

Podstawowe pojęcia filmowe

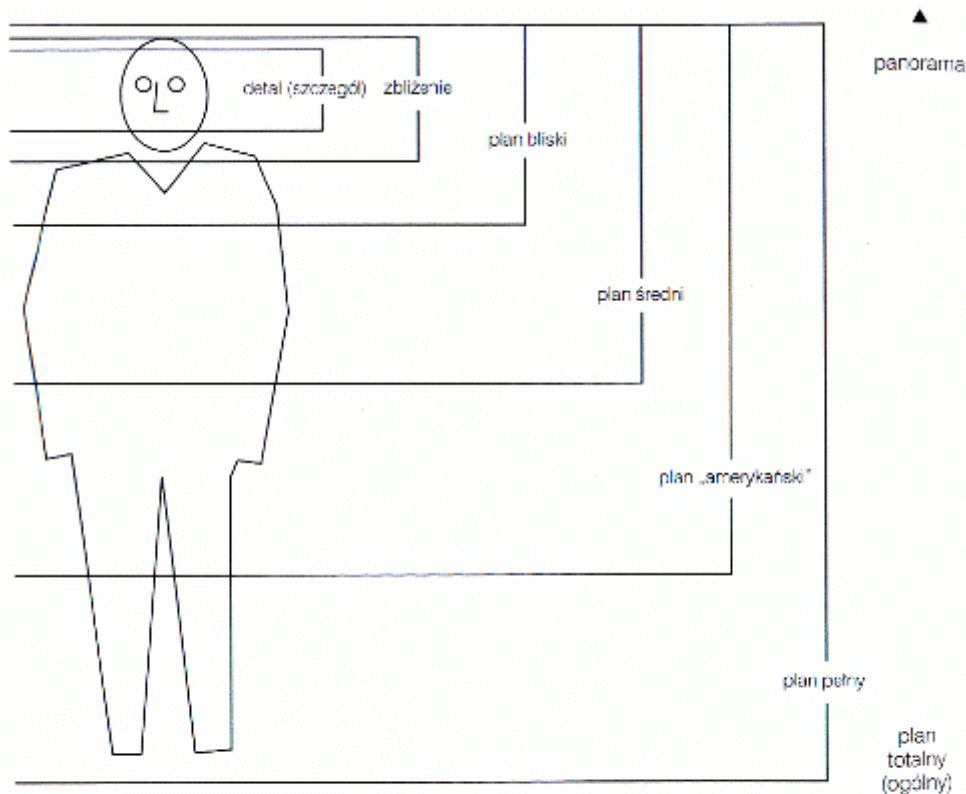
Kadr to najmniejsza jednostka statyczna filmu, jedna klatka naświetlonej taśmy lub jeden pełen obraz zarejestrowany na taśmie wideo. Klatka filmowa rzucona na ekran staje się kadrem. Klatka to pojęcie techniczne, natomiast kadr to pojęcie artystyczne. Kadr wyznacza najmniejszą część kompozycyjną obrazu filmowego, elementarny składnik wizji plastycznej dzieła. Stanowi on podstawę do analizy obrazu, jest jednak jednostką praktycznie nieuchwytną w czasie projekcji, ponieważ w ciągu sekundy ludzkie oko widzi 24 kadry.

Ujęcie to najmniejsza jednostka dynamiczna filmu, odcinek taśmy między dwoma najbliższymi połączeniami montażowymi, czyli sklejkami. Ujęcie trwa bez przerwy od uruchomienia kamery do jej zatrzymania. Kilka lub kilkanaście ujęć, które łączy jedność miejsca i czasu, to **scena**; stanowi ona dramaturgicznie zamknięty fragment filmu. Sceny składają się na **sekwencje** – większe części zamykające jakiś wariant akcji, odpowiadające rozdziałom w powieści lub aktom w sztuce teatralnej.

Kamera filmowa utrwała na taśmie pewien wycinek rzeczywistości. Odległość kamery od filmowanego obiektu może być różna, obraz filmowy może pokazywać dużą przestrzeń lub mały szczegół. Plan filmowy to odległość kamery od filmowanego obiektu. Stanowi on jeden z głównych elementów kompozycji obrazu filmowego. Pojęcie planu odnosi się do sposobu ukazania przestrzeni w kadrze. Służy on koncentracji lub rozproszeniu uwagi widzów, powodując wzrost lub spadek napięcia, przyspieszając lub zwalniając narrację filmu.

Plan filmowy – określenie używane w dwóch znaczeniach: 1. miejsce realizacji zdjęć do filmu; 2. wymiar kadru ujmującego fragment przestrzeni. Zmiana kadru może następować wskutek montażu ciętego lub wewnątrzujęciowego. Miarą dla wielkości kadru są zwykle proporcje ludzkiej postaci.

Rys. 1 Plany filmowe



- Plan ogólny:** ujęcie przegłądowe w celu przedstawienia całej scenerii.
- Plan pełny:** przedstawia całego bohatera z niewielkimi fragmentami otoczenia.
- Plan „amerykański”:** przedstawia bohatera od kolan do czoła (ujęcie westermowe).
- Plan średni:** z reguły przedstawia górną część ciała do pasa.
- Plan bliski (półzblíżenie):** przedstawia mały wycinek obrazu z licznymi szczególamí.
- Zblíżenie:** z bardzo bliska, bez szczegółów płoczenia.
- Detal:** jako maksymalne zblíżenie pokazuje kilka szczegółów lub tylko jeden.

- **totalny (daleki)** – ogólny obraz topografii przestrzeni akcji, postać ludzka jest niewielka, wkomponowana w obszerne tło krajobrazu lub wielkiej dekoracji; tego planu używa się do poglądowych opisów miejsca akcji oraz prezentacji plenerów.
- **ogólny** – pełny obraz miejsca akcji, w którym postać człowieka jest zauważalna, ale nie najważniejsza (ukazuje całe miejsce akcji), dobrze widać plener lub dekoracje; ten plan służy informacji opisowej.
- **pełny** – wycinek planu ogólnego, w którym człowiek jest prezentowany w pełnej wysokości, od stóp do głów (cała postać ujęta w kadrze); najczęściej służy on informowaniu o wyglądzie bohaterów lub zawiązaniu konfliktu akcji, daje znacznie więcej informacji niż plany ogólne.

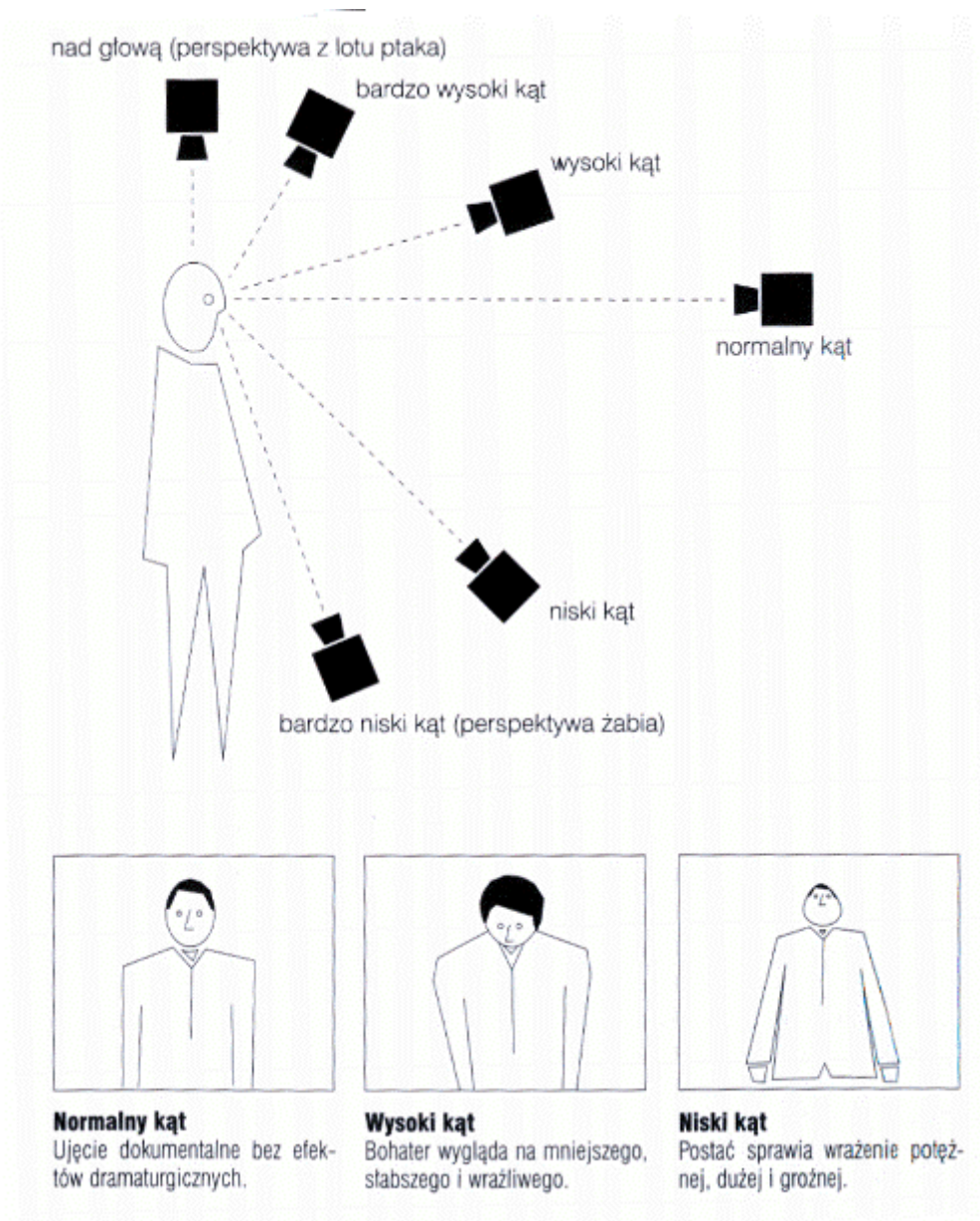
- **amerykański** – wycinek planu pełnego, postać ludzka jest fotografowana od kolan w górę i odgrywa rolę dominującą; ten plan najczęściej stosuje się do ukazania zachowań bohaterów.
- **średni** – plan między planem amerykańskim a bliskim, człowiek jest pokazany do pasa, tło odgrywa rolę drugoplanową; ten plan zbliża widza do postaci, pozwala odczytać jej mimikę.
- **bliski (półzbliżenie)** – plan pokazujący człowieka od popiersia w górę; służy do portretowania bohaterów.
- **zbliżenie** – plan pokazujący z bliska twarz bohatera, rekwizyt lub przedmiot istotny dla akcji filmu.
- **detal** – szczególna forma zbliżenia, plan szczegółu ciała, np. oka lub istotnego elementu akcji, który wypełnia kadr; jest to plan o maksymalnym skupieniu uwagi.

Podobnie jak możliwość wybierania różnej odległości od filmowanego obiektu (plany) istotne znaczenie dla realizatora ma również możliwość stosowania różnych **punktów widzenia kamery**:

Rys. 2 Ustawienia kamery a deformacje obrazu



Filmoteka Szkolna



- Spojrzenie frontalne, czyli na wprost, pokazuje obiekt w sposób naturalny.
- Spojrzenie z góry, tzw. perspektywa ptasia, pomniejsza i spłaszcza fotografowany obiekt, powiększa zakres widzenia tła, scenerii.
- Spojrzenie z dołu, tzw. perspektywa żabia, wyolbrzymia i monumentalizuje postacie.

Ruchy kamery służą do urozmaicenia i zdynamizowania struktury filmu. Odpowiednia kombinacja planów i ustawień w połączeniu z ruchami kamery może w dużym stopniu zastąpić tradycyjną metodę montażu.

Podstawowe typy ruchów kamery to:

- **panorama** – powolny, poziomy, pionowy lub ukośny ruch kamery na statywie wokół własnej osi, służący opisowi sytuacji lub miejsca.
- **szwenk** – bardzo szybka, najczęściej pozioma panorama, nagły zwrot kamery. To ruch gwałtowny i dynamiczny, oddaje efekt zaskoczenia.
- **jazda kamery** – podstawowe jej rodzaje to: najazdy na przedmiot filmowany (najczęściej jest to równocześnie zmiana planu, np. z ogólnego na zbliżenie), odjazdy (analogiczny zabieg w kierunku odwrotnym, oznacza zmianę planu na dalszy), jazdy równoległe (towarzyszenie obiektom z boku, bez zmiany odległości od kamery, prędkości i kierunku).

Montaż to zabieg filmowy polegający na łączeniu ze sobą poszczególnych ujęć. Jest to podstawowa metoda budowy dzieła filmowego, decydująca o jego nastroju i ostatecznym kształcie. Ujęcia można łączyć ze sobą ze względu na reguły prawdopodobieństwa, a także estetyki. W początkowym etapie montaż polegał na rozbiciu jednorodnej przestrzeni, zaczerpniętej z tradycji teatralnej, na mniejsze fragmenty i ułożeniu ich wg czytelnych dla widza zasad. Później pozwolił on na rozwinięcie struktury filmu i tworzenie rozmaitych znaczeń w jego obrębie.

Podstawowe funkcje montażu to:

- **budowa narracji** – komponowanie po sobie kolejnych odcinków filmu w taki sposób, aby dany fragment wynikał logicznie z poprzedniego i zapowiadał następny; przy budowie narracji filmowej można się posługiwać zasadą kontrastu lub zasadą podobieństwa, co pozwala rozwijać technikę montażu równoległego, czyli jednoczesnego prowadzenia kilku wątków i przeplatania ich ze sobą.
- **budowa skojarzeń** – mamy z nią do czynienia wówczas, gdy związek przyczynowy między montowanymi fragmentami filmu kształtuje się na zasadzie kojarzenia pojęciowego lub formalnego, zestawienia ze sobą dwóch różnych wartości, z których może wynikać trzecia.



Filmoteka Szkolna

- **nadawanie tempa i rytmu** – eliminowanie z filmu dłuższych i wstawek nieuzasadnionych dramaturgicznie, elementów zbędnych, niewnoszących do akcji nic nowego, ani niepopychających jej naprzód; to równocześnie tworzenie płynności poszczególnych ujęć, scen, sekwencji oraz dynamiki wewnętrznej.
- **budowa przestrzeni filmowej** – całkowita swoboda w przenoszeniu akcji z jednego miejsca w inne, a nawet tworzenie przestrzeni sztucznych, nieistniejących realnie.
- **budowa czasu filmowego** – w filmie mamy do czynienia z trzema rodzajami czasu: czasem zdarzeń filmowych (to czas, w którym toczy się akcja filmu), czasem narracji (to czas, w którym opowiada się akcję, może to być czas teraźniejszy, przeszły – mówimy wtedy o retrospekcji – lub przyszły) oraz czasem percepcji (to czas potrzebny na obejrzenie filmu).

W związku z tak wieloma funkcjami **wyróżniamy kilka typów i rodzajów montażu:**

- **montaż ciągły** – sposób montowania filmu, który ma być jak najmniej widoczny dla widza. Uwaga oglądającego powinna skupić się na opowiadanej fabule – temu celowi są podporządkowane wszystkie chwytły montażowe. Poszczególne ujęcia układają się w sceny, te zaś – w sekwencje wg logiki następstwa zdarzeń, a poszczególne kadry dobiera się tak, aby widz uzyskał jak najwięcej niezbędnych informacji o bohaterach, zdarzeniach i miejscach.
- **montaż równoległy** – rodzaj montażu pozwalający na przeplatanie dwóch lub więcej wątków, które dzieją się w różnych miejscach, ale w tym samym czasie. W praktyce dokonuje się tego za pomocą cięcia i na przemian pokazuje ujęcia raz z jednego, raz z drugiego miejsca.
- **montaż wewnątrzujęciowy (wewnątrzkadrowy)** – jest to technika polegająca na zmianie planów wewnątrz jednego ujęcia wskutek ruchu kamery lub ruchu osób, a nie w wyniku cięcia. Zwykle stosuje się go przy kręceniu długich ujęć, których trwania nie przerywa się klasycznym montażem.
- **montaż atrakcji** – nieoczekiwane zestawienie obrazów, które ma zaszokować. Twórcą tego pojęcia był radziecki teoretyk filmu Siergiej Eisenstein. Wyłożył on swoją koncepcję w manifestie teoretycznym „Montaż atrakcji” w 1923 r. Metoda ta miała służyć oddziaływaniu na emocje widzów, a tym samym warunkować ideologiczny i propagandowy przekaz filmu. Najśłynniejsze wykorzystanie tego montażu to „Strajk” w reżyserii Eisensteina – ujęcia z rzeźni zestawiono w nim ze scenami protestu.



Filmoteka Szkolna

- **montaż twardy (cięty)** – sposób wykorzystujący nagłe cięcia, zestawianie tematycznie różnych obrazów. Technika ta przypomina mrugnięcie okiem.
- **montaż miękki** – technika stosująca łagodniejsze środki, takie jak przenikanie (stopniowe zanikanie obrazu z jednoczesnym wyłanianiem się drugiego) czy zaciemnienie (zakończenie ujęcia stopniowym szernianiem obrazu).
- **montaż logiczny** – technika oparta na logicznych, racjonalnych przesłankach, odwołująca się bardziej do intelektu widza, niż jego uczuć i emocji.
- **montaż skojarzeniowy** – to taki, w którym istotne znaczenie sekwencji odkrywa się w zestawieniach czasem bardzo nieoczekiwanych i odległych. Ważne sensy oglądanych scen widz odkrywa sam dla siebie, zależnie od stopnia swojej wrażliwości.

Scenariusz – literacki projekt utworu filmowego. Opowiada fabułę, zawiera charakterystykę postaci i scenerii oraz dialogi. Pierwotny projekt jest podczas produkcji filmu wielokrotnie przerabiany, nieustannie dopracowywany i poprawiany.

Scenopis – szczegółowy zapis projektu filmowego sporządzany przed samą jego realizacją, zwykle przez reżysera we współpracy z operatorem. Opracowuje się go na podstawie scenariusza, którego poszczególne sceny i dialogi zostają podzielone na ponumerowane ujęcia z określeniem wielkości planu oraz czasu trwania każdego z nich. Scenopis pozwala zorganizować proces kręcenia filmu.

Scenarzysta – jeden z głównych współtwórców utworu filmowego. Pisanie scenariuszy wymaga innych predyspozycji niż twórczość literacka, m.in. wyobraźni filmowej, wycucia reguł spektaklu oraz umiejętności zainspirowania reżysera.

Reżyser – główny autor dzieła filmowego. Osoba bezpośrednio odpowiedzialna za film i podpisująca go swoim nazwiskiem. Koordynator pracy wieloosobowej ekipy realizacyjnej.

Operator filmowy (operator obrazu) – odpowiada za realizację zdjęć do filmu. Przeważnie na planie filmowym dysponuje ekipą operatorską (drugim operatorem/kamerzystą, czyli szwenkrem, asystentem



Filmoteka Szkolna

operatora i ostrzycielem). Odpowiada nie tylko za obrazowanie, lecz także za oświetlenie planu filmowego.

Operator kamery (szwenkier) – wykonuje zdjęcia i odpowiada za kadrowanie. Bywa też nazywany drugim operatorem (pierwszym jest operator filmowy).

Scenograf – twórca oprawy plastycznej dzieła, współpracujący z reżyserem i operatorem. Przygotowuje projekty dekoracji i kostiumów, wybiera rekwizyty i elementy scenograficzne, współdecyduje w ten sposób o charakterze świata przedstawionego i jego usytuowaniu czasoprzestrzennym.

Scenografia – sztuka komponowania trójwymiarowej czasoprzestrzeni. To całościowa wizja oprawy plastycznej filmu, opracowywana przez scenografa. Może ona przybierać różny charakter: umowny, realistyczny, celowo hiperbolizowany, wystawny lub „przezroczysty”.

Adaptacja filmowa – obróbka materiału literackiego w celu dostosowania go do potrzeb filmu. W istocie jednak jest to praktyka filmowa wykraczająca daleko poza to postępowanie. Adaptacji podlega wszystko, co zostaje przeniesione na ekran, a film przyswaja ogromny i różnorodny repertuar zarówno tradycji, jak i współczesnej kultury i cywilizacji.

Remake (ang. – „przerobić, zrobić coś powtórnie”) – nowa wersja istniejącego już filmu. Nowy film jest zawsze efektem zabiegów adaptacyjnych. Głównym motywem realizowania remake’u jest powtórzenie sukcesu pierwowzoru.

Bibliografia:

Encyklopedia Kina, pod red. Tadeusza Lubelskiego, Biały Kruk, Kraków 2003.

Język filmu, Jerzy Płazewski, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1982.

To jest kino Andrzej Werner, Stentor, Warszawa 1999