

## Δ/νση Πρωτοβάθμιας Εκπ/σης Σερρών



Διευθυντής Πρωτοβάθμιας  
Εκπαίδευσης Σερρών  
Καραβασίλης Ιωάννης

### Κινηματογραφική αγωγή:

Δημιουργώντας στην τάξη μια  
ταινία μικρού μήκους

### Συγγραφέας

Πούλιος Ιωάννης, Σύμβουλος  
Εκπαίδευσης Δασκάλων



Υποστηρικτικό  
υλικό  
Οδηγίες

**Καραβασίλης Ιωάννης,**

Διευθυντής Πρωτοβάθμιας  
Εκπαίδευσης Σερρών

**Copyright:** Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η έκδοση αυτή δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του Διεθνούς Μαθητικού Διαγωνισμού Ταινιών Μικρού Μήκους που συνδιοργανώνουν η Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών, το Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού Μήκους της Δράμας, το Τμήμα Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης και Ψηφιακών Μέσων της Δ.Υ.Π.Ε.Α. του Υ.ΠΑΙ.Θ.Α, το Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ. (Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας), η Γενική Γραμματεία Επικοινωνίας και Ενημέρωσης και η Πρεσβεία της Κύπρου στην Αθήνα (Μορφωτικό Γραφείο-Σπίτι της Κύπρου). Σκοπός της έκδοσης αυτής είναι να προσφέρει στην εκπαιδευτική κοινότητα ένα χρήσιμο οδηγό με οδηγίες, εργαλεία, χρηστικές πληροφορίες και ταυτόχρονα να αποτελέσει ένα βήμα εξοικείωσης των εκπαιδευτικών με τη γλώσσα της κινηματογραφικής αφήγησης και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ταινιών μικρού μήκους.

**Πούλιος Ιωάννης**, Σύμβουλος Εκπαίδευσης Δασκάλων και μέλος της Οργανωτικής Επιτροπής του διαγωνισμού

Η ταινία μικρού μήκους είναι ένα ιδιαίτερα πυκνογραμμένο κινηματογραφικό είδος. Στα λίγα λεπτά της διάρκειά της συμπυκνώνονται ιδέες, μηνύματα, νοήματα και όλη η κινηματογραφική γλώσσα. Όταν μεταφέρεται σε επίπεδο τάξης η δημιουργία της, αποτελεί ένα μοναδικό εκπαιδευτικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία όλων των γνωστικών αντικειμένων μια που η ολοκλήρωσή του προϋποθέτει γλωσσικές δραστηριότητες (συγγραφή κειμένων, σεναρίου, storyboard κλπ), μαθηματικές δεξιότητες (γεωμετρία, μαθηματικοί υπολογισμοί κλπ), μουσική δημιουργία (μουσική επένδυση), εικαστική έκφραση (κατασκευή σκηνικών κλπ). Ακόμη μπορεί να υποστηρίξει όλα τα προαιρετικά προγράμματα που υλοποιούνται στο σχολείο: αγωγής υγείας, περιβαλλοντικής εκπαίδευσης και πολιτιστικά. Βασίζεται στις αρχές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μαθητοκεντρικής μάθησης καθώς όλες οι απαιτούμενες εργασίες έχουν σαν πυρήνα τους τις μαθητικές ομάδες και ο εκπαιδευτικός περιορίζεται στον ρόλο του μαέστρου ή σκηνοθέτη του τελικού έργου.

## Η δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους: βήματα

Η δημιουργία μιας μαθητικής ταινίας μικρού μήκους απαιτεί πολύ καλή προετοιμασία και μια σειρά από εργασίες πριν τη δημιουργία, κατά τη διάρκειά της και φυσικά μετά. Όπως λέγεται χαρακτηριστικά πίσω από μια καλή ταινία μικρού μήκους κρύβεται πολλαπλάσιος χρόνος προετοιμασίας σε σχέση με τον χρόνο των γυρισμάτων.

### Πρώτο βήμα: Ενημέρωση

Ενημερώστε τους **γονείς** για τη δημιουργία της ταινίας. Δεν το κάνετε μόνο για να εξασφαλίσετε τη σύμφωνη γνώμη τους (απαιτείται έγγραφη συγκατάθεσή τους για να συμμετέχουν οι μαθητές σας στη μαγνητοσκόπηση, δηλαδή για να φαίνονται τα πρόσωπά τους στην ταινία). Το κάνετε γιατί θα χρειαστείτε τη βοήθειά τους στα γυρίσματα (μια τεχνική εργασία, συμμετοχή των γονέων στους ρόλους ενηλίκων που πιθανόν να προβλέπονται στην ταινία σας κλπ). Αν έχετε γονείς που δε θέλουν τα παιδιά τους να συμμετάσχουν στη μαγνητοσκόπηση, εντάξτε τα σε άλλες δημιουργικές ομάδες του πρότζεκτ, για παράδειγμα στους σεναριογράφους, τους σκηνοθέτες, τους μουσικούς κλπ). Ενημερώστε επίσης όσους από το σχολικό περιβάλλον θα μπορούσαν να βοηθήσουν ή θα έπρεπε να γνωρίζουν: φυσικά τη

**Διεύθυνση** του σχολείου, τον **σχολικό σύμβουλο**, τον **σύλλογο διδασκόντων**, τον **Υπεύθυνο σχολικών δραστηριοτήτων** κλπ).

### **Δεύτερο βήμα: το θέμα της ταινίας**

Αποφασίστε το θέμα της ταινίας (καλό είναι να προκύπτει από τα ενδιαφέροντα των μαθητών για να εξασφαλίσετε την ένθερμη συμμετοχή τους στο όλο εγχείρημα).

### **Τρίτο βήμα: Ομάδες και αρμοδιότητες**

Χωριστείτε σε ομάδες (ανάλογα με τα ιδιαίτερα ταλέντα των παιδιών αλλά και τις επιθυμίες τους: σεναριογράφοι, μουσικοί, σκηνοθέτες, ηθοποιοί, σκηνογράφοι κλπ). Δώστε στους μαθητές τις απαραίτητες πληροφορίες για τις αρμοδιότητες της κάθε ομάδας. Πιθανόν για κάποιες από τις ομάδες να μην έχουν αρκετές πληροφορίες (π.χ. οπερατέρ, μοντέρ κλπ).

### **Τέταρτο βήμα: Σενάριο**

Γράψτε το σενάριο της ταινίας. Πρώτα θα γραφτεί ένα μικρό κείμενο 2,3 σελίδων που θα αποδίδει περιληπτικά τη δράση. Αφού διαβαστεί και γίνουν οι απαραίτητες διορθώσεις, προσθήκες κλπ, θα αποφασιστούν οι ρόλοι που εμπλέκονται στο σενάριο. Στη συνέχεια θα «κομματιαστεί» το περιληπτικό σενάριο σε σκηνές και πλάνα. Για παράδειγμα:

Σκηνή πρώτη: 4 παιδιά μιλούν δίπλα στη λίμνη για τα περιβαλλοντικά της προβλήματα

Σκηνή δεύτερη: σε ένα σπίτι ένας ψαράς μιλάει με το παιδί του για τα ψάρια της λίμνης

Σκηνή τρίτη: στο δημαρχιακό μέγαρο γίνεται μια σύσκεψη...

Για κάθε σκηνή γράψτε αναλυτικά το σενάριό της με βάση το αρχικό περιληπτικό κείμενο. Χωρίστε την σε πλάνα. Λύστε θέματα σκηνοθεσίας κάθε σκηνής και κάθε πλάνου (πώς στήνονται οι «ηθοποιοί», πού είναι η κάμερα, ύφος ηθοποιών, εκφράσεις προσώπου, στάσεις σώματος) και σκηνογραφίας (θα υπάρχουν αντικείμενα στο πλάνο που πρέπει να προσθέσετε κλπ) ή τυχόν μουσικής επένδυσης. Γυρίστε τις σκηνές μία μία. Είναι προτιμότερο να έχετε μικρές σκηνές (που θα ενώσετε με το *monie maker* που υπάρχει σε όλους τους υπολογιστές) παρά να γυρίζετε μεγάλες σκηνές 4,5 λεπτών που λόγω λαθών πρέπει να ξαναγυρίζονται ή χρειάζονται ειδικό μοντάζ για να είναι αισθητικά υψηλού επιπέδου.

### **Πέμπτο βήμα: Χρονοδιάγραμμα**

Καθορίστε το χρονοδιάγραμμα της ταινίας. Μία ταινία μικρού μήκους μπορεί να γυριστεί σε λίγες εβδομάδες ενώ υπάρχουν μαθητικά πρότζεκτ που χρειάστηκαν αρκετούς μήνες. Το χρονοδιάγραμμα έχει να κάνει με το θέμα της ταινίας σας, τον

αριθμό των σκηνών της, τις τεχνικές ή άλλες προϋποθέσεις της (καιρός, ώρα ημέρας, τεχνικά ζητήματα, αριθμός συμμετεχόντων κλπ).

#### Έκτο βήμα: γλώσσα του κινηματογράφου

Πριν αρχίσετε τα γυρίσματα μελετήστε την κινηματογραφική γλώσσα (θα βρείτε και σ' αυτή την έκδοση μερικές βασικές πληροφορίες) και εξοικειώστε τα παιδιά με αυτήν.

#### Έβδομο βήμα: τι είναι ταινία μικρού μήκους

Οι μαθητές σας δεν είναι εξοικειωμένοι με αυτό το κινηματογραφικό είδος. Δεν προβάλλεται στην τηλεόραση ούτε στους κινηματογράφους πλην ελαχίστων εξαιρέσεων. Είναι σημαντικό, λοιπόν, να καταλάβουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους. Βρείτε και προβάλετε στην τάξη παραδείγματα ταινιών μικρού μήκους.

- Προσθέστε μουσική επένδυση (προτιμότερη να είναι των παιδιών) ή τίτλους ή άλλα εφέ που προσφέρει το movie maker

#### Όγδοο βήμα: storyboard, καρτέλες γυρισμάτων

Οι **καρτέλες γυρισμάτων** βοηθούν να οργανώσουμε καλύτερα τα γυρίσματά μας. Ενδεικτική είναι η παρακάτω καρτέλα

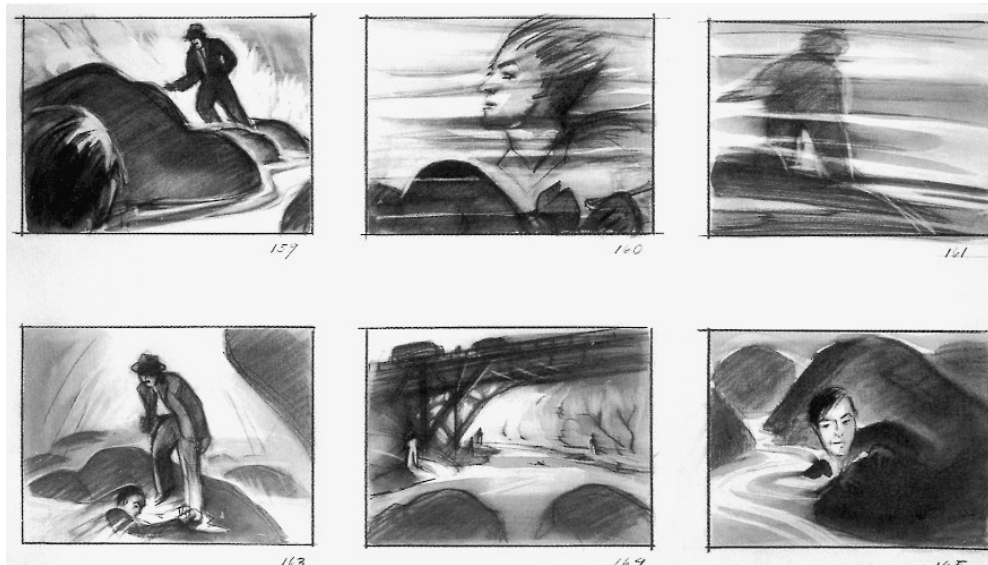
<b>Σκηνή 7:</b> συνάντηση στην αυλή του σχολείου	
<b>Χώρος:</b> αυλή του σχολείου	
<b>Χρόνος:</b> πρωινή ώρα	
<b>Ηθοποιοί</b> 1. Νίκος (φοράει αθλητική φόρμα) 2. Μαρία (κρατάει την ίδια τσάντα που κρατούσε στη σκηνή 5) .....	<b>ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ-ΣΥΝΘΗΚΕΣ</b> 1. Χρειαζόμαστε φωτεινή μέρα 2. Να είναι στιγμή που η αυλή είναι άδεια από μαθητές. 3. Δε θέλουμε να περνάει εκείνη την ώρα αυτοκίνητο έξω από το σχολείου 4. Θα χρειαστούμε τρίποδα για την κάμερα
<b>Πλάνα:</b> 1° Πλάνο: Στην αρχή μακρινό (η κάμερα ξεκινάει από όλο το σχολείου και πλησιάζει (δε ζουμάρει) στα δύο παιδιά. 2° Πλάνο: Ο διάλογος γίνεται σε κοντινό πλάνο. 3° Πλάνο: Τα τελευταία λόγια του Νίκου μαγνητοσκοπούνται σε πολύ κοντινό πλάνο.	
<b>Να μην ξεχάσω:</b>	

Να συνεννοηθώ με τον γυμναστή ώστε να μην γίνεται εκείνη την ώρα γυμναστική.

**Ήχοι:**

Χρειαζόμαστε ησυχία την ώρα του διαλόγου.

Το storyboard είναι ο οπτικός χάρτης της ιστορίας. Είναι ο οδηγός για την ανάπτυξη της υπόθεσης γι' αυτό και το σχέδιο δεν είναι απαραίτητο να είναι καλλιτεχνικών προδιαγραφών. Αρκεί ένα απλό και καθαρό σχέδιο γιατί το μόνο που χρειάζεται είναι να καθοριστεί η θέση των ηρώων και η γωνία λήψης τους.

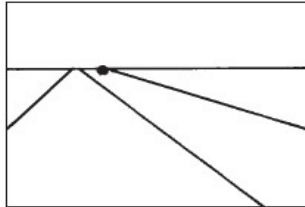


Επάνω storyboard από την ταινία «Σαμποτάζ» του Χίτσκοκ (Πηγή: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης, Πρόγραμμα «Πάμε Σινεμά»). Κάτω από την ταινία «Στη σκιά των γιγάντων» του Χίτσκοκ (από την ίδια πηγή).

**ΜΣ:** Ο Θόρνχιλ δίπλα στην πινακίδα. Περιμένει.



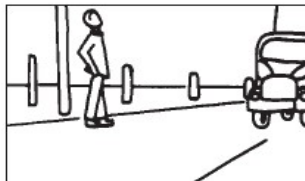
**ΠΓ, ΥΠ:** Ένα φορτηγό πλησιάζει. Ο ήχος του δυναμώνει όλο και περισσότερο.



**ΜΣ:** Ο Θόρνχιλ παρατηρεί το φορτηγό.



**Γ:** Το φορτηγό τον προσπερνά με ταχύτητα.



### Ένατο βήμα: γυρίζουμε

Πριν αρχίσουμε τα γυρίσματα είναι σημαντικό να κάνουμε δοκιμαστικές λήψεις λίγων δευτερολέπτων από όλους τους χώρους που θα χρησιμοποιήσουμε και να ελέγξουμε στη συνέχεια στον υπολογιστή συνθήκες φωτισμού και ηχητικά προβλήματα. Γυρίζουμε με βάση το χρονοδιάγραμμα και χρησιμοποιώντας για κάθε σκηνή καρτέλες γυρισμάτων και/ή storyboards

### Δέκατο βήμα: μοντάρουμε

Με τη βοήθεια του Movie maker (ή άλλου λογισμικού) ενώνουμε πλάνα και σκηνές και μοντάρουμε την ταινία μας. Προσθέτουμε εφέ, τίτλους και μουσική επένδυση.

Ας απαντήσουμε καταρχάς στο ερώτημα «τι είναι το σενάριο». Με λίγα λόγια είναι η τέχνη του να σκέφτεσαι με εικόνες. Στην κινηματογραφική γλώσσα είναι απλώς το προσχέδιο της τελικής ταινίας. Η συγγραφή σεναρίου δεν είναι εύκολη γιατί δεν μοιάζει καθόλου με τη συγγραφή ενός διηγήματος ή ενός βιβλίου, που χαρακτηρίζεται από ελεύθερη γραφή και δομή. Το σενάριο είναι μια «ξεχωριστή επιστήμη», που έχει δικούς της κανόνες και όρους.

Στο επίκεντρο της ιστορίας που θα αφηγηθείτε μέσα από το σενάριο είναι η έννοια της αλλαγής. Στην ιστορία μας συμβαίνει κάτι, που αλλάζει τον πρωταγωνιστή, μια προβληματική κατάσταση αντιμετωπίζεται και ο θεατής μεταβαίνει από μία συναισθηματική κατάσταση σε μία άλλη. Η σύγκρουση είναι η ουσία της κινηματογραφικής ταινίας. Στα πρώτα λεπτά μιας ταινίας, δυο ή τρεις δυνάμεις έρχονται σε αντίθεση.

## Πώς γράφουμε το σενάριο της ταινίας μας

**Βήμα 1ο:** Περιγράψτε την ταυτότητα του σεναρίου

Εδώ πρέπει να αποφασίσετε και να διατυπώσετε τα ακόλουθα:

-Το **θέμα**: Είναι το ζήτημα με το οποίο θέλετε να ασχοληθείτε, το μήνυμα που θέλετε να περάσετε στους θεατές, η βασική αξία που θα αποτυπώνεται στην ιστορία σας. Όλα αυτά πρέπει να συνοψίζονται σε μια μικρή φράση – π.χ. «ο επιμένων νικά» ή «στη ζωή το πιο σημαντικό πράγμα είναι η αγάπη». Αν χρειάζονται περισσότερες προτάσεις, τότε το θέμα ίσως να αναφέρεται σε πολλά πράγματα και να δημιουργεί σύγχυση σε αυτόν που θα παρακολουθήσει την ταινία σας.

-Το **είδος**: Εδώ θα αποφασίσετε αν το θέμα σας θα το προσεγγίσετε με π.χ. με κωμική ή δραματική διάθεση κ.ο.κ., επομένως θα ξέρετε αν θα κάνετε κωμωδία, θρίλερ, αισθηματική κομεντί κλπ.

-Την **υπόθεση**: Είναι η ιστορία η οποία θα αποτυπώσει το θέμα που επιλέξατε παραπάνω. Π.χ. για το θέμα «ο επιμένων νικά», πρέπει να βρείτε την υπόθεση που θα το αποδώσει καλύτερα (για παράδειγμα ένας νέος μαθητής φτάνει στο σχολείο και προσπαθεί να καλλιεργήσει φιλικές σχέσεις με τα υπόλοιπα παιδιά και να ενταχθεί στο νέο του περιβάλλον, αντιμετωπίζει εμπόδια και επιθέσεις από μια ομάδα παιδιών και προσπαθεί να επιβιώσει).

-Τους **χαρακτήρες**: Βρείτε τους ήρωες αλλά και τους αντιήρωες, τους συμμάχους και αντιπάλους του πρωταγωνιστή σας, τους βοηθητικούς χαρακτήρες που είναι απαραίτητοι για την κινηματογραφική ιστορία σας. Μην ξεχνάτε ότι οι χαρακτήρες δεν είναι απλώς κεφάλια που μιλούν. Πρέπει να βοηθήσετε τον θεατή να γνωρίσει διάφορα στοιχεία των κεντρικών ηρώων: σωματικά, διανοητικά, πολιτιστικά, και ηθικά χαρακτηριστικά. Ο θεατής πρέπει να αντιλαμβάνεται γιατί ενεργεί ένας χαρακτήρας όπως ενεργεί – ποια είναι με λίγα λόγια τα κίνητρό του.

-Τον **χώρο** και τον **χρόνο**: Αυτά τα στοιχεία επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό και τους χαρακτήρες και την υπόθεση και το είδος της ταινίας. Π.χ. αν αποφασίσετε ότι η ιστορία σας διαδραματίζεται σε ένα χωριό λίγο μετά την Κατοχή, τότε το είδος θα είναι ταινία εποχής και οι χαρακτήρες θα πρέπει να ταιριάζουν με τα ήθη, τα έθιμα, την ενδυμασία και τη γλώσσα της εποχής εκείνης.

-Τον **τίτλο**: Καλό είναι να έχετε έναν δυνατό τίτλο ο οποίος θα προσελκύσει την προσοχή των θεατών αλλά και αυτών που πιθανόν να διαβάσουν το σενάριό σας.

-**Αφηγηματικός ρυθμός**: Μπορεί να είναι γρήγορος ή αργός. Σε κάθε περίπτωση, όμως, θα πρέπει να γνωρίζετε γιατί είναι το ένα ή το άλλο, θα πρέπει δηλαδή με βάση όλα τα προηγούμενα να αποφασίσετε ποιος ρυθμός αποτυπώνει καλύτερα τα μηνύματα που θέλετε να περάσετε στον θεατή.

### **Βήμα 2ο:** Γράψτε μια σύνοψη

Είναι σημαντικό οι δημιουργοί να γνωρίζουν την ιστορία που θέλουν να πούνε. Γι' αυτό, καλό είναι εκ των προτέρων να γράψετε σε μια το πολύ σελίδα και χωρίς λογοτεχνικές περιγραφές, την υπόθεση του σεναρίου που σκοπεύετε να γράψετε. Η σύνοψή σας είναι σαν τις περιλήψεις των ταινιών στα κινηματογραφικά προϊόντα ή στο πίσω μέρος ενός DVD. Αυτή η κινηματογραφική περίληψη είναι εξαιρετικά χρήσιμη σε περίπτωση που θέλετε να προωθήσετε ή να προβάλετε το σενάριό σας καθώς το πρώτο πράγμα που θα θελήσει κάποιος να διαβάσει είναι μια σύντομη περιγραφή της ιστορίας σας.

### **Βήμα 3ο:** Μάθετε την μορφή του σεναρίου

Το σενάριο έχει κανόνες που αποτυπώνονται τόσο στην μορφολογία όσο και το ύφος της γραφής του. Καταρχάς δεν ξεχνούμε ότι δεν είναι ζητούμενο να έχουμε το λογοτεχνικό ύφος των διηγημάτων. Στο σενάριο, τα πάντα γράφονται «ξερά» και με πρακτικές λεπτομέρειες. Γράφουμε π.χ. «Ο Δημήτρης μπήκε στην τάξη και κάθισε βιαστικά στο θρανίο του» και όχι «Ο Δημήτρης, εκνευρισμένος από όσα προηγήθηκαν την ώρα της προσευχής και με ύφος γεμάτο μίσος κάθισε στο θρανίο του». Όσο και αν φαίνεται περίεργο ακόμη και η γραμματοσειρά που θα χρησιμοποιήσετε έχει τη σημασία της. Έχει υπολογιστεί ότι κάθε σελίδα σεναρίου (γραμμένο με γραμματοσειρά Courier, με γράμματα μεγέθους 12 και διπλό διάκενο) αντιστοιχεί σε περίπου ένα λεπτό της ταινίας σας.

Μην ξεχνάτε ότι κάθε σκηνή πρέπει να πηγαίνει την πλοκή ένα βήμα πιο πέρα. Αν μια σκηνή μπορεί να αφαιρεθεί χωρίς να επηρεάζει όσα προηγούνται ή έπονται, τότε κάτι δεν είναι σωστό με τη δομή του σεναρίου σας. Έτσι κάθε σκηνή πρέπει να δίνει πληροφορίες για έναν ή περισσότερους από τους χαρακτήρες του έργου, προκειμένου ο θεατής να κατανοήσει την επόμενη σκηνή ή πρέπει να περιέχει δράση που θα πρέπει να την έχει υπόψη του ο θεατής στις επόμενες σκηνές. Σε κάθε σκηνή σημαντικό είναι να συμβαίνει κάτι (να μην είναι απλώς «γεμίσματα» με πληροφορίες για τον ήρωα, αλλά να αλλάζει κάτι, να γίνεται μία σύγκρουση, να λαμβάνεται από τον ήρωα μια σημαντική απόφαση κλπ) και να αλλάζει το «φορτίο» του ήρωα, άρα και των θεατών.

Η «παραγραφοποίηση» του σεναρίου γίνεται ως εξής: Στην αρχή κάθε καινούριας σκηνής, γράφουμε τον αριθμό της σκηνής, αν θα γυριστεί σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο, ποιος

είναι αυτός ο χώρος και τι ώρα της ημέρας είναι (τα στοιχεία αυτά θα βοηθήσουν τους δημιουργούς να καθορίσουν στοιχεία όπως ο φωτισμός και το σκηνικό). Η δράση και τα σκηνικά στοιχεία γράφονται στη συνέχεια σε ενεστώτα, ενώ οι διάλογοι σηματοδοτούνται με το όνομα του χαρακτήρα που μιλάει, σε κεφαλαία γράμματα.

Κάθε παράγραφος, λοιπόν, είναι μια σκηνή. Για παράδειγμα:

ΣΚΗΝΗ 2. ΕΣΩΤ. Ή ΕΞΩΤ/ ΝΥΧΤΑ Ή ΜΕΡΑ- ΑΥΛΗ ΣΠΙΤΙΟΥ

Ο ΝΙΚΟΣ, 15χρονών, με αθλητικές φόρμες, αχτένιστος, ξυπόλυτος και με έντονα κόκκινα μάγουλα, βγαίνει από το σπίτι του τρέχοντας και χτυπάει δυνατά πίσω του την πόρτα.

(Η πρώτη εμφάνιση κάθε χαρακτήρα γίνεται με ΚΕΦΑΛΑΙΑ και με μικρή περιγραφή).

ΝΙΚΟΣ

(θυμωμένος)

Μη μου μιλάς!

#### **Βήμα 4ο:** Η δομή

Η βασική σεναριακή δομή βασίζεται σε τρεις πράξεις: Αρχή, μέση και τέλος. Στην πρώτη πράξη (που καλό είναι να μην ξεπερνάει το ¼ της διάρκειας της ταινίας), παρουσιάζεται ο ήρωας και το ζητούμενό του, μέχρι τη στιγμή που θα κληθεί να πάρει μέρος στην «περιπέτεια». Στη δεύτερη πράξη (τα επόμενα 2/4 της ταινίας), παρουσιάζεται η δράση, δηλαδή οι συγκρούσεις του ήρωα με τα εμπόδια ή άλλους χαρακτήρες που θα βρει στον δρόμο προς τον «στόχο» του. Στην τρίτη και τελευταία πράξη, παρουσιάζεται η τελική σύγκρουση του ήρωα, όπου απαντάται το ερώτημα αν τελικά ο ήρωας θα καταφέρει αυτό που ήθελε από την αρχή.

Η κάθε πράξη χωρίζεται σε σεκάνς (μία ή περισσότερες σκηνές που παρουσιάζουν ενότητα χώρου, χρόνου, ή δράσης, π.χ. 1η σεκάνς: στο σπίτι του πρωταγωνιστή, 2η σεκάνς: στο ξενοδοχείο όπου περνά τις διακοπές του, κλπ.) και οι σεκάνς σε μικρότερες σκηνές.

#### **Βήμα 5ο:** Τα σημεία-κλειδιά

Είναι οι λεγόμενες σημαντικές στιγμές του σεναρίου (στην κινηματογραφική γλώσσα τα “plotpoints”). Το πρώτο σημαντικό σημείο κλειδί δίνεται στο τέλος της πρώτης πράξης, και είναι το συμβάν που οδηγεί τον ήρωα στην απόφαση να αναλάβει δράση. Το δεύτερο σημαντικό σημείο τοποθετείται στο τέλος της δεύτερης πράξης, και είναι το συμβάν που

οδηγεί τον ήρωα στην «τελική μάχη». Άλλο σημείο είναι η σκηνή της «τελικής μάχης» στην τρίτη πράξη κλπ. Τα σημεία κλειδιά λειτουργούν σαν σεναριακές «άγκυρες» που κρατούν τον ρυθμό της ταινίας ή σεναριακές «γέφυρες» που διευκολύνουν τη μετάβαση από τη μια σκηνή στην άλλη.

**Βήμα 6ο:** Διαβάστε, παρακολουθήστε, γράψτε

Ο καλύτερος τρόπος να μελετήσετε το πώς γράφεται και δομείται ένα σενάριο, είναι να αποδομήσετε ήδη υπάρχοντα σενάρια. Μπορείτε να ξαναδείτε αγαπημένες σας ταινίες και να προσπαθήσετε να «σπάσετε» τη δομή τους κρατώντας σημειώσεις για τις σκηνές, τα σημεία κλειδιά, την πορεία του ήρωα κ.ο.κ. Ακόμη, θα σας βοηθήσει το να πειραματιστείτε γράφοντας «περιστατικά» από το παρελθόν του ήρωα του σεναρίου σας. Μπορεί να μην τα περιλάβετε ποτέ στο σενάριο, αλλά θα σας βοηθήσουν να «γνωρίσετε» καλύτερα τον ήρωα, να τον νιώσετε σαν ένα υπαρκτό πρόσωπο που προϋπήρχε της ιστορίας την οποία θα πείτε στο σενάριο. Προσπαθήστε με άλλα λόγια να στήσετε ένα «βιογραφικό» του ήρωα, με την παιδική του ηλικία, τις ασχολίες, τα γούστα, τις φοβίες και όλα όσα τον επηρέασαν.

Ο διάλογος –που είναι ένα από τα δύο προφανή μέρη του σεναρίου- πρέπει να εξυπηρετεί τέσσερις βασικές λειτουργίες:

Να προχωράει την ιστορία.

Να αποκαλύπτει πλευρές των χαρακτήρων που δεν φαίνονται.

Να κάνει αποκαλύψεις και να δίνει στοιχεία για πράγματα που συνέβησαν στο παρελθόν.

Να δίνει τον τόνο της ταινίας

Γι' αυτό είναι σημαντικό να χαρακτηρίζεται από απλότητα, να γίνεται δηλαδή κατανοητός με το πρώτο. Μην ξεχνάτε ότι η ταινία δεν είναι βιβλίο για να μπορεί ο θεατής να γυρίζει πίσω και να ξαναδιαβάσει αυτό που δεν κατάλαβε.

## Χρήσιμες ιστοσελίδες

Η ιστοσελίδα του **Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού Μήκους της Δράμας**

<http://www.dramafilmfestival.gr/>

Η ιστοσελίδα και το blog της **Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης** του Υ.ΠΑΙ.Θ.Α.

<http://www.edutv.gr/> & <http://blogs.sch.gr/dertv/>

Το **κανάλι** μας στο youtube όπου μπορείτε να δείτε όλες τις βραβευμένες ταινίες των προηγούμενων διαγωνισμών

<https://www.youtube.com/channel/UC7Kh3DPnrd7oQAokjM04VhQ>

Αν πληκτρολογήσετε στο **You tube** «ταινίες μικρού μήκους» θα βρείτε άφθονο υλικό, αλλά προσοχή: κατεβάστε εσείς τις ταινίες που είναι κατάλληλες για τα παιδιά σας (**αφού τις δείτε...**) με το You tube downloader (είναι δωρεάν λογισμικό) και προβάλετε τις ταινίες μεμονωμένα (αν μπειτε με τους μαθητές σας στο you tube, κατά την αναζήτηση είναι πολύ πιθανό να βρείτε ταινίες «ακατάλληλες» για τα παιδιά).

Ήχους μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν από την ιστοσελίδα

<http://www.freesound.org/browse/>

Μουσική (δωρεάν) μπορείτε να κατεβάσετε από τις ιστοσελίδες:

<http://camerazizanio.net/free/>

[www.freeplaymusic.com](http://www.freeplaymusic.com)

[www.opensourcemusic.com](http://www.opensourcemusic.com)

[www.looperman.com](http://www.looperman.com)

[www.jamendo.com/en](http://www.jamendo.com/en)

[www.ccmixer.org](http://www.ccmixer.org)

<https://www.malbertsmelodier.se/en/start>

<http://fby.paternita.info/fby2/mp3/index.html>

[www.fairmusic.gr](http://www.fairmusic.gr)

<https://www.wav.gr/>

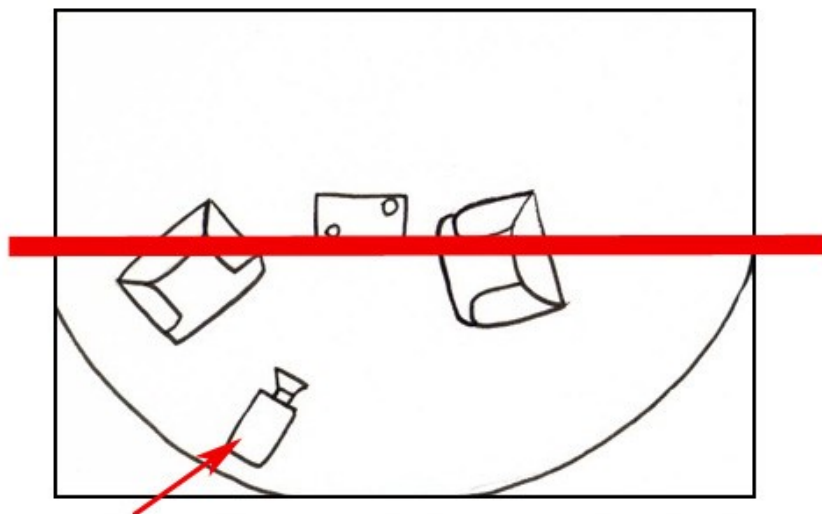
Θα πρέπει να γνωρίζετε ότι δεν είναι νόμιμο να χρησιμοποιείται μουσική ελλήνων ή ξένων καλλιτεχνών για να «ντυθούν» μουσικά τα προϊόντα που θα φτιάξετε με τους μαθητές σας. Επειδή είναι όμως μαθητικά προϊόντα που δε θα χρησιμοποιηθούν για εμπορικούς σκοπούς, μπορείτε να το κάνετε εφόσον ενημερώσετε την ΑΕΠΙ (Εταιρεία προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας) ή εξασφαλίσετε άδεια από τον καλλιτέχνη-δημιουργό της μουσικής που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Οποιαδήποτε χρήση (ακόμη και αν δεν είναι εμπορική) ή ανάρτηση (οπουδήποτε) είναι παράνομη!

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ ΚΑΙ ΑΛΗΘΟΦΑΝΕΙΑΣ

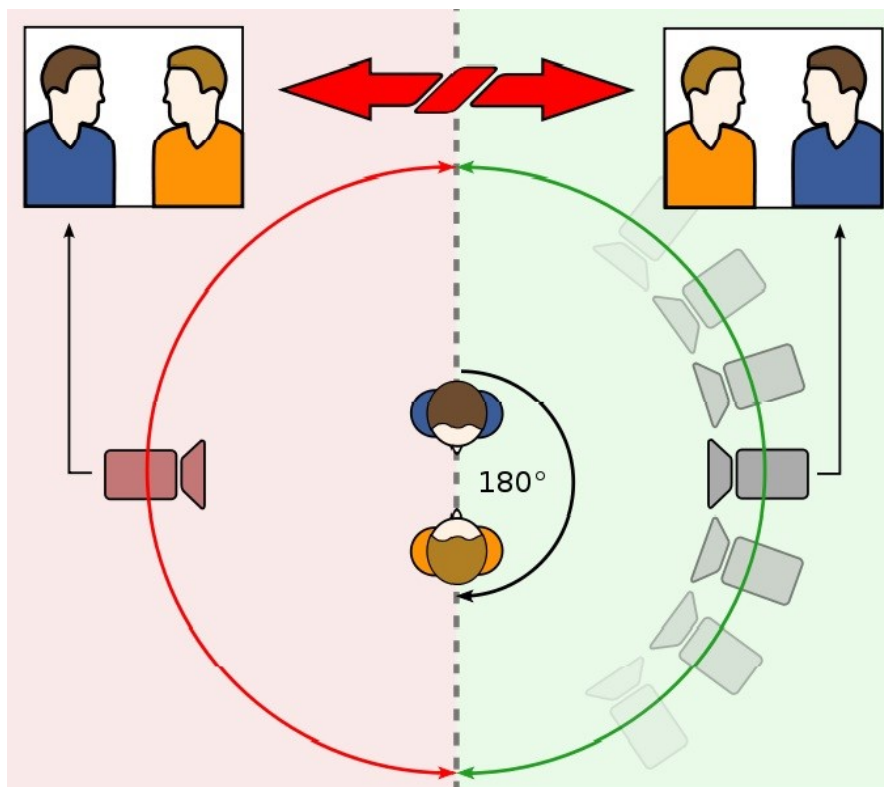
Στον κινηματογράφο ο χώρος και ο χρόνος είναι αυθαίρετοι, κατασκευάζονται. Για να μπορεί ο θεατής της ταινίας να συνδέσει κατακερματισμένες εικόνες (πλάνα, σκηνές κλπ) και να φτιάξει την εικόνα του όλου, έχει ανάγκη συνέχειας και αληθοφάνειας. Ας δούμε τα πιο σημαντικά στοιχεία:

- **Φωτισμού:** σε ένα πλάνο το φως χτυπά το πρόσωπο ενός ηθοποιού από αριστερά, δεν μπορεί στο επόμενο πλάνο να τον χτυπά από δεξιά
- **Ρυθμού:** στο γενικό πλάνο ένας ηθοποιός ή ένα αυτοκίνητο κινείται γρήγορα, δε γίνεται στο κοντινό να κινείται αργά
- **Ρούχων:** δεν μπορούν για παράδειγμα να αλλάζουν τα ρούχα στα μέσα μιας σκηνής, ή στο δρόμο προς το σχολείο ο «ηθοποιός» να φοράει καπέλο και μπαίνοντας στο προαύλιο να εξαφανίζεται το καπέλο
- **Δράσης:** σε κάποιο πλάνο ο ήρωας κάνει κάτι και στο κοντινό αυτή η δράση εξαφανίζεται
- **Κίνησης μηχανής:** ο ρυθμός της κίνησης της μηχανής (π.χ. πανοραμική) σε δύο πλάνα που δένουν πρέπει να είναι ο ίδιος
- **Άξονας φοράς:** αν κάνουμε μια λήψη όπου ένας ηθοποιός κινείται από δεξιά προς αριστερά, στο επόμενο πλάνο, εφόσον τα δύο πλάνα δένουν, πάλι πρέπει να κινείται από δεξιά προς αριστερά, αλλιώς θα φαίνεται σαν να έχει στρίψει. Με απλά λόγια, αν ένας άνθρωπος ή ένα αυτοκίνητο για παράδειγμα βρίσκονται σε κίνηση, πηγαίνοντας από την αριστερή προς την δεξιά πλευρά του κάδρου, τότε στο αμέσως επόμενο πλάνο, θα πρέπει να μπουν και πάλι από την αριστερή πλευρά. Διαφορετικά, αποπροσανατολίζεται για άλλη μια φορά ο θεατής, θεωρώντας πως βλέπει άλλο πρόσωπο/αυτοκίνητο, να κατευθύνεται μετωπικά προς αυτό που είδε πριν.
- Βάζουμε την κάμερα πάντα από την ίδια μεριά (το ίδιο ημιεπίπεδο) ως προς την κίνηση του σώματος, δεν «πηδάμε» τον άξονα φοράς του. Με άλλα λόγια (βλέπε φωτο) η κάμερα κινείται πάντα στο μισό ημικύκλιο που ορίζεται από τη γραμμή όπου διαδραματίζεται η δράση (**κανόνας 180 μοιρών**)

### The 180-Degree Rule



Ένα παράδειγμα, για να γίνει καλύτερα αντιληπτό: Θέλουμε να κινηματογραφήσουμε τον διάλογο δύο ανθρώπων που κάθονται ο ένας απέναντι από τον άλλο (όπως τους βλέπετε στην κάτοψη στην επόμενη φωτογραφία). Άξονας είναι στην συγκεκριμένη περίπτωση η νοητή ευθεία που συνδέει τα βλέμματα των δύο ανθρώπων.

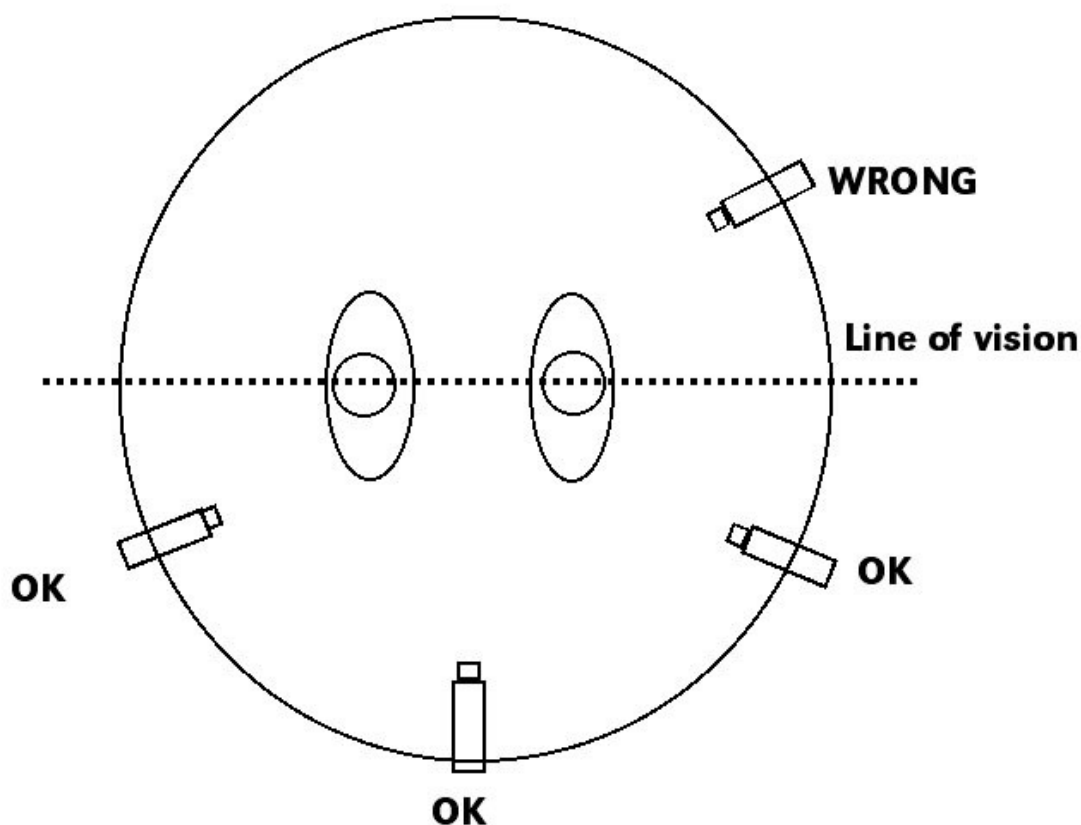


Ποιος είναι λοιπόν ο περιορισμός; Η κάμερα, σύμφωνα με τον κανόνα του άξονα (ή αλλιώς των 180 μοιρών) θα πρέπει πάντα να κινείται ή να αλλάζει θέσεις μόνο από

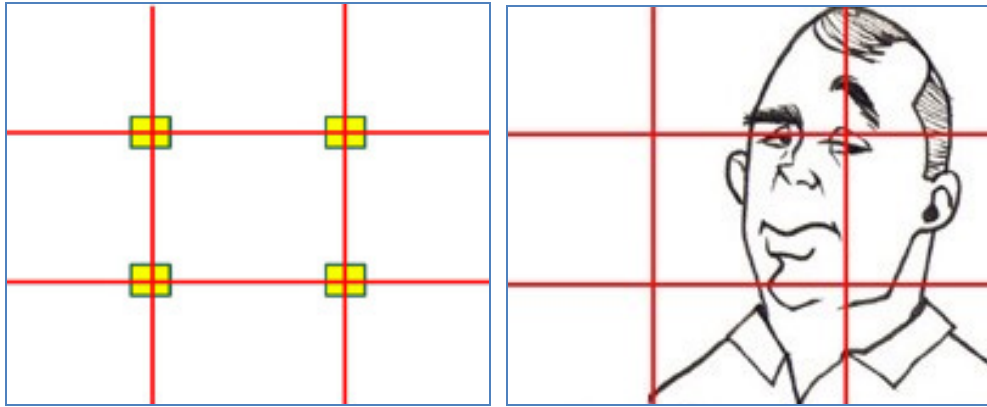
την μία πλευρά του άξονα, όπως στο παράδειγμα στο ημικύκλιο που ορίζεται με βάση τον άξονα.

Το σκεπτικό πίσω από τον κανόνα είναι η ανάγκη να έχουν πάντα τα δύο πρόσωπα την ίδια χωροταξική σχέση μεταξύ τους στις τελικές εικόνες – πάντα στην ίδια σκηνή ο ένας να εμφανίζεται δεξιά και ο άλλος αριστερά, ή, όταν το πλάνο περιλαμβάνει μόνο τον έναν από τους δύο, το βλέμμα του να κοιτάζει πάντα προς την ίδια κατεύθυνση του κάδρου.

Αποτέλεσμα της τήρησης του κανόνα είναι η ομαλή μετάβαση των πλάνων, που θα κάνει τη δουλειά του μοντέρ πιο εύκολη, και φυσικά, ο ακριβής προσανατολισμός του θεατή. Αν για παράδειγμα ξαφνικά η κάμερα περνούσε τον άξονα, πλέον ο άντρας με την πορτοκαλί μπλούζα θα εμφανιζόταν στα δεξιά, ενώ μέχρι τώρα εμφανιζόταν στα αριστερά. Επιπλέον, το βλέμμα του θα έχει πλέον στραφεί προς την αντίθετη κατεύθυνση. Χωρίς ομαλή μετάβαση, αυτή η ξαφνική αλλαγή θα αποπροσανατόλιζε τον θεατή, κάνοντάς τον να νομίσει πως ο άντρας άλλαξε θέση στην σκηνή.



- **Κανόνας των τριών:** χωρίζει το κάδρο σε 3 οριζόντιες και 3 κάθετες λωρίδες. Στο τετράγωνο που σχηματίζεται από τα σημεία τομής τους είναι το κατάλληλο σημείο για να τοποθετήσουμε το αντικείμενο του ενδιαφέροντος.



- **Ο κανόνας των 30 μοιρών**

Σε κάθε αλλαγή πλάνου, η γωνία μεταξύ του προηγούμενου και του επόμενου πρέπει να είναι μεγαλύτερη των 30 μοιρών, αλλιώς το μάτι την αντιλαμβάνεται σαν «πήδημα» ή κούνημα της κάμερας.

## Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ)

**Σκηνή:** είναι το τμήμα του σεναρίου όπου υπάρχει ενότητα χώρου και χρόνου (άρα όποτε έχουμε αλλαγή στον χρόνο ή στον χώρο, έχουμε και αλλαγή σκηνής)

**Πλάνο:** τμήμα της σκηνής (έχουμε αλλαγή πλάνου κάθε φορά που αλλάζει η θέση της κινηματογραφικής μηχανής)

### Ονομασία πλάνων:

**1. Ανάλογα με την απόσταση από το αντικείμενο:**

Πάρα Πολύ γενικό (ο άνθρωπος φαίνεται μικρός, κυριαρχεί το τοπίο)



Πολύ Γενικό (πάλι κυριαρχεί ο χώρος, η ανθρώπινη φιγούρα είναι όμως πιο κοντά)



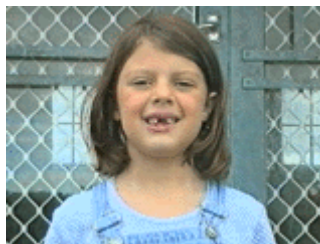
Γενικό (φαίνεται ολόκληρος ο χαρακτήρας)



Αμερικάνικο (η ανθρώπινη φιγούρα ως τα γόνατα)



Μεσαίο ή μπούστο (ένα πλάνο από τη μέση και πάνω)



Κοντινό (γκρο πλαν) (το πρόσωπο)



Πολύ κοντινό (τα μάτια ενός ανθρώπου ή μια λεπτομέρεια π.χ. ένα έντομο)



## 2. Ανάλογα με το ύψος της κινηματογραφικής μηχανής

Στο επίπεδο του ματιού (η κάμερα τοποθετείται στο ύψος του ανθρώπου)

**Πλονζέ** (η μηχανή κοιτάει προς τα κάτω, είναι μια λήψη που καταπιέζει το αντικείμενο που κινηματογραφούμε)



**Κοντρ πλονζέ** (η μηχανή κοιτάει προς τα πάνω)



**Ομπλίκ** (η μηχανή μπαίνει σε λοξή θέση, λήψη που δίνει ένα είδος αστάθειας στο πλάνο)

### 3. Ανάλογα με τη γωνία λήψης

**Φας** (μετωπικά, κατά πρόσωπο)

**Προφίλ** (το δεξιό ή το αριστερό μάγουλο)

**Τρία τέταρτα** (υπό γωνία)

### 4. Ανάλογα με την κίνηση της μηχανής

**Πανοραμίκ** (από δεξιά-αριστερά ή και αντίστροφα, στον οριζόντιο άξονα της μηχανής)

**Βερτικάλ** (η κίνηση από πάνω προς τα κάτω και αντίστροφα, στον κάθετο άξονα της μηχανής)

**Τράβελινγκ** (η μηχανή κινείται με βαγονάκι ή άλλον τρόπο πάνω σε ράγες, πλησιάζοντας ή όχι σε κάποιο πρόσωπο ή αντικείμενο)

### 5. Συνδεσμολογία πλάνων

**Κατ** (τελειώνει ένα πλάνο και απλά αρχίζει το επόμενο)

**Fade in** (ξεκινά η εικόνα από σκοτάδι και σιγά σιγά φωτίζεται)

**Fade out** (το πλάνο σταδιακά σκοτεινιάζει, ώσπου γίνεται μαύρο)

**Φοντύ ανσενέ** (το πλάνο σταδιακά σβήνει μέσα στο επόμενο που ανάβει)

**Εφφέ**

## ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ, TIPS, ΚΟΛΠΑ ΚΛΠ

1. Επιλέξτε να δημιουργήσετε μια κινηματογραφική ιστορία που αξίζει να ειπωθεί (μην επιλέγετε ένα χλιοειπωμένο θέμα)
2. Τηρήστε τον κανόνα της «οικονομίας». Μη γυρίζετε ατέλειωτα πλάνα που μετά θα κόψετε... Φτιάξτε την ταινία όσο γίνεται πιο μικρή.
3. Οι «ηθοποιοί» σας είναι ερασιτέχνες. Συζητήστε για τους ρόλους που θα υποδυθούν και μπειτε στη διαδικασία να βρείτε τι ταιριάζει σε ποιον. Μην αφήσετε τα παιδιά να επιλέξουν μόνο τους ρόλους.
4. Σημαντικό κομμάτι της επιτυχίας της ταινίας σας είναι ο ήχος της. Να θυμάστε ότι μια απλή κάμερα και μια σχολική τάξη είναι σίγουρος κανόνας αποτυχίας. Επίσης πλάνα στο προαύλιο του σχολείου με όλο το σχολείο έξω ή σε έναν πολύβουο δρόμο είναι δεύτερος κανόνας αποτυχίας. Χιλιάδες άλλοι ήχοι θα αποτυπωθούν εκτός από αυτούς που εσείς θέλετε. Στο εσωτερικό μιας σχολικής τάξης –και εφόσον δεν έχετε ειδικά μικρόφωνα- η κάμερα πρέπει να είναι κοντά στους ομιλούντες ηθοποιούς. Πάρτε σύντομα πλάνα βάζοντας τους ηθοποιούς να μιλήσουν στους χώρους όπου θα γίνουν οι λήψεις, ελέγξτε τα και αν τα εγκρίνετε, προχωρήστε.
5. Ο φωτισμός είναι ένα άλλο σημαντικό στοιχείο. Ο φυσικός φωτισμός των σχολικών τάξεων δεν επαρκεί (εκτός από τις εποχές του έτους με μεγάλη ηλιοφάνεια). Αν δεν μπορείτε να έχετε προσθήκη φωτισμού (ένας ειδικός προβολέας), κάντε τις λήψεις σε χώρους με άφθονο φωτισμό. Κάντε μια δοκιμή. Πάρτε σύντομα πλάνα από τους χώρους που θα γυρίσετε τις σκηνές σας, δείτε τα πλάνα και εφόσον τα εγκρίνετε, προχωρήστε στις λήψεις.
6. Διορθώστε ό,τι μπορείτε στο γύρισμα. Μην αφήνετε για το μοντάζ τις διορθώσεις. Αν μια σκηνή δεν σας άρεσε, ξαναγυρίστε την (συχνά κάνουμε το εξής: κρατάμε τη μισή σκηνή που ήταν καλή, και γυρίζουμε την υπόλοιπη ξανά. Στο μοντάζ είναι δύσκολο αυτό να μην φανεί. Εκτός αυτού ο θεατής δεν μπορεί να καταλάβει την αιτία του «κοψίματος». Να θυμάστε ότι επιθυμητό είναι να υπάρχουν «κοψίματα» μόνο εκεί που η υπόθεση του έργου το δικαιολογεί και όχι όπου εμείς κάναμε κάποιο λάθος).

7. Μην κάνετε συχνή χρήση του zoom. Οι συνήθεις κάμερες που έχουμε στα σχολεία δεν έχουν ικανοποιητικές αποδόσεις. Καλύτερα να μετακινούμε την κάμερα προς το αντικείμενο ή τους ηθοποιούς.
8. Χρησιμοποιήστε οπωσδήποτε έναν τρίποδα. Όσο σταθερό και να είναι το χέρι του εικονολήπτη, είναι συχνό φαινόμενο οι κραδασμοί που κουράζουν τον θεατή.
9. Αποφύγετε τις νυχτερινές λήψεις (απαιτούν ειδικές συνθήκες και έξτρα εξοπλισμό για ικανοποιητικό αποτέλεσμα).
10. Αν έχετε να γυρίσετε μια μεγάλη σκηνή (π.χ. έναν διάλογο 3,4 λεπτών), είναι σχεδόν αδύνατον να μην γίνει κάποιο λάθος. Κομματιάστε τη σκηνή σε 2,3 πλάνα και γυρίστε τα ξεχωριστά. Να θυμάστε: όταν ξεκινάτε ένα γύρισμα (π.χ. τον διάλογο δύο παιδιών) και κάνουμε κόψιμο, στο επόμενο πλάνο (για να μην μπερδευτεί ο θεατής) δεν πρέπει να έχει αλλάξει η θέση της κάμερας και των ηθοποιών (γι' αυτό βάζουμε και χαρτοταινίες στο δάπεδο για να σημαδέψουμε τις θέσεις όλων).
11. Ξεκινήστε με το γενικό σενάριο του έργου σας, ολοκληρώστε το και μετά κομματιάστε το σενάριό σας σε σκηνές.
12. Επιλέξτε με προσοχή τη μουσική επένδυση του έργου σας. Μπορεί να αναδείξει το μήνυμά σας ή να καταστρέψει το τελικό προϊόν. Αν καταφέρετε να συνεργαστείτε με τον/την μουσικό του σχολείου, το ιδανικό θα ήταν να φτιάξετε τη δική σας μουσική...
13. Μια σκηνή δε χρειάζεται να ολοκληρωθεί σε έναν χώρο. Ένας ηθοποιός για παράδειγμα περπατά δίπλα στην είσοδο της Περιφερειακής ενότητας Σερρών. Η κάμερα κάνει κοντινό όταν ο ηθοποιός φτάνει σε ένα «ουδέτερο» σημείο (π.χ. ένας μπεζ τοίχος). Εκεί η μαγνητοσκόπηση μπορεί να σταματήσει και να συνεχιστεί μακριά από την όψη της Περιφερειακής Ενότητας, σε έναν άλλο μπεζ τοίχο σε περιοχή που μας βολεύει και δεν θα έχουμε οχλήσεις.
14. Τα 9/10 του χρόνου σας θα τα αφιερώσετε στην προετοιμασία των σκηνών και μόλις το 1/10 στο γύρισμα. Όσο πιο πολύ χρόνο αφιερώσετε στην προετοιμασία, τόσο πιο εύκολο και γρήγορο και κυρίως καλό θα είναι το γύρισμα.
15. Η καλή προετοιμασία σημαίνει:

-έχω επισκεφτεί τους χώρους των γυρισμάτων και έχω κάνει δοκιμαστικές λήψεις (για να ελέγξω φωτισμό και ήχο)

-αφού έχω κομματιάσει το σενάριό μου σε σκηνές και τις σκηνές σε πλάνα, αποφασίζω για κάθε πλάνο: πού θα γυριστεί, πότε, τι θα χρειαστεί να έχω μαζί μου, τι ρούχα θα φορούν οι ηθοποιοί, ποιοι θα είναι οι ηθοποιοί, πόση χρονική διάρκεια θα έχει το πλάνο (περίπου), τι ακριβώς θα γίνει (αυτό σημαίνει ότι έχουν γίνει οι πρόβες)

16. Συζητήστε για το ύφος της ταινίας σας. Θα υπάρχει χρώμα; Θα είναι φωτεινή ή σκοτεινή; Το μήνυμά της θα είναι εμφανές; Θα κυριαρχεί το κείμενο, ο λόγος; Θα είναι αισιόδοξη ή «μαύρη»; Θα είναι αργή ή γρήγορη;
17. Επειδή είναι αδύνατον να κατασκευάσετε ... ράγες όπου σε ειδικό βαγονέτο θα κινείται η κάμερά σας (πολύ εντυπωσιακή μια τέτοια λήψη) ή γερανό με τη βοήθεια του οποίου η κάμερα θα «πετάει»... βρείτε πρακτικούς τρόπους. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια καρέκλα γραφείου του σχολείου που έχει ρόδες και να βάλετε πάνω σ' αυτήν τον τρίποδα (που έχετε πριν κοντύνει) με την κάμερά σας ή για παράδειγμα να χρησιμοποιήσετε σκοινί ή άλλα μέσα για να κάνετε λήψεις από ψηλά...
18. Για να δείχνει ένας ηθοποιός ιδρωμένος, απλώστε μπόλικη βαζελίνη στο μέτωπό του και στη συνέχεια ψεκάστε με ένα ψεκαστηράκι (δοκιμάστε πρώτα στο χέρι σας και μην ξεχάσετε να μην αφήσετε με τις ώρες τον ηθοποιό σας βουτηγμένο στη βαζελίνη).
19. Κρατήστε τα λάθη και τις σκηνές που τελικά δε θα χρειαστείτε. Τα παιδιά τρελαίνονται για το making off και συχνά στο τέλος των ταινιών προβάλλονται οι λάθος σκηνές που είναι συνήθως αστείες αλλά ταυτόχρονα δείχνουν και το μέγεθος της προσπάθειάς σας.
20. Τραβήξτε φωτογραφίες από τα γυρίσματά σας. Μπορεί να σας χρειαστούν αργότερα.
21. Υπολογίστε τη συνολική διάρκεια της ταινίας (στις πρόβες, κάνοντας ανάγνωση των κειμένων) κλπ
22. Για να μη χάνετε χρόνο στις μετακινήσεις, επιλέξτε χώρους για τα γυρίσματά σας που βρίσκονται κοντά στο σχολείο.
23. Καλό είναι την ευθύνη της ομάδας να την έχει κάποιος εκπαιδευτικός καθώς θα απαιτηθούν ενέργειες (πιθανές άδειες, συνεννοήσεις με γονείς, με

γείτονες, με εκπαιδευτικές αρχές κλπ) που θα μπορέσει να διεκπεραιώσει καλύτερα.

24. Να θυμάστε ότι στον εξοπλισμό σας καλό είναι να συμπεριλαμβάνεται: κάμερα με είσοδο για εξωτερικό μικρόφωνο και έξοδο για ακουστικά, εξωτερικό μικρόφωνο, ακουστικά, κάρτες μνήμης, φορτισμένη μπαταρία για την κάμερα, τροφοδοτικό ρεύματος, προέκταση ρεύματος τουλάχιστον 10 μέτρων, τρίποδα. Αυτό δε σημαίνει ότι δεν μπορεί να δημιουργηθεί μια ταινία χωρίς αυτόν τον εξοπλισμό, αλλά η ύπαρξή του διευκολύνει.
25. Πριν από το γύρισμα διαλέξτε τρεις «λέξεις-κλειδιά» που συνοψίζουν το φιλμ σας. Γράψτε τις κάπου και βεβαιωθείτε ότι σε κάθε σας λήψη αυτές οι λέξεις περιέχονται και φαίνονται (περιοδικό digital video).
26. Να είστε προετοιμασμένοι πως τουλάχιστον 30% των στοιχείων που προγραμματίσατε (και αφορούν τον χώρο, χρόνο, διαλόγους κλπ) θα χρειαστεί να τροποποιηθούν εξαιτίας απρόοπτων εμποδίων ή νέων ιδεών (περιοδικό digital video).
27. Για να μην έχουμε απρόοπτα στο μοντάζ χρειαζόμαστε τουλάχιστον 5 δευτερόλεπτα μη χρήσιμης διάρκειας πριν ξεκινήσει η χρήσιμη λήψη (δηλαδή 5'' αφού ξεκινήσει η κάμερα να μαγνητοσκοπεί ξεκινάει η πραγματική δράση). Το ίδιο συμβαίνει και με το τέλος. Δεν πατάμε STOP στην κάμερα μόλις ολοκληρωθεί η πραγματική δράση, αλλά μαγνητοσκοπούμε τουλάχιστον 5 δευτερόλεπτα επιπλέον.
28. Χρήσιμο επίσης θα ήταν σε κάθε χώρο που μαγνητοσκοπούμε μια σκηνή ή ένα πλάνο, να μαγνητοσκοπούμε και μικρής διάρκειας «σφήνες», πλάνα δηλαδή που πιθανόν να χρειαστούμε στο μοντάζ (π.χ. βουβό κοντινό ενός «ηθοποιού» που ακούει την ώρα που κάποιος άλλος «ηθοποιός» μιλάει).
29. Πολλές φορές μια εκπληκτική σκηνή (όπου οι μαθητές ηθοποιοί απέδωσαν πολύ ικανοποιητικά τους ρόλους τους) καταστρέφεται από φωνές ενθουσιασμού όσων βρίσκονται πίσω από την κάμερα. Προσοχή στις ηχητικές παρεμβολές. Συχνά επίσης μια σκηνή καταστρέφεται γιατί ο «ηθοποιός» μόλις σταματήσει η λήψη, κοιτάει την κάμερα ή το συνεργείο στερώντας έτσι από τη σκηνή την «ανάσα» των λίγων δευτερολέπτων που είπαμε παραπάνω.
30. Οι κανόνες στον κινηματογράφο είναι χρήσιμοι, αλλά υπάρχουν για να ... παραβιάζονται. Πολλές μαθητικές ομάδες δημιούργησαν εκπληκτικές ταινίες στις οποίες δεν τήρησαν τα περισσότερα από τα παραπάνω, είχαν όμως

πολύ κέφι και μεράκι. ΑΥΤΟ ΔΕ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΟΙ ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΠΟΥ ΠΡΟΗΓΗΘΗΚΑΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΣΙΜΕΣ. ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟ ΟΤΙ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΘΑ ΗΤΑΝ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΑΝ ΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΝ ΥΠΟΨΗ ΠΟΛΛΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ....

### **Επεξεργασία ήχου**

Το Audacity (για την επεξεργασία του ήχου, <http://audacity.sourceforge.net>) είναι ένα λογισμικό που υποστηρίζει πολλά αρχεία ήχου (wav, aiff, mp3, ogg vorbis αλλά όχι wma ή mpeg4 που χρησιμοποιούνται από iTunes).