

Léxico y gramática del cine.

Christophe y Olivier Defaye

yo enseño con cine

curso 1

Cuadro/En cámara/Fuera de cámara/Sonido apagado

Encuadre, encuadre, operador de cámara, plano-contraplano.





Léxico y gramática del cine.

de Christophe y Olivier Defaye

"Léxico y gramática del cine", de 6 a 12 años,
se presenta en forma de un curso compuesto de juegos y ejercicios
creado a partir de películas en la plataforma: platform.films-pour-enfants.com

Este curso permitirá a los estudiantes identificar y apropiarse a través de
herramientas de vocabulario, análisis y expresión, pero también para realizar
Actividades preparatorias para la realización de una película.



Visto © Katie Sung Lee

RESUMEN

1

Cuadro/En cámara/Fuera de cámara/Sonido apagado

Encuadre, encuadre, operador de cámara, plano-contraplano.

2

Composición / Escala en planta / Ángulo de visión

Plano general, plano lejano, plano medio, primer plano... primer plano, segundo plano,
fondo, ángulo normal, ángulo alto, ángulo bajo, profundidad de campo.

3

Movimientos / Toma fija / Panorámica / Viajar / Zoom

Entrar y salir del campo de personajes y objetos.

4

Plano / Secuencia / Escena

5

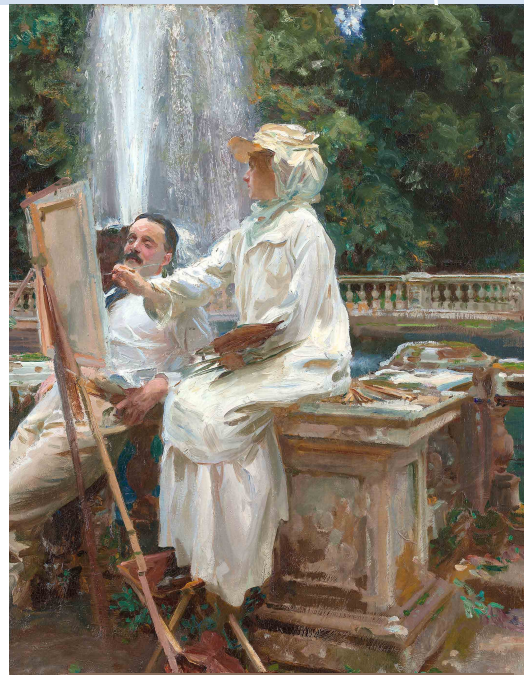
Historia / Escenario / Storyboard / Dirección



Fin previsto de la actividad

La diferencia entre el marco en pintura, fotografía y el campo en cine.
La importancia del fuera de cámara como herramienta de puesta en escena.

Expresa tu sensibilidad e imaginación con el lenguaje cinematográfico.
Decir para ser escuchado y comprendido utilizando el vocabulario adecuado.
Utilizar el dibujo en toda su diversidad como medio de expresión.



La fuente, Villa Tortonía, John Singer Sargent, 1907.

Instituto de Arte de Chicago 

Presentación

¿Es difícil imaginar un dibujo infinito!

Siempre estamos limitados por el tamaño del soporte de nuestro dibujo, un una hoja de papel, una pared, el suelo del patio de recreo...

El "tapiz de Bayeux" de la reina Mathilde (siglo XI) que mide sin embargo, 68 metros de largo tampoco podrían ser infinitos.

En pintura, pero también en fotografía y cine, siempre estamos limitado por un marco que define los límites de la imagen. En pintura, el marco, significa el borde de una pintura. La imagen dentro del marco se llama campo.

Limitados por el tamaño de los dibujos, los artistas encontraron muy pronto consejos para representar cosas fuera del marco, dejando espacio para la imaginación público. Por ejemplo, dibujar un personaje mirando hacia afuera. del encuadre invita al espectador a imaginar qué está mirando este personaje y amplía el espacio de la pintura de cierta manera.

¿Y en el cine?

A diferencia de la pintura o la fotografía, una película te permite representar cosas durante un período de tiempo. Durante este período, el marco de la cámara puede moverse y por lo tanto los objetos, los personajes pueden salir del campo o ingrese el campo. Incluso cuando la cámara no se está moviendo, la personajes u objetos en movimiento pueden entrar o salir, un coche, una nube por ejemplo.

En cine, lo que el espectador puede ver se llama campo y lo que no puede No veo pero puedo imaginar se llama fuera de cámara.

Todos los directores de cine utilizan este truco con imágenes y sonidos.

Un sonido que forma parte de la escena como una voz, un ruido o una música, pero no vemos la fuente de este sonido, está fuera de cámara.

Si la fuente del sonido no forma parte de la escena, se cancela el sonido.

Para una voz, la de un narrador que no se puede ver, se llama voz en off.

El contraplano es una técnica que consiste en filmar lo mismo escena desde dos ángulos opuestos.

Los grandes frescos

Pinturas rupestres

Algunos cuadros en la habitación. de los toros de la cueva
Medidas de Lascaux (18.000 años) hasta cinco metros de largo.

frescos antiguos

El mosaico de Alejandro (2.200 años) mide 5,80 m por 3,10 m.

el renacimiento

El fresco del techo de la capilla sixtina, pintado por Miguel Ángel en 16 siglo
Mide 40m x 14m (560m2).

arte callejero

El fresco más grande de Europa
Los artistas franceses Ella y Pitr. en la azotea del pabellón 3 de París-Expo Porte de Versailles tiene una superficie de 25.000 m2 y el artista brasileño Eduardo Kobra, realizado con motivo de los Juegos Olímpicos de 2016 gran fresco del mundo: 190 metros de largo.



Preguntas de cine

Cuestionario para estudiantes.

. ¿Qué es un marco de pintura?

El marco es el borde de un cuadro.

. ¿Cuál es el campo en el cine?

El campo es todo lo que es visible dentro del cuadro mientras se graba el película, todo lo que el espectador puede ver.

. ¿Qué es el fuera de cámara en el cine?

Fuera de cámara es todo lo que está fuera del encuadre, lo que el espectador no puede ver.

. ¿Qué es un sonido apagado en el cine?

Un sonido apagado es un sonido que no forma parte de la escena y cuya fuente no se puede ver en el encuadre.

. ¿Cuáles son las principales diferencias entre una fotografía y una película?

Una película nos permite representar las cosas pero también el movimiento de las cosas a lo largo del tiempo. Desde la invención del cine sonoro, una película ha permitido utilizar sonidos.

Vocabulario Aprende más...

Enmarcar es la acción de enmarcar, es decir elegir lo que entra dentro de los límites del marco.

Al rodar una película, el camarógrafo con su cámara (o camarógrafo) es responsable de **enmarcado**.

Puede modificar el marco de un imagen de una foto o película después del tiroteo: este es el **recortando**.

Otros significados de la palabra marco.

marco de billar

Marco de colmena

Entorno de vida

cuadro de bicicleta

Actividades

1. Escribir un texto utilizando las palabras marco, campo, fuera de campo y voz en off (de 9 a 12 años).

(material de las películas "Bunny Magic" y "El inspector y el paraguas" para esta actividad p. 3).

2. Describe los elementos visuales y sonoros de una película de tu elección que están dentro y fuera de cámara (de 9 a 12 años).

3. Explica qué en el campo te permite imaginar lo que está fuera de campo (de 9 a 12 años).

4. Inventar una escena con algo dentro del cuadro y algo fuera de campo (de 9 a 12 años).

5. Nombrar elementos visuales o sonoros que pueden entrar o salir del encuadre incluso cuando la cámara está parada (de 6 a 12 años). (elementos que por su movimiento pueden estar unas veces dentro del marco y otras fuera del marco).

Un coche, una bicicleta, un tren, una ola, una nube, un personaje, un animal (un pez, un pájaro...), una parte de un personaje (un mano, una pierna...), un objeto sostenido por una persona (una cuchara, un hacha...)

6. Dibujar un objeto cuando está en el marco y luego cuando está fuera del marco (de 6 a 12 años).

Ej: un delfín saltando...

7. Imaginar a partir de una imagen que representa un personaje en el cuadro un personaje fuera de campo (de 6 a 12 años). (material de las películas "Una cerveza más" y "Raoul" para esta actividad p. 4).

8. Imagina dónde podría haber estado el personaje un segundo antes y dónde podría estar un segundo después.

Tras el visionado de los dos cortometrajes,
Escribir un texto utilizando las palabras marco, campo, fuera de campo y voz en off (de 9 a 12 años).

