

SPIS TREŚCI

1. JEZYK FILMU JAKO SYSTEM KOMUNIKACJI WIZUALNEJ 15
 - Początki języka filmowego 16
 - Typy twórców filmowych 17
 - Formy ekspresji filmowej 17
 - Określenie naszych celów 18
2. WAGA MONTAŻU RÓWNOLEGŁEGO 19
 - Akcja i reakcja 21
 - Momenty kulminacji i zrozumiałości 21
 - Jak uzyskuje się montaż równoległy 22
 - Szersza perspektywa 22
3. OPIS PODSTAWOWYCH NARZĘDZI 23
 - Wiadomości 23
 - Dokument 24
 - Film fabularny 24
 - Trzy rodzaje sceny 25
 - Elementy gramatyki filmu 25
 - Ujęcie 25
 - Ruch 26
 - Odległości 26
 - Rodzaje montażu 28
 - Punktacja wizualna 28
 - Dobór ustawień w scenie 28
 - Zmiana ośrodka zainteresowania 32
4. ZASADA TRÓJKĄTA 35
 - Podstawowe położenie ciała 35
 - Oś kontaktu 37
 - Położenie głów 39
 - Pięć podstawowych wariantów zasady trójkąta 39
 - ZEWNĘTRZNE KONTRPLANY 40
 - WEWNĘTRZNE KONTRPLANY 41
 - RÓWNOLEGŁE POZYCJE KAMERY 42
 - POZYCJE KAMERY W UKŁADZIE KĄTA PROSTEGO 43
 - WSPÓLNA OŚ WIZUALNA 44
 - Zaakcentowanie przez kompozycję 44
 - Rodzaje akcentów wizualnych 47
 - Zasada trójkąta: jedna osoba 55

5. DIALOG MIĘDZY DWIEMA POSTACIAMI 58

Twarzą w twarz 58

Kontrast liczebności 60

Aktorzy jeden za drugim 65

Słowo ostrzeżenia 66

Odległość kamery 68

Wysokość kamery i wysokość aktora 70

Postacie leżące obok siebie 73

Rozmowy telefoniczne 74

Przeciwstawne przekątne 75

Półprzejrzyste maski 79

Aktorzy odbici w lustrach 80

6. ROZMOWA TRZECH OSÓB 81

Przypadki proste 81

Przypadki nieregularne 83

Przeciwstawianie kontrplanów zewnętrznych wewnętrznym 88

Pozycje kamery dla wewnętrznych kontrplanów 89

Równoległe pozycje kamery 90

Oś obrotu 92

Akcentowanie ośrodka zainteresowania 95

Akcentowanie częściowe 96

Akcent pełny 98

Zmiana osi „północ-południe” na „wschód-zachód” 99

Użycie tylko czterech pozycji kamery 100

Wprowadzanie ujęć wewnętrznych 103

Zastosowanie ośmiu pozycji kamery 104

Prosta metoda z użyciem trzech miejsc kamery 107

Wahadłowy ruch kamery 108

Pominięcie zamierzone 109

Podsumowanie 111

7. ROZMOWA CZTERECH LUB WIĘKSZEJ LICZBY OSÓB 112

Przypadki proste 113

Stosowanie kamer w układzie kąta prostego 114

Grupy dokoła stołu 114

Podział w grupie 118

Wzory geometryczne 121

Szereg przeciwstawnych wycinków 122

Manipulowanie dużymi grupami 125

- Aktor zwraca się do słuchaczy 125
Krzyżowa zmiana osi kontaktu 127
Tłum z głównym aktorem w środku 130
Aktorzy jako osie obrotu 131
8. WZORY MONTAŻOWE DLA STATYCZNYCH
SCEN DIALOGOWYCH 135
Jak rozpoczyna się scena 136
Ujęcie powtórnie lokalizujące akcję 137
Waga niemych reakcji 137
Przebitki i przerywniki 138
Kontrast liczebności 146
Montowanie równoległe ujęć podstawowych 146
Linia (oś) kontaktu – zmieniające się strony 150
Pauza między dialogami 150
Ścisnięcie czasowe 152
Przyspieszanie tempa dialogu 156
9. ISTOTA RUCHU EKRANOWEGO 158
Rozczłonkowanie ruchu 156
Zmiana spojrzenia wraz z ruchem 158
Kierunek na wprost 159
Wykonawca wskazuje zmianę kierunku 159
Kontrastujące ruchy w tej samej połowie ekranu 166
Warunki dla montażu 168
Gdzie ciąć? 169
Cięcie na akcji 169
10. CIĘCIE PO RUCHU 171
11. RUCH WEWNĄTRZKADROWY 180
Postać w ruchu obrotowym 180
Wstawanie 190
Siadanie i odchylanie się 193
Chodzenie i bieganie – stosowanie kontrplanów zewnętrznych 200
Na wspólnej osi wizualnej 206
Umiejscowienia kamery pod kątem prostym 213
Ruch poprzeczny przez ekran 223
Przechodzenie przez drzwi 230
Krótkie podsumowanie 235

12. RUCH WCHODZENIA I OPUSZCZANIA KADRU 237
 - Rozczłonkowanie ruchu 237
 - Ruch w trzech fragmentach 238
13. AKTOR A ZBLIŻA SIĘ DO AKTORA B 248
 - Ruch zbieżny 248
 - Pozycje kamer w układzie kąta prostego 249
 - Kontrplany 253
 - Równoległe położenie kamery 255
 - Wspólna oś wizualna 256
 - A przechodzi za B 259
14. USTAWIENIA PODSTAWOWE (MASTER SHOT) W CELU OBJĘCIA RUCHU NA EKRANIE 262
15. PRZYPADKI NIEREGULARNE 274
 - Pauza wizualna przy większych grupach 275
 - Pauza zostaje pominięta 277
 - Stosowanie kontrplanów 278
 - Ruchy rozbieżne 283
 - Stała pozycja ekranowa dla jednego aktora 283
 - Dwaj aktorzy w ruchu 284
16. AKTOR A ODCHODZI OD AKTORA B 285
17. AKTORZY WE WSPÓLNYM RUCHU 304
 - Ruch przerywany 319
18. ROZWIĄZYWANIE TRUDNYCH SYTUACJI MONTAŻOWYCH 320
 - Ruch między kamerą i statycznym obiektem 320
 - Ruch na początku drugiego ujęcia 322
 - Ruch za statycznymi postaciami 325
 - Ustawienia kamery w układzie kąta prostego 327
 - Obaj aktorzy są w ruchu 329
 - Ukrycie ruchomego obiektu w pierwszym ujęciu 329
 - Użycie mocnego ruchu pierwszoplanowego 329
 - Zastąpienie nieruchomego obiektu 332
 - Kierowanie uwagą widza 333
 - Efekt rozsuwanej kurtyny 337

19. INNE RODZAJE RUCHU 339

Ruch okrężny 339

Ruch pionowy 346

Dynamika nagłego zatrzymania 353

20. DWADZIEŚCIA PODSTAWOWYCH REGUŁ RUCHU KAMERY 357

Ruch i kamera 357

Podstawowe wskazówki dla ruchu kamery 357

Waga solidnej motywacji dramaturgicznej 361

21. KAMERA PANORAMUJE 362

Skaning panoramiczny 362

Pościgi 363

Panoramy przerywane 375

Panoramowanie w pełnym kręgu 377

Szybkie panoramy 379

W dwóch kierunkach 383

Panoramy pionowe 383

Przechyły boczne 387

Łączenie ujęcia statycznego z panoramicznym 388

Montowanie dwóch kolejnych ujęć panoramowanych 391

Panoramy akrobatyczne 397

22. JADĄCA KAMERA (WÓZKOWANIE) 399

Objęcie akcji przerywanej wózkowaniem ciągłym 399

Łączenie ujęcia statycznego z wózkowaniem 401

Przerywane wózkowanie kamery 407

Użycie obu stron szyn 409

Wijące się trasy 411

Panoramowanie podczas wózkowania 415

Kamera i wykonawcy poruszają się w przeciwnych kierunkach 419

W jednym szeregu 428

Prędkość wózkowania 429

Obiekt zdjęciowy zbliża się do wózkującej kamery 429

Montowanie kolejnych ujęć wózkowanych 431

Ujęcie statyczne montowane z wózkowanym ujęciem podstawowym 433

Kamera na torze kolistym 436

23. KRAN ZDJĘCIOWY I TRANSFOKATOR 440

Śledzenie akcji 440

- Elementy pierwszoplanowe podkreślają wysokość 440
- Wizualne zespolenie dwóch lub więcej kluczowych miejsc w narracji 441
- Wprowadzenie elementu ruchu do sytuacji statycznych 442
- Wypunktowanie szczegółu narracji w ruchu panoramy 442
- Zapewnienie mocnych punktów ruchu do cięcia akcji 444
- Transfokacja 445
- Szybkości transfokacji 446
- Transfokacja łączona z panoramowaniem 447
- Transfokacja z pionową panoramą 449
- Jazda kamery (wózkowanie) z równoczesną transfokacją 449
- Transfokacja przez przeszkody pierwszoplanowe 451
- 24. DRAMATURGIA AKCJI 452
 - Formuły standardowe 453
 - Subiektywny punkt widzenia 454
 - Pięć sposobów wizualnego uwypuklenia akcji 460
 - Wizualna kulminacja 463
 - Rozłożenie kulminacji na szereg ujęć 465
 - Modyfikowanie częstotliwości zdjęć 467
 - Technika prowadzenia ostrości 468
- 25. MONTAŻ WEWNĄTRZKADROWY 469
 - Potrzeba wstępnego planowania 469
 - Przerwa między ruchami 470
 - Zmiana strefy 470
 - Zbliżanie i oddalanie się od kamery 476
 - Zmiana położenia ciała 480
 - Zmiana postaci w wycinkach ekranu 482
 - Zamiana wycinków ekranu 489
 - Kontrast liczebności 498
 - Montaż wewnątrzkadrowy 502
- 26. RUCH OD STREFY DO STREFY 505
 - Zasady ogólne 505
 - Grupa porusza się od strefy do strefy 506
 - Rozszerzenie się grupy 508
 - Dwa dalsze warianty 511
 - Jeden aktor w ruchu, drugi pozostaje nieruchomy 513
 - Grupa kurczy się 514
 - Sposoby zmieniania stref 516

27. TECHNIKI ŁĄCZONE 526

Montowanie „ujęcia po ujęciu” 526

Stapianie się różnych technik 532

Podsumowanie 537

28. INTERPUNKCJA FILMOWA 538

Przejścia od sceny do sceny: rozjaśnienie–zaciemnienie 538

Rozbielenia i rozjaśnienia przez użycie barwy 538

Przenikanie 538

Zmazanie 539

Iris 539

Użycie ciemnych przestrzeni 539

Napisy 540

Rekwizyty 540

Zmiana światła 540

Pytanie i odpowiedź 540

Ruch w jednym kierunku 540

Zastąpienie przedmiotu innym 540

Powtórzenie słowa 541

Mylące dopasowanie wizualne 541

Montowanie „dokoła” rekwizytu 544

Nagle zbliżenie 546

Przejście przez montowanie równoległe 547

Sposób otwarcia sceny 547

Aktor 547

Kamera 547

Wprowadzenie subiektywnego punktu widzenia 548

Ostre cięcia użyte jako punktacja 552

Cięcia montażowe jako symbol upływu czasu 554

Wybrane spiętrzenia akcji 554

Bezczynność jako punktacja 556

Pojedyncze ujęcia jako pauzy w narracji 556

Cała sekwencja użyta jako pauza w narracji 558

Nieostrość jako punktacja 559

Ciemny ekran jako punktacja 560

Punktacja ruchem kamery 561

Punktacja pionowa 568

Stop klatka 570

Na zakończenie 570