

Léxico e gramática do cinema

Christophe e Olivier Defaye

Eu ensino com cinema

curso 1

Enquadramento / Na câmera / Fora da câmera / Som desligado
Enquadramento, enquadramento, operador de câmera, plano reverso.





Léxico e gramática do cinema

por Christophe e Olivier Defaye

"Léxico e gramática do cinema", dos 6 aos 12 anos, é apresentado na forma de um curso composto por jogos e exercícios criado a partir de filmes na plataforma: platform.films-pour-enfants.com

Este curso permitirá que os alunos identifiquem e se apropriem através ferramentas de vocabulário, análise e expressão, mas também para realizar atividades preparatórias para a realização de um filme.



Visto por Katie Sung Lee

RESUMO

1

[Enquadramento / Na câmera / Fora da câmera / Som desligado](#)

Enquadramento, enquadramento, operador de câmera, plano reverso.

2

[Composição / Escala da planta / Ângulo de visão](#)

Plano geral, plano geral, plano médio, close-up... primeiro plano, segundo plano, fundo, ângulo normal, ângulo alto, ângulo baixo, profundidade de campo.

3

[Movimentos / Fotografia / Panorâmica / Viajando / Zoom](#)

Entrando e saindo do campo de personagens e objetos.

4

[Plano/Sequência/Cena](#)

5

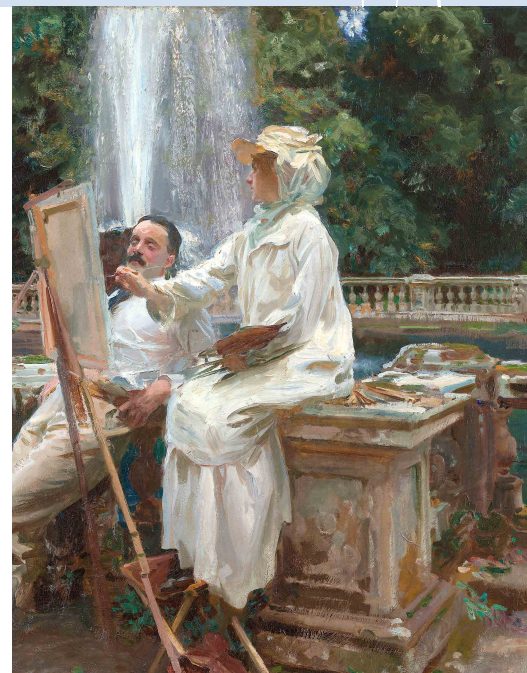
[História / Cenário / Storyboard / Direção](#)



Fim previsto da atividade

A diferença entre o enquadramento na pintura, na fotografia e o campo no cinema.
A importância do off-camera como ferramenta de encenação.

Expresse sua sensibilidade e imaginação com linguagem cinematográfica.
Diga para ser ouvido e compreendido usando vocabulário apropriado.
Utilizar o desenho em toda a sua diversidade como meio de expressão.



A Fonte, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907.

Instituto de Arte de Chicago

Apresentação

É difícil imaginar um desenho infinito!

Estamos sempre limitados pelo tamanho do suporte do nosso desenho, um folha de papel, uma parede, o chão do playground...

A "tapeçaria de Bayeux" da Rainha Mathilde (século XI) que mede no entanto, 68 metros de comprimento também não poderiam ser infinitos.

Na pintura, mas também na fotografia e no cinema, estamos sempre limitado por uma moldura que define os limites da imagem. Na pintura, a moldura significa a borda de uma pintura. A imagem dentro do quadro é chamada de campo.

Limitados pelo tamanho dos desenhos, os artistas desde cedo encontraram dicas para retratar coisas fora do quadro, deixando espaço para a imaginação espectadores. Por exemplo, desenhar um personagem olhando para fora do quadro convida o espectador a imaginar o que esse personagem está olhando e expande o espaço da pintura de uma certa maneira.

E no cinema?

Ao contrário da pintura ou da fotografia, um filme permite representar coisas ao longo de um período de tempo. Durante este período, o quadro de a câmera pode se mover e, portanto, os objetos, os personagens podem sair do campo ou insira o campo. Mesmo quando a câmera não está em movimento, o personagens ou objetos em movimento podem entrar ou sair, um carro, uma nuvem, por exemplo.

No cinema, o que o espectador pode ver chama-se campo e o que não pode não vejo, mas posso imaginar é chamado de fora da câmera.

Todos os diretores de cinema usam esse truque com imagens e sons.

Um som que faz parte da cena como uma voz, um ruído ou uma música, mas não vemos a origem desse som, ele está fora da câmera.

Se a fonte do som não fizer parte da cena, o som será cancelado.

Para uma voz, a de um narrador que não pode ser visto, chama-se narração.

O plano reverso é uma técnica que consiste em filmar o mesmo cena de dois ângulos opostos.

Os grandes afrescos

Pinturas rupestres

Algumas pinturas na sala dos touros da caverna
Medidas de Lascaux (18.000 anos)
até cinco metros de comprimento.

Afrescos antigos

O Mosaico de Alexandre (2.200 anos) mede 5,80 m por 3,10 m.

O renascimento

O afresco do teto do capela Sistina, pintado por Miguel Ângelo em 16º século mede 40m x 14m (560m2).

Arte de rua

O maior afresco da Europa
Artistas franceses Ella e Pitr na cobertura do pavilhão 3 de Paris-Expo Porte de Versailles tem uma superfície de 25.000 m2 e o artista brasileiro Eduardo Kobra, feito por ocasião dos Jogos Olímpicas de 2016 grande afresco do mundo: 190 metros de comprimento.



Perguntas sobre cinema

Questionário para alunos.

. O que é uma moldura de pintura?

A moldura é a borda de uma pintura.

. Qual é o campo do cinema?

O campo é tudo o que fica visível dentro do quadro durante a gravação do filme, tudo o que o espectador pode ver.

. O que está fora das câmeras no cinema?

Fora da câmera é tudo o que está fora do quadro, o que o espectador não consegue não vejo.

. O que é um som desligado no cinema?

Um som desligado é um som que não faz parte da cena e cuja fonte não pode ser vista no quadro.

. Quais são as principais diferenças entre uma fotografia e um filme?

Um filme permite-nos representar coisas, mas também o movimento das coisas ao longo do tempo. Desde a invenção do cinema falado, o filme tornou possível a utilização de sons.

Vocabulário Saiba mais...

Enquadrar é a ação de enquadrar, isto é, escolher o que entra dentro dos limites do quadro.

Ao gravar um filme, o cinegrafista com sua câmera (ou cinegrafista) é responsável por **enquadramento**.

Você pode modificar a estrutura de um imagem de uma foto ou filme depois do tiroteio: este é o **corte**.

[Outros significados da palavra quadro](#)

Quadro de bilhar

Moldura colmeia

Ambiente de vida

Quadro de bicicleta

Atividades

1. Escreva um texto usando as palavras frame, field, off-screen e voice-over (9 a 12 anos).

(material dos filmes "Bunny Magic" e "O Inspetor e o Guarda-chuva" para esta atividade p. 3).

2. Descreva os elementos visuais e sonoros de um filme de sua escolha, dentro e fora das câmeras (idades de 9 a 12 anos).

3. Explique o que no campo permite imaginar o que está fora da tela (9 a 12 anos).

4. Invente uma cena com algo dentro do quadro e algo fora da tela (de 9 a 12 anos).

5. Nomeie os elementos visuais ou sonoros que podem entrar ou sair do quadro mesmo quando a câmera está parada (6 a 12 anos). (elementos que, através do seu movimento, podem estar ora no enquadramento, ora fora do enquadramento).

Um carro, uma bicicleta, um trem, uma onda, uma nuvem, um personagem, um animal (um peixe, um pássaro...), uma parte de um personagem (um mão, uma perna...), um objeto segurado por uma pessoa (uma colher, um machado...)

6. Desenhe um objeto quando ele estiver no enquadramento e depois fora do enquadramento (dos 6 aos 12 anos).

Ex: um golfinho pulando...

7. Imagine a partir de uma imagem que representa um personagem no quadro um personagem fora da tela (dos 6 aos 12 anos). (material dos filmes "One More Beer" e "Raoul" para esta atividade p. 4).

8. Imagine onde o personagem poderia estar um segundo antes e onde poderia estar um segundo depois.

