

**PSARO
LOCO**

MEDIA LITERACY PROJECT | LABS

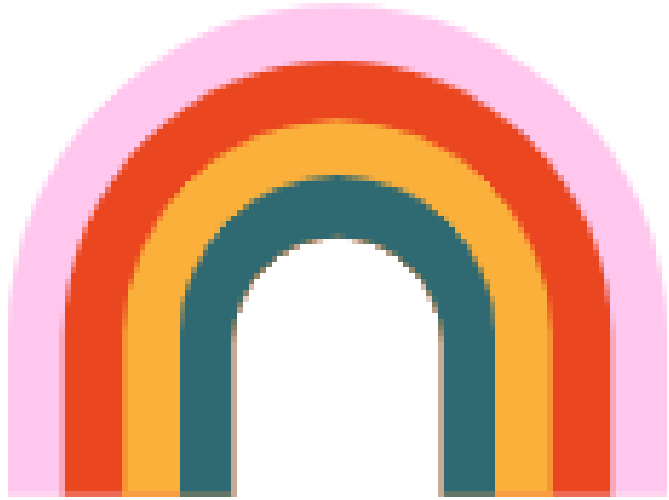
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ανάλυση Ταινίας
Πώς να χρησιμοποιήσετε
την ταινία

Υπάρχει μια επιμελημένη λίστα ταινιών
που είναι διαθέσιμη στο Psaroloco

<https://www.psaroloco.org/online-films-free-psaroloco>

Μετά την προβολή της ταινίας
ή μιας συλλογής ταινιών
απλά ρίξτε το ζάρι και ρωτήστε τους μαθητές σας τις
αντίστοιχες ερωτήσεις.



Χρώματα

Η επιλογή των χρωμάτων μπορεί να συμβάλει στη συνολική διάθεση και ατμόσφαιρα της ταινίας. Να κάνει έναν χαρακτήρα να ξεχωρίζει ή να συμβάλει στην κατανόηση της δράσης.

Τι χρώματα βλέπεις;

Πώς σας κάνουν να αισθάνεστε τα χρώματα;

Πότε αλλάζουν τα χρώματα και γιατί;

Τι σας λένε τα χρώματα για την ώρα της ημέρας που έλαβε χώρα η ιστορία;

Γιατί νομίζετε ότι χρησιμοποιούνται ορισμένα χρώματα;

Τι χρώματα θα είχατε επιλέξει;

Αλλάζουν τα χρώματα όταν η ιστορία βρίσκεται σε διαφορετικό χώρο; (εσωτερικό, εξωτερικό κ. ο. κ)

Υπάρχουν χρώματα που σχετίζονται με συγκεκριμένους χαρακτήρες;

Πόσο σημαντικά νομίζετε ότι είναι τα χρώματα στην ταινία;

Πώς θα ήταν η ταινία σε μαύρο και άσπρο ή σε ένα μόνο χρώμα;

Τι διάθεση νομίζετε ότι δημιουργούν τα χρώματα;





Ιστορία

Οι ταινίες λένε μια ιστορία ακριβώς όπως κάθε γραπτό κείμενο που θα χρησιμοποιούσατε με την τάξη σας.

Ως δάσκαλος έχετε συνηθίσει να συζητάτε πολλές πτυχές μιας ιστορίας. Η ίδια συζήτηση που θα είχατε για μια γραπτή ιστορία μπορεί να εφαρμοστεί στην ιστορία που περιέχεται σε μια κινούμενη εικόνα.



Είναι παρόμοια η ιστορία με οποιαδήποτε άλλο γραπτό κείμενο που γνωρίζετε;

Πώς ο κινηματογραφιστής άρπαξε την προσοχή σας από την αρχή και αν ναι πώς;

Οι καταλήξεις της ταινίας είναι επίσης καλά σημεία συζήτησης - ήταν αναμενόμενο ή μια έκπληξη;

Τι συμβαίνει στην αρχή στη μέση και στο τέλος της ιστορίας;

Ποια είναι τα πιο σημαντικά γεγονότα που συμβαίνουν στην ιστορία;

Πώς θα άλλαζε η ιστορία αν συν έβαιναν τα γεγονότα με διαφορετική σειρά;



Πώς ξέρουμε πού
λαμβάνει χώρα η
ιστορία;

Τι είναι η ιστορία
περίπου; (δράσης;
κωμωδία; Κοινωνική;
Επιστημονική
φαντασία κοκ)

Μπορείτε να πείτε την
ιστορία;

Πόσο καιρό διαρκεί η
ιστορία σε
«πραγματικό» χρόνο;

Τι νομίζετε ότι συνέβη
πριν από την έναρξη
της ιστορίας;

Τι μπορεί να συμβεί
στη συνέχεια μετά το
τέλος της ιστορίας;

Μήπως αυτή η ιστορία
σας θυμίζει άλλες
ιστορίες;



Χαρακτήρες

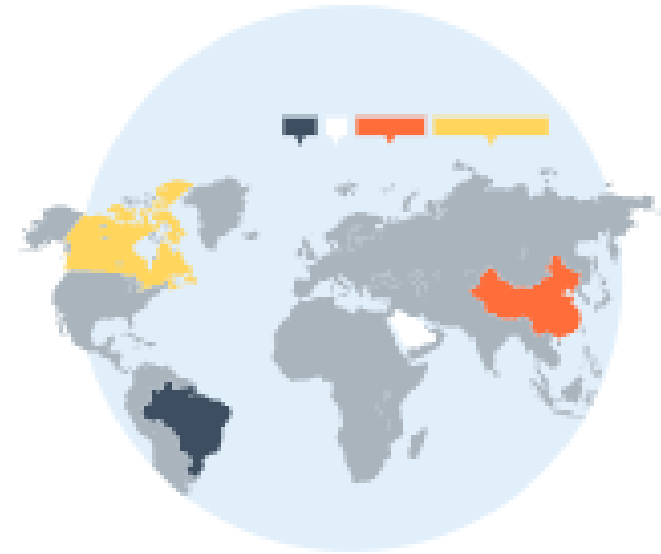
Οι χαρακτήρες που συναντάμε σε μια ταινία μας αποκαλύπτονται μέσω του πώς μοιάζουν πώς συμπεριφέρονται σε διαφορετικές καταστάσεις πώς αλληλεπιδρούν με τους άλλους πώς μιλούν και ακούγονται ή πως η μουσική σχετίζεται μ'αυτούς.

Οι κινηματογραφιστές συχνά μας λένε πολλά για έναν χαρακτήρα πολύ γρήγορα χρησιμοποιώντας οπτικές ενδείξεις: δείτε για παράδειγμα τον τρόπο με τον οποίο ο χαρακτήρας του Jack Sparrow εισάγεται στο [Pirates of the Caribbean](#).



Χώρος (Setting)

Οι χώροι σε μια ταινία μπορούν να δημιουργήσουν γρήγορα μια κατάσταση ή διάθεση. Μπορεί να βοηθήσουν το κοινό να κατανοήσει τις ενέργειες και τη συναισθηματική ζωή των χαρακτήρων στην ιστορία. Οι περισσότερες ταινίες αποτελούνται τόσο από ένα κύριο χώρο όσο και από μικρότερους. Συχνά ο χώρος καθορίζει τον τρόπο συμπεριφοράς των χαρακτήρων ή δίνει ιδέα για το πώς θα εξελιχθεί η ιστορία.



Πού λαμβάνει χώρα η δράση;

Γιατί η ιστορία έχει οριστεί σε ένα συγκεκριμένο μέρος;

Πότε και πώς αλλάζει ο χώρος;

Πώς επηρεάζει ο χώρος τους χαρακτήρες και τον τρόπο που συμπεριφέρονται;

Όταν ξεκίνησε η ιστορία πού νομίζατε ότι ήσασταν;

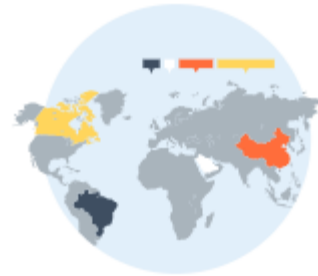
Πώς θα μπορούσατε να πείτε πού γινόταν η ιστορία;

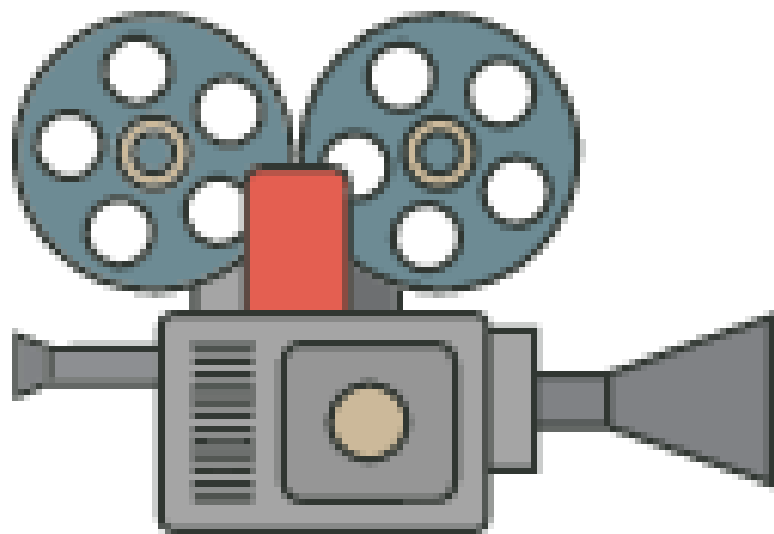
Θα μπορούσε η ίδια ιστορία να έχει συμβεί σε ένα διαφορετικό τόπο?

Πώς νομίζετε ότι η ιστορία θα είχε αλλάξει αν είχε συμβεί σε διαφορετικό τόπο ή χώρο;

Μπορείτε να πείτε πότε λαμβάνει χώρα η ιστορία;

Τι ενδείξεις μπορεί να υπάρχουν για να μας πει αν η ιστορία έχει οριστεί τώρα ή στο παρελθόν





Κάμερα

Η φράση «show - don't tell» είναι γνωστή στους κινηματογραφιστές. Με απλά λόγια σημαίνει να χρησιμοποιείτε όλα τα μέσα που έχεις στη διάθεσή σου για να μεταφέρεις την δράση- χαρακτήρα – διάθεση- πλοκή και όχι μόνο να βασίζεσαι σε λέξεις για να εξηγείς τα πάντα.

Στην ταινία η κάμερα μας οδηγεί μέσα στην ιστορία. Διαφορετικές λήψεις χρησιμοποιούνται για διάφορους σκοπούς. Η αναγνώριση των λήψεων μας βοηθά να κατανοήσουμε τις συμβάσεις και τις τεχνικές πίσω από την παραγωγή ταινιών με τον ίδιο τρόπο που αναγνωρίζουμε και κατανοήσουμε τις συμβάσεις και τις τεχνικές ενός συγγραφέα.

Δείτε τα [μεγέθη των λήψεων](#)

Ποιές λήψεις έχουν χρησιμοποιηθεί; Μπορείς να τις ονομάσεις;

Πότε βλέπετε ένα μακρινό πλάνο ή ένα κοντινό πλάνο;

Ποιές διάφορες λήψεις χρησιμοποιούνται;

Μέσα από ποιανού τα μάτια βλέπουμε την ιστορία;

Πότε βλέπουμε την άποψη διαφορετικών χαρακτήρων;

Πότε κινείται η κάμερα και πότε όχι;

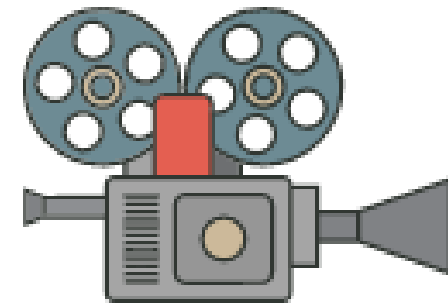
Πώς βοηθά η κάμερα να ειπωθεί η ιστορία;

Τι μας λένε οι πρώτες εικόνες για την ιστορία, τόπος, αντικείμενα κ.ο.κ.;

Γιατί ορισμένες λήψεις ακολουθούν η μία την άλλη π.χ. πλάνο που ακολουθεί κοντινό πλάνο;

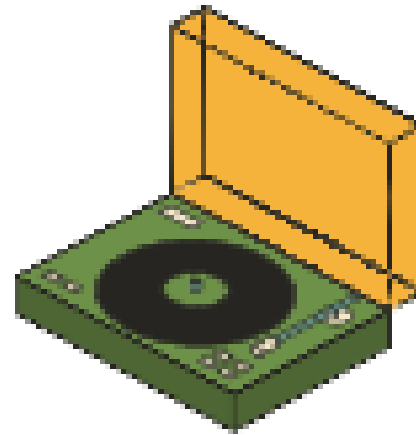
Μπορείτε να πείτε τι σκέφτονται οι χαρακτήρες ή πώς αισθάνονται μέσα από αυτό που κάνει η κάμερα;

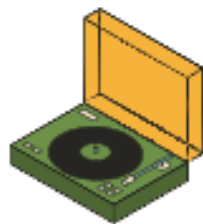
Πόσο γρήγορα αλλάζουν οι λήψεις; Αυτό αλλάζει σε διαφορετικά μέρη της ιστορίας;



ΉΧΟΣ

Εκτός από το διάλογο και το soundtrack ο ήχος της ταινία περιέχει διάφορα στοιχεία.
Το καθένα από τα οποία συμβάλλει στην αφήγηση της ιστορίας





Πόσους διαφορετικούς ήχους ακούτε; Τι είναι αυτά;

Υπάρχει μουσική στην ταινία;

Πώς σας κάνει να αισθάνεστε η μουσική;

Πότε ακούτε τη μουσική ή τους ήχους να αλλάζουν;

Τι συμβαίνει στην οθόνη όταν οι ήχοι ή μουσική αλλάζει

Εάν ακούσετε τους ήχους χωρίς τις εικόνες μπορείτε να πείτε τι συμβαίνει στην ταινία;

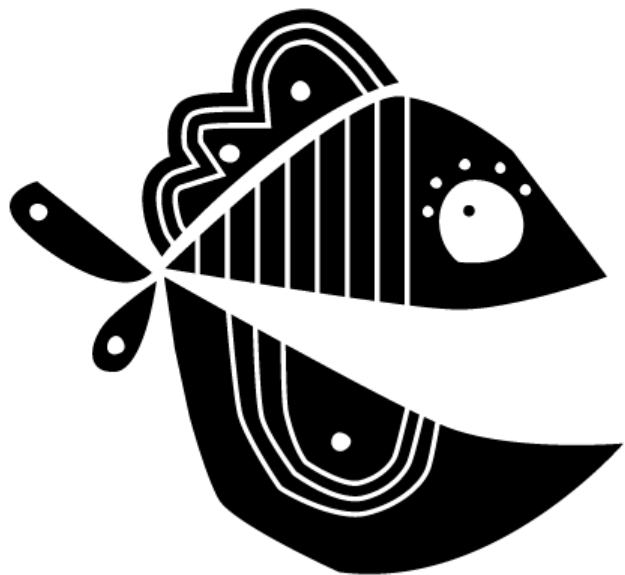
Υπάρχουν στιγμές σιωπής;

Μιλάει κάποιος από τους χαρακτήρες; Πώς ακούγονται;

Εάν προσθέσατε το δικό σας voiceover στην ταινία ποιος θα μιλούσε και τι θα έλεγε;

Μπορείτε να ακούσετε-ξεχωρίσετε τα ηχητικά εφέ;

Πιστεύετε ότι οι ήχοι έχουν γίνει πιο δυνατοί από θα ήταν στην πραγματική ζωή; Ποιοι ήχοι είναι αυτοί; Γιατί νομίζετε ότι είναι πιο δυνατά στην ταινία;



**PSARO
LOCO**

MEDIA LITERACY PROJECT | LABS

ΒΡΕΙΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

<https://www.psaroloco.org/>



Lessons are shareable with attribution for non-commercial use only, and if remixed, must distributed under the same license

