

# 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。





## 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

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 / オンカメラ / オフカメラ / ナレーション

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

画像を作成するためのツールを理解し、使用します。  
フレーミングはメッセージにどのような影響を与えるのでしょうか？

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。



地球外の妖精、オリヴィエ・デファイエ、2017

### プレゼンテーション

フレームの付け方は？

画像をフレームに収めて構図を決めるには、カメラマンは登場人物と人物を整理しなければなりません。  
フィールド内のオブジェクトを選択し、いくつかの選択を行ってカメラの位置を決めます。

たとえば、カメラオペレーターがキャラクターをフレームに収めたい場合は、次のようにします。

。カメラマンはフレーム内のキャラクターのサイズを選択します。  
キャラクター全体をフレーム化するか、一部のみをフレーム化するかを決定できます  
キャラクター、たとえば顔。

これを計画スケールの選択といいます。

表現計画スケール内の単語 plan° により、

さまざまなタイプのフレーミングと各ショット スケールには名前があります

**異なる、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...**

カメラオペレーターが複数のキャラクターを同時にフレームに収めることを選択した場合、次のことができます。  
カメラから多かれ少なかれ遠く離れた場所にそれらを配置します。

plan° という言葉は、オブジェクトやキャラクターの配置を説明するのに使用されます。

徹底的に: このようにして、前景、2番目の平面、および

カメラからの距離に応じて背景が変わります。のために

この距離を強調すると、カメラオペレーターは被写界深度を調整できます。

これは、要素が鮮明でぼやけていない画像の部分に対応します。

。カメラマンは画角も選択します。

彼はキャラクターを正面、横顔、後ろからフレームに収め、その位置を選択します。

キャラクターに対するカメラの高さ。彼は角度を選ぶことができます

通常、カメラをキャラクターと同じ高さに配置します。

ハイアングルでカメラをキャラクターの上に置くか、

ローアングルでカメラをキャラクターの下に置きます。

実際には、これらすべての選択は撮影を開始する前に同時に行われます。

撮影前にこれらすべての選択を記憶するために、カメラオペレーターは自由に使える2つのツールを使用します。

非常に実践的なシナリオとストーリーボード (セッション5を参照)。

呪われたMのローアングル、フリッツ・ラング、1931年



監督はローアングルを使って、  
支配的で優れた地位にある性格。

呪われたMに飛び込む、フリッツ・ラング、1931年



監督はローアングルを使って、  
性格は脆弱で劣った立場にあります。



### 映画に関する質問

学生向けのアンケート。

。キャラクターをフレーミングするときにカメラマンは何を選択しますか？

ショットスケール、つまりフレーム内のキャラクターのサイズと画角。

。キャラクターのクローズアップとは何ですか？

クローズアップとは、人体の一部（顔、手、足など）を分離したフレーミングです。

。一般計画とは何ですか？

一般的なショットは、設定全体を示し、場所を説明するフレーミングです。

。被写界深度とは何ですか？

被写界深度は、要素に焦点が合っている画像の部分に対応します。

。ハイアングルの場合、カメラはキャラクターに対してどの位置にありますか？

カメラはキャラクターの上にあります。

。ローアングルでのキャラクターに対してカメラはどこにありますか？

カメラはキャラクターの下にあります。

語彙もっと詳しく...

クローズアップと呼ばれることもあります  
クローズアップ、英語の用語。

**アメリカの計画が枠組みである**

太ももの真ん中あたりのキャラクター。  
名前付き したがって なぜなら それは ある  
映画でよく使われるフレーミング  
1910年代から1940年代のアメリカ人。

**ダイビング** そして **ローアングル**

などでも使われる用語です。  
絵と写真。

ぼやけた要素がほとんどない  
画像は大きいサイズに対応します  
**被写界深度。**

### 活動内容

1. フィルム内の画像を撮影スケールの大きさの順に分類します (6年から12年まで)。

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...

(このアクティビティの映画「Alike」と「Shipwrecked」の資料 p 6 および p 7)

2. フィルムから画角ごとに「遺失物」画像のグループを作成します (6歳から12歳まで)。

(このアクティビティの映画「Lost Property」の資料 p 8)

ノーマルアングル、ハイアングル、ローアングル。

3. ダイブ、ローアングルという言葉を使用して2つのポートレートを比較します (9歳から12歳まで)。

4. さまざまなプランスケールとさまざまな視野角のスマートフォンで写真またはビデオを撮影します (9歳から12歳まで)。

5. ロングショット、ミディアムショット、クローズアップでフレーム化されたキャラクターを描きます。

6. 映画の中の画像の前景、中景、背景について説明してください (6歳から12歳)。

(このアクティビティの映画「Automne」の資料 p 10)

7. 画像の鮮明な要素とぼやけた要素を説明します。(6歳から12歳まで)。

(このアクティビティの「Automne」フィルムからの資料 p 11)



## アクティビティ用の資料 1

映画「Alike」の画像をショットスケールの大きい順に分類します。  
 フィルムの画像とショットスケールの定義を印刷して生徒に配布します。



印刷する場合（数字なし）

①			④
②			⑤
③			⑥
	<p>同様 © Daniel Martínez Lara &amp; Rafa Cano Mendez</p>		

## 計画スケール

1. 全体計画は、アクションを地理的および位相的コンテキストに配置します。
2. 全体計画は、一般計画に近く、道路や広場などの場所に焦点を当てています。
3. ハーフセットショットは設定の一部のみをカバーします。
4. ミディアムショットは1人以上のキャラクターを完全にフレームに収めます。
5. クローズアップは登場人物を腰の高さでフレームに収め、ある種の親密さを生み出します。
6. クローズアップは非常に厳密にフレームを構成し、キャラクターまたはオブジェクトの表情に焦点を当てます。

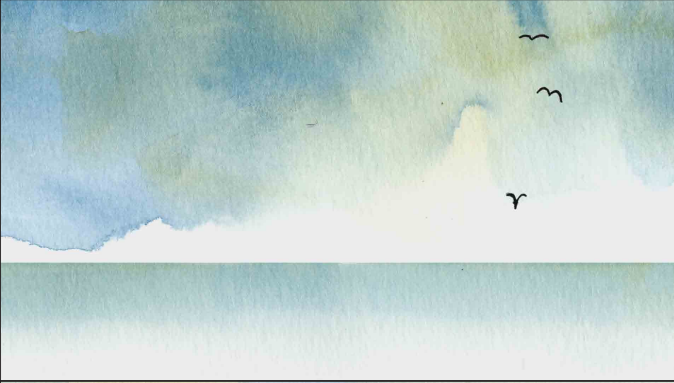
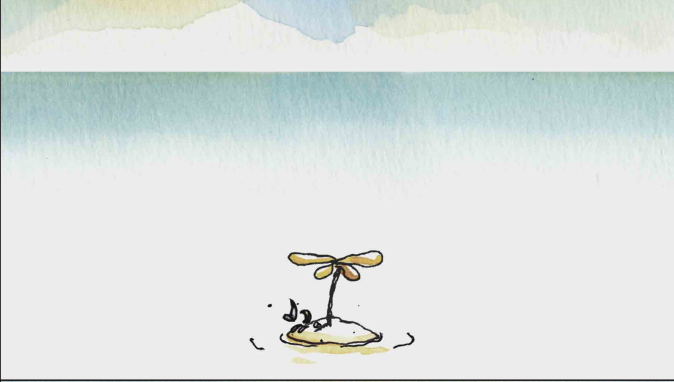



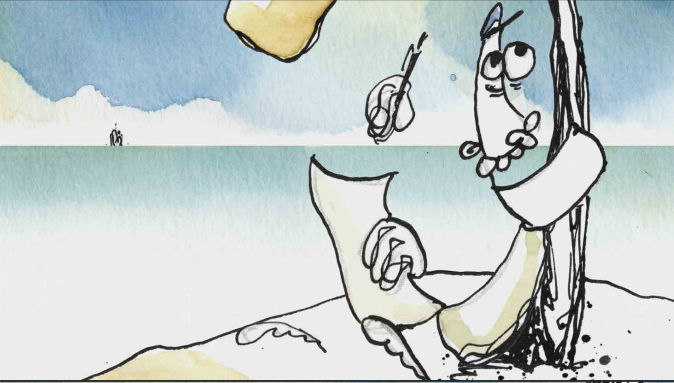

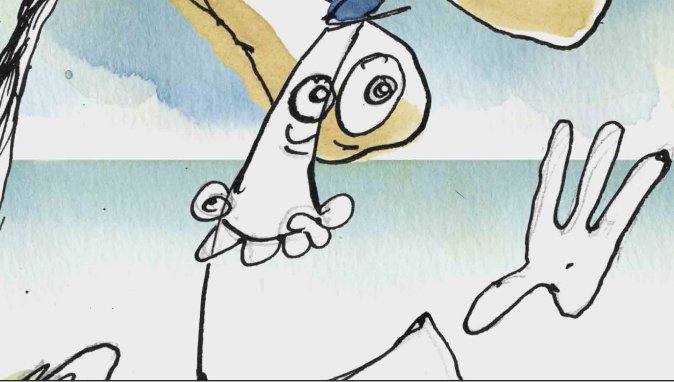
## アクティビティ用の資料1

映画「難破船」の画像をショットスケールの順に分類します。  
 フィルムの画像とショットスケールの定義を印刷して生徒に配布します。



印刷する場合（数字なし）

①		④
②		⑤
③		⑥

難破した船 © Frodo Kuipers

## 計画スケール

1. 全体計画は、アクションを地理的および位相的コンテキストに配置します。
2. 全体計画は、一般計画に近く、道路や広場などの場所に焦点を当てています。
3. ハーフセットショットは設定の一部のみをカバーします。
4. ミディアムショットは1人以上のキャラクターを完全にフレームに収めます。
5. クローズアップは登場人物を腰の高さでフレームに収め、ある種の親密さを生み出します。
6. クローズアップは非常に厳密にフレームを構成し、キャラクターまたはオブジェクトの表情に焦点を当てます。



## アクティビティ 2 の資料

映画「遺失物」の画像を視野角ごとにグループ化します。  
 フィルムの画像と視野角の定義を印刷して生徒に配布します。



印刷する場合（数字なし）

①



①



②



②



③



③



忘れ物 © Asa Lucander

## 視野角

- 1.. 通常の角度では、カメラはキャラクターまたはオブジェクトと同じ高さにあります。
2. ハイアングルでは、カメラはキャラクターまたはオブジェクトの上にあります。
3. ローアングルでは、カメラはキャラクターまたはオブジェクトの下にあります。



### アクティビティ 3 の資料

ダイビング、ローアングル、および以下の特定の単語を使用して2つのポートレートを比較してください(9歳から12歳まで)。  
小さい、壊れやすい、無害、保護/大きい、堂々とした、強い、力...



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

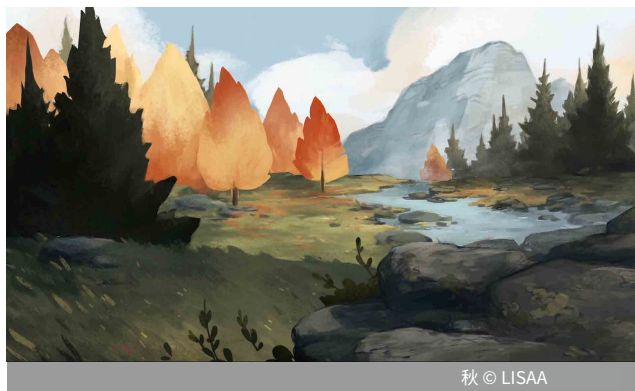
---

---



## アクティビティ 6 の資料

絵の前景、中景、背景を説明し、以下のいくつかの単語を使用してください (6 歳から 12 歳)。  
前、後ろ、遠く、背景、小さい、大きい...



---

---

---

---

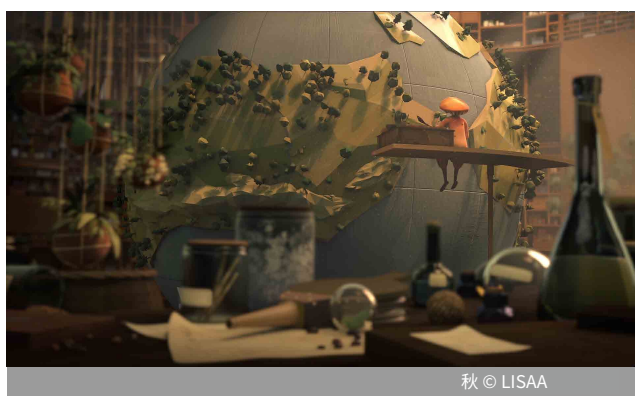


---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

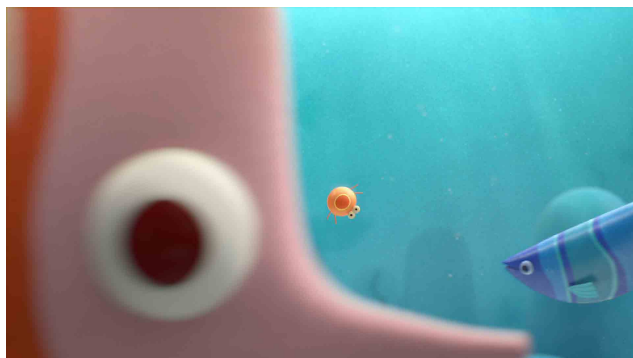
---

---



### アクティビティ 6 の資料

画像の鮮明な要素とぼやけた要素を説明し、被写界深度という言葉を使用します。(6歳から12歳まで)。



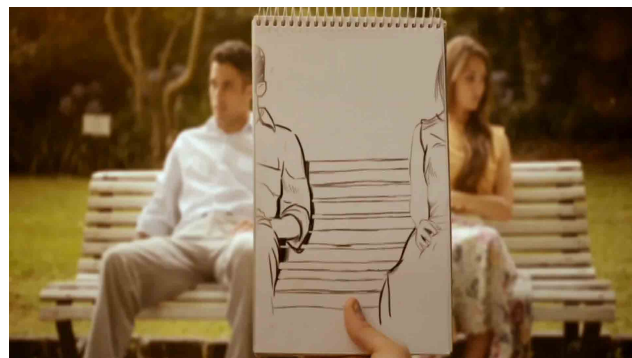
スナック © B. Sankur および G. Godet

---

---

---

---



リラ © Carlos Lascano

---

---

---

---



蝶の女 © Les film du Nord

---

---

---

---



Ahco On The Road © Soyeon Kim

---

---

---

---