

Τύποι κάδρων

Κίνηση της camera



Η CAMERA ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΑΤΙ ΤΟΥ ΘΕΑΤΗ.
Ο ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΝΤΕΚΟΥΠΑΖ
ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ CAMERA ΚΑΘΟΔΗΓΕΙ
ΤΟΝ ΘΕΑΤΗ ΤΟΥ ΝΑ «ΔΙΑΒΑΣΕΙ» ΤΗΝ ΔΙΚΗ
ΤΟΥ ΘΕΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.

Αντικειμενικό – Υποκειμενικό Πλάνο



- **Αντικειμενικό:** Αποτυπώνει την οπτική του παρατηρητή. Η camera είναι το μάτι ενός ανεξάρτητου με την δράση προσώπου.
Η διήγηση είναι σε τρίτο πρόσωπο. Καταγράφει την εξωτερική πραγματικότητα.
- **Υποκειμενικό:** Αποτυπώνει την οπτική ενός προσώπου της δράσης π.χ. ενός ηθοποιού. Η camera είναι τα μάτια του υποκειμένου και καταγράφει την ακριβή πραγματικότητα του π.χ. αν είναι κουτσός ανεβοκατεβαίνει, αν είναι μεθυσμένος είναι θολή κλπ.
Η διήγηση είναι σε πρώτο πρόσωπο. Καταγράφει τι βλέπει και πως αισθάνεται το υποκείμενο.

Ψευδοϋποκειμενικό Πλάνο



- **Ψευδοϋποκειμενικό:** Αποτυπώνει την οπτική ενός υποκειμενικού, αλλά ταυτόχρονα το υποκείμενο είναι εν μέρει μέσα στο πλάνο. Η camera ακολουθεί την κίνηση του υποκειμένου, π.χ. ο ηθοποιός περπατά και η camera «βλέπει» μέσα από τα μάτια του, ακολουθώντας την κίνηση του, αλλά συγχρόνως και ο ηθοποιός είναι μέσα στο πλάνο. Επομένως η camera βρίσκεται σταθερά πίσω του και τον ακολουθεί κρατώντας σταθερή την απόσταση από το υποκείμενο.

Ρεαλιστικό και συμβατικό πλάνο



- **Ρεαλιστικό:** Η camera αποτυπώνει από μια οπτική γωνία παρόμοια με αυτή του ανθρώπου, όπως πίσω από τα παράθυρα του ισογείου σε μια πολυκατοικία. Καταγράφει την φυσική πραγματικότητα.
- **Συμβατικό:** Η camera αποτυπώνει από μια οπτική γωνία όπου δεν μπορεί να σταθεί ένας άνθρωπος, όπως πίσω από τα παράθυρα των ορόφων. Καταγράφει από μη φυσικές θέσεις.

Κέντρο προσοχής του κάδρου



Είναι το σημείο που συγκεντρώνει την προσοχή του θεατή.
Λόγω της κίνησης στον κινηματογράφο το σημείο αυτό είναι ένα
για να μπορεί ο θεατής να το ακολουθεί.

Αυτό μπορεί να είναι ένα ή και περισσότερα στοιχεία από:

- Το δυνατότερο σημείο της σύνθεσης.
- Το κέντρο των αξόνων της σύνθεσης.
- Η χρωματική σύνθεση όπως χρώμα σε ασπρόμαυρο περιβάλλον ή σκούρο σε ανοιχτόχρωμο περιβάλλον και το αντίθετο.
- Ο φωτισμός σε σχέση με τα δευτερεύοντα στοιχεία και το αντίθετο.
- Βρίσκεται σε πρώτο επίπεδο.
- Πρόσωπο on face στο φακό.
- Η κίνηση ενός στοιχείου σε σχέση με τα ακίνητα δευτερεύοντα και το αντίστροφο.

Η κινηματογραφική κίνηση



Τα είδη της κινηματογραφικής κίνησης.

- Κίνηση του υποκειμένου και σταθερή camera.
- Κίνηση της μηχανής λήψης επί τόπου και στο χώρο με σταθερό το θέμα.
- Κίνηση και της μηχανής λήψης και του θέματος.

Κίνηση του υποκειμένου και σταθερή camera.



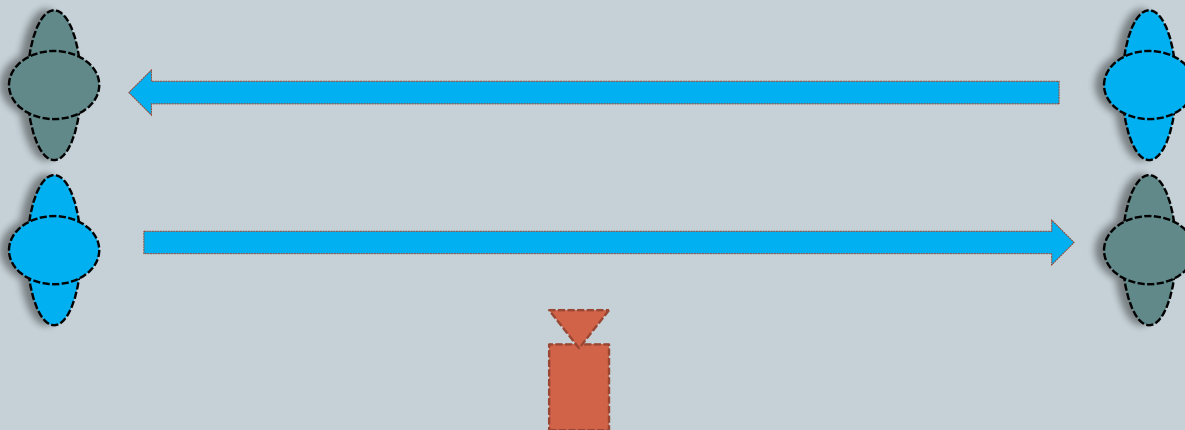
Walk in – out.

Ο ηθοποιός πλησιάζει ή απομακρύνεται από την camera.



Lateral

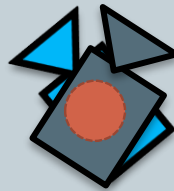
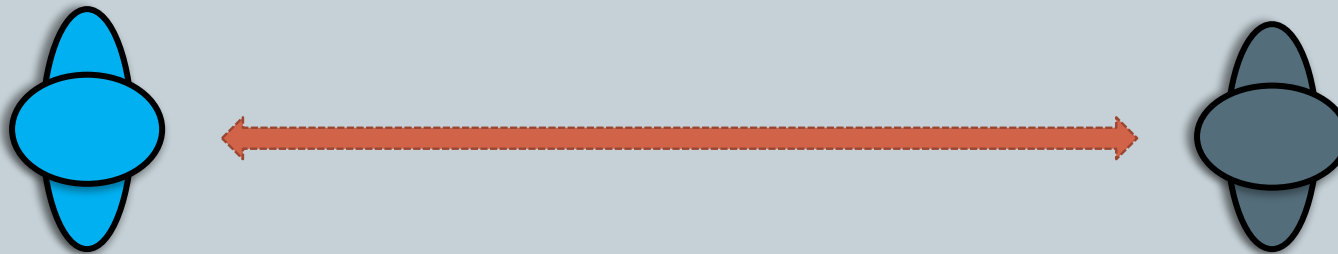
Ο ηθοποιός κινείται παράλληλα στον οριζόντιο άξονα της camera.



Κίνηση της μηχανής λήψης επί τόπου



- Κίνηση σε τρίποδο.
- Πανοραμική (panoramique – pan left – right)

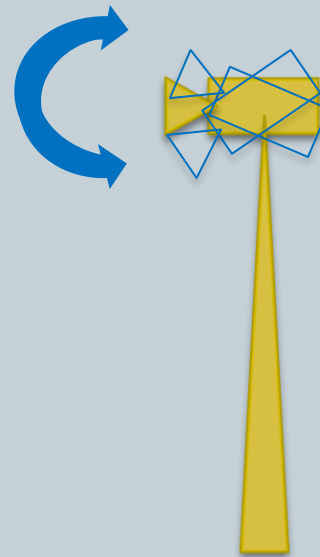
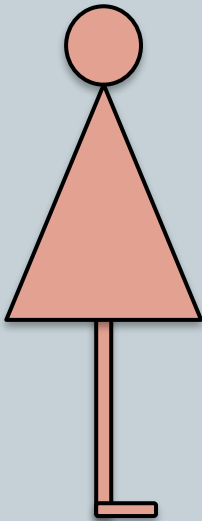


- Αντικειμενικό = εξερεύνηση χώρου – σταθερός χώρος
- Υποκειμενικό = ακολουθία βλέμματος - σταθερός χώρος , κινούμενο υποκείμενο.

Κίνηση της μηχανής λήψης επί τόπου



- Κάθετη (vertical, tilt up – down)
- Και συνδυασμός pan – tilt.

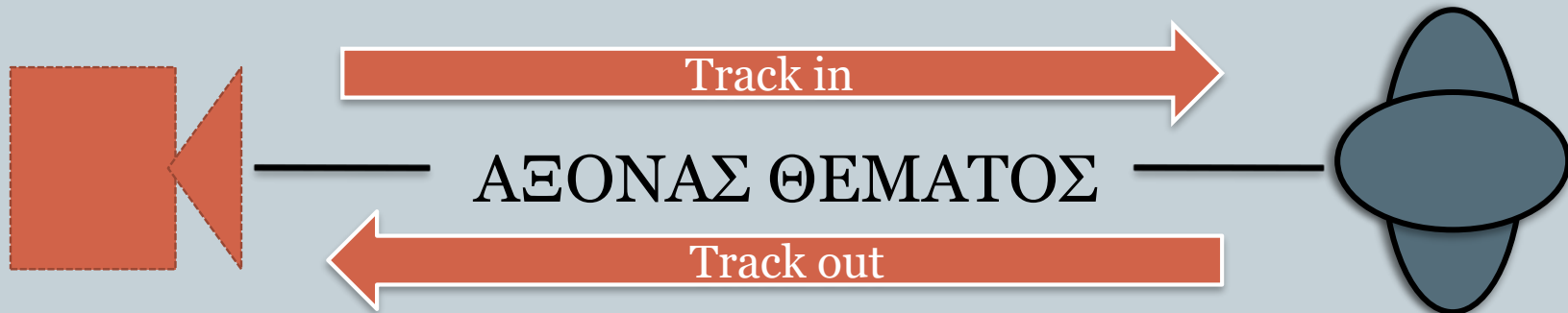


- Αντικειμενικό = εξερεύνηση χώρου – υποκειμένου.
- Υποκειμενικό = ακολουθία βλέμματος πάνω – κάτω.

Κίνηση της μηχανής λήψης στο χώρο



- Travelling, tracking, track in –out.
- Σταθερό θέμα.

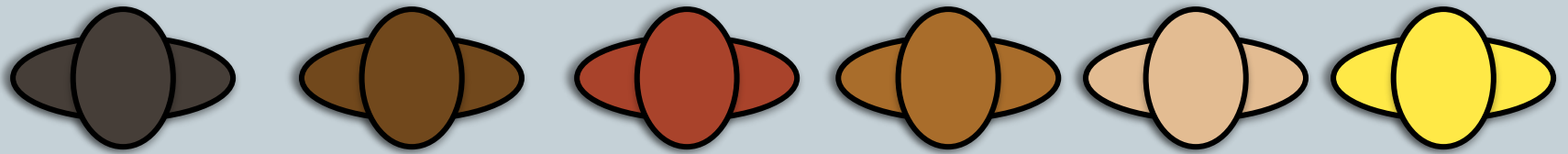


Η camera πλησιάζει ή απομακρύνεται από το θέμα πάνω σε άξονα.
Προσοχή δεν είναι zoom, η προοπτική του χώρου και του υποκειμένου
δεν μεταβάλλεται.

Κίνηση της μηχανής λήψης στο χώρο



- Travelling, tracking, track in –out.
- Σταθερό θέμα.

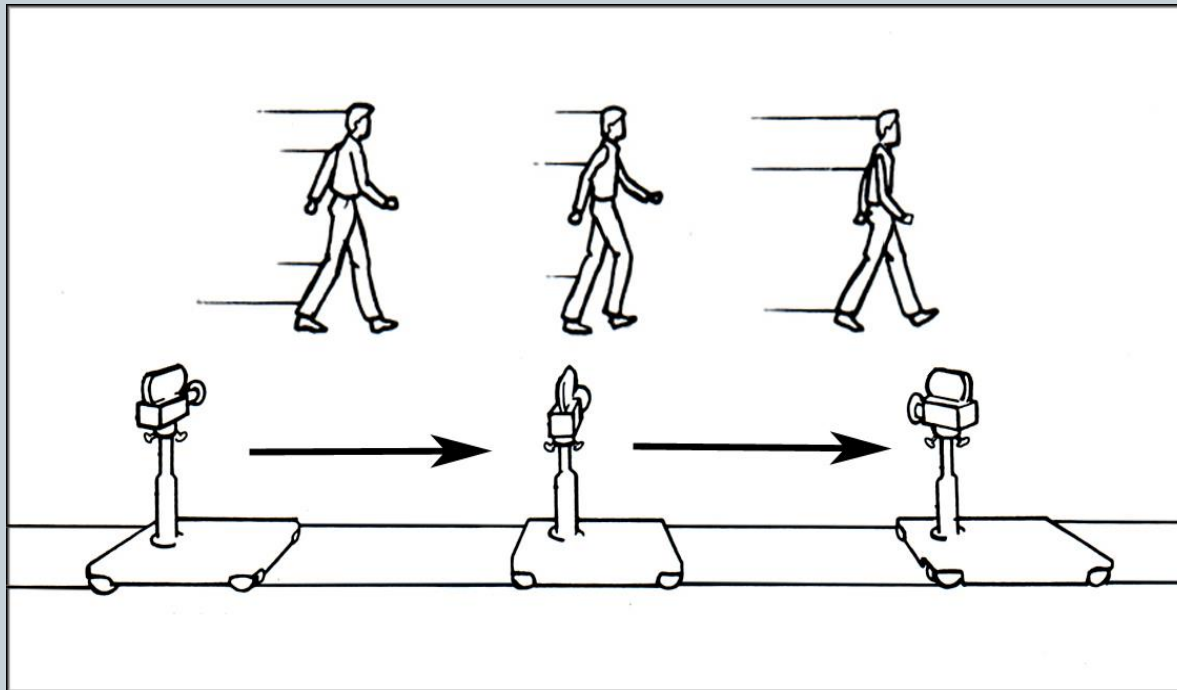


Η camera κινείται παράλληλα προς τα σταθερά υποκείμενα ή σε αναγνώριση χώρου.

Κίνηση της μηχανής λήψης στο χώρο

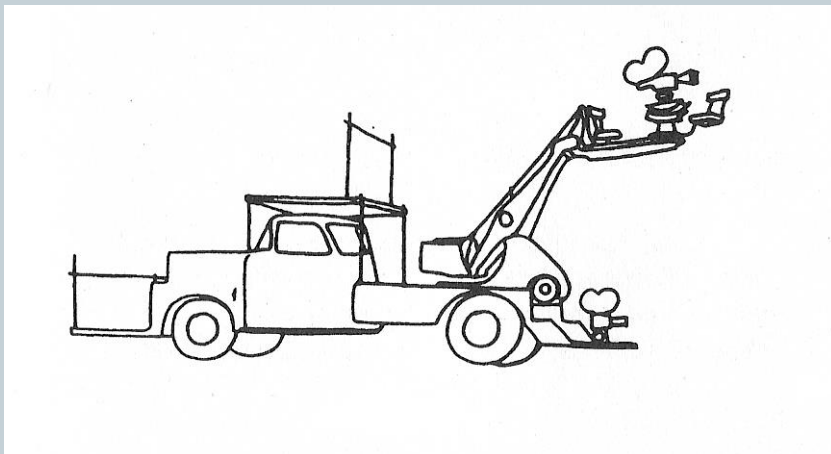
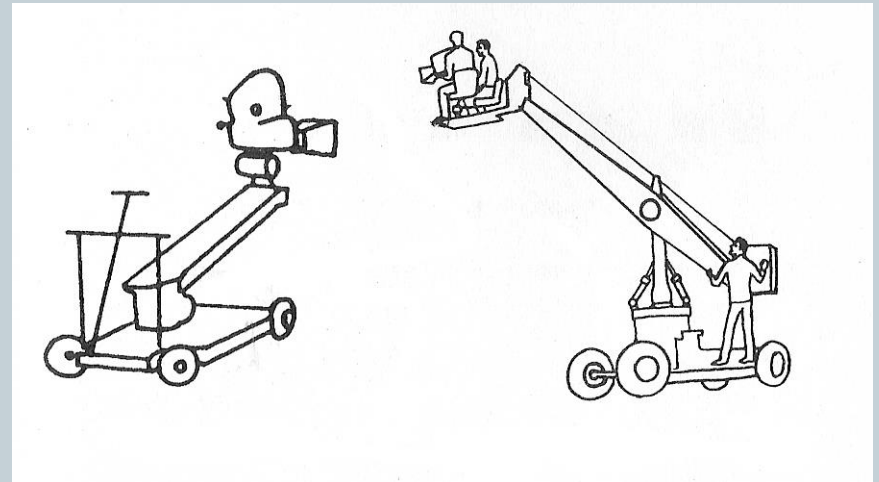
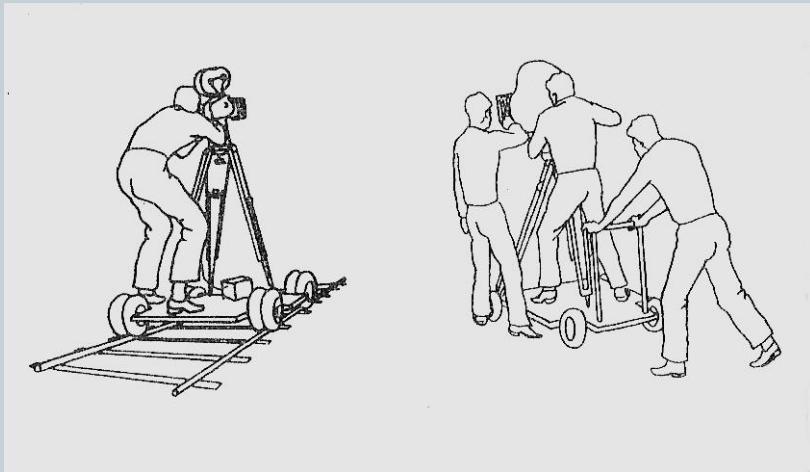


- Travelling, tracking, track in –out.
- Κινούμενο θέμα.



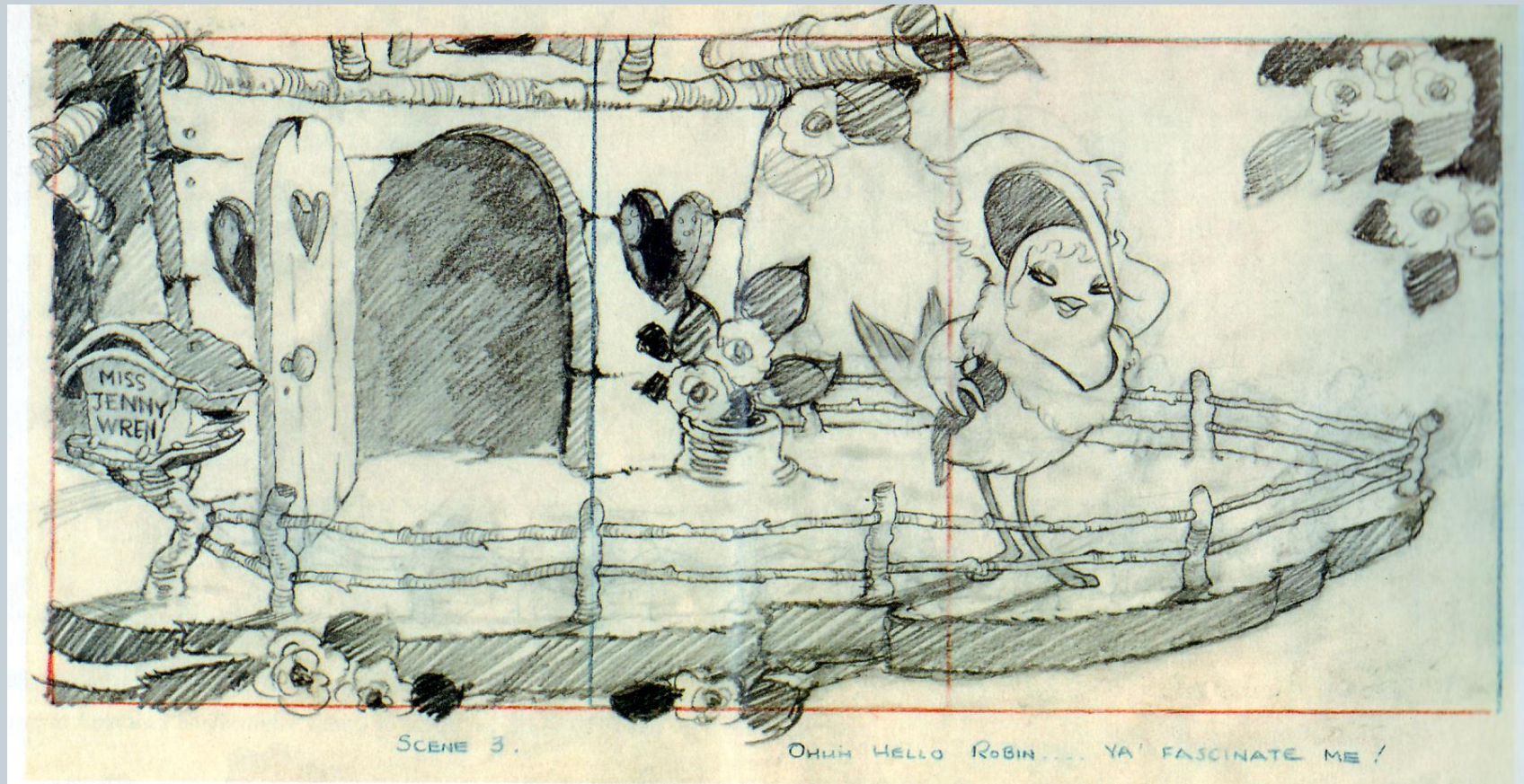
Η camera κινείται παράλληλα προς την κίνηση του υποκειμένου.

Τοποθέτηση camera για travelling



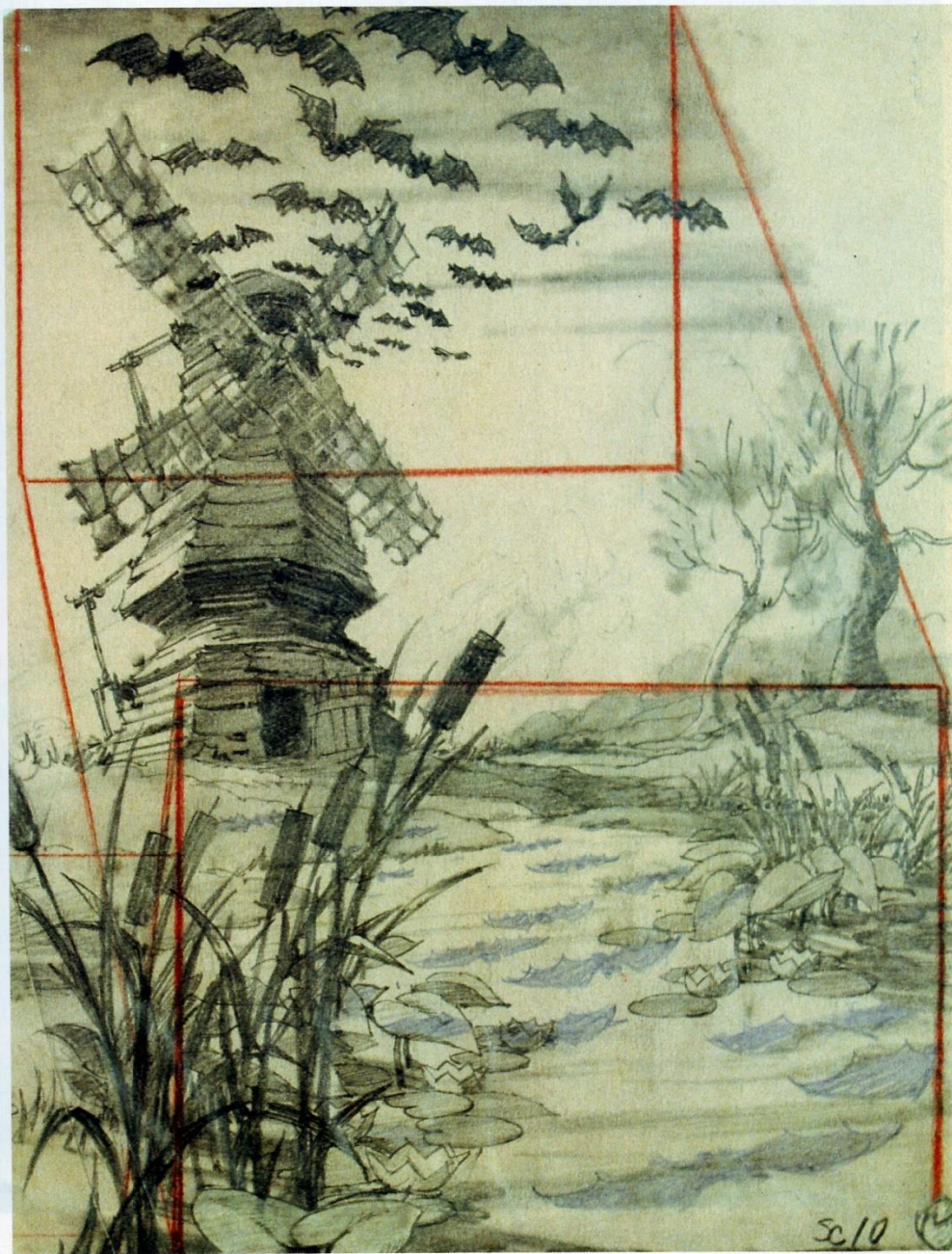
Carello με τον οπερατέρ
Dolly και γερανός
Η camera προσαρμοσμένη
σε αυτοκίνητο.
Μπορεί επίσης να είναι προσαρμοσμένη
με μάντες πάνω στον οπερατέρ
ή και στο χέρι ελεύθερη.

Στήσιμο του lay out στο travelling



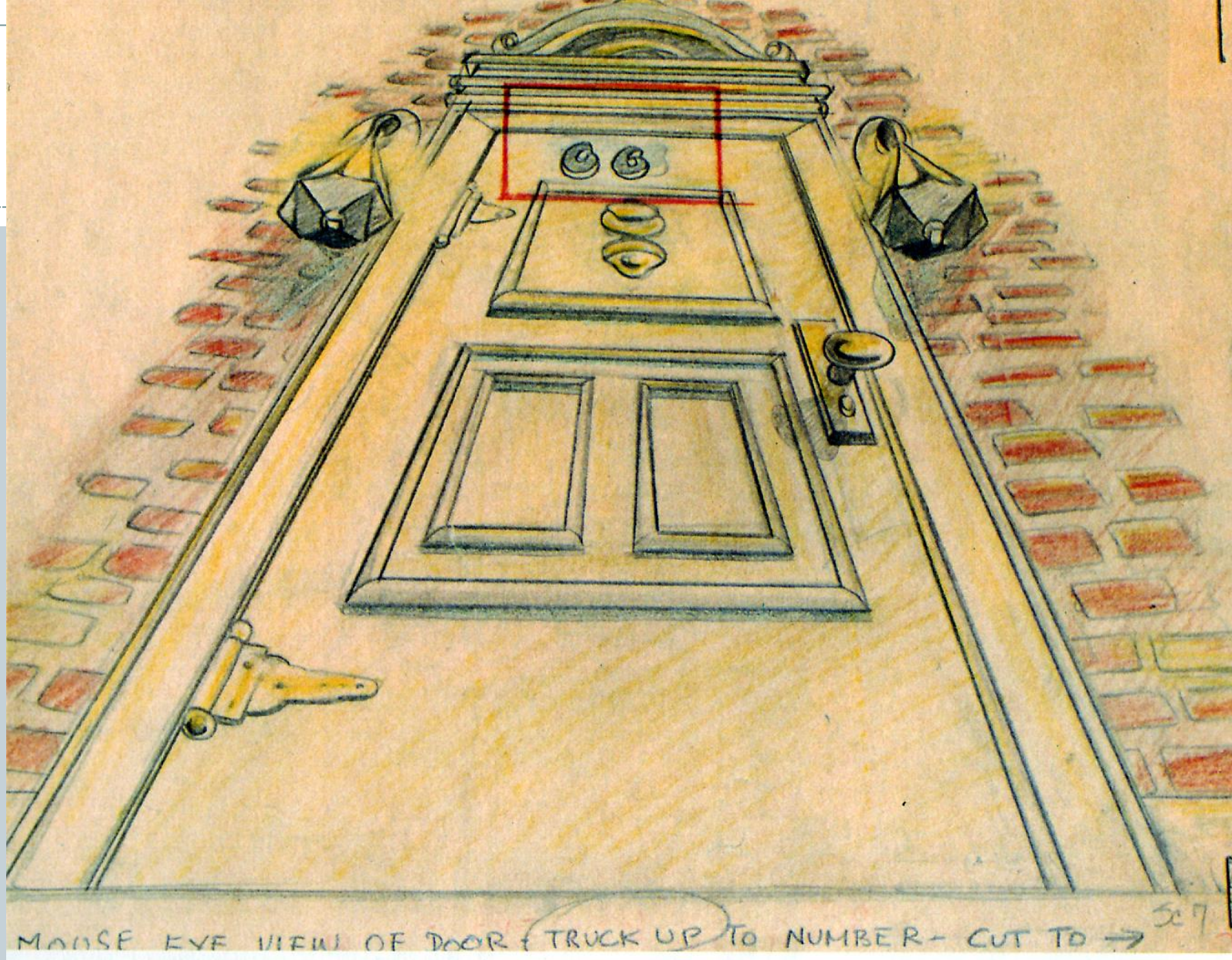
1935 Disney Who killed Cock Robin

Παράλληλη κίνηση της camera.



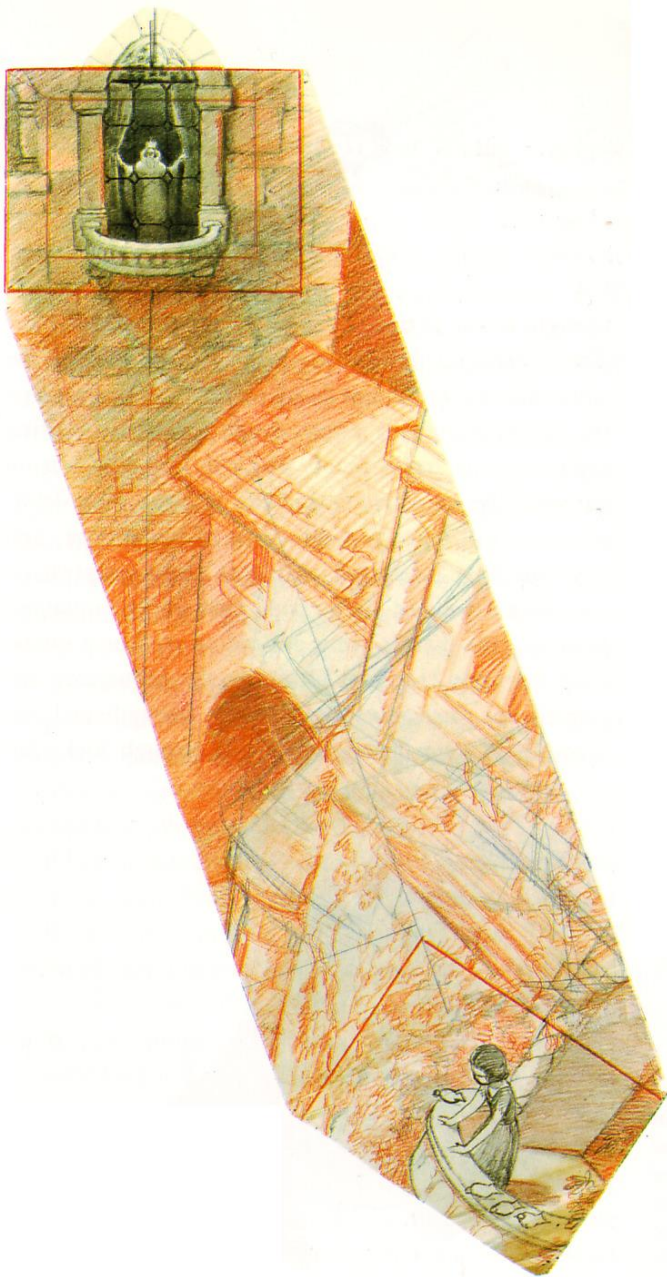
Το πλάνο ξεκινά από το έδαφος για να φτάσει στην κορυφή του μύλου και την κίνηση των πουλιών.

1927 Disney
The old mille



1936
Disney
The
country
cousin

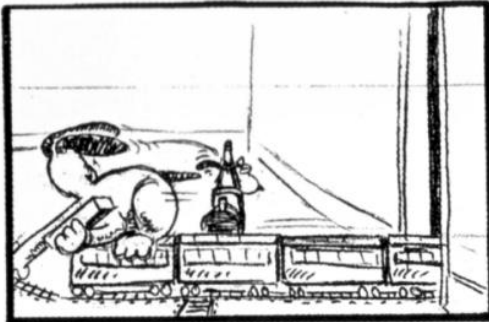
Υποκειμενικό πλάνο του ποντικού που καταλήγει στο 66.



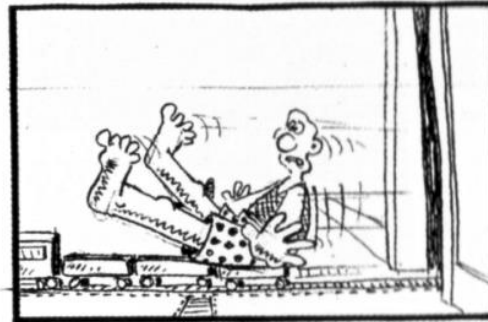
Plongee πλάνο του παλατιού. Η camera
από την Χιονάτη περνά στην βασίλισσα.

1937 Disney
The Snow White and the seven Dwarfs

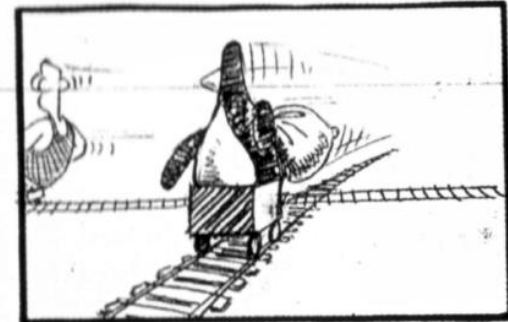
To story board στο travelling



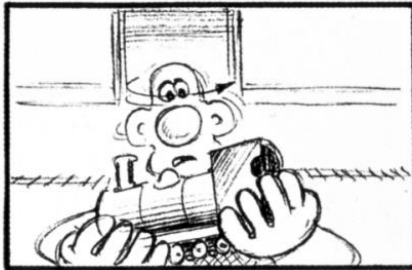
Sc 65. Shot 3. INT. DINING ROOM, NIGHT.
GRIMIT CROSSES PENGUIN'S TRACK,
PENGUIN ABOUT TO COLLIDE WITH TRAIN.



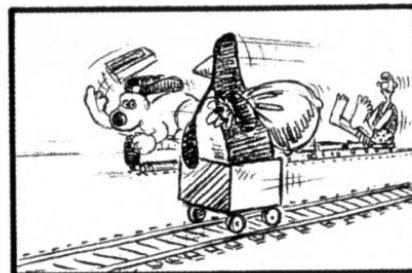
Sc 65. Shot 3 continued,
WALLACE TRIES TO GRAB PENGUIN...



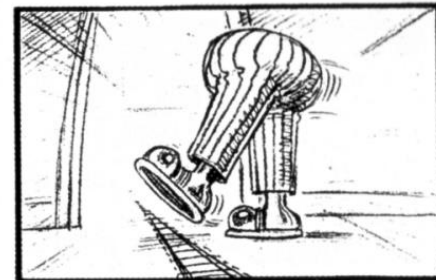
Sc 65. Shot 3 continued,
...BUT PENGUIN TRUNDLES ON ENGINELESS.



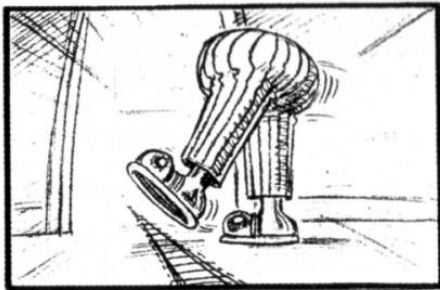
Sc 65. Shot 4. INT. DINING ROOM, NIGHT.
WALLACE HAS GRABBED THE ENGINE
TRACKING SHOT.



Sc 65. Shot 5. INT. DINING ROOM, NIGHT.
GRIMIT'S TRAIN CURVES AROUND TO COME
UP PARALLEL TO PENGUIN'S TRACK.
GRIMIT RUNS OUT OF TRACK AND DISCARDS
THE BOX. TRACK WITH PENGUIN.

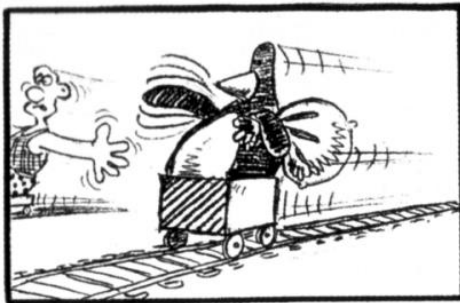


Sc 65. Shot 6. INT. DINING ROOM, NIGHT.
PENGUIN'S P.O.V. TROUSERS STEP ON HIS
TRACK. (WE'RE HEADING FOR KITCHEN)
TRACKING SHOT.

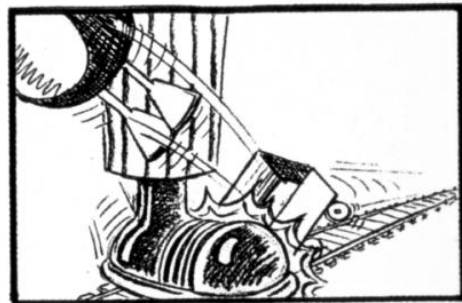


Sc 65. Shot 6. INT. DINING ROOM, NIGHT.
PENGUIN'S P.O.V. TROUSER'S STEP ON HIS
TRACK. (WE'RE HEADING FOR KITCHEN)

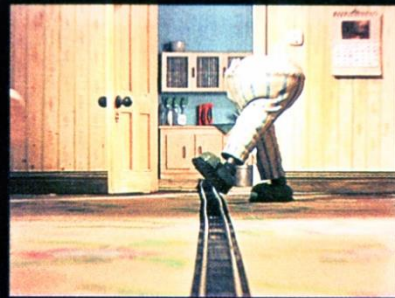
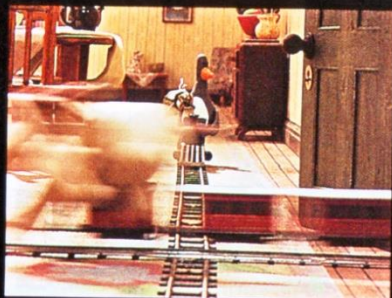
TRACKING SHOT.



Sc 65. Shot 7. INT. DINING ROOM, NIGHT.
PANICKED PENGUIN TRIES TO BRAKE AND
WALLACE AND GROMIT OVERTAKE.



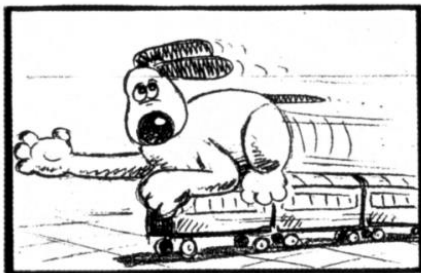
Sc 65, Shot 7. CONTINUED.
TROUSER FOOT COMES DOWN ON THE TRACK.
PENGUIN GOES FLYING.





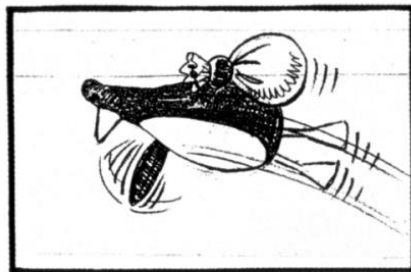
Sc 66, Shot 1. INT. KITCHEN, NIGHT.
WALLACE REACHES UP TO GRAB PENGUIN.

TRACKING SHOT



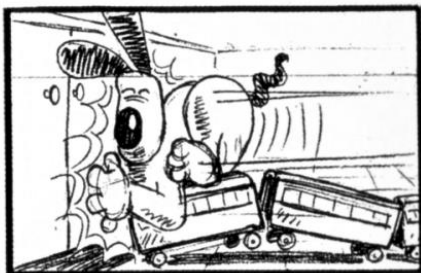
Sc 66, Shot 2. INT. KITCHEN, NIGHT.
GROMIT ANTICIPATES A CATCH.

TRACKING SHOT.



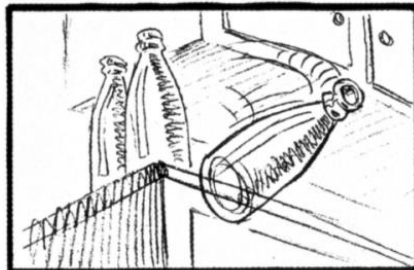
Sc 66 Shot 3
PENGUIN SALES THROUGH THE AIR.

TRACKING SHOT



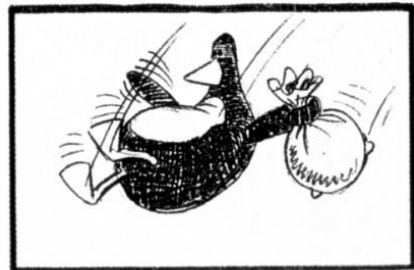
Sc 66, Shot 4. INT. KITCHEN, NIGHT.
GROMIT SMASHES INTO KITCHEN UNIT CUPBOARDS.

TRACK THEN STOP.



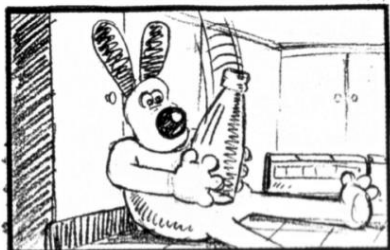
Sc 66, Shot 5. INT. KITCHEN, NIGHT.

THE CRASH CAUSES A BOTTLE TO TUMBLE
OFF THE COUNTER.



Sc 66, Shot 6. INT. KITCHEN, NIGHT.

PENGUIN DESCENDS TRY TO PICK UP
DIAMOND.



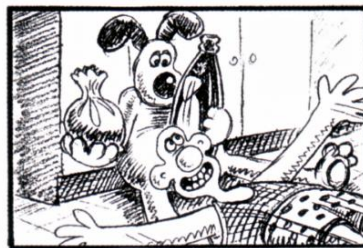
Sc 66, Shot 7. INT. KITCHEN, NIGHT.

BOTTLE LANDS IN GROMIT LAP...



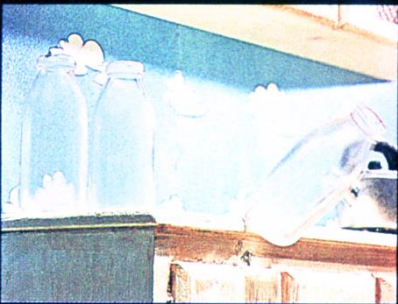
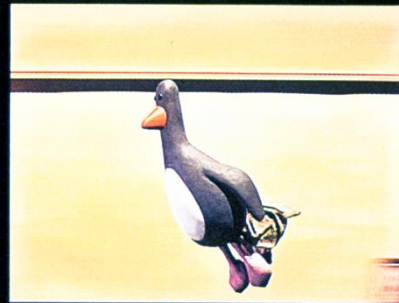
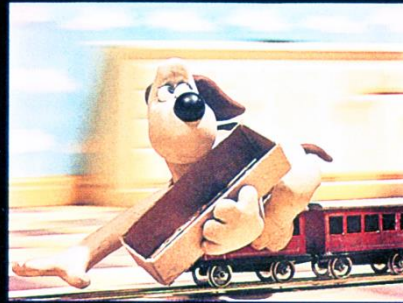
Sc 66, Shot 7 continued.

..PERFECTLY POSITIONED TO CATCH THE
PENGUIN AND THE DIAMOND.
"ATTABBY GROMIT LAD!"



Sc 66, Shot 8. INT. KITCHEN, NIGHT.

WALLACE SLIDES INTO FRAME:
"WELL DONE! WE DID IT!"



1993 The Aardman studio
Wrong Trousers



book Cracking animation 1998