

# Lexikón a gramatika kinematografie

Christophe a Olivier Defaye

## Učím s kinom

### kurz 1

Rám / Vo fotoaparáte / Mimo fotoaparátu / Zvuk vypnutý

Rámovanie, rámovanie, kameraman, záber-obrátený záber.





## Lexikón a gramatika kinematografie

od Christopha a Oliviera Defaye

„Lexikón a gramatika kina“, pre deti od 6 do 12 rokov,  
je prezentovaný formou kurzu zloženého z hier a cvičení  
vytvorené z filmov na platforme: [platform:platform.films-pour-enfants.com](http://platform.films-pour-enfants.com)

Tento kurz umožní študentom identifikovať a prispôsobiť sa  
slovnú zásobu, analýzu a vyjadrovacie nástroje, ale aj vykonávať  
prípravné činnosti na tvorbu filmu.



Vidieť © Katie Sung Lee

## SÚHRN

1

Rám / Vo fotoaparáte / Mimo fotoaparátu / Zvuk vypnutý

Rámovanie, rámovanie, kameraman, záber-obrátený záber.

2

Kompozícia / Mierka plánu / Uhol pohľadu

Všeobecný záber, dlhý záber, stredný záber, zblízka... popredie, druhý záber,  
pozadie, normálny uhol, vysoký uhol, nízky uhol, hĺbka ostrosti.

3

Pohyby / Statický záber / Panoramatický / Cestovanie / Zoom

Vstup a výstup z poľa znakov a predmetov.

4

Záber / Sekvencia / Scéna

5

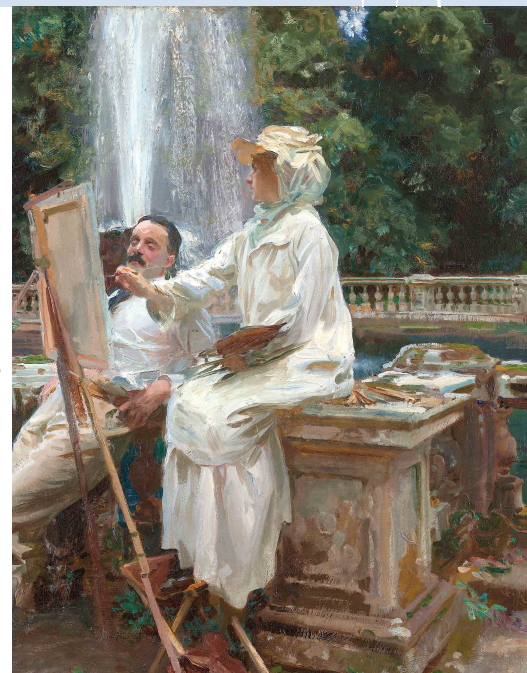
História / Scenár / Príbeh / Smer



## Predpokladaný koniec činnosti

Rozdiel medzi rámom v maľbe, fotografii a poľom v kine.  
Význam mimo kamier ako inscenačného nástroja.

Vyjadrite svoju citlivosť a predstavivosť filmovým jazykom.  
Povedzte, aby ste boli vypočutí a pochopení pomocou vhodnej slovnej zásoby.  
Využite kresbu v celej jej rozmanitosti ako výrazový prostriedok.



Fontana, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

Umelecký inštitút v Chicagu

## Prezentácia

Je ťažké si predstaviť nekonečnú kresbu!

Vždy sme limitovaní veľkosťou opory našej kresby, a list papiera, stena, podlaha na ihrisku...

"Bayeux gobelín" kráľovnej Mathilde (11. storočie), ktorý meria no ani 68 metrov dlhé nemohlo byť nekonečné.

V maľbe, ale aj vo fotografii a kine sme vždy ohraničené rámom, ktorý definuje hranice obrazu. V maľbe rám znamená okraj maľby. Obraz vo vnútri rámu sa nazýva pole.

Obmedzené veľkosťou kresieb, umelci veľmi skoro našli tipy na zobrazujú veci mimo rámca a ponecháva priestor pre predstavivosť divákov. Napríklad kreslenie postavy, ktorá sa pozerá von rámca pozýva diváka, aby si predstavil, na čo sa táto postava pozerá a určitým spôsobom rozširuje priestor maľby.

A v kine?

Na rozdiel od maľby alebo fotografie vám to film umožňuje predstavujú veci v určitom časovom období. V tomto období sa rámeč Kamera sa môže pohybovať, a teda predmety, postavy môžu vychádzať von pole alebo zadajte pole. Aj keď sa kamera nepohybuje, pohybujúce sa postavy alebo predmety môžu vstúpiť alebo vystúpiť, auto, napríklad oblak.

V kine sa to, čo divák môže vidieť, nazýva pole a čo nie nevidieť, ale dokážem si predstaviť, sa nazýva mimo kamery. Všetci filmoví režiséri používajú tento trik s obrazmi a zvukmi. Zvuk, ktorý je súčasťou scény, ako je hlas, hluk alebo hudba, ale nevidíme zdroj tohto zvuku, je mimo kamery.

Ak zdroj zvuku nie je súčasťou scény, ide o vypnutý zvuk. Pre hlas rozprávača, ktorého nemožno vidieť, sa nazýva voice-over.

Spätný záber je technika, ktorá pozostáva z natáčania toho istého scéna z dvoch opačných uhlov.

## Veľké fresky

### Jaskynné maľby

Niektoré obrazy v izbe z jaskynných býkov Lascaux (18 000 rokov) meria až päť metrov dlhé.

### Staroveké fresky

Alexandrova mozaika (2200 rokov) meria 5,80 m x 3,10 m.

### Znovuzrodenie

Stropná freska z kaplnka Sistine, maľované podľa Michelangelo pri 16 storočí rozmery 40m x 14m (560m<sup>2</sup>).

### Pouličné umenie

Najväčšia freska v Európe Francúzski umelci Ella a Pitr na streche pavilónu 3 Paris-Expo Porte de Versailles má o výmere 25 000 m<sup>2</sup> a brazílsky umelec Eduardo Kobra, vyrobené pri príležitosti hier olympiády 2016 veľká freska sveta: 190 metrov dlhé.



## Otázky týkajúce sa kina

Dotazník pre študentov.

. Čo je rám na malbu?

Rám je okrajom malby.

. Aký je odbor v kinematografii?

Pole je všetko, čo je viditeľné vo vnútri snímky počas nahrávania film, všetko, čo môže divák vidieť.

. Čo je v kine mimo kamery?

Mimo kamery je všetko, čo je mimo záberu, čo divák nemôže nevidieť.

. Aký je zvuk v kine?

Vypnutý zvuk je zvuk, ktorý nie je súčasťou scény a ktorého zdroj nie je v zábere vidieť.

. Aké sú hlavné rozdiely medzi fotografiou a filmom?

Film nám umožňuje zobrazovať veci, ale aj pohyb vecí v čase.  
Od vynálezu hovoriaceho kina umožňuje film používať zvuky.

Slovná zásoba [Viac informácií...](#)

Rámovanie je činnosť rámovania, to znamená vybrať si, čo vstúpi v medziach rámu.

Pri natáčaní filmu sa kameraman so svojou kamerou (príp kameraman) je zodpovedný za **rámovanie**.

Môžete upraviť rámečok a obrázok z fotografie alebo filmu po streľbe: toto je **orezanie**.

Ďalšie významy slova **rám**

Biliardový rám

Rám úľa

Životné prostredie

Rám bicykla

## Aktivity

1. Napíšte text pomocou slov frame, field, off-screen a voice-over (vek 9 až 12).

**(materiál z filmov „Kúzlo zajačika“ a „Inšpektor a dáždňik“ k tejto aktivite str. 3).**

2. Popíšte vizuálne a zvukové prvky filmu podľa vášho výberu, ktoré sú pred kamerou a mimo nej (vo veku 9 až 12 rokov).

3. Vysvetlite, čo vám v teréne umožňuje predstaviť si, čo je mimo obrazovky (vek 9 až 12 rokov).

4. Vymyslíte scénu s niečím v zábere a niečím mimo obrazovky (vek 9 až 12).

5. Vymenujte vizuálne alebo zvukové prvky, ktoré môžu vstúpiť do záberu alebo ho opustiť, aj keď je kamera v pokoji (vo veku 6 až 12 rokov).  
(prvky, ktoré svojim pohybom môžu byť niekedy v zábere a niekedy mimo záberu).

Auto, bicykel, vlak, vlna, oblak, postava, zviera (ryba, vták...), časť postavy (a ruka, noha...), predmet držaný osobou (lyžica, sekera...)

6. Nakreslite objekt, keď je v ráme a potom, keď je mimo rámčeka (od 6 do 12 rokov).

Príklad: skákajúci delfín...

7. Predstavte si z obrázka, ktorý predstavuje postavu v rámčeku, postavu mimo obrazovky (vo veku od 6 do 12 rokov).  
(materiál z filmov „Ešte jedno pivo“ a „Raoul“ k tejto aktivite str. 4).

8. Predstavte si, kde mohla byť postava o sekundu skôr a kde by mohla byť o sekundu neskôr.





