

Elokuvan sanasto ja kielioppi

Christophe ja Olivier Defaye

Opetan elokuvan parissa

kurssi 1

Kehys / Kameran sisäinen / Kameran ulkopuolella / Ääni pois päältä
Kehystys, kehystys, kameran operaattori, laukaus-käänteiskuva.





Elokuvan sanasto ja kielioppi

Christophe ja Olivier Defaye

"Elokuvan sanasto ja kielioppi", 6-12-vuotiaille, esitetään peleistä ja harjoituksista koostuvan kurssin muodossa luotu elokuvista alustalla: platform.films-pour-enfants.com

Tämä kurssi antaa opiskelijoille mahdollisuuden tunnistaa ja omaksua sanastoa, analyysi- ja ilmaisutyökaluja, mutta myös suorittaa valmistelevat toimet elokuvan tekemiseen.



Nähty © Katie Sung Lee

YHTEENVETO

1

[Kehys](#) / [Kameran sisäinen](#) / [Kameran ulkopuolella](#) / [Ääni pois päältä](#)
Kehystys, kehystys, kameran operaattori, laukaus-käänteiskuva.

2

[Kokoonpano](#) / [Suunnitelman mittakaava](#) / [Kuvakulma](#)
Yleinen laukaus, kaukolaukaus, keskikuva, lähikuva... etuala, toinen laukaus, tausta, normaali kulma, korkea kulma, matala kulma, syväterävyys.

3

[Liikkeet](#) / [Stillkuva](#) / [Panoraama](#) / [Matkustaminen](#) / [Zoomaus](#)
Hahmojen ja esineiden kenttään saapuminen ja sieltä poistuminen.

4

[Laukaus](#) / [jakso](#) / [kohtaus](#)

5

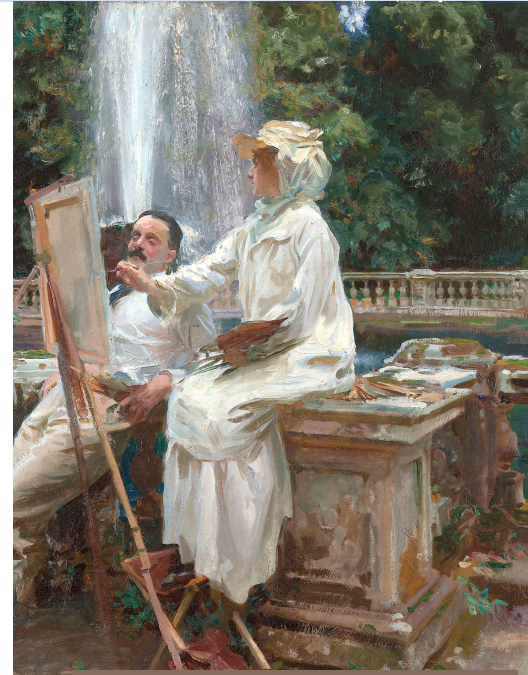
[Historia](#) / [Skenaario](#) / [Kuvakäsikirjoitus](#) / [Suunta](#)



Toiminnan odotettu loppuminen

Ero kehyksen välillä maalauksessa, valokuvauksessa ja elokuvan kentän välillä. Kameran ulkopuolisen toiminnan merkitys lavastustyökaluna.

Ilmaise herkkyyttäsi ja mielikuvitustasi elokuvakielellä.
Sano tulla kuulluksi ja ymmärretyksi käyttämällä asianmukaista sanastoa.
Käytä piirtämistä kaikessa monimuotoisuudessaan ilmaisuvälineenä.



Suihkulähde, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907.

Chicagon taideinstituutti

Esittely

On vaikea kuvitella loputonta piirustusta!

Meitä rajoittaa aina piirustuksemme tuen koko, a paperiarkki, seinä, leikkikentän lattia...

Kuningatar Mathilden "Bayeux-kuvakudos" (1000-luku), joka mittaa 68 metriä pitkä ei kuitenkaan voinut olla ääretön.

Maalauksessa, mutta myös valokuvauksessa ja elokuvassa olemme aina rajoittaa kehys, joka määrittää kuvan rajat. Maalauksessa kehys tarkoittaa maalauksen reunaa. Kehyksen sisällä olevaa kuvaa kutsutaan kentällä.

Piirustusten koon rajoittama taiteilija löysi jo varhain vinkkejä kuvata asioita kehyksen ulkopuolella jättäen tilaa mielikuvitukselle katsojia. Esimerkiksi ulkoa katsovan hahmon piirtäminen kehys kutsuu katsojan kuvittelemaan, mitä tämä hahmo katselee ja laajentaa maalauksen tilaa tietyllä tavalla.

Ja elokuvateatterissa?

Toisin kuin maalaus tai valokuvaus, elokuva mahdollistaa sen edustaa asioita tietyn ajan kuluessa. Tänä aikana puitteet kamera voi liikkua ja siksi esineet, hahmot voivat tulla ulos kenttään tai kirjoita kenttä. Vaikka kamera ei liiku, liikkuvat hahmot tai esineet voivat astua sisään tai poistua autosta, esimerkiksi pilvi.

Elokuvassa sitä, mitä katsoja näkee, kutsutaan pelloksi ja mitä hän ei näe, mutta voi kuvitella, kutsutaan off-camera.

Kaikki elokuvaohjaajat käyttävät tätä temppua kuvien ja äänien kanssa.

Ääni, joka on osa kohtausta, kuten ääni, melu tai musiikki, mutta emme näe tämän äänen lähdeä, se on kameran ulkopuolella.

Jos äänen lähde ei ole osa kohtausta, se poistetaan äänestä.

Äänelle, sellaisen kertojan äänelle, jota ei voi nähdä, sitä kutsutaan selostukseksi.

Käänteinen kuvaus on tekniikka, joka koostuu saman kuvaamisesta kohtaus kahdesta vastakkaisesta kulmasta.

Hienot freskot

Luolamaalauksia

Muutama maalaus huoneessa luolan härkeistä

Lascaux (18 000 vuotta vanha) mittaa jopa viisi metriä pitkä.

Antiikin freskoja

Aleksanterin mosaiikki (2 200 vuotta) mitat 5,80 m x 3,10 m.

Uudelleensyntyminen

Katon fresko
kappeli Sikstus, maalattu kirjoittaja Michelangelo klo 16 vuosisadalla mitat 40m x 14m (560m2).

Katutaidetta

Euroopan suurin fresko
Ranskalaiset taiteilijat Ella ja Pitr paviljongin 3 katolla
Paris-Expo Porte de Versailles on pinta-ala 25 000 m2 ja brasilialainen taiteilija Eduardo Kobra, tehty kisojen yhteydessä 2016 olympialaiset maailman suuri fresko: 190 metriä pitkä.



Elokuva kysymyksiä

Kyselylomake opiskelijoille.

. Mikä on maalauskehys?

Kehys on maalauksen reuna.

. Mikä on elokuvan ala?

Kenttä on kaikki, mikä näkyy kehyksen sisällä tallennuksen aikana elokuva, kaikki mitä katsoja voi nähdä.

. Mitä on kameran ulkopuolella elokuvissa?

Kameran ulkopuolella on kaikkea, mikä on kehyksen ulkopuolella, mitä katsoja ei voi näe.

. Mikä ääni katkeaa elokuvissa?

Pois-ääni on ääni, joka ei ole osa kohtausta ja jonka lähdettä ei voida nähdä kuvassa.

. Mitkä ovat tärkeimmät erot valokuvan ja elokuvan välillä?

Elokuva antaa meille mahdollisuuden esittää asioita, mutta myös asioiden liikettä ajan myötä. Puhuvan elokuvan keksimisestä lähtien elokuva on mahdollistanut äänien käytön.

Sanasto Lue lisää...

Kehystys on kehystystoimintaa, eli valita mitä tulee kehyksen rajoissa.

Kun kuvataan elokuvaa, kameramies kameransa kanssa (tai kameramies) on vastuussa **kehystys**.

Voit muokata kehyksen a kuva valokuvasta tai elokuvasta ammunnan jälkeen: tämä on **rajaus**.

Muut sanan kehys merkitykset

Biljardikehys

Mehiläispesän runko

Elinympäristö

Pyörän runko

Aktiviteetit

1. Kirjoita teksti käyttämällä sanoja frame, field, off-screen ja voice-over (9:12-vuotiaat).

(materiaali elokuvista "Bunny Magic" ja "The Inspector and the Umbrella" tälle toiminnalle s. 3).

2. Kuvaile valitsemasi elokuvan visuaalisia ja äänielementtejä, jotka ovat kamerassa ja sen ulkopuolella (9:12-vuotiaat).

3. Selitä, mitä kentällä voit kuvitella, mikä on näytön ulkopuolella (9:12-vuotiaat).

4. Keksi kohtaus, jossa on jotain kehyksessä ja jotain näytön ulkopuolella (9:12-vuotiaat).

5. Nimeä visuaalisia tai äänielementtejä, jotka voivat tulla kehykseen tai poistua siitä, vaikka kamera on paikallaan (6-12-vuotiaat). (elementtejä, jotka voivat liikkumisensa vuoksi olla kehyksessä ja joskus kehyksessä ulkopuolella).

Auto, polkupyörä, juna, aalto, pilvi, hahmo, eläin (kala, lintu...), osa hahmosta (a käsi, jalka...), henkilön pitelemä esine (lusikka, kirves...)

6. Piirrä kohde, kun se on kehyksessä ja kun se on kehyksessä (6-12 vuotta vanha).

Esimerkiksi: delfiini hyppää...

7. Kuvittele kuvasta, joka edustaa hahmoa kehyksessä, hahmo ruudun ulkopuolella (6-12 vuotta vanha).

(materiaali elokuvista "One More Beer" ja "Raoul" tähän aktiviteettiin s. 4).

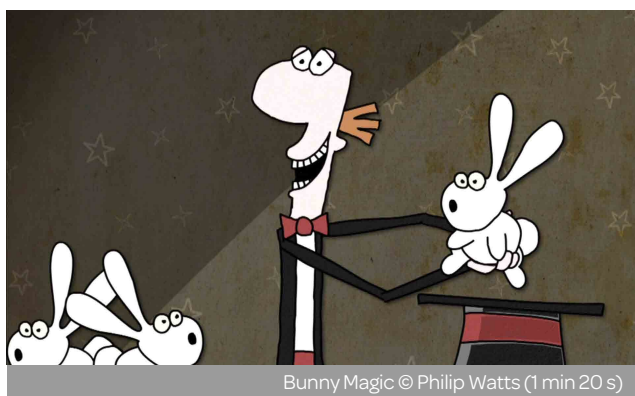
8. Kuvittele, missä hahmo olisi voinut olla sekuntia aikaisemmin ja missä hän voisi olla sekuntia myöhemmin.



Materiaalit toimintaan 1

Kahden lyhytelokuvan katselun jälkeen

Kirjoita teksti käyttämällä sanoja frame, field, off-screen ja voice-over (9:12-vuotiaat).



Bunny Magic © Philip Watts (1 min 20 s)

Elokvassa "Bunny Magic" katsojat alkavat nauttia taikurin esityksestä alkaen 1 min 20 s.

Mitä varten?



Tarkastaja ja sateenvarjo © Mael Gourmelen (0 min 40 s)

"Tarkastaja ja sateenvarjo" -hahmo

ja hänen sateenvarjonsa katoavat 0 min 40 s kuluttua.

Kuvittele toiminta.
