικής μετακίνησης του σημείου εστίασης (zoom) είτε τέλος λόγω περιστροφής της κάμερας γύρω από μια σταθερή θέση λήψης οριζοντίως (pan, panoramique) ή καθέτως (tilt, verticale).

7.03 Στοιχεία μακροσκοπηθεσίας

Δράση και αντίδραση.

Όταν μας αφηγούνται μια ιστορία, ασυνείδητα θέλουμε να μάθουμε δυο πράγματα:

- ποιά είναι η συγκεκριμένη δράση που εξελίσσεται και
- πως αντιδρούν αυτοί που έχουν άμεση σχέση.

Η παράθεση δυο διαδοχικών σκηνών, όπου στην πρώτη παρουσιάζεται η δράση και στη δεύτερη η αντίδραση σ'ότι συνέβη στην προηγούμενη σκηνή, αποτελεί το βασικό μοντέλο κατασκευής μιας ταινίας. Ο τρόπος αυτός καταγραφής των δρώμενων χαρακτηρίζεται στην κινηματογραφική γλώσσα σαν παράλληλο μοντάζ.

Συνέχεια και ασυνέχεια.

Όταν ενώνουμε πολλά πλάνα μεταξύ τους για να κατασκευάσουμε τον αφηγηματικό ιστό της ταινίας, πρέπει να δίνεται στο θεατή η εντύπωση της συνέχειας. Για να το πετύχουμε χρειάζεται να δώσουμε ιδιαίτερη προσοχή στη θέση των πρωταγωνιστών, στην κίνηση και στα βλέμματα. Η οθόνη είναι μια σταθερή περιοχή και το βλέμμα του θεατή προσανατολίζεται με βάση το πλαίσιο της. Έτσι οι κατευθύνσεις των βλεμμάτων και της κίνησης πρέπει να μην εμφανίζονται από το ένα πλάνο στο άλλο σε διαφορετικά σημεία της οθόνης. Ένας τρόπος για να επιτευχθεί αυτό είναι η κατάλληλη χρήση των περιοχών του πλέγματος που είδαμε στα μικροσκοπηθετικά χαρακτηριστικά. Μερικά σχηματικά παραδείγματα θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε καλύτερα αυτό τον τρόπο (σχήματα 7.02 ως 7.04). Ένας άλλος τρόπος για την εξασφάλιση της συνέχειας είναι η συστηματική χρήση του κανόνα του οπτικού άξονα.

Ο κανόνας του οπτικού άξονα.

Ο οπτικός άξονας ορίζεται είτε από τον άξονα πάνω στον οποίο βρίσκονται δυο κύριοι πρωταγωνιστές που συνδιαλέγονται είτε από την κατεύθυνση κίνησης του βασικού πρωταγωνιστή. Ο κανόνας του οπτικού άξονα λέει απλά ότι σε δυο διαδοχικές λήψεις η θέση της κάμερας πρέπει να βρίσκεται από την ίδια μεριά του οπτικού άξονα. Σχηματικά, ο κανόνας του οπτικού άξονα παρουσιάζεται στα σχήματα 7.05 ως 7.08.

Οπτική στίξη.

Το πέρασμα από μια ενότητα πλάνων σε μια άλλη ή και από πλάνο σε πλάνο μπορεί να γίνει με δυο βασικούς τρόπους: απότομα (cut) ή συνοδευμένο από κάποιο οπτικό εφέ που εξομαλύνει τη σύνδεση. Και οι δυο τρόποι πρέπει να χρησιμοποιούνται σε σχέση με τη βοήθεια που προσφέρουν στην ενίσχυση των δρώμενων. Οσον αφορά το δεύτερο τρόπο υπάρχει μια σειρά από εφέ που έχουν ως επί το πλείστον δοκιμαστεί και μπορούμε να τα δούμε καθημερινά στις τηλεοπτικές ή κινηματογραφικές οθόνες. Για μια λεπτομερή παρουσίαση των εφέ παραπέμπουμε στο κεφ. 28, τόμος 2, σελ. 315-354 του βιβλίου του Daniel Arijon.

7.04 Βιβλιογραφία

- Daniel Arijon, Η γραμματική της φιλικής γλώσσας, τόμοι 2, εκδόσεις Πλάνο.

Σχήμα 7.01: Οριοθέτηση του αντικειμένου στην εικόνα

Τα πλαίσια που φαίνονται στο σχήμα χαρακτηρίζονται ως εξής (από το μικρότερο ως το μεγαλύτερο):

TGP: Πολύ Κοντινό Πλάνο

GP: Κοντινό πλάνο

PRP: Κοντινό πλάνο στήθους

PRT: Κοντινό πλάνο μέσης

PAS: Αμερικάνικο πλάνο

PA: Αμερικάνικο πλάνο γονάτων

PI: Ιταλικό πλάνο (γονάτων)

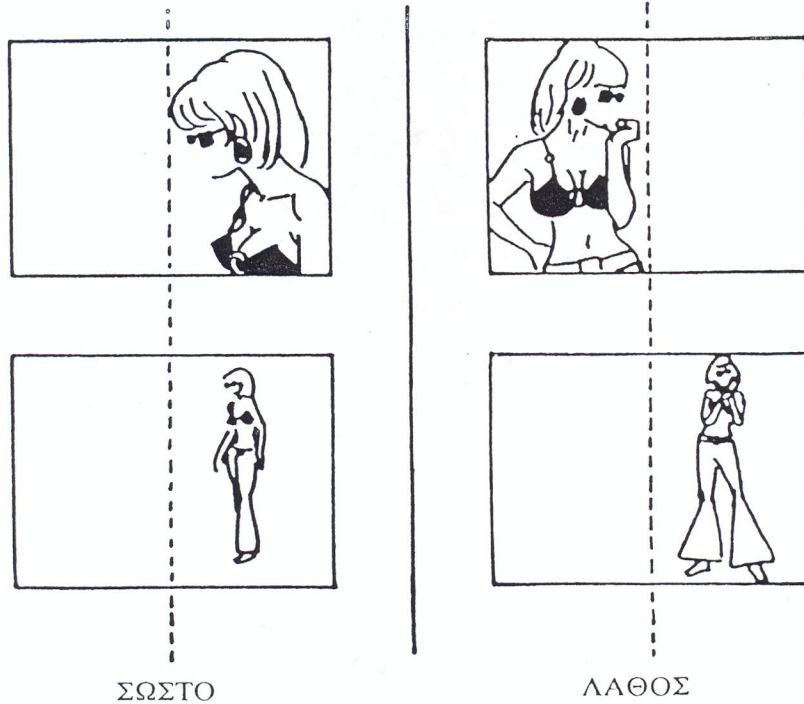
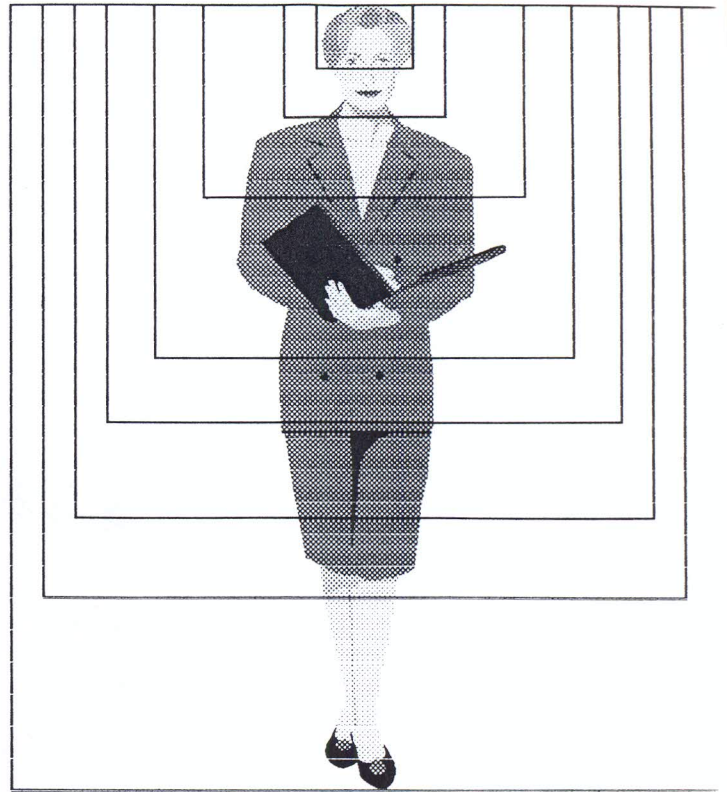
PM: Μεσαίο πλάνο (ποδιών)

Άλλες κλίμακες, που δεν αναφέρονται στην ανθρώπινη ανατομία, χαρακτηρίζονται με τους εξής όρους:

PG: Γενικό πλάνο

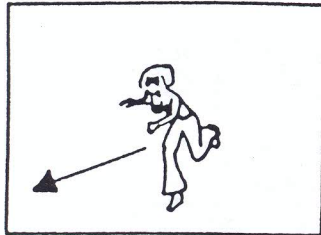
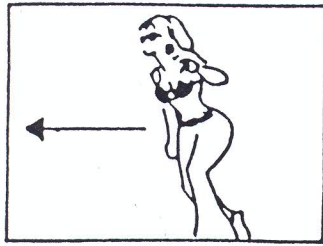
PE: Πλάνο συνόλου

PDE: Πλάνο ημι-συνόλου

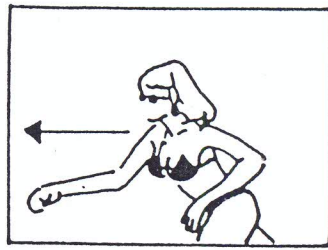


Σχήμα 7.02: Τι κεντρικό θέμα της σκηνής πρέπει να παραμένει στην ίδια περιοχή του πλαισίου, περνώντας από το ένα πλάνο στο άλλο.

ΣΩΣΤΟ



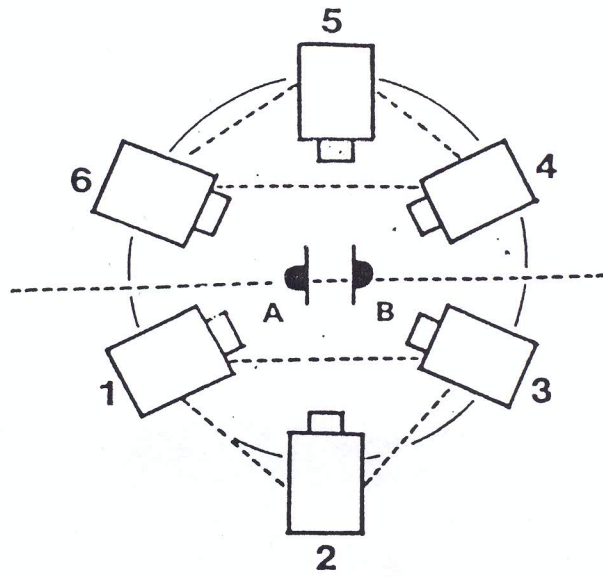
ΛΑΘΟΣ



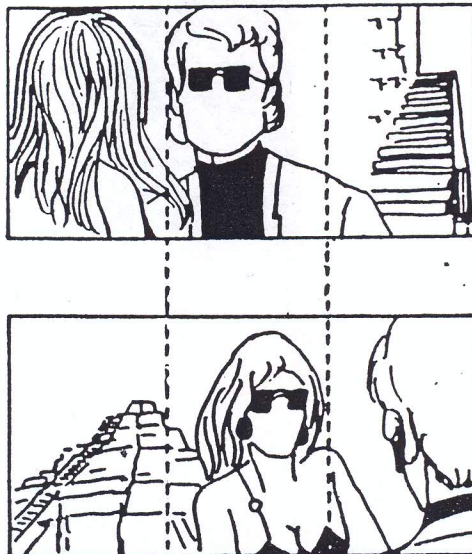
Σχήμα 7.03: Από το ένα πλάνο στο άλλο η κατεύθυνση της κίνησης πρέπει να παραμένει ίδια. Αν αυτή αντιστραφεί, θα δημιουργηθεί σύγχυση ως προς τον τελικό προορισμό του πρωταγωνιστή.



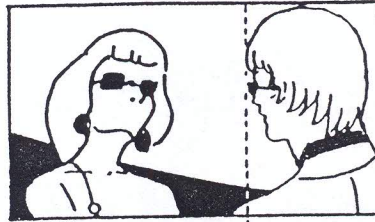
Σχήμα 7.04: Αν δυο πρωταγωνιστές εμφανίζονται να συνομιλούν, τα βλέμματά τους πρέπει να έχουν αντίθετες κατευθύνσεις.



Σχήμα 7.05: Οι θέσεις της κάμερας πρέπει να βρίσκονται από την ίδια πάντα πλευρά του οπτικού άξονα. Έτσι αν επιλεγούν οι θέσεις 1,2,3 αποκλείονται αυτόματα οι θέσεις 4,5,6 και αντιστρόφως.



Σχήμα 7.06: Διαιρώντας την οθόνη σε τρεις ίσους τομείς, ο κεντρικός ηθοποιός κάθε πλάνου μπορεί να τοποθετηθεί στο κέντρο του κάδρου χωρίς να παραβιαστεί η αρχή του άξονα. Μ' αυτό τον τρόπο, η προσοχή συγκεντρώνεται στο κέντρο του κάδρου.



Σχήμα 7.07: Μια συνηθισμένη πρακτική θέλει τη διαδοχική παρουσίαση δυο πρωταγωνιστών έτσι ώστε αυτός που φαίνεται κατά πρόσωπο να καλύπτει τα δυο τρίτα της εικόνας.



Σχήμα 7.08: Σε ορισμένες περιπτώσεις, το πέρασμα από τον ένα πρωταγωνιστή στον άλλο μπορεί να γίνει με μια σύνθεση μισό-μισό.