

# 映画の語彙と文法

クリストフとオリヴィエ・デファイエ

## 映画を使って教えます

### コース1

フレーム / インカメラ / オフカメラ / サウンドオフ

フレーミング、フレーミング、カメラマン、ショット、リバーショット。





## 映画の語彙と文法

Christophe Defaye および Olivier Defaye 作

「映画の語彙と文法」6歳から12歳向け、  
ゲームと演習で構成されるコース形式で提供されます  
プラットフォーム上の映画から作成:[platform.films-pour-enfants.com](http://platform.films-pour-enfants.com)

このコースでは、学生が以下のことを特定し、適切なものにできるようにします。  
語彙、分析、表現ツールだけでなく、実行することもできます。  
映画製作の準備活動。



写真提供 © Katie Sung Lee

### 概要

#### 1

フレーム / インカメラ / オフカメラ / サウンドオフ

フレーミング、フレーミング、カメラマン、ショット、リバースショット。

#### 2

構図・平面スケール・画角

一般ショット、ロングショット、ミディアムショット、クローズアップ...前景、セカンドショット、  
背景、通常のアングル、ハイアングル、ローアングル、被写界深度。

#### 3

動き / 静止画 / パノラマ / 移動 / ズーム

キャラクターやオブジェクトのフィールドへの出入り。

#### 4

ショット / シーケンス / シーン

#### 5

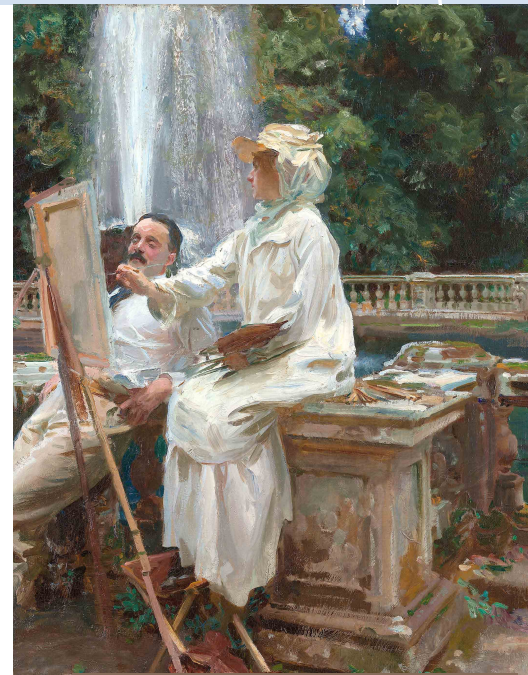
歴史 / シナリオ / 絵コンテ / 演出



## 活動終了予定

絵画、写真のフレームと映画の分野の違い。  
演出ツールとしてのオフカメラの重要性。

あなたの感性と想像力を映画のような言語で表現してください。  
適切な語彙を使用して、聞いて理解してもらえるように話します。  
多様な絵を表現手段として活用しましょう。



噴水、ヴィアトルローニア、ジョンシンガーサージェント、1907年

シカゴ美術館



## プレゼンテーション

無限に描画することを想像するのは困難です。

私たちは図面のサポートのサイズによって常に制限されます。  
紙、壁、遊び場の床...  
マチルド王妃の「パイユータペストリー」(11世紀)  
しかし、68メートルの長さも無限ではありません。

絵画だけでなく、写真や映画においても、私たちは常に  
画像の限界を定義するフレームによって制限されます。絵画におけるフレーム  
絵画の端を意味します。フレーム内の画像をフィールドと呼びます。

図面のサイズに制限があるため、アーティストは非常に早い段階でヒントを見つけました。  
想像力の余地を残し、フレームの外側のものを描写する  
観客たち。たとえば、外を眺めるキャラクターを描くことします。  
フレームのフレームは、このキャラクターが何を見ているのかを視聴者に想像させます。  
ある方法で絵画の空間を拡張します。

そして映画館で？

絵画や写真とは異なり、映画では次のことが可能になります。  
ある期間にわたる物事を表す。この時期の枠組みとしては、  
カメラは動くことができるので、オブジェクトやキャラクターがそこから出てくることがあります。  
フィールドに入力するか、フィールドに入力します。カメラが動いていないときでも、  
動くキャラクターやオブジェクトが入り出したり、車、  
たとえば雲。

映画では、観客が見えるものをフィールドと呼び、観客が見ることができないものをフィールドと呼びます  
見えないけど想像できることをオフカメラといいます。  
すべての映画監督は、画像と音声でこのトリックを使用します。  
声、騒音、音楽など、シーンの一部である音。  
しかし、この音の発生源はわかりません。カメラの外にあります。  
サウンドの発生源がシーンの一部ではない場合、それはオフサウンドと呼ばれます。  
目に見えないナレーターの声のことをナレーションと呼びます。

リバースショットとは、同じものを撮影するテクニックです。  
2つの反対の角度からのシーン。

## 素晴らしいフレスコ画

### 洞窟壁画

部屋にいくつかの絵が飾られている  
洞窟の雄牛の  
ラスコー(樹齢18,000年)の対策  
長さは最大5メートル。

### 古代の壁画

アレクサンダーのモザイク(2,200  
年)の大きさは5.80 m x 3.10 mです。

### 復活

天井のフレスコ画は、  
礼拝堂 システーナ、塗装された によって  
ミケランジェロで16世紀  
大きさは40m x 14m (560m<sup>2</sup>)です。

### ストリートアート

ヨーロッパ最大のフレスコ画  
フランス人アーティスト、エラとピトル  
パピリオン3の屋上  
パリ万博ポルト・ド・ベルサイユには、  
25,000平方メートルの表面積と  
ブラジル人アーティスト、エドゥアルド・コブラ、  
オリンピックを記念して作られた  
2016年オリンピック  
世界の大フレスコ画: 190  
メートルの長さ。



## 映画に関する質問

学生向けのアンケート。

。絵画フレームとは何ですか？

額縁とは絵画の縁のことです。

。映画の分野とは何ですか？

フィールドとは、記録中にフレーム内に表示されるすべてのものです。

映画、見る人が見ることができるすべてのもの。

。映画におけるオフカメラとは何ですか？

オフカメラとは、フレームの外側にあるすべてのもの、視聴者が認識できないものが見えない。

。映画館での消音とは何ですか？

オフサウンドとは、シーンの一部ではなく、その発生源がフレーム内に表示されないサウンドです。

。写真とフィルムの主な違いは何ですか？

映画では、物事を表現できるだけでなく、時間の経過に伴う物事の動きも表現できます。

トーキングシネマの発明以来、映画では音を使うことが可能になりました。

語彙もっと詳しく...

フレーミングとはフレーミングする行為のことであり、つまり、入るものを選択するということが枠の範囲内です。

映画を撮影するとき、

カメラを持ったカメラマン (またはカメラマン) が担当します。

**フレーミング。**

フレームワークを変更できます。

写真またはフィルムからのイメージ撮影後：これが

**トリミング。**

**フレームという言葉の他の意味**

ビリヤードフレーム

蜂の巣フレーム

生活環境

自転車フレーム

## 活動内容

1. フレーム、フィールド、オフスクリーン、ナレーションという言葉を使ってテキストを書きます (9 歳から 12 歳)。

(このアクティビティの映画「バニーマジック」と「警部と雨傘」の資料 p 3)。

2. 選んだ映画のカメラ内とカメラ外の視覚要素と音声要素について説明してください (9 ~ 12 歳対象)。

3. 現場で何が画面外の想像を可能にするかを説明します (9 歳から 12 歳)。

4. フレーム内に何かがあり、画面外に何かがあるシーンを考え出します (9 ~ 12 歳)。

5. カメラが静止している場合でもフレームに出入りできる視覚要素または音声要素に名前を付けます (6 ~ 12 歳)。

(要素は、動きによってフレーム内に収まることもあれば、フレーム外に収まることもあります)。

車、自転車、電車、波、雲、キャラクター、動物 (魚、鳥など)、キャラクターの一部 (

手、脚...)、人が持つ物体 (スプーン、斧...)

6. オブジェクトがフレーム内にある場合とフレーム外にある場合を描きます (6 歳から 12 歳まで)。

例: イルカがジャンプする...

7. フレーム内のキャラクターを表す画像から、画面外のキャラクター (6 歳から 12 歳まで) を想像してください。

(このアクティビティの映画「One More Beer」と「Raoul」の資料 p 4)。

8. キャラクターが 1 秒早くどこにいたのか、そして 1 秒後にどこにいたのかを想像してください。





