

Artykuł pochodzi z publikacji: *Multimedia design. Metody, techniki i narzędzia*, (Red.) M. Chrzęścik, Wyższa Szkoła Promocji, Mediów i Show Businessu, Warszawa 2015

Język filmu. Charakterystyka obszarów i terminologii związanej z procesem produkcji filmowej

Gaja Listewnik

Wyższa Szkoła Promocji, Mediów i Show Businessu w Warszawie

Marcin Chrzęścik

Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach, Instytut Zarządzania i Marketingu

Abstrakt

Celem publikacji jest charakterystyka elementów gramatyki filmu, które są podstawowymi częściami składowymi każdego ujęcia. Opisanie ich ułatwiło szersze zrozumienie tematu publikacji i zobrazowanie podstawowych czynników odpowiedzialnych za kompozycje kadru.

Słowa kluczowe: gramatyka filmu, kompozycja, perspektywa, kolor i barwa.

Abstract - Film language. Characteristics of areas and terms related to the film production process

The aim of the publication is the characteristic elements of film grammar, which are essential components of each shot. Describing

their facilitated a broader understanding of the subject of publication and display of the main factors responsible for the composition of the frame.

Keywords: film grammar, composition, perspective, color and hue.

Wstęp

Film jako dziedzina sztuki jest unikatowa, ponieważ pobudza i dociera, korzystając z różnych bodźców. Przemawia do człowieka językiem wszechstronnym. Może pieścić nasz słuch, pobudzać wyobraźnię poprzez obrazy i wstrząsać sztuką dialogu. Najistotniejszy jest jednak ruch, ponieważ on spaja wszystkie elementy w jedną nierozzerwalną całość. Natłok różnych sposobów przekazu emocji, idei tworzy z filmu sztukę. Artysta malarz przemawia do nas swoimi obrazami, na których uwieczniony zostaje jego talent. Wobec tego wybitny film powinien być jednym wielkim zlepkiem talentów, a co za tym idzie traktowany może być jako arcydzieło.

Celem publikacji jest przybliżenie czytelnikowi obszarów związanych z produkcją filmową przy wykorzystaniu specyficznej terminologii stosowanej przez uczestników procesu powstawania dzieła jakim jest film.

1. Film jako sposób przedstawienia rzeczywistości

Rzeczywistość filmowa to ułuda, która mami widza jak fatamorgana. 99% filmów jest tak przewidywalna, że aż nudna. Wystarczy, że obserwator jest choć odrobinę inteligentny i już w pierwszej scenie potrafi przewidzieć, kto jest zamachowcem, a kto okaże się mordercą. Jest tak, ponieważ reżyserzy działają schematycznie i pokazują w filmach to, co na pewno się sprzeda. Filmowcy wiedzą, co pozytywnie wpłynie na widza, dlatego w komediach romantycznych przeważnie pojawia się pies, dziecko, a już na pewno w każdym filmie niezależnie od jego rodzaju, zostanie wtrącony wątek miłosny. W świecie nierzeczywistym każda substancja jest łatwopalna, a beczki czy samochody wybuchają z takim impetem, jakby ktoś umieścił w nich tonę trotylu, trucizny zawsze mają kolor zielony, a każdą bombę da się rozbroić.

Kiedy do bohatera, który jest policjantem, dzwoni w środku nocy telefon, to zawsze, jest to jakieś przełomowe odkrycie w sprawie, które nie może poczekać do rana. Można by tak wymieniać bez końca, konfiguracja jest zawsze taka sama – do przewidzenia.¹

1.1. Elementy gramatyki filmu

W gramatyce filmu najważniejsza jest hierarchia zdarzeń. Tysiące klatek trzeba uporządkować tak, by tworzyły spójną całość i ukrywały schemat działania. Na początku powstaje scenariusz, który jest zapisem fabuły. Iluzja tajemnicy jest nie tylko zadaniem montażysty. Trzeba opracować ją dużo wcześniej. Tak powstaje scenopis ukazujący spis scen, ujęć, planów, ustawienia kamery i scenografii. Jednak najważniejszym elementem jest Scenopis (Story board), dzięki niemu w szybki sposób reżyser może zwizualizować sobie zaplanowaną wcześniej scenę, ponieważ wszystkie sceny uporządkowane są w jednym miejscu w formie graficznej. Story board informuje o tym, jaka jest scena, ujęcie, sposób kadrowania, plan i miejsce aktorów oraz kamery.²

Klatka jest to jeden obraz fotograficzny na taśmie filmowej. Ludzkie oko nie jest w stanie zarejestrować pojedynczej klatki filmowej, ponieważ przesuwiają się one z dużo większą prędkością, dlatego widz, nie byłby w stanie tego zarejestrować. Wszystkie klatki w filmie zlewają się z sobą w taki sposób, tworząc wrażenie ruchomego obrazu. Dzięki pojedynczej klatce wymyślono pierwsze animacje (poklatkowe), klatka po klatce, robiąc zdjęcia, a później łącząc ją w pewną logiczną całość, która jest ruchomą historią.³

Pojęcie kadru i klatki używane są wymiennie. Klatka to pojęcie techniczne natomiast kadr jest pojęciem artystycznym. Filmowcy często denerwują się na planie, mówiąc „Znowu w kadrze jest mikrofon!” co świadczy o tym, że kadr jest pojęciem artystyczno–estetycznym. Najistotniejszą cechą kadru jest określony format, czyli proporcje boków.⁴

Ujęcie to seria klatek naświetlona na taśmie od rozpoczęcia do zastopowania kamery. Ujęcie jest najmniejszą jednostką filmu, ponie-

¹ L. Pijanowski, *Małe abecadło filmu i telewizji*, Wydawnictwa artystyczne i filmowe, Warszawa 1973, ss. 130-133.

² <http://www.historiasztuki.com.pl/strony/015-00-08-FILM-LANGUAGE.html>, 23.08.2014

³ L. Pijanowski, op. cit, s. 149

⁴ Ibidem, s. 134

waż widz nie jest w stanie zobaczyć klatki. Na początku ujęcia były całym filmem tak, jak u braci Lumiere. Później odkryto, że akcję można podzielić i pokazać w paru ujęciach.⁵

Scena to fragment filmu, na który składa się przynajmniej jedno ujęcie. Jej główną cechą jest zachowanie jedności czasu, miejsca i akcji. W momencie zmiany miejsca akcji zmienia się również scena.⁶

Sekwencja to zbiór scen albo ujęć, tworzących jedną całość.⁷

Plan to dystans, jaki zostaje zachowany między kamerą a obiektem filmowanym w danym ujęciu. Obiektem najczęściej jest człowiek. Wyjątkiem są plany totalny i detal.⁸

Ciągłość wizualna to logiczny ciąg elementów wizualnych i dźwiękowych, które składają się na zintegrowaną całość. Oczywiście wyróżniane są wyjątki. Coraz częściej modne jest kręcenie z ręki. Oddaje realizm sytuacji i oszukuje widza, działając na jego podświadomość, wymuszając w nim poczucie, że akcja, która rozgrywa się na ekranie to zdarzenie prawdziwe. Jednakże w ciągłości wizualnej najważniejsze jest realistyczne zobrazowanie zdarzeń. Sekwencje powinny być tak poukładane, aby idealnie ukazać fabułę i szczegóły, które mogą być kluczowe w dalszej części filmu. Dobrze zrealizowany plan ciągłości wizualnej procentuje w zyskach, jakie zbiera w późniejszym okresie film ponieważ nie dekoncentruje widza, który cały czas jest wciągnięty w akcje.⁹

1.2. Czas i przestrzeń w filmie

Film trwa zazwyczaj nie więcej niż dwie godziny. W tym czasie filmowiec jest w stanie opowiedzieć dzień, miesiąc, rok a nawet całe życie jednej postaci. To wszystko za sprawą umiejętnego gospodarowania czasem. Dowolność jest domeną tego zawodu a wyobraźnia ograniczeniem. Filmowiec może umiejscowić daną scenę na promie kosmicznym, Marsie czy w średniowieczu i pokazać cały rozwój

⁵ Ibidem, s. 333

⁶ Ibidem, s. 282

⁷ J. Zygałdo, *Podstawy sztuki operatorskiej- Skrypt dla słuchaczy MSM*, Warszawa, s. 2

⁸ Ibidem, s. 2

⁹ J. V. Marscelli, *5 tajemników warsztatu filmowego*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010, ss. 111-112

wydarzeń, łącząc te trzy miejsca w jednej fabule, zachowując ciągłość wizualną.^{10,11}

Chronologia filmowa znacznie odbiega od życia, gdzie czas płynie tylko do przodu, dlatego czas w filmie dzieli się na: teraźniejszy, przyszły, przeszły i tryb przypuszczający. Fabuła bazująca na ciągłości czasowej trwa w czasie faktycznym i fikcyjnym.¹²

Akcja filmu opowiadana w czasie teraźniejszym zwiększa poczucie uczestnictwa w zdarzeniach, dzięki czemu zmniejszony zostaje dysonans, jaki może odczuwać widz, któremu wydaje się, że nie jest poddawany manipulacji.¹³

W czasie przyszłym akcja została podzielona na dwie grupy: akcję, która dzieje się od początku filmu w przyszłości oraz flashforward (analogia retrospekcji) przeniesienie się w przeszłość.¹⁴

Flashforward przedstawiany jest na ekranie w czasie teraźniejszym. Obserwator przenosi się w przyszłość, aby zobaczyć zdarzenia, które mogą nastąpić, bądź nastąpią w rzeczywistości filmowej. Różnica między tymi dwoma grupami jest taka, że przy flashforward jest to skok w przyszłość i powrót do teraźniejszości. Natomiast akcja w czasie przyszłym jest od początku futurystyczną opowieścią.¹⁵

Przeszłość w filmie również dzielona jest na dwie grupy: akcję trwającą w przeszłości i retrospekcję (skok w przeszłość). Zdarzenie z przeszłości może być wstępem, jak i całością opowiedzianej historii. Należy jednak pamiętać, aby ukazać obserwatorowi upływ czasu (np. poprzez strój bohatera lub miejsce akcji). Widz powinien mieć wrażenie, że mimo iż historia rozgrywa się w czasie teraźniejszym jest zdarzeniem, które już kiedyś miało miejsce.¹⁶

Retrospekcja natomiast ukazuje nam zdarzenia, które: wydarzyło się przed rozpoczęciem filmu i ma widza wprowadzić do fabuły, w trakcie trwania filmu, ale nie zostało zaprezentowane lub które miało miejsce, ale wraca się do niego, aby przypomnieć widzowi wątek, ewentualnie żeby wytłumaczyć sytuację, która dopiero co zaszła.¹⁷

¹⁰ J. Marscelli, op. cit, ss. 112-124

¹¹ L. Pijanowski, op. cit, ss. 55-60

¹² J. Marscelli, op. cit, s. 112-113

¹³ Ibidem

¹⁴ Ibidem, s. 118

¹⁵ Ibidem

¹⁶ Ibidem, s. 120

¹⁷ J. Marscelli, op. cit, s. 117

Tryb przypuszczający to ukazanie czasu nierzeczywistego. Dzięki temu zabiegowi filmowiec jest w stanie pokazać sen, halucynacje, myśli i wyobrażenia bohatera. Ta technika oferuje wiele możliwości. Można podpiąć ją pod retrospekcję i nakręcić umierającego pacjenta na stole operacyjnym i w tym samym momencie jego punkt widzenia jako ducha, który opuścił ciało. Daje nam to pewnego rodzaju dowolność w kręceniu, jak i przy obróbce materiału¹⁸.

Ciągłość miejsca to przedstawienie wielu lokalizacji z zachowaniem logicznego przemieszczania się bohatera. Najistotniejszym przykładem jest film podróźniczy. Aby ukazać podróż postaci wystarczy sfilmować jej wsiadanie do środka lokomocji w punkcie A i wysiadanie w punkcie B. To zależy od kreatywności filmowca. Sprytnie i przemysłane użycie ogniskowej obiektywu powoduje zmianę perspektywy w taki sposób, że widz będzie miał wrażenie, jakby wybierał się na wycieczkę razem z bohaterem. Obserwator jest przyzwyczajony do tego, że nie jest świadkiem każdego ruchu aktora i na tyle inteligentny, że potrafi domyślić się pewnych oczywistych zdarzeń, na które został umiejętnie naprowadzony.¹⁹

1.3. Przestrzeń

Przestrzeń jest wielowątkowym fragmentem wizualizacji. Jej szkielet budują cztery podstawowe filary: głębia, płaskość, ograniczenie i wieloznaczność. Próba ujęcia przestrzeni to nie lada wyzwanie, dzieje się tak, ponieważ filmowiec stara się ukazać trójwymiarowość świata rzeczywistego na zwykłym dwuwymiarowym ekranie. Głębokość, szerokość i wysokość zostaje zaprezentowana w taki sposób, by widz miał wrażenie, jakby istniał w wykreowanym przez film świecie. Aby to wrażenie podkreślić, używa się perspektywy, albowiem jest ona wyznacznikiem głębi.²⁰

Perspektywa normalna wykorzystywana jest do przedstawienia miejsca akcji, natomiast perspektywa spłaszczona lub przerysowana buduje atmosferę miejsca i nastój.

Przestrzeń głęboka, za pomocą płaszczyzny wzdłużonej, osi z, sprawia wrażenie trójwymiarowości obrazu, mimo tego, że nadal

¹⁸ Ibidem, ss. 121-122

¹⁹ Ibidem, ss. 122-123

²⁰ L. Pijanowski, op. cit, ss. 244-247

pozostaje dwuwymiarowa. Najprostszym rozwiązaniem zaprezentowania sposobu przedstawienia przestrzeni głębokiej jest najazd kamery. Kamera przymocowana do kranu zjeżdża od góry do dołu i robi najazd na bohatera w chwili, kiedy pojawia się on poprzecznie do płaszczyzny ekranu. Jest to lekkie panoramowanie a zarazem wprowadzenie bohatera do filmu.^{21,22}

Przestrzeń płaska za pomocą równorzędnej płaszczyzny poziomej, osi x, sprawia wrażenie płaskiej. Aktorzy grający na takiej płaszczyźnie, mają tę samą wielkość, a ruch odbywa się równoległe do obrazu. Oś x (poziomą) można tak zaprojektować, aby zbudować naturalne obramowanie, ten zabieg można osiągnąć używając dywanu, bądź też symetrycznie ustawionych krzeseł, w ten sposób rzeczy ustawione przy ścianie spłaszczają oś z.²³

Przestrzeń wieloznaczna jest nazywana wieloznaczną z powodu niemożności ustalenia, gdzie się zaczyna, a gdzie kończy. Taki rodzaj przestrzeni, filmowiec może wykorzystać w celu wywołania u widza przekonania, że bohater filmu zgubił się, a ogrom przestrzeni go przytłacza. Przedstawienie planu totalnego, w ten sposób może również służyć do zaprezentowania miejsca akcji bądź też ukazania, jak daleką drogę musi jeszcze pokonać aktor w filmie.²⁴

Przestrzeń ograniczona to eliminacja płaszczyzny wzdłużnej i frontalne umiejscowienie kamery. Na tej płaszczyźnie aktorzy poruszają się po ograniczonej przez oś z przestrzeni. Dzięki takim zabiegom filmowcy tworzą naturalne obramowanie sceny korzystając w przestrzeni frontalnej, służy to ukazaniu majestatyczności miejsca, bądź też jej braku. Przestrzeń ograniczona gdzie znajduje się tylko jeden aktor, może ukazać widzowi jak zachowuje się postać w momencie kiedy zostaje sama. Operator takim ujęciem może także zasugerować widzowi nie tylko ograniczenie postaci, ale również ograniczenia wynikające z kultury, charakteru bądź też sprawowanego przezeń stanowiska.²⁵

²¹ J. Zygadło, op. cit, ss. 6-7

²² B. Block, *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010, ss. 18-19

²³ Ibidem, s. 20

²⁴ J. Zygadło, op. cit, s. 8

²⁵ J. Zygadło, op. cit, s. 7

2. Cechy obrazu filmowego

Najważniejszą cechą obrazu jest przekaz, ale żeby publiczność zrozumiała cokolwiek z tego, co operator chce jej przekazać, musi posiłkować się sprytem i zasadami. Film to jedyne multimedium, które łączy ze sobą obraz, dźwięk i ruch. Oczywiście, nie może się to odbyć bez dodatkowych wspomagaczy, takich jak format, światło, kolor czy kompozycja. Każdy szczegół na obrazie filmowym istnieje w określonym celu. Ma on uwrażliwić widza na każdy z bodźców. To jedno z najsilniejszych mediów, które przekazuje informacje, opowiada prawdziwe bądź też zmyślane historie. Film jest odbiciem społeczeństwa powinniśmy się z nim utożsamiać i odczuwać silne emocje tylko po to, aby łąknąć ich coraz więcej.²⁶

2.1. Kompozycja

Kompozycja w filmie jest bardzo ważna, bowiem podkreśla istotne elementy fabuły, na jakie widz powinien zwrócić szczególną uwagę. Elementami kompozycji są: postać, obiekt i scenografia. Kadr jest komponowany przez reżysera, operatora, a czasami nawet scenografa. Osoby te muszą zapoznać się z całym scenariuszem, a przed kręceniem danej sceny z poprzedzającymi ją ujęciami. Jest to znaczące dla przebiegu całego filmu, ponieważ emocje towarzyszące w poprzednim ujęciu mogą być kluczowe i wtedy trzeba będzie do nich nawiązać. Oczywiście jeżeli w poprzedniej scenie aktor był wściekły, nie oznacza to, że w następnej scenie również ma odgrywać tę samą emocję, ale operator może oddać klimat lekkiego poirytowania poprzez kompozycję.²⁷

Reguła trójkąta jest inaczej nazywana złotym cięciem, jest to najstarsza i najważniejsza zasada kompozycji. Mistrzem w projektowaniu kompozycji na obrazach był Leonardo da Vinci, który jako pierwszy użył złotego cięcia, nakładając siatkę na szkic starszego mężczyzny. Wówczas było to fascynujące odkrycie, które zrewolucjonizowało sztukę do dnia dzisiejszego. Metoda ta polega na nałożeniu siatki dziewięciu równych prostokątów. W miejscu przecięć linii pionowych i poziomych tworzą się cztery punkty w środku kadru. Jeżeli najważniejsze obiekty zostaną umiejscowione w wyznaczonych punktach,

²⁶ Ibidem s. 111

²⁷ J. Marscelli, op. cit, ss. 307-308

będą one przyciągały o wiele większą uwagę obserwatora, niż te przypadkowo porzucane. Taka metoda pozwala zrównoważyć scenę. Nawet jeżeli postać znajduje się po lewej stronie, to przestrzeń wypełniająca prawą równoważy całość ujęcia. W języku filmowym określa się to mianem dawania postaci wystarczającej ilości „powietrza”.^{28,29}

Kompozycja dzielona jest na zrównoważoną i niezrównoważoną. W przypadku takich kompozycji widz ma do czynienia z ciężkością obiektów znajdujących się w kadrze. Ujęcie o kompozycji zrównoważonej ma taką samą wagę po obu stronach kadru. Może to być ujęcie symetryczne, ale nie musi. Najważniejsze żeby postacie były rozłożone równomiernie, sprawi to wrażenie przejrzystości i porządku.

Niezrównoważona kompozycja to analogicznie taka, w której obiekty są nierównomiernie umieszczone w kadrze a ich ciężar przeważa na którąś ze stron. Takie ujęcia stosowane są, aby podkreślić chaos sytuacyjny, lęk czy zdenerwowanie.^{30,31}

W kompozycja otwartej widz jest zaciekawiony nie tylko tym, co dzieje się na ekranie, ale również tym, co jest poza nim. Kieruje nim ciekawość, ponieważ stara sobie wyobrazić, co jest po drugiej stronie aktora. Operator, używając odpowiednich technik, podpowiada, co może wprawiać bohatera w odczuwanie takich emocji, ale nie zawsze to zdradza. W kompozycji zamkniętej wszystko czego potrzebuje postać do odegrania sceny, jest na miejscu.³²

Jeden z najgenialniejszych reżyserów naszej epoki Alfred Hitchcock wyjawiał przed światem filmowym zasadę, dzięki której całość kompozycji nabrała większej wagi. Zasada ta mówi o tym, że wielkość obiektów musi być adekwatna do ich istoty i wagi w całej fabule. Znaczący to, że wszystkie obiekty, które są istotne z punktu opowiadanej historii muszą zostać dostrzeżone przez publiczność, a tym samym odpowiednio uwypuklone, aby widz domyślił się, co jest najważniejsze w całej historii.³³

²⁸ J. van Helsing, *Ręce precz od tej książki*, Wydawnictwo Biogeneza, Tarnowskie góry 2004, ss. 140-142

²⁹ G. Mercado, *Okiem filmowca*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2011, s.28

³⁰ G. Mercado, op. cit, ss. 24-25

³¹ Ibidem

³² G. Mercado, op.cit.,ss. 29 -30

³³ G. Mercado, op. cit, s. 24

Sztafaż jest to zasłanianie innymi obiektami głównego obiektu w scenie np. zasłanianie aktora liśćmi drzewa i tworzenie naturalnej winiety. Ujęcie przez ramię to również sztafaż.³⁴

2.2. Perspektywa

Za pomocą perspektywy operator ukazuje głębię obrazu. Kształt danego obiektu może pokazać realistycznie, bądź też w sposób zdeformowany dzięki znikającym punktom (z ang. Vanishing points). Perspektywa punktowa dzieli się na: jednopunktową, dwupunktową i trzypunktową.³⁵

Najprostszym przykładem perspektywy jednopunktowej są tory kolejowe. Kiedy kamera ustawiona jest na torach, punkt zbiegu ustawiony jest centralnie przed widzami. Sprawia to wrażenie łączenia się torów na końcu horyzontu, a perspektywa wydaje się wydłużona.³⁶

Dwupunktowa perspektywa jest bardziej skomplikowana. Operator filmuje budynek z lewej strony, widać tylko jedną jego część i kawałek tła. Jeżeli chce stworzyć perspektywę dwupunktową musi dodać jeden znikający punkt, ponieważ wzdłużną już jest (tło) i przysłowiowa głębia została osiągnięta. Zatem, aby zmaksymalizować wrażenie monumentalnej budowli, filmowiec zmienia położenie kamery na lekko przechylone do tyłu tak, jakby kręcił delikatnie z dołu. Wówczas tworzą się dwa punkty niewidzialne. Jeden u góry, a drugi po prawej stronie.^{37,38}

Perspektywę trzypunktową można przedstawić za pomocą wieżowca. Kamera ustawiona jest z dołu. Dwa punkty znikające znajdują się na horyzoncie tam, gdzie kończą się ściany budynku. Natomiast trzeci punkt umiejscowiony jest nad budynkiem.³⁹

Perspektywa ptasia to forma filmowania obiektów z góry. Można jej używać do przedstawienia panoram całych miast z bardzo dużej wysokości albo małych przedmiotów, jak telefon z wysokości metra. Perspektywa ptasia jest wtedy, kiedy kamera filmuje z góry.

³⁴ Ibidem, s. 28

³⁵ B. Block, op. cit, ss. 19- 28

³⁶ Ibidem

³⁷ Barry Braverman, *Sztuka filmowania. Sekrety warsztatu operatora*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011, ss. 44-45

³⁸ B. Block, op. cit, ss. 19-28

³⁹ Ibidem

Naturalnie nie musi być ustawiona na szczycie jakiejś góry, wystarczy, że jest lekko przechylona ku dołowi. Takie filmowanie zapoznaje widza z miejscem akcji i ułatwia jej podglądanie. Operator filmujący z perspektywy ptasiej pokazuje człowieka jako małą postać. Taki zabieg ułatwia publiczności ocenę sytuacji. Najczęściej taką formę stosuje się w filmie, aby aktor mógł pokazać, że jego postać jest słaba, poszkodowana i odgrywa rolę ofiary. Dodanie ujęcia z kamery subiektywnej pogłębiłoby dramatyzm całej sceny. Z tej perspektywy nie należy kręcić szybkiej akcji. Jeżeli operator chce nakręcić scenę pościgu w westernie, najlepiej zrobić to na bliższych planach i wykorzystać inne perspektywy. Perspektywa ptasia spowolni całość pościgu, a scena będzie to wyglądała nienaturalnie.⁴⁰

Perspektywa żabia to filmowanie obiektów od dołu. Najczęściej filmuje się w ten sposób postacie dominujące albo piastujące wysokie stanowiska (prezydent, sędzia, królowa). Ma to na celu podkreślenie ich ról społecznych. Taką formę stosuje się również, aby wywrzeć określone emocje takie jak trwoga czy niepewność. To bardzo zwiększa siłę akcji w scenie. Pokazane w ten sposób przedmioty nabierają większego znaczenia. Sfilmowany od dołu krzyż będzie podkreślał uczucia religijne i uniżenie przed bogiem. Natomiast jeżeli operator chce pokazać gnębienie postaci, może umiejscowić kamerę w miejscu, gdzie siedzi dręczony bohater i patrzeć na swoich oprawców z pozycji podłogi (ujęcie subiektywne), co zwiększy uczucie niepokoju u widzów. Kiedy montażysta nie może zmontować jakiejś sceny, ponieważ nie ma potrzebnego ujęcia, operator może dokręcić jedno ujęcie z dołu. Wtedy będzie miał samą postać na tle nieba, co ułatwi montaż a zarazem podkreśli bohatera. Ujęcia z perspektywy żabiej często kręcone są z pozycji podłogi lub spod podłogi, w ten sposób możemy zaprezentować majestatyczność każdego obiektu.⁴¹

2.3. Światło

Głównym elementem obrazu filmowego jest światło, które podkreśla walory estetyczne każdego filmu. Niestety, jest to proces żmudny i trudny, bowiem zależy od zmysłu artystycznego operatora. Światło w filmie to dialog innego szczebla. Widz nie jest świadomy tego, jak

⁴⁰ J. Marscelli, op. cit, ss. 60-65

⁴¹ J. Marscelli, op. cit, ss. 66-70

duży wpływ ma światło na odbiór postaci, bądź też przedmiotu. Samym tylko światłem można zwrócić uwagę na istotne szczegóły, ukryć wady postaci, bądź też podkreślić dramaturgię, czy tajemniczość danego miejsca.⁴²

Światło rysujące – To inaczej światło podkreślające rzeczywistość. Używa się go, aby oświetlić aktora naturalnie np. padanie światła słonecznego przez okno. Jeżeli operator ma zamiar podkreślić bohatera, wystarczy, że w ciemnym kadrze wyodrębni postać światłem. Zwiększy to iluzję przestrzeni jaka go otacza.⁴³

Światło modelujące podkreśla fakturę i wyciąga cechy przestrzenne. Dzięki niemu kamerzysta tworzy tzw. „blik”, czyli małe okrągłe światła imitujące odbijanie się światła od jakiejś powierzchni. Aby je uzyskać, trzeba ciemniejsze miejsca na postaci ustawić na jasnym tle i oświetlić re ektorami.⁴⁴

Światło konturowe to oddzielenie postaci od tła. Taki efekt można uzyskać, oświetlając re ektorem obiekt od tyłu. Sprawia to wrażenie, jakby postać pokrywał kontur. Oświetlenie tego typu podkreśla sytuacje zaistniałe między bohaterami i uwypuszcza szczegóły architektury.⁴⁵

Światło wypełniające najczęściej uzyskuje się rozstawiając re ektory o rozproszonym strumieniu. Można używać oczywiście świateł, które zostały opisane wcześniej. Sprawia to odbijanie się ich od faktury innych rekwizytów w scenie. Ważnym jest, aby całość kadru była równomiernie oświetlona, wtedy na całym obrazku podkreślony jest kolor.⁴⁶

Światło ogólne polega na oświetleniu przestrzeni na całej płaszczyźnie. W tym celu po obu stronach kamery ustawia się jeden lub więcej re ektorów. Często zdarza się, że oświetlenie tego typu można zastąpić innym oświetleniem np. światłem rozproszonym. Odmianą jest oświetlanie odgórne, używane przy dużej ilości dekoracji. Można je zastosować, oświetlając obiekty od góry poprzez podkreślenie perspektywy ptasiej i stworzenie iluzji światła plenerowego.⁴⁷

⁴² Kazimierz Konrad, *Światło w filmie*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1983, ss. 28-29

⁴³ Ibidem, s. 31

⁴⁴ Ibidem

⁴⁵ Ibidem, ss. 31-32

⁴⁶ Ibidem, s. 32

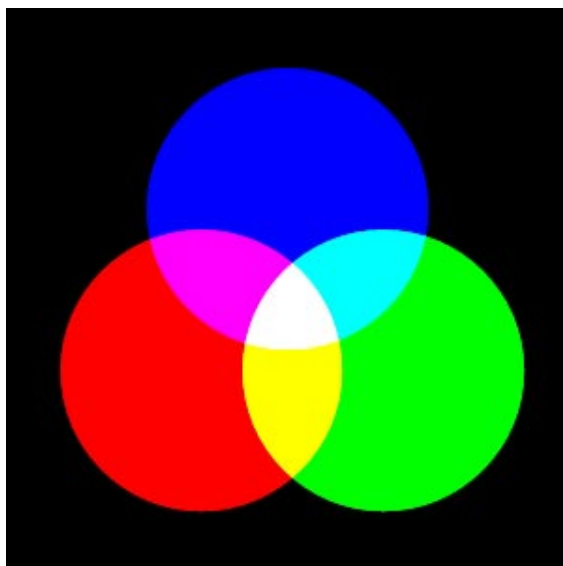
⁴⁷ Ibidem, ss. 36-37

2.4. Kolor i barwa

Barwa to jeden z ważniejszych środków wyrazu ponieważ zaspokaja doznania estetyczne i artystyczne w dziełach filmowych. Kolor to połączenie barwy światła, materiału i faktury. Faktura ma również znaczący wpływ na widzenie barw, ponieważ to od niej odbija się światło, a więc kolor danej rzeczy to długości fal świetlnych, których przedmiot nie pochłania.^{48,49}

Na przestrzeni lat barwy w filmie bardzo się zmieniły. Na początku filmy były tylko czarno-białe, ale i to wkrótce się zmieniło, kiedy rozpoczęły się pierwsze eksperymenty i powstała metoda wirażowa. Wirażowany film to taki, w którym każda klatka pomalowana jest oddzielnie. Nie była to jednak najlepsza metoda, ponieważ klatek nie dało się pomalować dokładnie, więc widz miał wrażenie, jakby kolorowe chmurki okalały przedmioty.⁵⁰

Rysunek 1. Synteza addytywna



Źródło: http://informatyka.wroc.pl/sites/default/files/user_files/u381/lights.png

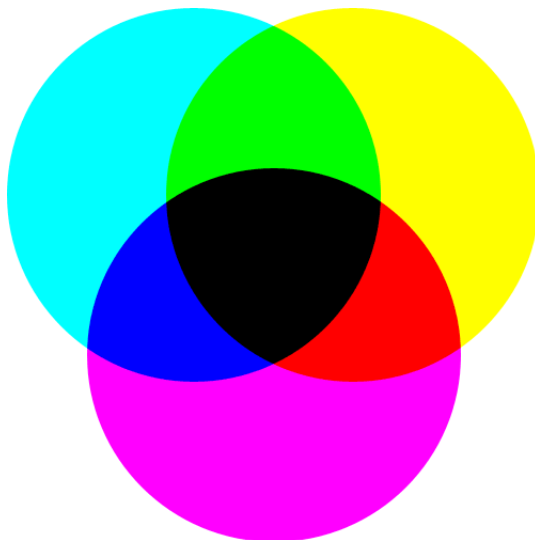
⁴⁸ A. Michalski, *Kino operatorów*, Instytut wydawniczy „Świadectwo”, Bydgoszcz 1995, ss. 84-87

⁴⁹ J. Zygadło, op. cit, s. 22

⁵⁰ L. Pijanowski, op. cit, ss. 39-41

Synteza addytywna zachodzi z połączenia kolorów takich, jak czerwony, niebieski i zielony. Metody takiego oświetlenia najczęściej można znaleźć na koncertach, w sztukach teatralnych, ale również w filmie. Z połączenia dwóch kolorów podstawowych rodzi się nowy, trzeci kolor. A połączenie trzech podstawowych barw w takiej samej ilości daje kolor biały. Synteza addytywna zapisywana jest skrótem RGB, od pierwszych liter angielskich nazw kolorów. Po kolei Red (czerwony), Green (zielony) i Blue (niebieski). Połączenie kolorów zielonego i niebieskiego sprawia powstanie nowej barwy cyjanu. Kolejne połączenie barwy zielonej i czerwonej daje barwę żółtą. Natomiast ostatnim połączeniem barw w syntezie addytywnej jest czerwony i niebieski, który łączy się i powstaje barwa purpurowa.⁵¹

Rysunek 2. Synteza subtraktywna



Źródło: http://4.bp.blogspot.com/2CV_IvGrYSc/UM9bUUM6ZxI/AAAAAAAAA6c/XE7kzlovHsg/s320barwa+bia%C5%82a.jpg

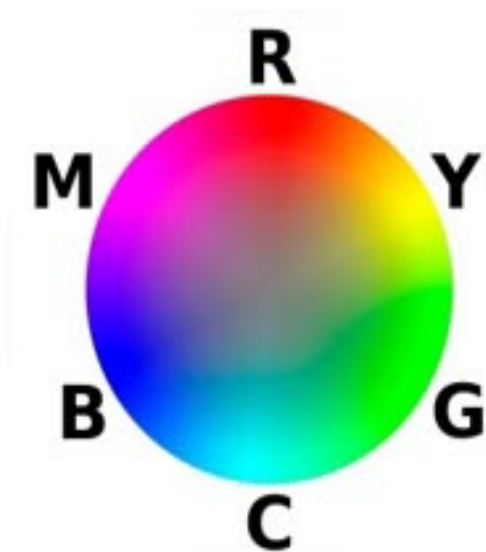
Synteza subtraktywna to odwrotność syntezy addytywnej. Wyróżnia się w niej takie kolory, jak purpura, żółć i cyjan. Ta synteza nazywana jest inaczej skrótem CMYK od pierwszych liter angielskich kolorów, a więc znajdują się w niej cyjan (Cyan), Purpura (Magenta), żółty (Yellow), natomiast litera K oznacza kontur czyli czarny (Key colour). Kolor czarny otrzymuje się przy połączeniu w równym stopniu

⁵¹ B. Block, op. cit, ss. 158-160

farb uzupełniających takich jak: purpura, cyjan i żółć. Z połączenia barwy purpurowej i cyjanu otrzymuje się barwę niebieską. Kolejnym połączeniem jest dodanie barwy purpurowej do żółtej dzięki czemu otrzymuje się barwę czerwoną. Barwę zieloną, można uzyskać łącząc barwę żółtą z cyjanem.^{52,53,54,55}

Koło kolorów to zestawienie barw w jednym miejscu i rozgraniczenie ich między ciepłe a zimne barwy. Kolor ma wpływ na samopoczucie, wizerunek i emocje. Jeżeli operator umiejętnie posłuży się tonacją barw w filmie, uzyska takie efekty, aby oddziaływały na widza także emocjonalnie. Dramatyczne sceny można podkreślić chłodnym niebieskim, zielonym lub fioletowym. Miłosne zaś czerwienią, pomarańczem lub żółcią. Aby poprawnie zestawić przeciwstawne kolory, wystarczy spojrzeć na koło kolorów. Barwa, która znajduje się naprzeciwko innej, doskonale będzie z nią kontrastować np. na żółtym tle najlepiej będzie widoczny napis koloru niebieskiego.⁵⁶

Rysunek. 3. Koło kolorów



Źródło: http://www.dfv.pl/tl_files/dfv/Cyfrowa_Ciemnia/GIMP/3_GIMP_mini.jpg

⁵² Bruce Block, op.cit, ss. 158-161

⁵³ L. Pijanowski, op. cit, ss. 39-41

⁵⁴ <http://blackcatx666x.blogspot.com/2012/12/teoria-koloru.html>, 28.08.2014

⁵⁵ J. Zygadło, op. cit, s. 23

⁵⁶ B. Block, op. cit, s. 171

Separacja tonalna ułatwia ukazanie głębi obrazu. Jaskrawe kolory sprawiają wrażenie, jakby znajdowały się blisko, natomiast ciemne obiekty jakby były oddalone. W takich wypadkach korzysta się z czerni, szarości i bieli. Efekt głębi można również osiągnąć, tłumiąc szarością kolory na drugim bądź też trzecim planie.⁵⁷

Separacja kolorów również obrazuje głębię obrazu. Kolory cieplejsze dostrzegane są na bliższym planie, zaś zimniejsze na dalszych planach.^{58,59}

Większość filmowców korzysta z dobrodziejstw, jakimi zostali obdarowani przez technikę. I na ogół kręci się już tylko filmy kolorowe. Nie należy jednak zapominać o zwykłej, klasycznej czerni i bieli, która doskonale podkreśla fabułę filmu. Przy filmach kolorowych widz musi się skupić, aby wyłapać wszystkie szczegóły związane z akcją filmu. W przypadku filmów czarno-białych mózg jest odciążony, a więc obserwator skupia się na treści filmu i jego przesłaniu.⁶⁰

3. Rodzaje planów filmowych

Plan totalny idealnie nadaje się na pokazanie miejsca akcji ze znacznej odległości, wprowadza widza do filmu lub ukazuje jego klimat. Taki plan można pokazać za pomocą panoramowania bądź też kranu. Najczęściej takie plany służą jako ujęcie rozpoczynające. Aktorzy rzadko grają na takim planie, choć zdarzają się wyjątki, gdzie bohater pełni funkcję porównawczą, czyli porównuje się rozmiar ludzkiej postaci z innymi obiektami w kadrze. Co innego, jeżeli operator chce ukazać pole bitwy i dwie mierzące się ze sobą armie. W takim planie widok ten będzie wyglądał spektakularnie i efektownie. Filmowiec musi jednak pamiętać o tym, że ujęcie to musi potrwać w filmie trochę dłużej, ze względu na ilość obiektów, które muszą zostać przetworzone przez widza.^{61,62}

Plan ogólny inaczej nazywany planem pełnym dlatego, że postacie widoczne są w całej okazałości. Takie plany wykorzystuje się,

⁵⁷ J. Zygałło, op. cit, s. 6

⁵⁸ Ibidem

⁵⁹ B. Braverman, op. cit, s. 50

⁶⁰ <http://www.audiowizualni.pl/index.php/postprodukcja/obraz/7717-kolor-w-filmie-historia-znaczenie-i-rola-barw-w-dziale-filmowym>, 28.08.2014

⁶¹ G. Mercado, op. cit, ss. 111-114

⁶² J. Marscelli, op. cit, s. 42

kiedy aktor chce się przemieścić lub gdy jego ciało ma coś konkretnego do przekazania. Można filmować w ten sposób grupę ludzi. Ten rodzaj planów jest też dobrym wprowadzeniem, ponieważ informuje o miejscu akcji i nadaje całości kompozycji trochę wolnej przestrzeni między postaciami. W filmie, gdzie znajduje się bardzo dużo zbliżeń, planów średnich i detali dobrze jest wykorzystać plan pełny jako wstawkę bądź do wprowadzenia nowych bohaterów. Największą zaletą tego planu jest fakt, że operator filmuje stopy bohatera. Aktor już od sposobu chodzenia buduje swoją postać więc w takim planie ma możliwość zaprezentowania sztuczek aktorskich i opowiedzenia o swojej postaci.^{63, 64, 65}

Plan amerykański to plan gdzie postać jest filmowana od głowy do kolan bądź początku łydek. W tym planie widz skupia się na aktorze, a nie na jego otoczeniu. W swojej książce Marscelli opisuje legendę z planów westernów, dzięki której powstał plan amerykański. Reżyserom, którzy chcieli nakręcić pojedynki w westernach tak spodobał się kadr z rewolwerami wiszącymi wzdłuż ud bohaterów, że został on na stałe wprowadzony do kanonu planów.^{66,67}

W planie średnim filmuje się postacie od talii w górę. Jest to plan, w którym może występować więcej niż jedna postać i bardzo dobrze widać mimikę twarzy aktorów. Takie kadry zbliżają widza do postaci, ponieważ najczęściej kręci się w ten sposób plany podwójne, gdzie występuje para aktorów, którzy prowadzą dialog. Plan średni jest na tyle wygodny w ukazaniu aktora i miejsca, że często używa się go w telewizji. Aktor ma możliwość gestykulowania, przez co podnosi wiarygodność granej przez siebie postaci i jej emocji.⁶⁸

Półzblizenie to kadr, w którym postać filmowana jest od klatki piersiowej bądź też od barków w górę. Najczęściej kadrem ucina się jej kawałek głowy, filmując od czoła do barków i lekko poniżej. Takie ujęcie ma na celu ukazanie emocji bohatera, aby widź mógł się lepiej z nim zidentyfikować lub po to, żeby podkreślić dramatyzm sytuacji.⁶⁹

Zbliżenie ukazuje całą twarz postaci. Zbliżenia mają podkreślać emocje, które na tym planie są najbardziej uwidocznione. Na tym

⁶³ G. Mercado, op. cit, ss. 103-106

⁶⁴ J. Marscelli, op. cit, ss. 43-45

⁶⁵ T. Kingdon, *Sztuka reżyserii filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2012, ss. 157-158

⁶⁶ T. Kingdon, op. cit, s. 158

⁶⁷ G. Mercado, op. cit, ss. 95-98

⁶⁸ G. Mercado, op. cit, ss. 87-90

⁶⁹ G. Mercado, op. cit, ss. 79-82

planie widz może dostrzec zażenowanie, złość lub takie emocje, jak niesmak. To jeden z lepszych planów, które aktorzy wręcz uwielbiają, ponieważ mogą pokazać niuanse w swojej mimice. Najmniejsze skrzywienie czy poruszenie brwiami będzie widoczne. Takie plany ułatwiają budowanie postaci.^{70,71}

Detal polega na tym, że filmowany jest tylko fragment twarzy, bądź mały obiekt, który jest istotny w dalszej części fabuły. Detal stosuje się, kiedy chce się zwrócić uwagę widzów lub zainteresować ich np. filmowane rozszerzające się źrenice w filmie, mają informować jaką substancję zażyła postać. Taki efekt wykorzystany był w filmie „Requiem dla snu”.⁷²

Podsumowanie

Język filmu to warsztat służący przekazywaniu treści i znaczeń. Można oglądać filmy, nie znając go, wykorzystując jedynie podstawowe kompetencje widza, wynikające z funkcjonowania w kulturze współczesnej. Ale przyjemność i pożytek intelektualny, jakie płyną z pogłębionej świadomości odbiorczej, są wyjątkowe. Dobrze jest poczuć, jak smakuje kino.

Biorąc pod uwagę stale powiększającą się konkurencję na rynku kinematografii, śmiało można wysnuć wniosek, że jako naród ma wiele do nadrobienia, jeżeli chodzi o użycie sprzętu i niektórych efektów wizualnych. Natomiast największym atutem kinematografii jest potrzeba, która jak wiadomo jest matką wynalazków. Mimo małych budżetów, już drugi rok z rzędu polscy twórcy otrzymali nominacje do Nagrody Akademii. Operatorzy powoli zaczynają wychodzić poza ramy filmowania i zamiast skupić się na odbiorze swojej publiczności, tworzą dla siebie. Takie nieszablone działania dają im przewagę na rynku, ponieważ skupiają się na przekazie i wydźwięku filmu.

⁷⁰ T. Kingdon, op. cit, ss. 162-163

⁷¹ G. Mercado, op. cit, ss. 71-74

⁷² G. Mercado, op. cit, ss. 63-66

Bibliografia:

1. Michalski A., *Kino operatorów*, Instytut wydawniczy „Świadek-two”, Bydgoszcz 1995.
2. Block B., *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010.
3. Mercado G., *Okiem filmowca*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2011.
4. Marscelli J., *5 tajemników warsztatu filmowego*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010.
5. Zygadło J., *Podstawy sztuki operatorskiej- Skrypt dla słuchaczy MSM*, Warszawa.
6. Helsing van J., *Ręce precz od tej książki*, Wydawnictwo Biogeneza, Tarnowskie góry 2004.
7. Konrad K., *Światło w filmie*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1983.
8. Pijanowski L., *Małe abecadło filmu i telewizji*, Wydawnictwa artystyczne i filmowe, Warszawa 1973.
9. Kingdon T., *Sztuka reżyserii filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2012.
10. Braverman B., *Sztuka filmowania. Sekrety warsztatu operatora*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011.

Źródła internetowe:

1. <http://blackcatx666x.blogspot.com/2012/12/teoria-koloru.html>, 28.08.2014
2. <http://www.audiowizualni.pl/index.php/postprodukcja/obraz/7717-kolor-w-filmie-historia-znaczenie-i-rola-barw-w-dziele-filmowym>, 28.08.2014
3. <http://www.historiasztuki.com.pl/strony/015-00-08-FILM-LANGUAGE.html>, 23.08.2014