

კინოს ლექსიკა და გრამატიკა

კრისტოფ და ოლივიე დეფაიე

კინოში ვასწავლი

კურსი 2

კომპოზიცია / გეგმის მასშტაბი / ხედვის კუთხე

გენერალური კადრი, შორი კადრი, საშუალო კადრი, ახლო კადრი... წინა პლანი, მეორე კადრი,

ფონი, ნორმალური კუთხე, მაღალი კუთხე, დაბალი კუთხე, ველის სიღრმე.





კრისტოფისა და ოლივიე დეფის მიერ კინოს ლექსიკა და გრამატიკა

„კინოს ლექსიკა და გრამატიკა“, 6-დან 12 წლამდე ასაკისთვის,
წარმოდგენილია თამაშებისა და სავარჯიშოებისგან შემდგარი კურსის სახით

შექმნილი ფილმებიდან პლატფორმაზე: platform.films-pour-enfants.com

ეს კურსი საშუალებას მისცემს სტუდენტებს იდენტიფიცირება და შესაბამისი გზით
ლექსიკა, ანალიზი და გამოხატვის საშუალებები, არამედ განსახორციელებლად

ფილმის გადაღებისთვის მოსამზადებელი აქტივობები.



ნანახი © ქეთი სუნგ ლი

შეჯამება

1

კადრი / კამერაზე / კამერის გარეთ / ხმის გადაცემა

კადრირება, კადრირება, კამერის ოპერატორი, გადაღება-უკუ კადრი.

2

კომპოზიცია / გეგმის მასშტაბი / ხედვის კუთხე

გენერალური კადრი, შორი კადრი, საშუალო კადრი, ახლო კადრი... წინა პლანი, მეორე კადრი,

ფონი, ნორმალური კუთხე, მაღალი კუთხე, დაბალი კუთხე, ველის სიღრმე.

3

მოძრაობები / კადრი / პანორამული / მოგზაურობა / ზუმი

პერსონაჟების და ობიექტების ველში შესვლა და გამოსვლა.

4

კადრი / თანმიმდევრობა / სცენა

5

ისტორია / სცენარი / სიუჟეტი / მიმართულება



აქტივობის მოსალოდნელი დასასრული

გაიგე და გამოიყენე ინსტრუმენტები გამოსახულების შესაქმნელად.

როგორ გავლენას ახდენს ფრეიმინგი შეტყობინებაზე?

გამოხატეთ თქვენი მგრძობელობა და ფანტაზია კინემატოგრაფიული ენით. თქვით, რომ მოისმინოთ და გაიგოთ შესაბამისი ლექსიკის გამოყენებით.

გამოიყენეთ ნახატი მთელი თავისი მრავალფეროვნებით, როგორც გამოხატვის საშუალება.



არამინიერი ფერია, ოლივიე დეფაი, 2017 წელი



პრეზენტაცია

როგორ ჩარჩო?

მისი გამოსახულების კადრირებასა და შედგენისთვის კამერის ოპერატორმა უნდა მოაწყოს პერსონაჟები და ობიექტები ველში და გააკეთეთ რამდენიმე არჩევანი თქვენი კამერის განლაგებისთვის.

მაგალითად, თუ კამერის ოპერატორს სურს პერსონაჟის ჩარჩოში ჩაწერა:

. კამერის ოპერატორი ირჩევს პერსონაჟის ზომას ჩარჩოში.

მას შეუძლია გადაწყვიტოს მთელი პერსონაჟის ჩარჩო ან მხოლოდ ნაწილის ჩარჩოში მოყვანა პერსონაჟის, მაგალითად, სახის.

ამას ეწოდება გეგმის მასშტაბის არჩევა.

სიტყვა plan° გამოთქმის გეგმის სკალაში შესაძლებელს ხდის განასხვავოს სხვადასხვა ტიპის კადრები და თითოეულ კადრს აქვს სახელი

განსხვავებული, ზოგადი კადრი, შორი კადრი, საშუალო კადრი, ახლო კადრი...

თუ კამერის ოპერატორი აირჩევს ერთდროულად რამდენიმე პერსონაჟის კადრირებას, მას შეუძლია განათავსებდეს ისინი სიღრმეში, კამერისგან მეტ-ნაკლებად შორს.

სიტყვა plan° ასევე გამოიყენება ობიექტების ან სიმბოლოების განლაგების აღსაწერად სიღრმისეულად: ამით გამოვყოფთ წინა პლანზე, მეორე სიბრტყეს და ფონი კამერიდან მათი დაშორების მიხედვით. ამისთვის

ხაზს უსვამს ამ მანძილს, კამერის ოპერატორს შეუძლია ველის სიღრმეზე თამაში რომელიც შესაბამეა გამოსახულების იმ ნაწილს, რომლის ელემენტები მკვეთრია და არა ბუნდოვანი.

. კამერის ოპერატორი ასევე ირჩევს ხედვის კუთხეს.

ის ირჩევს პერსონაჟის ჩარჩოს წინა მხრიდან, პროფილში, უკნიდან და ირჩევს პოზიციას კამერის სიმაღლე პერსონაჟთან შედარებით. მას შეუძლია აირჩიოს კუთხე ნორმალური და განათავსებდეს კამერა პერსონაჟის სიმაღლეზე, ა მაღალი კუთხე და დააყენებდეს კამერა პერსონაჟის ზემოთ ან აირჩიებდეს ა დაბალი კუთხე და ჩადებდეს კამერა პერსონაჟის ქვემოთ.

სინამდვილეში, ყველა ეს არჩევანი ერთდროულად კეთდება გადაღების დაწყებამდე.

გადაღებამდე ყველა ამ არჩევანის დასამახსოვრებლად, კამერის ოპერატორს აქვს ორი ინსტრუმენტი:

ძალიან პრაქტიკული, სცენარი და სცენარი (იხ. სესია 5).

1 კინოში სიტყვა კადრს სხვა მნიშვნელობაც აქვს: ეს არის მომენტი კადრის დაწყებასა და დასასრულს შორის (იხ. სესია 5).

დაბალი კუთხე M-ში დაწყებული, ფრიც ლანგი, 1931 წ



რეჟისორი იყენებს დაბალ კუთხეს მისაცემად

პერსონაჟი დომინანტური, უმაღლესი პოზიცია.

ჩაყვინთვა მ დაწყებული, ფრიც ლანგი, 1931 წ



რეჟისორი იყენებს დაბალ კუთხეს მისაცემად

ხასიათი მყიფე, არასრულფასოვანი პოზიცია.



კინოს კითხვები

კითხვარი სტუდენტებისთვის.

. რა არჩევანს არჩევს კამერის ოპერატორი პერსონაჟის კადრირებისას?

კადრის მასშტაბი, ანუ პერსონაჟის ზომა კადრში და ხედვის კუთხე.

. რა არის პერსონაჟის ახლო ხედვა?

ახლო ხედი არის ჩარჩო, რომელიც იზოლირებს ადამიანის სხეულის ნაწილს (სახე, ხელი, ფეხი და ა.შ.).

. რა არის გენერალური გეგმა?

ზოგადი კადრი არის ჩარჩო, რომელიც აჩვენებს გარემოს მთლიანობას და აღწერს ადგილს.

. რა არის ველის სიღრმე?

ველის სიღრმე შეესაბამება სურათის იმ ნაწილს, რომლის ელემენტებიც ფოკუსირებულია.

. სად მდებარეობს კამერა პერსონაჟთან მიმართებაში მაღალი კუთხის შემთხვევაში?

კამერა განლაგებულია პერსონაჟის ზემოთ.

. სად მდებარეობს კამერა პერსონაჟთან მიმართებაში დაბალი კუთხით?

კამერა განლაგებულია პერსონაჟის ქვემოთ.

ლექსიკა გაიგე მეტი...

ახლო ხედს ზოგჯერ უწოდებენ

ახლოდან, ინგლისური ტერმინი.

ამერიკული გეგმა არის ჩარჩო

ხასიათი შუა ბარძაყის.

დაასახელა ამგვარად რადგან ეს არის ა

ჩარჩოები, რომლებიც ძალიან გამოიყენება ფილმებში

ამერიკელები 1910-1940 წლებიდან.

დაივინგი და **დაბალი კუთხე**

ასევე გამოიყენება ტერმინები

ფერწერა და ფოტოგრაფია.

რამდენიმე ბუნდოვანი ელემენტი ა

სურათი შეესაბამება დიდს

ველის სიღრმე.

აქტივობები

1. დაალაგეთ ფილმის სურათები კადრის მასშტაბის სიდიდის მიხედვით (6-დან 12 წლამდე).

გენერალური კადრი, შორი კადრი, საშუალო კადრი, ახლო კადრი...

(მასალა ფილმიდან "Alike" და "Shipwrecked" ამ აქტივობისთვის გვ 6 და გვ 7)

2. შექმენით ფილმიდან „დაკარგული ქონების“ სურათების ჯგუფები ხედვის კუთხით (6-დან 12 წლამდე).

(მასალა ფილმიდან "დაკარგული ქონება" ამ აქტივობისთვის გვ 8)

ნორმალური კუთხე, მაღალი კუთხე და დაბალი კუთხე.

3. შეადარეთ ორი პორტრეტი სიტყვების გამოყენებით diving, low-angle (9-დან 12 წლამდე).

4. გადაიღეთ ფოტო ან ვიდეო სხვადასხვა გეგმის მასშტაბის და განსხვავებული ხედვის კუთხის სმარტფონით (9-დან 12 წლამდე).

5. დახაზეთ პერსონაჟი გრძელ კადრში, საშუალო კადრში და ახლო კადრში.

6. აღწერეთ ფილმში გამოსახულებების წინა პლანი, შუა ადგილი და ფონი (6-დან 12 წლამდე).

(მასალა ფილმიდან "Automne" ამ აქტივობისთვის გვ 10)

7. აღწერეთ გამოსახულების მკვეთრი და ბუნდოვანი ელემენტები. (6-დან 12 წლამდე).

(მასალა ამ აქტივობის ფილმიდან "Automne" გვ 11)



მასალა 1 აქტივობისთვის

დალაგეთ სურათები ფილმიდან „Alike“ კადრის მასშტაბის სიდიდის მიხედვით.

ამობეჭდეთ და დაურიგეთ მოსწავლეებს ფილმიდან გამოსახულებები და გადაღებული სასწორების განმარტებები.



დასაბეჭდად (ნომრების გარეშე)

1



4



2



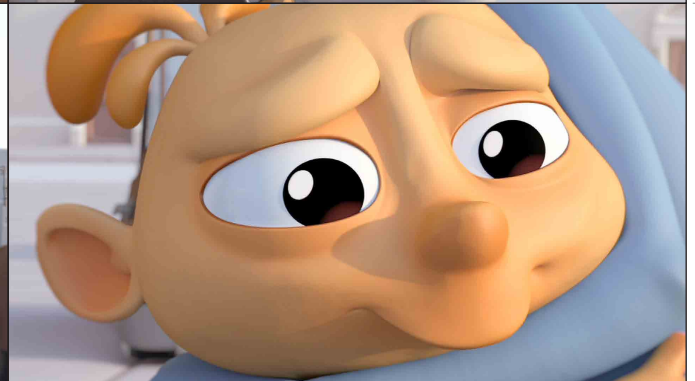
5



3



6



ერთიანად © დანიელ მარტინეს ლარა და რაფა კანო მენდესი

დაგეგმეთ სასწორები

1. გენერალური გეგმა მოქმედებას ათავსებს მის გეოგრაფიულ და ტოპოლოგიურ კონტექსტში.
2. საერთო გეგმა, გენერალურ გეგმასთან ახლოს, ფოკუსირებულია ისეთ ადგილას, როგორცაა ქუჩა ან მოედანი.
3. ნახევარსეტის დარტყმა ფარავს მოედნის მხოლოდ ნაწილს.
4. საშუალო კადრი სრულად აყალიბებს ერთ ან რამდენიმე პერსონაჟს.
5. Close-up აქცევს პერსონაჟებს წელის დონეზე და ქმნის გარკვეულ ინტიმურ ურთიერთობას.
6. ახლო კადრები ძალიან მჭიდროდ კადრებს და აქცენტს აკეთებს პერსონაჟის ან საგნის გამონათქვამებზე.



მასალა 1 აქტივობისთვის

დალაგეთ სურათები ფილმიდან "გემი დაღუპული" კადრის მასშტაბის მიხედვით.

ამობეჭდეთ და დაურიგეთ მოსწავლეებს ფილმიდან გამოსახულებები და გადაღებული სასწორების განმარტებები.



დასაბეჭდად (ნომრების გარეშე)

1		4	
2		5	
3		6	

გემი დაღუპული © ფროდო კუპერისი

დაგეგმეთ სასწორები

1. გენერალური გეგმა მოქმედებას ათავსებს მის გეოგრაფიულ და ტოპოლოგიურ კონტექსტში.
2. საერთო გეგმა, გენერალურ გეგმასთან ახლოს, ფოკუსირებულია ისეთ ადგილას, როგორცაა ქუჩა ან მოედანი.
3. ნახევარსტეტის დარტყმა ფარავს მოედნის მხოლოდ ნაწილს.
4. საშუალო კადრი სრულად აყალიბებს ერთ ან რამდენიმე პერსონაჟს.
5. Close-up აქცევს პერსონაჟებს წელის დონეზე და ქმნის გარკვეულ ინტიმურ ურთიერთობას.
6. ახლო კადრები ძალიან მჭიდროდ კადრებს და აქცენტს აკეთებს პერსონაჟის ან საგნის გამონათქვამებზე.



მასალა 2 აქტივობისთვის

შექმენით სურათების ჯგუფები ფილმიდან "დაკარგული ქონება" ხედვის კუთხით.

ამოხედავით და დაურიგეთ მოსწავლეებს ფილმიდან გამოსახულებები და ხედვის კუთხეების განმარტებები.



დასაბეჭდად (ნომრების გარეშე)

1



1



2



2



3



3



დაკარგული ქონება © Asa Lucander

ხედვის კუთხეები

- 1.. ნორმალური კუთხით, კამერა არის იმავე სიმაღლეზე, როგორც პერსონაჟები ან ობიექტები.
2. მაღალი კუთხით, კამერა არის სიმბოლოების ან ობიექტების ზემოთ.
3. დაბალი კუთხით, კამერა არის სიმბოლოების ან ობიექტების ქვემოთ.



მასალები მე-3 აქტივობისთვის

შეადარეთ ორი პორტრეტი ქვემოთ მოცემული სიტყვების dive, low angle და გარკვეული სიტყვების გამოყენებით (9-დან 12 წლამდე).

პატარა, მყიფე, უვნებელი, დამცავი / დიდი, შთამბეჭდავი, ძლიერი, ძალა...



Little Denise, Theo Van Rysselberghe, 1895. MET



ლუი XIV საფრანგეთი, ვუსტ დ'ევმონტი, 1654. ამბრაზის ციხე

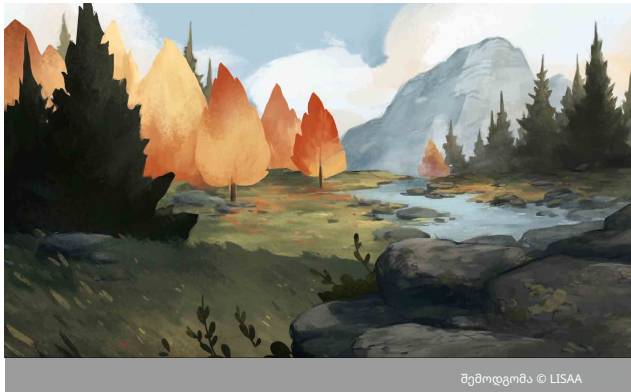


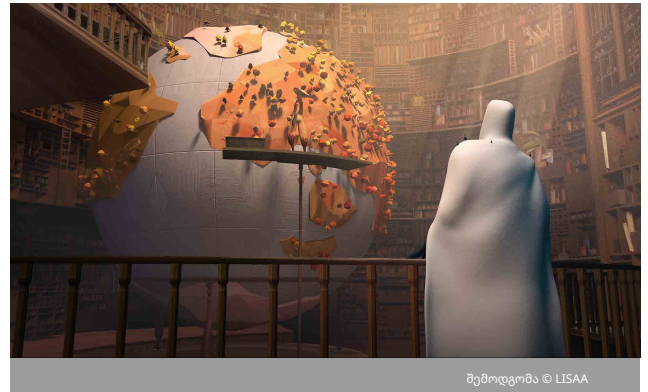


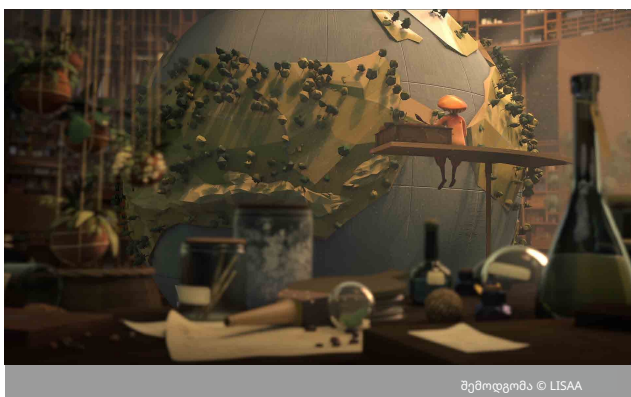
მასალები მე-6 აქტივობისთვის

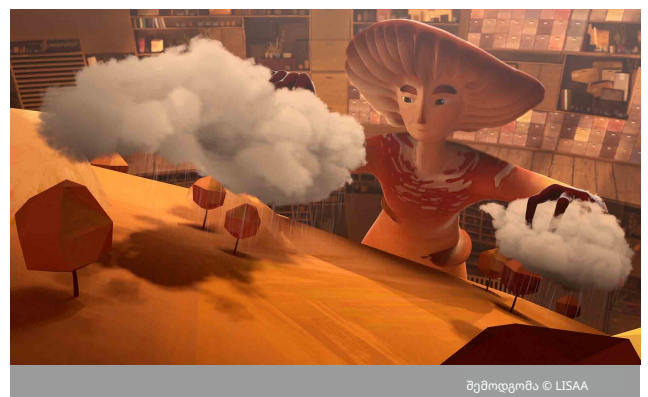
აღწერეთ სურათების წინა პლანი, შუა საფუძველი და ფონი და გამოიყენეთ ქვემოთ მოცემული რამდენიმე სიტყვა (6-დან 12 წლამდე).

წინ, უკან, შორს, ფონზე, პატარა, დიდი...











მასალები მე-6 აქტივობისთვის

აღწერეთ სურათების მკვეთრი და ბუნდოვანი ელემენტები და გამოიყენეთ სიტყვა ველის სიღრმე. (6-დან 12 წლამდე).

