

# Λεξικό και γραμματική του κινηματογράφου

Christophe και Olivier Defaye

## Διδάσκω με κινηματογράφο

### μάθημα 1

Κάδρο / Εντός κάμερας / Εκτός κάμερας / Απενεργοποίηση ήχου  
Καδράρισμα, καδράρισμα, χειριστής κάμερας, λήψη-αντίστροφη λήψη.





## Λεξικό και γραμματική του κινηματογράφου

από τον Christophe και τον Olivier Defaye

"Λεξικό και γραμματική του κινηματογράφου", για ηλικίες 6 έως 12, παρουσιάζεται με τη μορφή ενός μαθήματος που αποτελείται από παιχνίδια και ασκήσεις δημιουργήθηκε από ταινίες στην πλατφόρμα: [platform.films-pour-enfants.com](http://platform.films-pour-enfants.com)

Αυτό το μάθημα θα επιτρέψει στους σπουδαστές να αναγνωρίσουν και να το προσαρμόσουν λεξιλόγιο, εργαλεία ανάλυσης και έκφρασης, αλλά και να πραγματοποιήσει προπαρασκευαστικές δραστηριότητες για τη δημιουργία μιας ταινίας.



Προβολή © Katie Sung Lee

## ΣΥΝΟΨΗ

1

Κάδρο / Εντός κάμερας / Εκτός κάμερας / Απενεργοποίηση ήχου  
Καδράρισμα, καδράρισμα, χειριστής κάμερας, λήψη-αντίστροφη λήψη.

2

Σύνθεση / Κλίμακα σχεδίου / Γωνία θέασης

Γενικό πλάνο, μακρινό πλάνο, μεσαίο πλάνο, κοντινό... πρώτο πλάνο, δεύτερη λήψη, φόντο, κανονική γωνία, υψηλή γωνία, χαμηλή γωνία, βάθος πεδίου.

3

Κινήσεις / Ακίνητη λήψη / Πανοραμική / Ταξίδια / Ζουμ

Είσοδος και έξοδος από το πεδίο χαρακτήρων και αντικειμένων.

4

Πλάνα / Σεκάνς / Σκηνή

5

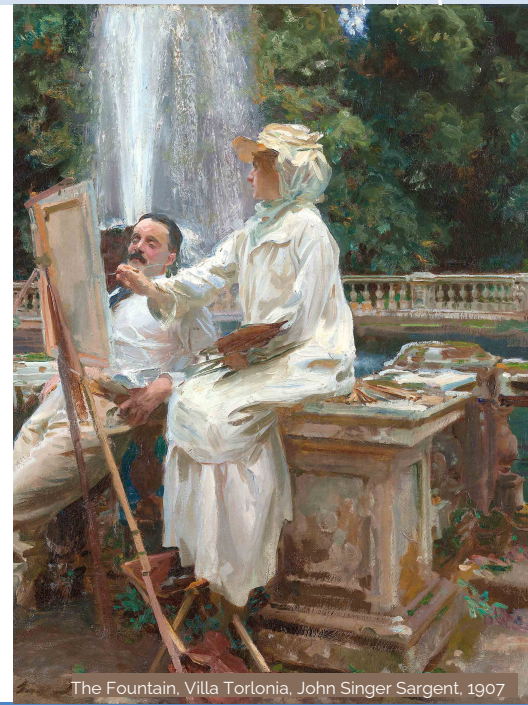
Ιστορία / Σενάριο / Storyboard / Σκηνοθεσία




## Αναμενόμενο τέλος δραστηριότητας

Η διαφορά του κάδρου στη ζωγραφική, τη φωτογραφία και το πεδίο στον κινηματογράφο.  
Η σημασία του εκτός κάμερας ως εργαλείου σκηνής.

Εκφράστε την ευαισθησία και τη φαντασία σας με κινηματογραφική γλώσσα.  
Πείτε για να ακουστεί και να γίνει κατανοητό χρησιμοποιώντας κατάλληλο λεξιλόγιο.  
Χρησιμοποιήστε το σχέδιο σε όλη του την ποικιλομορφία ως μέσο έκφρασης.



The Fountain, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

Ινστιτούτο Τέχνης του Σικάγο 

## Παρουσίαση

Είναι δύσκολο να φανταστεί κανείς ένα άπειρο σχέδιο!

Πάντα περιοριζόμαστε από το μέγεθος της υποστήριξης του σχεδίου μας, α φύλλο χαρτί, ένας τοίχος, η παιδική χαρά...

Το "Bayeux tapestry" της βασίλισσας Ματθίλδης (11ος αι.) που μετρά αλλά και τα 68 μέτρα μήκος δεν θα μπορούσαν να είναι άπειρα.

Στη ζωγραφική, αλλά και στη φωτογραφία και στον κινηματογράφο είμαστε πάντα περιορίζεται από ένα πλαίσιο που ορίζει τα όρια της εικόνας. Στη ζωγραφική, το πλαίσιο σημαίνει την άκρη ενός πίνακα. Η εικόνα μέσα στο πλαίσιο ονομάζεται πεδίο.

Περιορισμένοι από το μέγεθος των σχεδίων, οι καλλιτέχνες βρήκαν πολύ νωρίς συμβουλές για απεικονίζουν πράγματα έξω από το κάδρο, αφήνοντας χώρο στη φαντασία θεατές. Για παράδειγμα, σχεδιάζοντας έναν χαρακτήρα που κοιτάζει έξω του κάδρου καλεί τον θεατή να φανταστεί τι κοιτάζει αυτός ο χαρακτήρας και διευρύνει τον χώρο του πίνακα με έναν συγκεκριμένο τρόπο.

Και στο σινεμά;

Σε αντίθεση με τη ζωγραφική ή τη φωτογραφία, μια ταινία σας το επιτρέπει αντιπροσωπεύουν πράγματα σε μια χρονική περίοδο. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, το πλαίσιο της η κάμερα μπορεί να κινηθεί και επομένως τα αντικείμενα, οι χαρακτήρες μπορούν να βγουν από το πεδίο ή εισάγετε το πεδίο. Ακόμη και όταν η κάμερα δεν κινείται, το κινούμενοι χαρακτήρες ή αντικείμενα μπορούν να εισέλθουν ή να εξέλθουν, ένα αυτοκίνητο, ένα σύννεφο για παράδειγμα.

Στον κινηματογράφο αυτό που μπορεί να δει ο θεατής λέγεται γήπεδο και αυτό που δεν μπορεί δεν βλέπω αλλά μπορώ να φανταστώ λέγεται εκτός κάμερας.

Όλοι οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν αυτό το κόλπο με εικόνες και ήχους.

Ένας ήχος που είναι μέρος της σκηνής όπως μια φωνή, ένας θόρυβος ή μουσική, αλλά δεν βλέπουμε την πηγή αυτού του ήχου, είναι εκτός κάμερας.

Εάν η πηγή του ήχου δεν είναι μέρος της σκηνής, καλείται εκτός ήχου.

Για μια φωνή, αυτή ενός αφηγητή που δεν φαίνεται, ονομάζεται φωνή.

Το αντίστροφο πλάνο είναι μια τεχνική που συνίσταται στη λήψη του ίδιου σκηνή από δύο αντίθετες γωνίες.

## Οι μεγάλες τοιχογραφίες

### Σπηλαιογραφίες

Μερικοί πίνακες στο δωμάτιο των Ταύρων της σπηλιάς Lascaux (18.000 ετών) μέτρα μήκος έως πέντε μέτρα.

### Αρχαίες τοιχογραφίες

Το Μωσαϊκό του Αλεξάνδρου (2.200 ετών) διαστάσεις 5,80 μ. επί 3,10 μ.

### Η αναγέννηση

Η τοιχογραφία οροφής του παρεκκλήσιο Σιξτίνα, βαμμένο από Μιχαήλ Άγγελος στο 16η αιώνα διαστάσεις 40m x 14m (560m<sup>2</sup>).

### Τέχνη του δρόμου

Η μεγαλύτερη τοιχογραφία στην Ευρώπη Οι Γάλλοι καλλιτέχνες Ella και Pitr στην οροφή του περιπτέρου 3 του Παρίσι-Εκρο Porte de Versailles έχει επιφάνειας 25.000 m<sup>2</sup> και ο Βραζιλιάνος καλλιτέχνης Eduardo Kobra, που έγινε με αφορμή τους Αγώνες Ολυμπιακοί Αγώνες 2016 μεγάλη τοιχογραφία του κόσμου: 190 μέτρα μήκος.



## Ερωτήσεις για τον κινηματογράφο

Ερωτηματολόγιο για μαθητές.

. Τι είναι ένα πλαίσιο ζωγραφικής;

Το πλαίσιο είναι η άκρη ενός πίνακα.

. Ποιος είναι ο τομέας στον κινηματογράφο;

Το πεδίο είναι όλα όσα είναι ορατά μέσα στο πλαίσιο κατά την εγγραφή του ταινία, όλα όσα μπορεί να δει ο θεατής.

. Τι είναι εκτός κάμερας στον κινηματογράφο;

Εκτός κάμερας είναι ό,τι βρίσκεται έξω από το κάδρο, αυτό που δεν μπορεί ο θεατής δεν βλέπω.

. Τι είναι ο σβηστός ήχος στον κινηματογράφο;

Απενεργοποιημένος ήχος είναι ένας ήχος που δεν αποτελεί μέρος της σκηνής και του οποίου η πηγή δεν φαίνεται στο κάδρο.

. Ποιες είναι οι βασικές διαφορές μεταξύ φωτογραφίας και ταινίας;

Μια ταινία μας επιτρέπει να αναπαραστήσουμε τα πράγματα αλλά και την κίνηση των πραγμάτων στο χρόνο. Από την εφεύρεση του ομιλούντος κινηματογράφου, μια ταινία κατέστησε δυνατή τη χρήση ήχων.

Λεξιλόγιο Μάθετε περισσότερα...

Το καδράρισμα είναι η δράση του καδράρισμα, δηλαδή να διαλέγεις τι μπαίνει εντός των ορίων του πλαισίου.

Κατά τα γυρίσματα μιας ταινίας, το κάμεραμαν με την κάμερά του (ή κάμεραμαν) είναι υπεύθυνος για **πλαίσωση**.

Μπορείτε να τροποποιήσετε το πλαίσιο του α εικόνα από φωτογραφία ή ταινία μετά το γύρισμα: αυτό είναι το **καλλιέργεια**.

**Άλλες έννοιες της λέξης πλαίσιο**  
Σκελετός μπιλιάρδου  
Πλαίσιο κυψέλης  
Περιβάλλον διαβίωσης  
Σκελετός ποδηλάτου

## Δραστηριότητες

1. Γράψτε ένα κείμενο χρησιμοποιώντας τις λέξεις frame, field, off-screen και voice-over (ηλικίες 9 έως 12).  
(υλικό από τις ταινίες "Bunny Magic" και "The Inspector and the Umbrella" για αυτή τη δραστηριότητα σελ. 3).
2. Περιγράψτε τα οπτικά και ηχητικά στοιχεία μιας ταινίας της επιλογής σας, εντός και εκτός κάμερας (ηλικίες 9 έως 12 ετών).
3. Εξηγήστε τι στο πεδίο σας επιτρέπει να φανταστείτε τι είναι εκτός οθόνης (ηλικίες 9 έως 12).
4. Επινοήστε μια σκηνή με κάτι στο κάδρο και κάτι εκτός οθόνης (ηλικίες 9 έως 12).
5. Ονομάστε οπτικά ή ηχητικά στοιχεία που μπορούν να εισέλθουν ή να βγουν από το κάδρο ακόμα και όταν η κάμερα είναι ακίνητη (ηλικίες 6 έως 12 ετών).  
(στοιχεία που με την κίνησή τους μπορεί άλλοτε να βρίσκονται μέσα στο κάδρο και άλλοτε εκτός πλαισίου).  
Ένα αυτοκίνητο, ένα ποδήλατο, ένα τρένο, ένα κύμα, ένα σύννεφο, ένας χαρακτήρας, ένα ζώο (ένα ψάρι, ένα πουλί...), ένα μέρος ενός χαρακτήρα (α χέρι, ένα πόδι...), ένα αντικείμενο που κρατά ένα άτομο (ένα κουτάλι, ένα τσεκούρι...)
6. Σχεδιάστε ένα αντικείμενο όταν είναι στο πλαίσιο και μετά όταν είναι εκτός κάδρου (από 6 έως 12 ετών).  
Π.χ: ένα δελφίνι που πηδάει...
7. Φανταστείτε από μια εικόνα που αναπαριστά έναν χαρακτήρα στο πλαίσιο έναν χαρακτήρα εκτός οθόνης (από 6 έως 12 ετών).  
(υλικό από τις ταινίες "One More Beer" και "Raoul" για αυτή τη δραστηριότητα σελ. 4).
8. Φανταστείτε πού θα μπορούσε να ήταν ο χαρακτήρας ένα δευτερόλεπτο νωρίτερα και πού θα μπορούσε να είναι ένα δευτερόλεπτο αργότερα.





