

NOKKRAR ÁBENDINGAR VARÐANDI NOTKUN Á GRÆNUM SKJÁ VIÐ MYNDBANDSGERÐ



Til að áhorfandi að lengri eða styttri kvikmynd sjái ekki auðveldlega í gegnum brellur eins og notkun á grænum skjá þá er gott að hafa nokkra þætti í huga. Þeir snúa að notkun lýsingar, skipulagi, fjölbreytni í myndskotum, notkun leikmuna, leik og undirbúningi.

1. LÝSING

Huga þarf vel að lýsingu þegar grænn skjár er notaður. Gott er að lýsa aftan á leikendur og þá þannig að lýsingin beinist að viðkomandi og er á þeim svæðum sem eiga að vera í mynd. Þetta hjálpar til við að skerpa línur milli leikanda og græna skjásins. Á sama tíma er gott að hafa a.m.k. eitt aðalljós sem lýsir á leikendur að framan. En gæta þarf að því að lýsingin sé jöfn, þ.e. í jafnvægi og að engir skuggar myndist á græna fletinum. Það truflar myndvinnsluna sé lýsingin ekki jöfn sem þýðir að útkoman verður ekki góð.

Gott er að leikarinn (eða leikendur) sé nokkuð frá græna skjánum við tükur. Ágætt viðmið er um þrjár metrar sé þess kostur. Þá minnka t.d. líkurnar á skuggamyndun á græna flötinn.

2. UNDIRBÚNINGUR

Seint verður mikilvægi góðs undirbúnings vanmetið. Til að vinnan verði markviss og skili árangri þarf að skipuleggja tükur. Handrit er mikilvægur og stór þáttur í allri kvikmyndun, í það minnsta er gott að einhver meðvitund sé í gangi varðandi hvað á að gera og hvernig. Með sama hætti er mikilvægt að búið sé að taka ákvarðanir um tükur og hvernig skotin eiga að líta út.

Hér er verið að vísa til þess ekki sé verið að vaða í hlutina af því bara og einhvern veginn. Skipulag og góður undirbúningur skiptir máli því þá verður lokaútkoman betri og vinnubrögðin markvissari. Í raun má draga þetta saman í það að skipuleggja allt fyrirfram.

Benda má á að skrif eins og felast í handritagerð eru skapandi skrif. Þar þarf að hugsa hlutina frá upphafi til enda og því eru gerð handrits frábært innlegg í íslenskunám.

3. FJÖLBREYTNÍ Í MYNDSKOTUM

Til að auka líkurnar á að áhorfandinn upplifi grænskjávinnu sem eðlilega skiptir máli að myndskotin séu fjölbreytt, þ.e. ef kostur er. Það að taka alltaf beint á manneskju í langri töku er ekki trúverðugt. Ef kostur er þá er t.d. hægt að beit fjær- og nærskotum. Að sjálfsgöðu þarf að vinna bakgrunninn með tókunum.

4. NOTKUN LEIKMUNA

Það er sjálfsagt mál að nota leikmuni. Það að vera staddur í tilteknu herbergi og gólfampi er settur aukalega í settið er bara til að auðga og brjóta upp. Engin þörf er á að allt sé byggt á notkun græns skjás og tiltekins bakgrunns.

5. LEIKUR

Leikendur þurfa að lifa sig inn í aðstæður og vera meðvitaðir um hvað er að gerast í kringum þá. Myndband sem gengur t.d. út á náttúrulífspátt með skríðandi eiturslöngu í bakgrunni er ekki trúverðugt nema leikandinn sé með á nótum og leiki með.

Oft eru senur þannig að leikarinn þarf og á að vera kyrr en það má líka hreyfa sig, ganga inn í aðstæður, taka eitthvað upp eða setja niður o.s.frv.

*Kennsluráðgjafar Kópavogs í upplýsingatækni
Eypór Bjarki Sigurbjörnsson
Kristín Björk Gunnarsdóttir
Sigurður Haukur Gíslason*