



Οπτικοακουστικά Μέσα και Αρχιτεκτονική

υπεύθυνος διδάσκων: Νίκος Τσινίκας
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Μάθημα 8^ο Μοντάζ

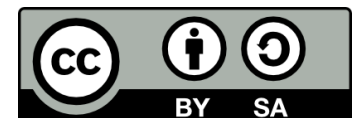


Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.

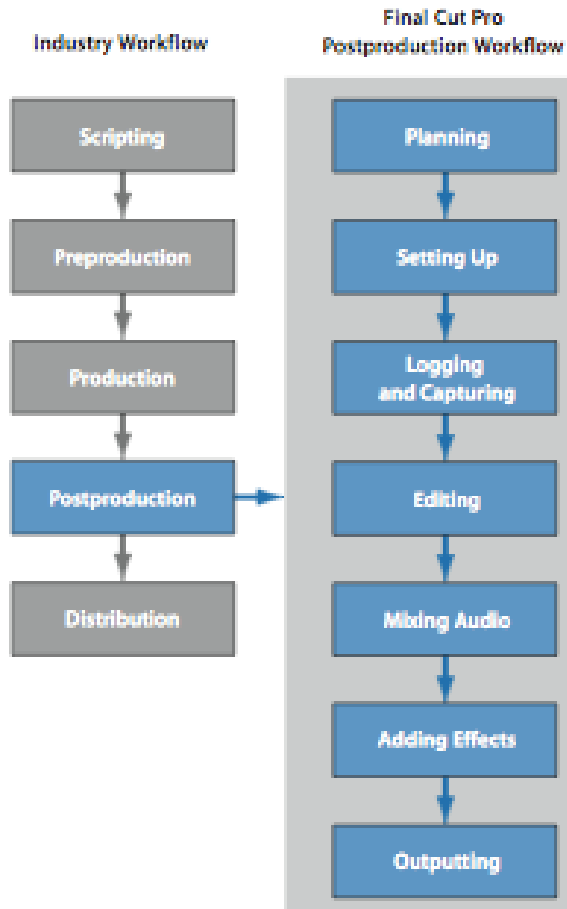


ΣΚΟΠΟΪ

Σκοπός της παρουσίασης είναι να αναλυθούν οι έννοιες: επιλογή πλάνων, κόψιμο, χρονική σειρά, χρονική διάρκεια, κροπ, αλλαγή διεύθυνσης, αλλαγή ταχύτητας, μεταβάσεις, επεξεργασία εικόνας-εταλονάζ, επεξεργασία ήχου, οπτικά εφέ, τρέιλερ, είδη μοντάζ, ...)



MONTAZ



Μοντάζ, επιλογή πλάνων, κόψιμο, χρονική σειρά, χρονική διάρκεια, κροπ, αλλαγή διεύθυνσης, αλλαγή ταχύτητας, ...

Μεταβάσεις (*fade, wipe, slide, zoom, ripple, dissolve, blur, ...*)

Επεξεργασία εικόνας (σταθεροποίηση, έλεγχος κόντραστ – φωτεινότητας – έκθεσης – κορεσμού, ...)

Επεξεργασία ήχου

Οπτικά εφέ (ασπρόμαυρο, σέπια, φίλτρα, ράστερ, ...)

Τρέιλερ



MONTAZ

‘Το νόημα μιας και μόνο νότας σ’ έναν μουσικό σκοπό, το νόημα μιας και μόνο λέξης μέσα σε μια πρόταση, αποκαλύπτονται μόνο μέσα από το σύνολό τους, την ολότητα του μουσικού σκοπού ή της πρότασης. Το ίδιο ισχύει για τη θέση και το ρόλο ενός πλάνου μέσα στο όλο σώμα μιας κινηματογραφικής ταινίας’.

ΠΛΑΝΟ, το τμήμα που αποτυπώνεται στην ταινία, από την στιγμή που το μοτέρ της μηχανής λήψης θα αρχίσει να λειτουργεί μέχρι που θα σταματήσει. Για τον μοντέρ, το κομμάτι της ταινίας ανάμεσα σε δύο κοψίματα του ψαλιδιού και ύστερα ανάμεσα σε δύο κολλήματα. Για τον θεατή τέλος το κομμάτι της ταινίας ανάμεσα σε δύο συνδέσεις (cut).

Η άποψη της πραγματικότητας (πλάνο για ντοκιμαντερ) και η σκηνή – κάδρο πίνακα (πλάνο για μυθοπλασία) που χρησιμοποιήθηκαν στην αρχή δεν περιείχαν καμμία έννοια μοντάζ.



ΠΛΑΝΑ ΔΙΑΦΟΡΩΝ ΜΕΓΕΘΩΝ

Χρήση του γκρο πλαν, ανάδειξη ομορφιάς μαζί με μεσαίο πλάνο (βωβός, πρώτα χρόνια, 'μισαλλοδοξία').

ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΟΠΤΙΚΕΣ ΓΩΝΙΕΣ (FAST CUT)

Διαφορετικές και πολλές οπτικές γωνίες στα τραβήγματα ώστε να δίδεται δυνατότητα ενορχηστρωμένου μοντάζ ως προς τις διάρκειες, τις μεταβάσεις από πλάνο σε πλάνο για απόδοση του όποιου νοήματος.

Fast cut, ο τεμαχισμός της κίνησης σε σύντομα πλάνα από διαφορετικές γωνίες λήψης.



ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΗΣ ΠΟΡΤΑΣ

Ανάμεσα στα πλάνα παρεμβάλλονται επεξηγήσεις για τη δράση ή τα συναισθήματα
Χρήση θεατρικού κώδικα, το πέρασμα ενός ατόμου από ένα χώρο σε ένα γειτονικό ή
από μια χρονική στιγμή στην επόμενη.

Το άνοιγμα της πόρτας και το κλείσιμο της πόρτας είναι μια χρονική συνέχεια (πριν
και μετά) αλλά και χωρική (χώρος και διπλανός χώρος).

ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΑΖ

Έχουμε συνέχεια στη δράση, έτσι ώστε η ταινία να παίρνει χαρακτηριστικά
αφήγησης. Εφαρμόζεται κύρια σε όλες τις ταινίες που αφηγούνται μια ιστορία.



ΜΟΝΤΑΖ ΙΔΕΩΝ

Εδώ έχουμε ολοκληρωτική επεξεργασία ενός φιλμ στο τραπέζι του μοντάζ, δηλαδή εκ των υστέρων

ΔΙΑΝΟΗΤΙΚΟ ΜΟΝΤΑΖ

Δεν δίνει βάρος να εξασφαλίσει την συνέχεια στην αφήγηση αλλά υπερτονίζει την καταγραφή ιδεών και απόψεων τις οποίες και θέλει να αναδείξει. (Αϊζενστάιν)

ΛΥΡΙΚΟ ΜΟΝΤΑΖ

Η Αφήγηση εξασφαλίζεται αλλά εδώ έχουμε έκφραση ιδεών και συναισθημάτων τα οποία ανεβάζουν και υπερτονίζουν το δράμα.



ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΜΟΝΤΑΖ

Βάζει αναλογίες ανάμεσα στις σκηνές, που έτσι κάποια στιγμή έρχονται σε περίεργη σχέση με τελικό αποτέλεσμα την συνεύρεσή τους.

ΑΝΤΙΘΕΤΙΚΟ ΜΟΝΤΑΖ

Συγγενεύει με το αναλογικό αλλά βάζει μια σχέση μεταξύ δύο διαφορετικών σκηνών. Το μοντάζ εδώ δίνει χαρακτήρα συμβολικής σύγκρουσης.

ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΕΝΟ ΜΟΝΤΑΖ

Εδώ έχουμε εναλλαγή διαφόρων σεκάνς, που συμβαίνουν σε διαφορετικούς τόπους, στον ίδιο χρόνο αλλά στο τέλος θα συναντηθούν στο ίδιο μέρος.



ΠΑΡΑΛΛΗΛΟ – ΕΝΑΛΛΑΣΟΜΕΝΟ ΜΟΝΤΑΖ

Εναλλάσσονται δύο δράσεις, που σχετίζονται μεταξύ τους και γίνονται τον ίδιο χρόνο σε διαφορετικούς τόπους. Επίσης πολύ διαδεδομένη τεχνική. Η Μέθοδος αυτή δημιουργεί συγκίνηση και υποβάλλει αισθήματα αγωνίας.

Παράλληλη σύνδεση πλάνων, αντίθεση ανάμεσα σε μία δεξίωση πλουσίων και σε ουρά πεινασμένων έξω από φούρνο.

Εναλλασσόμενη σύνδεση πλάνων, γυναίκα που κινδυνεύει και σωτήρας που σπεύδει σε βοήθεια



ΜΟΝΤΑΖ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

ΤΟ ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ του ΧΡΟΝΟΥ:

Ακίνητοποιείται το πλάνο και φαίνεται σαν φωτογραφία. Η Σημασία της κίνησης αυτής είναι εκφραστική για να καταδείξουμε κάτι.

Η ΑΝΑΤΡΟΠΗ ΤΗΣ ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΤΑΞΗΣ:

FLASH-BACK

Ανατρέχουμε στο παρελθόν, τεχνική πολύ διαδεδομένη στον κινηματογράφο και με τεράστια αισθητική αξία.

FLASH-FRONT-FORWARD

Έχουμε τρέξιμο του χρόνου στο μέλλον με οραματισμούς των ηρώων. Άλμα προς τα μπρος.



ΜΙΝΟΥΤΑΖ (MINUTAGE)

Είναι η εργασία που κανονίζει την διάρκεια κάθε πλάνου και τη χρονική σχέση μεταξύ των πλάνων, έτσι ώστε όλα τα πλάνα και οι σεκάνς να έχουν ένα συγκεκριμένο τέμπο.

Εδώ καθορίζεται και ο ρυθμός της ταινίας αν είναι αργή ή αν είναι γρήγορη στο ρυθμό. Ανάλογα με το είδος που θέλουμε να περάσουμε. Π.χ. στις Ελληνικές ταινίες κωμωδίες του ΘΑΝΑΣΗ ΒΕΓΓΟΥ, είναι προφανές ότι ο ρυθμός ήταν καταϊγιστικός σε αντίθεση με τις Ταινίες του ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ όπου ο ρυθμός ήταν βραδύτατος.

Ο Ρυθμός σε μια ταινία έχει να κάνει και με τα ΕΘΝΙΚΑ ΛΑΪΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ κάθε τεχνοτροπίας. Π.χ. οι ΡΩΣΙΚΕΣ κλασικές ταινίες είναι χαρακτηριστικά ΑΡΓΕΣ, οι ΙΤΑΛΙΚΕΣ έχουν ρυθμό με ΦΙΝΕΤΣΑ.



ΜΕΤΑΒΑΣΕΙΣ ΣΤΙΞΗ (1)

Σβήσιμο της εικόνας / άνοιγμα της εικόνας: σε μαύρο ή άσπρο. Μπορεί να παρομοιαστεί με την τελεία.

ΤΟ ΒΟΛΕ: (VOLE) Αντιστοιχεί στην τελεία του γραπτού λόγου. Υπάρχει όταν αντικαθίσταται μια εικόνα από μια άλλη. Αυτό γίνεται με μια γραμμή που διασχίζει την οθόνη και σβήνει την προηγούμενη εικόνα ή σέρνει πίσω της τη δεύτερη.

ΤΟ ΡΙΝΤΩ (RIDEAU) Αποκαλύπτει την εικόνα από κάτω προς τα πάνω. Αυτό μπορεί να γίνει με πολλές παραλλαγές.

ΤΟ ΦΙΛΕ (FILE) Χρησιμοποιείται σπάνια γιατί κουράζει τα μάτια. Είναι ένα γρήγορο οριζόντιο πανοραμικό, που αφήνει την προηγούμενη εικόνα, περνά ταχύτατα από διάφορες άλλες, για να καταλήξει στην εικόνα της επόμενης σεκάνς.



ΜΕΤΑΒΑΣΕΙΣ ΣΤΙΞΗ (2)

ΦΟΝΤΥ ΣΕ ΜΑΥΡΟ (FONDU AU NOIR)

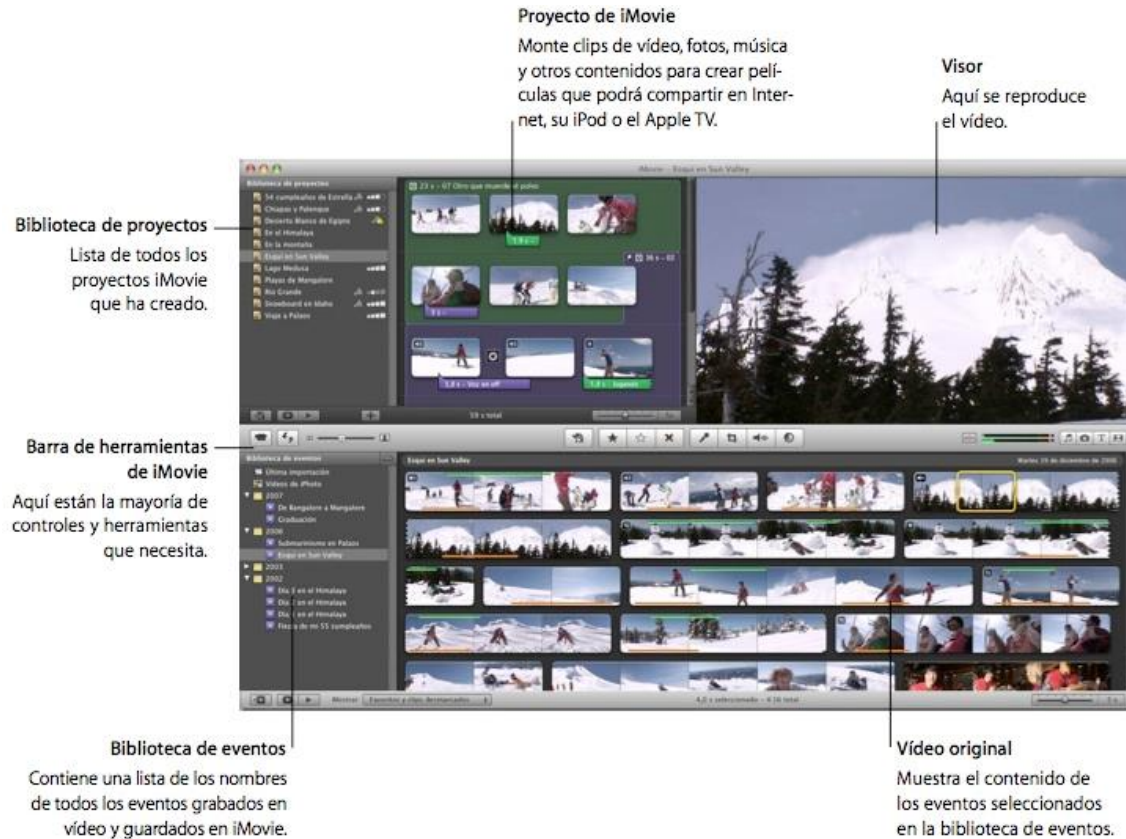
Η Εικόνα σβήνει σιγά-σιγά και εξαφανίζεται, η οθόνη σκοτεινιάζει εντελώς για λίγο και εμφανίζεται η εικόνα της νέας σεκάνς.

ΦΟΝΤΥ ΑΝΣΑΙΝΕ (FONDU ENCAINE)

Η Επόμενη εικόνα εμφανίζεται πριν σβήσει η προηγούμενη. Με αυτό τον τρόπο για ελάχιστο χρόνο οι δύο εικόνες συνυπάρχουν η μία μέσα στην άλλη. Ο Τρόπος αυτός περισσότερο ενώνει παρά χωρίζει. Η Στίξη αυτή βοηθάει πολύ στην διατήρηση του ίδιου ψυχολογικού κλίματος μέσα στην ταινία.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ



<http://i1.creativecow.net/u/16319/fcpmanualpage.jpg>



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΟΝΤΑΖ (1)

Οι 7 κανόνες 'κοψίματος' σύμφωνα με τον Edward Dmytryk

1. Δεν 'κόβουμε' χωρίς θετική αιτία
2. 'Όταν υπάρχει αναποφασιστικότητα, 'κόβουμε' μακρύ και όχι κοντό μήκος
3. 'Όταν είναι εφικτό 'κόβουμε' πάνω στην κίνηση
4. Προτιμούμε το 'φρέσκο' από το 'μπαγιατικό'
5. 'Όλες οι σκηνές ξεκινούν και τελειώνουν με συνεχή δράση
6. 'Κόβουμε' για τις κατάλληλες αξίες και όχι για τα κατάλληλα 'ταιριάσματα'
7. Πρώτα η ουσία και μετά η φόρμα



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΟΝΤΑΖ (2)

Τα 6 κριτήρια μοντάζ σύμφωνα με τον Walter Murch

Συγκίνηση (51%)

Υπόθεση, ιστορία (23%)

Ρυθμός (10%)

Έχνος ματιού (7%)

Δισδιάστατο επίπεδο οθόνης (5%)

Τρισδιάστατος χώρος δράσης (4%)



ΤΡΕΙΛΕΡ

Περίληψη μικρού μήκους, συνήθως 2'30" για να διαφημίσει την ταινία και να την προσκαλέσει

Διαλέγονται οι πιο έντονες, ενδιαφέρουσες, κωμικές σκηνές αλλά συγκοπτόμενες

Υπάρχουν περιπτώσεις που οι σκηνές του τρέιλερ δεν εμφανίζονται στην ταινία όπως στο τρέιλερ

Οι σκηνές δεν εμφανίζονται με τη χρονική σειρά της ταινίας

Το voice-over είναι συνήθης τεχνική αφήγησης μια και δεν υπάρχει έτσι στην ταινία

Μουσικές έχουν χρησιμοποιηθεί από άλλες πηγές για το τρέιλερ και όχι από την ταινία

Η διαφήμιση των ηθοποιών είναι κρίσιμη για την ταινία

Η συμπυκνωμένη αφήγηση πρέπει να κρύβει το τέλος, το μυστικό, ...



Πηγές εικόνων

Διαφάνεια 5

- <http://www.mat.ucsb.edu/~wakefield/amv/fcp-intro.htm>

Copyright

Διαφάνεια 16

- <http://i1.creativecow.net/u/16319/fcpmanualpage.jpg>

Copyright

- <http://subgateibiza.tupra.es/wp-content/uploads/2010/02/IMOVE-IMG.jpg>

Creative Commons BY-NC-ND





Τέλος

Επεξεργασία: Τάσιου Στεφανία
Θεσσαλονίκη, Εαρινό Εξάμηνο 2014



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

