

De TableTopTravel-Challenge

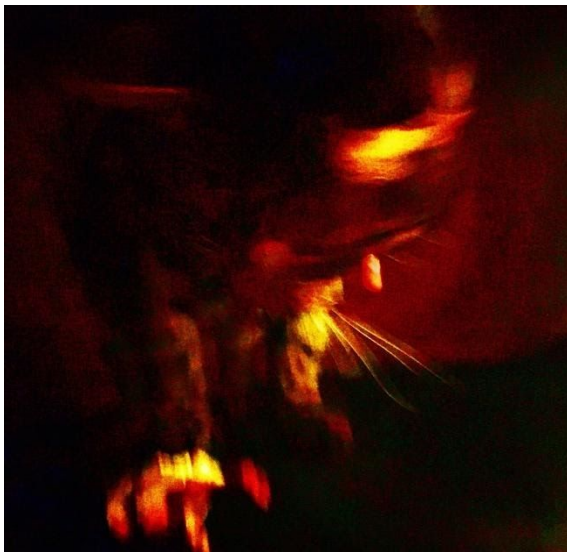
De opdracht is simpel. Bedenk een verhaal of ---ook goed-- gebruik een bestaand verhaal. Verdeel dat verhaal in vier landschappen waarin de actie zich afspeelt. Bouw vervolgens met alles wat je in huis hebt op de keukentafel die 4 landschappen, en 'vang' de loop van het verhaal in 4 foto's per landschap. In totaal heb je dus 4x4 foto's om het hele verhaal in te vertellen. Als het af is stuur je je verhaal op, en dan publiceren we het op deze website.

HET FOTOGRAFEREN

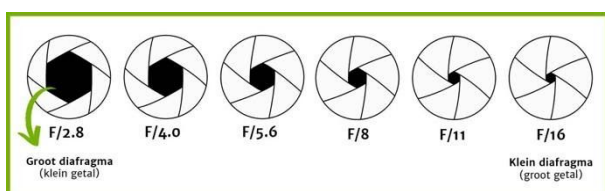
Je hebt twee belangrijke wapens bij het fotograferen:

Onscherpte:

De kunst van TableTopTravel-fotografie is natuurlijk dat je gele handdoek niet meer een handdoek is, maar een woestijn wordt. De stapel nagerechtkakjes in de kast kan een fraaie Aziatische tempel op de horizon worden, de kamerplanten op je vensterbank een jungle en Pipi de huiskat is opeens een monster. Maar dan moeten ze niet scherp zijn!! Een scherp gefotografeerde handdoek blijft een handdoek, en een scherp gefotografeerde Pipi blijft een huiskat. Maar kijk eens hoe Pipi er ook uit kan zien:



Als je nu een heel fancy fototoestel hebt kun je onscherpte krijgen door te kiezen voor de manual stand, en dan het diafragma helemaal open te zetten. Een groot diafragma (kleinste f-getal) betekent dat er maar een klein stukje van wat je fotografeert scherp is, en daar kun je mee werken. De voorgrond onscherp, de hoofdpersoon scherp, en het landschap op de achtergrond, inclusief kat-monster weer onscherp.

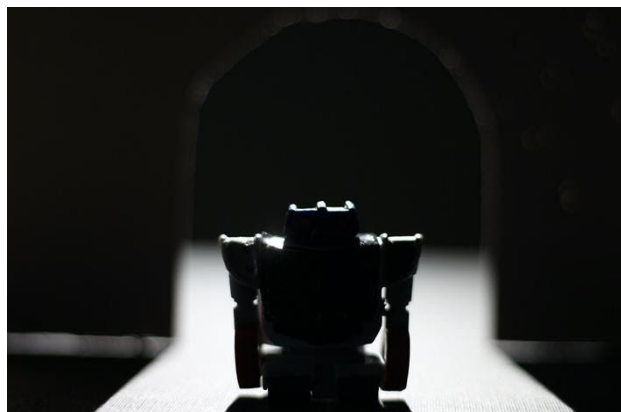


Maar ook met een simpele klikklak-camera of smartphone kun je onscherpte creëren. Je doet dat door de voorgrond, de hoofdpersoon en de achtergrond flink ver uit elkaar te zetten. Je ziet hieronder dat de achtergrond bestaat uit een foto op een stoel, en dat de balk met aarde zo lang is dat je de soldaatjes aan het eind van de bak scherp kunt krijgen, maar dat de soldaatjes aan het begin van de bak nog onscherp zijn. Proberen en heen en weer schuiven tot je tevreden bent dus.



Licht:

Je tweede wapen tijdens het fotograferen is licht. Een lampje achter een gat in een doos wordt al snel een poort naar een nieuwe wereld. Speel met lampjes en licht om drama aan je reis toe te voegen.



HET VERHAAL

Zoals gezegd, ieder verhaal is goed, maar hou het vooral simpel. En ... met een simpel verhaal dat we allemaal kennen zit je helemaal goed, omdat je dan veel minder hoeft uit te leggen. Je kunt dan helemaal losgaan in het beeld.

Er zijn wel een paar vuistregels voor een goed te begrijpen verhaal:

De Hoofdpersoon

Laat ons in het eerste beeld kennis maken met de hoofdpersoon (of het hoofd ding), en zorg ervoor dat we die hoofdpersoon door alle beelden heen kunnen volgen.

Overgangen

Zorg er voor dat je de nieuwe omgevingen waar je hoofdpersoon in terecht komt aankondigt in het beeld daarvoor. Als je door een deurtje, of door een wormgat, of door een scheur in de stof de kleur en de vormen van de er op volgende omgeving te zien is wordt de loop van het verhaal overtuigender. Of laat onderdelen van je landschap terugkomen zoals hieronder.



Plot

Een goed verhaal heeft een plot, een onverwachte wending in het verhaal waardoor je verrast wordt: het monster blijkt lief, het lieve meisje blijkt een zombie, de knappe lover blijkt al getrouwd en de woestijn blijkt gewoon een doos met kattenzand. Probeer dus iets van een verrassing in je verhaal in te bouwen.

GEEN PRIJS?

Nee, helaas, we hebben geen prijs, geen draaistoelen en zelfs geen jury. De TableTopTravel-Challenge gaat vooral om plezier tijdens het maken, om het besef dat alles mogelijk is als je je verbeelding gebruikt, en ... om het besef dat we in ons eigen hoofd kunnen reizen, ook als we opgesloten zitten. Dat is prijs genoeg!!

We wensen jullie veel plezier tijdens het maken

Daan Brand
Pepijn Van de Port

Stuur je resultaten op naar pepijn.vandeport@hku.nl