

लेक्सिकन र सिनेमा को व्याकरण

क्रिस्टोफ र ओलिभियर डेफे

सिनेमासँगै पढाउँछु

पाठ्यक्रम १

फ्रेम / इन क्यामेरा / अफ क्यामेरा / ध्वनि बन्द

फ्रेमिङ, फ्रेमिङ, क्यामेरा अपरेटर, शट-रिभर्स शट।





क्रिस्टोफ र ओलिभर डेफे द्वारा लेक्सिकन र सिनेमा को व्याकरण

"सिनेमा को लेक्सिकन र व्याकरण", उमेर 6 देखि 12 को लागि,
खेल र अभ्यास मिलेर बनेको पाठ्यक्रमको रूपमा प्रस्तुत गरिएको छ

प्लेटफर्ममा फिल्महरूबाट सिर्जना गरिएको: platform.films-pour-enfants.com

यस पाठ्यक्रमले विद्यार्थीहरूलाई पहिचान गर्न र मार्फत उपयुक्त गर्न अनुमति दिनेछ
शब्दावली, विश्लेषण र अभिव्यक्ति उपकरण, तर पनि पुरा गर्न

चलचित्र निर्माणको लागि तयारी गतिविधिहरू।



© केटी बुट्टी र दशरथ

सारांश

१

फ्रेम / इन क्यामेरा / अफ क्यामेरा / ध्वनि बन्द

फ्रेमिङ, फ्रेमिङ, क्यामेरा अपरेटर, शट-रिभर्स शट।

२

संरचना / योजना स्केल / दृश्य कोण

सामान्य शट, लामो शट, मध्यम शट, क्लोज-अप... अग्रभूमि, दोस्रो शट,

पृष्ठभूमि, सामान्य कोण, उच्च कोण, कम कोण, क्षेत्र को गहिराई।

३

आन्दोलनहरू / अझै शट / Panoramic / यात्रा / जुम

क्यारेक्टर र वस्तुहरूको क्षेत्र प्रविष्ट र छोड्दै।

४

शट / अनुक्रम / दृश्य

५

इतिहास / परिदृश्य / स्टोरीबोर्ड / दिशा



गतिविधिको अपेक्षित अन्त्य

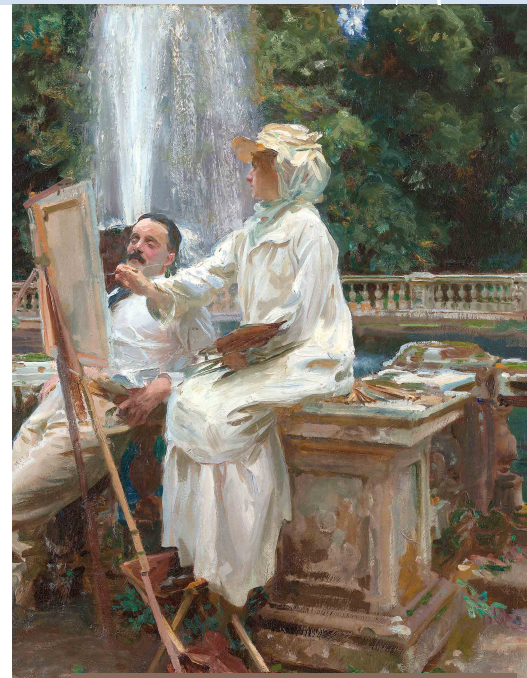
चित्रकलामा फ्रेम, फोटोग्राफी र सिनेमामा क्षेत्र बीचको भिन्नता।

स्टेजिङ उपकरणको रूपमा अफ-क्यामेराको महत्त्व।

सिनेमेटोग्राफिक भाषाको साथ आफ्नो संवेदनशीलता र कल्पना व्यक्त गर्नुहोस्।

उपयुक्त शब्दावली प्रयोग गरेर सुन्न र बुझ्नको लागि भन्नुहोस्।

अभिव्यक्तिको माध्यमको रूपमा यसको सबै विविधतामा रेखाचित्र प्रयोग गर्नुहोस्।



द फाउन्टेन, विला टोलोमिया, जेन सिगर साज्जट, 1907

शिक्षाको को कला संस्थान



प्रस्तुति

यो एक असीम रेखाचित्र कल्पना गर्न गाह्रो छ!

हामी सबै हाथो रेखाचित्रको समर्थनको आकार द्वारा सीमित छ, a

कागजको पाना, पर्खाल, खेल मैदानको भुईँ...

रानी Mathilde (11 औं शताब्दी) को "Bayeux टेपेस्ट्री" मापन गर्दछ

अझै 68 मिटर लामो पनि असीम हुन सकेन।

चित्रकलामा, तर फोटोग्राफी र सिनेमामा पनि, हामी सबै छौं

छविको सीमा परिभाषित गर्ने फ्रेमद्वारा सीमित। चित्रकला मा, फ्रेम

चित्रकला को किनारा को अर्थ। फ्रेम भित्रको छविलाई फिल्ड भनिन्छ।

रेखाचित्रको आकार द्वारा सीमित, कलाकारहरूले धेरै चाँडै सुझावहरू फेला पारे

फ्रेम बाहिरका चीजहरू चित्रण गर्नुहोस्, कल्पनाको लागि ठाउँ छोड्नुहोस्

दर्शकहरू। उदाहरणका लागि, बाहिर हेर्दै क्यारेक्टर कोर्दै

फ्रेमले दर्शकलाई यो क्यारेक्टर के हेरिरहेको छ कल्पना गर्न आमन्त्रित गर्दछ

एक निश्चित तरिकामा चित्रकला को ठाउँ विस्तार गर्दछ।

अनि सिनेमामा ?

चित्रकला वा फोटोग्राफीको विपरीत, एक चलचित्रले तपाईंलाई अनुमति दिन्छ

समय को अवधि मा चीजहरू को प्रतिनिधित्व। यस अवधिमा, को फ्रेमवर्क

क्यामेरा सार्न सक्छ र त्यसैले वस्तुहरू, क्यारेक्टरहरू बाहिर आउन सक्छन्

क्षेत्र वा क्षेत्र प्रविष्ट गर्नुहोस्। क्यामेरा नचल्दा पनि द

चलिरहेको वर्ण वा वस्तुहरू प्रवेश गर्न वा बाहिर निस्कन सक्छन्, कार,

उदाहरणका लागि बादल।

सिनेमामा दर्शकले देख्ने कुरालाई फिल्ड भनिन्छ र के देख्न सक्दैन

नदेख्ने तर कल्पना गर्न सकिन्छ अफ क्यामेरा भनिन्छ।

सबै चलचित्र निर्देशकहरूले छवि र ध्वनिको साथ यो चाल प्रयोग गर्छन्।

आवाज, आवाज वा संगीत जस्तै दृश्यको अंश हो।

तर हामीले यो आवाजको स्रोत देख्दैनौं, यो अफ क्यामेरा हो।

यदि ध्वनिको स्रोत दृश्यको अंश होइन भने, यसलाई बन्द ध्वनि भनिन्छ।

आवाजको लागि, देख्न नसक्ने कथाकारको आवाजलाई भ्वाइस ओभर भनिन्छ।

रिभर्स शट एक प्रविधि हो जसमा उही फिल्मिङ हुन्छ

दुई विपरीत कोणबाट दृश्य।

महान भित्तिचित्रहरू

गुफा चित्रहरू

कोठामा केही चित्रहरू

गुफाको बुल्स को

Lascaux (18,000 वर्ष पुरानो) उपाय

पाँच मिटर लामो सम्म।

पुरातन भित्तिचित्रहरू

अलेक्जेंडर मोजाइक (२,२००

वर्ष) 5.80 मिटर 3.10 मिटर मापन गर्दछ।

पुनर्जन्म

को छत फ्रेस्को

चैपल	सिस्टिन,	चित्रित	द्वारा
माइकल एन्जेलो	मा	१६ औं	शताब्दी

40m x 14m (560m²) मापन गर्दछ।

सडक कला

युरोपमा सबैभन्दा ठूलो फ्रेस्को

फ्रान्सेली कलाकार एला र पिट

मंडप 3 को छतमा

पेरिस-एक्सपो पोर्टो डे भर्साइल्स छ

25,000 m² को सतह क्षेत्र र

ब्राजिलियन कलाकार एडुआर्डो कोब्रा,

खेलकुदको अवसरमा बनाइएको हो

2016 ओलम्पिक

विश्वको महान फ्रेस्को: 190

मिटर लामो।



सिनेमा प्रश्नहरू

विद्यार्थीहरूको लागि प्रश्नावली।

। चित्रकारी फ्रेम के हो?

फ्रेम एक चित्र को किनारा हो।

। चलचित्र क्षेत्र के हो ?

फिल्ड भनेको रेकर्ड गर्दा फ्रेम देखिने सबै कुरा हो

चलचित्र, दर्शकले देख्न सक्ने सबै कुरा।

। सिनेमामा अफ क्यामेरा भनेको के हो?

अफ-क्यामेरा भनेको फ्रेम बाहिरको सबै कुरा हो, जुन दर्शकले गर्न सक्दैनन्

देख्दैनन्।

। सिनेमामा आवाज बन्द भनेको के हो?

एक बन्द ध्वनि एक ध्वनि हो जुन दृश्यको भाग होइन र जसको स्रोत फ्रेममा देख्न सकिँदैन।

। फोटो र फिल्म बीचको मुख्य भिन्नता के हो?

चलचित्रले हामीलाई चीजहरूको प्रतिनिधित्व गर्न अनुमति दिन्छ तर समयसँगै चीजहरूको आन्दोलन पनि।

बोल्ने सिनेमाको आविष्कार भएदेखि, चलचित्रले ध्वनि प्रयोग गर्न सम्भव बनाएको छ।

शब्दावली थप जान्नुहोस्...

फ्रेमिङ फ्रेमिङ को कार्य हो,
त्यो के प्रवेश गर्छ छनोट गर्न भनिन्छ

फ्रेम को सीमा भित्र।

चलचित्रको सुटिङ गर्दा द
आपनो क्यामेराको साथ क्यामेराम्यान (वा
क्यामेराम्यान) जिम्मेवार छन्

फ्रेमिङ।

तपाईं ए को फ्रेमवर्क परिमार्जन गर्न सक्नुहुन्छ
फोटो वा फिल्मबाट छवि
शूटिंग पछि: यो हो

फसल।

फ्रेम शब्द को अन्य अर्थ

बिलियर्ड फ्रेम

माहुरी फ्रेम

जीवित वातावरण

बाइक फ्रेम

गतिविधिहरू

1. फ्रेम, फिल्ड, अफ-स्क्रीन र भ्वाइस-ओभर (९ देखि १२ वर्ष) शब्दहरू प्रयोग गरेर पाठ लेख्नुहोस्।

(यस गतिविधिको लागि "बन्नी म्याजिक" र "द इन्स्पेक्टर र छाता" फिल्महरूबाट सामग्री p 3)।

2. तपाईंको मनपर्ने चलचित्रको दृश्य र ध्वनि तत्वहरू वर्णन गर्नुहोस् जुन क्यामेरा अन र अफ-क्यामेरा छन् (उमेर ९ देखि १२)।

3. फिल्डमा कुन कुराले तपाईंलाई अफ-स्क्रीन (उमेर 9 देखि 12) को कल्पना गर्न अनुमति दिन्छ भनेर व्याख्या गर्नुहोस्।

4. फ्रेममा केहि र अफ-स्क्रीन (उमेर 9 देखि 12) को साथ एक दृश्य आविष्कार गर्नुहोस्।

5. क्यामेरा स्थिर हुँदा पनि फ्रेममा प्रवेश गर्न वा छोड्न सक्ने दृश्य वा ध्वनि तत्वहरू नाम दिनुहोस् (उमेर ६ देखि १२ सम्म)।

(तत्वहरू जुन, तिनीहरूको आन्दोलन मार्फत, कहिलेकाहीँ फ्रेममा हुन सक्छ र कहिले फ्रेम बाहिर)।

एक कार, एक साइकल, एक रेल, एक लहर, एक बादल, एक चरित्र, एक जनावर (एक माछा, एक चरा ...), एक चरित्र को भाग (a

हात, खुट्टा...), व्यक्तिले समातेको वस्तु (घन्टा, बज्यो...)

6. कुनै वस्तु फ्रेममा हुँदा र फ्रेम बाहिर हुँदा (६ देखि १२ वर्ष पुरानो) कोर्नुहोस्।

उदाहरण: डब्लिन जम्पिङ...

7. फ्रेममा रहेको क्यारेक्टर अफ-स्क्रीन (६ देखि १२ वर्षसम्म) को प्रतिनिधित्व गर्ने छविबाट कल्पना गर्नुहोस्।

(यस गतिविधिको लागि "वन मोर बियर" र "राउल" फिल्महरूबाट सामग्री p 4)।

8. कल्पना गर्नुहोस् कि पात्र कहाँ एक सेकेन्ड पहिले हुन सक्छ र ऊ एक सेकेन्ड पछि कहाँ हुन सक्छ।

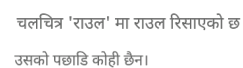
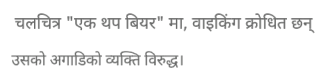
दुई छोटो फिल्म हेरिसकेपछि

के को लागी ?



कार्य कल्पना गर्नुहोस्।

फ्रेममा रहेको क्यारेक्टर अफ-स्क्रिन (६ देखि १२ वर्षसम्म) को प्रतिनिधित्व गर्ने छविबाट कल्पना गर्नुहोस्।



कल्पना गर्नुहोस् कि क्यारेक्टरले के हेरिरहेको छ (6 देखि 12 वर्ष सम्म)।

