

സിനിമയുടെ നിഘണ്ടുവും വ്യാകരണവും

ക്രിസ്റ്റോഫും ഒലിവിയർ ഡിഫേയും

ഞാൻ സിനിമയിലൂടെ പഠിപ്പിക്കുന്നു

കോഴ്സ് 1

ഫ്രെയിം / ഇൻ-ക്യാമറ / ഓഫ്-ക്യാമറ / സൗണ്ട് ഓഫ്

ഫ്രെയിമിംഗ്, ഫ്രെയിമിംഗ്, ക്യാമറ ഓപ്പറേറ്റർ, ഷോട്ട്-റിവേഴ്സ് ഷോട്ട്.





by ക്രിസ്റ്റോഫും ഒലിവിയർ ഡിഫേയും സിനിമയുടെ നിഘണ്ടുവും വ്യാകരണവും

"സിനിമയുടെ നിഘണ്ടുവും വ്യാകരണവും", 6 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ,
ഗെയിമുകളും വായനകളും ചേർന്ന ഒരു കോഴ്സിന്റെ രൂപത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കുന്നു

പ്ലാറ്റ്ഫോമിലെ ഫിലിമുകളിൽ നിന്ന് സൃഷ്ടിച്ചത്: platform.films-pour-enfants.com

ഈ കോഴ്സ് വിദ്യാർത്ഥികളെ തിരിച്ചറിയാനും അനുയോജ്യമാക്കാനും അനുവദിക്കും
പദാവലി, വിശകലനം, എക്സ്പ്രഷൻ ടൂളുകൾ, മാത്രമല്ല നടപ്പിലാക്കാൻ

ഒരു സിനിമ നിർമ്മിക്കുന്നതിനുള്ള തയ്യാറെടുപ്പ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ.



കണ്ടൽ © Katie Sung Lee

സംഗ്രഹം

1

ഫ്രെയിം / ഇൻ-ക്യാമറ / ഓഫ്-ക്യാമറ / സൗണ്ട് ഓഫ്

ഫ്രെയിമിംഗ്, ഫ്രെയിമിംഗ്, ക്യാമറ ഓപ്പറേറ്റർ, ഷോട്ട്-റിവേഴ്സ് ഷോട്ട്.

2

കോമ്പോസിഷൻ / പ്ലാൻ സ്കെയിൽ / കാഴ്ചയുടെ ആംഗിൾ

ജനറൽ ഷോട്ട്, ലോംഗ് ഷോട്ട്, മീഡിയം ഷോട്ട്, ക്ലോസ്പ്പ്... ഫോർഗ്രൗണ്ട്, സെക്കൻഡ് ഷോട്ട്,

പശ്ചാത്തലം, സാധാരണ ആംഗിൾ, ഹൈ ആംഗിൾ, ലോ ആംഗിൾ, ഡെപ്ത് ഓഫ് ഫീൽഡ്.

3

ചലനങ്ങൾ / സ്റ്റിൽ ഷോട്ട് / പനോരമിക് / യാത്ര / സൂം

കഥാപാത്രങ്ങളുടെയും വസ്തുക്കളുടെയും മേഖലയിലേക്ക് പ്രവേശിക്കുകയും വിടുകയും ചെയ്യുന്നു.

4

ഷോട്ട് / സീക്വൻസ് / സീൻ

5

ചരിത്രം / രംഗം / സ്റ്റോറിബോർഡ് / ദിശ



പ്രവർത്തനത്തിന്റെ പ്രതീക്ഷിക്കുന്ന അവസാനം

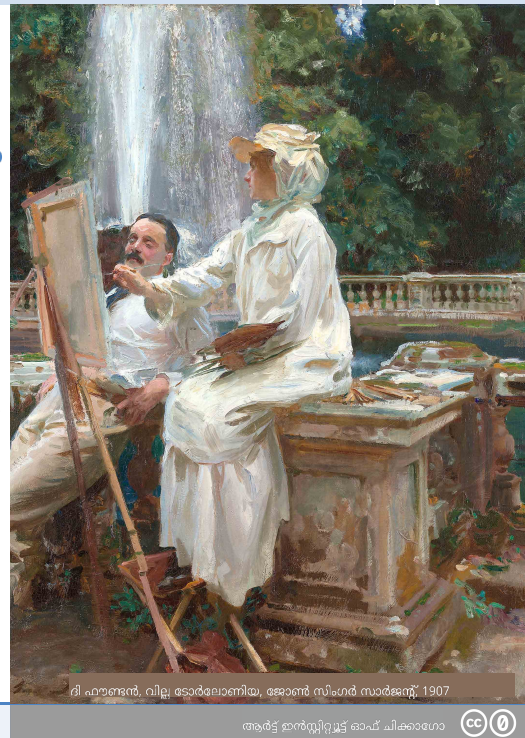
ചിത്രകലയിലെ ഫ്രെയിമും ഫോട്ടോഗ്രാഫിയും സിനിമയിലെ ഫീൽഡും തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസം.

ഒരു സ്റ്റേഷിംഗ് ടൂൾ എന്ന നിലയിൽ ഓഫ്-ക്യാമറയുടെ പ്രാധാന്യം.

സിനിമാറ്റോഗ്രാഫിക് ഭാഷ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ സംവേദനക്ഷമതയും ഭാവനയും പ്രകടിപ്പിക്കുക.

ഉചിതമായ പദാവലി ഉപയോഗിച്ച് കേൾക്കാനും മനസ്സിലാക്കാനും പറയുക.

ഡ്രോയിംഗ് അതിന്റെ എല്ലാ വൈവിധ്യത്തിലും ആവിഷ്കാരത്തിനുള്ള ഉപാധിയായി ഉപയോഗിക്കുക.



ദി ഹൗസസ്, വില്ല ടോർലോണിയ, ജോൺ സിംഗർ സാർജന്റ്, 1907

ആർട്ട് ഹൻസ്റ്റിറ്റുട്ട് ഓഫ് ചിക്കാഗോ

അവതരണം

ഒരു അനന്തമായ ഡ്രോയിംഗ് സങ്കല്പിക്കാൻ പ്രയാസമാണ്!

ഞങ്ങളുടെ ഡ്രോയിംഗിന്റെ പിന്തുണയുടെ വലുപ്പത്താൽ ഞങ്ങൾ എല്ലായ്പ്പോഴും പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു, a കടലാസ് ഷീറ്റ്, ഒരു മതിൽ, കളിസ്ഥലം ...

മാത്തിൽഡെ രാജ്ഞിയുടെ (11-ആം നൂറ്റാണ്ട്) "ബയുക്സ് ട്രേപ്പിംഗ്"

എന്നിട്ടും 68 മീറ്റർ നീളവും അനന്തമായിരുന്നു.

ചിത്രകലയിൽ മാത്രമല്ല, ഫോട്ടോഗ്രാഫിയും സിനിമയും നമ്മൾ എപ്പോഴും

ചിത്രത്തിന്റെ പരിധികൾ നിർവ്വചിക്കുന്ന ഒരു ഫ്രെയിമിലൂടെ പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു. പെയിന്റിംഗിൽ, ഫ്രെയിം ഒരു പെയിന്റിംഗിന്റെ അറ്റം എന്നാണ് അർത്ഥമാക്കുന്നത്. ഫ്രെയിമിനുള്ളിലെ ചിത്രത്തെ ഫീൽഡ് എന്ന് വിളിക്കുന്നു.

ഡ്രോയിംഗുകളുടെ വലുപ്പം കൊണ്ട് പരിമിതപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു, കലാകാരന്മാർ വളരെ നേരത്തെ തന്നെ നൂറുക്കണക്കിന് കണ്ടെത്തി ഫ്രെയിമിന് പുറത്തുള്ള കാര്യങ്ങൾ ചിത്രീകരിക്കുക, ഭാവനയ്ക്ക് ഇടം നൽകുക

കാണികൾ. ഉദാഹരണത്തിന്, പുറത്തേക്ക് നോക്കുന്ന ഒരു കഥാപാത്രം വരയ്ക്കുക

ഈ കഥാപാത്രം എന്താണ് നോക്കുന്നതെന്ന് സങ്കല്പിക്കാൻ ഫ്രെയിം കാഴ്ചക്കാരനെ ക്ഷണിക്കുന്നു

പെയിന്റിംഗിന്റെ ഇടം ഒരു പ്രത്യേക രീതിയിൽ വികസിപ്പിക്കുന്നു.

പിന്നെ സിനിമയിൽ?

പെയിന്റിംഗിൽ നിന്നും ഫോട്ടോഗ്രാഫിയിൽ നിന്നും വ്യത്യസ്തമായി, ഒരു സിനിമ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്നു

ഒരു നിശ്ചിത കാലയളവിൽ കാര്യങ്ങളെ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു. ഈ കാലയളവിൽ, ചട്ടക്കൂട്

ക്യാമറയ്ക്ക് ചലിക്കാൻ കഴിയും, അതിനാൽ വസ്തുക്കളും കഥാപാത്രങ്ങളും പുറത്തുവരാൻ കഴിയും

ഫീൽഡ് അല്ലെങ്കിൽ ഫീൽഡിൽ പ്രവേശിക്കുക. ക്യാമറ ചലിക്കാത്തപ്പോഴും, ദി

ചലിക്കുന്ന പ്രതീകങ്ങൾക്കോ വസ്തുക്കൾക്കോ പ്രവേശിക്കാനോ പുറത്തുകടക്കാനോ കഴിയും, ഒരു കാര്യം,

ഉദാഹരണത്തിന് ഒരു മേഘം.

സിനിമയിൽ പ്രേക്ഷകന് കാണാൻ കഴിയുന്നതിനെ വയലെന്നും കഴിയാത്തതിനെ എന്നും വിളിക്കുന്നു

കാണുന്നില്ല, പ്രേക്ഷ സങ്കല്പിക്കാൻ കഴിയുന്നതിനെ ഓഫ് ക്യാമറ എന്ന് വിളിക്കുന്നു.

എല്ലാ സിനിമാ സംവിധായകരും ചിത്രങ്ങളും ശബ്ദങ്ങളും ഉപയോഗിച്ച് ഈ ട്രിക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

ഒരു ശബ്ദം, ഒരു ശബ്ദം അല്ലെങ്കിൽ സംഗീതം പോലെയുള്ള ദൃശ്യത്തിന്റെ ഭാഗമായ ഒരു ശബ്ദം,

എന്നാൽ ഈ ശബ്ദത്തിന്റെ ഉറവിടം ഞങ്ങൾ കാണുന്നില്ല, അത് ക്യാമറയ്ക്ക് പുറത്താണ്.

ശബ്ദത്തിന്റെ ഉറവിടം ദൃശ്യത്തിന്റെ ഭാഗമല്ലെങ്കിൽ, അതിനെ ശബ്ദരഹിതമായി വിളിക്കുന്നു.

ഒരു ശബ്ദത്തിന്, കാണാത്ത ഒരു ആഖ്യാതാവിന്റെ ശബ്ദത്തിന്, അതിനെ വോയ്സ് ഓവർ എന്ന് വിളിക്കുന്നു.

റിവേഴ്സ് ഷോട്ട് ഒരേ ചിത്രീകരണം ഉൾക്കൊള്ളുന്ന ഒരു സാങ്കേതികതയാണ്

രണ്ട് വിപരീത കോണുകളിൽ നിന്നുള്ള ദൃശ്യം.

വലിയ ഫ്രെയിംകോകൾ

ഗുഹാചിത്രങ്ങൾ

മുറിയിൽ ചില ചിത്രങ്ങൾ

ഗുഹയിലെ കാളകളുടെ

ലാസ്കാക്സ് (18,000 വർഷം പഴക്കമുള്ളത്) അളവുകൾ

അഞ്ച് മീറ്റർ വരെ നീളമുണ്ട്.

പുരാതന ഫ്രെയിംകോകൾ

അലക്സാണ്ടർ മൊസൈക്ക് (2,200

വർഷം) 5.80 മീറ്റർ 3.10 മീ.

പുനർജന്മം

യുടെ സീലിംഗ് ഫ്രെയിംകോ

ചാപ്പൽ സിസ്റ്റേൺ, ചായം പൂശി വഴി
മൈക്കലാഞ്ചലോ പെയിന്റ് 16-ാം നൂറ്റാണ്ട്

40m x 14m (560m2) അളവുകൾ

തെരുവ് കല

യൂറോപ്പിലെ ഏറ്റവും വലിയ ഫ്രെയിംകോ

ഫ്രഞ്ച് കലാകാരന്മാരായ എല്ലയും പിറ്റും

പവലിയൻ 3 ന്റെ മേൽക്കൂരയിൽ

പാർസി-എക്സ്പോ പോർട്ട് ഡി വെർസൈൽസ് ഉണ്ട്

25,000 m2 ഉപരിതല വിസ്തീർണ്ണവും

ബ്രസീലിയൻ കലാകാരൻ എഡ്വാർഡോ കോബ്ര,

ഗെയിംസിന്റെ അവസരത്തിൽ ഉണ്ടാക്കിയത്

2016 ഒളിമ്പിക്സ്

ലോകത്തിലെ മഹത്തായ ഫ്രെയിംകോ: 190

മീറ്റർ നീളം.



സിനിമാ ചോദ്യങ്ങൾ

വിദ്യാർത്ഥികൾക്കുള്ള ചോദ്യാവലി.

. എന്താണ് ഒരു പെയിന്റിംഗ് ഫ്രെയിം?

ഫ്രെയിം ഒരു പെയിന്റിംഗിന്റെ അരികാണ്.

. സിനിമയിലെ ഫീൽഡ് എന്താണ്?

റെക്കോർഡ് ചെയ്യുമ്പോൾ ഫ്രെയിമിനുള്ളിൽ ദൃശ്യമാകുന്നതെല്ലാം ഫീൽഡ് ആണ്

സിനിമ, കാഴ്ചക്കാരന് കാണാനാകുന്നതെല്ലാം.

. എന്താണ് സിനിമയിൽ ക്യാമറയ്ക്ക് പുറത്തുള്ളത്?

ഫ്രെയിമിന് പുറത്തുള്ള, കാഴ്ചക്കാരന് കഴിയാത്തതെല്ലാം ഓഫ് ക്യാമറയാണ്

കാണുന്നില്ല.

. സിനിമയിലെ ഒരു ശബ്ദം എന്താണ്?

ദൃശ്യത്തിന്റെ ഭാഗമല്ലാത്തതും അതിന്റെ ഉറവിടം ഫ്രെയിമിൽ കാണാൻ കഴിയാത്തതുമായ ശബ്ദമാണ് ഓഫ് സൗണ്ട്.

. ഒരു ഫോട്ടോയും സിനിമയും തമ്മിലുള്ള പ്രധാന വ്യത്യാസങ്ങൾ എന്തൊക്കെയാണ്?

ഒരു സിനിമ നമുക്ക് കാര്യങ്ങളെ പ്രതിനിധീകരിക്കാൻ അനുവദിക്കുന്നു, മാത്രമല്ല കാലക്രമേണ കാര്യങ്ങളുടെ ചലനത്തെയും പ്രതിനിധീകരിക്കുന്നു.

സംസാരിക്കുന്ന സിനിമ കണ്ടുപിടിച്ചത് മുതൽ, ഒരു സിനിമ ശബ്ദങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നത് സാധ്യമാക്കി.

പദാവലി കൂടുതലറിയുക...

ഫ്രെയിമിംഗ് എന്നത് ഫ്രെയിമിംഗിന്റെ പ്രവർത്തനമാണ്, പ്രവേശിക്കുന്നത് തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ പറയുന്നു

ഫ്രെയിമിന്റെ പരിധിക്കുള്ളിൽ.

ഒരു സിനിമ ഷൂട്ട് ചെയ്യുമ്പോൾ, ദി

ക്യാമറമാൻ തന്റെ ക്യാമറയുമായി (അല്ലെങ്കിൽ

ക്യാമറമാൻ) ഉത്തരവാദിയാണ്

ഫ്രെയിമിംഗ്.

a യുടെ ചട്ടക്കൂട് നിങ്ങൾക്ക് പരിഷ്കരിക്കാം

ഒരു ഫോട്ടോയിൽ നിന്നോ സിനിമയിൽ നിന്നോ ഉള്ള ചിത്രം

ഷൂട്ടിംഗിന് ശേഷം: ഇതാണ്

വിളവെടുപ്പ്.

ഫ്രെയിം എന്ന വാക്കിന്റെ മറ്റ് അർത്ഥങ്ങൾ

ബില്യാർഡ് ഫ്രെയിം

തേനീച്ചക്കൂട് ഫ്രെയിം

ജീവിക്കുന്ന പരിസ്ഥിതി

ബൈക്ക് ഫ്രെയിം

പ്രവർത്തനങ്ങൾ

1. ഫ്രെയിം, ഫീൽഡ്, ഓഫ് സ്ക്രീൻ, വോയ്സ് ഓവർ (9 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ) എന്നീ വാക്കുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു വാചകം എഴുതുക.

(ഈ പ്രവർത്തനത്തിനായുള്ള "ബണ്ണി മാജിക്", "ദി ഇൻസ്പെക്ടർ ആൻഡ് ദി അംബുസ്" എന്നീ സിനിമകളിൽ നിന്നുള്ള മെറ്റീരിയൽ p 3).

2. ക്യാമറയിലും ഓഫ് ക്യാമറയിലും (9 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ) നിങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ഒരു സിനിമയുടെ ദൃശ്യ, ശബ്ദ ഘടകങ്ങൾ വിവരിക്കുക.

3. ഓഫ് സ്ക്രീൻ എന്താണെന്ന് സങ്കൽപ്പിക്കാൻ നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുന്ന ഫീൽഡ് എന്താണെന്ന് വിശദീകരിക്കുക (9 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ).

4. ഫ്രെയിമിലും ഓഫ് സ്ക്രീനിലും (9 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ) എന്തെങ്കിലും ഉള്ള ഒരു സീൻ കണ്ടുപിടിക്കുക.

5. ക്യാമറ നിശ്ചലമായിരിക്കുമ്പോഴും (6 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ) ഫ്രെയിമിൽ പ്രവേശിക്കാനോ പുറത്തുപോകാനോ കഴിയുന്ന ദൃശ്യപരമോ ശബ്ദമോ ആയ ഘടകങ്ങൾക്ക് പേര് നൽകുക.

(അവരുടെ ചലനത്തിലൂടെ, ചിലപ്പോൾ ഫ്രെയിമിലും ചിലപ്പോൾ ഫ്രെയിമിന് പുറത്തുമായി കഴിയുന്ന ഘടകങ്ങൾ).

ഒരു കാൽ, ഒരു സൈക്കിൾ, ഒരു ട്രെയിൻ, ഒരു തിരമാല, ഒരു മോലം, ഒരു കഥാപാത്രം, ഒരു മൃഗം (ഒരു മത്സ്യം, ഒരു പക്ഷി...), ഒരു കഥാപാത്രത്തിന്റെ ഭാഗം (a

കൈ, ഒരു കാൽ...), ഒരു വ്യക്തി കൈവശം വച്ചിരിക്കുന്ന ഒരു വസ്തു (ഒരു സ്പൂൺ, ഒരു മഴു...)

6. ഒരു ഒബ്ജക്റ്റ് ഫ്രെയിമിൽ ആയിരിക്കുമ്പോൾ അത് ഫ്രെയിമിന് പുറത്തായിരിക്കുമ്പോൾ (6 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ) വരയ്ക്കുക.

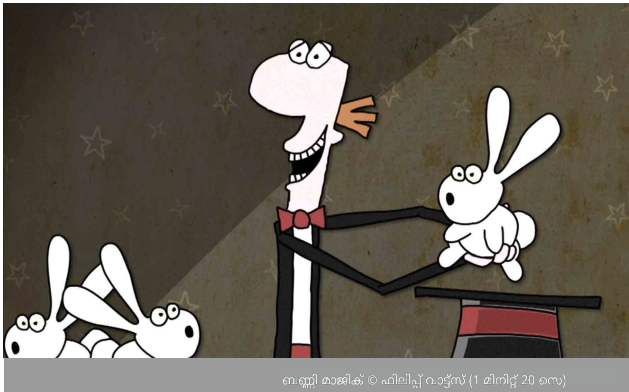
ഉദാ: ഒരു ഡോൾഫിൻ ചാടുന്നു...

7. ഫ്രെയിമിലെ ഒരു കഥാപാത്രത്തെ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഒരു ഇമേജിൽ നിന്ന് ഓഫ് സ്ക്രീനിലെ ഒരു പ്രതീകം (6 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ) സങ്കൽപ്പിക്കുക.

(ഈ പ്രവർത്തനത്തിനായുള്ള "വൺ മോർ ബിയർ", "റൗൾ" എന്നീ സിനിമകളിൽ നിന്നുള്ള മെറ്റീരിയൽ p 4).

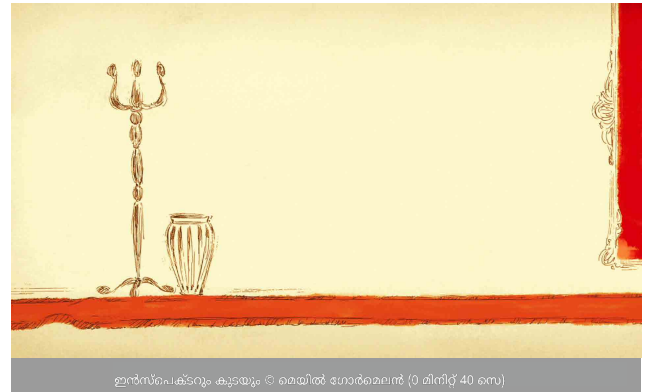
8. കഥാപാത്രം ഒരു സെക്കന്റ് നേരത്തെ എവിടെയായിരിക്കാമെന്നും ഒരു സെക്കൻഡ് കഴിഞ്ഞ് എവിടെയായിരിക്കാമെന്നും സങ്കൽപ്പിക്കുക.

ഫ്രെയിം, ഫീൽഡ്, ഓഫ് സ്ക്രീൻ, വോയ്സ് ഓവർ (9 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ) എന്നീ വാക്കുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഒരു വാചകം എഴുതുക.



"ബണ്ണി മാജിക്" എന്ന സിനിമയിൽ, കാണികൾ ആരംഭിക്കുന്നു
1 മിനിറ്റ് 20 സെക്കൻഡിൽ നിന്ന് മാന്ത്രികത്ത് ഷോ ആവ്യദിക്കാൻ.

എന്തിനുവേണ്ടി ?



"ഇൻസ്പെക്ടറും കുടയും" എന്ന കഥാപാത്രത്തിൽ
40 സെക്കൻഡിനുള്ളിൽ അവന്റെ കുട അപ്രത്യക്ഷമാകുന്നു.

നടപടി സങ്കൽപ്പിക്കുക.

പ്രൈമിലെ ഒരു കഥാപാത്രത്തെ പ്രതിനിധീകരിക്കുന്ന ഒരു ചിത്രത്തിൽ നിന്ന് ഓഫ് സ്ക്രീനിലെ ഒരു പ്രതീകം (6 മുതൽ 12 വയസ്സ് വരെ) സങ്കല്പിക്കുക.

