

MARG MIÐLUN

- stafræn miðlun -



-TIL KENNARA-

NÁMSGAGNASTOFNUN 2014

KVIKMYNDAGERÐ KENNSLULEIÐBEININGAR

KVIKMYNDAGERÐ

Kennsluleiðbeiningar

© 2014 Björgvin Ívar Guðbrandsson

Ritstjóri: Guðríður S. Sigurðardóttir

1. útgáfa 2014

Námsgagnastofnun

Kópavogi

KVIKMYNDAGERÐ – HVAÐ VILTU BÚA TIL Í DAG?

Kvikmynd er sterkur miðill til að koma upplýsingum á framfæri. Almennur hefur fram til þessa fyrst og fremst verið í hlutverki neytandans þegar kemur að þessum miðli en ekki í því hlutverki að tjá skoðanir sínar og hugmyndir á þennan hátt. Tækniþróun síðustu ára hefur aukið aðgengi að góðum búnaði til að búa til kvikmyndir og opnað nýjar leiðir til miðlunar á þessu formi. Þetta hefur orðið til þess að það að koma upplýsingum frá sér á formi kvikmyndar er ekki lengur aðeins á færi fárra heldur fjöldans.

Það er þó til lítills að hafa aðgengi að tjáningarmiðli ef maður nýtir hann ekki. Það skiptir máli að vera vel „ritfær“ á þann miðil sem maður velur að nota til að koma hugmyndum sínum og upplýsingum á framfæri. Í kvikmyndagerð, ekkert síður en í rituðu máli, er það lykilatriði að upplýsingar séu vel framsettar. Aðalmarkmið þessa efnis er að taka saman á einn stað upplýsingar sem geta hjálpað til við að ná betra valdi á kvikmyndaforminu sem tjáningarformi og miðlunartæki, það er, að gera þann sem nýtir sér þær „ritfærari“ á kvikmyndamiðilinn.

Um efnið

Það námsefni sem hér um ræðir er fjölbreytt safn námseinda um kvikmyndagerð en í hverri námseind er tekinn fyrir mjög afmarkaður þáttur kvikmyndagerðar. Námseindirnar eru í formi myndbanda og eru ætlaðar til útgáfu á vef. Efnið hentar fyrir breiðan aldur byrjenda í kvikmyndagerð og getur nýst bæði kennurum og nemendum.

Í íslenskum skólum er á hverjum degi unnið með efni, hugmyndir, frásagnir og sögur sem eru fyrirtaks fóður fyrir stuttmyndir, heimildarmyndir eða stutta þætti. Þar að auki eru algengir símar og spjaldtölvur fyrirtaks upptökutæki fyrir hljóð og mynd auk þess sem hægt er að fá hugbúnað í þessi tæki sem gefur notandanum mökuleika á að fullvinna styttri myndbönd og senda þau frá sér. Allar hefðbundnar borðtölvur og fartölvur koma með einföldum hugbúnaði sem hægt er að nota til samsetningar myndskreiða sem tekin eru upp á síma eða hefðbundnar myndavélar þannig að það er tæknilega orðinn raunhæfur kostur í skólasterfi að skila verkefni sem kvikmynd.

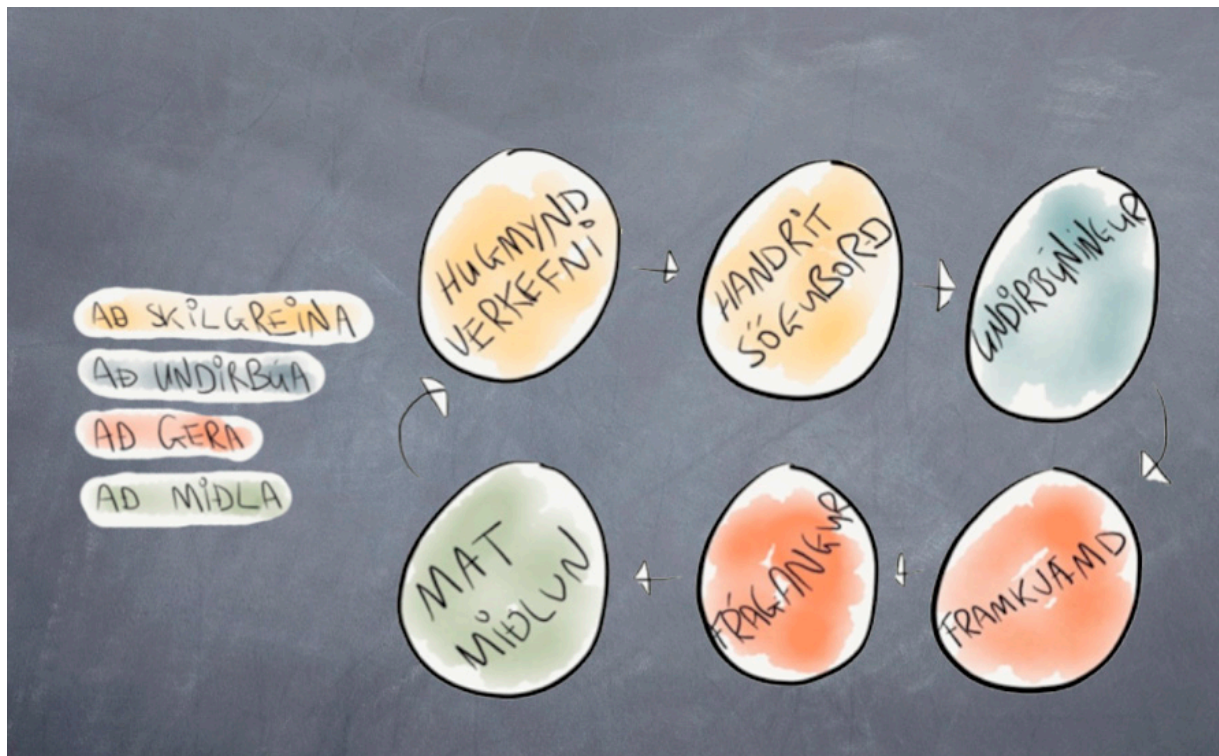
Um notkun efnisins

Námseindirnar sem þetta efni stendur saman af eru eins og áður sagði af fjölbreyttum toga, frá því að fjalla um byggingu frásagnar yfir í fagurfræðileg atriði eins og myndbyggingu og tæknileg atriði eins og lýsingu við upptökur. Því er ekki víst að þær eigi allar við í hverju einasta verkefni en það er aðal ástæðan fyrir því að eindirnar eru skýrt afmarkaðar og snúast um mjög ákveðið viðfangsefni.

Það má hugsa sér þegar kvikmyndaverkefni er lagt fyrir að í verkefnislýsingu sé vísað í ákveðnar námseindir eða þætti. Nemendur geta þá nýtt sér þær námseindir til að ná betra valdi á því sem þeir eru að gera og kennarinn getur nýtt þær við mat á verkefnum.

1. VINNUFERLIÐ Í KVÍKMYNDAGERÐ

Vinnuferlið í kvíkmyndagerð er í flestum tilvikum það sama.



Allt byrjar á því að við fáum hugmynd. Það getur verið hugmynd að sögu, hugmynd að því að gera heimildarmynd um ákveðinn hlut eða að gera kvíkmynd eftir sögu sem er nú þegar til.

Næstu skref eru að skrifa handrit og rissa upp söguborð af atriðum þannig að þeir sem vinna með okkur geti sett sig inn í það sem stendur til að kvíkmynda og svo maður sjálfur gleymi ekki því sem maður ætlaði að gera á vettvangi.

Áður en tökur fara fram þarf að undirbúa þær. Það þarf að útvega tæki og tól sem nota á í upptökum, æfa leik og framkomu og finna til búninga og aukahluti. Gott getur verið að búa sér til nákvæman lista yfir þá hluti sem þurfa að vera til staðar á vettvangi því að dýrmætur tími getur farið til spillist ef eitthvað hefur gleymst.

Á framkvæmdastiginu fer kvíkmyndatakan fram og svo eftirvinnsla eins og klipping og hljóðsetning. Ef kvíkmyndatökur eru vel undirbúnar þá ættu þær að ganga vel fyrir sig og ekki að vera nema lítil hluti af heildartímanum sem fer í verkefnið. Góður undirbúningur skilar sér líka yfirleitt alltaf í betri niðurstöðu í upptökum því á því stigi þurfa oft og tíðum margir aðilar, leikarar, kvíkmynda- og hljóðupptökufólk og leikstjóri að vinna vel saman.

Á eftirvinnslustiginu er kvíkmyndin sett saman, hún er klippt og hljóðsett, tónlist er samin og sett yfir þar sem við á. Þarna geta nokkuð margir aðilar komið við sögu en allur gangur er á því hvort mikil samvinna sé viðhöfð eða fólk vinni hlutina í einrúmi eða í samvinnu við fáa.

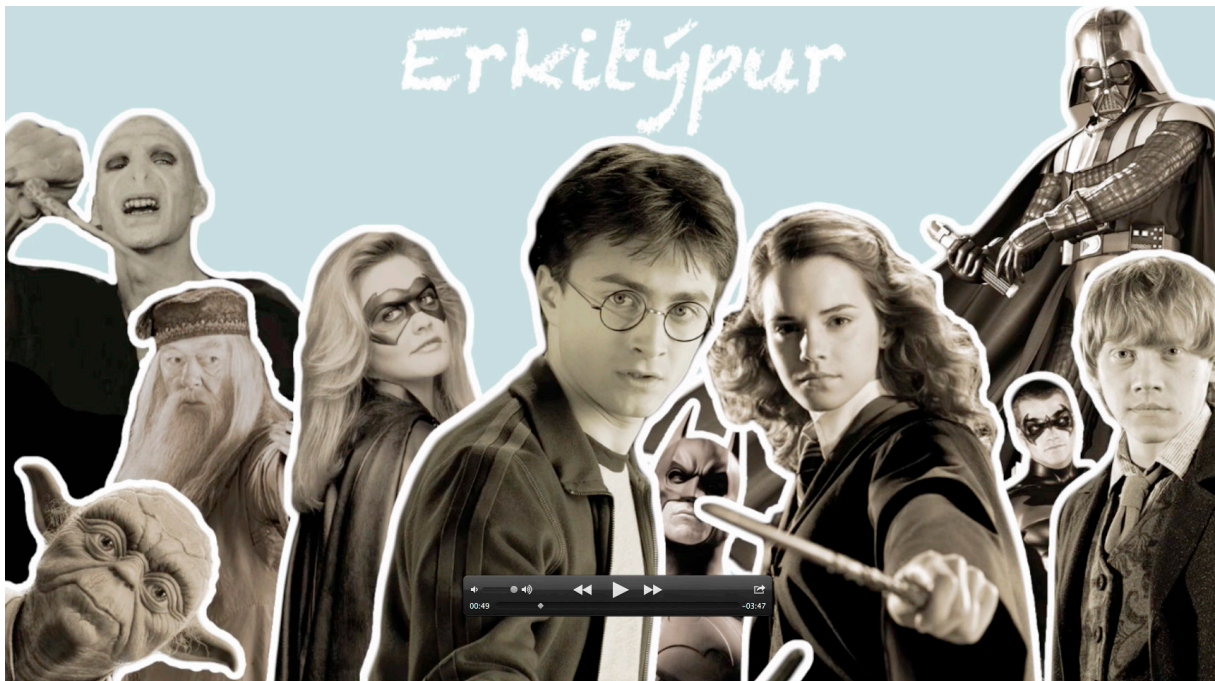
Að lokum er svo komið að útgáfu eða sýningu, að standa uppi með lokaafurð sem við viljum deila með umheiminum. Þetta er yfirleitt helsti drifkrafturinn í þeirri orkufreku vinnu sem kvíkmyndagerðin er.

2. ÞÆTTIR UM UNDIRBÚNING

2.1 Að gera stuttmynd – Bygging frásagnar og persónusköpun

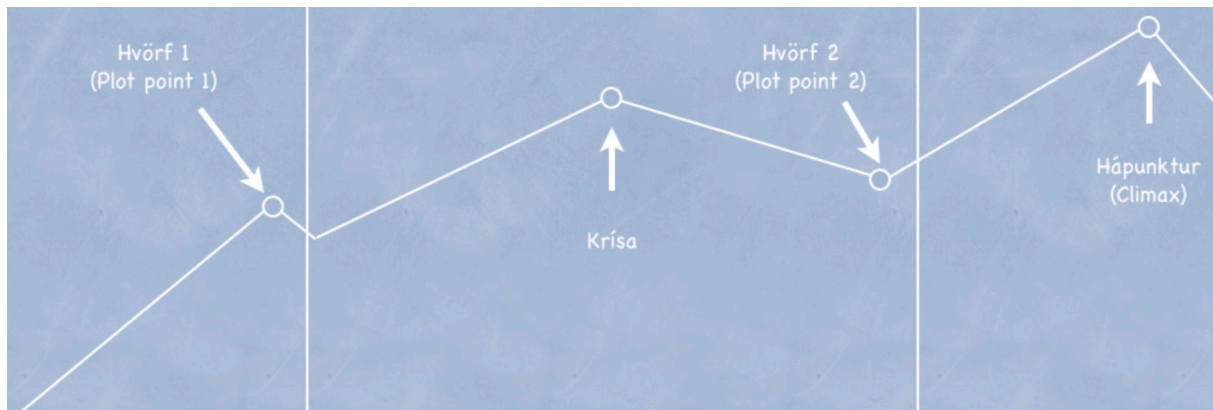
Þegar gera á stuttmynd er nauðsynlegt að hafa sögu til að segja. Í flestum sögum er að finna persónur. Aðalpersónurnar eru þær persónur sem sagan snýst um og við fáum að kynnast þeim og umhverfi þeirra og fylgja þeim eftir í gegnum einhverja atburðarás sem hefur áhrif á þær og breytir þeim að einhverju leyti, t.d viðhorfum þeirra gagnvart einhverjum hlutum í lífinu.

Mikilvægt er að bygging frásagnar sé góð en það er til lítils að byggja sögu vel ef persónurnar eru ekki áhugaverðar. Orðin erkítýpa og staðalímyndir eru oft notuð til að lýsa persónum. Munurinn á þessu tvennu er fyrst og fremst sá að erkítýpur hafa mun breiðari skírskotun. Þær eru til í öllum menningarheimum og geta tekið á sig mismunandi útlit en hafa eiginleika sem sameinar þær.



Erkítýpur eru persónur eins og gamli vitringurinn, hetjan, hinn ráðagóði, besti vinur aðal, meyjan, hinn vondi og eilífðarbarnið. Erkítýpur eru mun áhugaverðari sögupersónur en staðalímyndir sem hafa mun þengri skírskotun og tengjast frekar ákveðnum menningarheimi eða afkima og í sumum tilvikum ranghugmyndum fólks úr einum menningarheimi um fólk úr öðrum. Mjög ákveðnar útlitshugmyndir eru tengdar staðalímyndum og þær byggja oft á fordómum. Erkítýpur eru alla jafna dýpri persónur en staðalímyndir og gera því söguna áhugaverðari.

Þetta má tengja við það sem er kallað Hollywood formúlan. Að nýta sér Hollywood formúluna er ekki eitthvað sem gerir ykkur að þrælum froðuvélar sem tekur burt frá ykkur allt listrænt frelsi. Þetta er bara nafn sem notað er yfir ákveðna byggingu frásagnar. Byggingu sem hefur verið notuð í frásögnum, bókmenntum og leikritum frá því löngu fyrir tíma kvikmyndanna.



Samkvæmt Hollywood formúlunni er sögunni skipt í þrjá hluta. Fyrsti hlutinn er 25 prósent af lengd sögunnar og þar er sögusviðið sett, persónur kynntar og umhverfi þeirra. Ef við líkjum sögubýggingunni við rússibana þá er það hér sem við krækjum í áhorfandann og drögum hann upp að ákveðnum punkti þaðan sem við sleppum honum inn í atburðarásina. Við lok þessa fyrsta hluta verður eitthvert atvik sem hrindir atburðarás af stað. Við köllum þetta atvik fyrri hvörf (Plot point 1). Þetta atvik keyrir okkur yfir í annan hluta sögunnar sem jafnframt er sá lengsti og tekur 50% af heildartímanum. Atburðarásin í þessum hluta nær oft einhverju hámarki um eða eftir miðju en á þeirri stundu verður oft alvarlegur árekstur, krísa eða átök milli persóna. Þegar allt virðist vera að falla í ljúfan löð eftir krísuna í miðjunni verða önnur hvörf í sögunni. Um er að ræða atvik eða atburð sem oft kemur þeim sem er að njóta sögunnar á óvart og snýr henni í óvæntar áttir. Þessi atburður skellir okkur yfir í þriðja og síðasta hluta sögunnar sem er eins og sá fyrsti um 25% af heildartímanum. Þar nær atburðarásin nýjum hæðum áður en niðurstaða næst og við skiljum við persónur sem hafa þroskast að einhverju leyti á leið inn í framtíðina.

Að lokum er gott að benda á að mikilvægt er að þekkja það umhverfi og það viðfangsefni sem fjalla á um í sögunni. Þess vegna er gott að byrja á að segja sögu sem tengist einhverju sem maður þekkir. Nota kunnuglegt umhverfi sem sögusvið og láta atburðarásina tengjast einhverju sem maður hefur reynslu af. Ef fara á út fyrir þann ramma þá er ekkert annað í stöðunni en að rannsaka og leita sér upplýsinga svo sagan verði sannfærandi. Ef hún á að gerast á Íslandi á landnámsöld þá er t.d. ekki úr vegi að kynna sér hvernig fólk bjó á þeim tíma, klæddi sig, kenndi börnum sínum o.s.frv. Því betur sem þið þekkið það sem kemur fyrir í sögunni því meira sannfærandi verður það fyrir þann sem fær að njóta afrakstursins.

2.2 Að gera heimildarmynd

Nokkrar almennar reglur er gott að hafa í huga þegar gera á heimildarmynd.

Það er mjög mikilvægt í upphafi myndar að varpa fram staðhæfingu eða spurningu sem gefur áhorfandanum fyrirheit um það sem koma skal. Við þurfum líka miðju sem fylgir þeim fyrirheitum sem gefin voru og svarar þeim spurningum sem varpað var fram. Við þurfum að lokum endi sem tekur saman og lokar því sem fjallað var um.

Það er mikilvægt að áhorfendur séu vel upplýstir.

Hver leiðir þá á ferðalaginu?

Staðsetning?

Þó að myndin sé vel undirbúin er mikilvægt að hafa í huga að það geta komið upp óvæntir hlutir sem geta komið sér vel fyrir heildarmyndina.

Tíminn líður, það er eitt af náttúrulegum málunum og mikilvægt að áhorfandinn fái þá tilfinningu. Það eru til nokkrar brellur sem kalla fram þessa tilfinningu. Það má til dæmis raða saman nokkrum stuttum myndskreiðum af ferðalaginu. Aukaskot eða b-rúllu skot koma sterk inn þarna. Þetta eru myndskreið þar sem megin viðfangsefnið er ekki í aðalhlutverki. Þetta eru t.d. skot af umhverfi og nærmyndir af hlutum og þessi myndskreið geta ráðið miklu um takt og stemningu myndar.

2.3 Handrit

Þegar handrit er ritað þá er það sett inn í mjög ákveðið form þar sem notast er við ákveðna leturgerð í ákveðinni stærð. Ef uppsetningunni er fylgt út í æsar má gera ráð fyrir því að ein síða í handritinu verði að einni mínútu í myndinni sem gerð verður eftir því.

Þar sem handrit voru upphaflega skrifuð á ritvél er notast við þá leturgerð sem algengust var í ritvélum fortíðarinnar Courier í 12 punkta stærð með 12 punkta bili milli lína.

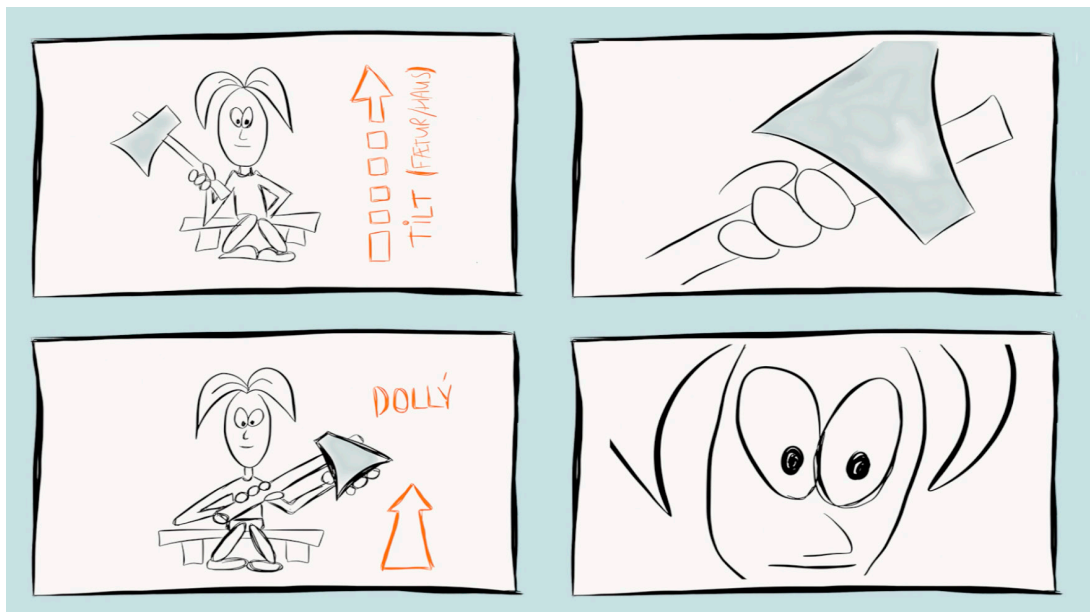
Þegar byrjað er á því að skrifa atriði eru fyrst settar niður upplýsingar um hvort atriðið gerist úti eða inni. Hvernig umhverfið er í einu orði og hvaða tími dags. Notast er við HÁSTAFI.

Þar á eftir fer lýsing á því sem gerist í atriðinu.

Það sem persónur segja er skotið á milli og jafnað við miðju. Nafn persónunnar er ritað með HÁSTÖFUM og fyrir neðan það í sviga tekið fram ef viðkomandi sýnir ákveðnar tilfinningar og í kjölfarið á því koma þau orð sem persónan segir.

2.4 Söguborð

Söguborð eða storyboard má segja að sé eins konar teiknimyndasöguútgáfa af handriti kvikmyndar með einföldum skissum af atriðunum. Söguborð bæta hlutum eins og sjónarhornum og hreyfingu myndavélar við handritið. Það má vel hugsa sér að handrit að stuttum atriðum, auglýsingum eða ákveðnum senum séu unnin sem söguborð frá upphafi. Það er ekki endilega nauðsynlegt að vera frábær teiknari til að geta rissað upp söguborð. Óli prik getur dugað ágætlega á þessu stigi. Það eru mörg form til fyrir söguborð og einnig er hægt að finna sérhæfðan hugbúnað sem hjálpar til við að leysa þetta.



2.5 Að tala í myndavél

Til að ná sambandi við áhorfendur þurfum við að horfa beint í myndavélina því meðan á upp-tökunni stendur þá er það myndavélin sem er augu þeirra sem við viljum ná til. Þetta þýðir að maður þarf að vita hvað maður ætlar að segja eða kunna það utanbókar. Það fer ekki á milli mála ef við erum að lesa hlutinn af blaði og það kemur ekki vel út í mynd og við missum þau tengsl sem við viljum ná.

Það er munur á skrifuðu máli og töluðu máli og mikilvægt að við notum orð og orðaröð sem okkur er eðlislæg í töluðu máli. Þetta þýðir að það kemur fyrir að við flytjum textann sem við skrifuðum ekki endilega orðrétt þegar við tölum í myndavélina heldur reynum frekar að láta innihald hans flæða frá okkur á sem eðlilegastan hátt. Það kemur að sjálfsgöðu fyrir að við þurfum að nota orð sem við erum ekki endilega vön að nota eða fara með setningar sem okkur eru ekki eðlislægar en þá þarf maður bara að æfa sig.

Líkamstjáning skiptir miklu máli þegar við tölum í myndavél. Hendur koma mikið við sögu í þeirri tjáningu og við látum sjást í þær þegar við römmum inn atriði þar sem viðfangsefnið tal- ar í myndavélina. Það skiptir auðvitað máli að hreyfingar handanna séu í takt við það sem er verið að segja og það sem við viljum leggja áherslu á t.d þegar við viljum telja upp mikilvæg atriði, eða leggja áherslu á að eitthvað færist frá einum stað til annars og svo framvegis.

2.6 Kvikmyndaleikur

Það eru nokkur atriði sem gott er að hafa í huga ef maður er að leika fyrir framan kvikmynda- vél.

Ekki líta í myndavélina

Þegar maður er að leika þarf einbeitingin að vera öll á leiknum og því sem maður vill koma til skila með honum. Um leið og maður þarf að vera meðvitaður um hvar myndavélin er þá þarf maður líka að geta gleymt henni algerlega.

Maður þarf að vera meðvitaður um hvar myndavélin er og hvernig myndskeiðið er rammað inn sem verið er að taka upp. Ef verið er að nota vítt sjónarhorn á það sem er að gerast þá skiptir líkamstjáning meira máli en þegar um nærmynd af andliti er að ræða. Ef einungis á að taka upp atriði frá mjög víðu sjónahorni er kannski ástæðulaust að setja orkuna í að tjá sig með hreyfingum augnabrána, En ef tekið er upp með þrengra sjónarhorni eins og lang al- gengast er í kvikmyndum þá fer tjáningin mjög mikið fram í andlitinu.

Margir eru á því að tjáningin sem fram fer í andlitinu sé sú mikilvægasta í kvikmyndaleik þar sem kvikmyndir eru að miklum hluta byggðar upp með nærmyndum. Mismundandi tilfinningar sem við finnum fyrir í daglegu lífi hafa áhrif á þann svip sem andlitið ber. Í leik er hægt að æfa sig í því að setja upp svipbrigði sem lýsa ákveðnum tilfinningum einfaldlega með því að þekkja þau og æfa sig í að setja þau upp t.d. fyrir framan spegilinn. Þó þetta reynist mörgum vel þá eru aðrir sem vilja frekar reyna með einhverjum ráðum að vekja upp þá tilfinningu sem þeir eru að túlka með því að hugsa um eitthvað sem vekur hana upp og láta þannig svipbrigði og andlitstjáninguna fylgja með.

Þegar kvikmyndir voru þöglar, þ.e. þegar ekkert tal var tekið upp, þá skipti líkamleg tjáning mjög miklu máli og svipbrigði og líkamshreyfingar voru oftast en ekki mjög ýktar. Það getur verið skemmtileg æfing í kvikmyndaleik að spreyta sig á gerð þöggullar kvikmyndar.

Beiting raddar

Beiting raddar er sterkt persónueinkenni. Sumir tala hægt og aðrir hratt. Sumir hafa djúpa rödd en aðrir hafa háa og skerandi. Tilfinningar hafa líka áhrif á röddina, hvernig hún hljómar og jafnvel þá tónhæð sem talað er í. Það er nauðsynlegt að átta sig á tilfinningalegu ástandi manneskju sem túlka á persónu í leik. Æst og taugaveikluð manneskja talar kannski hraðar og í hærri tóntegund en róleg og yfirveguð.

Framburður er annað atriði sem hægt er að nýta í leik. Framburður er misjafn frá einu landsvæði til annars.

Samræmi

Atriði eru yfirleitt tekin upp frá mörgum mismunandi sjónarhornum og þá er mikilvægt að samræmi sé í leiknum í mismunandi tókum, að sömu orð séu sögð á sama tíma og ákveðin handarhreyfing fer fram og hreyfingar leikara frá einum stað til annars séu sambærilegar því annars gæti orðið erfitt og í versta falli ómögulegt að láta atriðið líta vel út á klippiborðinu.

3. ÞÆTTIR UM KVÍKMYNDATÖKU

3.1 Þriðjungareglan – Myndbygging

Í þessum þætti er farið yfir einfalda þumalputtareglu sem notuð er til að staðsetja hluti í myndrammanum í kvíkmyndatöku og ljósmyndum. Hún er kölluð þriðjungareglan og gengur út á það að myndarammanum er skipt í þrjá jafna hluta, lóðrétt og lárétt.



Hér sjáum við að efri lárétta línan og lóðréttu línan vinstra megin er notuð til að staðsetja viðfangsefnið inni í myndrammanum.

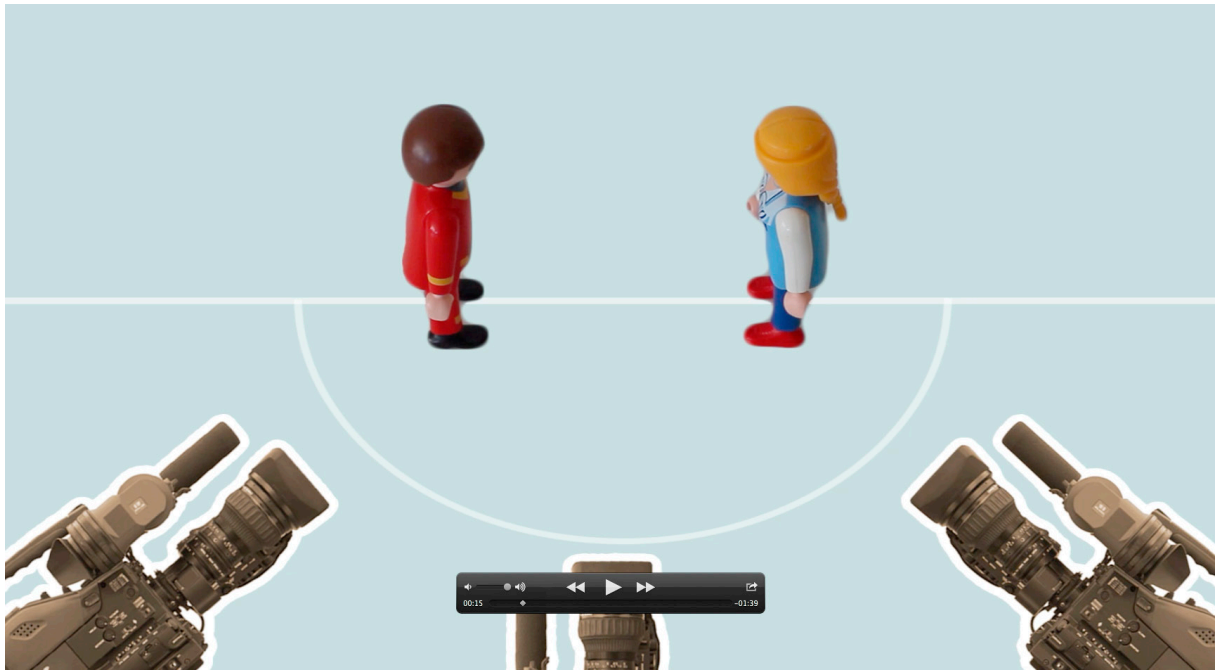
Efri lárétta línan er gjarnan kölluð augnlína og ef augum persónunnar sem verið er að mynda er haldið á þessari línu virkar myndramminn yfirleitt vel og það skiptir í raun ekki máli hversu nálægt er farið. Ef augun eru á réttum stað þá erum við í góðum málum.

Ef persóna er að horfa beint í myndavélina þá getur verið í lagi að staðsetja hana í miðjum myndrammanum en ef hún er að horfa annað þá er gott að nota línurnar hægra og vinstra megin til að staðsetja hana meira til hliðanna.

Þegar tvö viðfangsefni eru í mynd þá er hægt að nota báðar lóðréttu línurnar til að staðsetja þær. Muna að staðsetja augun rétt.

3.2 180 gráðu reglan

180°reglan gengur út á það að við drögum ímyndaða línu þvert í gegnum atriðið okkar milli þeirra persóna sem eru að tala saman eða horfa hvor á aðra eða eftir þeirri leið sem viðfangsefni okkar er á. Við staðsetjum svo myndavélina alltaf sömu megin þeirrar línu þegar við tökum upp mismunandi sjónarhorn á atriðið. Þetta gerum við til að það sé sannfærandi að tvær persónur séu að horfast í augu, að tveir hópar séu að stefna hvor að öðrum.



Með því að halda okkur alltaf sömu megin línunnar höldum við persónunum alltaf á sama stað í myndrammanum.



Rauði kallinn sem byrjar vinstra megin í myndrammanum helst þar allan tímann hvort sem fókusinn er á honum eða viðmælandanum sem á móti er alltaf hægra megin. Þetta kemur í veg fyrir að við ruglum áhorfandann í rýminu. Ef við ætlum að fara yfir línuna með myndavélina eða færa sjálfa línuna til þá verðum við að gera það t.d. með því að láta leikarann sýna það mjög greinilega að hann færir fókusinn eða beinlínis með því að sýna hreyfingu myndavélarinnar þegar farið er yfir línuna. Það er líka hægt að setja inn myndskleið af einhverju öðru eins og hlut í umhverfinu áður en farið er yfir línuna.

3.3 Myndskurður og sjónarhorn

Þegar taka á upp atriði þá er eitt af því fyrsta sem kvikmyndatökumaðurinn hugar að hvernig hann ætlar að ramma inn skotin og hvaða sjónarhorn hann ætlar að nota.

Myndskurður

Víðmynd þar sem umhverfi viðfangsefnisins sést vel eru gjarnan notuð í upphafi atriða til að áhorfandi átti sig vel á aðstæðum. Næsta skref er heilmýnd þar viðfangsefnið sést í heild sinni. Svo færum við okkur í það sem er kallað hálfmynd en þá sést bæði í höfuð og bók viðfangsefnis. Í nærmynd erum við komin ansi nálægt viðfangsefninu og jafnvel farin að klippa ofan og neðan af því. Í hlutamýnd er nálægðin það mikil að aðeins sést í afmarkaðan hluta þess sem myndað er. Í kvikmyndatöku eru atriði yfirleitt tekin upp og leikin frá upphafi til enda og endurtekin aftur og aftur með myndavélina á mismundandi stöðum.

Sjónarhorn

Sjónarhorn segja mismunandi sögu. Þegar horft er upp undir viðfangsefnið eða farið í svokallað músarsjónarhorn sem er alveg frá jörðinni þá virkar það á áhorfandann eins og persónan eða hluturinn sem verið er að mynda sé stór og voldugur. Ef þessu er svo snúið við og horft niður á viðfangsefnið og notað svokallað fuglasjónarhorn þá sér áhorfandinn viðfangsefnið sem lítið og viðkvæmt.

Af öðrum sjónarhornum sem gjarnan eru notuð má nefna sjónarhorn þeirra persóna sem verið er að kvikmynda. Þá fær kvikmyndavélin hlutverk augna persónunnar.

3.4 Ljós og lýsing

Ljós og lýsing hefur mikil áhrif á gæði myndefnis í ljósmyndun og í kvikmyndatöku. Það er gjarnan notað sem viðmið um gæði myndavéla hvernig þær ráða við lítið ljósmagn. Algengustu myndavélarnar, ráða oft og tíðum ekkert sérlega vel við myndatökur í lítilli birtu. Þess vegna getur það gerst að tölur í minna ljósi (innitökur) eiga það til að verða kornóttar. Þetta er yfirleitt ekki vandamál þegar tölur fara fram utandyra að degi til þar sem dagsbirta er besti ljósgjafinn sem völ er á í myndatöku. Ef það stendur til að taka upp innan dyra þá er mikilvægt að reyna að auka ljósmagn eins og kostur er, t.d. með því að nýta þá birtu sem hægt er að fá að utan og svo með ljósum.

Þriggja punkta lýsing

Það er mjög sterk hefð fyrir því að lýsa atriði upp með þremur ljósum þegar aðrir ljósgjafar eru ekki til staðar. Fyrsta ljósið (aðalljósið) og það sterkasta er staðsett um 45° til hliðar við myndavélina og lýsir á myndefnið og byggir það upp með skuggum. Næsta ljós, svokallað fill ljós, er helst vel innan við 45° á hina hönd myndavélarinnar til þess að mynda ekki nýja skugga á andlitinu. Það er ekki jafn sterkt og gerir það að verkum að skuggarnir sem aðal-ljósið myndaði á viðfangsefninu mýkjast. Ef þessir tveir lampar eru eins þá er hægt að draga úr styrk seinna ljóssins t.d. með því að færa það aðeins fjær. Þriðja ljósið lýsir upp bak viðfangsefnisins og þá aðallega herðar og höfuð. Það veldur því að viðfangsefnið sker sig betur frá bakgrunninum. Að sjálfsögðu þarf að passa upp á það að sá lampi sem þetta ljós kemur frá sé ekki sjáanlegur í myndrammanum. Hann er oft hafður ofan við viðfangsefnið en stundum eru aðstæður þannig að hann þarf að lýsa neðan frá.

Baklýsing

Eins og áður sagði þá er dagsbirta mjög eftirsóknarverð í myndatöku hvort heldur sem við erum stödd utandyra eða njótum hennar í gegnum glugga. Þó er mikilvægt að vera alltaf meðvitaður um það úr hvað átt birtan kemur og stilla sér upp þannig að hún lýsi viðfangsefnið vel upp. Ef birtugjafinn er fyrir aftan viðfangsefnið fellur það inn í skugga og birtan umlykur það í staðinn og á sama tíma verður bakgrunnurinn yfirlýstur og leiðinlegur. Þetta gerist t.d. þegar viðfangsefnið stendur fyrir framan glugga eða ef sólin er beint fyrir aftan það. Ef þess er gætt að ljósgjafinn sé fyrir framan viðfangsefnið og aftan við myndavélina þá lítur dæmið allt öðruvísi út.

3.5 Hreyfing myndavélar

Mikilvægt er að halda kvikmyndavélinni stöðugri í upptöku. Það eru ýmsar leiðir til þess. Við höfum þrífætur eða einfótunga og ýmis tæki sem festa myndavélina á ákveðnum stað. Þó við stefnum að því að halda vélinni stöðugri þá getur það gefið kvikmyndatökunni mikla dýpt að hreyfa hana meðan á upptöku stendur.

Tvær algengustu hreyfingar í kvikmyndatöku er það sem er kallað á máli kvikmyndagerðarmanna að pana og tilta.

Að pana er það kallað þegar myndavél er snúið frá hægri til vinstri eða öfugt á meðan upp-taka fer fram. Tilt er það kallað þegar myndavélin er hreyfð upp eða niður í tökum. Það er yfirleitt ekki gott að nota báðar þessar hreyfingar í sömu tökunni og það getur verið erfitt að klippa úr einni svona töku í aðra. Þá er gott að eiga kyrrmynd til að skjóta inn á milli.

Dolly kallast það þegar myndavélin er sett á einhverskonar hjólabúnað á sléttu yfirborði og ýtt í áttina að eða frá viðfangsefninu.

Þetta gefur áhorfendum mun meiri tilfinningu fyrir þrívídd inni í þeim tvívíða fleti sem myndramminn er. Það að “súmma” eða þysja er í raun bara stækkun á myndefninu inni í myndrammanum og hefur ekki sömu áhrif.

Ef myndavél er keyrð meðfram viðfangsefninu frá hægri til vinstri er talað um að “trakka” eða fylgja. Það gefur ekki sömu tilfinningu fyrir þrívídd en er engu að síður áhrifaríkt. Það sem er kannski mikilvægast hér er að myndramminn í upphafi og lok hreyfingar sé fallega byggður.

Við ákveðnar aðstæður getur verið nauðsynlegt að halda á myndavélinni í upptökum. Það getur verið vegna þess að aðstæður bjóða ekki upp á notkun þrífóta eða vegna þess að markmiðið er að ná fram einhverjum áhrifum í kvikmyndatökunni sem nást ekki öðrvísi. Hvert sem markmiðið er þá er mikilvægt að halda myndavélinni stöðugri með öllum mögulegum ráðum. Mikilvægt er að muna að það er aldrei gott að nota vélina til að leita að viðfangsefninu meðan upptaka er í gangi. Ákveða þarf hvað á að mynda og svo er upptakan sett í gang.

3.6 Hljóðupptaka á vettvangi

Innbyggðir hljóðnemar í myndavélum eru mjög misjafnir að gæðum og eru þeim takmörkunum háðir að þeir eru alltaf staddir þar sem myndavélin er en ekki endilega þar sem viðfangsefnið er sem verið er að taka upp. Það getur líka verið erfitt að koma í veg fyrir auka-hljóð eins og vind og umferðarnið með innbyggðum hljóðnemum þar sem þeir eru hannaðir með aðra eiginleika í huga.

Þegar verið er að taka upp hljóð frá viðfangsefni sem er langt í burtu frá myndavélinni er nauðsynlegt að skilja hljóðnemann frá myndavélinni og taka hljóðið upp sér. Við höfum val um mörg mismunandi tæki til þess að taka upp hljóð, t.d. snjallsíma.

Þegar hljóðið er tekið upp sér þá er gott að nýta hlut sem oft er notaður sem táknmynd kvikmyndagerðar, klappréð. Ef mynd og hljóð eru tekin upp sitt í hvoru lagi þá er klappréð notað til að tengja rétt saman hljóð og mynd. Í þeim myndramma sem klappréð fellur saman myndast ákveðinn toppur í hljóðrásina. Með því að leggja þennan hljóðtöpp (þetta

klapphljóð) við þann myndramma þar sem klappréð lokast mun hljóðupptakan tengjast myndskaiðinu á réttum stað.

4. ÞÆTTIR UM EFTIRVINNSLU

4.1 Klipping

Samsetning myndskleiða í kvikmyndagerð er það sem við köllum í daglegu tali að klippa. Í klippingu er myndskleiðunum raðað upp þannig að þau myndi heild og frásögnin verði skýr. Hér er að mörgu að hyggja.

Orðið klipping er einfaldlega komið til vegna þess að í gamla daga voru myndir teknar upp á filmu sem var síðan klippt niður, bútonum raðað upp á nýtt og þeir svo límdir saman. Núna fer klippingin fram í tölvum, í þar til gerðum hugbúnaði, og skæri og lím koma lítið við sögu.

Eitt af því sem þarf að huga að í klippingu er í hvaða röð mismunandi myndskleið sem tekin eru frá misjöfnum sjónarhornum eiga að vera þegar atriði er sett saman. Einnig þarf að finna á nákvæmlega hvaða augnabliki best er að láta eitt myndskleið taka við af öðru og vera meðvituð um það hvernig röð myndskleiða getur haft áhrif á framvindu og hraða sögunnar sem við erum að segja.

Grunnröðun skota í stuttu atriði



Hér sjáum við atriði þar sem viðfangsefnið kemur að lokuðum dyrum. Það tekur um hurðarhún, opnar dyrnar og hleypur um þær inn í nýtt rými. Þessi sena er tekin upp á 4 mismunandi vegu. Ef notuð er dæmigerð röð skota þá er byrjað á víðu skoti sem gefur áhorfandanum tækifæri til að átta sig á umhverfinu þar sem viðfangsefnið nálgast dyrnar. Í þeirri hreyfingu sem endar á því að hönd viðfangsefnisins grípur um hurðarhúninn er skipt yfir í nærmynd af höndinni en farið aftur til baka í hálf- eða heilmynd þar sem viðfangsefnið sést hlaupa í gegnum dyrnar. Að lokum er farið yfir í vítt sjónarhorn af viðfangsefninu í nýju rými. Þessa röðun skota er hægt að færa yfir á flestar aðstæður. Til dæmis samtal eða það að hlaupa upp tröppur.

Nærmyndir eru notaðar sem innskot í klippingunni m.a. til að koma í veg fyrir það sem kallast jump cut eða stökk í klippingunni en það gerist þegar tveimur eða fleiri of líkum myndrömmum er skeytt saman. Það er í lagi að fara úr heilmynd í nærmynd en ramminn er of líkur ef við förum t.d. úr víðmynd í heilmynd úr sama sjónarhorni. Það er ágæt regla að það sé a.m.k. 45 gráður munur á sjónarhorni myndavélarinnar í tveimur skotum sem skeyta á saman þar sem myndskurðurinn er líkur.

Þegar valinn er sá rammi þar sem fara á úr einu myndskleiði í annað er gott að hafa einkum tvennt í huga. Annars vegar líkamsstaða viðfangsefnisins. Agnarlítið stökk fram eða tilbaka milli tveggja myndskleiða mun ekki fara framhá auga áhorfandans.

Annað sem mikilvægt er að hafa í huga er að klippa í hreyfingu. Það er blíðara fyrir augað að klippa þegar hreyfing er í gangi inni í myndrammanum en til dæmis áður en hreyfingin hefst eða eftir að hún er búin.

Þegar kvikmynd er klippt er sá möguleiki fyrir hendi að brjóta upp rýmið, þ.e. að skipta á milli mismunandi aðstæðna án þess að það rugli áhorfandann.

Hér erum við ekki bara að sýna með klippingunni hvað gerist næst, við erum líka að sýna það sem gerist á meðan. Hér erum við að bæta víxklippingu við hefðbundna framvinduclippingu. Þetta má gera til leggja áherslu á mun tveggja ólíkra atburða, til að byggja upp spennu eða til að sýna að tveir söguþræðir, sem verið er að vinna með, eigi sér stað á sama tíma.

Í yfirgnæfandi meirihluta tilvika er notast við hreint klipp þegar tveimur myndskleiðum er skeytt saman og gefur það góða raun að nota þær aðferðir sem fjallað var um hér á undan til að ná fram mýkt og góðu flæði í klippið.

Það eru hinsvegar aðrir möguleikar í boði þegar atriðum er skeytt saman, eins og að láta myndskleiðin blandast saman yfir ákveðinn sekúndufjölda og fara mjúklega í einhvern lit áður en farið er mjúklega í næsta myndskleið. Ef markmiðið er skýrt, t.d. að gefa til kynna að einhver tími líði á milli atriða í myndinni, getur verið tilvalið að nota svona tegundir klippinga. Það eru fleiri möguleikar í boði sem geta verið skemmtilegir við ákveðnar aðstæður og til að ná fram einhverjum sérstökum stíl en það er ágætt að gæta hófs þegar farið er í þetta brellubox.

4.2 Klippiforrit

Við skulum skoða fyrst undirbúninginn undir klippinguna. Það fyrsta sem við gerum er að flytja það efni sem við tókum upp inn í tölvuna. Það er ágætur siður að setja það í ákveðna möppu og skipuleggja það á þann hátt sem hentar hverjum og einum. Mikilvægt er að hafa það í huga að mörg klippiforrit tengjast myndskleiðunum þannig að það verður til slóð í nákvæmlega þá möppu sem efnið er í. Í þeim tilvikum verður efnið að fá að vera á þeim stað, í þeirri möppu sem það er sett í allan tímann sem klippingin er í gangi.

Þegar við opnum klippihugbúnað þá er okkar fyrsta verk að búa til skjal eða verkefni með lýsandi heiti fyrir það verk sem við erum að fara að vinna. Næsta skref er svo að tengja þetta skjal við þau myndskleið, hljóðskrár, myndir og allt það hráefni sem við ætlum að nota í myndinni.

Það getur vel verið að við séum búin að safna öllu efninu okkar á ákveðinn stað og þá tengjumst við því með því að velja “import” skipunina.

Þegar við erum búin að tengja myndskleiðin okkar við skjalið þá getur verið sniðugt að skipuleggja þau með þeim aðferðum sem hugbúnaðurinn býður upp á, með því t.d. að flokka myndskleið í möppur. Þetta er sérstaklega mikilvægt ef verkefnið er stórt og margslungið.

Nú getum við hafist handa við að raða upp myndinni okkar. Áður en við höldum áfram er þó gott að benda á ákveðin atriði. Í fyrsta lagi. Þið skuluð vista verkefnið ykkar reglulega því það er leiðinlegt að lenda í því að tapa vinnunni sinni. Í öðru lagi, þá er óþarfi að hræðast það að gera tilraunir. Upphaflegu upptökurnar eru alltaf til í heilu lagi utan við klippiforritið þó að á tímalínunni okkar séu þau í allavega bútum.

Öll klippiforrit hafa tímalínu og það er á henni sem hlutirnir gerast. Þar ákveðum við röðina á myndskleiðunum og snyrtum þau til. Við höfum möguleika á að setja skiptingar (eða

transitions) á milli myndskaiða, t.d. er hægt að láta eitt myndskaið fara mjúklega yfir í annað í stað þess að það gerist á einu augnabliki.

Ef við viljum bæta við hljóði eins og tónlist eða hljóðbrellum þá gerum við það eins með því að flytja viðeigandi skrár inn og draga þær svo inn á tímalínuna fyrir hljóð sem yfirleitt er fyrir neðan myndskaiðin.

Ef við viljum bæta við titlum þá er það gert á sama hátt nema að titlarnir eru yfirleitt búnir til í klippiforritinu sjálfu og svo dregnir inn á tímalínuna.

Þegar við erum orðin sátt við myndbandið okkar á tímalínunni þá er síðasta skrefið í klippi-hugbúnaðinum að flytja það út eða deila verkefninu en á ensku er þessi aðgerð kölluð export eða sharing. Við þessa aðgerð er búin til stök skrá með því sem er á tímalínunni. Þessa skrá er svo hægt að flytja á milli til sýninga eða setja upp á netið á þá efnisveitu sem þið veljið að nota.

4.3 Hljóðsetning

Sá hljóðheimur sem er skapaður fyrir kvikmyndir skiptir gríðarlega miklu máli.

Mikið af hljóðvinnslu í kvikmyndum fer fram eftir að myndin hefur verið klippt. Á því stigi er búinn til hljóðheimur úr nokkrum tegundum hljóða. Fyrir allt sem gerist í atriðinu eru svokallaðir hljóðeffektar. Þetta eru hljóð eins og fótatak, smellir í ljósrofum og hurðarhljóð. Undir þetta eru lögð umhverfishljóð s.s. umferðarniður í borg, skrifstofuskarkali og þytur í laufum skógartrjána. Að lokum gæti það gerst að taka þurfi upp tal sem ekki náðist nógu vel á vettvangi og hugsanlega setja inn tónlist til að skapa ákveðna stemningu.

Það er hægt að sækja mikið af hljóðum í hljóðabanka á netinu og flest forrit sem notuð eru til að klippa myndefni hafa einhvern hljóðabanka til staðar sem hægt er að nota. Þó kemur fyrir að það þarf að búa til hljóð því hljóð sem eiga við er ekki að finna. Þegar kemur að þessu er mikilvægt að vera skapandi og hugmyndaríkur. Dæmi um skemmtilega hljóðsetningu er t.d. að bíta í pastaskrúfu, gulrót eða sellerístilk eða lemja kálhaus með upprúlluðu blaði.

Hljóðmenn hafa lengi gert það að leik sínum að lauma ákveðnum hljóðeffect inn í myndir svo lítið beri á. Þessi hljóðeffect kallast Wilhelms öskrið. Nákvæmlega þetta öskur má heyra í ótrúlegum fjölda kvikmynda. Þetta er hálf kjánalegt öskur sem fór inni í hljóðabanka sem var mikið notaður af hljóðmönnum á árum áður. Einhverjum fannst fyndið að lauma þessu hljóði sem passar sjaldan við nokkurn skapaðan hlut inn í mynd og smám saman varð þetta að brandara að koma þessu hljóði fyrir á hljóðrás kvikmynda. Þið skuluð vera vakandi fyrir þessu næst þegar þið horfið á kvikmynd. Góður brandari er aldrei of oft sagður.

5. ÞÆTTIR UM BRÖGÐ OG BRELLUR

5.1 StopMotion

StopMotion tækni er notuð til að búa til hreyfimyndir en hún er mjög gott fyrsta skref í kvikmyndagerð. Tækni gengur út á það að taka ljósmyndir af ákveðnum hlut eða viðfangsefni og hreyfa hann örlítið til eða breyta stöðu hans á milli mynda. Því næst er myndunum raðað á tímalínu og þær spilaðar hver á fætur annarri á töluvert miklum hraða segjum 15–30 myndir á sekúndu og þannig verður til hreyfing. Nauðsynlegt er að myndavél sé til staðar til að þetta sé framkvæmanlegt og þá helst einhver sem getur sent myndirnar beint í tölvu. Tölvun þarf að hafa hugbúnað sem getur raðað myndunum sem við tökum á myndavélina á tímalínu. Það eru margir valkostir þegar kemur að StopMotion hugbúnaði fyrir allar gerðir tölva. Svo að lokum þá þurfum við búnað til að halda myndvélinni stöðugri og á sínum stað og næga og jafna birtu.

Margar spjaldtölvur og snjallsímar eru sérlega þægileg tæki í StopMotion vinnu þar sem þau eru mörg hver með gæða myndavél og hljóðnema og eins er mikið úrval af StopMotion hugbúnaði í boði.

5.2 Þrjár brellur

Sjónarhorn á högg

Við stillum leikurunum upp þannig að það sé gott bil á milli þeirra þannig að sá sem slær til hins geti gert það af fullum krafti án þess að koma nálægt mótleikara sínum. Um leið og höggið er framkvæmt leikur viðtakandinn það að höggið hafi lent á honum.



Myndavélinni er stillt upp þannig að hún tekur yfir öxl leikaranna. Það sjónarhorn brenglar fjarlægðarskyn áhorfenda á þann hátt að það mun líta út fyrir að höggið sé að lenda á leikaranum sem tekur við því þó það sé víðsfjarri.



Að skipta rammanum

Það að skipta myndrammanum í tvo hluta og skeyta til dæmis hægri hlið rammans í einu myndskaiði og vinstri hlið hans úr öðru er hlutur sem mjög mörg klippiforrit ráða við. Þetta getur gefið möguleika t.d. þegar maður vill látast vera með fleiri leikara en maður raunverulega hefur.



Það sem er mikilvægt að hafa í huga við upptökur sem skeyta á saman á þennan hátt er að myndavélin sé fullkomlega stöðug t.d. á þrífæti og stillingar hennar séu nákvæmlega þær sömu. Það er t.d. mikilvægt að slökkva á sjálfvirkri birtustillingu ef það er möguleiki því að minnstu breytingar geta orðið töluvert áberandi og gert eftirvinnslna mun flóknari.

Mikilvægt er að sjá fyrir sér þær línur sem maður ætlar að nota til að skipta myndrammanum á meðan á upptökum stendur svo að maður verði ekki fyrir því að klippa af einhverjum leikara eða skugga sem fellur af honum.



Finna má möguleikann á að skeyta saman tveimur myndskaiðum á þennan hátt í flestum klippiforritum. Í þeim einfaldari og notendavænni er þessi möguleiki oft kallaður split frame og oft þarf ekki annað en að draga annað myndskaiðið ofan á hitt til að fá aðgang að honum. Í klippihugbúnaði sem býður upp á fleiri myndrásir þá getur maður einfaldlega lagt myndskaiðin hvert ofan á annað, skorið svo til þau myndskaið sem maður leggur ofan á það sem mætti kalla grunn myndskaiðið. Þetta er kallað að kroppa. Þetta gefur jafnvel þann möguleika að vera með sama leikarann á fleiri en tveimur stöðum í myndrammanum.

Afturábak myndskaið

Einföld brella eins og að snúa við myndskaiði og sýna það afturábak getur gefið mikla möguleika. Suma alvarlega eins og þegar maður leikur högg afturábak en aðra léttvægari eins og til dæmis að láta fólk halda að maður búi yfir töfrum þegar maður tekur til í herberginu

sínu eða búi yfir einhverjum ofurkrafti þegar maður stekkur og er að leika sér.

Hér gildir það að undirbúa tükur vel, hafa skýra mynd af því sem maður ætlar að ná fram og framkvæma samkvæmt því. Að leika afturábak getur verið talsvert krefjandi fyrir leikarann en afurðin mjög skemmtileg.

5.3 The swipe cut

Gengur út á það að myndavélinni er snúið snögglega á þrífætinum í upphafi eða í lok myndskleiða sem klippa á saman. Þegar klippt er á milli myndskleiðanna í snúningshreyfingunni kemur það út eins og ekkert klipp hafi verið framkvæmt og atriðið sé allt ein taka. Þetta getur verið skemmtilegt til dæmis þegar hlutum er kastað.

5.4 Grænskjár

Atriði eru oft tekin upp fyrir framan fagurgrænan bakgrunn. Þetta gefur möguleika á því að skipta út bakgrunninum og setja nýjan í staðinn.

Aðferðin er kölluð Chroma Keying og gengur út á að það er einn ákveðinn litur fjarlægður úr myndskleiðinu og gegnsæi kemur í staðinn. Það má í raun nota hvaða lit sem er en þessi græni hefur gefið besta raun því hann er ekki svo algengur í fötum, hári og húð. Vegna þess hve algengt er að grænn eða blár litur er notaður sem bakgrunnur þegar það stendur til að skipta um bakgrunn hefur þessi tækni í daglegu tali stundum verið kölluð grænskjár eða bláskjár.

5.5 Time Lapse

Þegar myndavél er stillt upp á fæti og stillt á það að taka mynd með ákveðnu millibili yfir ákveðinn tíma er talað um Time lapse. Þegar myndarammarnir eru svo spilaðir þá gerist allt mjög hratt. Það má til dæmis sjá ský hreyfast. Það er mjög einfalt að nota snjallsíma og spjaldtölvur til að leysa svona verkefni þar sem til er mikið úrval smáforrita sem fyrir svona myndatöku. Svona tükur eru mikið notaðar undir titlum í sjónvarpsþáttum og kvikmyndum og einnig í heimildamyndum til að sýna hluti sem gerast yfir langan tíma á fáum sekúndum.

6. ÞÆTTIR UM TÆKI OG TÓL

6.1 Tæki og tól - Myndavélar

Myndavélar sem okkur standa til boða í kvikmyndagerð eru margar og mismunandi. Við höfum myndavélar sem eru í hannaðar fyrst og fremst til að taka upp myndbönd. Sjálfvirku stillingarnar á þessum vélum, t.d. fókus og birta, eru þannig að við verðum ekki mikið vör við breytingar eða flókt meðan á upptöku stendur.

Myndavélar sem eru í grunninn ætlaðar í ljósmyndatöku geta verið frábærar kvikmyndatökuvélar. Þegar maður notar svona vélar er oft betra að sjá sjálfur stillingar á fókus og birtu því sjálfvirku stillingarnar virka ekki alltaf eins og maður vill. En það kemur ekki að sök því á endanum viljum við að sjálfsögðu öll ná tökum á því að stilla tækin eftir okkar eigin höfði.

Síðast en ekki síst verður að minnast á tæki sem eru afskaplega algeng og eru oft og tíðum fyrirtaks kvikmyndatökuvélar. Þetta eru ýmsar gerðir af snjallsímum og spjaldtölvum en mörg þessara tækja hafa mjög góða myndlinsu og myndflögu sem gera því þannig kleift að taka upp myndbönd í miklum gæðum. Kosturinn við mörg þessara tækja er að þau hafa aðra eiginleika líka sem þýðir að við erum yfirleitt alltaf með þau við höndina. Það er einnig hægt að fá í þau hugbúnað sem gerir okkur kleift að klippa saman myndefni okkar og jafnvel fullvinna það verkefni sem við ætlum að deila með heiminum.

Ef við höfum valkosti um hvaða tæki við notum við kvikmyndatökuna er sniðugt að kanna hluti eins og þá myndupplausn sem myndavélin tekur upp í og hvernig hún vinnur með líti, hvort það er hægt að tengja við hana auka hljóðnema sem getur komið sér vel og ekki síst hversu auðveldlega sá búnaður sem við höfum kost á í eftirvinnslnunni ræður við myndefnið. Það er auðvitað þannig að stundum höfum við ekki mikið val um búnað og þá notum við það sem við höfum frekar en að sitja heima.

6.2 Tæki og tól - Hljóðupptaka

Allar myndavélar hafa innbyggðan hljóðnema sem er oft og tíðum í miklum gæðum. Sá hljóðnemi er þó alltaf fastur við myndavélina og það getur valdið okkur vandræðum. Þá getur verið gott að hafa sérstakt hljóðupptökutæki við höndina eða hafa þann möguleika að tengja annan hljóðnema við myndavélina til að koma hljóðupptökunni nær viðfangsefninu. Það eru til margar gerðir af hljóðupptökutækjum, sem mörg hver hafa áfasta hágæða hljóðnema. Það er líka hægt að tengja aðrar gerðir hljóðnema við þessi tæki ef aðstæður kalla á það eða við erum að sækjast eftir öðrum eiginleikum. Hljóðnemar eru mis stefnumiðaðir sem þýðir að á meðan sumir eru hannaðir þannig að þeir taka við hljóði úr öllu rýminu sem þeir eru í og þar af leiðandi miklu af umhverfishljóðum þá taka þeir hljóðnemar sem eru mikið stefnumiðaðir einungis upp það sem þeim er beint að. Þegar við erum að taka upp tal geta svona hljóðnemar komið sér vel þar sem við viljum reyna sem mest að útiloka umhverfishljóð. Þá gildir það líka að reyna að koma hljóðnemanum sem næst viðfangsefninu og beina honum að munnni þess án þess að hljóðneminn sjáist í mynd. Til að framkvæma þetta má notast við bómu sem hljóðmaður teygir í átt að viðfangsefninu ofan við myndrammann eða með því að koma hljóðnemanum fyrir á fæti neðan við rammann og beina upp að því.

Ef sérstakt hljóðupptökutæki og mismunandi tegundir hljóðnema eru ekki við höndina er hægt að hafa það í huga að margir snjallsímar og spjaldtölvur hafa innbyggðan gæða-hljóðnema sem hægt er að nota sem hljóðupptökutæki í kvikmyndagerð. Slíkum tækjum er hugsanlega hægt að koma fyrir í brjóstvasa leikara eða jafnvel vera með sem eðlilegan auka-hlut í sjálfu atriðinu á sama tíma og það er notað sem hljóðupptökutæki.

HUGMYNDIR AÐ VERKEFNUM

Bókmenntir lifna við

Það getur verið mjög sniðugt að nýta sér þær bókmenntir sem verið er að vinna með í kvikmyndagerð. Kaflar úr Íslendinga sögum, smásögur, ævintýri og ljóð kemur allt til greina sem fóður í kvikmyndagerð. Í þannig verkefni er hægt að vísa í hvaða þátt sem er, í þessu efni, allt eftir því hvaða áherslur kennarinn vill leggja. Ef um lengri bókmenntaverk er að ræða má hugsa sér að mismunandi hópar taki mismunandi hluta sögunnar fyrir.

Þögl kvikmynd

Það að gera þögla kvikmynd getur verið mjög góð æfing í kvikmyndaleik, myndbyggingu, notkun myndmáls og frásögn með tónlist. Efni í svona verkefni er hægt að finna á mörgum námssviðum, s.s. í bókmenntum og samfélagsfræði.

Söngvar í daglega lífinu

Söngvar í daglega lífinu er skemmtileg leið til að vinna með dægurlagatexta í móðurmáls- og tungumálanámi. Verkefnið gengur út á það að saga er sett saman úr hendingum úr dægurlagatextum. Sagan er síðan kvikmynduð eins og söngleikur þar sem leikarar þykjast syngja hendingarnar en upprunalega lagið er sett yfir í hljóðsetngu. Á milli sunginna atriða er tengt með hefðbundnum leik. Þetta er krefjandi og skemmtileg æfing í handritsgerð og hugmynda-vinnu og ekki síst hljóðvinnslu kvikmynda.

Heimildarmynd

Að gera heimildarmynd getur átt víða við í námi ekki síður en að gera heimildaritgerð. Mjög svipuð lögmál gilda við efnistöð í þessu tvennu. Við bætist svo æfing í framkomu og tjáningu fyrir framan myndavél og önnur tæknileg atriði varðandi kvikmyndagerð og sjónræna framsetningu upplýsinga.

Myndskreyting dægurlags

Það að myndskreyta dægurlag getur verið skemmtilegt verkefni sem býður upp á að fjölbreytt tækni sé notuð. Hefðbundin kvikmyndataka eða hreyfimyndagerð s.s. StopMotion getur átt vel við hér. Verkefni af þessu tagi reyna á skilning á texta lags og geta falið í sér bókmenntafræðilega rýni og eiga því ágætlega við í námi í erlendum tungumálum. Hér skiptir líka máli að myndræn framsetning, kvikmyndataka og sjónrænar upplýsingar séu viðeigandi og framsetning góð.