

सिनेमा का शब्दकोष और व्याकरण

क्रिस्टोफ़ और ओलिवियर डेफ़ेय

मैं सिनेमा के साथ पढ़ाता हूँ

पाठ्यक्रम 1

फ़्रेम / इन-कैमरा / ऑफ-कैमरा / ध्वनि बंद

फ़्रेमिंग, फ़्रेमिंग, कैमरा ऑपरेटर, शॉट-रिवर्स शॉट।





क्रिस्टोफ़ और ओलिवर डेफ़े द्वारा सिनेमा का शब्दकोष और व्याकरण

"सिनेमा की शब्दावली और व्याकरण", 6 से 12 वर्ष की आयु के लिए,
खेल और अभ्यास से बने पाठ्यक्रम के रूप में प्रस्तुत किया गया है

प्लेटफ़ॉर्म पर फ़िल्मों से निर्मित: platform.films-pour-enfants.com

यह पाठ्यक्रम छात्रों को इसके माध्यम से पहचानने और उपयुक्त बनाने की अनुमति देगा
शब्दावली, विश्लेषण और अभिव्यक्ति उपकरण, लेकिन इसे क्रियान्वित करने के लिए भी

फ़िल्म निर्माण के लिए प्रारंभिक गतिविधियाँ।



देखा © केटी सुग ली

सारांश

1

फ्रेम / इन-कैमरा / ऑफ-कैमरा / ध्वनि बंद

फ्रेमिंग, फ्रेमिंग, कैमरा ऑपरेटर, शॉट-रिवर्स शॉट।

2

संरचना/योजना पैमाना/देखने का कोण

सामान्य शॉट, लंबा शॉट, मीडियम शॉट, क्लोज़-अप... अग्रभूमि, दूसरा शॉट,

पृष्ठभूमि, सामान्य कोण, उच्च कोण, निम्न कोण, क्षेत्र की गहराई।

3

मूवमेंट / स्टिल शॉट / पैनोरमिक / ट्रेवेलिंग / जूम

पात्रों और वस्तुओं के क्षेत्र में प्रवेश करना और छोड़ना।

4

शॉट/अनुक्रम/दृश्य

5

इतिहास/परिदृश्य/स्टोरीबोर्ड/दिशा



गतिविधि का अपेक्षित अंत

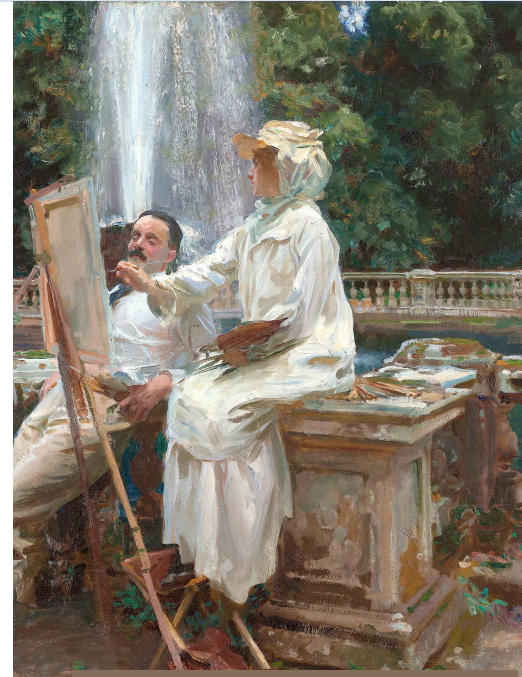
पेंटिंग, फोटोग्राफी में फ्रेम और सिनेमा में फ्रील्ड के बीच अंतर।

स्टेजिंग टूल के रूप में ऑफ-कैमरा का महत्व।

अपनी संवेदनशीलता और कल्पनाशीलता को सिनेमेटोग्राफिक भाषा में व्यक्त करें।

उचित शब्दावली का उपयोग करके सुनने और समझने के लिए कहें।

अभिव्यक्ति के साधन के रूप में ड्राइंग को उसकी संपूर्ण विविधता में उपयोग करें।



फ्राउटेन, धिला टोरलोनिया, जॉन सिंगर सार्जेंट, 1907

शिकागो का कला संस्थान



प्रस्तुति

एक अनंत रेखाचित्र की कल्पना करना कठिन है।

हम हमेशा अपने ड्राइंग के समर्थन के आकार तक सीमित होते हैं, ए कागज की शीट, एक दीवार, खेल का मैदान...

रानी मैथिल्डे (11वीं शताब्दी) की "बेयक्स टेपेस्ट्री" जो मापती है फिर भी 68 मीटर लम्बाई भी अनन्त नहीं हो सकी।

पेंटिंग में, लेकिन फोटोग्राफी और सिनेमा में भी, हम हमेशा से हैं

एक फ्रेम द्वारा सीमित जो छवि की सीमा को परिभाषित करता है। पेंटिंग में, फ्रेम मतलब पेंटिंग का किनारा। फ्रेम के अंदर की छवि को फ्रील्ड कहा जाता है।

चित्रों के आकार के अनुसार सीमित होने के कारण, कलाकारों को बहुत पहले ही इसके लिए युक्तियाँ मिल गई

कल्पना के लिए जगह छोड़कर, फ्रेम के बाहर चीजों को चित्रित करें

दर्शक. उदाहरण के लिए, बाहर देखते हुए किसी पात्र का चित्रण करना

फ्रेम का दृश्य दर्शकों को यह कल्पना करने के लिए आमंत्रित करता है कि यह पात्र क्या देख रहा है और

पेंटिंग के स्थान को एक निश्चित तरीके से विस्तारित करता है।

और सिनेमा में?

पेंटिंग या फोटोग्राफी के विपरीत, फिल्म आपको इसकी अनुमति देती है

समय की अवधि में चीजों का प्रतिनिधित्व करें। इस अवधि के दौरान, की रूपरेखा

कैमरा घूम सकता है और इसलिए वस्तुएं, पात्र बाहर आ सकते हैं

फ्रील्ड या फ्रील्ड दर्ज करें. यहां तक कि जब कैमरा घूम नहीं रहा हो, तब भी

गतिशील पात्र या वस्तुएं कार में प्रवेश कर सकती हैं या बाहर निकल सकती हैं,

उदाहरण के लिए एक बादल.

सिनेमा में दर्शक जो देख सकता है उसे फ्रील्ड कहते हैं और जो नहीं देख सकता उसे फ्रील्ड कहते हैं

देख नहीं सकते लेकिन कल्पना कर सकते हैं, इसे ऑफ-कैमरा कहा जाता है।

सभी फिल्म निर्देशक छवियों और ध्वनियों के साथ इस युक्ति का उपयोग करते हैं।

एक ध्वनि जो दृश्य का हिस्सा है जैसे आवाज, शोर या संगीत,

लेकिन हम इस ध्वनि का स्रोत नहीं देखते हैं, यह ऑफ-कैमरा है।

यदि ध्वनि का स्रोत दृश्य का हिस्सा नहीं है, तो इसे बंद ध्वनि कहा जाता है।

किसी कथावाचक की आवाज़ जिसे देखा नहीं जा सकता, उसे वॉइस-ओवर कहा जाता है।

रिवर्स शॉट एक ऐसी तकनीक है जिसमें समान फिल्मांकन शामिल है

दो विपरीत कोणों से दृश्य.

महान भित्तिचित्र

गुफा चित्र

कमरे में कुछ पेंटिंग

गुफा के बैलों की

लास्काव्स (18,000 वर्ष पुराना) उपाय

पाँच मीटर तक लम्बा।

प्राचीन भित्तिचित्र

अलेक्जेंडर मोज़ेक (2,200

वर्ष) का माप 5.80 मीटर x 3.10 मीटर है।

पुनर्जन्म

की छत का भित्तिचित्र

चैपल	सिस्टिन,	चित्रित	द्वारा
माइकलएंजेलो	पर	16वां	सदी

माप 40m x 14m (560m²)।

सड़क कला

यूरोप में सबसे बड़ा भित्तिचित्र

फ्रांसीसी कलाकार एला और पित्र

मंडप 3 की छत पर

पेरिस-एक्सपो पोर्टे डी वर्सेल्स है

25,000 वर्ग मीटर का सतह क्षेत्र और

ब्राज़ीलियाई कलाकार एडुआर्डो कोबरा,

खेलों के अवसर पर बनाया गया

2016 ओलंपिक

विश्व का महान भित्तिचित्र: 190

मीटर लंबा.



सिनेमा प्रश्न

छात्रों के लिए प्रश्नावली.

. पेंटिंग फ्रेम क्या है?

फ्रेम किसी पेंटिंग का किनारा है.

. सिनेमा में क्षेत्र क्या है?

फ़िल्ड वह सब कुछ है जो रिकॉर्ड करते समय फ्रेम के अंदर दिखाई देता है

फ़िल्म, वह सब कुछ जो दर्शक देख सकता है।

. सिनेमा में ऑफ-कैमरा क्या है?

ऑफ-कैमरा वह सब कुछ है जो फ्रेम के बाहर है, जिसे दर्शक नहीं देख सकता

देखना नहीं।

. सिनेमा में साउंड ऑफ क्या है?

ऑफ साउंड वह ध्वनि है जो दृश्य का हिस्सा नहीं है और जिसका स्रोत फ्रेम में नहीं देखा जा सकता है।

. फ़ोटोग्राफ़ और फ़िल्म के बीच मुख्य अंतर क्या हैं?

एक फिल्म हमें चीजों का प्रतिनिधित्व करने के साथ-साथ समय के साथ चीजों की गति का भी प्रतिनिधित्व करने की अनुमति देती है।

बोलती सिनेमा के आविष्कार के बाद से, फिल्म ने ध्वनियों का उपयोग करना संभव बना दिया है।

शब्दावली और जानें...

फ्रेमिंग फ्रेमिंग की क्रिया है,

कहने का तात्पर्य यह है कि जो प्रवेश करता है उसे चुनें

फ्रेम की सीमा के भीतर.

किसी फिल्म की शूटिंग करते समय,

कैमरामैन अपने कैमरे के साथ (या

कैमरामैन) के लिए जिम्मेदार है

फ्रेमिंग.

आप a के ढांचे को संशोधित कर सकते हैं

किसी फोटो या फिल्म से छवि

शूटिंग के बाद: यह है

काट-छाँट।

फ्रेम शब्द के अन्य अर्थ

बिलियर्ड फ्रेम

मधुमक्खी के छत्ते का ढाँचा

रहने का माहौल

बाइक का फ्रेम

गतिविधियाँ

1. फ्रेम, फ़िल्ड, ऑफ-स्क्रीन और वॉयस-ओवर (उम्र 9 से 12 वर्ष) शब्दों का उपयोग करके एक पाठ लिखें।

(इस गतिविधि के लिए फिल्म "बनी मैजिक" और "द इन्स्पेक्टर एंड द अम्ब्रेला" से सामग्री पृष्ठ 3)।

2. अपनी पसंद की फिल्म के दृश्य और ध्वनि तत्वों का वर्णन करें जो ऑन और ऑफ-कैमरा हैं (उम्र 9 से 12)।

3. बताएं कि फ़िल्ड में क्या आपको यह कल्पना करने की अनुमति देता है कि ऑफ-स्क्रीन क्या है (उम्र 9 से 12)।

4. फ्रेम में कुछ और ऑफ-स्क्रीन (उम्र 9 से 12) के साथ एक दृश्य का आविष्कार करें।

5. दृश्य या ध्वनि तत्वों का नाम बताएं जो कैमरा स्थिर होने पर भी फ्रेम में प्रवेश कर सकते हैं या छोड़ सकते हैं (6 से 12 वर्ष की आयु)।

(तत्व, जो अपने आंदोलन के माध्यम से, कभी-कभी फ्रेम में और कभी-कभी फ्रेम से बाहर हो सकते हैं)।

एक कार, एक साइकिल, एक ट्रेन, एक लहर, एक बादल, एक चरित्र, एक जानवर (एक मछली, एक पक्षी...), एक चरित्र का एक हिस्सा (ए)

हाथ, एक पैर...), एक व्यक्ति द्वारा पकड़ी गई वस्तु (एक चम्मच, एक कुल्हाड़ी...)

6. किसी वस्तु का चित्र तब बनाएं जब वह फ्रेम में हो और फिर जब वह फ्रेम से बाहर हो (6 से 12 वर्ष पुरानी हो)।

उदाहरणार्थ: एक डॉल्फिन कूद रही है...

7. एक छवि से कल्पना करें जो फ्रेम में एक चरित्र को ऑफ-स्क्रीन (6 से 12 वर्ष तक) एक चरित्र का प्रतिनिधित्व करती है।

(इस गतिविधि के लिए फिल्म "वन मोर बीयर" और "राउल" से सामग्री पृष्ठ 4)।

8. कल्पना कीजिए कि वह किरदार एक सेकंड पहले कहां हो सकता था और एक सेकंड बाद वह कहां हो सकता है।

