

영화의 어휘와 문법

크리스토프와 올리비에 드파예

나는 영화로 가르친다

코스 1

프레임 / 카메라 내 / 오프 카메라 / 사운드 꺼짐

프레이밍, 프레이밍, 카메라 오퍼레이터, 샷-리버스 샷.





영화의 어휘와 문법

Christophe and Olivier Defaye님의 이미지

6~12세를 위한 "영화 어휘 및 문법",
게임과 연습으로 구성된 코스 형태로 제공됩니다.
플랫폼의 영화에서 제작: platform.films-pour-enfants.com

이 과정을 통해 학생들은 다음을 식별하고 적절하게 사용할 수 있습니다.
어휘, 분석, 표현 도구뿐만 아니라
영화 제작을 위한 준비 활동.



본 © Katie Sung Lee

요약

1

프레임 / 카메라 내 / 오프 카메라 / 사운드 꺼짐

프레이밍, 프레임, 카메라 오퍼레이터, 샷-리버스 샷.

2

구성 / 평면규모 / 화각

일반 샷, 롱 샷, 미디엄 샷, 클로즈업... 전경, 두 번째 샷,
배경, 일반 각도, 높은 각도, 낮은 각도, 피사계 심도.

3

움직임 / 스틸샷 / 파노라마 / 여행 / 줌

캐릭터와 사물의 영역에 들어오고 나가는 것.

4

샷/시퀀스/장면

5

연혁 / 시나리오 / 스토리보드 / 연출



활동종료 예상

회화, 사진의 프레임과 영화의 현장의 차이.
준비 도구로서 오프카메라의 중요성.

영화적 언어로 감성과 상상력을 표현해 보세요.
적절한 어휘를 사용하여 듣고 이해한다고 말하십시오.
표현의 수단으로 그림의 다양성을 모두 활용하세요.



분수, 빌라 토를로니아, 존 싱어 사잔트, 1907

시카고 미술관



프리젠테이션

무한한 그림을 상상하기는 어렵습니다!

우리는 항상 그림의 지원 크기에 의해 제한됩니다.
종이 한 장, 벽, 놀이터 바닥...
마틸드 여왕의 "바이외 태피스트리"(11세기)
그러나 68미터 길이도 무한할 수는 없습니다.

그림뿐만 아니라 사진과 영화에서도 우리는 항상
이미지의 한계를 정의하는 프레임에 의해 제한됩니다. 회화에서는 프레임이
그림의 가장자리를 의미합니다. 프레임 내부의 이미지를 필드라고 합니다.

그림의 크기가 제한되어 있기 때문에 예술가들은 아주 일찍부터 다음 사항에 대한 팁을 찾았습니다.
상상의 여지를 남겨두고 프레임 밖의 사물을 묘사합니다.
관중. 예를 들어 밖을 내다보는 캐릭터를 그린다든지
프레임의 프레임은 시청자에게 이 캐릭터가 무엇을 보고 있는지 상상하도록 유도합니다.
어떤 방식으로든 그림의 공간을 확장한다.

그리고 영화관에서?

그림이나 사진과 달리 영화는 다음과 같은 작업을 가능하게 합니다.
일정 기간 동안의 사물을 나타냅니다. 이 기간 동안 프레임워크는
카메라가 움직일 수 있으므로 사물, 캐릭터가 화면 밖으로 나올 수 있습니다.
필드를 선택하거나 필드를 입력하세요. 카메라가 움직이지 않을 때에도
움직이는 캐릭터나 물체가 들어가거나 나올 수 있고, 자동차,
예를 들어 구름.
영화에서는 관객이 볼 수 있는 것을 장(field)이라 하고, 볼 수 없는 것을 장(field)이라고 한다.
보지는 못하지만 상상할 수 있는 것을 오프카메라(off-camera)라고 합니다.
모든 영화 감독은 이미지와 사운드에 이 트릭을 사용합니다.
목소리, 소음, 음악 등 장면의 일부인 소리,
하지만 우리는 이 소리의 출처를 볼 수 없습니다. 그것은 카메라 외부에서 나온 것입니다.
소리의 소스가 장면의 일부가 아닌 경우 소리가 나지 않는다고 합니다.
보이지 않는 내레이터의 목소리를 보이스오버라고 합니다.

리버스샷(Reverse Shot)은 같은 것을 촬영하는 기법이다.
두 개의 반대 각도에서 본 장면.

위대한 프레스코화

동굴 벽화

방에 있는 그림 몇개
동굴의 황소들 중
라스코(18,000년 전) 조지
길이는 최대 5미터.

고대 프레스코화

알렉산더 모자이크(2,200
년) 크기는 5.80m x 3.10m입니다.

환생

천장 프레스코화의
예배당 시스티나, 그린 에 의해
미켈란젤로 ~에 16일 세기
크기는 40m x 14m(560m2)입니다.

거리 예술

유럽에서 가장 큰 프레스코화
프랑스 예술가 Ella와 Pitr
3관 옥상에
파리 엑스포 포트 드 베르사유는
25,000m2의 표면적 및
브라질 예술가 에두아르도 코브라(Eduardo Kobra),
게임을 계기로 만들어진
2016년 올림픽
세계의 위대한 프레스코: 190
미터 길이.



영화 관련 질문

학생들을 위한 설문지입니다.

. 그림틀이란 무엇인가요?

프레임은 그림의 가장자리입니다.

. 영화의 분야는 무엇인가요?

필드는 녹화하는 동안 프레임 내부에 표시되는 모든 것입니다.
영화, 관객이 볼 수 있는 모든 것.

. 영화에서 오프카메라란 무엇인가?

오프카메라란 프레임 밖에 있는 모든 것, 관객이 볼 수 없는 것
보지 마라.

. 영화관에서 소리가 나지 않는다는 것은 무엇입니까?

꺼진 소리는 장면의 일부가 아니고 그 소스가 프레임에서 볼 수 없는 소리입니다.

. 사진과 영화의 가장 큰 차이점은 무엇인가요?

영화를 통해 우리는 사물을 표현할 수 있을 뿐만 아니라 시간에 따른 사물의 움직임도 표현할 수 있습니다.
말하는 영화가 발명된 이래로 영화는 소리를 사용하는 것을 가능하게 했습니다.

어휘 자세히 알아보기...

프레이밍은 프레이밍을 하는 행위이다.
즉, 입력할 항목을 선택하라는 의미입니다.
프레임의 한계 내에서.

영화를 촬영할 때,
카메라를 들고 있는 카메라맨(또는
카메라맨)이 담당합니다.

프레이밍.

프레임워크를 수정할 수 있습니다.

사진이나 영화의 이미지

촬영 후: 이견

자르기.

프레임이라는 단어의 다른 의미

당구 프레임

벌집 프레임

생활환경

자전거 프레임

활동

1. 프레임, 필드, 오프스크린, 음성 해설 등의 단어를 사용하여 텍스트를 작성합니다(9~12세).

(이 활동에 대한 영화 "Bunny Magic" 및 "The Inspector and the Umbrella" 자료 p 3).

2. 카메라 안팎에서 선택한 영화의 시각 및 음향 요소를 설명하십시오(9~12세).

3. 현장에서 화면 밖의 것을 상상할 수 있게 해주는 것이 무엇인지 설명하십시오(9~12세).

4. 프레임 안에 있는 것과 화면 밖에 있는 것이 있는 장면을 만들어 보세요(9~12세).

5. 카메라가 정지되어 있을 때에도(6~12세) 프레임에 들어가거나 나올 수 있는 시각적, 청각적 요소를 말해 보세요.

(움직임을 통해 때로는 프레임 안에 있을 수도 있고 때로는 프레임 밖에 있을 수도 있는 요소)

자동차, 자전거, 기차, 파도, 구름, 캐릭터, 동물(물고기, 새...), 캐릭터의 일부

손, 다리...), 사람이 들고 있는 물건(손가락, 도끼...)

6. 프레임 안에 있는 물체를 그린 다음 프레임 밖에 있는 물체를 그립니다(6~12세).

예: 돌고래 점프...

7. 프레임 안의 캐릭터를 나타내는 이미지에서 화면 밖의 캐릭터(6~12세)를 상상해 보세요.

(이 활동에 대한 영화 "One More Beer" 및 "Raoul" 자료 4페이지)

8. 캐릭터가 1초 전에 어디에 있었는지, 1초 후에 어디에 있었는지 상상해 보십시오.

