

సినిమా యొక్క లెక్సికాన్ మరియు వ్యాకరణం

క్రిస్టోఫ్ మరియు ఆలివర్ డిఫాయే

సినిమాతోనే నేర్చుస్తాను

కోర్సు 1

ఫ్రేమ్ / ఇన్-కెమెరా / ఆఫ్-కెమెరా / సౌండ్ ఆఫ్

ఫ్రేమింగ్, ఫ్రేమింగ్, కెమెరా ఆపరేటర్, షాట్-రివర్స్ షాట్.





by క్రిస్టోఫ్ మరియు ఆలివర్ డిఫాయే

సినిమా యొక్క లెక్సికాన్ మరియు వ్యాకరణం

"లెక్సికాన్ అండ్ గ్రామర్ ఆఫ్ సినిమా", 6 నుండి 12 సంవత్సరాల వయస్సు వారికి,
ఆటలు మరియు వ్యాయామాలతో కూడిన కోర్సు రూపంలో ప్రదర్శించబడుతుంది

ప్లాట్ఫారమ్మైన చలనచిత్రాల నుండి సృష్టించబడింది: platform.films-pour-enfants.com

ఈ కోర్సు విద్యార్థులను గుర్తించడానికి మరియు తగిన విధంగా అనుమతిస్తుంది
పదజాలం, విశ్లేషణ మరియు వ్యక్తికరణ సాధనాలు, కానీ చేపట్టడానికి కూడా

సినిమా తీయడానికి సన్నాహక చర్యలు.



చూసింది @ కేటీ సంగ్ లీ

సారాంశం

1

ప్రేమ్ / ఇన్-కెమెరా / ఆఫ్-కెమెరా / సౌండ్ ఆఫ్

ప్రేమింగ్, ప్రేమింగ్, కెమెరా ఆపరేటర్, షాట్-రివర్స్ షాట్.

2

కంపోజిషన్ / ప్లాన్ స్కీల్ / యాంగిల్ ఆఫ్ వ్యూ

జనరల్ షాట్, లాంగ్ షాట్, మీడియం షాట్, క్లోజప్... ముందుభాగం, రెండవ షాట్,

నేపథ్యం, సాధారణ కోణం, అధిక కోణం, తక్కువ కోణం, ఫీల్డ్ యొక్క లోతు.

3

కదలికలు / స్టిల్ షాట్ / పనోరమిక్ / ట్రావెలింగ్ / జామ్

అక్షరాలు మరియు వస్తువుల రంగంలోకి ప్రవేశించడం మరియు వదిలివేయడం.

4

షాట్ / సిక్వెన్స్ / సీన్

5

చరిత్ర / దృశ్యం / స్టోరీబోర్డ్ / దర్శకత్వం



ఆశించిన కార్యచరణ ముగింపు

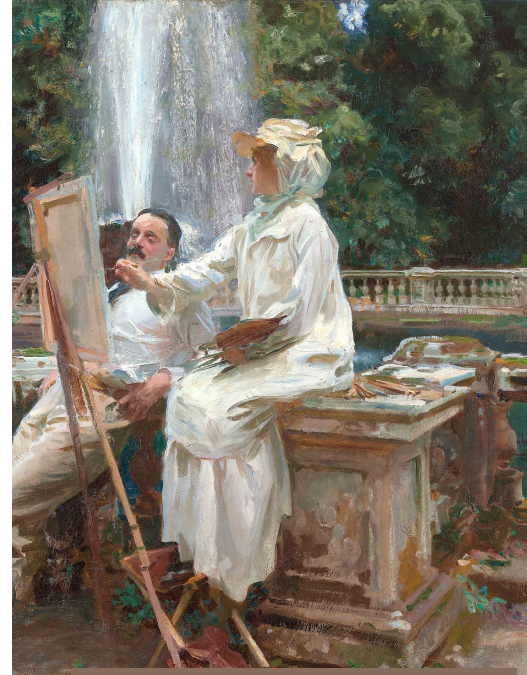
పెయింటింగ్ ఫ్రేమ్, ఫోటోగ్రఫీకి మరియు సినిమా రంగానికి మధ్య వ్యత్యాసం.

స్టేజింగ్ సాధనంగా ఆఫ్-కెమెరా యొక్క ప్రాముఖ్యత.

సినిమాటోగ్రాఫీకి భావతో మీ సున్నితత్వాన్ని మరియు ఊహను వ్యక్తపరచండి.

తగిన పదజాలం ఉపయోగించి వినడానికి మరియు అర్థం చేసుకోవడానికి చెప్పండి.

వ్యక్తీకరణ సాధనంగా దాని వైవిధ్యంలో డ్రాయింగ్ను ఉపయోగించండి.



ది ఫౌంటెన్, ఎల్లూ డోర్డెనియా, జాన్ సింగర్ సార్డెంట్, 1907

ఆర్ట్ ఇన్స్టిట్యూట్ ఆఫ్ చికాగో



ప్రజెంటేషన్

అనంతమైన డ్రాయింగ్ను ఊహించడం కష్టం!

మేము ఎల్లప్పుడూ మా డ్రాయింగ్ యొక్క మధ్యత పరిమాణంతో పరిమితం చేస్తాము, a
కాగితపు షీట్, గోడ, ఫ్లైగ్రెడ్ ఫ్లోర్...

క్వీన్ మాథిల్డే (11వ శతాబ్దం) యొక్క "బేయిక్స్ టేపెస్ట్రీ" ఇది కొలుస్తుంది
ఇంకా 68 మీటర్ల పొడవు కూడా అనంతం కాలేదు.

పెయింటింగ్ కానీ, ఫోటోగ్రఫీలో కానీ, సినిమాలో కానీ మనం ఎప్పుడూ ఉంటాం
చిత్రం యొక్క పరిమితులను నిర్వచించే ఫ్రేమ్ ద్వారా పరిమితం చేయబడింది. పెయింటింగ్లో, ఫ్రేమ్
పెయింటింగ్ అంచు అని అర్థం. ఫ్రేమ్ లోపల ఉన్న చిత్రాన్ని ఫీల్డ్ అంటారు.

డ్రాయింగ్ పరిమాణంతో పరిమితం చేయబడింది, కళాకారులు చాలా ముందుగానే చిట్కాలను కనుగొన్నారు
ఫ్రేమ్ వెలుపల ఉన్న విషయాలను వర్ణించండి, ఊహకు గదిని వదిలివేస్తుంది
ప్రేక్షకులు. ఉదాహరణకు, బయట చూస్తున్న పాత్రను గీయడం
ఫ్రేమ్ యొక్క ఫ్రేమ్ ప్రేక్షకుడిని ఈ పాత్ర ఏమి చూస్తుందో ఊహించుకోవడానికి ఆహ్వానిస్తుంది మరియు
పెయింటింగ్ యొక్క స్థలాన్ని ఒక నిర్దిష్ట మార్గంలో విస్తరిస్తుంది.

మరి సినిమాలో?

పెయింటింగ్ లేదా ఫోటోగ్రఫీ కాకుండా, ఒక చిత్రం మిమ్మల్ని అనుమతిస్తుంది
కాల వ్యవధిలో విషయాలను సూచిస్తుంది. ఈ కాలంలో, ఫ్రేమ్వర్క్
కెమెరా కదలగలదు మరియు అందువల్ల వస్తువులు, అక్షరాలు బయటకు రావచ్చు
ఫీల్డ్ లేదా ఫీల్డ్ కి ప్రవేశించండి. కెమెరా కదలనప్పుడు కూడా, ది
కదిలే అక్షరాలు లేదా వస్తువులు కారులోకి ప్రవేశించవచ్చు లేదా నిష్క్రమించవచ్చు,
ఉదాహరణకు ఒక మేఘం.

సినిమాలో ప్రేక్షకుడు చూసేదాన్ని ఫీల్డ్ అనీ, చూడలేనివాటిని అంటారు
చూడలేము కానీ ఊహించగలము ఆఫ్-కెమెరా అంటారు.

సినిమా దర్శకులందరూ ఈ ట్రిక్లీ ఇమేజ్ మరియు సౌండ్తో ఉపయోగిస్తారు.

వాయిస్, శబ్దం లేదా సంగీతం వంటి దృశ్యంలో భాగమైన ద్వని,

కానీ మేము ఈ ద్వని యొక్క మూలాన్ని చూడలేము, ఇది ఆఫ్-కెమెరా.

ద్వని యొక్క మూలం దృశ్యంలో భాగం కాకపోతే, దానిని ఆఫ్ సౌండ్ అంటారు.

ఒక స్వరానికి, చూడలేని కథకుడి వాయిస్ వాయిస్ ఓవర్ అంటారు.

రివర్స్ షాట్ అనేది అదే చిత్రీకరణతో కూడిన టెక్నిక్

రెండు వ్యతిరేక కోణాల నుండి దృశ్యం.

గొప్ప కుడ్యచిత్రాలు

గుహ చిత్రాలు

గదిలో కొన్ని పెయింటింగ్స్

గుహ యొక్క బుల్స్

లాస్కాక్స్ (18,000 సంవత్సరాల వయస్సు) కొలతలు

ఐదు మీటర్ల వరకు పొడవు.

పురాతన కుడ్యచిత్రాలు

అలెగ్జాండర్ మొజాయిక్ (2,200

సంవత్సరాలు) 5.80 మీ 3.10 మీ.

పునర్జన్మ

యొక్క సీలింగ్ ప్రెస్కో

ప్రాధనా మందిరం సిస్టీన్, చిత్రించాడు ద్వారా

మైఖేలాంజిలో వద్ద 16వ శతాబ్దం

కొలతలు 40మీ x 14మీ (560మీ²).

వీధి కళ

ఐరోపాలో అతిపెద్ద ప్రెస్కో

ఫ్రెంచ్ కళాకారులు ఎల్లా మరియు పిల్లర్

పెవిలియన్ 3 యొక్క సైక్స్ మీద

పారిస్-ఎక్స్ ప్రోగ్ డి వెర్మిటేన్ కలిగి ఉంది

25,000 m2 ఉపరితల వైశాల్యం మరియు

బ్రెజిలియన్ కళాకారుడు ఎడ్వర్డ్ కోబ్రా,

అటల సందర్భంగా తయారు చేయబడింది

2016 ఒలింపిక్స్

ప్రపంచంలోని గొప్ప ప్రెస్కో: 190

మీటర్ల పొడవు.



సినిమా ప్రశ్నలు

విద్యార్థులకు ప్రశ్నాపత్రం.

. పెయింటింగ్ ఫ్రేమ్ అంటే ఏమిటి?

ఫ్రేమ్ పెయింటింగ్ యొక్క అంచు.

. సినిమాలో ఫీల్డ్ ఏంటి?

ఫీల్డ్ అనేది రికార్డ్ చేస్తున్నప్పుడు ఫ్రేమ్ లోపల కనిపించే ప్రతిదీ

సినిమా, వీక్షకుడు చూడగలిగే ప్రతిదీ.

. సినిమాల్లో ఆఫ్ కెమెరా అంటే ఏమిటి?

ఆఫ్-కెమెరా అనేది ఫ్రేమ్ వెలుపల ఉన్న ప్రతిదీ, వీక్షకుడు చూడలేనిది

చూడలేదు.

. సినిమాలో సౌండ్ ఆఫ్ అంటే ఏమిటి?

ఆఫ్ సౌండ్ అనేది సన్నివేశంలో భాగం కాని మరియు ప్రేక్షా మూలాన్ని చూడలేని ధ్వని.

. ఛాయాచిత్రం మరియు చలనచిత్రం మధ్య ప్రధాన తేడాలు ఏమిటి?

చలనచిత్రం మనకు విషయాలను సూచించడానికి అనుమతిస్తుంది కానీ కాలక్రమేణా వస్తువుల కదలికను కూడా సూచిస్తుంది.

మాట్లాడే సినిమా కనిపెట్టినప్పటి నుండి, ఒక చిత్రం శబ్దాలను ఉపయోగించడం సాధ్యమైంది.

పదజాలం మరింత తెలుసుకోండి...

ఫ్రేమింగ్ అనేది ఫ్రేమింగ్ యొక్క చర్య,
ప్రవేశించేదాన్ని ఎన్నుకోవాలని చెప్పాలి

ఫ్రేమ్ పరిమితుల్లో.

సినిమా షూటింగ్ చేసేటప్పుడు, ది
కెమెరామెన్ తన కెమెరాతో (లేదా
కెమెరామెన్) బాధ్యత వహిస్తాడు

ఫ్రేమింగ్.

మీరు a యొక్క ఫ్రేమ్స్ రూపు సవరించవచ్చు
ఫోటో లేదా ఫిల్మ్ నుండి చిత్రం
షూటింగ్ తర్వాత: ఇది

పంట పండించడం.

ఫ్రేమ్ అనే పదం యొక్క ఇతర అర్థాలు

బిలియర్డ్ ఫ్రేమ్

బ్రహ్మ ఫ్రేమ్

జీవన వాతావరణం

బైక్ ఫ్రేమ్

కార్యకలాపాలు

1. ఫ్రేమ్, ఫీల్డ్, ఆఫ్-స్క్రీన్ మరియు వాయిస్ ఓవర్ (వయస్సు 9 నుండి 12 వరకు) పదాలను ఉపయోగించి వచనాన్ని వ్రాయండి.

(ఈ కార్యకలాపం p 3 కోసం "బస్నీ మ్యాజిక్" మరియు "ది ఇన్స్ట్రక్షన్ అండ్ ది అంటెల్లా" చిత్రాల నుండి మెటీరియల్).

2. కెమెరాలో మరియు ఆఫ్ కెమెరా (వయస్సు 9 నుండి 12) మీకు నచ్చిన చిత్రం యొక్క దృశ్య మరియు ధ్వని అంశాలను వివరించండి.

3. ఆఫ్-స్క్రీన్ (వయస్సు 9 నుండి 12 వరకు) ఏమిటో ఊహించుకోవడానికి ఫీల్డ్లో ఏమి మిమ్మల్ని అనుమతిస్తుంది అని వివరించండి.

4. ప్రేక్షా ఏదో మరియు ఆఫ్-స్క్రీన్ (9 నుండి 12 సంవత్సరాల వయస్సు)తో ఏదో ఒక దృశ్యాన్ని ఆవిష్కరించండి.

5. కెమెరా స్థిరంగా ఉన్నప్పటికీ (6 నుండి 12 సంవత్సరాల వయస్సు) ప్రేక్షాకి ప్రవేశించగల లేదా వదిలివేయగల దృశ్య లేదా ధ్వని మూలకాలకు పేరు పెట్టండి.

(ఎలిమెంట్స్, వాటి కదలిక ద్వారా, కొన్నిసార్లు ప్రేక్షా మరియు కొన్నిసార్లు ఫ్రేమ్ వెలుపల ఉండవచ్చు).

ఒక కారు, ఒక స్కీల్, ఒక రైలు, ఒక అల, ఒక మేఘం, ఒక పాత్ర, ఒక జంతువు (ఒక చేప, ఒక పక్షి...), ఒక పాత్రలో భాగం (a
చేయి, కాలు...), ఒక వ్యక్తి పట్టుకున్న వస్తువు (ఒక చెండా, గొడ్డలి...)

6. ఒక వస్తువు ప్రేక్షా ఉన్నప్పుడు అది ఫ్రేమ్ వెలుపల ఉన్నప్పుడు (6 నుండి 12 సంవత్సరాల వయస్సు వరకు) గీయండి.

ఉదా: డాల్ఫిన్ దూకడం...

7. ప్రేక్షాని పాత్రను ప్రతిబింబించే చిత్రం నుండి ఆఫ్-స్క్రీన్ పాత్రను (6 నుండి 12 సంవత్సరాల వయస్సు వరకు) ఊహించుకోండి.

(ఈ కార్యకలాపం p 4 కోసం "వన్ మోర్ బిట్" మరియు "రెల్" చిత్రాల నుండి మెటీరియల్).

8. ఆ పాత్ర ఒక సెకను ముందు ఎక్కడ ఉండవచ్చో మరియు ఒక సెకను తర్వాత ఎక్కడ ఉండవచ్చో ఊహించండి.

P5

