

Leksikon i gramatika kinematografije

Christophe i Olivier Defaye

Predajem uz kino

tečaj 1

Okvir / U fotoaparatu / Izvan fotoaparata / Zvuk isključen

Kadriranje, kadriranje, kameran, kadar-obrnuti kadar.





Leksikon i gramatika kinematografije

od Christophea i Oliviera Defayea

"Leksikon i gramatika kinematografije", za uzrast od 6 do 12 godina, predstavljen je u obliku tečaja koji se sastoji od igara i vježbi kreiran iz filmova na platformi: [platform:platform.films-pour-enfants.com](http://platform.films-pour-enfants.com)

Ovaj tečaj omogućit će studentima da identificiraju i prilagode kroz vokabular, alate za analizu i izražavanje, ali i izvršiti pripreme radnje za snimanje filma.



Gledano © Katie Sung Lee

SAŽETAK

1

[Okvir](#) / [U fotoaparatu](#) / [Izvan fotoaparata](#) / [Zvuk isključen](#)

Kadriranje, kadriranje, kamerman, kadar-obrnuti kadar.

2

[Kompozicija](#) / [Tločno mjerilo](#) / [Kut gledanja](#)

Opći kadar, dugi kadar, srednji kadar, krupni plan... prednji plan, drugi kadar, pozadina, normalni kut, visoki kut, niski kut, dubinska oštrina.

3

[Pokreti](#) / [Snimak](#) / [Panoramski](#) / [Putovanje](#) / [Zumiranje](#)

Ulazak i izlazak iz polja likova i objekata.

4

[Snimak](#) / [Sekvenca](#) / [Scena](#)

5

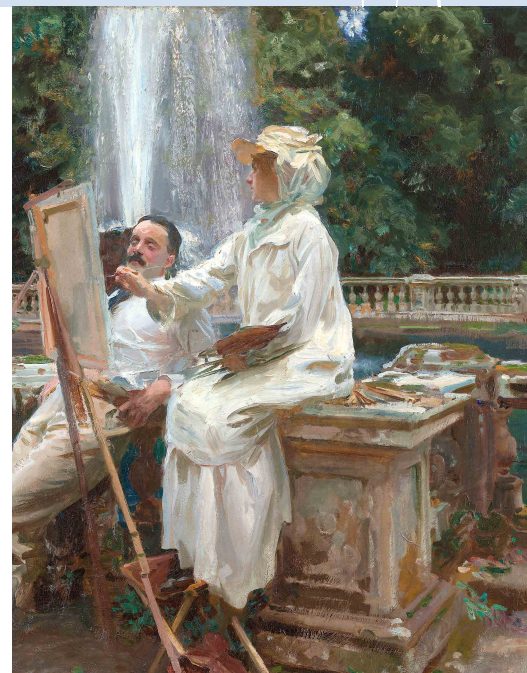
[Povijest](#) / [Scenarij](#) / [Storyboard](#) / [Režija](#)



Očekivani završetak aktivnosti

Razlika između okvira u slikarstvu, fotografije i polja u kinu.
Važnost snimanja izvan kamere kao alata za postavljanje.

Izrazite svoju osjetljivost i maštovitost kinematografskim jezikom.
Recite da vas se čuje i razumije koristeći odgovarajući vokabular.
Koristite crtež u svoj njegovoj raznolikosti kao sredstvo izražavanja.



Fontana, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

Umjetnički institut u Chicagu

Prezentacija

Teško je zamisliti beskonačan crtež!

Uvijek smo ograničeni veličinom nosača našeg crteža, a list papira, zid, pod igrališta...

„Tapiserija iz Bayeuxa” kraljice Mathilde (11. st.) koja mjeri ali ni duljina od 68 metara ne može biti beskonačna.

U slikarstvu, ali i u fotografiji i filmu uvijek smo ograničena okvirom koji definira granice slike. U slikarstvu, okvir znači rub slike. Slika unutar okvira naziva se polje.

Ograničeni veličinom crteža, umjetnici su vrlo rano pronašli savjete za prikazivanje stvari izvan okvira, ostavljajući prostora za maštu gledateljima. Na primjer, crtanje lika koji gleda van okvira poziva gledatelja da zamisli što ovaj lik gleda i proširuje prostor slike na određeni način.

A u kinu?

Za razliku od slikarstva ili fotografije, film vam to omogućuje predstavljaju stvari tijekom određenog vremenskog razdoblja. Tijekom tog razdoblja, okvir od kamera se može kretati i stoga objekti, likovi mogu izaći iz polje ili unesite polje. Čak i kada se kamera ne pomiče, pokretni likovi ili objekti mogu ući ili izaći, automobil, oblak na primjer.

U kinu se poljem naziva ono što gledatelj može vidjeti, a ono što ne može ne vidi, ali može zamisliti zove se izvan kamere.

Svi filmski redatelji koriste ovaj trik sa slikama i zvukovima.

Zvuk koji je dio scene poput glasa, buke ili glazbe,

ali ne vidimo izvor ovog zvuka, on je izvan kamere.

Ako izvor zvuka nije dio scene, opoziva se zvuk.

Za glas, glas pripovjedača koji se ne vidi, zove se voice-over.

Obrnuta snimka je tehnika koja se sastoji u snimanju istog prizor iz dva suprotna kuta.

Velike freske

Pećinske slike

Nekoliko slika u sobi od Bikova iz špilje Lascaux (18 000 godina star) mjere dužine do pet metara.

Antičke freske

Aleksandrov mozaik (2.200 godine) ima dimenzije 5,80 m x 3,10 m.

Ponovno rođenje

Stropna freska na kapela Sikstinska, naslikao po Michelangelo na 16 stoljeća dimenzija 40m x 14m (560m²).

Ulična umjetnost

Najveća freska u Europi Francuski umjetnici Ella i Pitr na krovu paviljona 3 od Paris-Expo Porte de Versailles ima površine 25.000 m² i brazilski umjetnik Eduardo Kobra, napravljeno povodom Igre Olimpijske igre 2016 velika freska svijeta: 190 metara dužine.



Kino pitanja

Upitnik za studente.

. Što je okvir za sliku?

Okvir je rub slike.

. Koje je polje u kinu?

Polje je sve što je vidljivo unutar kadra tijekom snimanja film, sve što gledatelj može vidjeti.

. Što je izvan kamere u kinu?

Izvan kamere je sve ono što je izvan kadra, što gledatelj ne može ne vidjeti.

. Što je zvuk isključen u kinu?

Isključeni zvuk je zvuk koji nije dio scene i čiji se izvor ne vidi u kadru.

. Koje su glavne razlike između fotografije i filma?

Film nam omogućuje predstavljanje stvari, ali i kretanje stvari kroz vrijeme. Od izuma filma koji govori, film je omogućio korištenje zvukova.

Rječnik Saznajte više...

Kadriranje je radnja kadriranja, to jest izabrati ono što ulazi unutar granica okvira.

Prilikom snimanja filma, snimatelj sa svojom kamerom (ili snimatelj) odgovoran je za **kadriranje**.

Možete izmijeniti okvir a slika s fotografije ili filma nakon pucnjave: ovo je **obrezivanje**.

Ostala značenja riječi okvir

Okvir za bilijar

Okvir košnice

Životna sredina

Okvir bicikla

Aktivnosti

1. Napišite tekst koristeći riječi frame, field, off-screen i voice-over (od 9 do 12 godina).

(materijal iz filmova "Zečina magija" i "Inspektor i kišobran" za ovu aktivnost str. 3).

2. Opišite vizualne i zvučne elemente filma po vašem izboru koji se prikazuju na kameri i izvan nje (od 9 do 12 godina).

3. Objasnite što vam u polju omogućuje da zamislite ono što je izvan ekrana (od 9 do 12 godina).

4. Izmislite scenu s nečim u kadru i nečim izvan ekrana (od 9 do 12 godina).

5. Navedite vizualne ili zvučne elemente koji mogu ući ili izaći iz kadra čak i kada kamera miruje (od 6 do 12 godina). (elementi koji svojim kretanjem nekada mogu biti u kadru, a nekada izvan kadra).

Automobil, bicikl, vlak, val, oblak, lik, životinja (riba, ptica...), dio lika (ruka, noga...), predmet koji čovjek drži (kašika, sjekira...)

6. Nacrtaj predmet kad je u kadru pa kad je izvan kadra (od 6 do 12 godina).

Primjer: delfin skače...

7. Zamislite sa slike koja predstavlja lik u kadru lik izvan ekrana (od 6 do 12 godina).

(materijal iz filmova "One More Beer" i "Raoul" za ovu aktivnost str. 4).

8. Zamislite gdje je lik mogao biti sekundu ranije, a gdje sekundu kasnije.

