

Từ vựng và ngữ pháp điện ảnh

Christophe và Olivier Defaye

Tôi dạy bằng điện ảnh

khóa 1

Khung hình / Trong máy ảnh / Ngoài máy ảnh / Tắt âm thanh
Đóng khung, đóng khung, người điều khiển máy ảnh, chụp ngược.





Từ vựng và ngữ pháp điện ảnh

bởi Christophe và Olivier Defaye

"Từ vựng và ngữ pháp điện ảnh" dành cho lứa tuổi từ 6 đến 12, được trình bày dưới dạng một khóa học bao gồm các trò chơi và bài tập được tạo từ các bộ phim trên nền tảng: platform.films-pour-enfants.com

Khóa học này sẽ cho phép sinh viên xác định và áp dụng thông qua công cụ từ vựng, phân tích và diễn đạt mà còn để thực hiện các hoạt động chuẩn bị cho việc làm phim.



Đã xem © Katie Sung Lee

TÓM TẮT

1

[Khung hình](#) / [Trong máy ảnh](#) / [Ngoài máy ảnh](#) / [Tắt âm thanh](#)

Đóng khung, đóng khung, người điều khiển máy ảnh, chụp ngược.

2

[Bố cục](#) / [Tỷ lệ sơ đồ](#) / [Góc nhìn](#)

Cảnh quay thông thường, cảnh quay xa, cảnh quay trung bình, cận cảnh... tiền cảnh, cảnh quay thứ hai, nền, góc bình thường, góc cao, góc thấp, độ sâu trường ảnh.

3

[Chuyển động](#) / [Ảnh tĩnh](#) / [Toàn cảnh](#) / [Du lịch](#) / [Thu phóng](#)

Vào và rời khỏi trường ký tự và đối tượng.

4

[Cảnh quay](#) / [Trình tự](#) / [Cảnh](#)

5

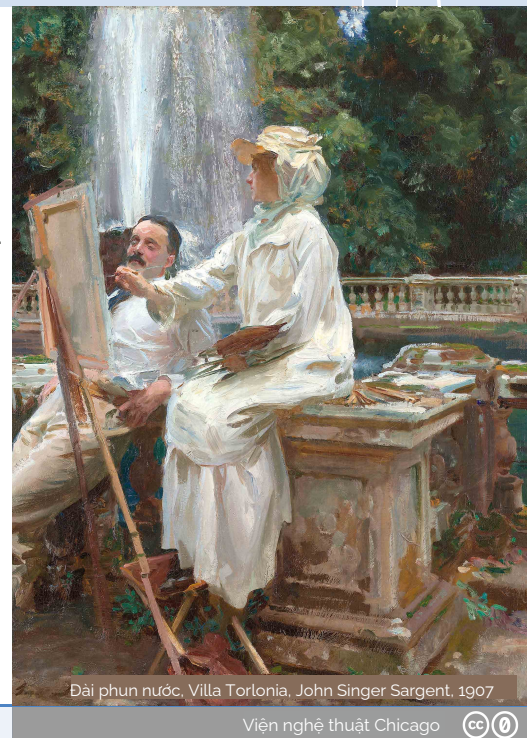
[Lịch sử](#) / [Kịch bản](#) / [Kịch bản phân cảnh](#) / [Chỉ đạo](#)



Dự kiến kết thúc hoạt động

Sự khác biệt giữa khung hình trong hội họa, nhiếp ảnh và sân khấu trong điện ảnh. Tầm quan trọng của việc tắt máy ảnh như một công cụ dàn dựng.

Thể hiện sự nhạy cảm và trí tưởng tượng của bạn bằng ngôn ngữ điện ảnh. Nói để được nghe và hiểu bằng cách sử dụng từ vựng phù hợp. Sử dụng bản vẽ với tất cả sự đa dạng của nó như một phương tiện biểu đạt.



Dài phun nước, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

Viện nghệ thuật Chicago



Trình bày

Thật khó để tưởng tượng một bản vẽ vô hạn!

Chúng tôi luôn bị giới hạn bởi kích thước của sự hỗ trợ cho bản vẽ của chúng tôi, một tờ giấy, bức tường, sàn sân chơi...

"Tám thảm Bayeux" của Nữ hoàng Mathilde (thế kỷ 11) có kích thước nhưng chiều dài 68 mét cũng không phải là vô hạn.

Trong hội họa cũng như trong nhiếp ảnh và điện ảnh, chúng tôi luôn được giới hạn bởi một khung xác định giới hạn của hình ảnh. Trong hội họa, khung có nghĩa là cạnh của một bức tranh. Hình ảnh bên trong khung được gọi là trường.

Bị giới hạn bởi kích thước của bức vẽ, các họa sĩ đã sớm tìm ra những lời khuyên cho miêu tả những thứ bên ngoài khung hình, chừa chỗ cho trí tưởng tượng khán giả. Ví dụ vẽ nhân vật nhìn ra ngoài

của khung hình mời người xem tưởng tượng nhân vật này đang nhìn gì và mở rộng không gian của bức tranh theo một cách nhất định.

Và ở rạp chiếu phim?

Không giống như hội họa hay nhiếp ảnh, phim cho phép bạn đại diện cho sự vật trong một khoảng thời gian. Trong thời kỳ này, khuôn khổ của máy ảnh có thể di chuyển và do đó các đồ vật, nhân vật có thể bước ra từ trường hoặc nhập trường. Ngay cả khi máy ảnh không di chuyển, nhân vật hoặc đồ vật chuyển động có thể vào hoặc ra, ô tô, một đám mây chẳng hạn.

Trong điện ảnh, cái mà khán giả có thể nhìn thấy được gọi là sân khấu và cái mà khán giả không thể nhìn thấy, không nhìn thấy nhưng có thể tưởng tượng được gọi là ngoài camera.

Tất cả các đạo diễn phim đều sử dụng thủ thuật này bằng hình ảnh và âm thanh. Âm thanh là một phần của khung cảnh như giọng nói, tiếng ồn hoặc âm nhạc, nhưng chúng tôi không thấy nguồn gốc của âm thanh này, nó ở ngoài camera. Nếu nguồn âm thanh không phải là một phần của cảnh thì được gọi là âm thanh tắt. Đối với giọng nói của người kể chuyện không thể nhìn thấy được, nó được gọi là lồng tiếng.

Cảnh quay ngược là một kỹ thuật bao gồm việc quay phim giống nhau cảnh ở hai góc độ đối lập nhau.

Những bức bích họa tuyệt vời

Tranh hang động

Một số bức tranh trong phòng của Bulls của hang động Thước Lascaux (18.000 năm tuổi) dài tới năm mét.

Những bức bích họa cổ

Bức tranh khảm Alexander (2.200 năm) có kích thước 5,80 m x 3,10 m.

Sự tái sinh

Bức bích họa trần nhà của nhà nguyện Sistine, sơn bởi Michelangelo tại ngày 16 thế kỷ có kích thước 40m x 14m (560m²).

Nghệ thuật đường phố

Bức bích họa lớn nhất châu Âu Nghệ sĩ người Pháp Ella và Pitr trên nóc gian hàng 3 của Paris-Expo Porte de Versailles có diện tích bề mặt 25.000 m² và nghệ sĩ người Brazil Eduardo Kobra, được thực hiện nhân dịp Thế vận hội Thế vận hội 2016 bức bích họa vĩ đại của thế giới: 190 mét dài.



Câu hỏi về điện ảnh

Bảng câu hỏi dành cho học sinh.

. Khung tranh là gì?

Khung là cạnh của một bức tranh.

. Lĩnh vực trong điện ảnh là gì?

Trường này là mọi thứ hiển thị bên trong khung trong khi ghi phim, mọi thứ người xem có thể nhìn thấy.

. Off-Camera trong rạp chiếu phim là gì?

Tắt máy ảnh là tất cả những gì nằm ngoài khung hình mà người xem không thể nhìn thấy không thấy.

. Tắt âm thanh trong rạp chiếu phim là gì?

Âm thanh tắt là âm thanh không có trong khung cảnh và không thể nhìn thấy nguồn của nó trong khung hình.

. Sự khác biệt chính giữa một bức ảnh và một bộ phim là gì?

Một bộ phim cho phép chúng ta thể hiện sự vật cũng như sự chuyển động của sự vật theo thời gian. Kể từ khi phát minh ra điện ảnh nói, phim đã có thể sử dụng âm thanh.

Từ vựng Tìm hiểu thêm...

Đóng khung là hành động đóng khung, nghĩa là chọn những gì đi vào trong giới hạn của khung.

Khi quay phim,

người quay phim với máy ảnh của mình (hoặc người quay phim) chịu trách nhiệm **đóng khung**.

Bạn có thể sửa đổi khung của một hình ảnh từ một bức ảnh hoặc phim sau vụ nổ súng: đây là **cắt xén**.

Ý nghĩa khác của khung từ

Khung bida

Khung tổ ong

Môi trường sống

Khung xe đạp

Hoạt động

1. Viết văn bản bằng cách sử dụng các từ khung, trường, ngoài màn hình và lồng tiếng (từ 9 đến 12 tuổi).

(tài liệu từ các bộ phim "Bunny Magic" và "The Inspector and the Umbrella" cho hoạt động này trang 3).

2. Mô tả các yếu tố hình ảnh và âm thanh của bộ phim bạn chọn, có và không có máy quay (dành cho trẻ từ 9 đến 12 tuổi).

3. Giải thích những gì trong hiện trường cho phép bạn tưởng tượng những gì ngoài màn hình (từ 9 đến 12 tuổi).

4. Phát minh ra một cảnh có thứ gì đó trong khung hình và thứ gì đó ngoài màn hình (từ 9 đến 12 tuổi).

5. Kể tên các yếu tố hình ảnh hoặc âm thanh có thể vào hoặc ra khỏi khung hình ngay cả khi máy ảnh đứng yên (từ 6 đến 12 tuổi). (các phần tử, thông qua chuyển động của chúng, đôi khi có thể ở trong khung và đôi khi nằm ngoài khung).

Một chiếc ô tô, một chiếc xe đạp, một chiếc xe lửa, một con sóng, một đám mây, một nhân vật, một con vật (con cá, con chim...), một phần của nhân vật (một con vật tay, chân...), vật do người cầm (thìa, rìu...)

6. Vẽ đồ vật khi ở trong khung và khi ở ngoài khung (từ 6 đến 12 tuổi).

Ví dụ: một con cá heo nhảy...

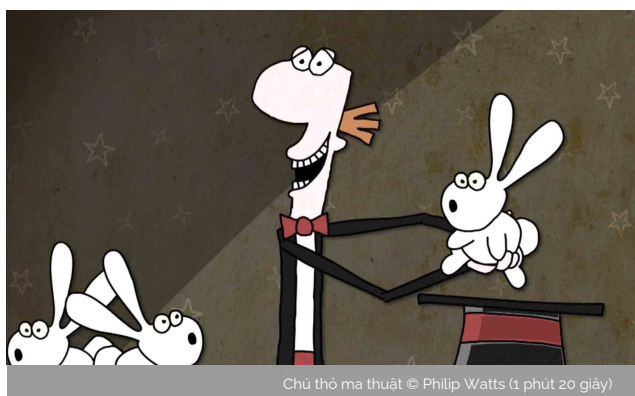
7. Hãy tưởng tượng từ một hình ảnh đại diện cho một nhân vật trong khung là một nhân vật ngoài màn hình (từ 6 đến 12 tuổi). (tài liệu từ phim "One More Beer" và "Raoul" cho hoạt động này trang 4).

8. Hãy tưởng tượng nhân vật có thể ở đâu sớm hơn một giây và ở đâu một giây sau.

Tài liệu cho hoạt động 1

Sau khi xem hai bộ phim ngắn,

Viết văn bản bằng cách sử dụng các từ khung, trường, ngoài màn hình và lồng tiếng (từ 9 đến 12 tuổi).



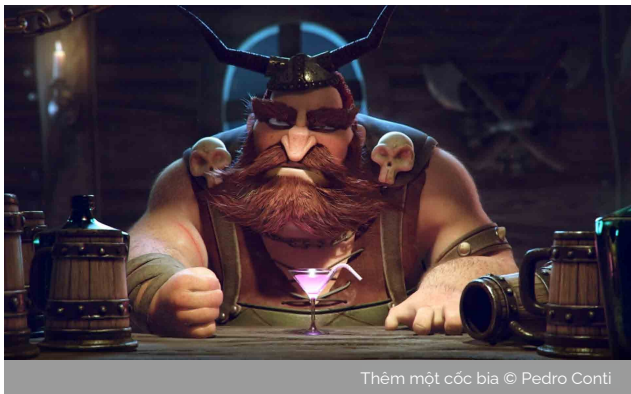
Trong bộ phim "Bunny Magic", khán giả bắt đầu
để thưởng thức màn trình diễn ảo thuật từ 1 phút 20 giây.
Để làm gì?



Trong phim "Thanh tra và chiếc ô", nhân vật và chiếc ô của anh ấy biến mất sau 0 phút 40 giây. Hãy tưởng tượng hành động.

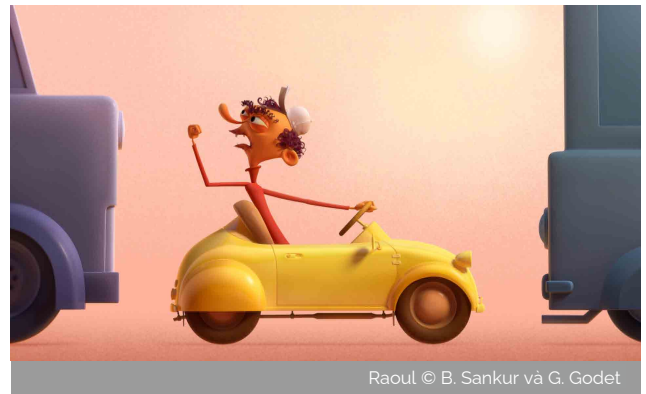
Tài liệu cho hoạt động 7

Hãy tưởng tượng từ một hình ảnh đại diện cho một nhân vật trong khung và một nhân vật ngoài màn hình (từ 6 đến 12 tuổi).



Trong phim "One More Beer", tên viking nổi giận chống lại người trước mặt.

Hãy tưởng tượng người này.



Trong phim "Raoul", Raoul tức giận vì không có ai đằng sau anh ta.

Hãy tưởng tượng người này.

