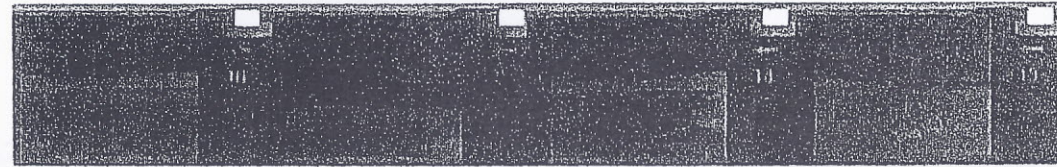




Σχολή
Κινηματογράφου Τηλεόρασης
ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ ΣΤΑΥΡΑΚΟΥ



ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ STORYBOARD

.....και η σημασία του.

Β' ΕΤΟΣ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ, ΕΙΚΟΝΟΛΗΨΙΑΣ, ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑΣ

ΤΟΥ CHRIS ROMAN

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: ΚΛΕΑΡΧΟΣ ΠΗΤΤΑΣ

«ΟΙ ΠΑΡΟΥΣΕΣ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΠΡΟΥΠΟΘΕΤΟΥΝ, ΓΝΩΣΗ ΤΩΝ ΣΠΟΥΔΑΣΤΩΝ
ΣΤΙΣ "ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΗΣ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ"»

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ STORYBOARD:

Μετά την τελική συγγραφή ενός σεναρίου (final draft) για κινηματογραφική ταινία, ταινία κινουμένων σχεδίων, τηλεταινία, διαφημιστική ταινία, ή video clip, το επόμενο στάδιο είναι η σχεδίαση του storyboard. Το storyboard είναι η οπτική εκδοχή του σεναρίου με σχέδια, όπως μια ιστορία κόμικς.

Το storyboard πρέπει να συνδυάζει μερικές από τις παρακάτω πληροφορίες :

- Ποιοι χαρακτήρες είναι μέσα στο κάδρο και πως κινούνται;
- Η πρόζα του κάθε χαρακτήρα, αν υπάρχει.
- Πόσος-κινηματογραφικός-χρόνος έχει περάσει μεταξύ του τελευταίου και του αμέσως επόμενου σχεδίου (frame);
- Θέση μηχανής. Μέγεθος κάδρου. Κίνηση μηχανής, αν υπάρχει.

ΓΙΑΤΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕ STORYBOARD:

Το storyboard θεωρείτε ένα **πολύ σημαντικό στάδιο στην παραγωγική διαδικασία** μιας οπτικοακουστικής παραγωγής κατά τον σχεδιασμό της και σημαντικό βοήθημα κατά το γύρισμα. Το storyboard, λειτουργεί ως βασικός οδηγός των προ-παραγωγικών και παραγωγικών αναγκών για όλα τα τμήματα (Σκηνογραφικό - Φροντιστηριακό, Καλλιτεχνικό, Ενδυματολογικό, Σκηνοθετικό, Φωτογραφικό, Ειδικών εφέ, Οικονομικό κλπ.) και βοηθά στην καλύτερη μεταξύ τους συνεργασία. Σχεδιάζοντας το σενάριο πλάνο -πλάνο έχουμε την δυνατότητα να κάνουμε σημαντικές διορθώσεις πριν το γύρισμα με συνέπεια την καλύτερη οργάνωση και τον καταμερισμό των εργασιών, γλυτώνοντας χρόνο και χρήματα. Βοηθά επίσης τον σκηνοθέτη να κάνει μια πρώτη απόπειρα οπτικοποίησης της ταινίας και να δει σε πρώτη φάση, τα προβλήματα και τις προκλήσεις που έχει να αντιμετωπίσει.

Σημ. Μεταφραστική: Στην Ελληνική Οπτικοακουστική Βιομηχανία, το storyboard χρησιμοποιείτε στην διαφήμιση, στο video-clip, τις ταινίες και τηλεταινίες. Δεν χρησιμοποιείτε στα τηλεοπτικά σήριαλ λόγω του μικρού σχετικά χρόνου που διατίθεται τόσο για το στήσιμο μιας σειράς όσο και για την προετοιμασία της. Σημαντικό ρόλο παίζει επίσης το γεγονός, ότι συνήθως μια εβδομαδιαία σειρά, στήνεται με τα 3 έως 5 πρώτα επεισόδια και με σκαλέτες που ενημερώνουν γενικά την εξέλιξη της ιστορίας. Δεν έχει σχεδόν ποτέ η παραγωγή στην διάθεση της όλα τα επεισόδια, κάτι που θα έλυε πολλά προβλήματα που προκύπτουν στην πορεία των γυρισμάτων (τεχνικά, οικονομικά, καλλιτεχνικά κλπ).

ΠΩΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΤΑΙ ΤΟ STORYBOARD;

Τα περισσότερα
storyboard κατασκευάζονται
με στυλό ή μολύβι. Εξαιρούμε

τις συνθήκες εκείνες(οικονομικές) που θα σου επιτρέψουν να συνεργαστείς με έναν επαγγελματία σχεδιαστή storyboard. Αν συμβεί αυτό θα πρέπει να μελετήσετε μαζί το σενάριο σκηνή- σκηνή και με ξεκάθαρο τρόπο να μπορέσεις να του μεταδώσεις το πώς θές να κινηματογραφηθεί η κάθε σκηνή. Άκου προσεκτικά τις λύσεις που θα σου προτείνει ο σχεδιαστής, πριν τις απορρίψεις. Η συνεργασία με επαγγελματία σχεδιαστή, είναι μια διαδικασία που χρειάζεται χρόνο και πολλές συναντήσεις, με πολλά προσχέδια μέχρι τα τελικά σχέδια.

Αν δεν σου αρέσει να ζωγραφίζεις μπορείς να τραβήξεις φωτογραφίες ή να χρησιμοποιήσεις ένα πρόγραμμα κατασκευής storyboard στο pc σου. Να θυμάσαι πάντα, ότι τα σχέδια του storyboard δεν χρειάζεται να είναι φανταχτερά και με σχεδιαστικές λεπτομέρειες! Αυτό ας το αφήσουμε για τους επαγγελματίες. Στην πραγματικότητα χρειάζεται να ξοδέψεις μερικά λεπτά για την κατασκευή του κάθε καρέ. Χρησιμοποίησε βασικά σχήματα, απλές φιγούρες και φόντα και απόδωσε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την δράση και πως επιθυμείς να την κινηματογραφήσεις. Μια ακόμα βασική προϋπόθεση για τα τελικά σχέδια του storyboard είναι να έχει προηγηθεί η επιλογή όλων των φυσικών χώρων και των σκηνικών. Το ίδιο ισχύει και για τις περιπτώσεις των ειδικών εφέ και των φροντιστηρίων(props). Θα πρέπει να έχουν μελετηθεί και αποφασιστεί πριν την τελική σχεδίαση.



Συν. Πραξούμ, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία.



ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία.



ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία, ομοιομορφία.



Η ΒΑΣΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ STORYBOARD

CLOSE-UP SHOT (ΚΟΝΤΙΝΟ): Η απόσταση μεταξύ του αντικειμένου και της μηχανής λήψης είναι μικρή.

DISSOLVE (ΔΙΠΛΟΤΥΠΙΑ ΦΟΝΤΥ ΑΝΣΑΙΝΕ): Μια ή περισσότερες εικόνες πάνω σε μια άλλη. Συνήθως σβήνει το ένα πλάνο σιγά-σιγά και ταυτόχρονα εμφανίζεται το επόμενο. Στιγμιαία και μέχρι το δεύτερο πλάνο να επικρατήσει, οι δύο εικόνες συγχωνεύονται σε διπλοτυπία.

FADE IN-OUT (ΦΟΝΤΥ): Τρόπος σύνδεσης δύο πλάνων. Έχουμε (fade - in) όταν το σκοτεινό πλάνο σταδιακά φωτίζεται καθώς εμφανίζεται το επόμενο πλάνο και (fade - out), όταν ένα πλάνο αρχίζει να σβήνει σιγά - σιγά μέχρι να σκοτεινιάσει εντελώς πριν εμφανιστεί το επόμενο.

HIGH CAMERA ANGLE: Η Γωνία λήψης από ψηλά σκοπεύει το αντικείμενο προς τα κάτω. Το αντικείμενο μοιάζει μικρό αδύναμο και ασήμαντο. Επιλέγεται για να αποδοθούν συναισθήματα απομόνωσης, συντριβής, λύπης, απόγνωσης κλπ.

JUMP CUT: Το απότομο κόψιμο που μοιάζει να διακόπτει ένα μεμονωμένο πλάνο. Είτε τα πρόσωπα φαίνονται να αλλάζουν στιγμιαία ενώ το φόντο παραμένει το ίδιο, είτε το φόντο αλλάζει ξαφνικά με τα πρόσωπα να παραμένουν σταθερά. Επίσης η απότομη σύνδεση μιας σκηνής με την επόμενη. Όταν το jump cut γίνεται μέσα στην ίδια τη σκηνή, η γωνία της μηχανής παραμένει ίδια ή μεταβάλετε λιγότερο από 30 μοίρες. Το μέγεθος του πλάνου μπορεί να αλλάξει. Με το jump cut μπορούμε να δηλώσουμε και πέρασμα χρόνου μέσα στην σκηνή.

LONG SHOT (ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ): Η απόσταση μεταξύ του αντικειμένου και της μηχανής λήψης είναι μεγάλη. Συνήθως το γενικό πλάνο λειτουργεί και ως πλάνο αναφοράς της σκηνής.

LOW CAMERA ANGLE (CONTRE PLONGEE): Η Γωνία λήψης της μηχανής είναι χαμηλά ή στο έδαφος και σκοπεύει προς τα πάνω το αντικείμενο. Το αντικείμενο δείχνει σημαντικό και δυνατό.

PAN (ΠΑΝΟΡΑΜΙΚΟ ΠΛΑΝΟ): Η κίνηση της κάμερας δεξιά ή αριστερά, χωρίς να μετακινείτε η βάση της.

P.O.V (Point Of View shot) (ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ): Το πλάνο που γυρίζεται από το ύψος των ματιων ενός χαρακτήρα και που δείχνει ότι θα μπορούσε να δει το πρόσωπο αυτό. Συνήθως παρεμβάλλεται πριν ή μετά από ένα πλάνο στο οποίο εμφανίζεται ο χαρακτήρας να κοιτάζει.

Nanotyrannus Visual Storyboards for Animallion – Hunting Sequence (partial)

1/14/03 ver 1.1



Fade up on ECU of eye opening – pupil dilates. Camera slowly dollies back as the creature looks around, blinks, then moves out of frame. Rack focus to another Nanotyrannus traversing the forest of fan palms.



CUT TO: Low-angle tracking shot below 3 creatures in hunting mode – sniffing the air, very alert. Behind them, sunlight emerges through huge redwood trees. The creatures hear a distant sound and quickly move towards the source and out of frame. Note: One of the Nanos steps right over camera?

— CAMERA —>



CUT TO: POV of creature moving swiftly through forest, dodging trees and other obstacles. Several Nanos come into frame, heading in the same direction.

P.O.V.
ADVANTAGE



CUT TO: A dinosaur, perhaps Stegosaurus, drinking from a stream, suddenly raises its head as it senses danger.

CUT TO: The pack of Nanos emerge from the forest. The camera moves back into the clearing where the Stegosaurus prepares to defend itself.



CUT TO: WS of the pack of Nanos, surrounding the Stegosaurus. CUT TO: MS of a Nano lurching forward, snapping jaws, ready to attack. CUT TO BLACK.

REACTION SHOT (ΠΛΑΝΟ ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΩΝ): Το πλάνο ενός χαρακτήρα που κοιτά εκτός σκηνής ή που αντιδρά στον διάλογο άλλων χαρακτήρων.

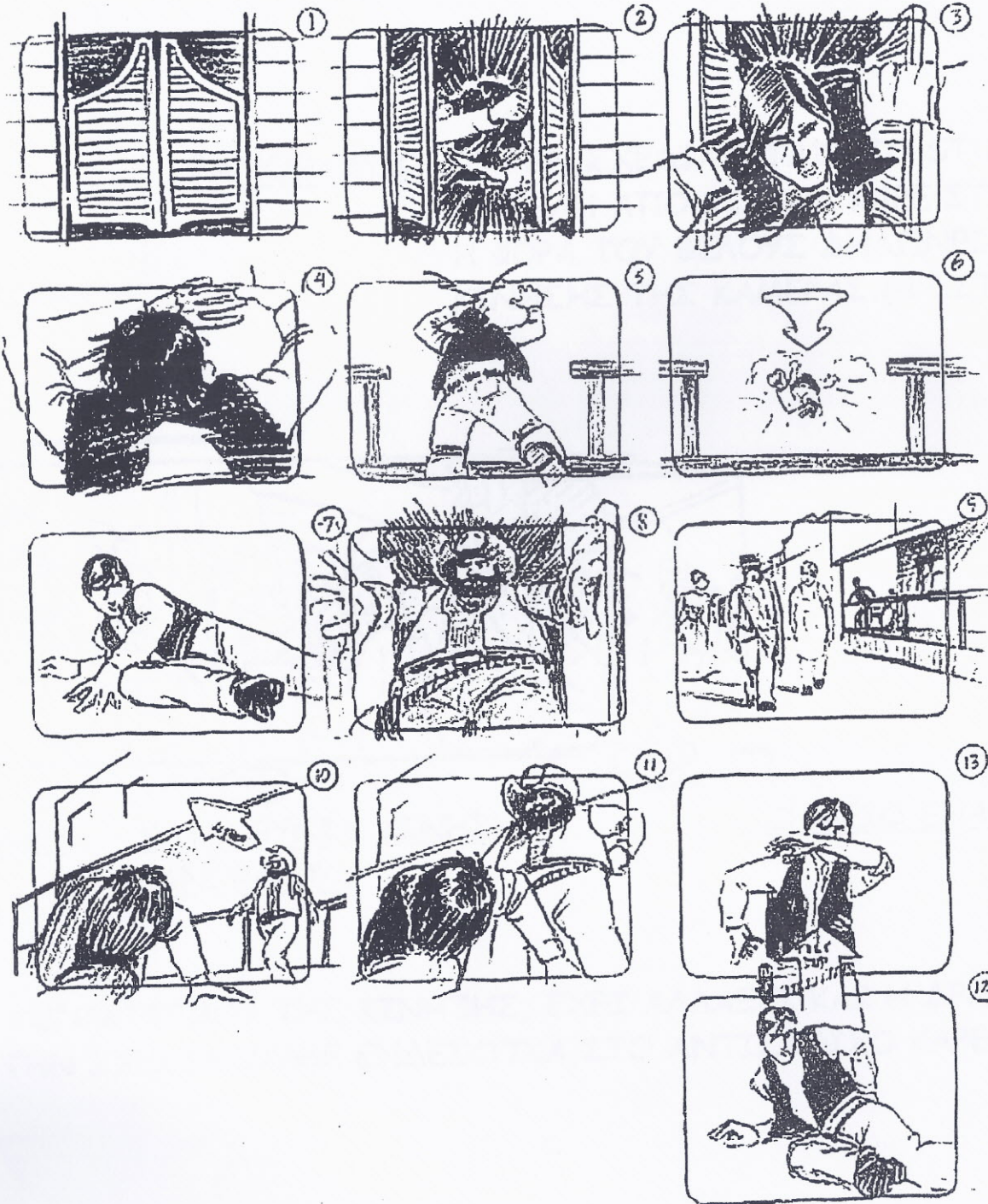
TILT / VERTICAL (Βερτικάλ κατακόρυφη κίνηση): Η κίνηση της κάμερας όταν στρέφεται προς τα πάνω ή προς τα κάτω, με την βάση της σταθερή.

ZOOM: Δυνατότητα του φακού να αλλάζει τη εστιακή του απόσταση.

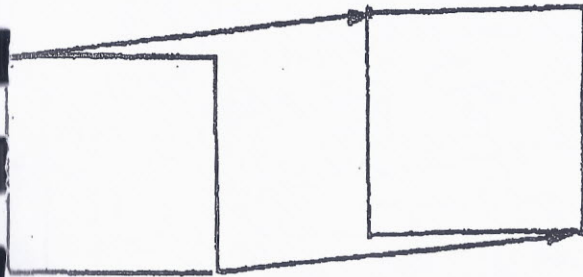
CAMERA ANGLE (ΓΩΝΙΑ ΛΗΨΗΣ): Οι θέσεις της μηχανής λήψης σε σχέση με το θέμα που κινηματογραφείται

CUT: Η σύνδεση δύο διαφορετικών πλάνων.

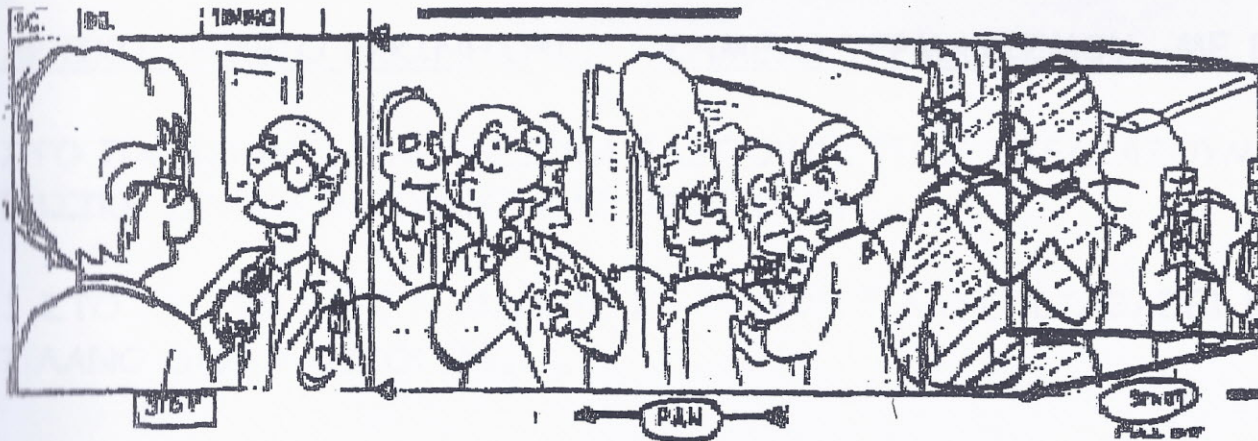
Παράδειγμα
Storyboard για TV
Western



ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ ΣΤΟ STORYBOARD



PANORAMIC: ΤΟ PAN ΣΧΕΔΙΑΖΕΤΑΙ ΣΤΟ STORYBOARD ΜΕ ΒΕΛΗ ΑΠΟ ΤΟ ΕΝΑ ΚΑΡΕ ΣΤΟ ΑΛΛΟ Η ΦΟΡΑ ΤΟΥ ΒΕΛΟΥΣ ΔΗΛΩΝΕΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ. (ΑΡΙΣΤΕΡΑ Η' ΔΕΞΙΑ)

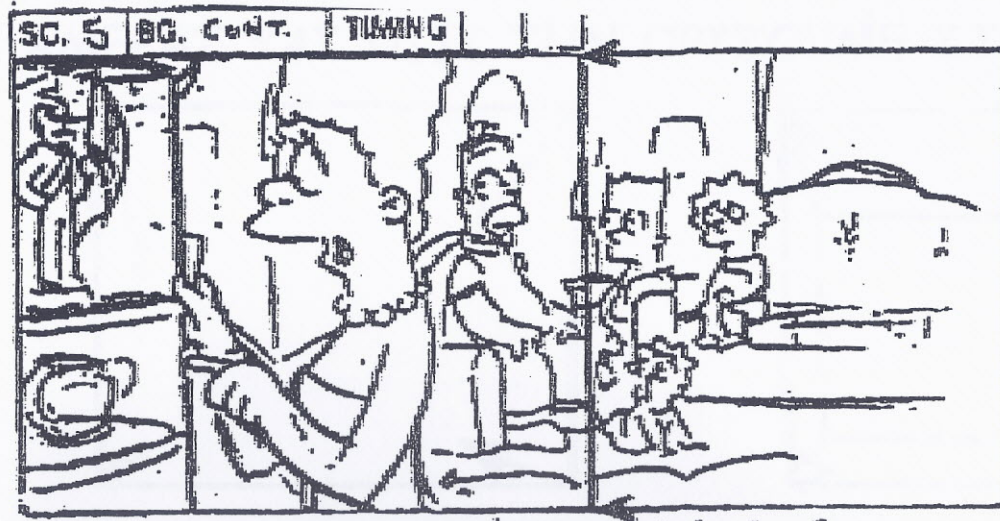
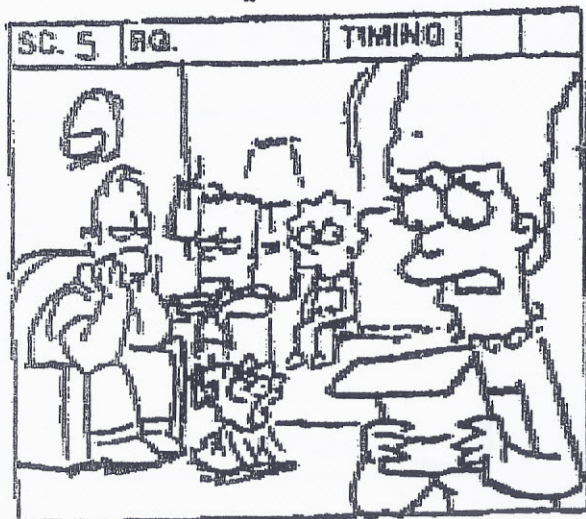


ΣΗΜΕΙΟ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ PANORAMIC*

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ PANORAMIC.

ΣΗΜΕΙΟ ΕΝΑΡΞΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ PANORAMIC.

*ΕΑΝ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ, ΕΧΕΙ ΑΛΛΑΞΕΙ ΚΑΙ Η ΔΡΑΣΗ (ΘΕΣΕΙΣ ΗΘΟΠΟΙΩΝ ΚΑΤ.) ΤΟΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΗΝ ΣΧΕΔΙΑΣΟΥΜΕ ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΣΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΚΑΡΕ.



-----ΤΕΛΙΚΟ ΚΑΔΡΟ-----

ΑΡΧΙΚΟ ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ.

ΣΗΜΕΙΟ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ -ΜΕ ΒΕΛΗ Η ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΡΑΝ-.

ΣΤΟ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΠΩΣ ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΕΝΑ "ΡΑΝΟΡΑΜΙΣ ΑΡΙΣΤΕΡΑ" ΜΕ ΤΗΝ ΒΑΣΙΚΗ ΔΡΑΣΗ ΜΗΧΑΝΗΣ ΚΑΙ ΗΘΟΠΟΙΩΝ.

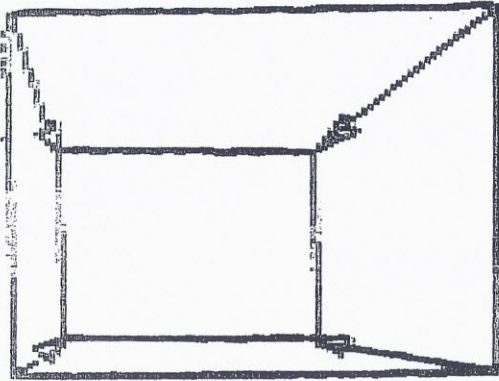
1. ΣΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΑΡΕ Η ΜΑΡΓΙΕ ΣΕ ΠΡΩΤΟ ΠΛΑΝΟ ΔΙΑΒΑΖΕΙ ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ. ΠΙΣΩ ΤΗΣ ΣΕ ΔΕΥΤΕΡΟ ΠΛΑΝΟ ΟΛΗ Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ.

2. ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΑΡΕ ΣΧΕΔΙΑΖΕΤΑΙ: ΤΟ ΡΑΝ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΥ ΘΑ ΕΧΕΙ ΒΑΖΟΝΤΑΣ ΤΑ ΑΝΑΛΟΓΑ ΒΕΛΑΚΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΠΛΑΝΟ. (Η ΜΑΡΓΙΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΕ ΕΝΑ ΡΑΦΙ). ΔΙΑΚΡΙΝΟΥΜΕ ΟΜΩΣ ΟΛΟ ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΠΟΥ ΘΑ ΔΕΙ Ο ΦΑΚΟΣ ΚΑΤΑ ΤΟ ΡΑΝΟΡΑΜΙΣ ΩΣΤΕ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΟΥΜΕ ΑΚΡΙΒΩΣ ΤΗ ΚΙΝΗΣΗ.

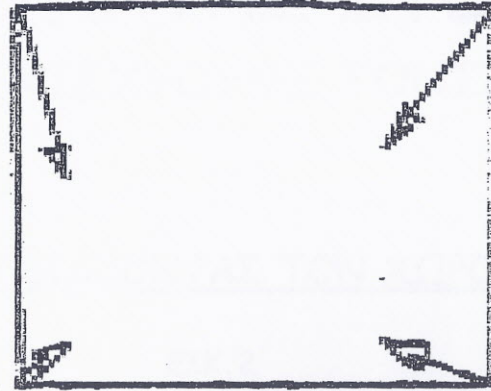
ΔΙΑΠΙΣΤΩΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ ΟΤΙ ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΓΩΝΙΑΣ, ΩΦΕΛΙΜΟΣ ΣΕ ΔΕΥΤΕΡΟ ΠΛΑΝΟ ΕΙΝΑΙ ΠΛΕΟΝ ΜΟΝΟ Ο ΗΟΜΕΡ.

ΤΟ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΑ ΑΝΤΙΛΗΠΤΟ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΠΛΑΝΑΡΙΣΜΑ(ΝΤΕΚΟΥΠΤΑΖ) ΚΑΙ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΞΟΙΚΟΝΟΜΗΣΗ ΧΡΟΝΟΥ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΟΦΥΓΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΩΝ ΚΑΡΕ.

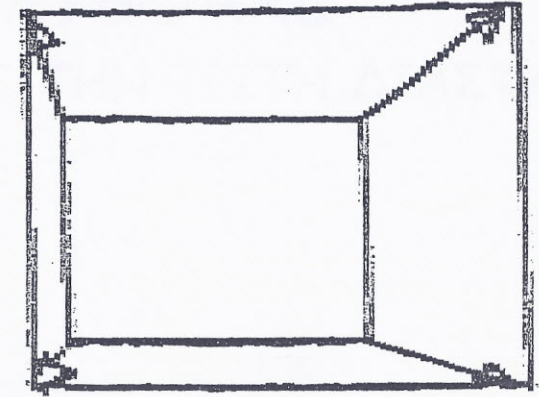
ΣΥΜΒΟΛΑ ΚΙΝΗΣΗΣ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ ΚΑΙ ΠΩΣ ΤΗΝ ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΣΤΟ STORYBOARD



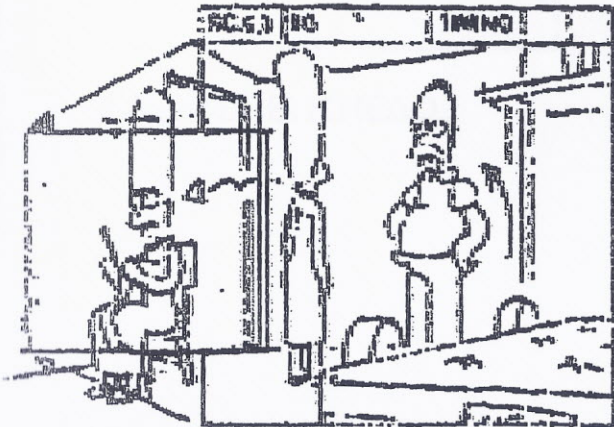
TRACK IN / ΚΙΝΗΣΗ ΕΜΠΡΟΣ.



DRIFT IN / ΚΙΝΗΣΗ ΕΜΠΡΟΣ
ΟΤΑΝ ΤΟ CUT ΓΙΑ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ
ΠΛΑΝΟ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΙΝ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ
Η ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ.



TRACK OUT / ΚΙΝΗΣΗ ΠΙΣΩ.



ΠΑΝ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΚΑΙ
ΚΑΙ ZOOM IN ΣΤΗΝ MARGIE.



ΠΑΝ ΔΕΞΙΑ ΚΑΙ LATERAL ΜΕ ΤΗΝ LISA.

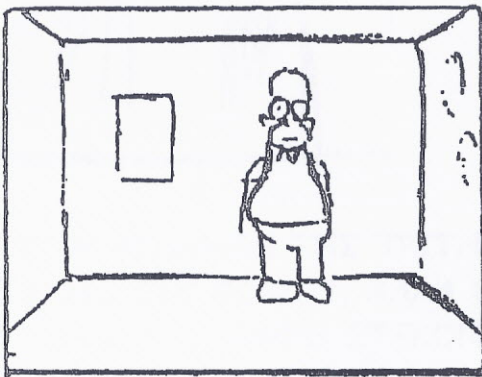
ΣΥΝΔΥΑΣΤΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ
ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟ
ΙΔΙΟ ΚΑΡΕ.



ΟΙ ΓΩΝΙΕΣ ΛΗΨΗΣ ΣΤΟ STORYBOARD ΚΑΙ ΠΩΣ ΤΙΣ ΕΝΙΣΧΥΟΥΜΕ ΤΟΝΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΤΡΙΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ. -όταν χρειάζεται...-

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1. ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΧΩΡΟ.

ΕΙΚ.1



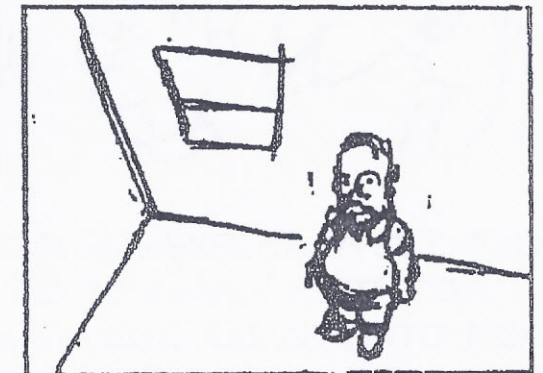
ΕΝΤΕΛΩΣ ΕΠΙΠΕΔΟ...

ΕΙΚ.2



ΑΠΟΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΠΑΡΑΛΛΗΛΕΣ
ΓΡΑΜΜΕΣ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΒΑΣΗ ΤΟΥ
ΚΑΡΕ, ΕΧΟΥΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΔΥΝΑΜΙΚΗ
ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ 1
ΚΑΙ ΤΟ ΦΟΝΤΟ ΕΧΕΙ ΑΠΟΚΤΗΣΕΙ
ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΙΣΘΗΣΗ ΤΗΣ ΤΡΙΤΗΣ
ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ.

ΕΙΚ.3



ΠΟΛΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟ. Η ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ
ΓΩΝΙΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΑΣ ΤΡΑΒΗΣΕΙ
ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΔΡΑΣΗ.
ΕΚΤΟΣ ΚΑΙ ΑΝ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΑ
ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΣΤΕ.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2. ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΗΘΟΠΟΙΟΥΣ.

ΕΙΚ. 1



ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΑΙΣΘΗΣΗ ΤΗΣ ΤΡΙΤΗΣ ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ ΣΤΟ ΦΟΝΤΟ, ΑΛΛΑ Ο SMITHERS ΚΑΙ Ο BURNS ΣΤΕΚΟΝΤΑΙ ΑΚΡΙΒΩΣ Ο ΕΝΑΣ ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΑΛΛΟ.

ΕΙΚ. 2



ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΒΑΘΟΣ ΠΕΔΙΟΥ. Ο BURNS ΤΟΠΟΘΕΤΕΙΤΕ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΤΟΝ ΦΑΚΟ. ΣΧΕΔΙΑΖΕΤΑΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ SMITHERS ΜΕ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΣ.

ΕΙΚ. 3



Ο BURNS ΕΧΕΙ ΚΑΛΥΨΕΙ ΣΧΕΔΟΝ ΟΛΟ ΤΟ ΚΑΔΡΟ. ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ ΔΥΝΑΜΙΚΟ ΚΑΙ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΟ ΑΛΛΑ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ.

LOW ANGLE (CONTRE PLONGEE) / ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΟΡΙΖΟΝΤΑ.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΩΝΤΑΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΡΙΖΟΝΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΔΥΝΑΜΙΚΗ!

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1.

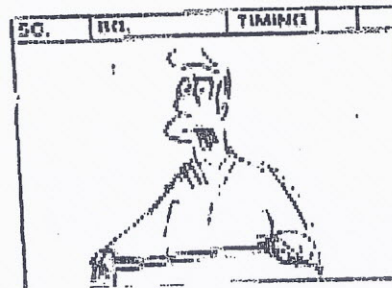
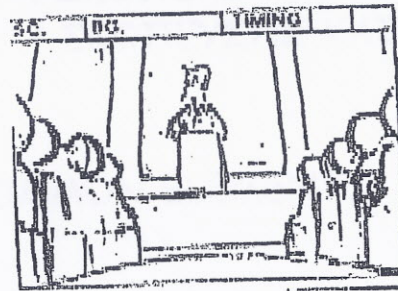
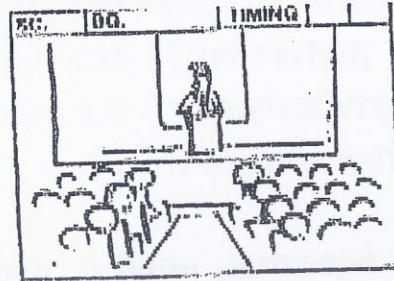


ΣΤΟ ΙΔΙΟ ΑΚΡΙΒΩΣ ΠΛΑΝΟ ΧΑΜΗΛΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΠΕΤΥΧΑΙΝΟΥΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΣΤΗΝ ΣΧΕΣΗ ΤΟ ΒURNS ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΙΚΗΓΟΡΟΥΣ.

ΣΤΗΝ ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ Ο ΒURNS ΑΠΟΚΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΙ Η ΣΧΕΣΗ ΤΟΥ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΙΚΗΓΟΡΟΥΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΙΟ ΕΜΦΑΤΙΚΗ ΕΞ ΑΙΤΙΑΣ ΤΗΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΗΣ ΜΕΓΕΘΥΝΣΗΣ ΠΟΥ ΑΠΟΚΤΑ Ο ΒURNS ΕΠΕΙΔΗ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΟΣ ΣΕ ΠΡΩΤΟ ΠΛΑΝΟ.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2.

ΜΕ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΛΟΓΙΚΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΜΕ ΤΟΝ ΗΡΩΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΕ ΧΩΡΟ ΟΜΙΛΙΑΣ.
ΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΛΟΓΙΑ ΘΑ ΤΑ ΠΕΙ ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΚΑΡΕ.



ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑ ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΠΛΑΝΩΝ

Η έννοια της κινηματογραφική συνοχής (film continuity) μας απασχολεί και στο storyboard. Η σύνδεση λοιπόν μεταξύ των σκηνών ή μεταξύ των πλάνων καλό είναι να γίνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να μην διαταράσσεται η προσοχή του θεατή και ταυτόχρονα να χρησιμοποιούμε την μεγαλύτερη δυνατή δημιουργικότητα που μας δίνει η οπτικοακουστική γραμματική, σε συνάρτηση πάντα με την καλύτερη δυνατή εξυπηρέτηση του σεναρίου. Οι τρόποι σύνδεσης μεταξύ πλάνων και σκηνών, συνήθως δεν περιγράφονται στο σενάριο και δημιουργούνται από τον σκηνοθέτη κατά το γύρισμα και σε πολλές περιπτώσεις με τεχνικές στο μοντάζ. Ποτέ όμως -ή σχεδόν ποτέ- δεν είναι τυχαίες.

CUT: Είναι η βίαιη αλλαγή σκόπευσης ή αλλιώς η βίαιη μεταφορά της προσοχής του θεατή.

Το CUT γίνεται με τρεις τρόπους: 1. ΑΛΛΑΓΗ ΣΚΟΠΕΥΣΗΣ 2. ΑΛΛΑΓΗ ΜΕΓΕΘΟΥΣ ΚΑΔΡΟΥ
3. ΑΛΛΑΓΗ ΣΚΟΠΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΜΕΓΕΘΟΥΣ ΚΑΔΡΟΥ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ.

Είδη CUT:

A. MATCH CUT και MATCH CUT VIA COMMON ELEMENT.

B. AWAY CUT / INSERT. (Σφήνα)

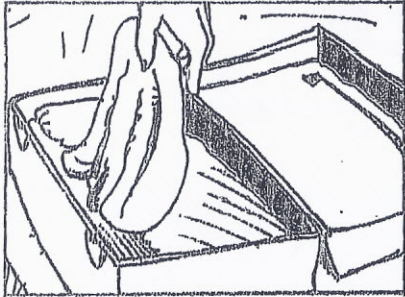
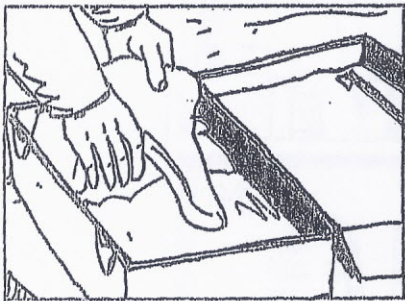
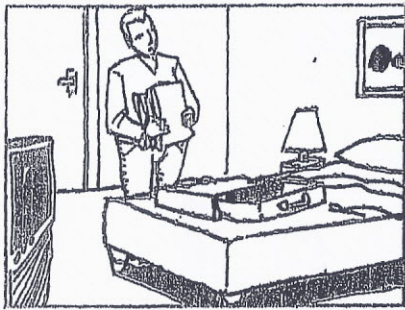
Γ. BACK CUT.

Δ. JUMP CUT.

E. WIPES. (Σκούπες)

ΣΤ. SPLIT SCREEN

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ CUT ΜΕ ΤΙΣ ΟΝΟΜΑΣΙΕΣ ΤΟΥΣ

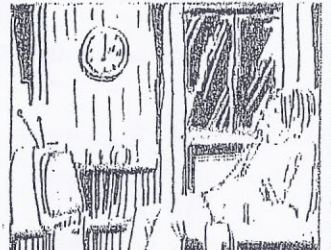
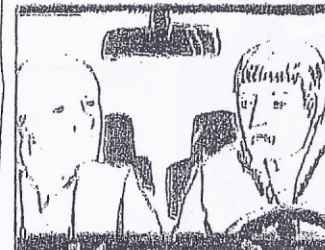
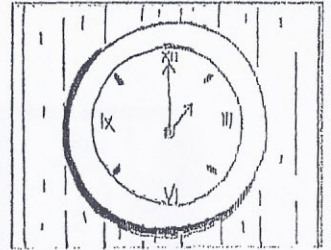
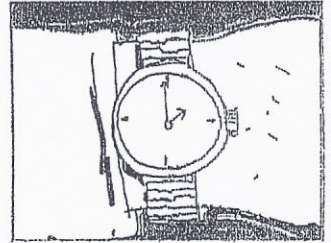
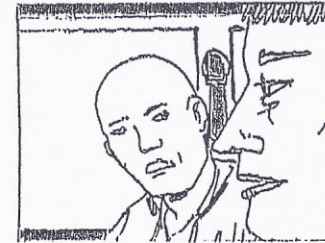


JUMP CUT

Είναι η αλλαγή μεγέθους του πλάνου (με ποιο ανοικτό ή με ποιο κλειστό φακό) στην ίδια δράση, χωρίς να μετακινηθεί η μηχανή λήψης ή η μετακίνηση της να μην είναι μεγαλύτερη των 30 μοιρών.

MATCH CUT

Είναι το αντίθετο του JUMP CUT. Όπως βλέπουμε στο παράδειγμα, περνάμε από το ένα πλάνο στο άλλο, χρησιμοποιώντας το ίδιο αντικείμενο ή κάτι παρεμφερές.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ CUT ΜΕ ΤΙΣ ΟΝΟΜΑΣΙΕΣ ΤΟΥΣ



MATCH CUT VIA COMMON ELEMENT

Όπως βλέπουμε στο παράδειγμα Match cut η ένωση δύο σκηνών με το ίδιο στοιχείο ή αντικείμενο. Βλέπουμε τον άνδρα να παρακολουθεί τηλεόραση. Αυτό που κοιτάζει ο άνδρας στην οθόνη είναι το ίδιο ακριβώς που παρακολουθούν οι θαμώνες του μπαρ.

SPLIT SCREEN

Στο πλάνο split screen διαδραματίζονται δύο οι περισσότερες σεκάνς ταυτόχρονα στην οθόνη.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ CUT ΜΕ ΤΙΣ ΟΝΟΜΑΣΙΕΣ ΤΟΥΣ



WIPE

Στην σκούπα μια γρήγορη κίνηση Πανοραμική της μηχανής στο τέλος του πλάνου γίνεται το ρακόρ στοιχείο για να περάσουμε στο επόμενο πλάνο του οποίου η αρχή συνεχίζει την πανοραμική κίνηση του προηγούμενου πλάνου. Πολλές φορές η σκούπα χρησιμοποιείται και ως συνδετικό πλάνο δύο διαφορετικών σεκάνς

CUTAWAY / INSERT

Το πλάνο αυτό είναι η γνωστή "σφήνα". Χρησιμοποιείται για να τονιστεί μια λεπτομέρεια στην δράση αλλά και πολλές φορές, για να καλύψουμε λάθη που έχουν γίνει στο γύρισμα και κυρίως για τα ρακόρ κίνησης των ηθοποιών.

