

애니메이션 영화에 질문을 던지다

앤 마리 필류

나는 영화로 가르친다





애니메이션 영화에 질문을 던지다

제작: Anne Marie Filho

애니메이션 영화 상영을 통해 학생들이 만날 수 있어야 합니다. 작품에 대해 질문하고, 비판적인 판단을 내리고, 표현하고, 의견, 논쟁의 여지가 있는 관점, 토론하다, 비교하다 관점, 다른 작품, 다른 예술과의 연결을 구축하기 위해, 같은 물건을 다른 매체가 압수한 것입니다. 이것은 기회입니다 학생들이 지식을 습득하고 기술을 쌓기 위해 다른 시간에도 시험해 볼 수 있습니다.



비와 물고기 © 김파라 리사

평범하지만 다른 두 가지 방식 질문

수업이 어떤 대상을 연구하도록 초대될 때, 그것이 무엇이든간에, 예를 들어, 자연이나 창조의 인공물에 의해 생산된 것입니다. 텍스트나 영화에 대한 질문에는 두 가지 방법을 채택할 수 있습니다.

- 종종 정도에 따라 세심하게 구성된 일련의 질문입니다. 복잡성은 이에 응답하는 학생들에게 제출됩니다.
- 질문은 미리 중단되는 것이 아니라 다음과 같이 구성됩니다. 학생들이 공부할 대상을 발견했을 때의 생각과 반응하다; 이러한 성찰과 발전의 조직은 분석을 위해 설정된 목표를 달성하고 의미를 파악하기 위해 필연적으로 두 가지 양식 모두 동일하게 유지됩니다. 이 순간의 관심 접근 방식은 방법을 점진적으로 습득할 수 있는 조건을 만드는 것입니다. 점차적으로 사람들에게 자율성을 인식시키는 것을 포함하여 학생들은 관찰에서 불변성이 존재한다는 사실을 알게 됩니다. 연령과 수준에 맞게 적응하는 것은 교사의 몫 학생들이 자신이 구현한 전략을 생각해 보도록 권유합니다. 비판할 수 있도록 질문하고, 분석하고, 이해하고, 동화하고, 적절하게 활용하고, 재사용하고, 개발할 수 있습니다.

요점을 설명하기 위해 이제 학생들이 김파라 리사 감독의 영화 <비와 물고기>를 감상하기 위해 초대되었습니다.

목표를 유지하다 이미지교육

애니메이션 영화를 상영한다는 것은 항상 제공할 수 있는 기회 학생들은 일, 창의적인 일 예술적인 접근 방식에 따르면 예술 수업, 그리고 이것은 추구하는 목표가 무엇이든.

여기서 기억해두는 것이 적절하다. 교수법 예술적 그런 그녀는 이다 다양한 형식으로 공식화된 에서 구할 수 있는 간행물 Eduscol 웹사이트, 섹션 이러한 가르침에 헌신함1. 품질에 중점을 두고 있습니다 이번 회의에서 예상되는 예술 작품. 애니메이션 영화 연구 유용하게 영감을 얻을 수 있습니다 여기에 포함된 제안 첨부서류.

1 <https://eduscol.education.fr/cid99287/ressources-accompagnement-enseignements-artistiques-aux-cycles.html>

특히 "손이 닿는 곳, 말이 닿는 곳, 눈이 닿는 곳: 6~9세를 위한 조형예술 작품과의 만남"과 "9세에서 12세까지의 학생 훈련에서 작품과의 만남: 감히 탐구하고, 질문하고, 연구하고, 질문하고... 미술 탐험가가 되십시오."



개인 경험의 동원에서 지식의 동원으로

아이들은 그들의 경험에 비추어 감동을 받고 영화를 이해합니다. 이곳의 업무가 그 업무와 형식적으로 다른 경우 학생들에게 친숙한 것은 기본적으로 모든 사람이 공유하는 비, 비, 해의 경험을 의미합니다. 소음, 크든 작든 우리가 즐겁게 놀고 싶은 우산의 소음, 아마도 스쿨버스의 소음. 그것은 기억을 불러일으키고 개인 역사에 쉽게 고정되며 지각적 의미의 놀이를 장려합니다.

프로젝트에 따라서는 상영 전 '비'라는 주제를 다루며 회의를 준비할 수도 있습니다. 사랑하는 사람, 사랑하지 않는 사람 아니다? 무엇을 위해? 어떤 기억인가요? 어떤 이미지? 우리는 글을 쓰고, 그림을 그리고, 무대를 꾸미고, 어휘를 탐구할 수 있습니다. 비를 상상한 뒤, 감독이 상상하고 말한 것을 발견한다.

아마도 이 작품은 어린이 문화에도 공감할 것입니다. 모든 연령대에 적합한 다수의 작품을 다루고 있습니다. 비. 연령에 따라 책을 읽어주거나, 인물이 직접 대면하는 책을 읽어주기도 했습니다. 비, Agnès Rosenstiehl의 앨범 "Mimi Cracra, 비, 그녀는 그것을 좋아합니다!"와 같은 아동 문학의 고전.

그들은 프랑스어로 된 동요인 "비가 온다, 습해, 개구리 파티야", 영어로 "비가 온다 목자야"라는 동요를 기억할 것입니다. "비는 가라앉아라"...진 켈리가 빗속에서 노래하는 모습을 볼 기회가 있었을까? 아무튼 멀티용으로는 개인적, 문화적, 사회적 이유 때문에 학생들은 이미 영화를 이해할 수 있는 자원을 가지고 있습니다.

무의식적으로든 아니든, 학생들은 또한 바로 그 건설에 대한 지식과 경험을 동원할 것입니다. 그들의 기대를 기반으로 하고 앞으로 다가올 모험을 예상할 수 있게 해주는 이야기입니다. 김파라 리사 영화에서는 이야기의 전개는 냉철함에서 독창적입니다. 이는 어린 학생들의 열망을 좌절시킬 수 있습니다. 이러한 이전 경험은 문학과 영화의 초기 문화의 토대를 마련했습니다. 이 영화는 매우 세련된 서사적 맥락을 지닌 서사적 영화이자 명상적 영화입니다. 혼란스러울 수도 있습니다.

파리 거리, 비가 오는 날씨, 구스타브 카유보트, 1877, 시카고 미술관 





탐험

작품을 만나는 것은 작가를 만나는 것이기도 하며, 작품의 창작과 배포의 맥락을 파악하는 것입니다. 학생들은 이 정보에 주의를 기울이도록 훈련받아야 합니다. 이 식별의 의미는 반복을 통해서만 확인됩니다. 다른 작품, 회화, 뮤지컬, 문학까지 만나 확장... 겸손하게 그들에게 존경심을 가르치는 문제다. 작가를 위해, 그의 작품과 그의 팀을 위해. 그 외에도 문화에 대한 학습을 단계별로 구축할 수 있습니다. 그의 작품은 시대의 흔적을 담고 있으며, 시간이 지남에 따라 오랫동안 말해왔던 "학교"를 발견합니다. 다른 예술의 경우, 해당되는 경우 출신 국가, 세기에 따라 예술가를 학교로 그룹화합니다. 그들이 속한 예술 운동.

플랫폼에서 제공되는 애니메이션 영화는 작가의 문화에 젖어 있지만 널리 개방되어 있습니다. 다른 영향과 제작팀 자체의 구성은 종종 다문화적입니다. 우리는 알아차릴 것이다 대부분의 영화 제목은 영어로 되어 있으며, 연령과 주기에 따라 학생들은 번역하는 법을 배웁니다. 여기서는 논란의 여지가 없지만, 영어가 아닌 나라에서 제작된 영화에 영어를 사용하는 것은 관계자는 문화가 리셉션에 영향을 미칠 국제 청중에게 연결을 강조합니다. 해당 연도의 프로젝트에 따라 우리는 작품의 "맥락"에 대한 식별 작업의 흔적을 유지할 수 있습니다.

영화 '레인 앤 피쉬'의 경우, 영화 자체에서 제공하는 정보가 체계적으로 기록되어 있다. 두 개의 스크립트: 일본어 알파벳과 라틴 알파벳. 따라서 일본어로 된 정보는 영어로 번역됩니다.

제목	비와 물고기	43초 후에 제목이 일본어와 언어로 표시됩니다. 영어. 영어 제목 이름이 시작되지 않습니다. 관례에서 요구하는 대로 대문자를 사용합니다. 일본어 문자는 "금붕어"를 의미하지만 "비와 물고기"가 아닙니다. 그들은 다르지 않다. 안개 낀 지평선 너머로 작은 배들이 눈에 띈다. 赤い = 빨간색. 魚 = 물고기.
작성자	리사 키파라	일본 감독
팀 및 기능 분배		이 정보는 영화 마지막 부분에 나옵니다.
스크립트, 디자인, 편집 및 애니메이션	리사 키파라	4.22
애니메이션 어시스턴트	카즈타 유스케	4.22
음악	마스다 유사쿠	4.28
음향 효과	오에 다쿠지	4.28
오디오 믹서	모리타 요시토	4.28
생산	도쿄예술대학	4.28
감독	리사 키파라	4.34
생산	도쿄예술대학	4.34
생산지	도쿄예술대학	처음부터 화면에 나타납니다.
생산국	일본	도쿄예술대학 유도
완료일	2010	검은화면 하단 날짜, 마지막 이미지.

기타 정보가 제공될 수 있습니다.

영화의 길이	4.47초
기술	2D 영화
생산에 대한 추가 정보	키파라 리사1가 도쿄예술대학 1학년 때 감독한 영화.

이러한 모든 요소를 고려하는 것은 수업에서 수행되는 프로젝트와 학생의 수준에 따라 다릅니다. 그러나 그것은 보인다 학생들이 영화 제작 과정을 무시하지 않고 최소한 작가의 이름을 명명하는 데 체계적으로 익숙해지는 것이 중요합니다. 팀을 구성하고 생산 연도와 장소를 식별합니다. 교사가 학급과 함께 애니메이션 영화를 만들 계획이라면 여기에서 학생들과 함께 이미 다른 점을 관찰할 수 있습니다. 팀 구성원이 수행하는 기능이 많기 때문에 분배할 수 있는 역할이 매우 많습니다.

이 영화의 형식과 그들이 본 일본 작품의 형식의 차이는 나이가 많은 사람들에게 보일 수도 있습니다. 우리는 중국 테웨이(1915-2010)의 창립 작품과 그의 애니메이션 워시 또는 다카하타 이사오의 특이점에 더 가까워졌습니다. 가구야 공주 이야기(2013). 감독의 선택에는 일본 문화의 요소가 고스란히 드러난다.



나레이션. 피치, 요약, 시놉시스

학생들에게 제안된 이야기에 대한 프레젠테이션을 구두 및/또는 서면으로 작업하도록 초대하는 것은 흥미롭습니다.

우리는 상거래(판매 홍보, 상업적 논쟁)에서 빌려온 "홍보"라는 용어보다 "후크"라는 용어를 더 선호할 수 있습니다.

오늘날 일반적으로 관심을 불러일으키는 한두 문장으로 발표를 불러일으키는 데 사용됩니다.

보통 결말을 밝히지 않고, 일반적으로 이 프레젠테이션의 "후크"는 다음과 같습니다.

- . 초기 상황을 설명합니다
- . 문자를 지정
- . 스토리를 시작하고 개봉을 통해 캐릭터의 삶을 바꿀 수 있는 첫 번째 이벤트를 보고합니다.
- 가능성의 장을 열어 다소 강한 서스펜스를 만들어냅니다.

영화 "Rain and Fish"는 이러한 간략한 프리젠테이션 중 몇 가지 주제였습니다.

다음은 저작물을 인용한 사이트에서 가져온 세 가지이며, 여기에는 영어 사이트에서 제안된 네 번째 제안이 첨부되어 있습니다.

"어느 비오는 날, 어린 소년은 버스를 기다리며 상상의 나라를 펼칩니다. 그의 마음에는 이미지가 떠오릅니다."

Films pour enfants 플랫폼

"폭우 속에서 어린 소년은 우산 속에 숨어 버스를 기다리며 생각에 잠긴다."

Cinemapublic.org

"비 오는 날 버스 정류장에서 한 소년이 기다리고 있습니다. 웅덩이 속에서 물방울이 두둑거리며 파도를 일으키고 있습니다.

갑자기 시작입니다. 연못에 금붕어가..."

3dvf.com

"어느 비오는 날, 한 소년이 버스 정류장에서 뚝뚝뚝뚝 기다리고 있었습니다. 웅덩이 속에서 똑똑, 빗방울이 뛰고 파도를 일으키고 있었습니다. 그것을 지켜보던 그는 보았습니다. 뭔가 [점프]. 소년이 웅덩이를 들여다보니 빨간 물고기가 헤엄치고 있었습니다. 비오는 날 소년이 본 붉은 물고기 이야기입니다."

영화 애호가를 위한 소셜 네트워크 Letterboxd

이 고리의 구성과 그것이 암시하는 선택은 까다로우며 학생들의 형성적 성찰을 가능하게 합니다.

위에 제시된 예에서 첫 단어에는 비가 언급되어 있습니다. 그 원동력은 바로 그녀다.

강도가 두 배로 증가하고 웅덩이를 만드는 행동은 아이에게 거울이 됩니다. 멈추면 영화도 멈춘다.

우리는 또한 더 짧은 형식, 명사구 또는 제목에 수반되는 슬로건을 작업할 수도 있습니다.

"피치"를 쓰는 것은 선택한 제목에 대해 질문을 던지는 첫 번째 기회이거나 새로운 기회가 될 수 있습니다.

학생들은 "금붕어"를 의미하는 일본어 제목과 "금붕어"로 번역되는 영어 제목의 차이를 관찰합니다.

"비와 물고기". 감독이 가정한 이 차이는 왜 있는 걸까요? 첫 번째의 관심은 무엇이며 두 번째의 관심은 무엇입니까?

학생들은 또 어떤 제목을 상상하게 될까요? 라 폰텐(La Fontaine)의 방식대로 "아이, 비, 물고기"는 더 많은 것을 의미합니다.

여기에 명시적인 도덕적인 내용 없이 이야기에? 또는 매우 다른, "The Wait", "Reverie in the Rain"은 아이의 상황을 번역합니다.

사고방식. 학생들은 많은 답을 생각해 낼 수 있습니다.

수업에서는 또한 영화 제목을 다른 창작자, 시인, 화가, 음악가 등이 부여한 제목과 비교할 수 있습니다.

이 문서의 끝 부분에 인용된 것과 같이 그들이 비에 전념한 작품입니다.

요약은 더 길고 전체 내용을 알려줍니다. 영화 사전에 포함된 '시놉시스'라는 용어는

동의로로 간주되어 9세에서 12세 사이의 학생들에게 제시됩니다. "Rain and Fish"의 요약은 다음과 같습니다.

한편으로는 실제 경험에서 공상이 뒤섞여 있기 때문에 쉽게 극복할 수 있는 어려움도 있고, 다른 한편으로는

등장인물과 이들을 하나로 묶는 연결고리에 대한 해석이 다양하기 때문이다. 요약이 묻는다

학생들은 장소, 등장인물, 그들을 하나로 묶는 연결고리, 그들이 참여하는 행동을 식별해야 합니다.



장소, 장식

영화는 구체적인 설정을 보여주지 않습니다. 가설을 뒷받침하는 희귀한 단서:

시각적 단서:

- . 흰색 장벽(0.23)
- . 우리가 이해하는 직사각형 표지판(0.48)은 버스 정류장을 나타냅니다.
- . 버스 또는 코치
- . 스케치된 나무와 건물(3.29부터)

사운드 신호:

- . 자동차 운전 소리
- . 버스 소리와 공압 도어 소리.

개인적인 경험에 따라 학생들은 마을, 마을, 작은 마을, 도로를 인식하게 됩니다. 캠페인을 진행하지만 더 이상 나아가서 가설을 확인할 수는 없습니다. 그 행동은 장소에서 일어날 수 있고, 다른 나라에서. 비는 태양의 복귀로 인한 눈부심으로 인해 장식 요소를 숨기거나 압도합니다. 주의사항은 이렇습니다. 아이, 우산, 버스, 이야기의 몇 가지 필수 요소, 그리고 무엇보다도 비와 태양에 초점을 맞췄습니다. 그들은 필수적인 배우이고 아이의 감정을 키우는 사람입니다.

영화 '이웃집 토토로'(미야자키 하야오, 1988)에서 사츠키, 메이, 토토로의 첫 만남에서 레인커튼 역시 회색 장식을 조각조각 내어 숨깁니다. 감독님은 이 영화의 에피소드를 기억하시나요?

비와 빛에는 용해력이 있습니다. 장식 요소를 용해하면 선택한 색상이 향상됩니다. 정확한 모양이 사라지고 아이는 어디에나 존재하는 회색으로 진화한 다음 주황색-노란색의 투명도로 진화합니다. 몇 가지 색조는 어린 소년의 부츠와 회색의 변형처럼 약간 푸른 빛을 띠는 옷을 거의 구별하지 못합니다.

비의 세계는 Te Wei의 세탁물처럼 단색입니다. 붉은 물고기, 금붕어는 황금색을 가져옵니다. 마침내 예상했던 어른이 도착하는 순간, 하늘 전체에 도달합니다. 장식의 색상은 다음과 일치합니다. 감정, 아이의 감정은 원인인 동시에 아이에게 의미가 있습니다.

비와 물고기 © 김파라 리사





캐릭터

이 인상 장식에서는 주인공을 식별할 수 있습니다. 그는 아이입니다. 작은 크기는 다음과 같이 표시됩니다.

- . 어린이/우산 비율
- . 어린이/버스 정류장 표지판 비율
- . 마지막 부분의 조감도에서 어린이/성인 비율(성인과 나란히 있는 그를 보여주는 이미지)

이런 의미로 해석하면 아마도 어린 소년일 것입니다.

- . 그의 웃음 어린이의 웃이고 소년이 더 일반적으로 입는다.
- 그것에 대해 논의하고 싶다
- . 그의 짧은 헤어스타일이지만, 학생들도 그것에 대해 토론할 수 있을 것입니다.
- 위에 인용된 주장의 저자들은 만장일치로 어린 소년을 인정합니다.
- 그림은 또한 아이의 정신 상태에 대한 단서를 제공합니다.
- . 그의 얼굴은 눈과 입이 표현력이 풍부합니다.
- 입은 슬픔, 우울함, 기쁨, 놀라움을 표현할 수 있는 선으로 그려져 있습니다.



아이의 슬픔에서 고양이 발견하는 기쁨으로, 그리고 궁금함으로 변합니다. 기대되는 어른을 즐겁게 찾기 전에 공상에 잠긴다. 이 모든 감정 한 줄로 표시됩니다. 우산을 끄는 모습이 인상을 강조한다 슬픔의.

아이 주변의 다른 인물들은 부정확합니다.

- . 야옹거리며 물속에서 도망치는 검은색 고양이와 같은 실제 동물들; 진짜 동시에 비현실적이기도 합니다. 백일몽 속에서 번성하는 금붕어처럼 말이죠.
- 그리고 날아가는 사람.
- . 이 물고기 중 하나의 변태와 같은 여성 인물이 포즈를 취하고 있습니다.
- 아이의 눈꺼풀에 키스.
- . 마지막에 개입하는 남성 인물이
- 그와 함께 여행을 다시 시작하기 전에 아이의 머리카락.



어른들은 아이들의 꿈 속에서도 현실처럼 다정하고 보호자. 그들의 존재는 즐거움과 행복과 관련이 있습니다. 학생들 가설을 세우게 됩니다. 그들은 의심할 바 없이 인간에게서 아버지는 아이가 기대하고 있으며 이러한 해석을 정당화해야 할 것입니다. 그들도 판단할까 꿈꾸는 여자는 아이가 생각하는 어머니의 이미지라는 것입니까? 어머니 현실에는 없지만 어린 소년의 상상 속에는 존재한다.

여성의 모습은 금붕어, 물고기의 변태에서 태어난 것 같습니다. d'or는 영어로 "goldfish"라고 합니다. 황금머리의 그녀 베일에 싸인 물고기 지느러미처럼 펼쳐졌다가 금방 사라진다.

동물의 인간으로의 변태, 인간의 역변태는 보편적인 주제이다. 다른 나라와 마찬가지로 일본에서도 많은 전설에 등장합니다.

Ovid의 독자이자 서양 문화에 개방적인 미야자키 하야오가 이를 활용했습니다. 절벽 위의 포노(2008)를 통해 상상의 나라를 펼치다 금붕어 소녀는 멀리서부터 안데르센의 영감을 받았습니다.



비와 물고기 © 키파라 리사



행동

비가 온다. 한 아이가 우산을 뒤로 끌고 버스 정류장을 향해 걸어가고 있다.

0.15에서 0.39까지 아이는 슬픈 표정으로 우산을 끌고 들판을 왼쪽에서 오른쪽으로 가로지릅니다. 움직임에 밀음이 그어져 있습니다. 샷을 번갈아 가며 아이를 클로즈업한 다음 중간 샷으로 보여줍니다. 계획이 변경될 때마다 교체할 수 있습니다. 아이를 이미지 왼쪽으로 이동하고 왼쪽에서 오른쪽으로 이 동작을 반복합니다.

0.30/0.31 샷은 두 샷을 겹쳐 놓습니다.

여러 경우에 걸쳐 영화는 두 개의 이미지를 겹쳐서 매우 유연하게 전환을 나타냅니다.

0.31에서 0.39까지는 아이가 들판을 가로질러 사라지고, 오른쪽 프레임에 떠나 아이가 나타날 수 있는 빈 공간을 남겨둔 다음 제목 문자가 사라집니다.

0.47부터 0.54까지 영화는 버스 정류장에 서있는 아이를 보여줍니다.



아이가 버스정류장에 서있습니다. 버스가 와서 정차하고 출발합니다.

0.55에서 1.07까지는 버스가 왼쪽에서 들판으로 진입한 후 교차한 후 정지하고, 프레임을 오른쪽으로 나가기 전에.

사운드트랙은 공압 도어 개방에 대한 정보를 제공합니다.

그런 다음 이미지에 표시되지 않고 닫힙니다.



아이는 버스에 타지 않았습니다. 그는 머물렀고, 그 밑에서 기다렸다 계속되는 비.

1.08에서는 사라지는 버스에서 여전히 버스 정류장에 서 있는 아이의 모습이 드러납니다. 우리 아마 그 사람이 버스에 타서 그 사람을 보면 깜짝 놀랐을 거라고 생각했을 거예요.

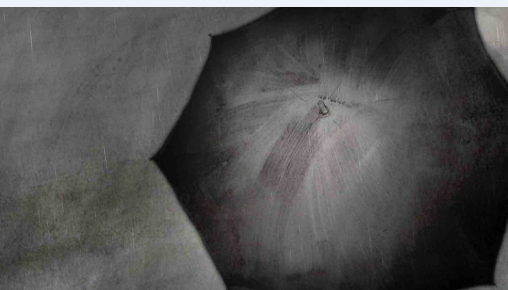
호우가 증가합니다. 아이는 올려 퍼지는 우산을 펼치고 있습니다.

1.09부터 1.16까지 아이는 우산을 펴느라 바쁘다.

1.17에서는 우산이 필드 전체를 거의 덮고, 그 다음에는 아이가 등장합니다.

클로즈업(1.18) 및 미디엄 샷(1.19), 두 이미지가 겹쳐짐

1.19에서.



고양이 한 마리가 그와 합류하여 우산 아래 그 근처로 피신합니다.

아이는 기다리고 몇 초 동안 그에게 이런 모습을 보여주곤 합니다.

담즙, 유휴. 그런 다음 그에게 아이디어가 떠오릅니다(1.31, 겹쳐진 이미지).

우산 (1.31 ~ 1.42). 샷이 여전히 클로즈업되어 있지만 아이는 거의 보이지 않습니다.

그 사람의 시야가 점점 높아지는 것처럼 조금씩 낮아지고,

후방과 수직 모두의 추적 샷에서. 1.42부터 2.05까지 아이의 집중력

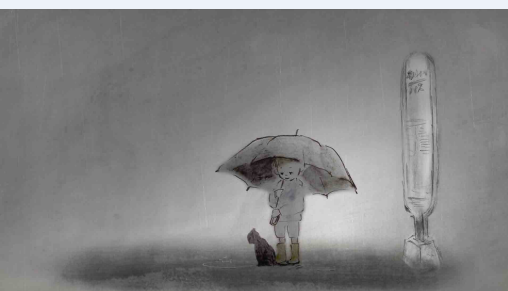
화면 밖에 남아있는 고양이의 야옹 소리에 흡수됩니다. 아이는

이제 이미지 중앙에 있고 2.00에서는 새로운 수직 움직임이 있습니다.

고양이를 발견할 수 있습니다.

2.05에서는 이전에 본 것처럼(1.19참조) 버스 정류장에 있는 아이를 보여줍니다.

그의 우산 아래 고양이는 피난처를 찾았습니다. 아이는 더 이상 혼자 아 아닙니다.



비와 물고기 © 키파라 리사



아이와 고양이는 웅덩이에 비친 자신들의 모습을 관찰합니다. 아이는 금붕어를 발견합니다. 다른 물고기 떼와 함께 그의 주위를 날기 시작합니다. 여성상이 나오네요 웃으며 아이의 얼굴에 뽀뽀를 하고 사라진다.

다음 이미지(2.20/2.11)는 놀랍습니다. 낮은 각도처럼 보이지만 이 효과를 설명하는 것은 반사입니다. 캐릭터 웅덩이에 비친 두 세계가 갈라지고(2.12-2.20), 두 세계가 공존하고, 물 속에서 우주가 펼쳐진다 특이한.

금붕어는 2.21에서 2.25까지의 이미지를 차지하는 마치 물방울에서 태어난 것처럼 2.25에 등장한다. 2.38에 죽었다가 다시 태어난 것처럼 보임 그것을 잡는 두 손 중, 그것을 보호한 다음 새를 대하는 것처럼 도망가게 하십시오(2.39-2.45). 이 두 그 손은 물고기가 날아가는 모습을 보고 놀란 구경꾼이 된 어린아이의 손이 아닌 것 같습니다. 그 주위에 물고기를 잡으세요. 이미지는 발레를 발견하기 위해 그를 중앙, 클로즈업, 클로즈업, 미디엄 샷에 배치합니다. 주변의 수많은 물고기 중 (2.55-3.03, 중첩). 3.10에서는 클로즈업을 통해 여성이 키스하는 장면을 포착할 수 있습니다. 가벼운 머리카락을 눈꺼풀에 대고 사라지기 전(3.13, 속도를 나타 내기 위해 겹쳐진 여러 이미지) 운동). 아이는 혼자 있다가 사라진다.

점점 노랑고 분홍빛으로 물들어가는 텅 빈 들판에는 아래에서 위로, 오른쪽에서 금붕어가 가로지른다. 왼쪽 (3.20). 물고기는 들판 깊이로 사라집니다(3.21).

태양이 돌아왔다. 물고기는 사라졌지만 다시 맑은 하늘은 그들의 색깔이다. 고양이가 떠난다. 아마도 버스에서 내린 어른이 이제 아이와 함께 있습니다. 그는 그녀의 머리를 부드럽게 쓰다듬는다. 어른과 아이가 함께 떠난다.

3.22부터 3.28까지 태양빛으로 빛나는 하늘이 필드 전체를 가득 채운다. 하늘의 주황색 모양은 물고기 모양을 연상시킵니다. 빨간색, 몸의 둥근 모양, 꼬리의 길쭉한 삼각형. 하늘을 등지고 있는 아이와 고양이의 실루엣 그리고 장식에서는 땅에 비친 모습으로 복제되어 다시 나타나고, 그 위에 놓인 시선은 마치 효과를 받은 것처럼 물러납니다. 후방 추적샷에서. 달린 우산은 비가 그친 것을 확인합니다. 고양이가 아이를 떠난다(3.36). 3.55에서 이미지는 겹쳐서 아이를 위에서 보면, 머리는 가운데에 있고, 얼굴은 웅덩이에 비친 것처럼 보입니다. 여전히 매료된 아이는 계속해서 지켜보고 있습니다. 그 뒤에 있는 그림자가 반사(4.05)에 나타납니다. 아이가 그 폭을 넓힌다. 눈. 그는 돌아서서 영화가 시선을 채택하고 화면 밖에 남아 있는 도착(4.08)을 마주한다. 그 아이는 이렇게 보인다. 다이빙하고, 놀라고, 웃지 않고. 크고 넓은 손이 액자 꼭대기에서 액자 속으로 들어가 머리 위에 얹혀진다(4.12) 그것이 다루는 것. 아이는 눈을 감았다가 다시 뜨고 지금(4.14)에 웃으며 점점 얼굴을 붉히기도 한다. 더 많은 것(4.15). 그의 행복한 얼굴은 오른쪽 프레임을 통해 빠져나와 프레임을 떠나는 버스(.4.16)에 겹쳐진다. 지금 우산을 들고 있는 아이와 어른이 드러납니다. 어른이 아이에게 손을 뺏는다(4.18). 프로필(4.20)에서 혼란스러워 이제 왼쪽으로 이동하고 사라집니다. 필드는 비어 있습니다(4.20/4.22). 크레딧이 나타납니다. 어른과 아이는 팀원들의 이름 뒤에 중앙에 다시 나타납니다. 그들의 등은 그리고 들판의 깊은 곳으로 향하고 있는 것 같습니다.

오프카메라는 프레임 속에 나타나지 않는 이야기의 공간이다. 필드는 프레임 내부에 보이는 공간입니다. 작가는 오프카메라를 이용해 아이가 보는 것, 즉 고양이, 어른을 잠시 시청자로부터 숨깁니다.

확장:

영화에서 발견된 단서를 바탕으로 학생들은 이전에 무슨 일이 일어났는지 상상하고 이름을 말하도록 요청받을 수 있습니다. 아이에게 자신의 이야기를 만들어내기 위해, 그 이야기는 아이가 영화에 나오는 순간들을 경험하도록 이끈다.



테마

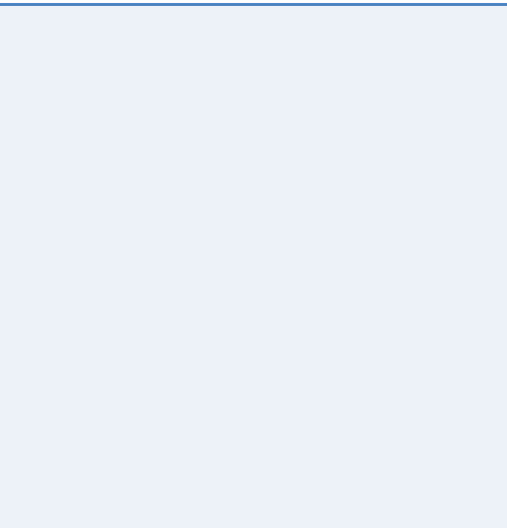
주제의 정의는 여기 수업에서 토론을 일으킬 수 있습니다.

여기서 이야기의 핵심은 기다림이라는 주제인 것 같습니다.
그러나 그것을 특성화하는 것은 흥미로울 수 있습니다: 유희, 고독...

비라는 주제도 중요하다. 영어로 'rain'이라는 단어가 들어간 제목이 이를 증명한다.

어린 시절의 주제도 다루어집니다: 꿈을 꾸는 능력, 상상하는 능력, 현실을 반성하는 능력, 자신이나 전설, 이야기에서 발견한 우주를 당신 주변에 펼쳐보세요.
이 여성적이고 남성적인 인물. 아버지의 모습은 알아볼 수 있고 어머니의 모습은 꿈입니다. 엄마가 그럴까 미야야사키의 이웃집 토토로처럼 두 어린 소녀 사츠키와 메이가 아버지와 단둘이 살고 있는 것처럼, 결석하고 아픈가요?

일본의 코이노보리, 드미트리 포포프



히로시게, 1895. 브루클린 박물관



날치 패턴

날치는 일본 문화에서 중요한 역할을 합니다. 그들은 코이 노보리(Koi Nobori)는 말 그대로 "잉어 깃발"로 표현됩니다. 단고노세쿠(Tango no sekku)를 위해 만들어진 잉어 모양의 풍향계 "소년파티(세쿠). 활발한 잉어가 상류를 헤엄쳐 갑니다. 그들에게 이 찬사를 받은 용기. 이 "날치" 패턴은 제목이 일본어 "금붕어"는 중요성을 강조하고 공상을 영화의 중심에 둡니다. 물고기의 등장으로 잠시 드러난 어린 소년의 내면 생활.





사운드트랙

영화의 사운드트랙에는 대사가 전혀 없습니다. 이는 지원 이상의 역할을 수행하며 다음을 강화합니다. 시각적 인식은 방향을 정합니다. 구성, 움직임에 밀줄을 긋고, 순간을 정의하고, 지원하고, 의미를 지원하고, 도움을 줍니다. 이해에. 이미지의 다의성을 줄일 수 있습니다.

보지 않고도 듣기

프로젝트가 이 사운드트랙의 중요성에 대해 학생들의 관심을 끌기 위한 것이라면, 학생들에게 이 사운드트랙을 들어보라고 제안할 수도 있습니다. 영화를 보기 전에 스스로 확인하고, 학생들이 이러한 청취를 바탕으로 가설을 세울 수 있도록 합니다. Rain and Fish 사운드트랙은 귀에 분명한 세 부분으로 구성됩니다.

- . 처음에는 비가 오고, 누군가 걷고 있고, 자동차가 운전하고, "자동차"가 멈췄다가 다시 출발한다는 소리를 들었습니다. 아이들은 버스의 공압식 문 소리, 야옹 앞에 울리는 종소리를 인식할 수 있습니다. 그들의 개인적인 경험을 통해 우산에 떨어지는 빗방울에도 주의를 기울일 수 있을까요?
- . 두 번째에서는 실로폰과 같은 음악이 음장을 덮고 빗소리가 간간히 들립니다. 처음에는 느리다가 매우 빠르다가 다시 변합니다.
- . 마지막으로, 세 번째에서는 빗소리가 더 이상 들리지 않습니다. 종소리는 희미하게 울리더니 사라진다. 자동차는 젖은 땅에서 움직임에 따라 발생하는 소음을 내며 주행하고, 차량이 정지하고, 누군가가 걷고, 새들이 울고, 자동차들이 여전히 운전하고 있으며, 몇 걸음, 그리고 마지막 소리, 즉 물 한 방울의 소리가 들립니다.

이 사운드트랙은 영화를 통해 확인할 수 있는 가설을 세울 수 있는 어린 학생들에게 친숙한 소음으로 구성되어 있습니다. 아니면 무효화됩니다. 두 번째 부분은 지속적인 비를 제외하면 혼란스럽고 소리의 단서가 없을 수 있습니다. 현실을 확실하게 언급합니다. 보행기, 고양이, 차량은 어디로 갔나요? 이러한 소리적 요소의 소멸은 현실적이고 친숙한 세계의 소멸을 의미하는 것이 아닐까 하는 의문을 불러일으킨다.

이미지에 나오는 소리의 출처를 듣고 식별하세요.

심사 과정에서 학생들과 함께 다음을 구별하는 데 익숙해지는 것이 흥미로울 것입니다.

- . 재현된 현실에 속하는 소리. (예: 이미지에 보이는 비). 우리가 흔히 듣는 말이 바로 그 소리인가요? 차이점이 있나요? 아이들이 이러한 소음을 일상적으로 경험하는 것과 영화? 여기서 소리는 사실적이지만 눈길을 끄는 것은 그들의 차별성, 예를 들어 물방울이 떨어지는 것을 강조합니다.
- . 그 기원이 현실에 있지 않은 소리가 표현됩니다. (예: 재현된 현실에서 아무도 연주하지 않는 음악) 그래서 감독님이 이 음악을 추가하셨어요. 물어보는 것도 흥미롭다 특히 이 영화에서 그녀는 아주 특정한 순간에만 등장하는데, 느린 속도에서 빠른 속도로 진행한 다음 다시 감속합니다. 학생들은 틀림없이 보게 될 것이다. 날치의 춤에 수반된다는 것, 약기 소리가 빗방울과 매우 가깝습니다.

음악은 환상, 탄생하는 상상의 움직임과 일치합니다. 어린 시절의 비 경험에서 비롯되며, 기다림의 외로움으로 인해 더욱 악화됩니다. 게으른. 그럼에도 불구하고 여전히 현실의 변형을 강조합니다. 환상의 시작점: 아주 실제적인 빗소리, 잠시 동안 고양이의 종은 맑은 음악이 됩니다. 물은 도구가 된다 음악과 떨어지는 물방울이 실로폰의 칼날처럼 공명합니다.

영화의 소리에 대해서는 사이트에서 명확하고 그림으로 설명된 설명을 참조할 수 있습니다. <http://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/glossaire>

소리 없이 영화를 감상하세요

자주하는 운동인데, 이를 통해 우리는 다음 중 하나를 제안할 수 있습니다. 여러 사운드트랙 및 분석 그들이 어떻게 영향을 미치는지 영화 접수.

학생들은 항상 주의를 기울이고 있습니다 의미의 변화와 선택에 따라 인지되는 감정 사운드가 구현되었습니다.

학생들도 달라지겠죠 음악과 효과음 사이.



네트워크 영화

아동문학

비의 경험을 다룬 작품은 많다.

비에 대한 긍정적인 시각을 제시하는 작품을 선택해 보는 것은 어떨까요?

비를 주제로 한 시...

"비가 온다", Les Ziaux, Raymond Queneau (1943), 학생들이 젊은 올리피아인으로서 모방할 수 있는 유쾌함이 가득한 시입니다.

"Pluie", À la borde du temps(1984) 및 "Le loup vexé", Enfantasques(1974), Claude Roy, 시적이고 재미있는 텍스트.

"Pluie", Les Stances, Jean Moréas (1899), 어린이의 환상을 반영할 수 있는 우울한 8개의 시.

"비", 사물의 편견, Francis Ponge(1942), 소리와 형태에 부착된 특이한 환기, 영화의 전개에 가깝다.

"그는 내 마음 속에서 울고 있다", 말 없는 로맨스, 폴 베를렌(1874). "Barbara", 가사, Jacques Prévert (1946).

애니메이션 영화

이웃집 토도로, 미야자키 하야호(1988). 절벽 위의 포뇨, 미야자키 하야호(2008)

페인트

비, 증기 그리고 속도, 윌리엄 터너, 1844년, 런던 내셔널 갤러리.

도시의 비(Rain on the city), 세이호 타케우시(Takeushi Seiho), 1864년에서 1942년 사이, 오르세 미술관, 파리.

"비구름을 이용한 바다 풍경 연구", 존 컨스터블, 1828년, 런던 왕립예술원.

일본 화가 히로시게의 작품과 그가 영감을 받은 작품인 빈센트 반 고흐의 "일본" 비교:

"신오하시 다리와 아타케의 갑작스러운 소나기", 1857년, 히로시게, 미국 의회 도서관 및

빈센트 반 고흐 "비 속의 다리, 히로시게 이후" 버전, 1887년, 암스테르담 미술관.

빗속의 밀밭, 1889년, 빈센트 반 고흐, 필라델피아 미술관

비를 피하다, 하나부사 잇초, 1709년. 메트로폴리탄 미술관



음악

"물방울"(Prelude opus 28 No. 15), 1838, 프레데리크 쇼팽.

"비오는 정원"(인쇄물), 1903, 클로드 드뷔시.

클로드 드뷔시(Claude Debussy)는 이 판화를 그리기 전에 런던에서 터너(Turner)의 그림을 본 적이 있다고 선언했습니다.

<https://admin-ressources.philharmoniedeparis.fr/0769180-estampes-de-claude-debussy.aspx>

두 대의 마림바와 한 대의 비브라폰을 위한 레인 트리(Rain Tree), 1981년, 다케미츠 토루.

이 일본 작곡가는 특히 1980년대에 비에 대한 여러 작품을 헌정했습니다. 이걸 가지고 놀았어 타악기는 "모방적"이며 학생들의 상상력을 일깨울 수 있습니다.

<https://edutheque.philharmoniedeparis.fr/doc/CIMU/0962799>