



Plany filmowe, czyli różne sposoby widzenia kamery

- [Wprowadzenie](#)
- [Przeczytaj](#)
- [Prezentacja multimedialna](#)
- [Audiobook](#)
- [Dla nauczyciela](#)



Plany filmowe, czyli różne sposoby widzenia kamery

Źródło: dostępny w internecie: <https://www.pexels.com/pl-pl/zdjecie/fotografia-wiezowcow-w-skali-szarosci-584191/>, domena publiczna.

Poszczególne sceny filmu można nakręcić w różny sposób. To właśnie rodzaj ujęcia, planu, jaki zastosujemy, wpłynie na odbiór obrazu oraz ułatwi przekazanie widzom pewnych informacji czy podsuniecie im kierunków interpretacyjnych filmu.

Istnieje wiele rodzajów planów filmowych, ujęć i efektów, które mogą podkreślić pewne szczegóły sceny, ukazać relacje między bohaterami, zasugerować coś odbiorcom.

Więcej informacji znajdziesz w e-materiałach:

- [Optyka filmowa i głębia ostrości;](#)
- [Światło w filmie;](#)
- [Kolor w filmie cz. 1;](#)
- [Kolor w filmie cz. 2;](#)
- [Synchronizacja dźwięku z obrazem - w praktyce;](#)
- [Montaż wideo w praktyce cz. I;](#)
- [Wprowadzenie do montażu filmów - rozdzielczość;](#)
- [Wstęp do postprodukcji filmów.](#)

Twoje cele

- Omówisz różne rodzaje planów filmowych.
- Wskażesz cechy charakterystyczne i funkcje planów filmowych.

- Na konkretnych przykładach przeanalizujesz poszczególne ujęcia filmowe.

Przeczytaj

Podstawowe elementy obrazu

Obrazy nas otaczają, widzimy je wokół siebie, zarówno statyczne – w książkach czy muzeach, jak i ruchome – w kinie, telewizji czy teatrze. Każda wizualizacja składa się z trzech podstawowych elementów:

- **historii** – ona tworzy wątek i postacie,
- **dźwięku** – który tworzy dialogi, efekty, muzykę,
- **obrazu** – to np. scenografia czy kostiumy.

Podstawowe elementy obrazu, które zawiera każdy z nich, zarówno ruchomy, jak nieruchomy, to:

- **przestrzeń** – rozróżniamy trzy rodzaje: przestrzeń fizyczną, która znajduje się przed kamerą; tę pokazywaną już na ekranie; a także rozmiar przestrzenny i kształt ekranu;
- **linia i kształt** – to tzw. zjawiska percepcyjne, które są wynikiem połączenia innych elementów wizualizacji; w rzeczywistości żadna z linii nie jest widoczna;
- **ton** – odnosi się do jasności obiektów w odniesieniu do skali szarości;
- **kolor** – to jeden z najważniejszych elementów wizualizacji;
- **ruch** – element, który skupia uwagę widzów w pierwszej kolejności;
- **rytm** – możemy go zobaczyć i usłyszeć.



Źródło: dostępny w internecie: <https://www.pexels.com/pl-pl/zdjecie/osoba-wewnatrz-budynku-patrzac-na-strukture-2808402/>, domena publiczna.

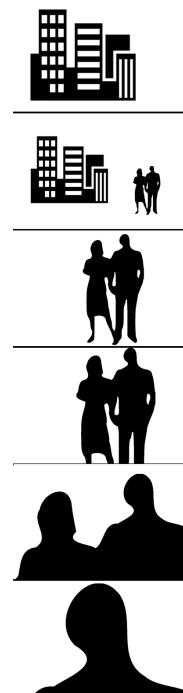
Czym jest plan filmowy?

Plan filmowy to inaczej plan zdjęciowy; miejsce, gdzie realizowane są zdjęcia filmowe. Pojęcie to ma jednak także drugie znaczenie. To bowiem jeden z głównych elementów kompozycji ujęcia, zasięg widzenia kamery, który zależy m.in. od jej odległości do danego obiektu. Plany filmowe rozróżniamy ze względu na proporcje sylwetki aktora wobec przestrzeni obrazu. Według tego kryterium możemy wyróżnić następujące ich rodzaje:

- **plan daleki** – widok krajobrazu jest bardzo rozległy, a sylwetki postaci

oddalone lub w ogóle nieobecne; użycie tego planu pozwala na przekazanie informacji o miejscu, w którym np. rozgrywa się akcja danego ujęcia;

- **plan ogólny** – ukazuje plener lub wnętrze, a sylwetki są niezbyt odległe; postaci mają pewien związek z miejscem, w którym się znajdują;
- **plan pełny** – to inaczej plan średni, postaci aktorów są ukazane w całości, znajdują się na tle dekoracji; taki plan był stosowany szczególnie często w kinie niemym;
- **plan amerykański** – ukazuje postać aktora od kolan w górę, najczęściej stosuje się go w scenach dialogowych; to plan typowy dla klasycznych hollywoodzkich filmów dźwiękowych;
- **plan bliski** – to inaczej półzbliżenie, ukazujące popiersie aktora na tle dekoracji; ujęcia są portretowe, tło jest wyraźnie mniej ważne;
- **zbliżenie** – to inaczej wielki plan, który przedstawia twarz aktora bądź inny obiekt, który wypełnia całą przestrzeń wewnątrz kadru; zbliżenia zaczęto stosować w epoce kina niemego, pozwalają one na śledzenie wyrazu twarzy aktora;
- **detal** – to inaczej wielkie zbliżenie, które prezentuje widzowi jakiś szczegół człowieka (ręka, usta) lub rekwizyt; pozwala na wzmocnienie napięcia.



Źródło: Arêjo, dostępny w internecie:
https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Film_shots_illustration.png,
licencja: CC BY-SA 3.0.

Należy pamiętać, że w danym ujęciu może łączyć się ze sobą wiele planów. Szczególnym typem jest tzw. **plan złożony**, który stanowi kompozycję dwóch lub więcej planów. W ocenie odległości od kamery nie decyduje to, jak dużą część postaci widzimy w kadrze, ale **proporcje** – w planie ogólnym również możemy widzieć np. tylko głowę postaci, o ile kamera jest tak ustawiona. Gdy jednak postać wypełnia cały kadr, mówimy o zbliżeniu.

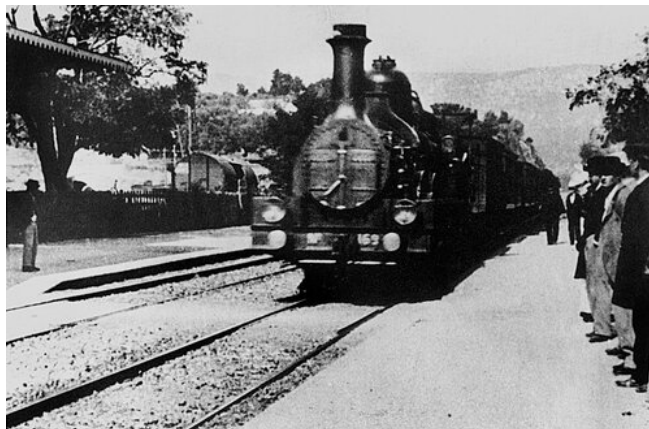
Odpowiednikiem planu wizualnego jest **plan dźwiękowy**, czyli przestrzeń akustyczna, która jest wyznaczana przez zasięg słyszenia aparatury rejestrującej dźwięk. Tu również możemy wyróżnić plany dalekie, zbliżenia i detale.

Kadrowanie

Kadr w filmie jest o tyle ważny, że jego rama – granice – definiuje sposób naszego patrzenia na obraz oraz to, co widzimy. Poprzez kadrowanie możemy wpłynąć na wygląd obrazu za pomocą:

- rozmiaru i kształtu kadru,
- sposobu wyznaczania przez kadr przestrzeni na ekranie i poza nim,
- sposobu narzucania odległości, kąta i wysokości postrzegania obrazu,
- relację pomiędzy zmiennym kadrowaniem oraz inscenizacją.

Kadrowanie pozwala nadać dziełu artystyczny, filmowy charakter. Przykładem tego są pierwsze filmowe dzieła Louisa Lumière'a. Odpowiednie kadrowanie pozwoliło na twórcze ukazanie pozornie banalnych scen z życia – opuszczania przez robotników fabryki czy wjazdu pociągu na stację.



Kadr z filmu *Wjazd pociągu na stację w La Ciotat*, Auguste and Louis Lumière, 1895

Źródło: dostępny w internecie:

https://en.wikipedia.org/wiki/File:L%27Arriv%C3%A9_d%27un_train_en_gare_de_La_Ciotat.jpg, domena publiczna.

Najbardziej popularnym kształtem kadru jest prostokąt, choć to nie jedyna możliwość. Zdarzają się kształty takie jak: owale, pionowe paski, trójkąty czy romby. Szerokość kadru do jego długości ma pewien stosunek, który nazywamy formatem obrazu. Proporcje kadru prostokątnego wynosiły ok. 4:3, czyli format 1,33:1, ale niektórzy twórcy sięgali po inne formaty, np. trzech klatek stykających się bokami, co dawało efekt panoramiczny. W latach 30. XX wieku ustalono jednak tzw. format akademii, wynoszący 1,33:1.

Sposób kadrowania a widzenie obrazu

Główną właściwością kadru jest ograniczenie obrazu, wybranie danego fragmentu świata i pokazanie go widzowi. Nie oznacza to, że świat poza kadrem nie istnieje – jego obecność jest często odbiorcom sugerowana: aktor może patrzeć na coś znajdującego się w przestrzeni pozakadrowej lub zwracać się do kogoś, kto tam stoi. Ważna jest także rola dźwięku, który może nam sugerować, jak dana przestrzeń wygląda, jak jest rozległa itd.

Dzięki kadrowi uzyskujemy także informacje na temat pozycji, z jakiej oglądamy dany obraz. Tutaj warto zwrócić uwagę na kilka aspektów:

- **kąt** – na ujęcie zawsze patrzymy pod określonym kątem; wyróżniamy kąt prosty, wysoki oraz niski; pierwszy jest stosowany najczęściej, przy drugim patrzymy na obraz z góry, przy ostatnim – z dołu;
- **poziom** – kadr może być w jakimś stopniu wypoziomowany, to znaczy równoległy w stosunku do linii horyzontu; przechylenie kadru w którąś stronę sprawia, że linie w nim są ukośne;
- **wysokość** – poczucie znajdowania się powyżej lub poniżej filmowanych postaci może być związane z kątem kadrowania, ale też wysokością, na jakiej jest umieszczona

kamera; jeśli stawia się ją na ziemi i kręci z poziomu podłoża, to nawet przy kącie prostym mamy wrażenie bycia poniżej postaci i ukazywanego świata.

Słownik

proporcja ekranu

inaczej format obrazu; wymiary wyświetlanego obrazu wyrażone ilorazem jego długości do wysokości

Prezentacja multimedialna

Polecenie 1

Zapoznaj się z treścią prezentacji i skategoryzuj rodzaje planów zdjęciowych, które zostały wykorzystane w filmach.

Miejsce na Twoje notatki



Kliknij, aby uruchomić w trybie pełnoekranowym.

Polecenie 2

Wybierz z prezentacji trzy różne filmy, które różnią się od siebie kadrowaniem. Opisz rodzaj kadru, który został w nim wykorzystany oraz jaki był cel wyboru takiego kadrowania obrazu.

Miejsce na Twoje notatki

Audiobook

Polecenie 1

Zapoznaj się z treścią audiobooka i opisz własnymi słowami, co oznacza pojęcie system obrazowania.

Miejsce na Twoje notatki

Audiobook można wysłuchać pod adresem: <https://zpe.gov.pl/b/PSyfuNPex>

System obrazowania (image system)

Termin „system obrazowania” wprowadzili teoretycy filmu starając się wykształcić jednolite podejście do filmu przez analizę obrazu, montażu, kompozycji kadru ideologicznych zapatrywań konkretnych reżyserów.

Systemu obrazowania używa się do odsłonięcia warstw znaczeniowych, które może mieć film, opierając się nie tylko na dosłownym znaczeniu obrazów; lecz także na skojarzeniach, które wywołują. Ujęcie postaci spoglądającej na odbicie w lustrze może oznaczać wewnętrzną walkę między dwoma częściami osobowości – interpretację taką podsuwa znaczenie symboliczne luster w teorii psychoanalizy. Powyższe zastosowanie lustra i widocznego w nich odbicia stało się powszechnie stosowanym wizualnym zabiegiem w filmach, w których postaci cierpią na zaburzenia osobowości albo toczą wewnętrzną walkę. System obrazowania ma także znacznie prostszą definicję, częściej używaną przez filmowców i scenarzystów, która odnosi się do użycia powracających obrazów i kompozycji kadru w filmie, by do istniejącego przekazu fabularnego dodać nową warstwę znaczeniową. Te powracające obrazy mogą stanowić dużą pomoc w oddaniu motywu przewodniego filmu i symboli, które będą się w nim pojawiać. Można ich także użyć, by pokazać rozwój bohaterów, zasugerować przyszłe wydarzenia, czy stworzyć analogie między postaciami, które nie są wyrażone w scenariuszu w sposób bezpośredni.

Ponieważ doświadczenie odbioru filmu opiera się głównie na użyciu obrazu (choć zawsze zakładało się też czynnik dźwiękowy, nawet w przypadku filmów, które były technicznie nieme), w większości filmów występuje system obrazowania, niezależnie od

tego, czy był on zamierzony przez twórców, czy nie. Przywoływanie i porównywanie obrazów jest nieodłączne dla sposobu, w jaki widzowie wydobywają z nich znaczenia pozwalające zrozumieć historię; cały czas tworzą powiązania między różnymi ujęciami, a także w ramach nich. System obrazowania może być bardzo subtelny i korzystać z pewnych powtarzających się układów elementów wizualnych w kadrach, kolorów, czy symboli, które mogą nie rzucać się w oczy, jednak są mimo wszystko postrzegane i przetwarzane przez widzów na poziomie nieświadomości. Gdy jest on ledwo dostrzegalny, jedynie nieliczni widzowie zauważą powtarzające się obrazy i podobną kompozycję kadrów i zrozumieją ich wartość fabularną, dekodując dodatkowy poziom znaczeniowy wzbogacający zrozumienie opowieści. Reszta może całkowicie przegapić koneksje doświadczając jedynie czystej fabuły. Dlatego niektórzy operatorzy czynią system obrazowania jawnym i niemożliwym do zignorowania, przepajając ujęcia znaczeniem ikonicznym, plastycznym i symbolicznym, czasem kosztem zaangażowania publiki w opowieść. Nie jest to dobry pomysł, ponieważ system obrazowania jest najskuteczniejszy, gdy pozostaje w zgodzie z przekazem filmu i uwypukla go, nie gdy sam się przekazem staje.

By pełnić istotną funkcję fabularną, system obrazowania nie musi opierać się wyłącznie na powtarzaniu obrazów. Może on operować na przykład odległością i składać się z ujęć, w których dystans między dwoma bohaterami stopniowo się zmniejsza, bo coraz lepiej się poznają (można to osiągnąć poprzez odpowiednie ustawienie aktorów albo poprzez używanie dłuższych ogniskowych obiektywu, które wizualnie spłaszczą perspektywę). Może też opierać się na zmianie kąta widzenia kamery, z wysokiego na niski, dając sygnał, że postać zyskuje na asertywności.

Systemu obrazowania nie należy mylić ze strategią wizualną, czyli wyborem taśmy filmowej, formatu realizacji zdjęć, obiektywów i oświetlenia. Te czynniki nie tworzą systemu obrazowania, ale stanowią narzędzia pozwalające mu na funkcjonowanie, razem z przemyślaną kompozycją ujęć, montażem, scenografią i innymi elementami, które mogą być użyte do rozwinięcia sugerowanego i jawnego znaczenia ujęcia.

System obrazowania nie jest konieczny – możesz postanowić opowiedzieć historię bez dodatkowych warstw znaczeniowych. Jednak opracowanie go może być bardzo ekscytującym doświadczeniem, które pomoże ci lepiej zrozumieć strukturę twojej opowieści.

Jak już było wspomniane, by stworzyć ten system musisz wcześniej zidentyfikować przesłanie swojej historii, jej główne tematy i motywy – prawdopodobnie zrobiłeś to myśląc nad strategią wizualną filmu. Gdy już wiesz, o czym tak naprawdę jest twoja historia, możesz wymyślić system obrazowania, który będzie podtrzymywał twoją ideę w

sposób jawny lub dyskretny. Pamiętaj, żeby był on spójny i konsekwentnie stosowany przez cały czas trwania filmu, inaczej widz nie zrozumie jego celu. Powinien być używany do podkreślenia tylko tych wydarzeń, które są znaczące dla zrozumienia idei i motywów, jakie chcesz zaakcentować w filmie.

Źródło tekstu: Mercado Gustavo, *Okiem filmowca. Nauka i łamanie zasad filmowej kompozycji*, Warszawa 2022, str. 51-53

Źródło: EnglishsquareSp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Polecenie 2

Wyobraź sobie, że chcesz w krótkim filmie przedstawić pewną emocję, którą odczuwa twój bohater. Następnie opisz sposób, w jaki należałoby zobrazować tę emocję.

Miejsce na Twoje notatki

Pokaż ćwiczenia:   

Ćwiczenie 1



Zaznacz jako poprawne lub fałszywe twierdzenia dotyczące systemu obrazowania.

Stwierdzenie	prawda	fałsz
System obrazowania to inaczej strategia wizualna.	☐	☐
Znaczenie systemu obrazowania może opierać się na skojarzeniach widza.	☐	☐
W bardzo wielu filmach nie występuje system obrazowania, ponieważ większość twórców chce przedstawiać bezpośrednio znaczenie następujących po sobie scen.	☐	☐
System obrazowania jest często używany przez filmowców w formie powracających obrazów i kompozycji kadrów.	☐	☐

Ćwiczenie 2



System obrazowania może być silny lub . Filmowcy mogą wykorzystać go poprzez układu elementów wizualnych w . Czasami operują też kolorami i . Częścią systemu obrazowania jest również .

kadrach

aktor

zanikanie

nieistotny

subtelny

powtarzanie się

pogodą

symbolami

dźwięk

Dla nauczyciela

Autor: Paulina Król

Przedmiot: Informatyka

Temat: Plany filmowe, czyli różne sposoby widzenia kamery

Grupa docelowa:

Szkoła ponadpodstawowa, liceum ogólnokształcące, technikum, zakres podstawowy

Podstawa programowa:

Cele kształcenia – wymagania ogólne

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym: znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.

Zakres podstawowy. Uczeń:

4) wyszukuje w sieci potrzebne informacje i zasoby, ocenia ich przydatność oraz wykorzystuje w rozwiązywanych problemach.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

Zakres podstawowy. Uczeń:

1) zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych i towarzyszącego im oprogramowania;

2) objaśnia funkcje innych niż komputer urządzeń cyfrowych i korzysta z ich możliwości;

3) rozwiązuje problemy korzystając z różnych systemów operacyjnych;

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych.

Zakres podstawowy. Uczeń:

6) poszerza i uzupełnia swoją wiedzę korzystając z zasobów udostępnionych na platformach do e-nauczania.

Kształtowane kompetencje kluczowe:

- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się;
- kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii.

Cele operacyjne (językiem ucznia):

- Omówisz różne rodzaje planów filmowych.
- Wskażesz cechy charakterystyczne i funkcje planów filmowych.
- Na konkretnych przykładach przeanalizujesz poszczególne ujęcia filmowe.

Strategie nauczania:

- konstruktywizm;
- konektywizm.

Metody i techniki nauczania:

- dyskusja;
- rozmowa nauczająca z wykorzystaniem multimediu i ćwiczeń interaktywnych.

Formy pracy:

- praca indywidualna;
- praca w parach;
- praca w grupach;
- praca całego zespołu klasowego.

Środki dydaktyczne:

- komputery z głośnikami, słuchawkami i dostępem do internetu;
- zasoby multimedialne zawarte w e-materiale;
- tablica interaktywna/tablica, pisak/kreda;
- laptopy, kartki.

Przebieg lekcji

Przed lekcją:

1. Nauczyciel udostępnia uczniom e-materiał „Plany filmowe, czyli różne sposoby widzenia kamery”. Uczniowie proszeni są o zapoznanie się z sekcją „Przeczytaj”.

2. Nauczyciel informuje uczniów, że na zapowiadanych zajęciach będą pracować w 4 grupach. Zachęca do przygotowania na najbliższe spotkanie ujęć planów filmowych dostępnych w domenach publicznych wraz ze słownym lub pisemnym opisem prezentowanego planu filmowego na podstawie terminów z sekcji „Przeczytaj”.
3. Nauczyciel zachęca cztery osoby do przeglądu wiedzy z e-materiałów „Montaż wideo w praktyce”.

Faza wprowadzająca:

1. Nauczyciel wyświetla sekcję „Wprowadzenie” zapowiedzianego e-materiału i zachęca uczniów do przeczytania na głos treści. Wszyscy omawiają kryteria sukcesu.
2. Nauczyciel rozpoczyna od sprawdzenia pozyskanej przed lekcją wiedzy przez uczniów. W tym celu przedstawia slajdy multimedium w zakładce „Prezentacja multimedialna”. Następnie stawia pytanie, czy uczniowie spotkali się kiedyś z podobnymi hasłami, terminami, elementami planu filmowego, jakie przedstawiają slajdy. Uczniowie, jeśli mają odpowiednie materiały, pokazują je.

Faza realizacyjna:

1. Uczniowie siadają w 4 grupach. Nauczyciel udostępnia każdej grupie komputer lub laptop do pracy oraz każdej osobie kartkę. Uczniowie wyświetlają sekcję Audiobook, zapoznają się z jego treścią, jednocześnie zapisując notatki do polecenia 1. Nauczyciel zbiera kartki i analizuje.
2. Uczniowie pozostają na miejscach i między sobą omawiają krótko i rzeczowo przyniesione plany filmowe. W kolejnym kroku uczniowie zapoznają się z treścią polecenia 2. Uczniowie mają za zadanie przedstawić krótki film obrazujący pewną emocję. Używają do tego przygotowanych materiałów oraz wyszukanych z grupą. Nauczyciel dogląda pracę uczniów. Jeśli nie starczy czasu, uczniowie prezentują pracę w późniejszym terminie.
3. Uczniowie indywidualnie wykonują ćwiczenie 1 i 2 z sekcji „Audiobook”. Nauczyciel zachęca uczniów do odczytania rozwiązań. Następuje analiza prac przez nauczyciela.

Faza podsumowująca:

1. Uczniowie wspólnie podsumowują zajęcia, zwracając uwagę na nabyte umiejętności, omawiają ewentualne problemy podczas pracy z sekcją „Audiobook”.
2. Nauczyciel wyświetla na tablicy temat lekcji i cele zawarte w sekcji „Wprowadzenie”. W kontekście ich realizacji podsumowuje przebieg zajęć, a także wskazuje mocne i słabe strony pracy uczniów.

Praca domowa

1. Uczniowie wykonują polecenie 2 w sekcji „Prezentacja multimedialna”.

Materiały pomocnicze:

1. Block Bruce A., *Opowiadanie obrazem: tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Warszawa 2010.
2. Gustavo Mercado, *Okiem filmowca*, Warszawa 2022.
3. David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa*, Warszawa 2010.

Wskazówki metodyczne:

- Treści w sekcji „Prezentacja multimedialna” można wykorzystać na lekcji jako podsumowanie i utrwalenie wiedzy uczniów.