

# Lexicul și gramatica cinematografiei

Christophe și Olivier Defaye

## Predau cu cinema

### curs 1

Cadru / În cameră / În afara camerei / Sunet dezactivat

Încadrare, încadrare, operator de cameră, fotografiere inversă.





## Lexicul și gramatica cinematografiei

de Christophe și Olivier Defaye

„Lexicon și gramatica cinematografiei”, pentru vârste cuprinse între 6 și 12 ani, se prezintă sub forma unui curs alcătuit din jocuri și exerciții creat din filme de pe platforma: [platform.films-pour-enfants.com](https://platform.films-pour-enfants.com)

Acest curs va permite studenților să identifice și să se adapteze prin vocabular, instrumente de analiză și expresie, dar și de a realiza activități pregătitoare pentru realizarea unui film.



Văzut © Katie Sung Lee

### REZUMAT

1

[Cadru](#) / [În cameră](#) / [În afara camerei](#) / [Sunet dezactivat](#)

Încadrare, încadrare, operator de cameră, fotografiere inversă.

2

[Compoziție](#) / [scară în plan](#) / [Unghi de vedere](#)

Lovitură generală, lovitură de la distanță, lovitură medie, prim-plan..., prim-plan, a doua lovitură, fundal, unghi normal, unghi înalt, unghi mic, adâncime de câmp.

3

[Mișcări](#) / [Fotografie](#) / [Panoramică](#) / [Călătorie](#) / [Zoom](#)

Intrarea și ieșirea din câmpul de caractere și obiecte.

4

[Captură](#) / [Secvență](#) / [Scenă](#)

5

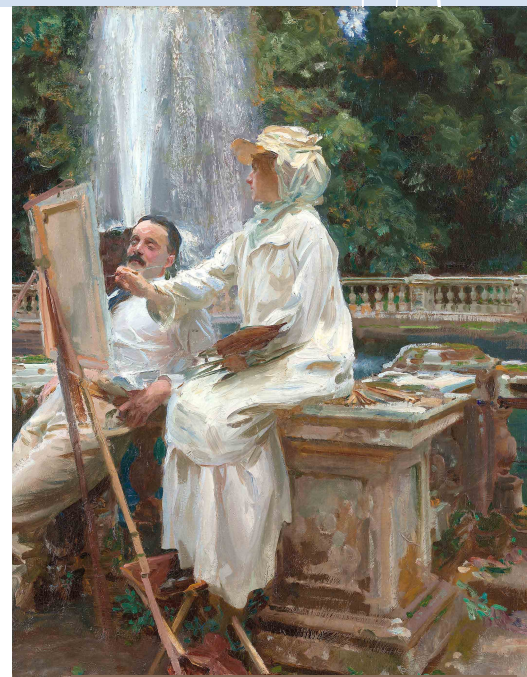
[Istoric](#) / [Scenariu](#) / [Storyboard](#) / [Direcție](#)



## Sfârșitul așteptat al activității

Diferența dintre cadru în pictură, fotografie și domeniul în cinema.  
Importanța off-camera ca instrument de punere în scenă.

Exprimați-vă sensibilitatea și imaginația cu limbajul cinematografic.  
Spune pentru a fi auzit și înțeles folosind un vocabular adecvat.  
Folosiți desenul în toată diversitatea lui ca mijloc de exprimare.



Fântâna, Vila Torlonia, John Singer Sargent, 1907.

Institutul de Artă din Chicago



## Prezentare

E greu de imaginat un desen infinit!

Suntem întotdeauna limitați de dimensiunea suportului desenului nostru, a foaie de hârtie, un perete, podeaua locului de joacă...

„Tapiseria Bayeux” a Reginei Mathilde (secolul XI) care măsoară totuși nici 68 de metri lungime nu putea fi infinită.

În pictură, dar și în fotografie și cinema, suntem mereu limitat de un cadru care definește limitele imaginii. În pictură, cadrul înseamnă marginea unui tablou. Imaginea din interiorul cadrului se numește câmp.

Limitat de dimensiunea desenelor, artiștii au găsit foarte devreme sfaturi pentru înfățișați lucruri în afara cadrului, lăsând loc imaginației spectatorilor. De exemplu, desenarea unui personaj care se uită afară a cadrului invită privitorul să-și imagineze la ce se uită acest personaj și extinde spațiul picturii într-un anumit fel.

Și la cinema?

Spre deosebire de pictură sau fotografie, un film îți permite reprezintă lucruri pe o perioadă de timp. În această perioadă, cadrul de camera se poate mișca și deci obiectele, personajele pot ieși din câmp sau introduceți câmpul. Chiar și atunci când camera nu se mișcă, personajele sau obiectele în mișcare pot intra sau ieși, o mașină, un nor de exemplu.

În cinema, ceea ce poate vedea spectatorul se numește câmp și ceea ce nu poate nu vezi, dar pot imagina se numește off-camera.

Toți regizorii de film folosesc acest truc cu imagini și sunete.

Un sunet care face parte din scenă, cum ar fi o voce, un zgomot sau o muzică, dar nu vedem sursa acestui sunet, este în afara camerei.

Dacă sursa sunetului nu face parte din scenă, se numește sunet dezactivat. Pentru o voce, cea a unui narator care nu poate fi văzut, se numește voce off.

Reverse shot este o tehnică care constă în filmarea la fel scena din două unghiuri opuse.

## Marile fresce

### Picturi rupestre

Câteva tablouri în cameră a Taurii pesterii  
Măsurile Lascaux (18.000 de ani), până la cinci metri lungime.

### Frescele antice

Mozaicul Alexandru (2.200 ani) măsoară 5,80 m pe 3,10 m.

### Renașterea

Fresca de tavan a capelăi Sistine, pictată de către Michelangelo la al 16-lea secolul masoara 40m x 14m (560m<sup>2</sup>).

### Arta stradala

Cea mai mare frescă din Europa  
Artiștii francezi Ella și Pitr pe acoperișul pavilionului 3 al Paris-Expo Porte de Versailles are o suprafață de 25.000 m<sup>2</sup> și artistul brazilian Eduardo Kobra, realizate cu ocazia Jocurilor Olimpice din 2016  
Marea frescă a lumii: 190 metri lungime.



## Întrebări de cinema

Chestionar pentru elevi.

. Ce este un cadru de pictură?

Rama este marginea unui tablou.

. Care este domeniul cinematografilei?

Câmpul este tot ceea ce este vizibil în interiorul cadrului în timpul înregistrării film, tot ce poate vedea spectatorul.

. Ce este off-camera în cinema?

Off-camera este tot ceea ce este în afara cadrului, ceea ce privitorul nu poate nu vezi.

. Ce este un sunet off în cinema?

Un sunet dezactivat este un sunet care nu face parte din scenă și a cărui sursă nu poate fi văzută în cadru.

. Care sunt principalele diferențe dintre o fotografie și un film?

Un film ne permite să reprezentăm lucrurile dar și mișcarea lucrurilor în timp.

De la inventarea cinematografilei vorbitoare, un film a făcut posibilă utilizarea sunetelor.

Vocabular Află mai multe...

Încadrarea este acțiunea de a încadra, adică să alegi ce intră în limitele cadrului.

Când filmați un film, cameraman cu camera lui (sau cameraman) este responsabil pentru **încadrarea**.

Puteți modifica cadrul unui imagine dintr-o fotografie sau film după împușcare: acesta este **decuparea**.

**Alte semnificații ale cuvântului cadru**

Cadru de biliard

Cadru de stup

Mediul de viață

Cadru de biciclete

## Activități

1. Scrieți un text folosind cuvintele cadru, câmp, off-screen și voce off (vârste între 9 și 12).

**(material din filmele „Magia lepurășului” și „Inspectorul și umbrela” pentru această activitate p. 3).**

2. Descrieți elementele vizuale și sonore ale unui film la alegere, care sunt pe și în afara camerei (cu vârste între 9 și 12 ani).

3. Explicați ceea ce pe teren vă permite să vă imaginați ce este în afara ecranului (vârste între 9 și 12 ani).

4. Inventează o scenă cu ceva în cadru și ceva în afara ecranului (cu vârste între 9 și 12).

5. Numiți elemente vizuale sau sonore care pot intra sau ieși din cadru chiar și atunci când camera este staționară (cu vârste cuprinse între 6 și 12 ani). (elemente care, prin mișcarea lor, pot fi uneori în cadru și alteori în afara cadrului).

O mașină, o bicicletă, un tren, un val, un nor, un personaj, un animal (un pește, o pasăre...), o parte a unui personaj (un mână, un picior...), un obiect ținut de o persoană (o lingură, un topor...)

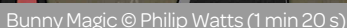
6. Desenați un obiect când este în cadru apoi când este în afara cadrului (de la 6 la 12 ani).

Ex: un delfin care sare...

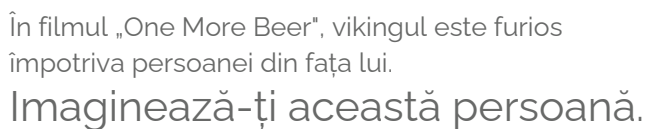
7. Imaginează-ți dintr-o imagine care reprezintă un personaj în cadru un personaj în afara ecranului (între 6 și 12 ani). (material din filmele „One More Beer” și „Raoul” pentru această activitate p. 4).

8. Imaginează-ți unde ar fi putut fi personajul cu o secundă mai devreme și unde ar fi putut fi o secundă mai târziu.

În urma vizionării celor două scurtmetraje,  
Scrieți un text folosind cuvintele cadru, câmp, off-screen și voce off (vârste între 9 și 12).



Imaginează-ți dintr-o imagine care reprezintă un personaj în cadru un personaj în afara ecranului (între 6 și 12 ani).



## Materiale pentru activitatea 7

Imaginați-vă la ce se uită un personaj (de la 6 la 12 ani).

## La ce se uită fata?



Fata de la fereastră, Edvard Munch, 1893. Institutul de Artă din Chicago



## La ce se uită fata?

[illegible]

Flamborough, Winslow Homer, 1882, Institutul de Artă din Chicago

