

A diver in silhouette is positioned in the upper half of the frame, illuminated by two bright lights. Below the diver, a large squid is resting on a rocky seabed. The background is a deep blue-green underwater environment with light rays filtering through the water.

DEN KREATIVE DYKKER

HVORDAN FILME FOR Å GJØRE REDIGERING LETTERE
OG LITT OM HISTORIEFOTELLING

AV TOVE PETTERSON

Hei

Uavhengig av kroppens bevegelse er målet å føre kamera i en rolig balansert bevegelse. Eller holde det helt stille og ikke engang la pusten din forstyrre det som foregår foran objektivet.

Hvis du er en som har brukt kamera under vann så vet du at det kan ta mye lengre tid å få kontroll over egne bevegelser enn selve opptaket.

Selv om vår tid under vann er begrenset, lønner det seg å få kontroll over egne bevegelser før du trykker på opptak. Lange filer er store filer som tar mye plass. Det tar tid å se igjennom og redigere.

En ting å gjøre på land er å balansere og finjustere kamera/riggen. Du skal kunne slippe kamera/riggen og holde den med en hånd under vann, uavhengig av riggens størrelse. Den burde være nøytral både horisontalt og vertikal. Det vil si, ikke tung eller lett og den skal ikke tippe nedover eller oppover, den skal flyte vannrett.

LITT OM HISTORIEFORTELLING

De beste historiene er de som griper fatt i noe de fleste kan kjenne seg igjen i, noe som angår vårt eget liv.

En historie bør ha en introduksjon, en hoveddel med handling og en konklusjon eller avslutning.

Du lager en filmsnutt for venner som ikke dykker. Filmen handler om et dykk i tareskogen som du sammenligner med en tur i skogen.

TITTEL: SKOGEN UNDER OVERFLATA

1. Introduksjon/begynnelse

- I selfie-mode; dykker forlater overflaten og fortellerstemmen sier:

"Endelig er jeg på tur og alt jeg hører er min egen pust når jeg forlater overflaten.

Det kalde vannet treffer det nakne ansiktet og det føles litt som når vinden tar tak i kinnene ute på tur."

2. Hoveddel/Handling

- Variasjon av det du ser og opplever:
Tareskog, fisk, anemoner, krabber osv.

"De frodige bladene til taren blokkerer sollyset til et beskyttende økosystem for et mangfold av arter..."



3. Konklusjon/avslutning

- I selfie-mode; dykker som bryter overflata.
"Følelsen av å ha vært ute på tur er stort sett den samme: Helt fantastisk!"

Bruk lyden av inn og utpust til dykker for å forsterke følelsen av dykkerens tilstedeværelse under filmen og eventuelt bruk bakgrunnsmusikk for å skape ønsket stemning.

TIPS

Har du mange videoklipp og lurer på hva du skal fortelle, tenk på hva du synes er interessant av innholdet og se om du kan finne en rød tråd.

Bestem deg for uttrykket du vil at filmen skal ha; skal det være en rolig film, eller skal den være rask og mer action-fylt?

Forslag til elementer i en god historie

- Den har et overraskende element.
- Den vekker gjenkjennelse.
- Den spiller på nysgjerrighet.
- Den har med noe som er annerledes (kuriøst eller originalt).



HVORDAN FILME FOR Å GJØRE REDIGERING LETTERE?

Det er mange som «tar bilder» med video. Det vil si, kamera holdes helt stille under opptak. Det kan oppfattes som kjedelig og dødt spesielt hvis det ikke er noe som skjer i bildet/action sekvens.

Enten skaper motivet «bevegelse» i bildet eller så skaper du en bevegelse ved å føre kamera.

For å skape flyt og harmoni som tar med seeren på en reise, er utfordringen å føre kamera på en balansert måte som ikke virker forstyrrende.

- Vidvinkel er ofte etablerende klipp det gir en oversikt.
- Handling er en variasjon av medium & nære klipp, fra ulike vinkler for å bringe oss nærmere, vise detaljer og holde interessen oppe.



- Flyt skapes når klipp av for eksempel krabbe, er tatt fra forskjellige vinkler og størrelsesforhold. Istedenfor å filme alle størrelsesforhold fra samme vinkel.
- Flyt mellom klipp skapes også hvis man lar fisken/dyret bevege seg in og/eller ut av bilde. Det føles hakkete desto likere klippene er hverandre som for eksempel å klippe mellom en fisk midt i bildet til en fisk midt i bildet.
- Overganger/effekter i redigeringsprogrammet kan brukes for å gjøre overganger mykere. Det er lett og overbruke overganger, noe som kan dra ned på sluttresultatet.

Eksempel 1

En liten krabbe i en sjøstjerne spiser noe. Jeg filmer munnen og øynene til krabben (makro). Dette er action så målet er å holde kamera helt i ro.

For å bygge en sekvens rundt krabben og sjøstjernen, filmer jeg et videre størrelsesforhold av sjøstjernen med krabben fra en litt annen vinkel.

For å utvide sekvensen kan jeg også vise hvor sjøstjerne befinner seg i landskapet. For å skape flyt mellom klippene forandrer jeg vinkel/perspektiv mellom alle størrelsesforhold som vidvinkel, medium og nært.

Eksempel 2

Du ønsker å filme en sekvens av en stor krabbe som er ute og går.

- *Opptak nr. 1 - VIDVINKEL - A, B eller C*

A) Vidvinkel pan fra overflaten, reveal krabbe som går, eller

B) Hvis du vil omtaler bunnen - pan opp fra bunnen og til krabben, eller

C) Hold kamera stille, og vi oppdager krabben som går.

- *Opptak nr. 2 - MEDIUM*

Krabben beveger seg fra høyre til venstre i bildet.

Du lar krabben gå inn i bildet, du følger krabben noen sekunder (krabben er midt i bildet) du lar krabben gå ut av bildet.

- *Opptak nr. 3. - MEDIUM/NÆRT*

Du gjør det samme som i sene 2 men litt nærmere, eller fra en litt annen vinkel.

Da har du et valg til å klippe mellom.

- *Opptak nr. 4 - MEDIUM/VID*

A) Du holder kamera stille og krabben går ifra deg, eller

B) Du ser ned på krabben oven ifra og tilter kamera sakte opp i vannrett posisjon med krabben i bildet som vandrer ut av bildet.

Eksempel 3

En anemone har tentaklene ute (det er bevegelse) i bildet.

- Opptak nr. 1_ VIDVINKEL

Sidevinkel av anemone og vegg. Veggen er til venstre og vannet til høyre.

- Opptak nr. 2_ MEDIUM

Rett på og anemonen fyller bildet, du ser munnen til anemonene midt i bildet.

- Opptak nr. 3_ MEDIUM/NÆRT

Rett på men kamera er vinklet oppover og fokuset er på tentaklene i bevegelse.

- Opptak nr. 4_ VIDVINKEL

Anemone i silhuett, det er nydelig sollys og klart vann.

Eksempel 4

En reise i Tareskog - du ønsker å ta med seerne på en reise gjennom tareskogen (uten dykker i bildet).

Alle opptak er vidvinkel eller medium.

Alle opptak er minimum 10 sekunder.

- Opptak nr. 1_ Etablerende

Kamera stillestående med taren som svaier eller pan down fra overflaten og stopp i en rolig bevegelse med tareskogen i fokus.

- Opptak nr. 2_ Reisen begynner

Tareskogen beveger seg gjennom bildet fra høyre til venstre som om du svømmer framover og ser til venstre. Vinkelen på kamera er oppover, du ser toppene på taren og overflaten i bakgrunnen.

- Opptak nr. 3_ Vinkelen er rett fram og litt nedover, ingen overflate, du beveger deg over skog/bunn.
- Opptak nr. 4_ Kamera ser til venstre igjen, denne gangen ingen overflate, taren er nærmere og rett ved siden av deg.
- Opptak nr. 5_ Kamera ser framover igjen og nå er du nede i tareskogen, bladene splittes foran kamera.

Avslutte reisen eller finne noe av interesse?

Avslutt reisen

- Opptak nr. 6_ Kamera ser rett ned, du ser bunnen bevege seg oven ifra og ned i bildet som om du svømmer rett fram og ser ned. Du begynner å vinkle kamera oppover samtidig som du flyter/svømmer sakte opp av tareskogen og stopper bevegelsen i et oversiktsbilde.

Eller...

Finner noe av interesse

Opptak nr. 7_ Kamera ser til venstre i tareskogen, du ser veggen/bunnen i bakgrunnen som tareskogen er forankret, en anemone kommer til syne. Du stopper sakte opp med anemonen i bildet. Filmer en sekvens med anemonen.

Tips: Trykk "opptak» før du begynner en bevegelse og stopp bevegelsen før du avslutter opptaket. Dette gir deg to eller flere redigerings muligheter: Du kan klippe i bevegelsen til et annet bildet i bevegelse eller du kan klippe etter at bildet er i ro.