

Leksikon og grammatikk for kino

Christophe og Olivier Defaye

Jeg underviser med kino

kurs 1

Ramme / In-camera / Off-camera / Lyd av
Innramming, innramming, kameraoperatør, skudd-omvendt skudd.





Leksikon og grammatikk for kino

av Christophe og Olivier Defaye

"Leksikon og grammatikk for kino", for alderen 6 til 12, presenteres i form av et kurs sammensatt av spill og øvelser laget fra filmer på plattformen: platform.films-pour-enfants.com

Dette kurset vil gi studentene mulighet til å identifisere og tilpasse seg gjennom ordforråd, analyse- og uttrykksverktøy, men også å gjennomføre forberedende aktiviteter for å lage en film.



Sett © Katie Sung Lee

SAMMENDRAG

1

[Ramme](#) / [In-camera](#) / [Off-camera](#) / [Lyd av](#)

Innramming, innramming, kameraoperatør, skudd-omvendt skudd.

2

[Komposisjon](#) / [Planskala](#) / [Synsvinkel](#)

Generelt skudd, langskudd, middels skudd, nærbilde... forgrunn, andre skudd, bakgrunn, normal vinkel, høy vinkel, lav vinkel, dybdeskarphet.

3

[Bevegelser](#) / [Stillbilde](#) / [Panorama](#) / [Reiser](#) / [Zoom](#)

Å gå inn og forlate feltet av karakterer og objekter.

4

[Skudd](#) / [Sekvens](#) / [Scene](#)

5

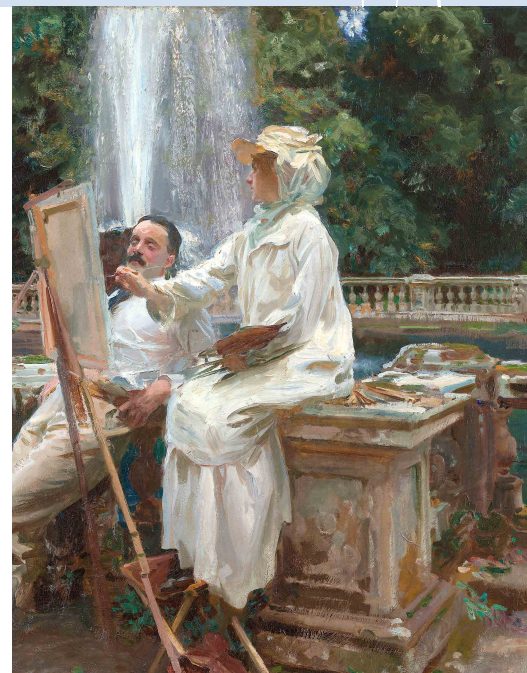
[Historie](#) / [Scenario](#) / [Storyboard](#) / [Regi](#)



Forventet slutt på aktiviteten

Forskjellen mellom rammen i maleri, fotografi og feltet i kino. Viktigheten av off-kamera som et iscenesettelsesverktøy.

Uttrykk din følsomhet og fantasi med kinematografisk språk. Si for å bli hørt og forstått ved å bruke passende ordforråd. Bruk tegning i alt dets mangfold som uttrykksmiddel.



The Fountain, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

Art Institute of Chicago

Presentasjon

Det er vanskelig å forestille seg en uendelig tegning!

Vi er alltid begrenset av størrelsen på støtten til tegningen vår, en papirark, en vegg, gulvet på lekeplassen...

"Bayeux-teppet" til dronning Mathilde (1000-tallet) som måler men 68 meter lang kunne heller ikke være uendelig.

I maleri, men også innen foto og kino, er vi alltid det begrenset av en ramme som definerer grensene for bildet. I maleri, rammen betyr kanten av et maleri. Bildet inne i rammen kalles feltet.

Begrenset av størrelsen på tegningene fant kunstnere veldig tidlig tips til skildre ting utenfor rammen, og gi rom for fantasi tilskuere. For eksempel å tegne en karakter som ser ut av rammen inviterer betrakteren til å forestille seg hva denne karakteren ser på og utvider rommet i maleriet på en bestemt måte.

Og på kino?

I motsetning til maleri eller fotografering, lar en film deg representere ting over en periode. I denne perioden har rammen av kameraet kan bevege seg og derfor objektene kan karakterene komme ut av feltet eller skriv inn feltet. Selv når kameraet ikke beveger seg, kan bevegelige karakterer eller objekter kan komme inn eller ut, en bil, en sky for eksempel.

På kino kalles det tilskueren kan se feltet og det han ikke kan ikke se, men kan forestille seg kalles off-camera.

Alle filmregissører bruker dette trikset med bilder og lyder.

En lyd som er en del av scenen som en stemme, en støy eller musikk, men vi ser ikke kilden til denne lyden, den er utenfor kameraet.

Hvis kilden til lyden ikke er en del av scenen, kalles den av lyd.

For en stemme, den til en forteller som ikke kan sees, kalles det en voice-over.

Det omvendte bildet er en teknikk som består i å filme det samme scene fra to motsatte vinkler.

De store freskene

Hulemalerier

Noen malerier i rommet av hulens okser Lascaux (18 000 år) måler opptil fem meter lang.

Gamle fresker

Alexander-mosaikken (2200 år) måler 5,80 m x 3,10 m.

Gjenfødelsen

Takfreskomaleriet til kapell sixtinske, malt av Michelangelo kl 16 århundre måler 40m x 14m (560m²).

Gatekunst

Den største fresken i Europa De franske kunstnerne Ella og Pitr på taket av paviljong 3 av Paris-Expo Porte de Versailles har et overflateareal på 25 000 m² og den brasilianske kunstneren Eduardo Kobra, laget i anledning lekene OL 2016 verdens store freskomaleri: 190 meter lang.



Kinospørsmål

Spørreskjema for studenter.

. Hva er en maleramme?

Rammen er kanten på et maleri.

. Hva er feltet i kino?

Feltet er alt som er synlig inne i rammen mens du tar opp film, alt seeren kan se.

. Hva er off-camera på kino?

Utenfor kamera er alt som er utenfor rammen, det seeren ikke kan ikke se.

. Hva er en lyd av på kino?

En av-lyd er en lyd som ikke er en del av scenen og hvis kilde ikke kan sees i bildet.

. Hva er de viktigste forskjellene mellom et fotografi og en film?

En film lar oss representere ting, men også tings bevegelse over tid. Siden oppfinnelsen av snakkende kino har en film gjort det mulig å bruke lyder.

Ordforråd [Lær mer...](#)

Innramming er handlingen til innramming, det vil si å velge hva som kommer inn innenfor rammens grenser.

Når du spiller inn en film kameramann med kameraet sitt (eller kameramann) er ansvarlig for **innramming**.

Du kan endre rammeverket til en bilde fra et bilde eller en film etter skytingen: dette er **beskjæring**.

[Andre betydninger av ordet ramme](#)

Biljardramme

Bikube ramme

Bomiljø

Sykkelramme

Aktiviteter

1. Skriv en tekst med ordene ramme, felt, off-screen og voice-over (9 til 12 år).

(materiale fra filmene "Bunny Magic" og "The Inspector and the Paraply" for denne aktiviteten s 3).

2. Beskriv de visuelle og lydelementene i en film du velger, som er på og utenfor kameraet (9 til 12 år).

3. Forklar hva i feltet som gjør at du kan forestille deg hva som er utenfor skjermen (i alderen 9 til 12).

4. Oppfinn en scene med noe i rammen og noe utenfor skjermen (9 til 12 år).

5. Nevn visuelle eller lydelementer som kan gå inn eller ut av rammen selv når kameraet står stille (i alderen 6 til 12). (elementer som gjennom sin bevegelse noen ganger kan være i rammen og noen ganger utenfor rammen).

En bil, en sykkel, et tog, en bølge, en sky, en karakter, et dyr (en fisk, en fugl...), en del av en karakter (en hånd, et ben...), en gjenstand som holdes av en person (en skje, en øks...)

6. Tegn en gjenstand når den er i rammen og deretter når den er utenfor rammen (fra 6 til 12 år).

Eks: en delfin som hopper...

7. Tenk deg fra et bilde som representerer en karakter i rammen en karakter utenfor skjermen (fra 6 til 12 år).

(materiale fra filmene "One More Beer" og "Raoul" til denne aktiviteten s 4).

8. Tenk deg hvor karakteren kunne vært et sekund tidligere og hvor han kunne vært et sekund senere.

