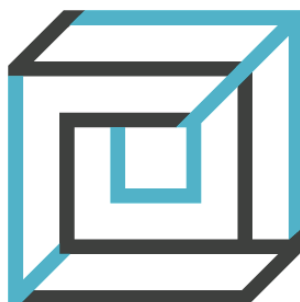




**Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna,  
im. Leona Schillera w Łodzi**

**Wydział Operatorski i Realizacji Telewizyjnej**

**Kierunek: Realizacja Obrazu Filmowego, Telewizyjnego i Fotografia**

**Specjalność: Sztuka Operatorska**

**Hanna Tarasiewicz**

**Nr albumu: 9294**

**Przestrzenność płaszczyzny ekranu:  
w jaki sposób autor obrazu buduje głębię**

**Praca magisterska napisana pod kierunkiem:**

**Prof. dr Pawła Edelmana, dr Anny Zarychty**

**Łódź 2025**

|                                                                                |           |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Wstęp.....</b>                                                              | <b>3</b>  |
| <b>Słownik pojęć.....</b>                                                      | <b>5</b>  |
| <b>I. Pojęcie przestrzeni budowanej na płaszczyźnie</b>                        |           |
| <b>1.1. Przestrzeń - definicja</b>                                             |           |
| a. Fizyczna przestrzeń.....                                                    | 8         |
| b. Przestrzeń a miejsce.....                                                   | 9         |
| <b>II. Przestrzeń w obrazie statycznym ograniczonym ramą.....</b>              | <b>10</b> |
| <b>1.1. Wrażenie głębi.....</b>                                                | <b>10</b> |
| a. Figura i tło.....                                                           | 12        |
| b. Perspektywa linearna.....                                                   | 13        |
| c. Perspektywa centralna.....                                                  | 14        |
| d. Perspektywa powietrzna.....                                                 | 15        |
| e. Światłocień.....                                                            | 17        |
| f. Kolor i temperatura barw.....                                               | 18        |
| g. Kompozycja.....                                                             | 20        |
| h. Kompozycja płaska.....                                                      | 22        |
| i. Gradient przestrzeni.....                                                   | 23        |
| j. Ostrość i rozmycie.....                                                     | 25        |
| <b>1.2. Zarys historii ewolucji postrzegania trójwymiarowego.....</b>          | <b>29</b> |
| <b>III. Pojęcie przestrzeni filmowej.....</b>                                  | <b>32</b> |
| <b>IV. Współzależne aspekty wpływające na iluzję przestrzeni w filmie.....</b> | <b>38</b> |
| <b>1.1. Aspekt czasu i ruchu.....</b>                                          | <b>38</b> |
| <b>1.2. Przestrzeń w kadrze i poza nim.....</b>                                | <b>41</b> |
| <b>1.3. Związki przestrzeni filmowej z montażem.....</b>                       | <b>44</b> |
| <b>1.4. Dźwięk.....</b>                                                        | <b>47</b> |
| <b>1.5. Scenografia i lokacja.....</b>                                         | <b>48</b> |

|                                                                                                      |               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>V. Narzędzia autora zdjęć do tworzenia głębi .....</b>                                            | <b>53</b>     |
| 1.1. Kompozycja kadru .....                                                                          | 55            |
| 1.2. Format .....                                                                                    | 62            |
| 1.3. Perspektywa .....                                                                               | 67            |
| 1.4. Światło .....                                                                                   | 72            |
| 1.5. Kolor.....                                                                                      | 76            |
| 1.6. Ogniskowa i rodzaj obiektywu.....                                                               | 81            |
| 1.7. Głębia ostrości .....                                                                           | 87            |
| 1.8. Rozmiar matrycy .....                                                                           | 91            |
| 1.9. Ruch kamery .....                                                                               | 92            |
| 1.10. Inscenizacja .....                                                                             | 95            |
| <br><b>VI. Analiza różnych sposobów na ukazanie przestrzeni w filmie: przykłady<br/>filmowe.....</b> | <br><b>98</b> |
| <br>VI. 1. Wyjście .....                                                                             | <br>98        |
| VI. 2. Niebiańskie dni .....                                                                         | 106           |
| <br>Zakończenie.....                                                                                 | <br>119       |
| <br>Bibliografia .....                                                                               | <br>120       |
| <br>Źródła<br>internetowe.....                                                                       | <br>122       |
| <br>Spis ilustracji .....                                                                            | <br>123       |

## Wstęp

Ludzie od zawsze poszukiwali form interpretacji tego, czego doświadczają. Chcieli stworzyć dzieło sztuki powiązane z rzeczywistością, zobaczyć ją taką, jak była postrzegana w sposób naturalny. Arnheim, w rozdziale *Forma*, wspomina historię Pliniusza o greckim malarzu Zeuksisie, który nie mógł znaleźć kobiety wystarczająco pięknej, by posłużyła mu za modelkę Heleny Trojańskiej. Poprosił więc kobiety z miasta, a następnie wybrał pięć z nich, które „miały piękne detale”. Jego dzieło było zatem sumą obserwacji — pięciu odniesień zamiast jednego. To, co stworzył, było niczym innym jak kolażem idealnych części i starożytnym poszukiwaniem doskonałej formy przedstawienia, które niewiele miało wspólnego z samą rzeczywistością. Jak pisze Arnheim: *iluzjoniści nie chcą pamiętać o fundamentalnej różnicy między światem fizycznej rzeczywistości a obrazem tego świata stworzonym w farbie lub w kamieniu*<sup>1</sup>.

Film, jako forma interpretacji rzeczywistości, zawiera w sobie pojęcie obrazu, czasu i warstwy dźwiękowej – a każda z nich wpływa na poczucie głębi w obrazie filmowym. Przedmiotem rozważań niniejszej pracy są elementy przestrzeni filmowej utworu audiowizualnego, które kształtują przestrzenne wrażenie głębi na płaszczyźnie ekranu filmowego. Konkretnie celem jest analiza wybranych środków kształtowania przestrzeni filmowej oraz omówienie ich wpływu na wrażenie głębi i trójwymiarowości obrazu. Omówione aspekty związane z postrzeganiem obrazu trójwymiarowego i jego przełożeniem na płaszczyznę dwuwymiarową, nawiązują m.in. do *Sztuki i percepcji wzrokowej* Arnheima oraz *Teorii widzenia* Strzeмиńskiego. W kolejnej części pracy opisuję, czym jest przestrzeń filmowa i jakie narzędzia operatora wpływają na kreowanie wrażenia przestrzenności. Istotę relacji między obrazem w formie statycznej, a tym przeniesionym na obraz filmu poprzez kamerę i obiektyw, oddaje stwierdzenie z wprowadzenia do *Sztuki filmowej* Bordwella i Thompsona – podręcznika, na który także będę się powoływać w dalszej części pracy: *Obiektyw działa podobnie do naszego wzroku. Skupia światło ze sceny i przenosi je na płaską powierzchnię taśmy filmowej, by uformować obraz, który przedstawia wielkość, głębokość i inne cechy sceny*<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, przeł. Jolanta Mach, Wydawnictwo Officyna, Łódź 2019, s. 111.

<sup>2</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, przeł. Bolesław Ludwiczak, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010, s. 191.

Jak zasygnalizowano powyżej pierwsza część pracy stanowi przede wszystkim zarys podstawowych kwestii mieszczących się w szeroko pojętym rozumieniu przestrzeni – od wzmiankowanych informacji z obszaru fizyki, jak i wybranych zagadnień z historii i teorii sztuki. Siłą rzeczy przywołania te mają bardzo skrótowy charakter, podobnie jak krótko zarysowane zagadnienia z obszaru filmu i sztuki operatorskiej w kolejnych rozdziałach (III – V), stanowiące płaszczyznę dla analiz wybranych przykładów. ostatniej części pracy omawiam dwa przykłady filmowe pod kątem wykreowanej w nich przestrzeni: krótkometrażowy *Wyjście* (1965) w reżyserii Grzegorza Królikiewicza, ze zdjęciami Sławomira Idziaka, oraz *Niebiańskie dni* (1978) w reżyserii Terrence’a Malicka, ze zdjęciami Néstora Almendrosa. Omawiam przestrzeń filmową obydwu filmów zestawionych na zasadzie kontrastu. Analizie poddaję różnice wynikające z metrażu (krótki film kontra pełny metraż) oraz z odmiennego sposobu opowiadania czasu, determinowanego długością trwania i rodzajem narracji. Głównym obszarem rozważań jest jednak konstrukcja przestrzeni – wrażenia przestrzenności kształtowane przez narzędzia operatorskie, warstwę dźwiękową i montaż, a także ich relacja z fabułą.

## Słownik pojęć

Słownik pojęć zawiera hasła, którymi posługuję się w pracy wielokrotnie. Zawiera hasła z zakresu omawianego tematu: przestrzeń, obraz, percepcja, film.

**autor obrazu (filmowego)** – inaczej operator filmowy lub autor zdjęć, osoba odpowiedzialna za wizualną część filmu; zarządzająca pionem technicznym (operatorskim i oświetleniowym), bliski współpracownik reżysera;

**kompozycja** – [*compositio* - łac. związek, połączenie, ułożenie]<sup>3</sup> stały układ poszczególnych elementów, ograniczony ramą; sposób powiązania jego elementów: linii, brył, płaszczyzn, plam barwnych, walorów w obrębie całości i zaakcentowanie ich wzajemnych stosunków formalnych i treściowych; dzieli się na: otwartą, zamkniętą, symetryczną, statyczną, dynamiczną, diagonalną, horyzontalną, wertykalną<sup>4</sup>;

**płaszczyzna obrazu** – *przez płaszczyznę obrazu rozumie się tu materialną powierzchnię będącą podłożem treści obrazu*<sup>5</sup>;

**przestrzeń kadru** – najczęściej czworoboczna rama o różnym formacie, będąca prostokątem lub kwadratem; wycinek przestrzeni ograniczony ramą podczas kadrowania lub widoczny na ekranie projekcyjnym;

**przestrzeń filmu** – suma wrażeń przestrzennych przyjęta poprzez obserwację poszczególnych kadrów, ujęć, scen; składowa sposobu filmowania danego filmu w kontekście decyzji przestrzennych;

**przestrzeń abstrakcyjna/przestrzeń płaska** – przestrzeń pozbawiona wyraźnych oznak przestrzenności – brak perspektywy zbieżnej, wyrazistego światłocienia, wrażeniowo obiekty obecne w kadrze znajdują się na jednej płaszczyźnie;

**przestrzeń realistyczna/rzeczywista** – przestrzeń filmu odwzorowująca świat rzeczywisty – zastane lokacje, scenografia i dekoracja o standardowych wymiarach;

---

<sup>3</sup> K. Mikocka-Rachubowa, *Słownik szkolny. Terminy i pojęcia z wiedzy o sztuce*, WSiP Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1994, s. 78.

<sup>4</sup> Tamże, 78.

<sup>5</sup> W. Kandyński, *Punkt, linia a płaszczyzna*, Wydawnictwo Officyna, Łódź 2019, s. 124.

właściwość większości filmów dążących do realizmu, naturalizmu lub filmów dokumentalnych (fotografowanie przestrzeni zastanej);

**przestrzeń kreowana** – przestrzeń realistyczna, która ulega celowemu przekształceniu dla wywołania zamierzonych iluzji, na przykład wykorzystanie green screena w scenografii, w celu stworzenia przestrzeni za oknem, malowanie dekoracji lub światłocienia w studio, sfilmowanie makiety niewielkiego rozmiaru w skali makro;

**przestrzeń zastana** – przestrzeń, w której realizowana jest akcja filmu bez ingerencji w jej strukturę czy wygląd; stanowi istniejący fragment rzeczywistego świata rejestrowany takim, jaki jest, bez dodatkowych modyfikacji;

**głębia** – kompozycyjna i percepcyjna właściwość obrazu, która pozwala doświadczyć odbiorcy wrażenia warstwowości planów - zależność, w której wyraźnie obiekt jest blisko lub daleko;

**widzenie reliefu** – możliwość postrzegania trójwymiarowości, ze względu na dwa obrazy siatkówkowe pary oczu z dwóch różnych punktów widzenia, przy postrzeganiu równoczesnym<sup>6</sup>;

**stałość kształtu** – *przedmioty zachowują stały kształt mimo perspektywicznych zmian obrazu siatkówkowego*

**prawo prostoty** – (wg. Arnheima) *[...]odbiorca skłonny jest widzieć każdy wzór bodźcowy w taki sposób, by powstająca struktura była w zależności od warunków możliwie najprostsza. [...]Odległość w czasie wywiera na bodziec wpływ prawie taki sam jak odległość w przestrzeni; po zniknięciu aktualnego bodźca pozostawiony ślad pamięciowy słabnie<sup>7</sup>;*

**wrażenie wzrokowe** – efekt działania bodźców świetlnych na narząd wzroku, prowadzący do powstania obrazu w świadomości odbiorcy, związane ze stałością spostrzeżeń<sup>8</sup>;

**suma wrażeń przestrzennych** – pozwala odczuć widzowi przestrzeń filmu poprzez sumowanie wrażeń wzrokowych;

---

<sup>6</sup> Y. Le Grand, *Oczy i widzenie*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1964, s. 231.

<sup>7</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 76

<sup>8</sup> Y. Le Grand, *Oczy i widzenie*, op. cit., s. 228.

**percepcja** – proces odbierania, interpretowania i nadawania znaczenia bodźcom zmysłowym, w tym przypadku bodźcom wzrokowym pochodzącym z obrazu filmowego; obejmuje zarówno rejestrację wrażeń, jak i ich przetwarzanie przez doświadczenie, pamięć i kontekst;

**perspektywa czasoprzestrzenna** – złożona z wielu spojrzeń; związana z wielospojrzeniowym widzeniem natury, a więc z innym typem perspektywy niż perspektywa trójwymiarowa, z taką perspektywą, w której składnikiem nowym jest czas, warunkujący nawarstwianie się spojrzeń jednego na drugie, a więc perspektywa czasoprzestrzenna, czyli czterowymiarowa<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź, 2016, s. 301.



## **I. Pojęcie przestrzeni budowanej na płaszczyźnie**

### **1.1. Przestrzeń — definicja**

#### **a. Fizyczna przestrzeń**

Według Newtona, przestrzeń była “sceną zdarzeń” — absolutną, niezmienną, uniwersalną; istniejącą niezależnie od ciał, obiektów i obserwatora. Stanowiła swego rodzaju tło, na którym rozgrywają się wydarzenia fizyczne. Według niego czas i przestrzeń istnieją niezależnie od tego czy coś się w nich dzieje.

Próbując znaleźć podobieństwo w sztuce — teoria ta zdaje się być bliższa ekspresji teatru. Można porównać tę definicję przestrzeni bezpośrednio do sceny teatralnej — istniejąca fizycznie, stabilna, nie wpływająca na odgrywane wydarzenia.

Bardziej relacyjne ujęcie przestrzeni, na kontrze do teorii Newtona, stworzył Leibniz. Według niego przestrzeń tworzą relacje między obiektami, nie istnieje ona jako byt samodzielny. Zakłada również brak absolutu — nie istnieje przestrzeń bez rzeczy, również postrzeganie rzeczy bez przestrzeni nie jest możliwe.

We współczesnych teoriach fizycznych, odnoszących się do teorii względności Einsteina, przestrzeń nie jest statyczną sceną, ale strukturą zależną od materii — jej geometria jest zmienna, istnieje w zależności od rozkładu masy i energii<sup>10</sup>.

Przestrzeń-scena ulega zmianie pod wpływem wydarzeń i rozkładu energii — analogicznie możemy zaobserwować to zjawisko w sposobie w jaki film wpływa na percepcję widza: układ scenografii, obiektów w kadrze “zakrzywia” postrzeganą przestrzeń oraz funkcjonuje jako czasoprzestrzeń dynamiczna — ulegająca zmianom poprzez zmianę położenia (ruch) kamery, zmianę światła, montaż.

Teoria względności wprowadza również czas jako czwarty wymiar — istnienie przestrzeni w czasie, również porównać można do istnienia przestrzeni filmowej w określonym czasie, ulegającej zmianom w czasie następowania po sobie kolejnych kadrów.

Faktem fizycznym jest również to, że funkcjonujemy w przestrzeni trójwymiarowej posiadającej: długość, szerokość i wysokość, które są wzajemnie prostopadłe.

---

<sup>10</sup> Źródło: <https://www.space.com/41416-einstein-relativity-geometry-space-time.html>, [dostęp: 09.08.2025].

Wszechświat utrzymuje stabilność dzięki tym trzem wymiarom – funkcjonujące w 2D i 4D układy fizyczne byłyby niestabilne. Modele fizyki: klasyczna, relatywistyczna, kwantowa – zakładają trójwymiarową przestrzeń jako bazę. Potwierdza to ludzkie doświadczenie empiryczne, ale też fizyczne prawa (prawo grawitacji). Ze względu na działanie grawitacji – żyjemy w przestrzeni anizotropowej, w której dynamika zmienia się wraz z kierunkiem<sup>11</sup>. Można określić tę przestrzeń jako codzienną i realną przestrzeń rzeczywistą – będę posługiwać się tym pojęciem w dalszej części pracy.

Charakter niniejszej pracy, skupiony na omówieniu praktycznego przedstawienia przestrzeni w obrazie, nie obejmuje dogłębnej analizy pojęć fizycznych przestrzeni takich jak: tajniki teorii strun<sup>12</sup>, (która charakteryzuje się dziewięcioma wymiarami przestrzennymi i jednym czasowym); ani najnowszej teorii Gunthera Kletetschki<sup>13</sup> (zakładającej trzy wymiary czasowe oraz przestrzeń jako efekt wtórny) natomiast wymieniam je, jako składową współczesnych teorii przestrzeni fizycznej.

#### **b. Przestrzeń a miejsce**

Rozważania nad przestrzenią w obrębie ekranu – i szerzej: w doświadczeniu człowieka – nie mogą ograniczać się do kategorii fizycznej lub geometrycznej. W ujęciu Yi-Fu Tuana, jednego z czołowych przedstawicieli geografii humanistycznej, przestrzeń nie istnieje jako obiektywna forma, ale jako rezultat ruchu, działania i emocjonalnego zaangażowania ciała w otoczenie. Przestrzeń jest potencjalnością, która staje się miejscem, kiedy nabiera znaczenia, zostaje nazwana, zapamiętana i oswojona<sup>14</sup>.

Opisuje przestrzeń jako ogólną ramę, w której centrum znajduje się poruszający się człowiek – doświadczenie przestrzeni odczuwamy poprzez poruszanie w tym co nas otacza.

Tuan pisze, że doświadczenie przestrzeni opiera się na poruszającym się podmiocie, który ją eksploruje, zawłaszcza i osadza w indywidualnej narracji. W tym sensie przestrzeń to nie neutralne tło, ale konstruowana w działaniu rzeczywistość. Miejsce zaś

---

<sup>11</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 41.

<sup>12</sup> Źródło: [https://ocw.mit.edu/courses/sts-042-einstein-oppenheimer-feynman-physics-in-the-20th-century-fall-2020/mitsts\\_042j\\_f20\\_lec25.pdf](https://ocw.mit.edu/courses/sts-042-einstein-oppenheimer-feynman-physics-in-the-20th-century-fall-2020/mitsts_042j_f20_lec25.pdf) [dostęp: 01.08.2025].

<sup>13</sup> Źródło: <https://www.sci.news/physics/three-dimensional-time-14011.html> [dostęp: 01.08.2025].

<sup>14</sup> Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, przeł. Agnieszka Morawińska, Warszawa: PIW, 1987, s. 19-30.

to przestrzeń zatrzymana, udomowiona – nasyciona pamięcią i znaczeniem<sup>15</sup>. Tuan postrzega przestrzeń jako niedającą się oddzielić od cielesnego, zmysłowego doświadczenia świata.

Filmowa przestrzeń wizualna nie jest już po prostu „pokazana” – jest produktem działania kamery, widzenia, montażu. Jest również cielesna: oko kamery przejmuje funkcję ciała, porusza się, przybliża, oddala, przecina przestrzeń. W ten sposób film staje się nie tylko reprezentacją przestrzeni, ale formą jej wytwarzania<sup>16</sup>.

## II. Przestrzeń w obrazie statycznym ograniczonym ramą

Rama w sztukach wizualnych jest pojęciem odnoszącym się zarówno do fizycznego obramowania dzieła, jak i strukturalnej granicy organizującej narrację w jej wnętrzu. Omawiając zagadnienie *przestrzenności płaszczyzny ekranu* można porównać ramę do ekranu – nie tyle przez ich materialne podobieństwo, co przez wspólną funkcję bycia płaszczyzną projekcyjną, na której konstruuje się obraz. Zarówno podobrazia, jak i ekrany są „nośnikami przestrzeni narracyjnej”, która zbudowana jest z *układów sił, napięć, rytmów i proporcji* (Arnheim)<sup>17</sup>.

Rama wyznacza granice tej przestrzeni, w której toczy się wewnętrzne napięcie między elementami formalnymi a treścią przedstawienia. W tym sensie można ją postrzegać jako aktywne pole, w którym odbywa się proces wizualnej narracji – zarówno w klasycznym malarstwie renesansowym, jak i we współczesnych mediach wizualnych. To właśnie rama porządkuje, skupia uwagę i przedstawia treści obrazu.

### 1.1. Wrażenie głębi

Odnosząc się do Arnheima – nie istnieje jednoznacznie płaska przestrzeń dwuwymiarowa. Autor twierdzi, że *żaden naprawdę płaski, dwuwymiarowy obraz naprawdę nie istnieje*<sup>18</sup>. Zarówno sztuki wizualne, malarstwo, fotografia i film – powierzchnia ich obrazowania jest przeważnie obszarem pewnej płaszczyzny. Wrażenie

---

<sup>15</sup> Tamże, s. 47-50.

<sup>16</sup> Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, op. cit., s. 22-23.

<sup>17</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 257.

<sup>18</sup> Tamże, s. 245.

głębi, które odbiorca postrzega, korzysta z możliwości jakie daje dwuwymiarowy obraz znajdujący się w jej ramach. Ludzka percepcja, aktualne jej stadium rozwoju, pozwala z łatwością odczytać iluzję wielopłaszczyznowości, poczuć, że elementy nachodzące na siebie znajdują się za lub przed sobą, bliżej lub dalej względem siebie, odczytać wypukłość lub wklęsłość, odczuć bryłę. Istnieje wiele zabiegów jakimi posługują się twórcy, żeby stworzyć wrażenie trójwymiarowości. Istnieją one od wieków i są blisko związane z psycho-fizjologicznym procesem postrzegania. Dążenie do wiernego odwzorowania przestrzeni, w historii sztuki, przeszło długi proces ewolucji od prób układu obiektów, hierarchizację w kompozycji, stworzenie zasad perspektywicznych. O kunszcie artystów sztuk pięknych świadczyła w dużej mierze ich zdolność do oddania iluzji przestrzenności w jak najbardziej prawdopodobny i zbliżony do rzeczywistego sposobu.

W momencie powstania fotografii, uchwycenie realistycznych relacji przestrzennych stało się znacznie prostsze do wyrażenia – związek z tym co postrzega oko ludzkie, a tym co jest w stanie zobaczyć fotograf poprzez obiektyw ma często charakter bezpośredniości w kontekście perspektywy. Do typowych dla przedstawień rysunkowych, graficznych i malarskich zasad dołączyły w fotografii aspekty związane z optyką, matrycą (analogowa lub cyfrowa). Fotografia to medium, które może być postrzegane jako lustro – to, co widzimy, otrzymujemy na obrazie. Przynajmniej w założeniu – oczywiście. Jednak jeśli spojrzymy na jedno z pierwszych zdjęć wykonanych za pomocą camery obscura, było ono bardzo abstrakcyjne. Najbardziej znane z nich – „Widok z okna” zostało stworzone przez Nicéphore’a Niépce’a w 1826 roku. Obraz wygląda tak, jakby został narysowany za pomocą światła. Nie wyklucza realistycznego kadru, do którego się odnosi, ale jednocześnie nie przypomina rzeczywistości<sup>19</sup>. Na fotografii nie utrzymała się część rzeczywistości – ruchome elementy nie zostały naświetlone.

Podobnie jak w filmie, który z kolei jest serią wielu fotograficznych obrazów, te zależności również obowiązują. Przestrzeń wyświetlenia filmu – ekran kinowy, monitor – jest płaska, w takiej samej mierze jak dla malarza puste podobrazie. Odtwarzanie wielu serii fotografii przy odpowiedniej prędkości daje wrażenie ruchu – ilość klatek, prędkość odtwarzania, wpływają na pojawienie się aspektu czasu w jakim odbiorca ma możliwość ten obraz postrzegać. W filmie istnieje wiele punktów widzenia

---

<sup>19</sup> R. Barthes, *Camera Lucida Reflections on Photography*, tłum. R. Howard, Stany Zjednoczone, wydawca: Hill and Wang, Nowy Jork 1981, s. 31. (online)

jednocześnie – niczym wyrażenie wielu perspektyw na przykład w obrazach kubistów<sup>20</sup>. Ich wielość świadczy o więcej niż jednej perspektywie, natomiast widoczna jest ona jedynie w obrębie jednego, statycznego tła. Filmowa złożoność i czas powodują, że wrażenie przestrzeni, postrzegane przez widza przechodzi inny proces niż postrzeganie jednego obrazu. Do obrazu dochodzi również dźwięk, który sam w sobie posiada zasady przestrzenności. Filmowa audiowizualność łączy w sobie zasady obu tych warstw naraz, wizualnej i dźwiękowej, zawsze funkcjonują razem w procesie odbioru (oczywiście mowa tutaj o filmie, który posiada warstwę dźwiękową).

Medium jakim jest film, ze względu na swoją złożoność, czerpie zarówno z zasad, które są właściwe dla obrazu dwuwymiarowego, czyli czerpie z dokonań sztuk pięknych, ale także fotografii, teatru. Szczególnym punktem wspólnym sztuki filmowej i sztuk pięknych jest ich receptor – oko. Poprzez oko docierają do umysłu zespoły wrażeń, które uruchamiają obszary. *Percepcja (spostrzeganie) jest procesem, w którego skład wchodzi czynności analizowania, organizowania, i integracji sygnałów wejściowych z otoczenia*<sup>21</sup>. Pomimo tego, że film odbieramy nie tylko jednym zmysłem, ale też dochodzi do tego słuch, to i tak wzrok zbiera największą część informacji (ad Wzrok i percepcja wzrokowa). Uwzględniając sposób postrzegania – potrzebny do odbioru obrazu, fotografii i filmu, przybliżę w tym podrozdziale główne zależności, w ramach których iluzja głębi może zaistnieć.

#### **a. Figura i tło**

Rozdział *PRZESTRZEŃ*, Arnheim rozpoczyna od wyjaśnienia tego, w jaki sposób proces postrzeżeniowy posługuje się prawem prostoty, stwierdza m.in. — *Gładka płaszczyzna jest najprostszą powierzchnią, jaką można wypełnić koło*<sup>22</sup>. Z kolei najprostsze postrzeżenie płaszczyzny może nastąpić w momencie pojawienia się konturu zarysowującego dany obszar. Kontur wyznacza granicę między przestrzenią wewnętrzną a przestrzenią zewnętrzną obrysu – powstaje figura.

Obszar o wyznaczonej granicy umysł postrzega jako figurę, natomiast obszar obwodzący jako tło (Edgar Rubin)<sup>23</sup>. Obszar postrzegany jako samodzielna figura ma to do siebie,

---

<sup>20</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 320.

<sup>21</sup> B. Dziworski, J. Łukaszewicz, *Kino-oko. Warsztat operatora filmowego*, Warszawa, 2006, s. 49.

<sup>22</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 239.

<sup>23</sup> Tamże, s. 245.

że jest przeważnie mniejszy od tego, na którym się znajduje. Zależność, która powstaje między figurą a tłem, to wrażenie, że jedno znajduje się bliżej od drugiego – to mniejszy obszar jest tym postrzegany jako bliższy, co czyni go *leżącym na wierzchu*. Ta zależność odnosi się do prawa obserwacji świata fizycznego – Arnheim cytuje Rubina<sup>24</sup>, który podaje jako przykład sposób w jaki postrzegamy drzewa, wieże, naczynia, które często widzimy na danym tle nieba lub ściany – najczęściej zajmują one większą część pola.

Kolor również ma wpływ na rozróżnienie zależności figura-tło. Barwy, które są ciepłe, postrzegane są przez oko jako te wysuwające się naprzód, przybliżające się, natomiast te, których ton jest chłodniejszy sprawiają wrażenie oddalających się. Jeśli na danej płaszczyźnie mielibyśmy dwa obszary jednakowego rozmiaru, a jeden z nich miałby barwę ciepłą, z kolei drugi był w odcieniu o ton chłodniejszym, to postrzeżenie odebrałoby obszar cieplejszy jako figurę, a chłodniejszy jako tło.

Autor opisuje także czynnik *wrażenia ruchu*, jako mającego wpływ na oddzielenie figury od tła. Opisuje figurę jako tę, która staje się *wyrazista*. Odnosi się także do Jamesa J. Gibsona<sup>25</sup>, który twierdzi, że ruchoma figura pozostaje wrażeniowo niezmiennie tym czym jest, natomiast tło ulega zmianom – jedna jego strona zaciera się, a druga uwydatnia. Współczesne badania poszerzają te czynniki o wiedzę z zakresu percepcji – poza kolorem i ruchem silnie działają na nas bodźce typu:

- bodziec iluzyjny;
- bodziec niejednoznaczny;
- bodziec wyolbrzymiony;
- bodziec relacyjny;
- bodziec empatyzujący <sup>26</sup>.

## **b. Perspektywa linearna**

Perspektywa linearna, inaczej geometryczna lub zbieżna, uznawana za jedno z największych osiągnięć sztuki renesansu, nie była – jak zauważa Rudolf Arnheim – wyłącznie techniką odwzorowywania przestrzeni, ale przede wszystkim narzędziem

---

<sup>24</sup> Tamże.

<sup>25</sup> Tamże, s. 250.

<sup>26</sup> P. Francuz, P. Markiewicz, *Teorie wyobraźni. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2007, s. 111-148, ; Źródło: <https://docer.pl/doc/855scvs> [dostęp 13.07.2025].

porządkowania wizualnej percepcji świata. W jego ujęciu perspektywa nie odzwierciedla „naturalnego” widzenia, lecz raczej wymusza logiczną strukturę obrazu, w której każdy element podporządkowany jest nadrzędnemu punktowi zbiegu. Dzięki temu artysta nie tylko oddaje wrażenie głębi, ale również organizuje relacje znaczeniowe między przedstawionymi formami – ukierunkowuje uwagę widza, hierarchizuje przestrzeń, wzmacnia narrację. Arnheim podkreśla, że takie uporządkowanie przestrzeni wpływa na sposób odbioru dzieła: *Perspektywa linearna nie tylko tworzy iluzję głębi, ale także stabilizuje i zamyka kompozycję, tworząc wewnętrzne napięcia między formami*<sup>27</sup>. W tym sensie perspektywa staje się elementem dramaturgicznym, a nie wyłącznie optycznym – służy narracji, kształtując sposób doświadczania przestrzeni obrazu.

Pomimo tego, że w obrębie dzieła perspektywa linearna może jawić się jako ta wiernie odwzorowująca przestrzeń rzeczywistą (w sensie fizycznym), jest właściwie iluzją zgodną z geometrią przestrzenną, ale nie z ludzkim doświadczeniem percepcyjnym. Symulacja głębi, która powstaje przy wykorzystaniu perspektywy linearnej, nie uwzględnia aspektów: ruchu, widzenia peryferyjności ani zmienności kątów patrzenia. Rzadko kiedy obserwator świata rzeczywistego, żywy człowiek, postrzega to co go otacza z jednego punktu – porusza się, przez co obserwacja ma charakter dynamiczny<sup>28</sup>, a jego percepcja – charakter połączenia wielu spostrzeżeń z więcej niż jednym punktem ogniskowania.

Odnosząc się do definicji<sup>29</sup> – iluzja ta polega na przedstawieniu trójwymiarowych obiektów na płaszczyźnie w sposób dający złudzenie odwzorowania takich samych stosunków przestrzennych, jakie zachodzą między nimi w rzeczywistości; jednocześnie przedstawienie musi być zgodne z prawami widzenia 1) pozornego zmniejszania się obiektów od obserwatora, 2) pozornej zbieżności linii biegnących w głąb oka w stronę punktu na horyzoncie. Obraz powstaje poprzez przecięcie jego płaszczyzną linii, które łączą oko obserwatora z obiektami – obiekty rzutowane są na tę płaszczyznę, a ich kształt wpisuje się w rytm linii zbiegających się do jednego punktu. Zastosowanie perspektywy rozwijali artyści w XV w. Nazewnictwo perspektywy linearnej rozróżnia się w zależności od położenia oka względem płaszczyzny obrazu, rozróżnia się ją na: frontalną, (która może być centralną), z lotu ptaka, żabią, boczną, oraz ukośną.

<sup>27</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 318.

<sup>28</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 256.

<sup>29</sup> K. Mikocka-Rachubowa, *Słownik szkolny. Terminy i pojęcia z wiedzy o sztuce*, op. cit., s. 128.



### c. Perspektywa centralna

Perspektywa centralna powstała w renesansie. Jest rodzajem perspektywy zbieżnej, jednozbiegowej, której punkty zbiegu zmierzają do idealnego centrum, środka układu. Kompozycję o perspektywie centralnej nazywa się także symetryczną, dośrodkową. Charakteryzuje ją symetria, która kompozycyjnie nadaje wrażenie spokoju i harmonii. W rozwoju percepcji stanowi przełomowe odkrycie w sposobie przedstawiania przestrzeni optycznej – przedstawia ją w sposób jak najbardziej zbliżony do widzenia rzeczywistości<sup>30</sup>.

Sposób budowania struktury obrazu za pomocą tej perspektywy, wymaga precyzyjnego wyliczenia, ale też zakłada deformację obiektów. Podobnie jak w przypadku niescentralizowanych kompozycji o perspektywie zbieżnej – przedstawienie takiej przestrzeni wynika z objęcia jednego punktu obserwacji.

Strzeмиński z tego względu nie uznaje jej jako realistyczny sposób, w jaki oko postrzega przestrzeń. Nie zgadza się z założeniem, że poprzez jedno nieruchome spojrzenie odbiorca równomiernie odbierze całe pole widzenia – “Patrzmy w punkty zbiegu i wówczas widzimy obraz świata”<sup>31</sup>. Ujęcie perspektywy zbieżnej i centralnej określa jako to, odpowiadające matematyce, ale nie rzeczywistości ludzkiego widzenia ruchomego<sup>32</sup>. Arnheim nazywa ją z kolei “reprodukcją mechanicznego wyobrażenia”<sup>33</sup>.

### d. Perspektywa powietrzna

Perspektywa powietrzna lub atmosferyczna pojawiła się po perspektywie linearnej w XVI w. – w ramach zasad tej perspektywy, przedmioty, które “oddalają się” w obrazie nie tylko zmieniają swój rozmiar, ale także kolor. Kolor przedmiotów, odległych sprowadzony zostaje często do szarobłękitnej barwy, która ma imitować warstwy nakładającego się na obiekt powietrza. Zasada głębi z wykorzystaniem barw ciepłych (przybliżających się) oraz zimnych (oddalających się), jest charakterystyczna dla wyrażenia tej perspektywy. Głównie używana do przedstawiania krajobrazów, widoków za oknem lub rozległych przestrzeni na horyzoncie.

---

<sup>30</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 302-304.

<sup>31</sup> W. Strzeмиński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 198.

<sup>32</sup> Tamże, 198.

<sup>33</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 304.



Operuje nasyceniem barw, kontrastem i ostrością: im dalej coś się znajduje, tym jest bardziej rozmyte, chłodniejsze, mniej szczegółowe; ale także: gradientem jasności, nasycenia, ostrości i faktury<sup>34</sup>. Te własności obrazu wpływają na odczucie iluzji głębi, pomimo tego, że fizyczny bodziec (fizycznie płaski ekran) jej w sobie nie zawiera, a zawierają je elementy odczytane z obrazu. Układ perspektywy atmosferycznej postrzeżony zostaje jako bodziec iluzyjny<sup>35</sup>, który odczytuje relację przestrzenną między planami dzięki zmianom barwy i ostrości. Obrazy często łączą w sobie perspektywę zbieżną z powietrzną – na przykład przedstawiając pomieszczenie na pierwszym planie (zbieżna) wraz z widokiem za oknem (powietrzna) – zabieg ten pozwala na zderzenie przestrzeni zamkniętej i otwartej. Przykładem z wykorzystującym ten zabieg, jest kadr z filmu *Obywatel Kane* (1941). Dzięki dużej głębi ostrości plan pierwszy, jak i tło, są ostre i wyraźne jednocześnie.



Ilustracja 1. Kadr z filmu *Obywatel Kane* (1941). Źródło: zob. przypis<sup>36</sup>.

Strzemiński, omawiając perspektywę powietrzną, porusza jej związek z czynnością widzenia przez człowieka, który w sposób czynny postrzega, co podkreśla cytując:

*Widzimy ją skurczem oczu nastawiających się na odległość i widzimy ją zamgleniem planów, na które nie nastawiamy odległości spojrzenia — widzimy ją czynnością naszego ludzkiego fizjologicznego widzenia, widzimy bezpośrednio*<sup>37</sup>.

<sup>34</sup> Tamże, s. 298.

<sup>35</sup> P. Francuz, P. Markiewicz, *Teorie wyobraźni. Studia nad percepcją i wyobraźnią, op. cit.*, s. 122-124. Źródło: <https://docer.pl/doc/855scvs> [dostęp 13.04.2025].

<sup>36</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/86~Citizen+Kane): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/86~Citizen+Kane>

<sup>37</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 254.

Perspektywa powietrzna, rozwinięta po linearnym modelu renesansowym, wprowadza do obrazu doświadczenie głębi oparte nie na geometrii, lecz na zmysłowym postrzeganiu – rozmyciu, ochłodzeniu i utracie kontrastu wraz z oddaleniem planów. Jej zastosowanie umożliwia nie tylko przedstawienie przestrzeni krajobrazowej, lecz także zderzenie wnętrza i zewnątrz, fizycznego i zmysłowego, jak w kompozycjach Vermeera czy kadrach Tarkowskiego. W ujęciu Strzemińskiego perspektywa powietrzna nie jest jedynie techniką malarską, ale odbiciem aktywnego, fizjologicznego widzenia człowieka – *nastawiania wzroku na odległość*<sup>38</sup>, które tworzy przestrzeń nie jako obraz, lecz jako efekt żywego spojrzenia.

#### e. Światłocien

Światło jest jednym z podstawowych środków organizacji obrazu, rozumianego jako płaska kompozycja wizualna, a nie rejestr rzeczywistości trójwymiarowej. W ramach tej płaskiej powierzchni światło staje się czynnikiem porządkującym – modeluje obiekty opisując ich bryłę, wyznacza napięcia, różnicuje plany, rytmizuje kadry. Nie służy wyłącznie do „oświetlania” rzeczy, ale raczej do ich konstruowania na powierzchni obrazu – jako form, kierunków, kontrastów.

Sposób rozchodzenia się światłocienia w obrazie często uzasadniony jest źródłem światła – na przykład w malarstwie sugeruje je okno (Vermeer), świeczka (Van Gogh). Niekiedy źródło światła nie jest znane – o tym czy jest to światło dzienne lub sztuczne orientujemy się odczytując charakter samego światła – czy jest ostre, miękkie, ukierunkowane lub rozproszone; również może dawać informację o porze dnia w zależności od jego temperatury barwowej oraz kierunku i charakterystyce cienia (światło świtu, poranka, południa, popołudnia, „złotej godziny”, zmierzchu, nocy).

W ujęciu Strzemińskiego światło w obrazie nie jest prostym odpowiednikiem światła w naturze – opisując światłocieniową charakterystykę malarstwa barokowego nazywa ją rytmiką: *kształtów w cieniu i ich wyłaniania*<sup>39</sup>.

W obrazie płaskim światło funkcjonuje nie jako zjawisko fizyczne, ale jako wartość wizualna – jego intensywność, kierunek, obecność lub brak budują wewnętrzną strukturę kompozycji. Nawet jeżeli jego występowanie ma logiczne uzasadnienie – pełni w obrazie

---

<sup>38</sup> Tamże, s. 250.

<sup>39</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 162.

funkcję wyrazu plastycznego. Tak rozumiane światło działa na tych samych zasadach co barwa czy kształt: uczestniczy w rytmie obrazu, jego równowadze i napięciach. Może działać lokalnie – wyznaczając akcenty lub całościowo określając dominującą atmosferę wizualną. Arnheim podaje jako przykład obrazy Caravaggia – stosowane przez niego silne światło boczne upraszcza i harmonizuje cały układ organizacji dzieła. Zabieg ten w pewien sposób uwspólnia wiele przedmiotów w jeden element oświetlony, postrzegany przez oko jako duży przedmiot z mniejszymi częściami<sup>40</sup>. Daje to poczucie porządku, bez rozproszenia na wiele małych przedmiotów, którym trzeba poświęcić uwagę z osobna, zamiast spojrzeć na kadr całościowo.

Nierozdzielalnym elementem światła jest cień. Jego obecność wynika z właściwości przedmiotu – cień dzieli się na cień przywiązany i rzucany<sup>41</sup>. Niebezpośrednio tworzy przestrzeń wokół przedmiotu, określając ją jako płaską lub pochylą, poziomą albo wznoszącą się ukośnie. Podobnie jak grupa oświetlonej części obrazu może zostać dostrzeżony jako przedmiot dodatkowy tworzący przestrzeń, na której się odkłada – wyznacza kierunki. W obrębie kadru światło może być niezależnym elementem plastycznym – linia świetlna, punkt światła, rozświetlenie tła czy czołowe oświetlenie twarzy – stają się gestami kompozycyjnymi, niekoniecznie motywowanymi źródłem światła w świecie przedstawionym. Światło kreacyjne, pełniące funkcję plastyczną oraz narracyjną jest m.in. elementem filmów noir. Na przykład w filmie *Bulwar zachodzącego słońca* (1950) – obecność cienia pełni funkcję przestrzeni tajemniczej, groźnej, a plamy światła tylko wybiórczo uwidaczniają co się w niej znajduje.

Ostatecznie światło w filmie – podobnie jak perspektywa czy kadrowanie – jest decyzją twórczą, która porządkuje obraz na powierzchni ekranu. Tworzy nie tyle iluzję rzeczywistości, co strukturę widzenia – złożoną z płaskich relacji między światłem a formą.

## **f. Kolor i temperatura barw**

Kolor posiada własności takie jak: odcień (*hue*), nasycenie (*saturation*), jasność (*brightness* lub *value*). Postrzeżenie każdego zjawiska wzrokowego zawdzięczamy jasności (obecności światła lub jego braku) oraz barwie<sup>42</sup>. Ernest Schachtel określa kolor

---

<sup>40</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 334.

<sup>41</sup> Tamże, s. 336.

<sup>42</sup> Tamże, s. 353-354.

jako czynnik, który pozwala odczuć emocje. W odróżnieniu od kształtu, który wymaga odbioru mniej emocjonalnego, a bardziej racjonalno-intelektualnego<sup>43</sup>.

Mówiąc o kolorze w kontekście jego wpływu na przestrzenność na płaszczyźnie obrazu, bardziej niż geometryczną konstrukcję, buduje on wrażenie. We wcześniej opisywanej *Perspektywie powietrznej*, wspomniałam już o właściwości barw chłodnych (oddalających się), jak i ciepłych (przybliżających się). Te właściwości koloru funkcjonują wobec każdego z odcieni. Na temperaturę barwową koloru może wpływać właściwość przedmiotu lub rodzaj światła jakie na niego pada. W zależności od faktury, obiekt może część światła absorbować lub odbijać. Również nasycenie tego samego obiektu może być różne, kiedy jedną jego część oświetla światło słoneczne, a druga pozostaje w cieniu.

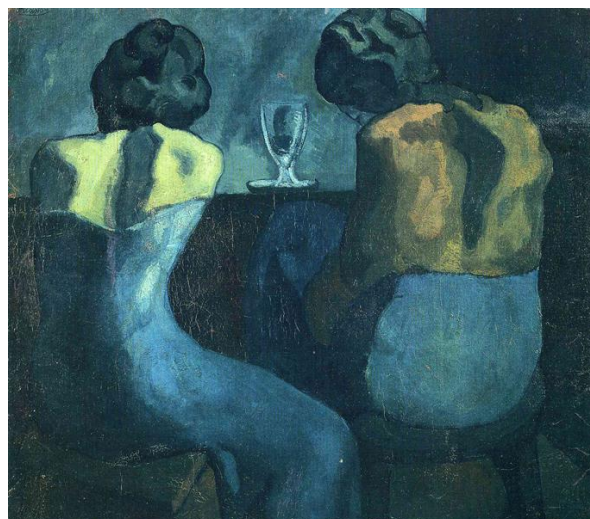
Przy konstruowaniu przestrzeni w obrazie można posłużyć się tymi własnościami do zbudowania głębinowych kompozycji, poprzez zróżnicowanie palety planów – na przykład stopniowo ochładzając jej pasma idące w głąb lub poprzez celowe ocieplenie obiektów znajdujących się na pierwszym planie.

Z kolei widzenie skotopowe, nocne, które sprawia, że widzimy monochromatycznie – również nie jest całkowicie pozbawione koloru<sup>44</sup>. Może stać się inspiracją do stworzenia różnych wariantów przedstawienia światła nocnego – w momencie, w którym zbudowana przestrzeń byłaby kompozycją złożoną z granatów i chłodnych niebieskości, chłodne zaniebieszczone szarości – niesamowite wrażenie przestrzenne mogłoby nadać ciepłe źródło światła, albo postać/obiekt nim oświetlona. Niebieskości stanowiłyby w ten sposób harmonijne tło, na którym barwa światła mogłaby wybrzmieć.

---

<sup>43</sup> Tamże, s. 357.

<sup>44</sup> Y. Le Grand, *Oczy i widzenie*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa, 1964, s. 37-40.



Ilustracja 2. Obraz Pablo Picassa *Dwie kobiety siedzące przy barze* (1902). Źródło: zob. przypis<sup>45</sup>.

Podany przykład ma także na celu podkreślenie istoty zharmonizowanej palety przy budowaniu obrazu. Kolor jest czymś, co bardzo przykuwa uwagę widza – dociera do niego wrażeniowo i uczuciowo, szybciej niż intelektualna myśl. Jeśli nie wprowadza rozproszenia, które każe oku przeskakiwać z jednego punktu w drugi, a przeprowadza go przez nie po kolei, w pewnym porządku – jeśli wypunktowanie to jest stopniowane i zmierza w głąb – może być ważnym elementem konstrukcji przestrzennej.

Dążenie impresjonistów, do *utrwalenia natury w jej nieustannie zmieniających się formach i uchwycenia przelotnych wrażeń dostarczanych przez zmiany natężenia światła słonecznego w zależności od pory dnia, otoczenia i drgania atmosfery*<sup>46</sup> – związane było ze sposobem obserwacji nastawionej na barwę i światło. Paleta barw została ograniczona do widma światła dziennego, a obraz pozbawiony trójwymiarowości poprzez zlikwidowanie modelunku, zredukowanie głębi przestrzennej<sup>47</sup>. Pisząc o widzeniu impresjonistów, Strzemiński określa je jako to zbudowane z wielu postrzeżeń, nie obserwowane nieruchomo z jednego punktu przez długi czas (perspektywa zbieżna). Ruchome spojrzenie, uwzględniające obserwację wielu barw i ich wzajemne korelacje – pozwala realnie zauważyć kolor obecny w rzeczywistości. To *wielospojrzeniowe widzenie natury*, które wzbogaca perspektywę trójwymiarową o czas – staje się

<sup>45</sup> Źródło: <https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/two-women-sitting-at-a-bar-1902> [dostęp: 12.07.2025].

<sup>46</sup> K. Mikocka-Rachubowa, *Słownik szkolny. Terminy i pojęcia z wiedzy o sztuce*, op. cit., s. 63-64.

<sup>47</sup> Tamże, s. 64.

spojrzeniem czasoprzestrzennym<sup>48</sup>. Był to sposób rewolucyjny w spojrzeniu na naturę, barwę, ale też na budowaną przez nią przestrzeń. W dalszej części pracy odniosę się do sposobu tworzenia przez impresjonistów, w kontekście jego związku z filmem.

### **g. Kompozycja**

Kandyński określa płaszczyznę obrazowania jako czynny element kompozycji. W jego ujęciu nie jest ona neutralnym tłem, a pełna własnych napięć; opisuje jej wewnętrzną strukturę jako linie sił, osie symetrii, granice; oś pionowa i pozioma są podstawowymi elementami jej konstrukcji. Napięcia te różnią się w zależności od jej formatu – przewagi pionu nad poziomem lub odwrotnie, ich harmonii (kwadrat)<sup>49</sup>.

Samą kompozycję autor traktuje jako wewnętrzną grę dynamicznych sił – układ linii i punktów, poza tym, że może być mimetyczny lub abstrakcyjny, przez samą obecność w kompozycji elementy te wywołują wrażenia przestrzenne na płaszczyźnie. W kontekście modernizmu opisuje także kompozycje abstrakcyjne, wynikające z czysto formalnych relacji, o których wspomnę jeszcze w podrozdziale *Kompozycja płaska*.

Z kolei w rozdziale *RÓWNOWAGA*<sup>50</sup>, Arnheim opisuje przedmioty, jako te indukujące pewne własności. Obraz postrzegany na siatkówce oka widzi je wraz z ich indukowaną wartością (“interpolacje oparte na wcześniej zdobytej wiedzy”<sup>51</sup>), którymi są: rozmiar, kształt, położenie, kolor, odległość, walor; nazywa je także “psychologicznymi siłami”, ze względu na posiadany rozmiar i siłę<sup>52</sup>. Kluczowe czynniki kompozycyjne jakie wyróżnia w rozdziale to indukowany “środek” – będący ośrodkiem przyciągania w kompozycji. Oko poszukuje “właściwego” usytuowania przedmiotów, które intuicyjnie odczuwa – uwzględnia przyciąganie środka, konieczność zachowania odpowiednich odległości od ram zewnętrznych, aspekt przyciągania dolnej części kompozycji oraz konieczność rozłożenia elementów w sposób równoważący się, w celu zachowania czytelności. Cytując: *W kompozycji zrównoważonej wszystkie czynniki, takie jak kształt, kierunek i położenie determinują się nawzajem tak dalece, iż żadna zmiana nie wydaje się możliwa, a całość nabiera charakteru <<konieczności>> we wszystkich swoich częściach. Kompozycja niezrównoważona sprawia wrażenie przypadkowej,*

<sup>48</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 300-303.

<sup>49</sup> W. Kandyński, *Punkt, linia a płaszczyzna*, Wydawnictwo Officyna, Łódź 2019, s. 124.

<sup>50</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 21-53.

<sup>51</sup> Tamże, s. 23.

<sup>52</sup> Tamże, s. 22.



*prześciowej i dlatego niezobowiązującej. Jej elementy wykazują skłonność do zmiany miejsca lub kształtu po to, żeby osiągnąć stan, w którym lepiej będą współgrały z ogólną strukturą*<sup>53</sup>.

Siła grawitacji, działająca w świecie, w którym żyjemy, również wpływa na nasze postrzeganie kierunków i odczuwanie napięć w kompozycji: kierunek w górę – wznoszenie się, lekkość, pokonanie siły grawitacji i wzbicie się w powietrze; kierunek w dół – poddanie się grawitacji, upadek, “bierna uległość”<sup>54</sup>. Im wyżej umieszczamy przedmiot w kompozycji, tym cięższy się on wydaje – jego oddalenie od dolnej części kompozycji nie daje odczuć lekkości samo w sobie. Natomiast dolna część kompozycji, jako stabilna baza lub ziemia, która przyciąga – znosi ciężar masywnych elementów. Obserwacja świata, w którym większa część elementów znajduje się na ziemi, a na niebie znacznie mniejsza – jest odniesieniem sposobu postrzegania w dany sposób, pewnego rodzaju przyzwyczajeniem.

Kompozycja opiera się na punkcie i kontrapunkcie<sup>55</sup>. Obraz składa się z elementów przeciwnych i równoważących się wzajemnie – *jakiś sile nadrzędnej przeciwstawia się podrzędną*<sup>56</sup>. Pomimo tego, że zależności względem siebie mogą pozostać niezrównoważone, to w całości wszelkie związki i zależności równoważą się.

## **h. Kompozycja płaska**

Grafika, malarstwo abstrakcyjne, sztuka posługująca się formą – często jej wyraz funkcjonuje w przestrzeni dwuwymiarowej, pozornie nie dającej informacji przestrzennych odbiorcy. Jest to pozorne, ponieważ każdy układ kompozycyjny, nawet, jeśli nie daje oznak bycia trójwymiarowym – może wyrażać kierunki, mieć swoją wagę. Ponownie cytując Arnheima – *żaden naprawdę płaski, dwuwymiarowy obraz naprawdę nie istnieje*<sup>57</sup>.

---

<sup>53</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 32.

<sup>54</sup> Tamże, s. 41.

<sup>55</sup> Tamże, s. 53.

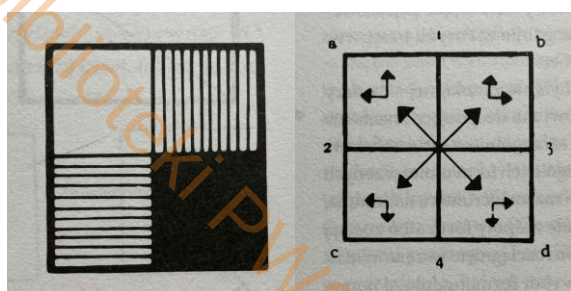
<sup>56</sup> Tamże.

<sup>57</sup> Tamże, s. 245.

Obecne w sztuce mimetycznej elementy, które rozpoznajemy – głowa, ręka, krzesło, grają ważną rolę kompozycyjną; rozpoznając w kompozycji ludzką głowę jako miejsce umysłu, niesione przez ten element znaczenia są równie ważne co kształt, kolor i położenie<sup>58</sup>.

W sztuce abstrakcyjnej, której przestrzeń często bywa określana jako płaska, elementy, które miałyby przedstawić te same odczucia, które daje przedstawienie głowy – musiałyby wyrazić w zupełnie inny sposób, dla uzyskania podobnego przekazu<sup>59</sup>.

Rodzaj przestrzenności, który opisuje Kandyński – to przestrzeń, której wrażenie powstaje dzięki wyłącznie formalnym relacjom. Postrzegana w sensie czysto wizualnym, a nie geometrycznym. Nazywa te wewnętrzne napięcia rozróżniając ich działanie w “najbardziej schematycznej PO (płaszczyźnie obrazowania)” – w ramach kwadratu<sup>60</sup>.



Ilustracja 3, 4. Rozkład sił na kwadratowej płaszczyźnie obrazowania<sup>61, 62</sup>.

#### **i. Gradient przestrzeni**

Na obecność gradientu w obrazie wpływają: zróżnicowanie wielkości, odległości między obiektami, umiejscowienie elementów na linii odbiegającej w głąb (skośnej lub linii horyzontalnej). Skos sam w sobie jest gradientem tworzącym głębię<sup>63</sup>. Jeśli stanowi jedną z linii zmierzających do punktu zbiegu perspektywy linearnej, na której znajdują się umiejscowione obiekty – dany obraz, poprzez konstrukcję gradientową kompozycji, sprawia wrażenie głębi. Z kolei linia pozioma, wprowadzona na różnych odległościach,

<sup>58</sup> Tamże. s. 53.

<sup>59</sup> Tamże.

<sup>60</sup> W. Kandyński, *Punkt, linia a płaszczyzna*, op.cit., s. 124-151.

<sup>61</sup> Tamże, s. 137.

<sup>62</sup> Tamże, s. 136.

<sup>63</sup> Tamże. s. 294.



kształtuje frontalną głębię. Tradycyjne portrety, gdzie na pierwszym planie znajduje się postać, a w tle widzimy krajobraz – poprzez zastosowanie takiego gradientu zaakcentowana zostaje relacja figura-tło. Jako klasyczny przykład tej zależności, Arnheim podaje obraz *Mona Lisa* Leonarda Da Vinci<sup>64</sup>. Podobne tło było też na jego obrazie *Dama z łasiczką*, ale w tym przypadku oryginalne tło – prawdopodobnie przedstawiające subtelny pejzaż – zostało zamalowane jednolitą czernią, najpewniej na przełomie XVIII-XIX wieku<sup>65</sup>. Estetyka ta miała na celu wyróżnić daną osobę, nadać portretowanej postaci dostojności, korzystała z chiaroscuro poprzez wydobywanie postaci światłem z czerni. Zamalowanie tła było praktyką powszechną w tym okresie i wynikało z obowiązujących wówczas konwencji estetycznych. Czarne tło eliminowało kontekst przestrzenny, potęgowało kontrast światłocieniowy i wzmacniało ekspresję portretowanej figury. Podobno zamalowanie tła miało ukryć niechciane pęknięcie w obrazie – kosztem pierwotnej kompozycji i głębi przestrzennej. Gradacja planów, w tym przypadku, nie była pożądana, uwaga celowo została sprowadzona na portretowaną osobę poprzez uproszczenie tła do plamy barwnej.

Przy postrzeganiu ruchomych elementów w otaczającym nas świecie, umysł mógłby wybrać między spostrzeżeniem, że obiekt się zmniejsza lub powiększa albo uznać, że to odległość wpływa na zmianę wielkości<sup>66</sup>. Wybierając między stałą odległością a zmienną wielkością, ze względu na działanie prawa prostoty<sup>67</sup> percepcja postrzega jako stałą – wielkość obiektu, a jako zmienną – jego odległość.

Pojęcie gradientu w obrazie, dotyczy również gradientu faktury obecne w obrazie mają swój rytm. Ściana z cegieł ma podwójną teksturę: makro tekstura – zawierająca wzór sąsiadujących cegieł oraz mikrotekstura – będąca fakturą powierzchni każdej cegły<sup>68</sup>. James Gibson określa gradient tekstury jako najważniejszy element w postrzeganiu przestrzeni<sup>69</sup>. Dają one najbardziej rzetelne informacje, potrzebne do oszacowania głębi.

---

<sup>64</sup> Tamże, 297.

<sup>65</sup> Artykuł dostępny pod linkiem: <https://www.dwutygodnik.com/artykul/106-historia-jednego-obrazu-dama-w-czerni.html> [dostęp: 03.07.2025].

<sup>66</sup> Tamże, s. 295.

<sup>67</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 76-78.

<sup>68</sup> J. Aumont, *Image*, British Film Institute, Londyn 1997, s. 23.

<sup>69</sup> J. Gibson, *The perception of the visual world*, „The Riverside Press”, Cambridge, Massachusetts, 1950, s. 69.

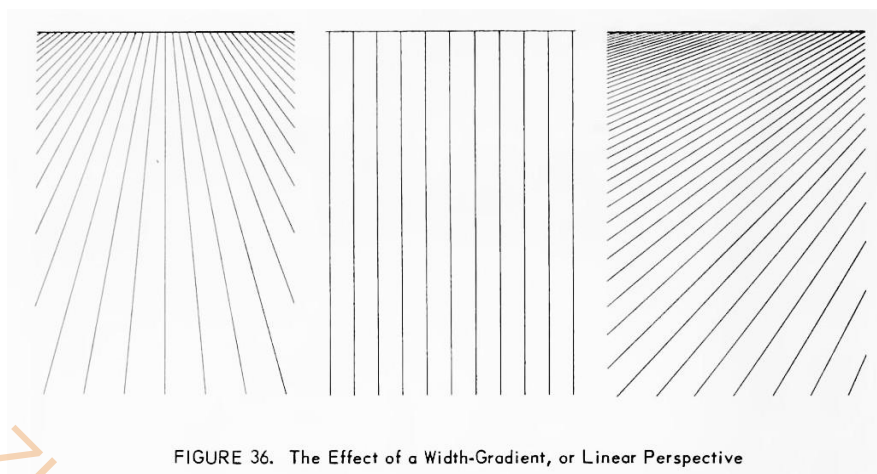


FIGURE 36. The Effect of a Width-Gradient, or Linear Perspective

Ilustracja 5. Gradient szerokości przestrzeni lub perspektywa linearna. Źródło: zob. przypis<sup>70</sup>.

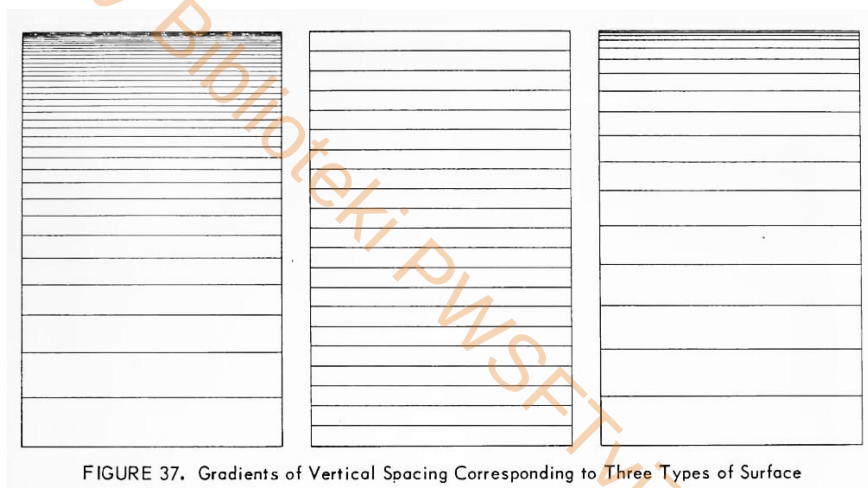


FIGURE 37. Gradients of Vertical Spacing Corresponding to Three Types of Surface

Ilustracja 6. Gradienty pionowego rozmieszczenia odpowiadające trzem typom powierzchni<sup>71</sup>. Źródło: zob. przypis<sup>72</sup>.

## j. Ostrość i rozmycie

Ostrość i rozmycie, podobnie jak światło czy kolor, są środkami organizującymi obraz – wpływają na odbiór przestrzeni, hierarchię elementów i dynamikę spojrzenia. W obrazach malarskich rozmycie nie jest błędem w widzeniu, ale świadomym zabiegiem

<sup>70</sup> Tamże, s. 88.

<sup>71</sup> J. Gibson, *The perception of the visual world*, Massachusetts 1950, s. 89; dostęp online: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://ia600805.us.archive.org/12/items/perceptionofvisu00jame/perceptionofvisu00jame.pdf](https://ia600805.us.archive.org/12/items/perceptionofvisu00jame/perceptionofvisu00jame.pdf)

<sup>72</sup> Tamże.

kompozycyjnym, a także przykładem tzw. *superbodźca*<sup>73</sup>. W bodźcach tego typu artysta posługuje się celową deformacją cech wizualnych przedstawionych obiektów – wyolbrzymia, minimalizuje lub modyfikuje je tak, by silniej pobudzić układ percepcyjno-emocjonalny odbiorcy. Takie przesadzone cechy, np. wydłużone kształty lub nienaturalne barwy, działają jak „superbodźce”, które aktywują specyficzne neurony w mózgu, wywołując silniejsze reakcje percepcyjne i emocjonalne. Dzięki temu miękko zarysowane formy i niewyraźne kontury stają się nie tylko elementem kompozycji, ale także narzędziem wywołującym intensywne doznania estetyczne. Te subtelne deformacje budują głębię opartą na zmysłowym odbiorze, a nie na geometrii, tworząc kontrast wobec ostrych, wyraźnie zdefiniowanych krawędzi<sup>74</sup>. Miękko zarysowane formy, barwne plamy o niewyraźnych konturach, tworzą głębię opartą na zmysłowym odbiorze, i jak wspomniano powyżej nie tylko na geometrii<sup>75</sup>. Stanowią kontrast wobec ostrych krawędzi i wyraźnie zdefiniowanych obiektów – pozwalają spojrzeniu płynąć, a nie zatrzymać się na konkretnym szczególe. Rozmycie działa podobnie jak cisza w muzyce – wprowadza oddech, przestrzeń, wrażeniowość, a następnie pozwala wybrzmieć temu co ostrzej zarysowane, w zamierzony sposób wybrane i podkreślone przez twórcę. W perspektywie powietrznej rozmycie jest jednym z kluczowych narzędzi oddających dystans – im dalej od patrzącego znajduje się przedmiot, tym bardziej jego kontur traci na wyrazistości. Wrażenie zamglenia, utraty szczegółowości, przenika przez dalsze plany obrazu. Jednocześnie ostrość funkcjonuje jako środek uwagi – to, co wyraźne, jest obecne i bliskie; to, co rozmyte, przynależy do tła, niedookreślonej części. Tzw. *kontur iluzyjny*<sup>76</sup> jest przykładem bodźca iluzyjnego, który poprzez manipulację ostrością i barwą mózg interpretuje zmiany wizualne jako relacje przestrzenne, tworząc efekt iluzji trójwymiarowości. Mechanizmy percepcyjne odpowiedzialne za powstawanie takiej iluzji angażują neurony kory wzrokowej, które analizują sygnały z siatkówki i „wnioskują” o istnieniu konturów i przestrzeni, które fizycznie nie istnieją na obrazie<sup>77</sup>(zob. *Perspektywa powietrzna*). Jednocześnie nieostrość stanowi także bodziec niejednoznaczny<sup>78</sup>, ponieważ dostarcza różnych możliwości interpretacji i często brakuje w niej pełnych informacji wizualnych. Mózg aktywnie uzupełnia te braki,

<sup>73</sup> P. Francuz, P. Markiewicz, *Teorie wyobraźni. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, op. cit., s. 127-129.

<sup>74</sup> Tamże.

<sup>75</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*, op. cit., s. 79-80.

<sup>76</sup> P. Francuz, P. Markiewicz, *Teorie wyobraźni. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, op. cit., s. 122-124.

Źródło: <https://docer.pl/doc/855scvs> [dostęp 01.08.2025].

<sup>77</sup> Tamże.

<sup>78</sup> Tamże, s. 124-127.

wybierając spośród alternatywnych obrazów pamięci wzrokowej. Dzięki temu nieostrość angażuje wyższe obszary mózgu i umożliwia różne interpretacje dzieła.

Rozmycie może służyć także jako efekt ekspresyjny – uzyskujemy napięcie między widocznym a domyślnym. Oko nie otrzymuje pełnej informacji, lecz sugestię, wrażenie. Zabieg ten może budować intymność, podkreślać stan emocjonalny postaci, oddawać moment zawieszenia, melancholii czy niepewności i przez niejednoznaczność skupia uwagę.

W ujęciu Strzezińskiego można by odczytać ostrość i rozmycie jako odpowiedniki fizjologicznego aktu widzenia – nasze oczy nie ogarniają całego obrazu jednakowo ostro. Skupienie na jednym punkcie sprawia, że reszta pola widzenia się rozmywa. Tym samym rozmycie w obrazie może być odbiciem realnego procesu patrzenia – widzenia jako czynności, nie statycznego rejestrowania i przez niejednoznaczność skupia uwagę.

Rozmycie niesie także walor malarski – pozwala oderwać się od dosłowności, budować obrazy bardziej poetyckie, intuicyjne. W malarstwie impresjonistycznym stanowiło odpowiedź na gwałtownie zmieniające się światło, atmosferę, chwilę. Uchwycenie “wrażenia” nie wymagało precyzyjnych konturów.

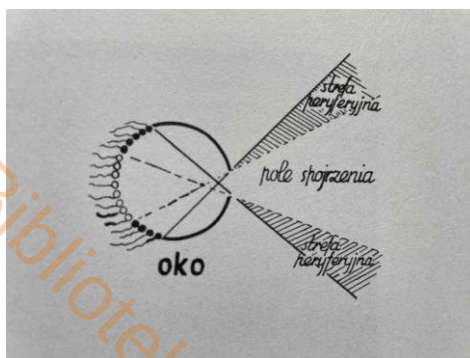
Ostrość z kolei wyznacza punkt zainteresowania – to tam kieruje się spojrzenie widza. Może służyć rytmizacji kompozycji, akcentowaniu detalu. W zestawieniu z rozmyciem, tworzy relacje – między tym, co bliskie a dalekie, tym, co znaczące a nieistotne. Ostrość w zestawieniu z bodźcem iluzyjnym, jakim jest nieostrość, skupi uwagę oka w punkcie wyostrzonym, natomiast niedookreślona nieostrością niewiadoma będzie ośrodkiem uwagi – widz będzie starał się domyślić co znajduje się za zdeformowanym przez nieostrość punktem obrazu<sup>79</sup>.

Zarówno ostrość, jak i rozmycie nie są jedynie efektami technicznymi – stanowią świadomy wybór twórczy. W malarstwie, w fotografii, w filmie – decydują o sposobie postrzegania, konstruują przestrzeń, emocje i rytm patrzenia. Współczesny obraz, niezależnie od medium, coraz częściej operuje tą grą – między tym, co jasne i ostre, a tym, co niedopowiedziane i zmiękczone – pozostawiając widzowi przestrzeń do czucia, nie tylko widzenia.

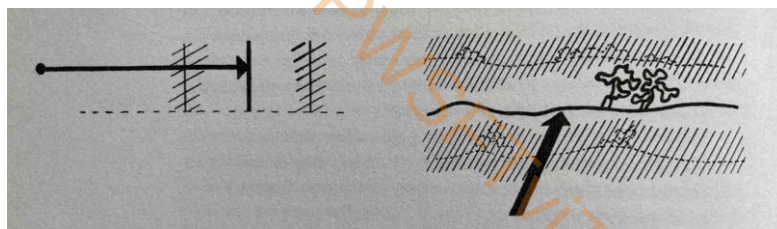
---

<sup>79</sup> Tamże.

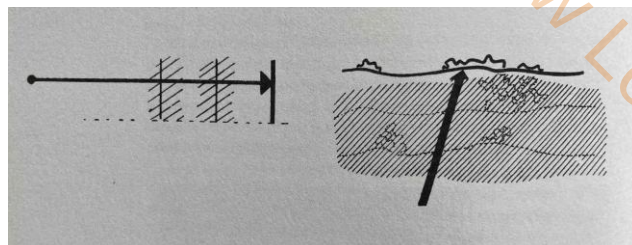
Wykorzystanie aspektu ostrości i nieostrości jest związane ze sposobem w jaki funkcjonuje wzrok. Oczy mają zdolność akomodacji – akomodują się na nastawianą przez uwagę odległość (tam gdzie patrzymy, tam pada punkt ostrości)<sup>80</sup>. Nieostrość istnieje także w psychofizjologii postrzegania w przestrzeni peryferyjnej – istnieje ona na obrzeżach punktu skupienia wzroku, gdzie pada ostrość. Obszar peryferyjny obserwowany jest przez tę część siatkówki, która ze względu na swoją budowę reaguje na światłocien, a nie na barwę, tak jak jej część centralna<sup>81</sup>.



Ilustracja 7. Źródło: zob. przypis<sup>82</sup>.



Ilustracja 8. Źródło: zob. przypis<sup>83</sup>.



Ilustracja 9. Źródło: zob. przypis<sup>84</sup>.

<sup>80</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 251.

<sup>81</sup> Tamże, s. 247.

<sup>82</sup> Źródło: W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 247.

<sup>83</sup> Tamże, s. 252.

<sup>84</sup> Tamże.

## 1.2. Zarys historii ewolucji postrzegania trójwymiarowego

Strzemiński w *Teorii widzenia* przekonuje, że sposób postrzegania przestrzeni zależy od kulturowej świadomości danej epoki i jej dominującego *stylu widzenia*<sup>85</sup>, ale również od tego w jaki sposób miały możliwość rozwinąć się *widzenie*<sup>86</sup> oraz *świadomość widzenia*<sup>87</sup> w danej kulturze. Oznacza to, proces percepcji podlega rozwojowi, podobnie jak zmieniają się narzędzia obrazowania – od konturowych rysunków naskalnych, przez – biorąc pod uwagę Europę – malarstwo renesansowe dążące do jak najlepszego odwzorowania rzeczywistości, a następnie do sposobu, w jaki np. postrzegają świat impresjoniści.

Autor wyróżnił dwa rodzaje ewolucji widzenia: biologiczny (rozwój fizjologiczny oka) oraz *rozwoju umiejętności korzystania z widzenia*<sup>88</sup>, na który składa się obserwacja i wynikająca z niej myśl. Rozwój określa jako świadomość wzrokową, która sprzężona jest z uwarunkowaniem historycznym danego okresu historii sztuki. Postawiona przez Strzemińskiego teza brzmi: to, co widzimy, nie jest dane biologicznie, lecz kulturowo i historycznie uwarunkowane<sup>89</sup>. Widzenie jest czynnością aktywną, dynamiczną – a rozwój świadomości wzrokowej wpłynął na to w jaki sposób współcześnie potrafimy odbierać otaczającą nas przestrzeń.

### Przestrzeń w sztuce przed perspektywą centralną (geometryczną)

Strzemiński zwraca uwagę, że w sztuce starożytnej i średniowiecznej dominowało widzenie głównie operujące sylwetą, linią czy charakterystycznym uproszczeniem, co nie wykluczało różnych prób oddania iluzji głębi, opartych na dążeniu do oddania przestrzeni środkami możliwymi dla aktualnego rozwoju świadomości wzrokowej. Próbą przedstawienia trójwymiarowości, jest chociażby komponowanie frontalne, równoległe, ale też hierarchizujące poprzez rozmiar postaci. Komponowanie pod względem ważności – hieratyczne, związane było ze specyfiką struktur społecznych. Obrazy tworzone w społeczeństwie, w którym istnieje podział na „ważnych” oraz „mniej ważnych” wpływało na zaistnienie rozróżnienia w przedstawianych postaciach. Taki obraz nie był

---

<sup>85</sup> Tamże, s. 58.

<sup>86</sup> Tamże, s. 55.

<sup>87</sup> Tamże.

<sup>88</sup> Tamże, s. 52.

<sup>89</sup> Tamże.



oknem, za którym rozpościera się przestrzeń, ale sam w sobie był obiektem, w którym brak horyzontu. Obiekty kompozycyjne były także zespolone z architekturą i kierunkiem czytania towarzyszących obrazom tekstów, jak przykładowo w sztuce starożytnego Egiptu. Wiązało się to m.in. zastosowaniem zrytmizowanych, układów pasowych, przedstawieniem postaci ustawionych do widza frontalnie z profilowym układem twarzy, co stanowiło próbę przedstawienia skrótu, a także wpływało na czytelność postaci zwłaszcza z większych odległości. Był to również okres poszukiwania uniwersalnego klucza kompozycyjnego. W późniejszym okresie twórcy malowideł pompejańskich wprowadzali elementy widzenia perspektywicznego stosując zasadę, że linie prostopadłe zbiegają się w jednym punkcie obrazu, co ważne nie dotyczyło to jednak całych wielkoformatowych kompozycji, a jedynie jej poszczególnych fragmentów.

Wyróżnione przez Strzemińskiego aspekty: widzenie konturowe, widzenie sylwetowe, współmierność, powidoki, forma sylwetowo-linearna (np. wazy), a także różne typy perspektywy — intencjonalna/hieratyczna, rzutu prostego równoległego, rzutu równoległego ukośnego oraz rzutu zbieżnego, kompozycja szeregów poziomych oraz architektonizacja rytmiki<sup>90</sup>.

### **Renesans: wynalazek głębi geometrycznej**

Renesans przynosi rewolucję: pojawia się perspektywa zbieżna, skonstruowana matematycznie przez Filippo Brunelleschiego i opisana przez Leona Battiste Albertiego w jego dziele "De Pictura" w 1435 roku. Obraz staje się iluzją przestrzeni widzianej z jednego, uprzywilejowanego punktu — widzenie zostaje zracjonalizowane i podporządkowane matematyce, optyce i konstrukcji.

Strzemiński nazywa to „widzeniem geometrycznym”, w którym wzrok utożsamia się z punktem stacjonarnym, a przestrzeń staje się ciągiem obliczalnych głębi. Człowiek renesansu patrzy jak kamera otworkowa, camera obscura — frontalnie, obiektywizująco, statycznie. Powstaje także perspektywa centralna – spojrzenie frontalne wobec obiektu. Arnheim, w rozdziale *PRZESTRZEŃ* rozlegle omawia to zagadnienie; określa ją jako opisującą przestrzeń w najbardziej realistyczny sposób – z pozycji zatrzymanego wzroku, patrzącego w jednym punkcie. Jeden punkt zbiegu, w stronę którego zbiegają się linie

---

<sup>90</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 61-109.

perspektywiczne, jest jednym z najbardziej harmonijnych układów kompozycyjnych. Perspektywę centralną charakteryzuje spokój, wyważenie. Kompozycję z perspektywą z jednym punktem zbiegu, można określić także kompozycją symetryczną – najbardziej znanym przykładem jest malowidło *Ostatnia wieczerza* Leonarda Da Vinci. To moment przełomowy dla przełożenia niematerialnego, abstrakcyjnego do materialnego traktowania przestrzeni — świat staje się obrazem, który można zmierzyć, odtworzyć, ustrukturyzować.

Wyróżnione aspekty: widzenie światłocieniowe, widzenie bryły, reliefu, perspektywa zbieżna, perspektywa z wieloma punktami zbiegu<sup>91</sup>.

### **Barok, impresjonizm, kubizm**

W kolejnych epokach obraz stopniowo traci renesansową stabilność. Barok deformuje przestrzeń przez efekty iluzjonistyczne i teatralizację światła. Impresjonizm rozbija ją na impresje świetlno-barwne, które podlegają subiektywnemu widzeniu<sup>92</sup>. Z kolei kubizm ostatecznie dekonstruuje jedność punktu widzenia, pokazując przedmiot z wielu stron jednocześnie, przecinając go siatką różnych wymiarów.

U Strzemińskiego to moment przejścia od widzenia geometrycznego do „świadomości widzenia” — artysta przestaje być tylko rejestratorem, staje się konstruktorem percepcji. Obraz nie naśladuje przestrzeni, lecz ją projektuje wyznaczając kolejność narracji, zarządza nią.

### **Awangarda i widzenie światem**

Kulminacją tego procesu jest widzenie awangardowe — które, jak pisze Strzemiński, zrywa z tradycyjnym oglądem przestrzeni, zastępując go *ruchomym, czasoprzestrzennym*<sup>93</sup>. To widzenie fragmentaryczne, dynamiczne, oparte nie na jednej osi zbiegu, lecz na rozproszonym doświadczeniu ruchu, czasu, światła i pamięci. Obserwacja trójwymiarowego świata oswobadza się z konieczności nieruchomej obserwacji, dzięki czemu zmianie ulega postrzeganie barwy. Impresjoniści malują barwę

---

<sup>91</sup> Tamże, s. 155-195.

<sup>92</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 256.

<sup>93</sup> Tamże, s. 302.



obserwując punkt w rzeczywistości wraz z jej kolorem lokalnym. Dana barwa posiada określony wyraz, dzięki temu, że otacza ją inna (kolor akomodacyjny)<sup>94</sup>.

### **Widzenie jako historia napięć**

Historia trójwymiarowości zdaje się być historią konfliktu między widzeniem poprzez reprezentację a widzeniem poprzez konstrukcję. Strzeмиński przekonuje, że widzenie nie rozwija się liniowo, lecz przez skokowe zmiany świadomości formy, a każdy etap historii sztuki to nowy model relacji między okiem a światem, między przestrzenią a jej interpretacją w obrazie. Dziś, w dobie kina, VR i obrazów cyfrowych, kreowanych przez AI, pytanie o trójwymiarowość przestaje być pytaniem o „głębnię”, a staje się pytaniem struktury postrzegania, o to, jak konstruujemy przestrzeń widzenia jako doświadczenie kulturowe. Poczucie przestrzeni w obrębie dzieła zależy od tego jak jest zaprojektowane, prowadzone, jakie modele przestrzenności zostają w nim zakodowane.

### **III. Pojęcie przestrzeni filmowej**

Przestrzeń filmowa to jedna z podstawowych i zarazem najbardziej złożonych kwestii przy budowaniu filmu. W odróżnieniu od sztuk statycznych, takich jak malarstwo czy fotografia, film buduje przestrzeń nie tylko na podstawie kompozycji obrazu, tego co wydarza się w obrębie napięć obecnych na płaszczyźnie, ale również poprzez czas i ruch. Przestrzeń w filmie jest efektem montażu, prowadzenia kamery, gry aktorskiej, dźwięku i rytmu narracji. W ujęciu teoretycznym przestrzeń filmowa stanowi czasoprzestrzeń, w której zarówno ruch postaci, obiektów, zmienność ujęć, dźwięk oraz montaż, konstruują dynamiczne wrażenie – złożone z tego co dostrzeżone, ale i doświadczane.

Film, w wersji finalnej jako utwór audiowizualny, z technicznego punktu widzenia operuje warstwą zarówno wizualną, jak i dźwiękową. Każdy aspekt obecny w obrazie

---

<sup>94</sup> Tamże, s. 261.

i ścieżce dźwiękowej jest polem do nadawania znaczeń przez twórców. To szereg decyzji prowadzi do tego, jaki jest finalny wydźwięk filmu. W celach ustrukturyzowania pojęć na potrzeby tej pracy, podzieliłabym te pola w dany sposób: obraz, dźwięk, montaż. Podejmowane decyzje konstrukcyjne i artystyczne w każdej z części budują znaczenie – te decyzje o znaczeniu wpływają również na sposób ukształtowania przestrzeni w filmie. Przestrzeń dźwięku funkcjonuje także poza kadrem, będąc jednym z elementów przestrzeni pozakadrowej – omówię ten element budowania przestrzeni filmowej w dalszej części pracy.

Budowanie przestrzeni w filmie fabularnym i dokumentalnym opiera się na odmiennych zasadach wynikających z charakteru tych form. W filmie fabularnym przestrzeń jest zazwyczaj w pełni wykreowana – projektowana i aranżowana z myślą o konkretnej wizji estetycznej i narracyjnej. Umożliwia to precyzyjne operowanie światłem, kompozycją kadru, ruchem czy perspektywą. Z kolei w filmie dokumentalnym twórcy najczęściej pracują w przestrzeniach zastanych, co ogranicza możliwości inscenizacyjne, ale jednocześnie wprowadza element autentyczności. Różnice te wpływają zarówno na sposób rejestracji obrazu, jak i na stopień kontroli nad warstwą wizualną filmu.

Z perspektywy teatru, Bela Balazs omówił przestrzeń filmową ujmując ją w porównaniu ze sztuką teatralną wystawioną na scenie, przedstawił to w taki sposób:

Teatr:

1. przestrzeń sceny jest całą przestrzenią akcji.
2. scena jest postrzegana z jednego, niezmiennego się punktu odległości.
3. kąt widzenia i perspektywa odbiorcy nie zmieniają się.

Film:

1. zróżnicowana odległość między widzami a sceną – poprzez zróżnicowanie wielkości planów i kompozycje (zmiana wielkości planów jako zmiana odległości w scenie, pomimo tego, że widz, ani ekran nie zmieniają odległości);
2. podział całości obrazu na sekwencje lub ujęcia;
3. zmienny kąt widzenia, perspektywa i ostrość ujęć – w tej samej scenie;

4. montaż, będący układem ujęć w pewnej kolejności, skomponowanej z “mozaiki kadrów”<sup>95</sup>.

W tym ujęciu scena teatralna jest zbliżona do statycznego pola obrazowania – przestrzeń obecna przed widzem ma stale tę samą odległość. Scenografia może zmieniać jej wygląd, tak samo jak w filmie, natomiast niemożliwe byłoby zobaczenie akcji teatralnej, np. ze zbliżeniami i zmiennością kątów patrzenia na daną sytuację. Jedyne ruchy, jakie są obecne, to ten wewnątrz kadru-sceny – pojawiający się ruch nastawia oko na różne punkty skupienia, nie można by go porównać zatem do statycznego obrazu malarskiego: posiada aspekt obrazu, ruchu, dźwięku i czasu.

Czasoprzestrzenne widzenie to widzenie jakim operujemy w rzeczywistości – to proces widzenia, złożonego z wielu obserwacji rozłożonych w czasie, co oddają słowa Strzemińskiego, o widzeniu impresjonistów: *W ten sposób widzenie malarskie wyzwala się od narzuconych mu czysto umownych kanonów perspektywy zbieżnej trójwymiarowej, od związanych z nią sprzecznych z istotą naszego widzenia wymagań sztucznej jedności przedmiotu i przechodzi do ludzkiego, opartego na rzeczywistym widzeniu i woli kształtowania – liryzmu, jako naszej reakcji na proces widzenia świata. I na razie przynajmniej nie ma granic dla tego realizmu wielostronnego i lirycznego, będącego naszą wypowiedzią o tym, co odczuwamy, i naszą odpowiedzią na to, co widzimy przed sobą*<sup>96</sup>.

Można porównać kształtowanie się przestrzeni filmowej do widzenia impresjonistów, o którym pisze Strzemiński – w filmie kamera posiada niemal nieograniczoną ilość kątów pod jakimi może postrzegać daną sytuację (oczywiście decyzje o wybranej perspektywie powinny być podyktowane narracją, nie testowaniem możliwości dla “efektu” – z tego względu czasem operowanie czytelnymi albo oczywistymi kątami i perspektywami ma wpływać na klarowność obrazu, który ma dotrzeć do widza). Również montaż może pokazać widzowi ujęcie przedstawiające obiekt z jednej strony, a następnie z drugiej. Ponadto – dzięki obecności ruchu w filmie perspektywa, rozmiary planów, a co za tym

---

<sup>95</sup> B. Balzs, *Theory of the Film (Character of Growth of New Art)*, tłum. E. Bone, D. Dobbson, Wielka Brytania, 1952, s. 29-30; dostęp online: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://dn720400.ca.archive.org/0/items/theoryoffilmchar00balz/theoryoffilmchar00balz.pdf>; [dostęp: 15.07.2025]

<sup>96</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 301-303.

idzie – punkty skupienia – ulegają ciągłym zmianom. Przede wszystkim czas filmu pozwala na to, żeby w procesie widzenia i obserwacji, widz zebrał wiele informacji przestrzennych i złożył je w jedną świadomą całość.

Rozważając przestrzeń filmową w jej technicznym wymiarze, warto uświadomić sobie, że jej budowanie dokonuje się poprzez zwielokrotnioną obecność pojedynczego kadru – każda jednostka obrazu, obecna w tempie 24 lub 25 klatek na sekundę, tworzy gęstą siatkę spostrzeżeń, z których dopiero w ruchu, w czasie trwania projekcji, wyłania się całość przestrzennego doświadczenia. Film, jako dzieło audiowizualne, to zatem nieustanne, dynamiczne współdziałanie tysięcy kadrów – w przypadku filmu krótkometrażowego (15 minut) mówimy o około 21 600 klatkach, w pełnometrażowym (90 minut) o ponad 129 600. Każda z tych klatek to odrębny punkt widzenia, fragment przestrzeni, który – dzięki montażowi – staje się częścią większego procesu widzenia. Odwołując się tu do myśli Strzemińskiego o widzeniu impresjonistycznym, można powiedzieć, że film nie tylko odzwierciedla, ale aktywuje w widzu proces realnego, wielowymiarowego postrzegania – opartego nie na jednej, umownej perspektywie, lecz na serii zmiennych spojrzeń, które konstruują czasoprzestrzeń, będącą zarazem rejestrem emocji, napięć, rytmów i decyzji twórczych. Właśnie to zagęszczenie widzenia w czasie sprawia, że przestrzeń filmowa nie jest stała, lecz płynna, rozwijająca się – odbierana jako sekwencja momentów, które dopiero w całościowym doświadczeniu projekcji układają się w pełną świadomość miejsca i sytuacji.

Jerzy Wójcik, w rozmowie ze scenografem Januszem Sosnowskimi, mówi o tym, że można z części zbudować całość, ale tylko wtedy, kiedy poszczególne części mają “pamięć o całości”. Realizując film achronologicznie, nie mając jeszcze filmowego poczucia całości, część, która została zrealizowana musi o tej całości “mieć w sobie pamięć”. Te słowa można odnieść do kwestii konsekwencji i spójności przy budowaniu filmu z ujęć składanych ze sobą dopiero w montażu – o posiadaniu ich świadomości przy realizacji kolejnych.

Odnosząc te słowa do przestrzeni – np. montaż pozwala na to, żeby łączyć ze sobą ujęcia zrealizowane w różnych przestrzeniach, o różnej porze, w taki sposób, że po połączeniu dają wrażenie jednego miejsca i sytuacji. Będąc autorem zdjęć, w pamięci należałoby zachować rodzaj oświetlenia, wielkość planu, głębię ostrości, rodzaj ruchu kamery, kierunki wewnątrzkadrowe. Rozwinę temat operatorskich technik na uzyskanie głębi w kolejnym rozdziale oraz osobno opowiem o roli montażu w kształtowaniu przestrzeni

filmowej. Ze słów Jerzego Wójcika wynika, że to co buduje świat przestrzeni filmowej złożone jest z części – tymi częściami są ujęcia. Kolejno wyświetlane na ekranie ujęcia, w czasie trwania projekcji, łączą się w świadomość o przestrzeni jaką ma możliwość odebrać widz <sup>97</sup>.

W wypowiedzi o filmie *Faraon* reż. J. Kawalerowicza mówi o elementach, które składają się na wykreowanie świata filmowego – podkreśla przestrzeń i to co się w niej znajduje jako główny element opracowania tego świata. Oddają to słowa: [...] *co się wydaje banalne, dlatego, że w każdym filmie następuje to zjawisko spotkania czasoprzestrzeni z przedmiotami, ludźmi, ale [...] w pustyni ta przestrzeń ma szczególny wymiar.*<sup>98</sup> W dalszej części mówi o decyzji wyboru lokacji pustyni, jako tej niepodważalnie potrzebnej do opowiedzenia tej historii ze względu m.in. na stałość światła <sup>99</sup>. Wybór lokacji oraz scenografia ma ważne znaczenie w opowiadaniu historii. Decyzje te jednocześnie wpływają na finalny obraz filmu, ale też na warunki i sposób pracy ekipy. Może pozwalać na skomplikowane ruchy kamery lub pracę bez światła albo ograniczać te możliwości. Zawartość przestrzeni, którą postrzegać będzie kamera, powinna sama w sobie nieść znaczenie spójne z treścią filmu.

Łącząc przestrzeń z narracją, Paweł Edelman wyróżnia dwa podstawowe modele przestrzeni filmowej: otwartą i zamkniętą<sup>100</sup>. Przestrzeń zamknięta, jak w *Nożu w wodzie* Polańskiego czy *12 gniewnych ludzi* Lumeta, ogranicza się do wyodrębnionego obszaru, który nie rozwija się linearnie, lecz służy pogłębionej charakterystyce psychicznej postaci. Stanowi rodzaj katalizatora — ujawniając wewnętrzne napięcia bohaterów, podczas gdy motorem akcji staje się upływający czas. Filmy operujące przestrzenią zamkniętą budują kadry o ograniczonej głębi ostrości i wyraźnej geometrycznej kompozycji, skupiające uwagę na napięciach między postaciami. Z kolei przestrzeń otwarta, obecna choćby w *Swobodnym jeźdźcu* Hoppera czy *La Stradzie*

---

<sup>97</sup>Rozmowa Jerzego Wójcika z Januszem Sosnowskim dostępna pod linkiem: <https://www.youtube.com/watch?v=VOTkEvDZRIo&list=PL59669FDFA8718E14&index=6> [dostęp: 18.07.2025].

<sup>98</sup> Audiowizualny cykl *Labirynt światła*, powstały w czasie pracy nad książką pod takim samym tytułem: *Labirynt światła* w opracowaniu Seweryna Kuśmierczyka, dostępny pod linkiem: [https://www.youtube.com/watch?v=tgTaKVctK\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=tgTaKVctK_k) [dostęp: 19.07.2025].

<sup>99</sup> Tamże.

<sup>100</sup> P. Edelman, *Pomysły do teorii przestrzeni filmowej na marginesie opisu konstrukcji "Szczęśliwego człowieka" L. Andersona.*, archiwum własne autora.

Felliniego, cechuje się dynamiką i inicjatywnością: to ona wpływa na rozwój akcji i przemiany bohaterów. W strukturze wizualnej takich filmów pojawia się szeroki plan, naturalne światło i ruch kamery, który podąża za bohaterami, podkreślając wpływ przestrzeni na przebieg akcji. Jej otwartość sprzyja epizodyczności fabuły oraz pozwala osadzać historię w szerszym kontekście społecznym i materialnym. W obu przypadkach struktura wizualna nie tylko odzwierciedla charakter przestrzeni, ale aktywnie kształtuje sposób, w jaki widz doświadcza historii — kierując jego uwagę, emocjami i interpretacją. Przestrzeń zamknięta intensyfikuje psychologiczny wymiar narracji, podczas gdy przestrzeń otwarta otwiera film na doświadczenie drogi, zmiany i kontekstu społecznego. W tym kontekście można spojrzeć na przestrzeń filmową jak na pole napięcia pomiędzy rejestracją a kreacją. Fotografia, jak zauważa Roland Barthes, nie może zaprzeczyć temu, że przedstawia to, co było — uchwycony fragment rzeczywistości, dowód istnienia<sup>101</sup>. Kamera, podczas rejestracji, ma zdolność kreowania. Dlatego tak często w branży filmowej, szczególnie wśród operatorów, unika się mówienia o “rejestracji”. “Rejestracja” ma pejoratywne nacechowanie bycia pozbawioną zdolności twórczych, chwywania tego co jest, nie mając na to wpływu. Właśnie osoba stojąca za kamerą oraz osoba zawiadująca strukturą obrazu filmowego kreuje — nie poprzez bierne spoglądanie, a aktywne widzenie. Film, choć technicznie również operuje zapisem fotograficznym, idzie krok dalej — tworzy nie tyle ślad rzeczywistości, ile doświadczenie przestrzeni, w której fikcja może być tak samo przekonująca, jak dokument. Kamera — niezależnie od tego, czy filmuje świat zastany, czy inscenizowany — nie tyle „świadczy o przeszłości”, ile organizuje czasoprzestrzeń na nowo. W tym sensie przestrzeń filmowa nie jest odbiciem rzeczywistości, lecz dynamiczną konstrukcją percepcyjną, której zadaniem jest oddziaływanie — emocjonalne, narracyjne, znaczeniowe.

Zarówno w fotografii, jak i w filmie, możliwa jest gra z percepcją: zacieranie granic pomiędzy realizmem a abstrakcją. Ponownie powołując się na jedno z pierwszych zdjęć w historii — „Widok z okna” Niépce’a — które, mimo że rejestruje rzeczywisty krajobraz, przybiera niemal abstrakcyjną formę. Podobnie film, choć zakorzeniony w rzeczywistości, potrafi przekraczać jej dosłowność — nie tylko pokazując przestrzeń, ale ją odczuwając i konstruując w umyśle widza. Ostatecznie więc przestrzeń filmowa nie jest jedynie fizyczną lokalizacją zdarzeń — to przestrzeń myślenia, widzenia i czucia, innym słowy: złożonego doświadczenia.

---

<sup>101</sup> R. Barthes, *Camera Lucida Reflections on Photography*, op. cit., s. 93.

## IV. Współzależne aspekty wpływające na iluzję przestrzeni w filmie

### 1.1. Aspekt czasu i ruchu

Doświadczenie czasu i przestrzeni są współzależne – jak we wcześniej cytowanych słowach Strzemińskiego – widzenie wymaga czasu, a spostrzeżenia łączą się w świadomość przestrzenną. O współzależności tych aspektów pisze wspomniany już Tuan, włączając w proces postrzegania ruch. Złożone doświadczenie przyrównuje do rozprostowywania mięśni, poprzez które człowiek doświadcza jednocześnie przestrzeni i czasu: przestrzeń – “sfera wolności od fizycznego ograniczenia”, czas – “jako przejście od napięcia do rozluźnienia”<sup>102</sup>. W dalszej części rozdziału opisuje podejścia do postrzegania czasu i przestrzeni u różnych grup etnicznych. Dla Indian Hopi odległość, przeszłość, teraźniejszość – zdają się być, subiektywnym doświadczeniem wewnętrznym. Obiektywność to przyszłość, odległość do niej przynależy. Wydarzenia w innej wiosce, w pewnej odległości, ze względu na to, że wieść o nich dociera później, nie będzie postrzegane jako np. wydarzające się w tym samym czasie w innym miejscu – aspekt symultaniczności nie istnieje<sup>103</sup>. Pomimo różnic w świadomości czasu miejsca, to co jest wspólne, to przestrzenne poczucie ziemi – dołu, nieba – góry. Natomiast horyzont określa jako powszechne wyobrażenie przyszłości; otwartą przestrzeń – “wyobrażeniem niosącego nadzieję czasu”.

Przez ostatnie stulecie ludzie nauczyli się utrwalać pejzaże kamerą – *organizować elementy wizualne w dramatyczną przestrzenno-czasową strukturę*<sup>104</sup>. Uchwycona droga może nieść za sobą myśl o nas samych podróżujących tą drogą – uruchamia wyobrażenie ruchu, w którym ciało widza mimowolnie uczestniczy. Kamera nie tylko pokazuje przestrzeń, lecz także ją modeluje, określa kierunek percepcji i tempo jej doświadczenia. W tym sensie ruch – zarówno fizyczny (wewnątrz kadrowy), jak i wynikający z przesunięcia obrazu (ruch kamery, zmiana kadru, montaż) – staje się głównym czynnikiem organizującym czas filmowy. Widz porusza się razem z obrazem, a rytm ujęć oraz trajektoria spojrzenia wyznaczają sposób obecności w przestrzeni ekranowej. Film kształtuje czas nie tylko poprzez ciągłość narracyjną, ale przede wszystkim przez

<sup>102</sup> Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, op. cit., s. 152.

<sup>103</sup> Tamże, s. 152-157.

<sup>104</sup> Tamże, s. 158.



kinetyczne doświadczenie przestrzeni, w którym pojedyncze spojrzenie zostaje wciągnięte w ciąg ruchów – przejść, najazdów, panoram, a nawet pauz czy zawieszeń ruchu. Każdy z tych środków technicznych wpływa na czas odczuwany, nadając obrazowi ciężar lub lekkość, przyspieszenie lub bezczas. To właśnie montaż ruchu i spojrzenia nadaje obrazowi wymiar temporalny – nie tylko poprzez jego treść, ale poprzez fizyczną, zmysłową obecność obrazu w czasie.

Ryszard Waśko, członek Warsztatu Formy Filmowej, zrealizował w ramach etudy szkolnej film krótkometrażowy *Teorie przestrzeni w obrazie filmowym*<sup>105</sup>(1974) – 4'52'', taśma 35 mm, film czarno-biały z komentarzem narratora w warstwie dźwiękowej. Założeniem realizacji oraz *Teorii przestrzeni* było ukazanie w formie instruktażowej „użytkowych i artystycznych możliwości” jakie można odnaleźć w formie *notacji, zapisu, obliczenia i widzenia przestrzeni obiektywnej w obrazie filmowym*<sup>106</sup>.

Film dzieli się na części: I) Rodzaje przestrzeni: „ukazanie istnienia niektórych możliwości przestrzeni” – tutaj pojawiają się kompozycje ukazujące: dom, boisko do siatkówki, drzwi, drzewo, samochód, kiosk, schody, znak drogowy; II) Sytuacje przestrzeni: [...] *rozpatruje niektóre możliwości zapisu i pomiaru przestrzeni i czasu w filmie. Istnieje możliwość obliczenia każdej przestrzeni obiektywnej zapisanej w obrazie filmowym uwzględniając elementy ruchu kamery, rytmu obrazu i rytmu rzeczywistego zapisanego danej sytuacji oraz czasu trwania zapisu, ogniskowej obiektywu, kąta widzenia obiektywu i wielkości klatki filmowej* – sytuacje: 1) wyznaczenie odległości przebycia jednego kroku, 2) wyznaczenie odległości przebycia 10 kroków, 3) wyznaczenie odległości skoku w dal z miejsca, 4) wyznaczenie czasu przebycia odcinka 50 m podczas biegu, 5) wyznaczenie szerokości drzwi, 6) wyznaczenie długości budynku, 7) brak, przejście do 8) wyznaczenie wysokości wejścia na trzeci stopień; III) Możliwości przestrzeni: wyłącznie zapis obiektywny przestrzeni w obrazie filmowym: 1) wyznaczenie przestrzeni drzewa, 2) wyznaczenie przestrzeni budynku, 3) wyznaczenie przestrzeni, w której znajduje się człowiek: a) wyznaczenie po osi; b) wyznaczenie

---

<sup>105</sup> Film dostępny pod linkiem:

[https://www.etiudy.filmschool.lodz.pl/material/Teoria\\_przestrzeni?search\\_type=fulltext&query=teoria+przestrzeni](https://www.etiudy.filmschool.lodz.pl/material/Teoria_przestrzeni?search_type=fulltext&query=teoria+przestrzeni); [dostęp: 28.07.2025]

<sup>106</sup> Tamże.

wzdłuż osi; 4) wyznaczenie przestrzeni skrzynki, 5) wyznaczenie przestrzeni znaku drogowego<sup>107</sup>.

W sposobie przedstawienia Waški film staje się narzędziem rejestrującym przestrzenno-czasowe współrzędne zdarzenia – umożliwia:

- obiektywizację ruchu i czasu (poprzez pomiar dystansu, kroku, skoku, biegu),
- rejestrację rytmu (zarówno rytmu obrazu, jak i rytmu rzeczywistego wydarzenia),
- analizę działania optyki (ogniskowa, kąt widzenia, wielkość klatki filmowej),
- wizualizację relacji przestrzennych (przedmiotów względem siebie i względem kamery),
- uchwycenie trajektorii ruchu w czasie (zarówno ciała, jak i ruchu kamery)<sup>108</sup>.

Tym samym film Waški staje się nie tylko formalnym eksperymentem, ale też praktycznym podręcznikiem filmowego myślenia o czasie i przestrzeni – ujawniając, że obraz filmowy może nie tylko przedstawiać świat, ale także go mierzyć, analizować i konceptualizować w ramach struktur czasoprzestrzennych.

Doświadczenie filmu to nie tylko proces poznawczy, lecz również ucieleśniony – angażujący zarówno umysł, jak i ciało<sup>109</sup>. Poprzez przedstawienie ruchu kino aktywuje neurony lustrzane i zaprasza widza do zmysłowego oraz emocjonalnego współuczestnictwa. Ciało widza w pewnym sensie podąża za rytmem obrazu, odczuwając trajektorie czasu i przestrzeni. Nawet w momentach pauzy czy spowolnienia kamera może wywoływać napięcie mięśniowe i oczekiwanie, symulując ruch, który zostaje bardziej *poczuty* niż *zobaczony*. W tym sensie film nie tylko przedstawia rzeczywistość, ale staje się przestrzenią somatycznej empatii – miejscem, w którym doświadczenie czasu i ruchu staje się formą odczuwania<sup>110</sup>.

---

<sup>107</sup> Tamże.

<sup>108</sup> Tamże.

<sup>109</sup> V. Sobchack, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press 2004, s. 63; dostęp online: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://monoskop.org/images/5/58/Sobchack\\_Vivian\\_Carnal\\_Thoughts\\_Embodiment\\_and\\_Moving\\_Image\\_Culture.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://monoskop.org/images/5/58/Sobchack_Vivian_Carnal_Thoughts_Embodiment_and_Moving_Image_Culture.pdf)

<sup>110</sup> K. Jankowiak-Siuda, K. Siemieniuk, A. Grabowska, *Neurobiologiczne podstawy empatii*, „Neuropsychiatria i Neuropsychologia” 2009 nr 4 (2), s. 51–58 (online [www.termedia.pl](http://www.termedia.pl)).

## 1.2. Przestrzeń w kadrze i poza nim

W przestrzeni filmowej istnieje przestrzeń wyznaczona przez kadr oraz to, co znajduje się poza jego ramą. Zawartość kadru zostaje wybrana z otoczenia. To, co znajduje się na zewnątrz ramy, staje się elementem przestrzeni pozakadrowej. Chociaż nie obejmuje jej wybrany zakres widzenia kamery – ona także ma wpływ na budowanie przestrzeni w filmie. Jej czynną obecność zaznacza się szczególnie wyraźnie w warstwie dźwiękowej lub sugestii, którą może wyrazić np. aktor, którego kierunek spojrzenia wyznacza linię w nieokreślonej przestrzeni. To czego widz nie widzi, a może sobie dopowiadać lub co może odczuwać na podstawie prawdopodobieństwa<sup>111</sup>. Decyzja o tym co jest pokazane, a co nie pokazane, również stanowi ważny element przestrzenny. Wprowadza narracyjne rozgraniczenie między pewnością a niepewnością.

Noël Burch wyróżnia sześć sfer przestrzeni pozakadrowej: cztery pierwsze dotyczą przestrzeni poza każdą z ram kadru – *lewa, prawa, górna i dolna krawędź kadru, piąta rozpościera się poza plany kadru, sięga poza horyzont, natomiast szоста dotyczy przestrzeni za kamerą*<sup>112</sup>. To, co niewidoczne i nieokreślone, staje się polem dla wyobraźni widza – nie wiedząc, co się w takiej przestrzeni znajduje, w pewnym sensie można wyobrazić sobie, że znajduje się tam wszystko. Przestrzeń kadrowa może sugerować, co mogłoby się znajdować poza kadrem, ale brak pełnej informacji pozostawia miejsce na ciekawość, domysł i napięcie. Element zaskoczenia może zostać wzmocniony narracyjnie w momencie, gdy widz nie spodziewa się tego, co nagle pojawi się w przestrzeni pozakadrowej – a to, co się pojawi, okaże się szokujące.

Szok jako rodzaj niespodzianki, którą może nieść niedopowiedzenie przestrzeni pozakadrowej, Królikiewicz określił tak:

*A więc niespodzianka to nosiciel konfliktu cech dwu różnych sfer przestrzennych. Moje zrozumienie niespodzianki, to właśnie zaanektowanie nowych obszarów przestrzeni, a tym samym kolejna próba zrozumienia niesionej przez niespodziankę negatywnej cechy przestrzeni: nieskończoności.*

<sup>111</sup> R. Barthes, *Camera Lucida Reflections on Photography*, op. cit., s. 25-27.

<sup>112</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 212.

[...] Tak rozumiem funkcję niespodzianki – to niewyczerpany ciąg dramatycznych napięć i rozwiązań. Ale nie potrzebują one kanwy akcji. Wystarczy im dramat samej faktury filmowej: przestrzeni. Niespodzianka zrywa ogniwa w łańcuchu przyczyn i skutków. W tym nagłym zachwianiu praw logiki – zmusza mnie do szukania nowych prawidłowości, za cenę wyrzeczenia się starych przyzwyczajęń zdobywam zdolność zdefiniowania nowego układu elementów dramaturgicznych. Anulowanie dotychczasowej hipotezy dotyczącej przestrzeni poza kamerą<sup>113</sup>.

W pracy magisterskiej *Przestrzeń filmowa poza kadrem*, autor porusza związek przestrzeni pozakadrowej z narracją – niespodzianka wynika z nieoczekiwanej zmiany w dotychczasowym sposobie postrzegania przestrzeni<sup>114</sup>.

Odgłosy, które docierają spoza kadru mogą zawierać informację o przestrzeni w jakiej bohater się znajduje – jeśli np. widzimy wyłącznie jego portret (jak np. w filmie *Syn Szawła*). Autor zdjęć i reżyser mają do dyspozycji wspomnianą już powyżej płaszczyznę budowania przestrzenności filmu – przestrzeń poza kadrem. Ta przestrzeń niejako “dobudowuje się” w umyśle widza na podstawie jego wiedzy o świecie, jego doświadczeń, odczuć i wyobrażeń.

Twórcy filmowi mogą posłużyć się figurą *pars pro toto* (część zamiast całości), pokazując jedynie wycinek obiektu, który odbiorca “zobaczy” w całości, uzupełniając sobie w głowie brakujące elementy. Podobnie działa operowanie znakami zdarzeń spoza kadru – np. zamiast dosłownych ujęć pożaru wystarczy odpowiednie oświetlenie twarzy bohaterów lub scenografii. Sugestywnie prowadzona narracja filmowa pozwala wykreować w umyśle widza to, co nie jest unaocznione w obrazie. Niekiedy to, co dzieje się w przestrzeni pozakadrowej, może być głównym tematem filmu – jak w przykładzie filmu *Strefa interesów* Jonathana Glazera. W tym przypadku “narratorem równoległym” wobec kamery jest dźwięk. Na kontraście pomiędzy tym, co widać i co słychać, może być zbudowana filmowa dramaturgia.

W dosłownym rozumieniu przestrzeni poza kadrem – na planie filmu fabularnego – znajdują się zazwyczaj jego realia: sprzęt, ekipa, dźwiękowiec utrzymujący tyczkę

---

<sup>113</sup> G. Królikiewicz, *Przestrzeń filmowa poza kadrem*, s.15-16. Sygnatura: D1623, Łódź, 1970.

<sup>114</sup> Tamże.

na granicy kadru, ludzie bardziej zainteresowani tym co wydarza się w scenie lub ci mniej zaangażowani. Najdelikatniejsza i najważniejsza scena filmu może być kręcona w trudnych warunkach lokacji lub w otoczeniu nieprzyjemnych nastrojów społecznych panujących w ekipie.

Czy to jaka atmosfera panuje na planie filmowym, poza kadrem, ma wpływ na przestrzeń filmową? Z technicznego punktu widzenia nie, natomiast poziom zaangażowania we własne zadanie i świadomość “o czym jest film”, diametralnie zmienia się w momencie, w którym przestrzeń poza kadrem wspiera to co wydarza się przed kamerą.

Wielokrotnie cytowane podczas zajęć *Historii sztuki operatorskiej* przez Katarzynę Taras słowa Witolda Sobocińskiego: „Taśma zapisuje energię planu filmowego” – pozwalają myśleć, że ten czynnik “tego co poza kadrem” także nie jest obojętny przy tworzeniu filmu. Choć technologia cyfrowa nie posługuje się zapisem na taśmie, “energia planu filmowego” także może się zapisać w materiale. Istotną kwestią w budowaniu przestrzeni filmowej jest także jej nietradycyjne konstruowanie, gdy to, co rejestruje kamera w świecie rzeczywistym, jest widoczne tylko częściowo – zarówno dla niej, jak i dla aktorów. Przykładem tego typu realizacji są filmy lub sceny kręcone na greenscreenie lub bluescreenie – jak choćby *Sin City*, zrealizowane niemal w całości w przestrzeni studyjnej, z użyciem greenscreenu. Przestrzeń filmu ujawniała się dopiero na etapie postprodukcji, kiedy zielone tło zostało zastąpione cyfrowo wygenerowanym obrazem. W takim modelu pracy twórcy musieli – zarówno w oświetleniu, jak i w inscenizacji – ze świadomością finalnej kompozycji obrazu.

Przestrzeń ekranowa była więc wynikiem nie tylko tego, co znajdowało się w kadrze podczas zdjęć, ale także tego, co zostanie dodane później.

W filmie dokumentalnym, kamera, skupiona na obserwacji głównego bohatera, często koncentruje się niemal wyłącznie na nim – jednak poza kadrem wciąż toczy się życie, którego ślady docierają do widza w postaci dźwięków, głosów, fragmentów rozmów czy kierunku spojrzenia bohatera, sugerującego obecność kogoś lub czegoś poza ekranem. Gatunek dokumentalny jest na tyle szeroki, że jego przestrzeń filmowa może być konstruowana również poprzez środki nierealistyczne – na przykład za pomocą animacji. W wielu przypadkach obraz staje się ilustracją dla warstwy dźwiękowej, która jest zapisem rzeczywistych zdarzeń, wspomnień lub relacji. W ten sposób przestrzeń dokumentalna – choć może być wykreowana – nadal pozostaje nośnikiem autentycznego doświadczenia.

W każdym z tych przypadków to, co pozostaje poza kadrem, wpływa na odbiór przestrzeni ekranowej. Decyzje dotyczące tego, co pokazać, a co pozostawić w sferze niedopowiedzenia budują strukturę świata przedstawionego i warunkują jego prawdopodobieństwo.

### 1.3. Związki przestrzeni filmowej z montażem

Montaż, łącząc ujęcia ze sobą i układając je w sceny, ma wpływ na finalną sumę spostrzeżeń widza. Na jej podstawie odbiorca buduje swoją świadomość przestrzeni filmu. Nie wszystkie decyzje reżysera i autora zdjęć zostają ostatecznie wykorzystane – jeśli dane ujęcie nie działa na rzecz narracji w przyjętej strukturze, może zostać pominięte w wersji finalnej. Takie decyzje montażowe mogą istotnie wpływać na zmianę postrzeganej przestrzeni.

Montaż może wprowadzać spójność czasoprzestrzenną, operując czterema typami ciągłości:

- ciągłość treści,
- ciągłość ruchu,
- ciągłość pozycji,
- ciągłość czasu<sup>115</sup>.

Zaburzenie ciągłości czasu bywa często celowym środkiem narracyjnym, natomiast przerwanie ciągłości przestrzennej może wywołać u widza dezorientację lub wrażenie błędu konstrukcyjnego świata przedstawionego. Podczas realizacji zdjęć twórcy uwzględniają późniejszy etap montażu – zasady montażowe wyznaczają konkretne decyzje inscenizacyjne i operatorskie podejmowane na planie. Ekran kinowy jest nieruchomą płaszczyzną pozostającą przed widzem w bezruchu – pole widzenia widza nie zmienia się w sposób naturalny, dlatego każdy nieprzemyślany skok wizualny może zakłócić płynność odbioru. Uwaga widza zamiast podążać za akcją, może zostać zatrzymana przez konieczność ponownego zorientowania się w przestrzeni kadru – np. przez niekonsekwencję w położeniu obiektów lub postaci.

---

<sup>115</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2018, s. 108.

Autor zdjęć i szwenkier muszą zatem dbać o ciągłość scenograficzną – pozycje rekwizytów oraz stronność postaci w scenie powinny pozostać niezmiennie, by uniknąć efektu „teleportowania się”<sup>116</sup> elementów.

Jednym z narzędzi utrzymania przestrzennej ciągłości jest zasada 180 stopni. Zakłada ona istnienie niewidocznej osi (osi akcji / osi kontaktu), przebiegającej między dwiema postaciami lub między postacią a obiektem. Rejestrowanie ujęć wyłącznie z jednej strony tej osi pozwala utrzymać przestrzenną orientację w montażu – zamiana stron (przekroczenie osi) powoduje zmianę pozycji bohaterów względem krawędzi kadru, co może wprowadzić dezorientację, jeśli nie zostało wcześniej uzasadnione. Montaż ma także zdolność kreowania przestrzeni, która w rzeczywistości nie istnieje. Poprzez łączenie ujęć z różnych lokacji – np. wnętrza i pleneru – ale z zachowaniem wspólnych elementów inscenizacyjnych, możliwe jest stworzenie iluzji jednego, spójnego miejsca. Podobnie szerokie plany zdjęciowe zrealizowane w plenerze mogą być połączone z detalami nagranyymi w studio – jeśli zadbano o ciągłość wizualną, widz nie odczuje różnicy. Ujęcie, przedstawiające w rzeczywistości niewielką makietę, która w kadrze jawi się jako ogromna – może zostać zinterpretowana jako posiadająca realistyczne rozmiary, jeśli zostanie zestawiona z kadrem, w którym znajduje się aktor (o znanej widzowi skali wielkości człowieka). Powstanie w ten sposób wrażenie, że aktor znajduje się w tej właśnie przestrzeni (Ilustracja 10).

Ciągłość czasową wspiera natomiast montaż ruchu – postać poruszająca się od prawej do lewej w jednym ujęciu powinna kontynuować ruch w tym samym kierunku w kolejnym. Odwrócenie kierunku między ujęciami może zaburzyć odbiór trajektorii ruchu i wrażenie płynnej kontynuacji.

Ponownie powołując się na wcześniej opisany przykład filmu Ryszarda Waśki *Teorie przestrzeni w obrazie filmowym*<sup>117</sup> – chciałam zwrócić uwagę na aspekt czasu filmowego. Część filmu, w której autor bada to, w jaki sposób w obrazie filmowym wygląda przejście przestrzeni 10 kroków, nakręcone zostało w czasie rzeczywistym (tak samo jak pozostałe przykłady). Przykłady są ze sobą wzajemnie zmontowane, natomiast ich czas trwania jest odpowiednikiem tego jaki czas zajęła dana akcja. 10 kroków wykonywane przez bohaterów w filmie nie zawsze zajmuje tyle, ile zajęłoby rzeczywiste pokonanie

---

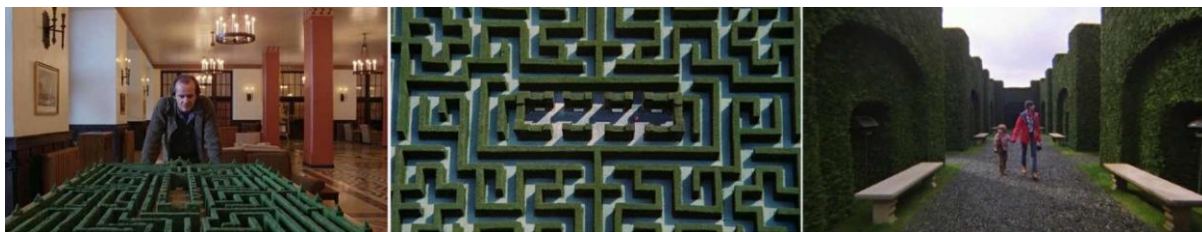
<sup>116</sup> Tamże, s. 110.

<sup>117</sup> Film dostępny pod linkiem:

[https://www.etiudy.filmschool.lodz.pl/material/Teoria\\_przestrzeni?search\\_type=fulltext&query=teoria+przestrzeni](https://www.etiudy.filmschool.lodz.pl/material/Teoria_przestrzeni?search_type=fulltext&query=teoria+przestrzeni); [dostęp: 28.07.2025]



odległości – montaż dokonuje skrótu czasowego, a tym samym skrótu przestrzeni. Zestawiając ujęcia, tworzy iluzję odległości.



Ilustracja 10. Zestawienie kadrów z filmu *Lśnienie* (1980). Źródło: zob. przypis <sup>118</sup>.

### Ciągłość

Dla spójnego odbioru przestrzeni w montażu, potrzebne jest zachowanie ciągłości:

- osi akcji
- kierunków spojrzeń i ruchu
- konsekwencji relacji przestrzennych.

### Zmienność planów w obrębie inscenizacji

Ujęcia o różnej skali planów otwierają konkretne możliwości montażowe. Rozplanowując przebieg sceny – ustawienia kamery, kąty patrzenia, trajektorie ruchu – twórcy już na etapie zdjęć konstruują materiał pod kątem montażu. Kluczowe jest zachowanie ciągłości ruchu i spójności przestrzennej między poszczególnymi ujęciami. W zależności od tego, czy scena realizowana jest w jednym długim ujęciu (tzw. mastershocie), czy poprzez kontrplanowe zestawienia różnych kierunków, dobór planów i ustawienie postaci, muszą być podporządkowane zamierzonej dynamice. W długim ujęciu przestrzeń i rytm sceny budowane są poprzez montaż wewnątrzkadrowy. W przypadku ruchu kamery oznacza to konieczność przemyślenia zmian ogniskowej, kąta widzenia i pozycji względem akcji – tak, aby zmiany te zachodziły płynnie w ramach jednego ujęcia. Im dokładniej zaplanowany jest ruch aktorów w relacji do ruchu kamery, tym większa szansa na spójne prowadzenie narracji bez konieczności cięcia. Tego typu rozwiązanie wzmacnia płynność i organiczność przebiegu sceny. Jednocześnie długie

<sup>118</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/140~The%2BShining): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/140~The%2BShining>

ujęcia ograniczają zakres ingerencji montażowej. Jeśli scena została rozłożona na odrębne ustawienia kamery i różne plany, montażysta zyskuje większą możliwość kontroli tempa, rytmu i dramaturgii. To, co traci się w spójności przestrzennej, można zyskać na poziomie konstrukcji rytmicznej i narracyjnej.

### **Przestrzeń subiektywna**

Przestrzeń subiektywna, (POV – point of view) powstaje przez zestawienie ujęcia portretowego z innym planem – np. zbliżeniem na element otoczenia albo przestrzeni, którą postać właśnie obserwuje. Dzięki temu widz wchodzi w jej punkt widzenia, odczuwa emocje i subiektywną perspektywę, powstaje wrażenie, że “patrzymy oczami” bohatera. Taki montaż pozwala nie tylko pokazać bohatera, ale też to, jak on odbiera świat dookoła.

### **1.4. Dźwięk**

W przestrzeni rzeczywistej dźwięk posiada wymiar przestrzenny, ponieważ ma konkretne źródło pochodzenia<sup>119</sup>. W filmie natomiast dźwięk może – ale nie musi – mieć wyraźne, widoczne źródło. Zwyczajowo dzieli się go na dźwięk diegetyczny, czyli pochodzący z przestrzeni świata przedstawionego (zarówno z wnętrza kadru, jak i spoza niego), oraz dźwięk niediegetyczny, który nie ma źródła w tej rzeczywistości – jak na przykład muzyka ilustracyjna czy komentarz z offu.

Wyróżnia się trzy podstawowe rodzaje dźwięków w filmie: mowę, muzykę i odgłosy (czyli efekty dźwiękowe)<sup>120</sup>. Ich obecność oraz wzajemne relacje mogą budować lub rozszerzać przestrzeń ekranową. Manipulacja dźwiękiem w obrębie sceny pozwala twórcom sterować uwagą widza – przykładowo, dialog, który w rzeczywistej przestrzeni byłby ledwo słyszalny, może zostać wyraźnie wyeksponowany. Dźwięk spoza ekranu, dodany w procesie postprodukcji, może natomiast budować wrażenie znacznie większej przestrzeni niż ta, którą faktycznie pokazuje kadr.

Muzyka filmowa stanowi natomiast konwencję, którą widz zazwyczaj rozpoznaje – jej obecność nie jest częścią świata przedstawionego, lecz pochodzi od swoistego „narratora wszechwiedzącego”<sup>121</sup>, co czyni ją jednym z podstawowych narzędzi budowania emocji i znaczenia. Tworzenie ścieżki dźwiękowej można porównać

---

<sup>119</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, op. cit., s. 315.

<sup>120</sup> Tamże, s. 301.

<sup>121</sup> Tamże, s. 315.

do procesu montażu obrazu: polega na wyborze najlepszego materiału, łączeniu go z odpowiednimi ujęciami, dodawaniu efektów dźwiękowych oraz na precyzyjnej korekcie – barwy, głośności czy wysokości – podobnie jak korekcja koloru w obrazie. Warstwa dźwiękowa filmu może być również nośnikiem dodatkowych znaczeń.

### **1.5. Scenografia i lokacja**

Przestrzeń, w jakiej realizowane są zdjęcia, zależy od opowiadanej historii – to ona nakreśla, w jakim miejscu czy przestrzeni wydarza się akcja filmu. Przestrzeń i miejsce mają różne znaczenie psychologiczne – w zależności od tego, czy przestrzeń powinna indukować otwartość, drogę, niebezpieczeństwo<sup>122</sup>, czy przeciwnie: zamknięcie, intymność, stałość<sup>123</sup> – decyzje te będą się różnić.

#### **Rola scenografii i lokacji**

W scenariuszu istnieje zapis „plener” lub „wnętrze” – klimat i treść scen mogą zawierać w sobie konieczność realizacji w określonej przestrzeni, a zmiana przestrzeni lub miejsca może zupełnie zmieniać wynikające ze sceny sensy. Przestrzeń można albo całkowicie stworzyć albo w nią scenograficznie zaingerować, oświetlić (przestrzeń kreowana) albo wykorzystać już istniejącą z oświetleniem naturalnym (przestrzeń zastana).

W procesie preprodukcji reżyser i autor zdjęć mogą wykreować przestrzeń scenograficzną w studiu lub wybrać jedną spośród istniejących przestrzeni – w zależności od tego, jaki rodzaj miejsca najlepiej służy emocjonalnej i narracyjnej konstrukcji filmu. Przestrzeń scenograficzna jest nie tylko tłem – staje się nośnikiem znaczeń, które mogą wzmacniać, kontrastować lub subtelnie modulować tonację sceny. Możliwość wykreowania tych znaczeń wraz ze scenografem, stwarza wiele możliwości dla precyzyjnego stworzenia przestrzeni filmowej. Z innej strony lokacje będące przestrzenią pleneru: ocean, miasto, zabytkowy kościół, często tylko częściowo mogą zostać poddane ingerencji scenografa albo wcale – wtedy to, co wnosi do filmu sama lokacja (w swojej konstrukcji przestrzennej, obecnym w niej ruchu, charakterze) staje się elementem przestrzeni filmowej.

---

<sup>122</sup> Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, op. cit., s. 72.

<sup>123</sup> Tamże, s. 174.

## Scenografia jako przedłużenie postaci lub nastroju

Scenografia może być rozszerzeniem emocjonalności postaci – niejako jej przedłużeniem. Przestrzeń, w której się znajduje, mówi o niej: o jej stanie psychicznym, temperamencie, skrytości lub przeciwnie – o otwartości, chaosie, potrzebie kontroli. Nie musi być wiernym odwzorowaniem rzeczywistości – może być projekcją wewnętrznego krajobrazu. Czasem zamknięcie przestrzeni działa jak opresja, innym razem – jak intymność. Symetria lub jej brak, powtarzalność układu, obecność lub brak przedmiotów, puste kąty lub ich przepełnienie – wszystko to może budować napięcie emocjonalne sceny. Scenografia nie tylko organizuje przestrzeń działań – może wytwarzać napięcie między tym, co widzimy, a tym, co się wydarza. Staje się wtedy aktywnym partnerem narracji – współgra z postacią lub jest przeciwko niej. W filmie *Pociąg* Jerzego Kawalerowicza ze zdjęciami Jana Laskowskiego, reżyser wybrał przestrzeń akcji, którą określił jako: *Pociąg, czyli pudelkowata, zamknięta przestrzeń, konieczność przebywania razem, nadawał się szczególnie do rozegrania tych wieloznaczności, niespełnionych nadziei*<sup>124</sup>. Ograniczona przestrzeń, w której znaleźli się bohaterowie filmu, determinowała akcję, która mogła się w jej ramach wydarzyć. Wpłynęło to także na pracę reżysera – wymagało *konieczności dużej wynalazczości inscenizacyjnej* – poszukiwanie sugestywności w ramach niewielkiej przestrzeni wymuszało korzystanie z tego co było dostępne: korytarze, okna, drzwi przedziałów, aktorzy.

## Projektowanie głębi przez warstwy scenograficzne

Scenografia, która zawiera dobrze zbudowany pierwszy plan, dalsze plany oraz tło, stwarza możliwość dla autora zdjęć do uzyskania głębi, ale także do stworzenia inscenizacji, która będzie wypełniona relacjami przestrzennymi. Umiejętne operowanie paletą może wpłynąć na wzmocnienie charakteru kompozycji głębinowej – np. decyzja o stonowaniu barw części scenografii na rzecz dodania akcentów w ważnym narracyjnie punkcie albo rozłożenie ich w różnych planach. Im lepiej plany są zbudowane jako całość,

---

<sup>124</sup> Fragment wypowiedzi: KINO KAWALEROWICZA. *Przestrzeń zamknięta*: <https://www.youtube.com/watch?v=ZbSh5EFYoWY> [dostęp: 22.07.2025].

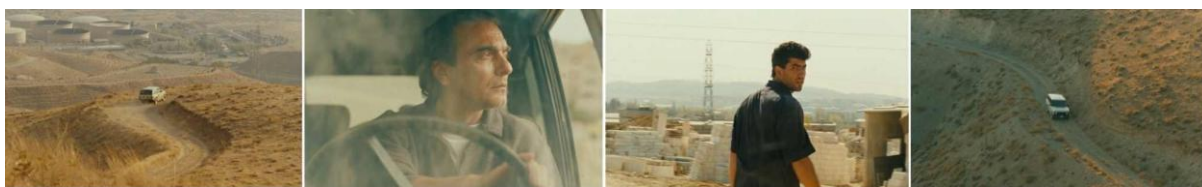
tym spójniejszą przestrzeń obrazu można dzięki nim uzyskać – od planów szerokich po detal, również podczas ruchu.

Obecność obiektów szklanych, transparentnych na pierwszym planie może wpłynąć na obecność ciekawych deformacji planów dalszych, wprowadzać refleksy świetlne. Obecność takich elementów na różnych planach, ze względu na ich właściwości odbijania światła, wzmacniają poczucie trójwymiarowości – samego obiektu, ale poprzez jego obecność również definicji całej filmowanej przestrzeni. Wszelkie obiekty, które są pewnego rodzaju bryłą mogą podkreślić to wrażenie – odpowiednio oświetlone i ułożone zdecydowanie tę przestrzeń współtworzą.

Oświetlenie scenograficzne (practical light) umiejscowione w różnych punktach także wpływa na postrzeganie głębi – przykładowo pasmo kinkietów na ścianie korytarza, w odpowiedniej perspektywie pozwala uchwycić ich linię, jako linię perspektywiczną posiadającą kierunek. Elementy scenografii, które nadają kierunki podkreślające geometrię ścian, również wzmacniają to wrażenie.

### **Lokacje naturalne a studio**

Wybór między realizacją zdjęć w lokacjach naturalnych a w przestrzeni studyjnej zależy od założeń inscenizacyjnych oraz od stopnia kontroli, jaki twórcy chcą uzyskać nad przestrzenią i światłem. Studio umożliwia pełną kontrolę nad warunkami zdjęciowymi – pozwala na precyzyjne kształtowanie światła, barwy, kompozycji i atmosfery, jak również umożliwia całkowitą ingerencję w układ przestrzenny scenografii. Praca w przestrzeni wykreowanej daje możliwość świadomego budowania każdego elementu kadru w sposób powtarzalny i zgodny z zamierzeniami estetycznymi. W przypadku lokacji naturalnych, warunki pracy w dużej mierze zależne są od zastanych elementów: pogody, pory dnia, ukształtowania terenu czy architektury. Ograniczona jest również możliwość pełnej ingerencji w układ przestrzeni, jednak lokacje te oferują często bogatszy kontekst wizualny i większe zróżnicowanie faktur czy głębi przestrzennej. Lokacja może też sama w sobie nieść określony ładunek znaczeniowy lub emocjonalny. Wybór między tymi rozwiązaniami pociąga za sobą inne środki operatorskie i inscenizacyjne – kluczowe jest zatem dostosowanie przestrzeni realizacyjnej do funkcji, jaką ma pełnić w opowiadanej historii.



Ilustracja 11. Zestawienie kadrów z filmu *Smak wiśni* (1997), jako przykład przestrzeni filmowej zbudowanej w lokacji. Źródło: zob. przypis<sup>125</sup>.

Przestrzeń filmu dzieli się na dwie części: lokację pustkowia, poczucie w niej odległości od miasta oraz wnętrze samochodu. Podział na *przestrzeń i miejsce*<sup>126</sup> w rozumieniu Tuana ma tu silny związek z narracją fabuły filmu. Przemierzana droga podkreśla wewnętrzną izolację bohatera i jego drogę ku zrozumieniu siebie.

### Relacja ruchu kamery do przestrzeni scenograficznej

Relacja między kamerą a przestrzenią scenograficzną może być dwutorowa: przestrzeń zostaje zbudowana z myślą o określonym ruchu kamery lub to kamera adaptuje swój ruch do zastanych warunków przestrzennych. Wybór jednej z tych strategii zależy od inscenizacji, rodzaju planowanych ujęć, długości ogniskowych oraz od zakładanych ograniczeń produkcyjnych. W studiu możliwe jest precyzyjne zaprojektowanie trajektorii ruchu kamery w ścisłym związku z architekturą scenografii – pozwala to na świadome prowadzenie narracji wizualnej i rytmizację sceny. W lokacjach naturalnych operatorzy pracują w oparciu o zastane elementy przestrzeni, takie jak przejścia, rytmy architektoniczne czy kierunki światła. Ograniczenia stają się wówczas impulsem do twórczego podejścia – ruch kamery może wynikać z charakteru przestrzeni, a nie odwrotnie. Przestrzeń scenograficzna inspiruje w takim przypadku wybór punktów kamerowych, linii ruchu, a nawet tempa narracji wizualnej. Kamera i scenografia pozostają w dialogu. W obu przypadkach to ich współdziałanie kształtuje sposób, w jaki widz doświadcza przestrzeni ekranowej.

<sup>125</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3394~Taste%2Bof%2BCherry): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3394~Taste%2Bof%2BCherry>

<sup>126</sup> Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, op. cit., s. 13.



Ilustracja 12. Zestawienie kadrów z filmu *Lśnienie* (1980). Źródło: zob. przypis<sup>127</sup>.

Przestrzeń zarysowana za pomocą centralnie kadrowanych korytarzy, podkreślających perspektywę zbieżną, zamkniętych kompozycji oraz ruchu w głąb kadru – zapowiada zbliżanie się do zagrożenia i przywołuje na myśl utknięcie w labiryncie bez wyjścia, czego klasycznym przykładem są m.in. kadry z filmu *Lśnienie* (Ilustracja 12).

<sup>127</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/140~The+Shining): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/140~The+Shining>



## V. Narzędzia autora zdjęć do tworzenia głębi

Przestrzeń w filmie jest jednym z kluczowych elementów świata filmu wykreowanego przez twórców, jest elementem jego struktury wizualnej – podlega organizacji wraz z kluczowymi wspominanymi już elementami jak: światło, ruch, kolor, kompozycja i montaż. Autor obrazu, mając świadomość narzędzi, kwestii, które należą do jego odpowiedzialności oraz tych aspektów, o których decyduje wspólnie z reżyserem – ma ogromny wpływ na konstrukcję przestrzeni w filmie. W poniższym rozdziale skupię się głównie na technice operatorskiej – omówię wybór poszczególnych środków wyrazu (technicznych narzędzi autora zdjęć) oraz to na jaki aspekt kształtowania przestrzeni można za ich pomocą wpłynąć. Porównam sposoby wyrażenia głębi w filmie, z tymi, które można osiągnąć w obrazie statycznym (odniosę się do wcześniejszego rozdziału II. *Przestrzeń w obrazie statycznym ograniczonym ramą*).

Bordwell i Thompson wyróżniają trzy czynniki kinematograficzne będące obszarem artystycznej kontroli:

1. fotograficzne aspekty ujęcia,
2. kadrowanie ujęcia,
3. czas trwania ujęcia<sup>128</sup>.

Grupując wymieniane w podrozdziałach narzędzia, do powyższych obszarów artystycznej kontroli, podzieliłabym je w ten sposób:

1. fotograficzne aspekty ujęcia: 1.1. Kompozycja kadru, 1.2. Format, 1.3. Perspektywa, 1.4. Światło, 1.5. Kolor, 1.6. Ogniskowa i rodzaj obiektywu, 1.7. Głębia ostrości, 1.8. Rozmiar matrycy;
2. kadrowanie ujęcia: 1.1. Kompozycja kadru, 1.3. Perspektywa, 1.9. Ruch kamery, 1.10. Inscenizacja;
3. czas trwania ujęcia: 1.9. Ruch kamery, 1.10. Inscenizacja<sup>129</sup>.

---

<sup>128</sup> Tamże, s. 183.

<sup>129</sup> Tamże.

Z kolei Blain Brown, wyróżnia elementy odpowiedzialne za wytworzenie uczucia głębi wizualnej:

- Pozycjonowanie w kadrze
- Zmiana wymiarów
- Położenie wertykalne
- Położenie horyzontalne
- Perspektywa liniowa
- Skrót perspektywiczny
- Światłocień
- Perspektywa atmosferyczna<sup>130</sup>.

### 1.1. Kompozycja kadru

Kompozycja kadru jest jednym z podstawowych narzędzi operatora do budowania przestrzeni w filmie. To, co zostaje wybrane poprzez ograniczenie ramą, staje się elementem całościowego układu wizualnego ujęcia. Na nieskończony obszar przestrzeni rzeczywistej zostają nałożone ramy: 2 poziome i 2 pionowe, które wyznaczają zakres świata przedstawionego. To, co znajduje się poza ramą, należy do przestrzeni pozakadrowej<sup>131</sup>. Obecność przestrzeni pozakadrowej sygnalizowana jest wewnątrz kadru, chociażby przez fragmentaryczną obecność – umiejscowienie tak zwanej “wcinki” obiektu lub postaci, spojrzenie postaci poza kadr, które wyznacza kierunek. Ujęcie może składać się z jednego statycznego kadru albo ulega on zmianie poprzez ruch – w obrębie ujęcia ruchomego w kadrze pojawić się może wiele kompozycji od bliskich planów, po szerokie. Proces komponowania korzysta z zasad kompozycji płaszczyzny malarskiej i fotograficznej opisanych we wcześniejszych rozdziałach, natomiast ze względu na ruch kamery, ruch wewnątrzkadrowy – w ujęciu stanowi on ważny element kompozycji, który można porównać do kierunku wyznaczonego chociażby przez malarski impast.

<sup>130</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 59.

<sup>131</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 212.

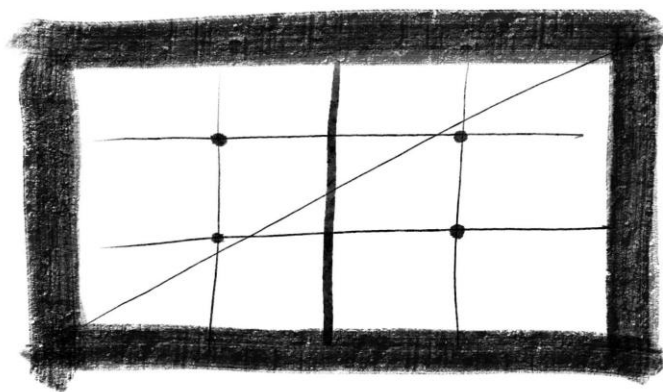
Kompozycję kadru można scharakteryzować jako: otwartą, zamkniętą, o określonej perspektywie: żabiej, „na wprost”, z góry, z lotu ptaka, centralnej, ale także opisując jej punkt ciężkości „z ciężarem na prawej lub lewej ramce” (w odniesieniu do prawej lub lewej, pionowej granicy kadru); „wyważonej” – często to określenie dotyczy kompozycji symetrycznej i zharmonizowanej, lub inaczej statycznej, która może też być zdynamizowana poprzez wewnętrzne układy diagonalne albo rodzaj rytmiczności układu obiektów wewnątrz kadru. Własności, które wnosi kompozycja w ramach kadru, to: integralność, równowaga, napięcie wizualne, rytm, proporcje, kontrast, faktura, kierunkowość<sup>132</sup>. Na to, czy kompozycja jest bardziej wertykalna lub horyzontalna w dużej mierze wpływa wybór formatu – w zależności od jego przewagi pionu lub poziomu. Rodzaj wybranej ramy – formatu – może wpływać na odczuwalną ilość dominujących kierunków, natomiast w dalszym ciągu istnieje możliwość zrównania tych wartości poprzez odpowiednią zawartość kadru (poprzez wprowadzenie odpowiedniej ilości pionu lub poziomu).

W praktyce filmowej nazewnictwo rodzaju kompozycji jest również związane z obecnością postaci – kadry rozróżnia się na podstawie sposobu w jaki ma zostać ukazana postać lub kilka osób. W scenach dialogowych bardzo często występuje „kadr dwójkowy”, którego tematem głównym są dwie osoby w kadrze. Jeśli sytuacja dialogu zostaje uchwycona również z innych ustawień, wtedy często korzysta się z ujęcia ze wspomnianą wcześniej „wcinką” jednego z bohaterów, przez którego ramię lub głowę, kamera skupia się na obserwacji drugiego rozmówcy. W przestrzeni ograniczonej ramą znajdują się także ramy układu wewnętrznego – siatka przecinających się czterech linii, które tworzą dziewięć mniejszych czworobocznych pól. Komponowanie w odniesieniu do siatki nazywa się „regułą trzecich” (inaczej „złotym podziałem” albo „trójpodziałem”) – punkty przecięcia linii stanowią tzw. „mocne punkty” obrazu. Inaczej można je określić jako „główne ośrodki zainteresowania widza”<sup>133</sup>. Umieszczanie obiektów wewnątrz kadru w tych punktach, może stanowić o sile kompozycji – obiekty mogą przykuwać uwagę w większym stopniu, niż gdyby znalazły się w innym miejscu obrazu. Nazwą kompozycji, którą często można uzyskać w ten sposób, jest m.in. z ang. „short side”.

---

<sup>132</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 55-59.

<sup>133</sup> Tamże, s. 70.



Ilustracja 13. Zarys wewnętrznych układów kompozycyjnych kadru. Źródło: zob. przypis 134.

Struktura filmu, złożona z wielu kompozycyjnych układów, może nadawać znaczenie określonego rodzajowi kompozycji. W zależności od kontekstu, fabuły i inscenizacji, widz może odbierać dany rodzaj kompozycji jako przynależący do danego bohatera, sposobu przedstawiania konkretnej sytuacji. Kompozycje funkcjonują “w sposób interakty w różnych kombinacjach”<sup>135</sup>. Poprzez uspojnienie decyzji kompozycyjnej dla danego elementu filmu, kompozycja może nieść szczególne znaczenie – odbierane na poziomie świadomym lub podświadomym.

Komponowanie zachodzi poprzez wybór, tego na co patrzy kamera, a to zależy od jej ustawienia w przestrzeni rzeczywistej. “Ustaw kadr” – to zadanie, które ma do zrealizowania operator kamery i autor zdjęć (nawigując dane ustawienie w kontekście całości wizualnej struktury, którą zawiaduje). Ustawienie kadru – kamery – zależy od tego “Co?” i “W jaki sposób?” powinno się znaleźć w jego ramach w danym momencie.

Na ustawienie kamery względem filmowanego obiektu składa się:

- kąt,
- poziom,
- wysokość,
- odległość od postaci/obiekta – którą określa się poprzez nazwanie rodzaju planów.

<sup>134</sup> Źródło: archiwum własne.

<sup>135</sup> Tamże, s. 55.

Precyzyjność nazewnictwa i kategorii w przypadku kadrowania, jest w dużej mierze orientacyjna – nie istnieją ściśle wyznaczone granice między zróżnicowaniem wielkości planów, dokładne miary kątów. Hasłowe rozróżnienie sposobu kadrowania ma na celu usprawnienie komunikacji na planie oraz w procesie preprodukcji. Odczucie co do rodzaju planu często bywa personalne – podobnie jak w przypadku określenia koloru, różne osoby mogą postrzegać dany ton podobnie, ale przez pryzmat pewnych różnic indywidualnych. Znalezienie wspólnych nazw, na te same rodzaje kadrowania, jest szczególnie ważne w komunikacji między autorem zdjęć a reżyserem oraz między autorem zdjęć a szwenkierem.

Narzędzie, które często bywa pomocne przy planowaniu kompozycji i pozycji kamery, jest storyboard, który zawiera wizualny zarys poszczególnych ujęć i scen. Czasem nawet najprostszy, umowny szkic akcji ujęty we wstępnie planowanych kadrach, może usprawnić proces decyzji o tym, gdzie postawić kamerę. Inne narzędzie w którym można zawrzeć dokładniejsze plany odnośnie ujęcia – to fotoboard. Jest to zbiór kompozycji uchwyconych aparatem, w którym dokładniej niż w storyboardzie, można ująć kąt, poziom, wysokość, odległość z uwzględnieniem wymiarów przestrzeni rzeczywistej, postaci, ale też planowanych ogniskowych, formatu, rozmiaru matrycy. Dokładne zaplanowanie pozycji kamery ma często znaczenie przy zdjęciach podlegających zastosowaniu efektów specjalnych – w takiej sytuacji przestrzeń musi zostać dokładnie zmierzona, a pozycja kamery zanotowana, żeby powrót do takiego samego ustawienia był możliwy z potrzebną precyzją.

## Kąt

Ilość kątów pod jakimi może spojrzeć kamera jest niemal nieograniczona. Praktyczne nazewnictwo skupia się na wyróżnieniu trzech podstawowych kątów ustawienia względem inscenizacji: 1) kąt niski (*low angle*) lub perspektywa “z dołu”, 2) kąt prosty (*straight-on angle*), 3) kąt wysoki (*high angle*), perspektywa “z góry”. Inny powszechnie wykorzystywany kąt to ang. *dutch-angle*, które zależy od zaburzenia poziomu ustawienia głowicy względem linii horyzontu.

## Poziom

Odnosi się do poziomego ustawienia kamery w stosunku do linii horyzontu – technicznie osiąga się to poprzez zbalansowanie głowicy, można wykonać to bardzo precyzyjnie ustawiając “balans” lub inaczej “poziom”, patrząc na poziomice wbudowaną w konstrukcję głowicy. Wypoziomowanie kamery na głowicy jest czynnością wykonywaną przez asystentów czy szwenkierów często nawykowo i automatycznie. Zachowanie poziomu wpływa na zachowanie prostych linii horyzontu, budynków, ziemi. Brak poziomu powoduje przechylenie pionowego układu obiektów w kadrze, staje się on skośny. Osiągnięcie skośnych linii w kadrze poprzez ustawienie głowicy pozbawione poziomu, nazywa się wspomnianym wcześniej ang. *dutch-angle*. Kadrowanie oparte na kompozycjach, pozbawionych poziomu nie jest powszechną praktyką. Brak poziomu często wymaga korekcji w postprodukcji, co wpływa na zmianę między sfilmowaną kompozycją a finalnie uzyskanym obrazem. Stosowanie braku poziomu, może być jednak uzasadnione narracyjnie i zastosowane jako wyrazisty zabieg formalny. Przyjęło się, że brak poziomu i zdynamizowanie przez to kompozycji – może wywołać w widzu uczucie niepokoju – co dobrze oddaje poniższy kadr z filmu Michaiła Kałatozowa *Lecą żurawie*.



Ilustracja 14. Kadr z filmu *Lecą żurawie* (1957). Zastosowanie *dutch-angle*, powodujący brak poziomu i pionu w kompozycji. Źródło: zob. przypis<sup>136</sup>.

<sup>136</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/2650~The%2BCranes%2BAre%2BFlying>

## Wysokość

Ustawienie kamery daje poczucie orientacji przestrzennej – skala obecna w filmie staje się możliwa do odczytania poprzez zrozumienie stosunku wielkości postaci do scenografii. Orientując się w wyznaczonym przez film świecie, widz może odczuć na jakiej wysokości znajduje się kamera względem inscenizacji. Wysokość kamery jest częściowo związana z kątem jej patrzenia – kąt z góry, zakłada wyższą pozycję w odniesieniu do filmowanej zawartości kadru, tak samo kąt z dołu – kamera będzie usytuowana niżej niż obiekt.

Z kolei wysokością kamery, której kąt patrzenia jest prosty można uzyskać estetyczne sposoby spojrzenia na inscenizację: stawiając kamerę na ziemi i komponując postaci w planie ogólnym, kamera stoi nisko, ale obejmuje duży zakres przestrzeni. Pozycja ta może być uzasadniona jako subiektywne spojrzenie kogoś bardzo niskiego (np. dziecka), w zależności od kontekstu fabuły może stać się spojrzeniem subiektywnym na daną sytuację; albo może stanowić decyzję niezależną od narracji — dla osiągnięcia czysto estetycznego układu.

Wysokość kamery ma duże znaczenie przy ujmowaniu postaci – szczególnie linii wzroku. Ustawienie kamery na tej samej linii, co wzrok postaci, jest powszechną praktyką. Podobnie jak nawykowe może być ustawienie pionu w kamerze, tak ustawienie kamery w tej pozycji, często bywa “pozycją bazową” dla sytuacji filmowania bohatera. Manipulowanie wysokością kamery, związane także z jej kątem, może akcentować podmiot – w sytuacji dialogu dorosłego i dziecka, skadrowanie osoby dorosłej “z dołu”, a dziecka “z góry”, może wzmocnić poczucie różnicy wzrostu między tymi postaciami. Spojrzenie “z góry” może także implikować intuicyjne poczucie, że ktoś patrzy na kogoś z “wyższością”.



Ilustracja 15. Kadr z filmu *Drzewo życia* (2011). Zastosowanie niskiego i wysokiego kąta kamery do zarysowania osi kontaktu między postaciami. Źródło: zob. przypis<sup>137</sup>.

<sup>137</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/15~The+Tree+of+Life): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/15~The+Tree+of+Life>



## Odległość

Odległość przede wszystkim wyznacza poczucie dystansu względem inscenizacji. Może dawać poczucie małej lub dużej odległości – poczucie bycia blisko lub daleko. Standardową miarą do opisywania odległości jest rozmiar planu. Miarą wielkości planu, jest wielkość postaci ludzkiej w kadrze. Wyróżniamy plany: totalny, ogólny, amerykański, średni, półzbliżenie, zbliżenie, mocne zbliżenie lub inaczej detal. W sytuacji, w której postać, która znajduje się w przestrzeni, ujmowana jest tylko fragmentarycznie – sama postać mogłaby indukować nazewnictwo “półzbliżenie”, ale kontekst przestrzeni jawi się szerzej jako “plan ogólny”, to pomimo braku postaci w planie pełnym, poprawnym nazewnictwem pozostałby ”plan ogólny” – miarą staje się względna proporcja postać-tło. Ujmując postać z tej samej odległości, pod innym kątem moglibyśmy zobaczyć jej całą sylwetkę<sup>138</sup>.



Ilustracja 16. Zarys kadru w planie ogólnym z postacią skadrowaną na wysokości ramion. Źródło: zob. przypis<sup>139</sup>.

Komponowanie może celowo dążyć do uzyskania braku głębi albo odwrotnie – – wzmacniać wrażenie przestrzenności poprzez odpowiednie zastosowanie wyżej wymienionych środków.

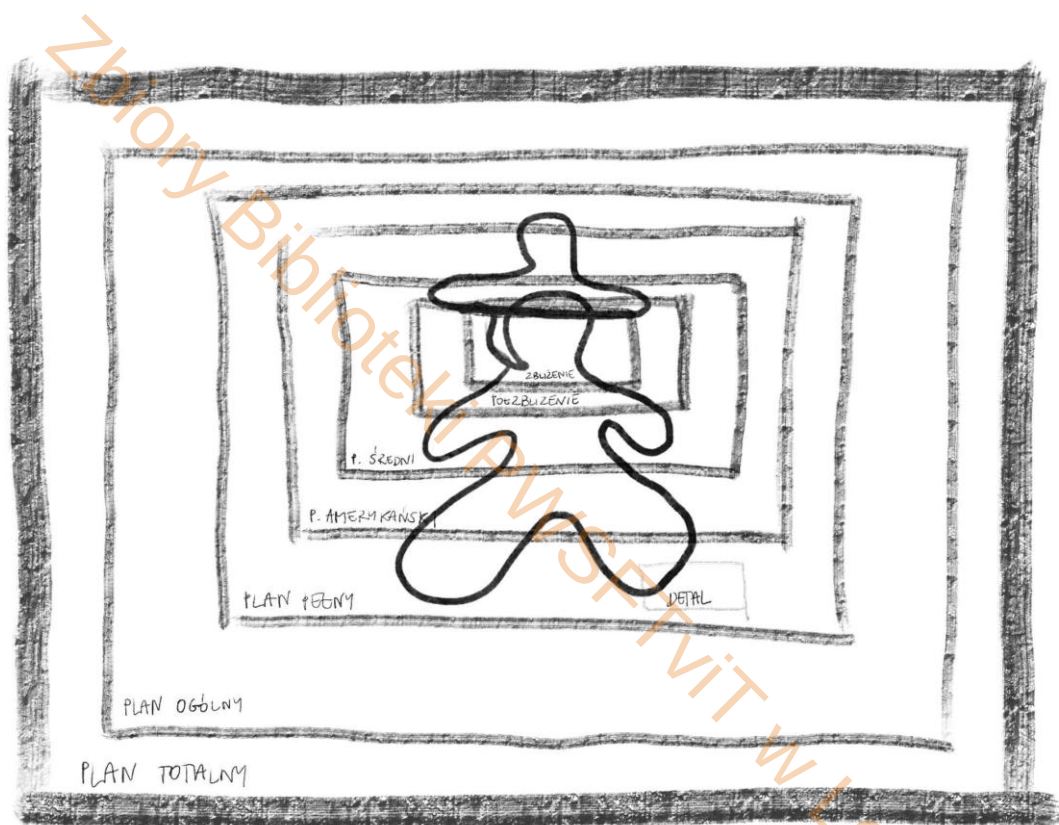
Stanowi jedno z najważniejszych narzędzi autora obrazu – w dalszej części omówię jego kluczowe znaczenie przy pracy kamerą w ruchu.

<sup>138</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 217.

<sup>139</sup> Źródło: archiwum własne.

Podsumowując podrozdział odniosę się do kolejnego podziału zawartego w książce autorów Bordwella i Thompson – wpływ kadrowania na obraz wyraża się poprzez:

1. rozmiar i kształt kadru;
2. sposób, w jaki kadr wyznacza przestrzeń ekranu i przestrzeń poza ekranem;
3. sposób, w jaki kadrowanie narzuca odległość, kąt, i wysokość postrzegania obrazu przez widza;
4. relację zmieniającego się kadrowania do inscenizacji<sup>140</sup>.



Ilustracja 17. Zarys wielkości planów w odniesieniu do zarysu postaci ludzkiej. Źródło: zob. przypis<sup>141</sup>.

<sup>140</sup> Tamże, s. 207.

<sup>141</sup> Źródło: archiwum własne.

## 1.2. Format

Podobnie jak malarz wybiera format podobrazia, decydując o jego wymiarach i kształcie, tak autor obrazu filmowego decyduje wspólnie z reżyserem o proporcji wybranego formatu, który zostanie wyświetlony na ekranie. W odróżnieniu od malarstwa i fotografii, zakres wyboru kształtu formatu jest znacznie węższy – formaty filmowe są różnymi wariantami szerokości obrazu prostokątnego. Określenie “format obrazu” to stosunek jego szerokości do długości.

### Rodzaje formatów

Tradycyjnym formatem filmowym, istniejącym od początku historii kina jest proporcja 4:3, inaczej 1,33:1 (format akademii, inaczej z ang. Academy)<sup>142</sup>. Następnie wprowadzonym szerszym formatem, był 1,66:1, a kolejnym 1,85:1<sup>143</sup>.

Można wyróżnić formaty: 1,33:1; 1,17:1; 1,85:1; 1,75:1; 1,66:1; 2,35:1; 2,40:1.

Anamorficzny obiektyw, podczas zapisu na taśmie kompresuje obraz: obraz na negatywie jest utrwalony w formacie 1,18:1, natomiast w projekcji po dekompresji lub procesie *desqueeze* wynosi 2,35:1<sup>144</sup>.

Format filmowy IMAX, zapisywany w formacie taśmy 70 mm, pozwala na wyświetlanie filmu na ekranie o wysokości pięciu pięter<sup>145</sup>. Przy zapisie przebiega przez kamerę w pozycji poziomej<sup>146</sup>.

### Format a kompozycja

Format, daje odczucie co do kompozycji – zbliżony do kwadratu, ma zrównoważoną proporcję pionu i poziomu. Uznaje się go w kinie za format bliższy “pionowi”, ponieważ w odróżnieniu od innych formatów, długość jego pionu jest stosunkowo większa. Z kolei format panoramiczny uwydatnia poziomą kompozycję – skupia wzrok widza często w jednym obszarze ekranu. Często punkt skupienia wzroku znajduje się w takiej kompozycji tuż obok osi symetrii – po jednej z jej stron albo całkiem z boku ekranu.

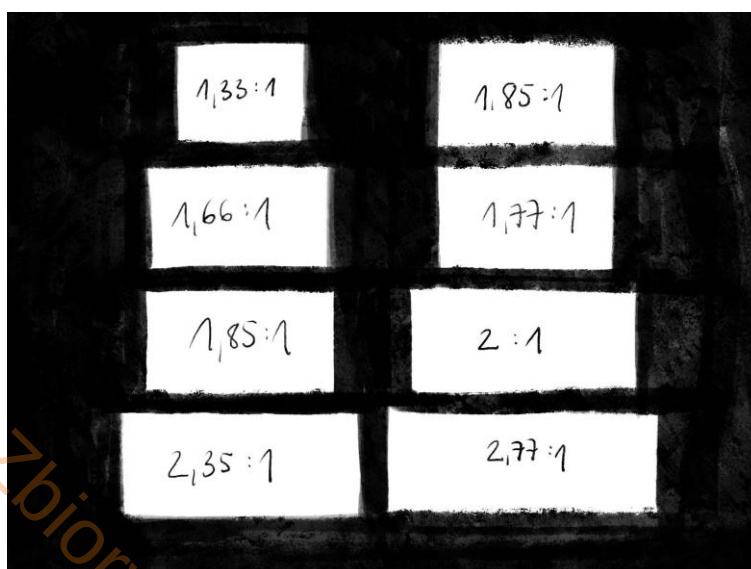
<sup>142</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 207.

<sup>143</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 492.

<sup>144</sup> Tamże, s. 493.

<sup>145</sup> Tamże, s. 492-493.

<sup>146</sup> Tamże, s. 493-494.



Ilustracja 18. Zarys wielkości formatów filmowych. Źródło: zob. przypis<sup>147</sup>.

### Format panoramiczny

Jednym ze sposobów uzyskania formatu panoramicznego w filmie jest zastosowanie obiektywów anamorfotycznych, które podczas zdjęć dwukrotnie ściskają obraz w poziomie. Zarejestrowany w ten sposób materiał, po odpowiednim rozciągnięciu w postprodukcji, uzyskuje charakterystyczne proporcje panoramiczne (np. 2.39:1), zachowując jednocześnie pełną rozdzielczość pionową obrazu.

Alternatywnym rozwiązaniem jest maskowanie obrazu pełnej klatki lub pełnego rozmiaru matrycy, czyli ograniczanie użytecznego pola obrazu do wybranego formatu.

Może się to odbywać na różnych etapach realizacji zdjęć:

- już podczas filmowania, poprzez ustawienie w kamerze linii kadru wyznaczających proporcje panoramy (np. 2.39:1),
- lub dopiero na etapie postprodukcji, gdy właściwa maska nakładana jest cyfrowo, przycinając górę i dół kadru.

Oba podejścia – anamorfotyczne i maskujące – pozwalają na uzyskanie szerokiego obrazu, ale różnią się efektem wizualnym, m.in. charakterystycznym zniekształceniem optycznym, flarami i głębią ostrości w przypadku anamorfozy.

<sup>147</sup> Źródło: archiwum własne.



Ilustracja 19. Kadr z filmu *Anora* (2024) jako przykład formatu 2,39:1 uzyskanego za pomocą optyki anamorfotycznej na taśmie 35 mm. Źródło: zob. przypis<sup>148</sup>.



Ilustracja 20. Kadr z filmu *Casino Royale* (2006) jako przykład formatu 2,39:1 uzyskanego za pomocą optyki sferycznej na taśmie 35 mm. Źródło: zob. przypis<sup>149</sup>.

### Poczucie wielkości planu

Taka sama wielkość planu, może dać inne odczucie wielkości w zależności od formatu – przykładowo doświadczenie przestrzeni planu totalnego w formacie 2,35:1 lub 1,33:1, będzie zupełnie różne. W obydwu przypadkach odczujemy rozległość przestrzeni, natomiast, dzięki większej długości części poziomej formatu CinemaScope, proporcja rozmiaru postaci do przestrzeni, w której się znajduje, będzie odczuwalnie większa niż zależność postać-przestrzeń w formacie Academy.

### Format a ruch

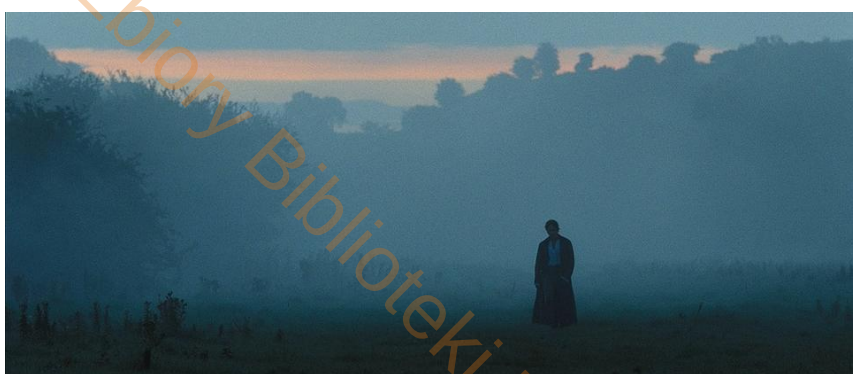
Wybór formatu także wpływa na różne odczucia ruchu – w formacie horyzontalnym ruchy pionowe, będą odczuwane jako intensywniejsze, mniej naturalne, natomiast w 4:3 – jako mniej dynamiczne (format sam w sobie ma dużą zawartość “pionu”); właściwie obraz o tej proporcji pozwala na w miarę zrównoważone poczucie ruchu w poziomie, pionie i po przekątnej.

<sup>148</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/59568~Anora): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/59568~Anora>

<sup>149</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/346~Casino+Royale): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/346~Casino+Royale>



Ilustracja 21. Plener przy formacie 1,33:1 Źródło. zob. przypis<sup>150</sup>.



Ilustracja 22. Plener przy formacie 2,35:1. Źródło. zob. przypis<sup>151</sup>.

## Wybór formatu

Formatom przypisane są pewne skojarzenia ze względu na ich sposób wykorzystania – przykładowo format 16:9, to najczęściej używany format standardu telewizyjnego. W kinie twórcy rzadziej decydują się na taką proporcję, częściej funkcjonuje format zbliżony wymiarem, ale jednak różniący się – 1,85:1.

Decyzja o wyborze formatu ma wpływ na sposób kadrowania w trakcie realizacji zdjęć. Film nakręcony z decyzją o kadrowaniu w formacie szerokim, a w procesie postprodukcji przekadrowywany do formatu 4:3, często wyczuwalnie nie będzie skomponowany z planowanym zamierzeniem rozłożenia akcentów, punktów ciężkości kompozycji. Dlatego szczególnie ważne jest dla obrazu, żeby był skadrowany w przestrzeni rzeczywistej wedle docelowych zamierzeń.

<sup>150</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/2404~Pride+%26+Prejudice): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/2404~Pride+%26+Prejudice>

<sup>151</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3031~Wuthering+Heights): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3031~Wuthering+Heights>



## Rama w ramie

Często wykorzystywanym zabiegiem kompozycyjnym jest zastosowanie “drugiej ramy” wewnątrz kompozycji. Taki efekt można uzyskać za pomocą odpowiedniego kadrowania, w którym część obrazu zaczynają przysłaniać elementy kadru, a poprzez swój układ przypominają ramę, za którą dzieje się właściwa akcja. Innym sposobem na uzyskanie takiego efektu jest zastosowanie maski – jest warstwą nałożoną na obraz w formie kaszety (wycięcie obecne w obrazie podczas realizacji zdjęć na taśmie, z wykorzystaniem kaszety znajdującej się w kamerze) albo w postprodukcji – jako dodana na obraz warstwa o konkretnym kształcie.



Ilustracja 23. “Rama w ramie” w kadrze z filmu *Wyjście*. Źródło. zob. przypis<sup>152</sup>.

---

<sup>152</sup> Źródło: stopklatka z filmu dostępnego na stronie:  
<https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?etiuda=32906>



### 1.3. Perspektywa

“Relacje perspektywiczne”, zachodzące między częściami sceny, to relacje dotyczące skali, głębokości i zależności przestrzennych między jej obiektami<sup>153</sup>. Kamera, podobnie jak ludzkie oko, postrzega obiekty znajdujące się bliżej jako większe, a te dalej jako mniejsze. Na perspektywę obrazu przede wszystkim wpływa punkt z jakiego patrzy kamera (kąt, poziom, wysokość, odległość, rozmiar planu), ale w przypadku kamery równie istotny jest także wybór obiektywu i jego ogniskowej – wpływa na to, w jaki sposób przestrzeń zostaje interpretowana. Wpływa także na odczucie głębi, dynamiki, symetrii lub równowagi w kadrze.

Perspektywę w filmie można podzielić na formalną i narracyjną. W ramach perspektywy formalnej, określane są zależności wyznaczone poprzez perspektywę w kompozycji, a perspektywa narracyjna dotyczy wpływu obranej perspektywy na narrację.

Formalna dzieli się na: centralną, jednozbiegową, dwuzbiegową, trójbiegową lub o większej ilości punktów zbiegu. Narracyjna – może być obiektywna lub subiektywna.

#### Perspektywa a obiektyw

W zależności od użytego w kamerze obiektywu, relacje perspektywiczne między obiektami mogą się znacznie różnić – w zależności od wykorzystania obiektywu o krótkiej lub długiej ogniskowej.

Obiektywy o zmiennej ogniskowej, które dają możliwość transfokacji w trakcie ujęcia – przy ich wykorzystaniu interpretacja perspektywy może ulec zmianie w czasie kręcenia. W tym przypadku zmianie ulega wizualna interpretacja przestrzeni jedynie w obiektywie. Jeżeli zmiana ogniskowej wydarza się w kamerze statycznej, to obiekty nie ulegają realnym zmianom położenia względem kamery – punkt, z którego obserwowana jest przestrzeń rzeczywista nie ulega zmianie (Obiektyw, jako narzędzie do budowania głębi, omówię dokładniej w podrozdziale IV. 1.6. *Ogniskowa i rodzaj obiektywu*).

---

<sup>153</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 191.

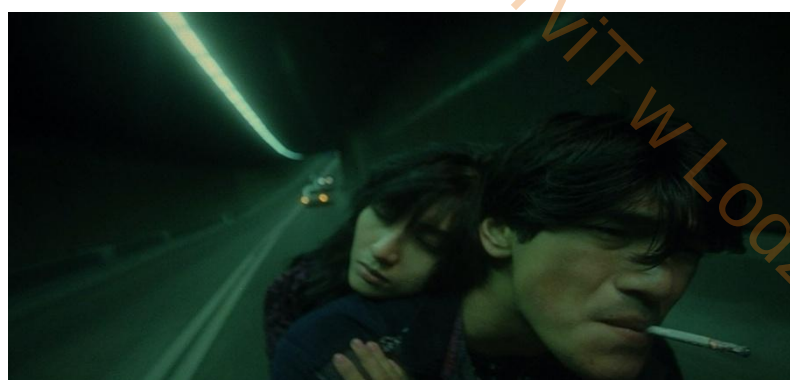


Ilustracja 24. Przykład perspektywy centralnej w filmie *The Holy Mountain* (1973).

Źródło: zob. przypis<sup>154</sup>.



Ilustracja 25. Przykład perspektywy z dwoma punktami zbiegu w filmie *Bardo, falszywa kronika garści prawd* (2022). Źródło: zob. przypis<sup>155</sup>.



Ilustracja 26. Przykład perspektywy z jednym punktem zbiegu w filmie *Fallen angels* (1995). Źródło: zob. przypis<sup>156</sup>.

<sup>154</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3736~The+Holy+Mountain): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3736~The+Holy+Mountain>

<sup>155</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/22327~BARDO%2C+False+Chronicle+of+a+Handful+of+Truths):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/22327~BARDO%2C+False+Chronicle+of+a+Handful+of+Truths>

<sup>156</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3175~Fallen+Angels): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3175~Fallen+Angels>



Ilustracja 27. Kadr z filmu *Poor things* (2023) z zastosowaniem obiektywu typu “rybie oko”. (fisheye). Źródło: zob. przypis<sup>157</sup>.



Ilustracja 28. Kadr z filmu *Stalker* (1979) z zastosowaniem długiego obiektywu. Źródło: zob. przypis<sup>158</sup>.

### Ilość perspektyw

Statyczny kadr zawiera jedną perspektywę – taką, jaka została ustalona przed włączeniem kamery. Charakteryzuje go jeden punkt patrzenia, co upodabnia go do obrazu malarskiego lub fotografii. Jednak ruch wewnątrz kadru oraz upływ czasu rozszerzają tę wspólnotę o wymiar filmowy. Na przykład: zastosowanie perspektywy centralnej w ujęciu filmowym bardziej nawiązuje do malarskiej perspektywy centralnej niż ją wiernie odwzorowuje. Każdy nowy kierunek – wyznaczony przez ruch postaci lub ożywiony element natury – może tę kompozycję deharmonizować lub przełamywać jej

<sup>157</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/media_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings):

[https://shotdeck.com/browse/stills#/media\\_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings](https://shotdeck.com/browse/stills#/media_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings)

<sup>158</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/media_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings):

[https://shotdeck.com/browse/stills#/media\\_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings](https://shotdeck.com/browse/stills#/media_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings)

statyczność. Z filmowej perspektywy wciąż określilibyśmy takie ujęcie jako dośrodkowe, ale porównując precyzyjnie te dwa media (film i malarstwo), istnieją istotne różnice – mimo formalnych podobieństw.



Ilustracja 29. Operatorski gest *V* – wyznaczający kąt patrzenia oraz perspektywy; często wykorzystywany przy rozmowach i planowaniu ruchu kamery wraz z inscenizacją. Perspektywy wyznaczane są poprzez kierowanie dłoni w kierunkach planowanych ujęć. Źródło: zob. przypis<sup>159</sup>.

Ruch natomiast wpływa na możliwość uzyskania wielości perspektyw. Nawet w przypadku, w którym kamera stoi na statywie, już sama głowica pozwala jej na szeroki zakres ruchu – wykorzystując panoramę poziomą i pionową. W panoramie poziomej może wykonać ruch o zakresie obrotu 360 stopni, a w każdym miejscu na osi 360 stopni może znaleźć dowolny kąt patrzenia w górę lub w dół. W zależności od rodzaju głowicy zadarcie kamery w górę może mieć zakres nawet do + 90 stopni, a w dół od – 75 do – 90 stopni. Różnego rodzaju gimble pozwalają na ruch o zakresie “zadarcia” kamery nawet do 180 stopni, a specjalistyczny sprzęt nawet do 360 i w tej osi. (O narzędziach umożliwiających kamerze ruch – *IV. 1.9. Ruch kamery*)

### **Perspektywa a narracja**

Dobór perspektywy jest także kwestią narracji – to z jakiego punktu kamera spojrzy na inscenizację, może indukować odczucie tego “kto” daną sytuację obserwuje.

---

<sup>159</sup> Źródło: archiwum własne.

Decydując o ustawieniu zadajemy sobie pytanie: „Z jakiej perspektywy patrzy kamera?” co oznacza często pytanie: „Z czyjej perspektywy chcielibyśmy to zobaczyć?” Obserwatorem może być kamera patrząca jakby „ze ściany” albo kamera patrząca okiem innego bohatera. W zależności od decyzji o obranej perspektywie, obraz może nadać narracji obiektywny lub subiektywny charakter. Perspektywa może wpłynąć na odczucie głębi narracyjnej, nie tylko przestrzennej.

Najbardziej dosłowną formą subiektywizacji w filmie jest ujęcie typu POV (*point of view*), w którym kamera „widzi” to, co widzi postać. Przenosi to widza bezpośrednio do jej perspektywy – zarówno wizualnej, jak i emocjonalnej.

Subiektywność może być nadana także mniej dosłownie: przez ruch kamery (np. chwiejny obraz oddający stan psychiczny), użycie obiektywu (np. zniekształcenie przestrzeni), montaż czy dźwięk.

Z kolei ujęcia obiektywne rejestrują akcję z dystansu – jakby „z zewnątrz”, bez utożsamienia z żadną postacią. W praktyce filmowej większość narracji balansuje pomiędzy tymi dwoma biegunami – obiektywizmem a subiektywizacją.

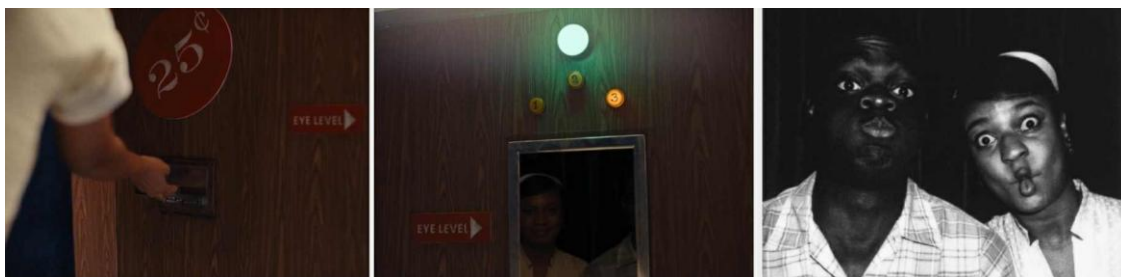


Ilustracja 30. Kadry z filmu *Nickel Boys* (2024). Źródło: zob. przypis<sup>160</sup>.

Film *Nickel Boys* (2024), został prawie w całości opowiedziany kamerą subiektywną poprzez zastosowanie POV dwóch różnych bohaterów. Zastosowanie tego typu subiektywizacji, jest silnym zabiegiem, do którego widz musi się przyzwyczaić. Kamera rozgląda się, wykonuje gesty wraz z bohaterem albo obserwuje otaczającą go rzeczywistość. Dopiero około 20 minuty filmu widz dowiaduje się o tym, „czyimi oczami” obserwuje przestrzeń filmu.

<sup>160</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/57896~Nickel+Boys): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/57896~Nickel+Boys>





Ilustracja 31. Kadry z filmu *Nickel Boys* (2024). Źródło: zob. przypis<sup>161</sup>.

Dopiero w momencie, w którym bohater wchodzi do budki fotograficznej ze swoją ukochaną, jesteśmy w stanie zobaczyć najpierw przez bardzo krótki moment jego odbicie w lustrze, a następnie wywołaną serię fotografii, na której wyraźnie widać jego twarz.

#### 1.4. Światło

Obraz taśmy i cyfrowego sensora jest medium dwuwymiarowym – światło sprawia, że iluzja trójwymiarowości ma szansę w nim zaistnieć. Umożliwia odwzorowanie przestrzeni rzeczywistej – szczególnie aspekt bryłowości obiektów. Ze względu na różnicę czułości taśmy lub matrycy, potrzebna jest różna ilość światła, dla prawidłowego naświetlenia materiału. Natomiast jego obecność wpływa bezpośrednio na percepcję głębi, czytelność bryły, rytm wizualny oraz odbiór emocjonalny sceny. Działając w czasie i przestrzeni, światło w filmie modeluje również strukturę widzenia – pozwala wyróżnić, ukryć, podkreślić, zhierarchizować. Charakter światła bardzo często określa nastrój ujęcia lub sceny, wpływa na wizualny styl całości filmu.

#### Przestrzeń świetlna a kamera

W celu uzyskania jakiegokolwiek obrazu, konieczne jest naświetlenie światłoczułej matrycy – taśmy lub przetwornika – w odpowiednim zakresie. Rozpiętość tonalna kamery pozwala na uchwycenie w materiale skali jasności od czerni do bieli. W zależności od czułości taśmy, rodzaju sensora – jego czułości bazowej i sygnału (ISO) – interpretacja światła przedstawionego może podlegać różnej dynamice: sensor może lepiej radzić sobie z odwzorowaniem w ciemniejszych lub jaśniejszych partiach kadru. Dla wykorzystania

<sup>161</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/57896~Nickel+Boys): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/57896~Nickel+Boys>

pełnego zakresu rozpiętości tonalnej kamery ważne jest zachowanie poprawnej ekspozycji. Chociaż w przypadku ekspozycji nie zawsze poprawność jest głównym wyznacznikiem tworzenia obrazu, to dalej jest on najlepszym wyborem dla technicznie właściwego odwzorowania. Istnieje wiele podejść do sposobu naświetlania materiału, wielu autorów zdjęć ma na to swój własny sposób. Niekiedy zależy od decyzji o charakterze rozkładu kontrastów – można osiągnąć je od razu na planie za pomocą światła, wybranej przesłony, czasu naświetlania i czułości, celowo eksponując poniżej lub powyżej wyznacznika poprawności albo według skrajnie innego sposobu – zdecydować się na nakręcenie “bezpiecznie” naeksponowanego materiału, w którym zamierzony kontrast zostanie osiągnięty dopiero podczas kolorkorekcji. Poprawnie naeksponowany materiał daje wiele możliwości podczas kolorkorekcji – przeciwnie do niepoprawnie naeksponowanego<sup>162</sup>.

Wpływ sposobu ekspozycji materiału w gradacji tonów ma również wpływ na poprawne odwzorowanie barwne. Chociaż przestrzeń tonalna odnosi się wyłącznie do poziomów jasności, bez uwzględnienia koloru, to dalej te dwa aspekty są silnie powiązane.

### **Światło a charakter obrazu**

Światło kluczowe – czyli suma światła rysującego i wypełnienia, mierzona światłomierzem, wyznacza przesłonę, którą należałoby wybrać dla osiągnięcia poprawnej ekspozycji. Ilość światła potrzebnego dla osiągnięcia poprawnej ekspozycji zależy od czułości sensora lub taśmy i wybranej przesłony.

Eksponując scenę, autor zdjęć decyduje się na to w jakim kluczu oświetli daną sytuację: niskim czy wysokim. Niski klucz (*low key*), zakłada małą ilość światła, dużą ilość cienia, z niewielkim wypełnieniem lub zupełnie jest go pozbawione. Natomiast wysoki klucz (*high key*) charakteryzuje się dużą jasnością, skrajną bezcieniowością, posiadaną dużą ilością wypełnienia.

Stosunek światła rysującego i wypełnienia z kolei pozwalają określić kontrast sceny – może stanowić precyzyjny wyznacznik do zachowania kontrastu w poszczególnych ujęciach sceny, dla zachowania tego samego charakteru. Zmiana o jeden stopień przesłony, wzrastający do kolejnego – zawsze wzrasta dwukrotnie<sup>163</sup> (wynika to

---

<sup>162</sup> F. Kovcin, P. Kucia, J. Rudziński, *Oświecenie. Analogowe światło - cyfrowa kamera*, Warszawa, 2021, s. 142-179.

<sup>163</sup> Tamże, s. 36-55.



z dynamiki światła opisaną chociażby w rozdziale *Rozważania o pierwiastku z dwóch* w książce *Oświecenie. Analogowe światło — cyfrowa kamera*). Stosunek światła rysującego do wypełnienia oznaczany jest: 1:2, 1:4, 1:8, 1:16, 1:32, 1:64, itd. Dla utrzymania poczucia jedności miejsca i czasu sceny, bardzo ważne jest utrzymanie kontynuacji świetlnej w ujęciach (oczywiście przy założeniu, że scena wydarza się w jedności czasu i miejsca, że nie ulegają one zmianie w trakcie sceny).

Pomimo tego, że kontrast można precyzyjnie określić za pomocą światłomierza lub kontrolować go ekspozycyjnie za pomocą *false coloru*, jego wykorzystanie w oświetleniu sceny filmowej ma charakter dotyczący plastyki i przestrzeni w kadrze. Rodzaj kontrastu wpływa bezpośrednio na charakter oświetlenia.

### Źródła światła

Istnieją dwa podstawowe źródła światła:

1. Naturalne – czasem określane jako zastane, światło słoneczne.
2. Sztuczne – lampy żarowe, wyładowcze, LED, odbite światło – od blendy, lustra.



Ilustracja 32. Kadr z filmu *Niebiańskie dni* (1978). Przykład portretu w świetle naturalnym. Źródło: zob. przypis <sup>164</sup>.

Możliwości zakresu w jakim można pracować ze światłem, ustalając jego:

- typ
- kierunek
- pozycję: wysokość, odległość, kierunek
- temperaturę barwową
- intensywność
- sposób w jaki uwydatnia/ukrywa tekstury<sup>165</sup>.

<sup>164</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven); <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven>

<sup>165</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 146-173.

## Rodzaje oświetlenia

Najbardziej charakterystyczne rodzaje oświetlenia, rozróżnione ze względu na kierunek, które w relacji z kamerą i inscenizacją mogą stworzyć głębię obrazu, to:

1. Wypełnienie (frontalne)
2. Światło boczne
3. Światło tylnoboczne
4. Światło górne (topowe)
5. Światło kontrowe
6. Światło scenograficzne<sup>166</sup>.

Za pomocą światel ukierunkowanych w różnych punktach, o różnej powierzchni świecenia, zróżnicowaniu ilości światła i cienia, opracowania charakteru można uzyskać różnego rodzaju głębię. Światło, które szczególnie podkreśli faktury i bryłowatość świata obecnego w kadrze wpływa na budowanie przestrzeni. Natomiast światło, które redukuje występowanie cienia wypełniając go – umiejscawia oświetlone obiekty na jednej płaszczyźnie. Plany zostają w ten sposób wrażeniowo zespolone – obraz sprawia wrażenie płaskiego.

## Nadawanie przestrzenności światłem

Światło ma możliwość wpłynięcia na:

1. Kształt – światłem bocznym, tylnym zarysowuje się bryłę obiektów; oświetlenie wyłącznie frontalne nie podkreśla geometrycznej formy, pozostawia ją jako dwuwymiarową;
2. Wyodrębnienie – (ponownie zależność separacji figury i tła) – obiekt może zostać podświetlony od tyłu albo obiekt i tło mogą posiadać różny poziom jasności
3. Głębść – wprowadzenie podziałów na plan pierwszy, drugi i tło, temperatura barwowa światła, ustawienie światła podkreślającego przestrzenny wymiar obiektów – mogą wpływać na podkreślenie

---

<sup>166</sup> Tamże.

4. Fakturę – światło frontalne skierowane od osi obiektywu wypłaszcza faktury, boczne lub topowe oświetlenie może nadać fakturze cień przez co stanie się ona zauważalna
5. Ekspozycję – stwarzanie możliwości, żeby materiał światłoczuły mógł odwzorować jakąkolwiek przestrzeń, najlepiej prawidłowo<sup>167</sup>.

## Charakter światła a obraz

Światło dzieli się także ze względu na jego charakterystykę. Jego nazewnictwo jest bardzo szerokie – jego rodzaj zależy od charakteru jego plastycznego wyrazu w obrazie. Wymieniając kluczowe można wyróżnić światło:

1. Miękkie – rozproszone, granica światła i cienia ulega zmiękczeniu, cień nie ma wrażeń ostrej krawędzi, kontrast między przejściami tonalnymi jest gradacyjny.
2. Twarde – inaczej ostre, o charakterystycznie zaostrożonej granicy cienia i światła, wyraźnie podkreśla fakturę.
3. Naturalne – słoneczne, posiadające charakterystyczną plastykę o świcie, zmierzchu, podczas “golden hour”.
4. Efektowe – sztuczne, często scenograficzne, obecne w celu zbudowania konkretnego nastroju i klimatu (np. lampa, okno, kominek)<sup>168</sup>.

### 1.5. Kolor

Kolor w obrazie filmowym także może pełnić funkcję konstruowania przestrzeni. W książce *Kino-oko* opisano postrzeganie barwy w ten sposób: *Percepcja barwy jest logicznym ciągiem zdarzeń poruszających emocjonalną, umysłową “osobowość” człowieka, jego inteligencję, pamięć, światopogląd, etykę, doznania estetyczne, religijne i inne z tej kategorii aspekty percepcji barwy mają podstawowe znaczenie dla charakteru kształtowania postaw ludzkich. Spróbujmy nazwać je symboliką wrażeń barwy* <sup>169</sup>. Pomijając aspekt głębi narracyjnej, na którą ma wpływ dobór barw – pod kątem ich

<sup>167</sup> B. Brown, *Światło w filmie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2018, s. 60-62.

<sup>168</sup> Tamże, s. 56-84.

<sup>169</sup> B. Dziworski, J. Łukaszewicz, *Kino-oko. Warsztat operatora filmowego*, op. cit., s. 70.

znaczenia, symboliki, kontekstów historycznych i przedstawień w sztuce – skupię się w tym rozdziale na opisanu wpływu barwy na konstrukcję przestrzenną.

### **Przestrzeń barwna taśmy lub sensora kamery cyfrowej**

W przypadku taśmy filmowej, interpretacja barw w materiale zależna jest od jej rodzaju. W zależności od czułości taśmy i jej kontrastowości – barwy mogą być bardziej nasycone lub mniej. Interpretacja barw będzie też różna w zależności od temperatury światła na, na które taśma jest uczulona – na przykład taśma 16 mm Kodak 7219 jest uczulona na światło dzienne o temperaturze barwowej 5600K (Daylight), a negatyw barwny 35 mm Kodak 5219 na światło żarowe 3200K (Tungsten). Ta różnica wpływa na “wbudowany” w konstrukcję taśmy balans bieli. Z kolei sensor kamery cyfrowej nie jest barwny – najczęściej obecny w kamerach filmowych przetwornik (matryca Bayera) – docierają do niego informacje o poziomie jasności, które wpływają na woltaż (sygnał). Trzy zafiltrowane barwnie przetworniki generują sygnał – barwy interpretowane są w przestrzeni RGB – za pomocą trzech filtrów światłoczułych: czerwonego (Red), zielonego (Green), niebieskiego (Blue). Filtry te tworzą układ, w którym na każde pole 2x2 pikseli składają się dwa pola zielone, jedno niebieskie i jedno czerwone. Informacja o kolorze na tej matrycy wynika z informacji o barwie zawartej w każdym pikselu, uśrednienie danych z czterech pikseli – umożliwia to obecność uśrednionej informacji o barwie w jednym pikselu na monitorze<sup>170</sup>.

Sam sensor posiada swoją przestrzeń, tak samo jak taśma filmowa powierzchnię, na której znajduje się emulsja. W ramach przestrzeni tych matryc, do których dociera światło, tworzy się też kolejna przestrzeń, będąca zakresem możliwości dla autora zdjęć – jest nią rozpiętość tonalna (ang. dynamic range). Jest to inaczej przestrzeń, która daje możliwość odwzorowania pełnej zawartości tonów w kamerze od czerni do bieli. Pomimo tego, że skala rozpiętości tonalnej operuje aspektem skali jasności bez uwzględnienia barwy, to interpretacja barwna jest ściśle skorelowana z tym zakresem. W zależności od tego w jakim zakresie skali rozpiętości tonalnej autor zdjęć zdecyduje się pracować, może to bezpośrednio wpłynąć na zakres barwny materiału cyfrowego<sup>171</sup>.

---

<sup>170</sup> F. Kovcin, P. Kucia, J. Rudziński, *Oświecenie*, op. cit., s. 135-137.

<sup>171</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 146.

## Obecność barwy w filmie

Barwa może zaistnieć w filmie poprzez przestrzeń barwną taśmy i sensora. Natomiast jego obecność w świecie przedstawionym przed kamerą zależy od:

1. Kolorów obecnych w scenografii.
2. Rodzaju światła: temperatury barwowej (z zakresu 1800K-6000K), kolorów światła – które można zmienić przy zastosowaniu folii efektowych fizycznie albo wbudowanych cyfrowo w lampy, tak jak w przypadku lamp Astera, Arri Skypanel.
3. Pory dnia – o różnych porach dnia obecny jest inny zakres widzialny fali świetlnej. Szczególnie widać tę różnicę o świcie lub zmierzchu, kiedy światło dzienne ulega znacznemu ochłodzeniu temperaturowemu – w przestrzeni rzeczywistej dominują niebieskości, chłodne fioleto. Przeciwnie, podczas tzw. złotej godziny (ang. golden hour), światło zachodzącego słońca wpływa na obecność dłuższego zakresu fali świetlnej – światło zdaje się być bardziej pomarańczowe, odkładając się na obiektach zostawia efekt ciepłej złocistości.
4. Zastosowanie filtrów w kamerze.

## Barwna separacja planów

Barwa w przestrzeni filmowej ma możliwość wizualnego separowania planów od siebie. Podobnie jak w malarstwie, częstym zabiegiem operatorskim na budowanie głębi, jest zestawienie pierwszego planu w ciepłych tonacjach z tłem, na które składają się barwy chłodne. Zastosowanie tej zależności wynika z psychofizjologii widzenia – barwy ciepłe, bardziej nasycone zdają się przybliżać, a chłodne, mniej nasycone – oddalać (zależność opisałam w rozdziale *II. Przestrzeń w obrazie statycznym ograniczonym ramą*).

Stosując tę samą zależność można zwiększyć poczucie oddalenia tła poprzez desaturowanie go, a wzmacniając saturację planu pierwszego. Można na taki efekt wpłynąć na planie poprzez zastosowanie kontrastowych temperatur barwowych światła – korzystając ze światła żarowego lub o temperaturze 3200K do oświetlenia pierwszego planu, a światła o temperaturze 5600K do oświetlenia planu dalszego. Rodzaj światła,

który dociera na poszczególne plany ma wpływ na ich saturację i tym samym na odseparowanie warstw przestrzennych w jednej kompozycji.

Stosując ten sposób separowania można również odwrócić tę zależność – chłodny pierwszy plan, ciepły dalszy. W obu przypadkach powstaje wrażenie sugestii przestrzenności, ale oparte na innej dynamice. Innym sposobem na zmniejszenie saturacji planów obrazu jest zastosowanie dymu lub mgły – przymglenie przygasza i desaturuje ich barwę, tym samym wrażeniowo je oddzielając. Przestrzeń obrazu o takim wyrazie plastycznym posiada perspektywę powietrzną. Jeszcze innym przykładem na odseparowanie planu, jest uczynienie istotnym elementem obrazu akcentu barwnego. Szczególnie jeśli będzie on kontrastował z otoczeniem albo sąsiadującym obiektem, tym bardziej przyciągnie wzrok widza – ze względu na sam kontrast, ale też pierwszeństwo w postrzeganiu bodźca barwnego. Odpowiednie rozłożenie akcentów barwnych w konstrukcji kadru, może przeprowadzić wzrok odbiorcy w głąb ekranu.

### **Temperatura barwowa**

W zależności od ustawionego w kamerze cyfrowej balansu bieli albo rodzaju światła na jakie uczulona jest taśma – temperatura barwowa całego obrazu, w tym interpretacji barw, zależy od tego parametru. Dostosowanie balansu bieli do filmowanej sceny przeważnie wybiera się w zależności od wykorzystywanej dominującej temperatury barwowej światła – sposobu w jaki biel pozostaje bielą w danym świetle<sup>172</sup>. Balans bieli można zmienić także podczas kolorkorekcji albo na planie, w celu zastosowania jej jako narzędzie wpływające na zmianę interpretacji barw w scenie – można wykorzystać to jako zabieg radykalnie zmieniający formę obrazu. Przy świetle 3200K i balansie bieli 5600K – obraz będzie chłodny, z wyraźną dominantą niebieskości, a w układzie odwrotnym – ciepły, żółto-pomarańczowy.

### **Techniki operatorskie inspirowane malarstwem**

Autorzy obrazu często stosują zabiegi uprzestrzenniające kadr, których źródło wywodzi się z opracowania barwy w malarstwie. W obrazie filmowym często obecne jest wykorzystanie:

---

<sup>172</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, cit., s. 238.

1. Perspektywy powietrznej – efekt często stosowany w pejzażowym malarstwie holenderskim lub w malarstwie romantycznym (obrazy Caspara Davida Friedricha);



Ilustracja 33. Kadr z filmu *Blade Runner 2049* (2017), przykład perspektywy powietrznej w filmie. Źródło: zob. przypis<sup>173</sup>.

2. Kontrastu lokalnego – wzmacnianie za pomocą barwy i światła, tylko konkretnej partii obrazu (np. “Powrót syna marnotrawnego” Rembrandta);



Ilustracja 34. Kadr z filmu *Vitalina Varela* (2019) jako przykład kontrastu lokalnego. Źródło: zob. przypis<sup>174</sup>.

<sup>173</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1281~Blade+Runner+2049): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1281~Blade+Runner+2049>

<sup>174</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/s/Vitalina%20Varela): <https://shotdeck.com/browse/stills#/s/Vitalina%20Varela>



3. Zastosowanie koloru jako dominanty – potraktowanie przestrzeni w sposób monochromatyczny, barwny za pomocą błękitów, sepii (np. “Impresja, wschód słońca” Claude’a Moneta lub zastosowana scenografia w filmie Bergmana “Szepty i krzyki”).



Ilustracja 35. Kadr z filmu *Szepty i krzyki* (1972), przykład koloru jako dominanty.  
Źródło: zob. przypis<sup>175</sup>.

#### 1.6. Ogniskowa i rodzaj obiektywu

Od rodzaju obiektywu zależy jaka będzie interpretacja kontrastu, ostrości oraz to co ma największy wpływ na przestrzeń obrazu – długość ogniskowej, która wpływa na wielkość pola obrazowego. Optyczny system oka postrzega przestrzeń rzeczywistą w jednej, niezmienniej ogniskowej. Zmienną jest punkt ostrości, na który nastawiamy oko. Sposób, w jaki można postrzegać świat przez obiektyw, posiada więcej zależności. Wybór odpowiednich obiektywów, może wpłynąć na to, że świat filmu nabierze pożądanej głębi i charakteru obrazu adekwatnego do opowiadanej historii.

Jak podkreśla Brown:

*[...] w obiektywie obraz formuje się w sposób trójwymiarowy i przestrzenny, a nie na zasadzie płaskiej odbitki. Dwuwymiarowa płaszczyzna to powierzchnia*

<sup>175</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1805~Cries%2B%2526%2BWhispers>

odzworowania, na której obraz się skupia i tam trafia wyłącznie ta partia obrazu, która zostaje zarejestrowana<sup>176</sup>.

Obiektywy można podzielić według:

1. ogniskowej – te dzielą się na stałoogniskowe lub zmiennoogniskowe;
2. budowy optycznej – sferyczne lub anamorfotyczne.

### **Długości ogniskowych**

Długość ogniskowej jest odległością środka soczewki od punktu na płaszczyźnie matrycy, w którym skupiają się promienie świetlne. Od jej długości zależy wielkość powiększenia, głębia – rozumiana jako odległości między obiektami, oraz ich skala. Bordwell i Thompson wyróżnili trzy podstawowe rodzaje obiektywów w poniższy sposób<sup>177</sup>:

1. Krótkoogniskowy obiektyw, to inaczej obiektyw szerokokątny, zwany w żargonie filmowym “szerokim szkłem”. Za krótkie i szerokie ogniskowe uznaje się te, których długość ogniskowej jest mniejsza niż 35 mm (w przypadku obrazu rejestrowanego na taśmie 35 mm lub cyfrowo na matrycy o wielkości pełnej klatki – “full frame”).

Ogniskowe te charakteryzują się widocznym zniekształceniem (tzw. dystorsją) – linie w obrazie nie są interpretowane jako proste, obraz zdaje się być lekko wybrzuszony, szczególnie widać to w planie średnim i zbliżeniach lub na portrecie aktora.

Przestrzeń w obiektywie szerokokątnym wydaje się być pogłębiona – wpływa na to optyka, która sprawia wrażenie, że plan pierwszy jest znacznie dalej od dalszych planów. Posiadają przez to właściwość zwiększania głębi<sup>178</sup>.

Poprzez wizualne oddalenie planów, a odległość pozornie większa, również interpretacja ruchu ulega zmianie – postać poruszająca się w kierunku lub od kierunku obiektywu zdaje się przemierzać odległość szybciej.

W kadrze z filmu *Drzewo życia* (2011) widać zastosowanie szerokich obiektywów przez Emmanuela Lubezkiego. Krótkoogniskowy obiektyw użyty w ruchu, zwiększa wrażenie

<sup>176</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 401.

<sup>177</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 191.

<sup>178</sup> Tamże, s. 191.

dynamiki – elementy w kadrze ulegają charakterystycznej deformacji i “rozciągnięciu”, co wzmacnia energię dziecięcej ruchliwości.



Ilustracja 36. Kadr z filmu *The Tree of Life* (2011). Źródło: zob. przypis<sup>179</sup>.

2. Wartością pomiędzy krótką ogniskową a długą ogniskową jest miara ogniskowej obiektywu standardowego. Długość ogniskowej obiektywu standardowego również zależy od matrycy do jakiej się odnosi, na przykład w przypadku taśmy 35 mm lub matrycy full frame – ta wartość plasuje się między 35 a 50 mm. Cechą charakterystyczną dla tej ogniskowej jest brak zauważalnych zniekształceń obrazu – linie poziome i pionowe są interpretowane jako proste. Odległości między planami w kadrze nie są zwiększone (jak przy obiektywie krótkoogniskowym) ani spłaszczone (obiektyw długoogniskowy).



Ilustracja 37. Kadry z filmu *Rosetta* (1999) z zastosowaniem obiektywu standardowego. Źródło: zob. przypis<sup>180</sup>.

<sup>179</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/15~The+Tree+of+Life): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/15~The+Tree+of+Life>

<sup>180</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/13129~Rosetta): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/13129~Rosetta>.

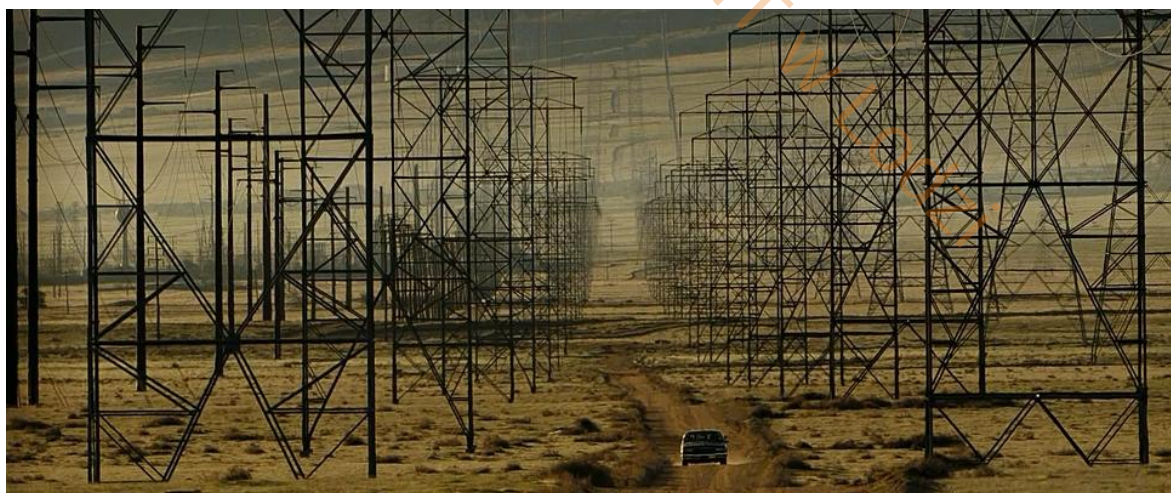


Przykładowo cały film *Rosetta* został opowiedziany przy użyciu jednego obiektywu. Ogniskowa, która jest zbliżona do kąta widzenia ludzkiego oka, daje poczucie naturalnego odwzorowania skali przedmiotów względem siebie. W tym wypadku wpływa to na poczucie uczestniczenia przez widza w świecie filmu, a efekt ten wzmocniony jest przez pracę kamery z ręki.

3. Długoogniskowe obiektywy, czasem nazywane teleobiektywami, przypominają lornetkę lub teleskop<sup>181</sup> – przybliżają widzianą przestrzeń, redukują wskaźniki głębi i objętości<sup>182</sup>, zagęszczają kadr. Długość ogniskowej teleobiektywu znajduje się między 75 a 250 mm (w odniesieniu do pełnej klatki). Plany na obrazie zdają się spłaszczone, skompresowane przez “długi” obiektyw – efekt ten daje wrażenie nakładania się obiektów na siebie, ponieważ odległości między nimi zanikają. Głębia w obrazie interpretowanym przez ten rodzaj obiektywu częściowo zanika – wyrażona w ten sposób przestrzenność jest bardziej płaska lub graficzna. Wybór takiego obiektywu może także sprawić, że bohater wtopi się w tło albo zostanie z niego wydobyty (w zależności od umiejscowienia względem kamery i obiektywu).

Odwrotnie niż obiektyw krótkoogniskowy – długa ogniskowa wydłuża drogę przy krótkim do pokonania odcinku. Subiektywizuje to odczucie ruchu.

Inny wpływ tego rodzaju obiektywu na obraz to nadanie masywności i solidności dużym obiektom znajdującym się w przestrzeni kadru.



Ilustracja 38. Kadr z filmu *Seven* (1995). Źródło: zob. przypis<sup>183</sup>.

<sup>181</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 13.

<sup>182</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 192.

<sup>183</sup> Źródło: shotdeck.com: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/44~Seven>.

Zastosowanie długiej ogniskowej wpływa na kompresję przestrzeni – obiekty na różnych planach wydają się być znacznie bliżej siebie. Efektem jest wrażenie spłaszczenia perspektywy jak w powyższym kadrze z filmu *Seven*: pionowe słupy tworzą graficzną siatkę przecinających się linii. Zgeometryzowany układ tworzy uporządkowany, niemal abstrakcyjny charakter.

### **Obiektywy zmiennoogniskowe**

Obiektywy zmiennoogniskowe, nazywane również zoomem lub transfokatorem, pozwalają na płynne przejście między różnymi długościami ogniskowych w trakcie pojedynczej rejestracji obrazu. Bez fizycznego przesuwania kamery możliwa jest zmiana kadru – z szerokiego na wąski i odwrotnie – poprzez obrót pierścienia zoomu na obiektywie. Można operować zmianą manualnie na obiektywie za pomocą “igły” – rodzajem dźwigni ułatwiającej obrót albo bezpośrednio obracając pierścień lub część obiektywu (zależnie od jego budowy). W przeciwieństwie do obiektywów stałoogniskowych, zoomy oferują dużą elastyczność w pracy na planie zdjęciowym. Ich główną zaletą jest możliwość szybkiego dopasowania kadru do akcji, płynnej zmienności wielkości planów bez konieczności wymiany obiektywu czy zmiany ustawienia kamery. Jednak obiektywy zmiennoogniskowe mają też swoje ograniczenia – często są cięższe i mają mniejszą jasność niż obiektywy stałoogniskowe.

Ruch zoomowania lub transfokacji – czyli zmiana ogniskowej w trakcie ujęcia – wywołuje zupełnie inny efekt wizualny niż tradycyjny najazd kamery. Obraz powiększa się w sposób jednolity, bez zmiany perspektywy, co może wprowadzać wrażenie przybliżenia bez fizycznego zbliżania się kamery. Autor zdjęć i reżyser często świadomie wybierają między ruchem zoomu a ruchem kamery, by osiągnąć konkretny efekt narracyjny lub emocjonalny.

### **Obiektywy sferyczne i anamorfotyczne**

Kolejnym podziałem obiektywów jest ich konstrukcja optyczna – wyróżniamy obiektywy sferyczne oraz anamorfotyczne. Obiektywy sferyczne odwzorowują obraz w sposób naturalny i proporcjonalny względem proporcji matrycy czy taśmy filmowej. Linie proste w kadrze pozostają liniami prostymi, a obraz nie ulega zmianie kształtu na matrycy w żadnym kierunku. Jedyna deformacja jaka występuje, to ta, która wynika z interpretacji

obrazu przez obiektyw krótkoogniskowy (co opisałam we wcześniejszej części podrozdziału).

Obiektywy anamorfotyczne działają inaczej – kompresują obraz w poziomie podczas rejestracji, dzięki czemu możliwe jest zarejestrowanie szerszego kadru na tym samym nośniku obrazu. Podczas projekcji lub postprodukcji obraz jest „rozciągany” do właściwych proporcji, co daje charakterystyczne efekty wizualne, takie jak eliptyczny bokeh (kształt nieostrych punktów światła), wydłużone flary świetlne oraz horyzontalne proporcje kadru (np. 2.39:1).

Obiektywy anamorfotyczne często stosowane są w celu uzyskania formatu panoramicznego – szczególnie tam, gdzie twórcom zależy na wrażeniu szerokiej, monumentalnej przestrzeni. Wymagają jednak większej precyzji w ustawieniu ostrości i światła, ponieważ nieostrości i zniekształcenia mogą być bardziej widoczne niż w przypadku sferycznych odpowiedników.

### **Zastosowanie filtrów**

Filtry optyczne są dodatkowymi elementami montowanymi przed obiektywem, które modyfikują sposób, w jaki światło trafia na matrycę lub taśmę filmową. Ich zadaniem jest nie tylko korekta obrazu, ale także kreowanie konkretnej estetyki wizualnej.

Filtry mogą być montowane bezpośrednio na obiektywie (wkręcane) lub za pomocą specjalnego systemu mocowań wbudowanego w kompendium (*matte box*). Ich stosowanie wymaga precyzyjnego dopasowania do sytuacji zdjęciowej – nieprawidłowy dobór filtra może skutkować zdominowaniem obrazu przez niechciany efekt kolorystyczny, winietę lub utratę szczegółów.

Najczęściej wykorzystywane filtry to:

- Filtry ND (*neutral density*) – ograniczają ilość światła wpadającego do obiektywu, co pozwala na użycie szerszej przesłony lub dłuższego czasu naświetlania w jasnych warunkach oświetleniowych. Ich zastosowanie ma przełożenie na budowanie przestrzeni obrazu za pomocą głębi ostrości – kompensując wartość przesłony filtrem ND można otworzyć ją szerzej, tym samym osiągając płytką głębię ostrości.
- Filtry polaryzacyjne – redukują odbicia światła z powierzchni (np. szkła, wody) oraz zwiększają nasycenie kolorów, szczególnie nieba i roślinności.

- Filtry dyfuzyjne – zmiękczają obraz; łagodzą ostrość i kontrast, często wykorzystywane są w scenach zbliżeń czy portretów.
- Filtry kolorystyczne (np. CTO, CTB) – stosowane głównie w pracy z różnym rodzajem źródeł światła w celu ujednolicenia temperatury barwowej.

### 1.7. Głębia ostrości

Oko odbiera ostrość podobnie jak obiektyw o przesłonie otwartej na szerokość  $f/2$  przy szerokim kącie patrzenia<sup>184</sup>. Wrażeniowo przez zależność postrzeżeniową dotyczącą koncentracji uwagi, mamy wrażenie, że wszystko w przestrzeni rzeczywistej jest ostre. Natomiast patrząc na obiekt z bliska, punkt skupienia wzroku sprawia, że to, co znajduje się w tle obiektu, zaczyna być nieostre. Podobna zależność istnieje w patrzeniu poprzez obiekty i kamerę.

Zakres głębi ostrości, czyli obszaru w jakim obraz jest ostry, może być określony jako płytki lub duży. Obszar głębi ostrości jest zależny od parametrów technicznych: odległości od filmowanego obiektu, ogniskowej obiektywu, wielkości sensora, ale też czułości taśmy – taśma o większej ilości ziarna odwzorowuje obraz jako ostrzejszy<sup>185</sup>.

#### Płytką głębia ostrości

Ostrość, której zakres jest wąski, jest nazywana płytką. Szczególnie płytką głębi ostrości można uzyskać poprzez obiektyw długoogniskowy oraz dużą wielkość sensora kamery. Istnieje też zależność otwarcia przesłony – im szerzej jest ona otwarta (np.  $f/1,4$ ,  $f/2,8$ ), tym głębia będzie płytsza. Również podobnie jak w postrzeganiu rzeczywistości za pomocą wzroku – im bliżej filmowanego obiektu znajduje się kamera, tym bardziej głębia ulega spłyceciu.

Pozostałe plany poza ostrością, mogą służyć selektywnemu uwypukleniu najważniejszego elementu kadru – postaci, przedmiotu, detalu. Taki zabieg formalny odcina obiekt od tła, pogłębiając wrażenie trójwymiarowości i uwagi skierowanej na konkretny punkt.

#### Dużą głębia ostrości

<sup>184</sup> B. Brown, *Światło w filmie*, op. cit., s. 400-401.

<sup>185</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, s. 405.



Duża głębia ostrości uzyskiwana jest w obrazie poprzez ustawienie wysokiej wartości przesłony – im większa jest jej wartość, tym zakres ostrości się zwiększa. Obiektywy szerokokątne, o krótkiej ogniskowej, mają znacznie większą głębię ostrości niż długoogniskowe. Odległość, która pozwala na uzyskanie najlepszej, tj. najdłuższej głębi ostrości przy danym obiektywie, jest nazywana odległością hiperfokalną<sup>186</sup>. Duża głębia ostrości jest szczególnie przydatna w momencie realizacji sceny, w której wiele planów jest równoważnie istotnych – na przykład obecność postaci na pierwszym planie, która prowadzi dialog z osobą na planie dalszym, decyzja o tego rodzaju głębi podyktowana jest logiką inscenizacyjną.

### **Ostrość – ruch punktu skupienia**

Głębia ostrości jest przestrzenią, po której może poruszać się ostrość – w zależności od jej głębokości – ten zakres jest albo bardzo krótki, albo rozciągnięty na najdalsze plany kompozycji, które w sobie zawiera. Z kolei ostrość sama w sobie także pełni funkcję wyrazistego zabiegu formalnego. Poza wprowadzeniem w obraz podziału na ostre i nieostre części, może przeostrzać – czyli zmieniać punkt ostrości z jednego na drugi – w trakcie trwania ujęcia. Jest to zabieg bardzo wyrazisty i często umotywowany narracyjnie – autor zdjęć i reżyser mogą podjąć decyzję, że ostrość będzie “odkrywać” przed widzami przestrzeń kadru w założonej kolejności albo przeciwnie – najpierw pokazać, a potem ukryć w nieostrości (im mniejsza głębia, tym te wieloplanowe zmiany mogą być bardziej uwidocznione). Decyzje o ustawieniu ostrości także należą do autora zdjęć oraz wymagają precyzyjnej komunikacji założeń z ostrzycielem.



Ilustracja 39. Kadry z filmu *Casino Royale*. Na kieliszku widać efekt działania przeostrzenia. Źródło: zob. przypis<sup>187</sup>.

<sup>186</sup> Tamże, s. 408.

<sup>187</sup> Źródło: shotdeck.com: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/346~Casino+Royale>

Na powyższej ilustracji widać w jaki sposób punkt ostrości przebył drogę z drugiego planu, w którym znajduje się postać, do pierwszego, na którym znajduje się stłuczony kieliszek. Efekt przejścia nieostrości pierwszego planu w ostrość, jest wzmocniony kierunkiem spojrzenia postaci w stronę kieliszka.

### Soczewki zbliżające

Współcześnie, dzięki użyciu specjalistycznych narzędzi optycznych, takich jak zbliżające soczewki nasadkowe ang. *dioptr lens attachment*, możliwa jest kontrola głębi ostrości również w sytuacjach, które wymagają filmowania z bardzo bliska, ale z zachowaniem ostrości na określonym planie. Tego typu rozwiązania są szczególnie przydatne w sytuacjach, gdy zakres głębi ostrości w obiektywie jest niewystarczający.

Przykładem zastosowania soczewki nasadkowej typu split-dioptr jest kadr z filmu *Star Trek: The Motion Picture* (1979). Soczewka tego typu pokrywa obiektyw jedynie częściowo – druga połowa pozostaje całkowicie pozbawiona elementu optycznego. Dzięki jej zastosowaniu obie postaci, znajdujące się w różnych odległościach od obiektywu, pozostają w ostrości. Split-dioptr umożliwił w ten sposób uzyskanie nienaturalnie dużej głębi ostrości. Kadr wyraźnie dzieli się na dwie strefy – pierwszą, w której ostrość została uzyskana dzięki standardowemu układowi optycznemu obiektywu, oraz drugą, w której głębię ostrości spłycono za pomocą soczewki zbliżającej<sup>188</sup>.



Ilustracja 40. Kadr z filmu *Star Trek: The Motion Picture* (1979). Źródło: J. Holben, *Dioptr Demystified*, „American Cinematographer” 2017<sup>189</sup>.

<sup>188</sup> Artykuł dostępny pod linkiem: <https://theasc.com/articles/shot-craft-deep-focus-dioptrers?utm> [dostęp: 07.07.2025].

<sup>189</sup> Źródło: <https://theasc.com/articles/shot-craft-deep-focus-dioptrers?utm> [dostęp: 07.07.2025].

## Upstrzezzennienie obrazu za pomocą głębi ostrości

Zabiegiem stosowanym przez operatorów jest świadome wprowadzenie nieostrego pierwszego planu – kierunkuje to uwagę w głąb albo w konkretnej kompozycji może nadawać scenie charakter bycia “podglądaną”. Często na pierwszym planie w nieostrości pojawia się “wcinka” postaci, a na dalszym planie umiejscowiona jest twarz drugiej postaci w ostrości (ma to zastosowanie w scenie dialogowej). W obu tych przypadkach ostrość i nieostrość wydzielają plany.

## Perspektywa powietrzna a nieostrość

Pojęcie głębi ostrości związane jest również z efektem perspektywy powietrznej. Obiekty będące w nieostrości dalej są widoczne – poza odcinaniem figury od tła, szczególnie nieostrość w tle, może wprowadzić wrażenie głębi. Nieostrość, w swoim wyrazie plastycznym, przypomina zamglenie, atmosferyczne wrażenie oddalenia, Strzemiński określa ją jako *abstrakcyjną kulisę płaską*<sup>190</sup>.

## 1.8. Rozmiar matrycy

Rozmiar matrycy to inaczej rozmiar formatu lub szerokości zapisu – wielkość powierzchni, na którą rzutowane jest światło docierające do kamery przez obiektyw.

Od rozmiaru formatu matrycy na jakiej autor zdjęć decyduje się pracować, zależą poniższe czynniki:

1. dobór obiektywów
2. głębia ostrości
3. rozdzielczość
4. rozpiętość tonalna kamery
5. charakter cyfrowego “szumu” lub rodzaj ziarna
6. koszty produkcji.

---

<sup>190</sup> W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, op. cit., s. 307.

## **Szerokość zapisu a ogniskowa**

Rozmiar pełnej klatki w kamerze cyfrowej odpowiada rozmiarowi taśmy filmowej 35 mm i wynosi 36x24 mm. W kamerze cyfrowej istnieje możliwość cropowania, tj. przycinania lub zmniejszania aktywnej powierzchni matrycy, w celu pracy na mniejszej jej powierzchni. Wielkość sensora wpływa na to w jaki sposób przestrzeń rzeczywista będzie odwzorowywana przez obiektyw. Na przykład pracując na taśmie Super 16 (12.52 mmx7.41 mm) i używając obiektywów predestynowanych dla wielkości klatki full frame (36x24 mm), wartość ogniskowej obiektywu ulega podwojeniu – obiektyw full frame 50 mm na taśmie 16 mm, o formacie Super 16, wyniesie przybliżoną wartość 2 x 50 mm, czyli około 100 mm.

## **Zależność z głębią ostrości**

Duże formaty, takie jak 35mm, IMAX mają mniejszą głębię ostrości, z kolei 16 mm i  $\frac{2}{3}$ ''CCD – znacznie większą. Poza samym formatem, na głębię ostrości wpływ ma pośrednio: rozdzielczość kątowna obiektywu, czułość i ziarnistość materiału, ale też docelowy sposób wyświetlania (kino, telewizja, platforma streamingowa)<sup>191</sup>.

## **Wielkość przetwornika a sposób zapisu**

W procesie budowania głębi istotną kwestią jest również głębia bitowa – wielkość przestrzeni bitowej wpływa na zakres informacji o zakresie tonalnym i barwnym, które może odebrać kamera. Głębia bitowa kamer współcześnie zapisuje obraz w 8, 10, 12, 14 i 16 bitach.<sup>192</sup> Większa głębia bitowa pozwala na to, aby przejścia między poszczególnymi tonami były gładkie, nie skokowe – więcej zapisanych informacji wpływa na ilość szczegółów obrazu, które kamera ma możliwość zinterpretować w materiale oraz jego jakość.

Od rodzaju wielkości przetwornika zależy też wielkość materiału cyfrowego eksportowanego z kamery. Może mieć to wpływ na koszty produkcji – konieczność zakupu dużej ilości dysków, wydłużanie czasu zgrywania materiału, konieczność zatrudnienia na planie osoby odpowiedzialnej za transfer danych – przeważnie DIT.

---

<sup>191</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 405-406.

<sup>192</sup> F. Kovcin, P. Kucia, J. Rudziński, *Oświecenie*, op. cit., s. 207-218.

## 1.9. Ruch kamery

*Ruch kamery musi być umotywowany. Gdy decydujemy się na użycie ruchomej kamery musimy brać pod uwagę rezultat, który powinien sprzyjać jasnej, dynamicznej i precyzyjnej narracji ekranowej*<sup>193</sup>.

Istnieją dwa rodzaje ruchu w filmie: ruch kamery i ruch wewnątrzkadrowy. W ujęciu statycznym ruch wewnątrzkadrowy wyznacza kierunki i stwarza wewnętrzną dynamikę. Natomiast dynamika ruchu wewnątrzkadrowego przy jednoczesnym ruchu kamery dodatkowo poszerza obecną w kadrze dynamikę o zmiany relacji przestrzennych filmowanej przestrzeni rzeczywistej – o zmianę perspektywy, zależności między obiektami i postaciami, ale też o dynamikę samego ruchu: ze względu na jego prędkość, zakres, rytm i sposób poruszania się. Zmianie ulegają parametry kadrowania – kąt kamery, poziom, odległość<sup>194</sup>.

Podstawowe rodzaje ruchu, które można wyróżnić w filmie:

1. panorama pozioma
2. panorama pionowa (tilt)
3. jazda kamery – dojazd/najazd kamery, odjazd, jazda okrężna, jazda za obiektem (tracking), jazda w przeciwnym kierunku (countermove)<sup>195</sup>
4. praca kamerą z ręki
5. ruch kamery z transfokacją
6. Steadicam
7. gimbal
8. ujęcia z kranu – w tym ruch w osi pionowej<sup>196</sup>.

<sup>193</sup> D. Arijon, *Gramatyka języka filmowego*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2008, s. 361.

<sup>194</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 221.

<sup>195</sup> B. Brown, *Cinematography. Sztuka operatorska*, op. cit., s. 314.

<sup>196</sup> Tamże, s. 222.

## Kadrowanie w trakcie ruchu

W trakcie ruchu kamery operator ustala nowe kompozycje wraz ze zmieniającym się układem przestrzennym – nazywa się to przekadrowywaniem<sup>197</sup>. Przekadrowanie może być także konieczne w momencie, w którym postaci wykonują ruch wewnątrzkadrowy – statyczny kadr musi ulec minimalnej zmianie, żeby kompozycja dostosowała się do nowej relacji przestrzennej np. między bohaterami. Za każdym przekadrowaniem, przestrzeń także ulega mniejszym lub większym zmianom.

## Podążający lub autonomiczny ruch kamery

Ruch, który podąża za postacią nosi nazwę podążającego – jest zależny od ruchu postaci lub akcji, podąża za nimi. Często wpływa u widza na poczucie uczestniczenia w filmie. Ten rodzaj ruchu często związany jest także z sytuacją narracji, w której zakres wiedzy, jaki posiada bohater jest równy zakresowi wiedzy kamery – jest to przykład narracji ograniczonej<sup>198</sup>.

Z kolei kamera, która porusza się niezależnie, może posiadać charakter narracji nieograniczonej<sup>199</sup>, której zakres wiedzy jest „wszechwiedzą” – kamera może być kierowana w stronę zdarzeń, które nie stanowią zakresu wiedzy bohatera, a pochodzą z akcji równoległej, przyszłej lub przeszłej.

Poprzez ruch, kamera może naśladować tempo, akcentować gesty postaci. Szczególne właściwości ma praca kamerą z ręki – brak zależności od szyn czy większego ciężaru, pozwala operatorowi naśladować gesty bardziej organiczne.

## Rytmizująca funkcja ruchu

Przestrzeń filmu, zostaje rytmizowana przez ruch, nadawany poprzez kamerę. Wpływa na nią prędkość i czas ruchu<sup>200</sup>. W zależności od tego za kim lub za czym kamera podąża,

---

<sup>197</sup> D. Bordwell, K. Thompson, *Sztuka filmowa*, op. cit., s. 227.

<sup>198</sup> Tamże, s. 103.

<sup>199</sup> Tamże.

<sup>200</sup> Tamże, s. 227-230.



może nabrać cech ruchu danego obiektu, który się przemieszcza – iść, biec, skakać, tańczyć. Może nabrać *własności ekspresji*<sup>201</sup> ruch może być śmiały/nieśmiały, płynny/szarpany, staccato/legato. Kamera nie tylko rejestruje ruch, ale może również go współtworzyć – stając się jego uczestnikiem lub komentatorem. Jej tempo potrafi sugerować emocje postaci, intensywność zdarzenia albo napięcie obecne w przestrzeni.



Ilustracja 41. Kadr z filmu *Niebiańskie dni* (1978). Źródło: zob. przypis<sup>202</sup>.

Na początku filmu przejazd przez bramę odbywa się wraz z panoramą kamery w prawo, natomiast pod koniec filmu, kiedy bohaterowie uciekają z przestrzeni pola – ucieczka przebiega w prawym kierunku. Dalsza część podróży, w której bohaterowie uciekają także prowadzona jest ruchem w prawo. Daje to poczucie, że pola zostały „gdzieś daleko po lewej stronie”, wrażeniem ruchu zarysowana została topografia niosąca znaczenie.

Prędkość interpretacji ruchu w kamerze zależy od klatkażu, w jakim materiał został nakręcony, oraz od tego, w jakim klatkażu jest następnie odtwarzany. Przy odtwarzaniu filmu z prędkością 25 klatek na sekundę, materiał nagrany w wyższym klatkażu nadaje obrazowi efekt zwolnionego tempa. Materiał nakręcony w 50 fps, 60 fps czy 100 fps daje możliwość uzyskania znacznie spowolnionego ruchu – przy zachowaniu płynności i wysokiej jakości obrazu. Możliwe jest także uzyskanie efektu przyspieszenia ruchu – gdy materiał zostanie nagrany w niższym klatkażu (np. 6, 12 lub 18 fps) – i odtworzony w standardowej prędkości, ruch wydaje się przyspieszony, co może być wykorzystywane jako zabieg narracyjny lub estetyczny.

<sup>201</sup> Tamże, s. 230.

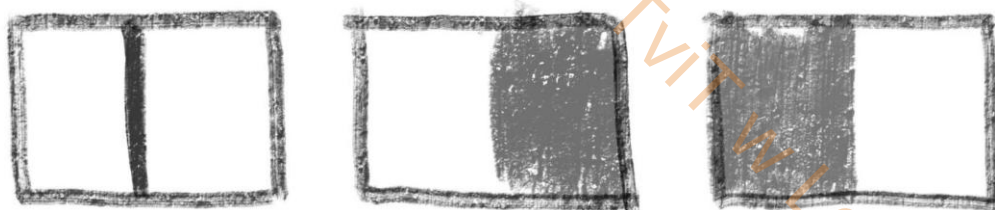
<sup>202</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven>

## 1.10. Inscenizacja

Inscenizacja składa się z układu ustawienia postaci względem siebie oraz względem tła, kierunków ruchów wewnątrzkadrowych wynikających z akcji, ale też z obszaru, w którym porusza się kamera – jest to pewnego rodzaju choreografia kamery w połączeniu z choreografią sceny, aktorów, rodzaj dynamiki, który jest przez kamerę obejmowany albo też ten, za którym kamera podąża.

### Ciągłość przestrzeni

Filmując sytuację inscenizowaną, autor zdjęć powinien zadbać o ciągłość przestrzeni. Składa się na nią: korzystanie z zasady osi montażowej, ciągłość spojrzeń między postaciami, kierunku ruchu. Zwracając uwagę na położenie obiektu i postaci w kadrze, rodzaj kompozycji, można tę ciągłość utrzymać. Szczególnie ważny jest środek kadru, prawa i lewa strona oraz zwrócenie uwagi na to jakie rozmiary planów w założeniu mają zostać ze sobą połączone – czy jest to zbliżenie ze zbliżeniem, plan ogólny i detal, czy średni i totalny.



Ilustracja 42. Części kadru wymagające szczególnej uwagi przy kadrowaniu dla zachowania ciągłości przestrzeni: środek, prawa strona, lewa strona. Źródło: zob. przypis<sup>203</sup>.

### Oś montażowa a ciągłość przestrzeni

---

<sup>203</sup> Źródło: archiwum własne.

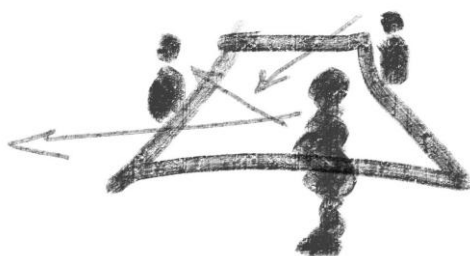
W odniesieniu do przestrzeni filmowej, szczególnie ważne jest posłużenie się osią montażową przy inscenizowaniu i planowaniu pracy kamery. Oś montażowa – czyli umowna linia wyznaczająca kierunki spojrzeń i ruchów postaci w przestrzeni – zależy od inscenizacji. Kamera może poruszać się w polu, które ta oś wyznacza, może też ją łamać – jeśli wymaga tego narracja. Łamanie osi powoduje dezorientację u widza, dlatego postępowanie wedle tej reguły jest szczególnie ważne dla zachowania ciągłości przestrzeni. Kierunek osi podlega też zmianie w trakcie ujęcia lub sceny – przede wszystkim osie wyznaczone są przez kierunki spojrzeń postaci, ale też przez kierunek nadany przez akcję, ruch postaci, wewnętrzną logikę kompozycyjną.

Oś montażową mogą wyznaczyć także elementy w kadrze, np. takie jak okno – jego konkretne umiejscowienie w kadrze nie powinno ulegać wrażeniowemu przemieszczaniu, tzw. animacji przedmiotu z ujęcia na ujęcie. Nieutrzymanie ciągłości kierunków inscenizowanej sytuacji – w odwzorowaniu filmowym – może zaburzać wrażenie przestrzenności. Na przykład: postaci stojące naprzeciwko siebie mogą sprawiać wrażenie, że dzielą wspólną przestrzeń – lub przeciwnie – że są od siebie odseparowane. Może nie być jasne, czy mówią do siebie nawzajem, czy każda z nich funkcjonuje w innym układzie przestrzennym. W ten sposób to właśnie montaż, w ścisłym związku z inscenizacją, decyduje o tym, jak zarysowana zostanie relacja przestrzenna danej sceny.

Film, którego przestrzeń została zbudowana głównie poprzez wyrazistą rolę inscenizacji to *12 gniewnych ludzi* z 1957 roku w reżyserii Sidneya Lumeta, ze zdjęciami Borisa Kaufmana. Główna akcja filmu dzieje się wokół jednego stołu, przy którym siedzi 12 ludzi – stół wyznacza relację przestrzenną w jakiej znajdują się oni względem siebie, natomiast kierunki ich spojrzeń w portretach, w dużej mierze dają poczucie topografii danego miejsca.

Wizualna przestrzeń filmu opiera się głównie na ujęciach portretów, szerszych planach zawierających grupę znajdującą się w sieci inscenizowanych interakcji.

Inscenizacja oparta na samych spojrzeniach stanowi również część przestrzeni filmu dokumentalnego *Nawet nie wiesz, jak bardzo Cię kocham* (2016). Przestrzeń została zbudowana głównie z dwóch zestawianych ze sobą portretów kobiet – matki i córki, które uczestniczą razem w terapii. Choć nie widzimy ich razem w jednym kadrze, to siła ich relacji wraz z relacją przestrzenną, zawiera się w spojrzeniach, które wymieniają.



Ilustracja 43. Kierunki spojrzeń wyznaczone między postaciami w inscenizacji. Źródło: zob. przypis<sup>204</sup>.



Ilustracja 44. Kadry z filmu *12 gniewnych ludzi* (1957). Źródło: zob. przypis<sup>205</sup>.

## VI. Analiza różnych sposobów na ukazanie przestrzeni w filmie: przykłady filmowe

W poniższym rozdziale przeanalizuję przestrzeń filmową dwóch filmów, zestawionych ze sobą na zasadzie kontrastu. Pierwszą różnicą jest ich metraż – krótki metraż zestawię z filmem pełnometrażowym; kolejną różnicę stanowi aspekt czasu – poza czasem trwania ekranowego, sposób opowiadania czasem, który związany jest z metrażem i rodzajem narracji obydwu filmów; trzecia – to na czym skupię się w szczególności: różnice w konstrukcji przestrzennej. Przestrzeń filmową obydwu przykładów zbadać pod kątem wrażeń przestrzenności, które wynikają z wykorzystanych narzędzi operatorskich oraz warstwy dźwiękowej i łączące ujęcia w finalny obraz całości. Rozdział V posłuży mi jako sposób nawigowania analizy – przez pryzmat omówionych wcześniej narzędzi. Aspekt tego, w jaki sposób opisana przestrzeń filmowa łączy się z fabułą filmu, także będzie przedmiotem mojej analizy. Filmy, które pod tym kątem analizuję poniżej to *Wyjście* (1965) w reżyserii Grzegorza Królikiewicza, ze zdjęciami Sławomira Idziaka oraz film *Niebiańskie dni* (1978) Terrencego Malicka, ze zdjęciami Néstora Almendrosa.

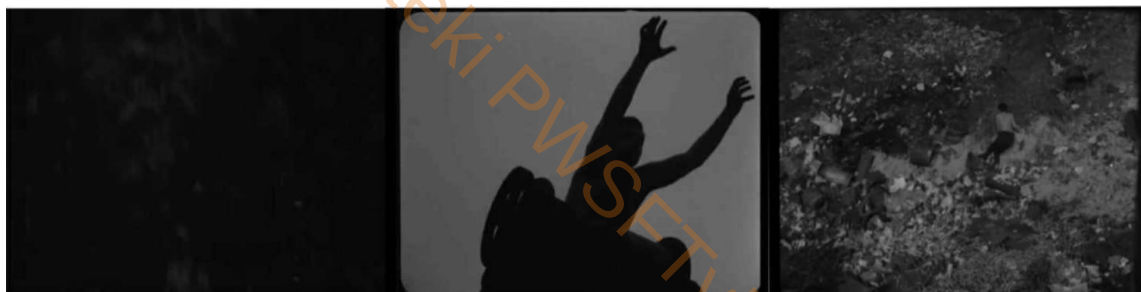
<sup>204</sup> Źródło: archiwum własne.

<sup>205</sup> Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1549~12+Angry+Men): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1549~12+Angry+Men>

**Wyjście (1965), reż. Grzegorz Królikiewicz, zdj. Sławomir Idziak**

Przestrzeń pozakadrowa była tematem pracy magisterskiej G. Królikiewicza. W *Wyjściu*, etiudzie zrealizowanej na drugim roku, stanowi ona główny element, który prowadzi do zaskoczenia – nazwanego przez niego w cytowanym wcześniej fragmencie pracy *niespodzianką*. Poprzez sposób sfilmowania przestrzeni, który nie daje poczucia kontekstu topografii miejsca, nagłe odkrycie tego, jakie elementy i w jakim układzie przestrzennym się znajdują – stanowi kontrapunkt dla całego kontekstu. Przestrzeń z początku abstrakcyjna, bez większego osadzenia w rozpoznawalnej przestrzeni rzeczywistej daje jedynie hipotezy tego, czym może być.

Pierwsze ujęcia filmu wprowadzają widza ciągłym ruchem pionowym w dół. Ujęcia zostały nakręcone w niskim kluczu, ciemnoszare elementy zatopione w czerni poruszają się jednostajnym ruchem – niedookreślone jest to co się porusza i w kierunku czego.



Ilustracja 45.

Ilustracja 46.

Ilustracja 47.

Przełamanie niewiadomej następuje w momencie pojawienia się kolejnego ujęcia, w którym postać ludzka przesuwą się na obrotowym walcu (Ilustracja 46.) – w obrazie funkcjonuje jako czarna sylweta odcinająca się na bieli nieba, która przesuwą się w przód, kamera obserwuje ruch z niskiego kąta będąc niżej od postaci. Szczegóły obrazu nie są dobrze widoczne przy dużym kontraście czerni i bieli. Wyznacznikiem przestrzeni w tym ujęciu jest ruch i kierunki zarysowane przez wyciągnięte ręce bohatera.

Dopiero kolejna część filmu odkrywa, w jakim kierunku zmierzał ruch – pojawiają się krótko trwające, łączone ostrymi cięciami ujęcia spadających z góry fragmentów – ziemi? brudu? śmieci? Wyraźniej zarysowuje się kształt białych kartek, również lecących w dół (Ilustracja 49.) Seria ujęć obrazuje przestrzeń dalej bez kontekstu linii

perspektywicznych. Jedynie na bardzo krótki moment, pomiędzy dynamicznie montowanymi ujęciami, pojawia się bohater na zboczu (Ilustracja 50.). Wyczuwalna jest faktura spadających w dół elementów, pojawia się więcej szczegółów tekstury ziemi, która pozwala odnieść obraz do przestrzeni rzeczywistej. Elementy spadają wprost w stronę obiektywu.



Ilustracja 48.

Ilustracja 49.

Ilustracja 50.

Opóźnienie zdaje się być celowe, antycypacja poznania kontekstu wzrasta. Seria szybko montowanych ujęć, w końcu powoduje, że widzimy przestrzeń, która przypomina wysypisko śmieci, hałdy elementów, “góre czegoś” niekoniecznie przyjemnego. Kamera z wysokiego kąta obserwuje upadek bohatera w dół góry (Ilustracja 47.). Kompozycja pozbawiona jest wyznaczników perspektywicznych, jest zamknięta, odczuwamy kierunki idące w dół, ponownie dzięki trajektorii ruchu postaci i wcześniej zobaczonych “spadających” obiektów – tutaj ukrycie jest celowe, osiągnięte poprzez fragmentaryczne, wybiórcze kadrowanie.

W warstwie dźwiękowej na początku filmu pojawiają się dźwięki trąbki, muzyka wprowadza nastrój niepokoju, wzrasta jej intensywność (w momencie ruchu w dół, spadania postaci), po czym w momencie, w którym postać spada w dół słychać uderzenie werbla i donośne odgłosy dochodzące jakby ze strony wielkiej publiczności. Bohater w dole, obserwowany w połączeniu z odgłosami, sprawia wrażenie umiejscowienia na wielkiej arenie cyrkowej, przedstawiającej widowisko, którym jest jego upadek. Otoczenie dźwiękowe i kompozycja kadru sugerują podleganie osądom – wystawienie na widok i ocenę tłumu.



Następnie dźwięk tłumu towarzyszy serii obrazów skadrowanych abstrakcyjnie – przedstawiających splątanie wielu elementów: kabli z przedmiotami, sterty odpadów, pojawiają się zatopione w kałużach kosze wiklinowe.



Ilustracja 51.



Ilustracja 52.



Ilustracja 53.

Po serii “splątanych martwych natur”, pojawia się ruch w górę – bohater próbuje wspiąć się po stromym zboczu. Natłok odgłosów tłumu dalej jest wyraźnie obecny, ponownie pojawiają się dźwięki wprowadzające niepokój. Wspinaczka przedstawiona jest w dwóch ujęciach nakręconych pod różnym kątem – już w drugim ujęciu, z lewej strony kadru nadciąga ruch przypominający zadymioną lawinę, poruszający się w kierunku z góry w dół. Lawina przerywa wspinaczkę bohatera brutalnie osuwając go w dół. Kadry wypełnia pył, postać odcina się na jasnoszarej masie tła. Spadaniu wtóruje rytmizujący motyw muzyczny – odgłosy tłumów ustały. W momencie, w którym motyw się wycisza, wraz z “opadającym pyłem”, nastaje wrażenie ciszy.



Ilustracja 54.



Ilustracja 55.



Ilustracja 56.

Po ponownym upadku bohater, którego tors wcześniej był nagi, zakłada na siebie białą koszulę. Jasny kostium odcina się na ciemnym tle. Skadrowany jest centralnie. W trakcie wykonywania przez bohatera akcji, z góry w dół spadają w dół powiewające kartki, poruszające się w tle. W tym momencie filmu kamera porusza się na jeździe w tył – powstaje “rama w ramie” (Ilustracja 58.) – ciemna powierzchnia ogranicza kadr

z każdej strony; zasugerowane zostaje istnienie kolejnego elementu przed bohaterem, o którego istnieniu widz nie miał wcześniej pojęcia (przez brak pokazania go w kadrze).

Kamera odkrywa czarną ramę odjeżdżając w tył, po czym wraca w przód – ponownie zakrywając jej istnienie. Może wprowadzać to sugestię elementu, który zauważa bohater, będący częścią jego subiektywnego widzenia świata (wyrażone poprzez połączenie kierunku patrzenia, umiejscowienia elementu ramy i narrację ruchu kamery). Element pojawia się i znika. Po chwili kamera porusza się na jeździe w tył, dalej niż wcześniej, odkrywając większą część ramy. Przecinające się pod kątem prostym linie pionowe i poziome, “kratownica” wypełnia teraz kadr w całości. Kompozycja jest zamknięta, przestrzeń przed bohaterem przedstawiona została w taki sposób, jakby linie “kratownicy” ciągnęły się daleko poza granice kadru, więżąc go lub stanowiąc barierę jego świata.



Ilustracja 57.

Ilustracja 58.

Ilustracja 59.

Rama ponownie zostaje “wygubiona”, znika poza ramy kadru, gdy kamera dojeżdża do portretu bohatera (Ilustracja 60.), kiedy bohater zbliża się do niej – ona znowu się pojawia. Na portrecie, bez wiadomego kontekstu ramy, bohater używa siły, próbując ją przepchnąć lub pokonać, widoczna w jego twarzy ekspresja sugeruje ile wysiłku wymaga dana akcja – bariera stawia opór.



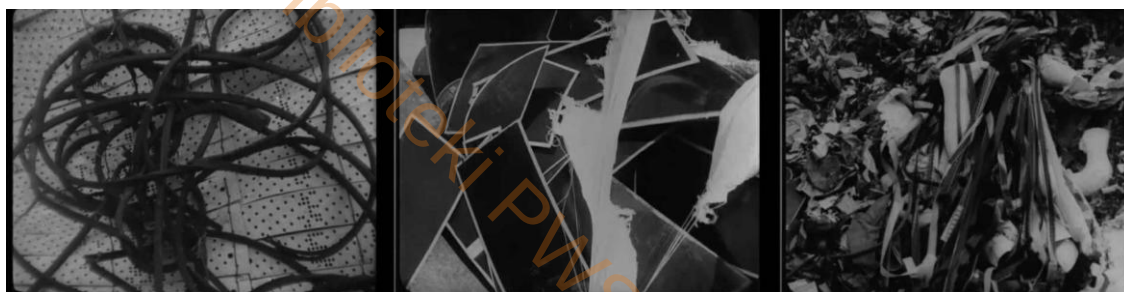
Ilustracja 60.

Ilustracja 61.

Ilustracja 62.

Bohater odchodzi od kamery, stojąc w planie amerykańskim odwrócony plecami, nagle zostaje zaskoczony spadającą na niego ramą, która przechyliła się w jego stronę od kierunku kamery. Sprawia to wrażenie, że nie może odejść od kraty – ona i tak go dosięga.

Po tym ujęciu ponownie pojawia się seria abstrakcyjnych w sensie przestrzennym ujęć – tym razem jednak w kompozycjach pojawia się ruch wewnątrzkadrowy. Rozpoczyna ją najazd w kierunku czarnych, splątanych kabli leżących na białym tle. Gruby sznur przecina kadr diagonalnym ruchem poza kadr. Ruch rozciąga elementy: białe strzępy materiału na tle czarnych kartek, siatkę ze sznura, siatkę z plastiku, wywołane negatywy, które odkrywają gipsowe formy o kształcie ludzkich nóg. Niepokój wprowadzony przez muzykę ponownie się intensyfikuje, stwarzając wrażenie pośpiechu.



Ilustracja 63.

Ilustracja 64.

Ilustracja 65.

Kamera panoramuje w górę ściany wysypiska, ukazuje kawałek nieba w górze kadru, po czym w dalszym ruchu w górę niebo w pełni wypełnia kadr. Jasna powierzchnia płynnie przechodzi w kolejne ujęcie rozpoczynające się od białego wypełnienia. Ruch zmienia swoją trajektorię, teraz zdaje się być ruchem w dół przy jednoczesnym “pionującym się” ruchu kraty — ponownie ukazana krata, pod tym kątem patrzenia kamery przypomina pierwszy kadr filmu – półprzezroczystego sufitu poprzecinanego geometrycznym kształtem.



Ilustracja 66.

Ilustracja 67.

Następne ujęcie jest zbliżeniem, bohater zdejmuję z siebie koszulę i rzuca ją przed siebie. Następne ujęcie jest dość ciemne, ledwo widoczna jasna koszula zsuwa się z kraty, widać także dłoń trzymającą konstrukcję. Jazda w prawo trwa symultanicznie z ruchem zsuwającej się koszuli. Kolejne ujęcie w zbliżeniu dłoni na kracie obrazuje moment puszczenia bariery – z bliskiego planu następuje cięcie do widzianego od tyłu bohatera bez koszuli, ze spuszczonej dłoni w dół. Stoi naprzeciwko wyższej od niego kraty – – pierwszy raz widzimy jej skalę w odniesieniu do wzrostu aktora, jego w pełni widocznej sylwetki.



Ilustracja 68.

W tym momencie bardzo szybka transfokacja – z długiej ogniskowej na krótką – – dramatycznie odkrywa przed widzami zamierzoną *niespodziankę*. Przestrzeń kraty, choć wydawała się ogromna, *nieskończona* i *bezkresna* posiada teraz wyraźną granicę –

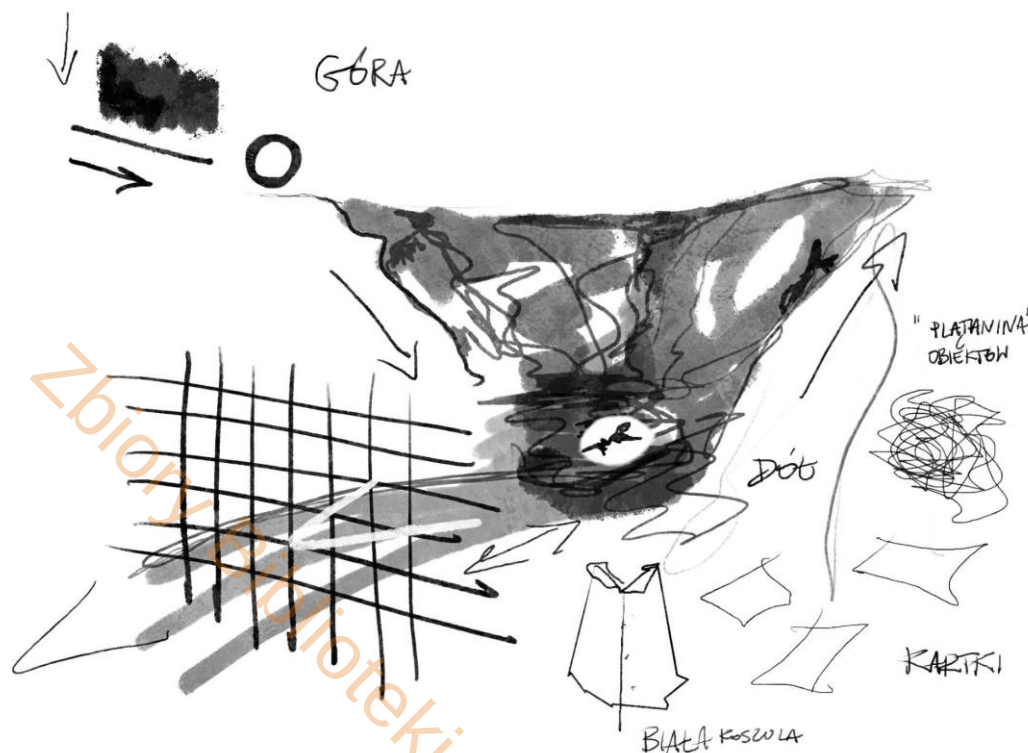
odcina się na tle rozleglejszego od niej samej nieba, a bohater stoi przed nią, jakby w poczuciu braku wyjścia.

W kilku wyrazistych elementach obecnych w kadrze, Królikiewicz puentuje opowiadanie przestrzenne: krata, niebo, linia horyzontu, postać (i ewentualnie widoczna leżącą koło niego koszula).



Ilustracja 69.

## Topografia



Ilustracja 70. Topografia przestrzeni w filmie *Wyjście* (1965). Źródło: zob. przypis<sup>206</sup>.

Przestrzeń filmu wyróżnia kluczowe elementy: wysypisko, górę, dół, zagmatwane układy różnych obiektów, dużą powierzchnię kraty, której zakres zostaje odkryty dopiero na koniec.

Głębia przestrzeni zarysowana jest również przez kierunki, w jakich porusza się bohater: upadek, wspinanie się, podejście i odejście od kraty, ruch kraty, która przechyliła się gwałtownie w kierunku bohatera. Obserwowana przestrzeń ma cechy przestrzeni rzeczywistej, ale jest przestrzenią kreowaną, pełni funkcje formalną i impresyjną. Ograniczona ilość elementów głównych, pomimo przedstawionego w bliskich planach zagmatwania i wielości przedmiotów – w całości filmu sprawia wrażenie klarowności i wyraźnych decyzji o tym co ma się znaleźć w ramie kadru. Wzmacnia to też skupienie uwagi na wyszczególnionych: bohaterze, kracie. Uwaga odbiorcy może skupić się na tym, co w danym momencie jest najistotniejsze.

<sup>206</sup> Źródło: archiwum własne.



## *Niebiańskie dni* (1978), reż. Terrence Malick, zdj. Néstor Almendros

Pomimo tego, że film *Niebiańskie dni* kojarzony jest głównie ze względu na zdjęcia zrealizowane w *magic hour* i *blue hour*, w poniższej analizie zwrócę uwagę na jego aspekty przestrzenne — to, w jaki sposób zostały one wyrażone, zarysuję topograficzną zawartość przestrzeni filmowej i narracyjnej, przeanalizuję jaki udział ma warstwa barwna oraz powtarzalność pewnych motywów.

Określając techniczne aspekty realizacji filmu – został on nakręcony na taśmie 35 mm, Kodak Eastman 100T 5247<sup>207</sup>, o czułości 200 ASA. Zastosowano również zmianę klatkażu, która miała umożliwić zwiększenie ekspozycji o jedną przesłonę – przy zmianie z 24 k/s na 8 k/s<sup>208</sup>. Ze względu na dynamicznie zmieniającą się ekspozycję, czas realizacji ujęć był ograniczony do 20 min dziennie<sup>209</sup>. Format filmu to 1,85:1. Wykorzystano obiektywy o standardowej i długiej ogniskowej.

Néstor Almendros jest autorem zdjęć do filmu, aczkolwiek sceny w polu i pożaru nakręcił Haskell Wexler, ze względu na nieobecność Almendrosa i jego pracę przy filmie *The Man Who Loved Women* François Truffauta. Wexler starał się utrzymać narrację wizualną zainicjowaną przez Almendrosa; w napisach jego wkład określono jako *zdjęcia dodatkowe*<sup>210</sup>.

Twórczość Terrence'a Malicka charakteryzuje się poetyckim językiem filmowym, opartym na wykorzystaniu naturalnego światła oraz otwartych przestrzeni, w których bohaterowie są częścią szerszego, metafizycznego porządku (np. *Drzewo życia*, *Cienka czerwona linia*), ale też narracją z offu i niekiedy kontemplacyjnym charakterem. Cechy przestrzeni filmowej, które zawiera w sobie film, są cechami charakterystycznymi filmów jego autorstwa.

Styl wizualny opracowany przez Almendrosa i Malicka czerpie inspirację z malarstwa Andrew Wyetha – *Świat Christiny* (1948) oraz Edwarda Hoppera – *Dom przy torach*

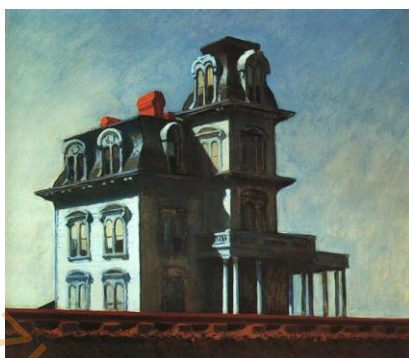
<sup>207</sup> Źródło: (W specyfikacji stopklatki) <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168-Days+of+Heaven>

<sup>208</sup> Artykuł dostępny pod linkiem: <https://theasc.com/articles/photographing-days-of-heaven>, [dostęp: 01.08.2025].

<sup>209</sup> Tamże.

<sup>210</sup> Źródło: <https://www.imdb.com/title/tt0077405/trivia/?item=tr3681385&utm> [dostęp: 01.08.2025].

(1925). Dom Farmera bardzo przypomina ten namalowany przez Hoppera, z kolei kolorystyka pól i sposób kadrowania nawiązuje do Wayetha.



Ilustracja 71.



Ilustracja 72.

Głównym sposobem nadania stylu wizualnego jest decyzja o kręceniu przede wszystkim w trakcie *magic hour* i korzystanie ze światła naturalnego. Ta decyzja również wiąże się z próbą oddania realizmu czasu akcji, w której dzieje się film (początek XX wieku, a konkretnie rok 1916). Oświetlenie we wnętrzu i nocne plenerowe stanowił jedynie ogień albo próbowano taki efekt osiągnąć za pomocą palników, aby oddać prawdę tamtych czasów. Decyzja o zastosowaniu wyłącznie naturalnego światła wzmacnia autentyzm filmu, odzwierciedlając stały kontakt bohaterów z otaczającą ich przyrodą. Tworzy to spójną z naturą i jednocześnie podkreślającą jej intensywność warstwę wizualną, stanowiącą prawdziwą i uczciwą narrację świetlną przedstawionego świata.

Tytułowa sekwencja otwierająca film wykorzystuje czarno-białe, reportażowe fotografie dokumentalne. Obrazy te dokumentują styl życia i naturalistycznie ukazaną nędzę Amerykanów z początku XX wieku, odsłaniając emocje, osobowości i indywidualne historie portretowanych osób. Przedstawieni ludzie mają widoczne emocje, osobowości, nie są anonimowi przez zatopienie w kontekst tłumu. Fotografie zostały ożywione w procesie montażu – wprowadzone w ruch poprzez przybliżenia, oddalenia, przesunięcia ukośne i diagonalne – oraz łączone płynnymi przenikaniem uzyskanymi dzięki manipulacji przezroczystością.

Narracja filmu prowadzona jest z perspektywy małej dziewczynki, Lindy, która w offie komentuje wydarzenia z dziecięcą naiwnością i niewinnością. Jej spojrzenie, choć ograniczone wiekiem, dostrzega kluczowe momenty i nadaje historii wymiar

symboliczny oraz uniwersalny. Opowieść Lindy skupia się m.in. na przedstawieniu relacji między jej bratem a Abby, ukazując ich kłamstwa i złożoność emocjonalną. Pomimo tego, że kamera nie jest prowadzona subiektywnie w bardzo dosadny sposób, to narracja z offu i sposób w jaki sfilmowana została ta opowieść – chociażby dziecięcy sposób postrzegania relacji romantycznej Abby i Billa albo choroby Farmera czy uważnie zaobserwowane detale natury – wyraźnie nacechowana jest narratorem.

W warstwie dźwiękowej dialogi nie dominują, komunikacja między bohaterami często odczuwana jest poprzez portrety, wyrażana poprzez akcje. Istotniejsza jest narracja dziewczynki, która dociera do widza z offu. Również muzyka w dużej mierze nadaje nastrój – utwory w kompozycji Ennio Morricone nadają obrazom poetycki wyraz.

Obrazowa warstwa narracyjna przeprowadzona została również poprzez przestrzeń, światło i paletę barwną. Każdy z tych składników wykorzystanych w filmie cechuje się realizmem – nakręcone sceny, głównie w świetle naturalnym zachodów, *magic hour*, współgrają z rytmem dobowym pracowników roli. To, co stanowi element przestrzeni filmowej, jest także elementem świata bohaterów. Rytm dnia zostaje rozszerzony do upływu pór roku – to jak dużo czasu upłynęło, widoczne jest w kontynuacji zmian w przestrzeni pól, np. poprzez zimowy pejzaż, wzrastające, zielone zboża.



Ilustracja 73.



Ilustracja 74.

Plener ukazany jest jako senny, spokojny krajobraz, w którym miękkie światło i sylwety postaci dopełniają sceny zbiorowej pracy w polu. Atmosferę wyznacza ogólny spokój – nie jest to jednak bez troska sielanka, lecz raczej poczucie lekkości i wolności, wzmacniane przez otwartą przestrzeń. W *Niebiańskich dniach* plener staje się przestrzenią „dobrą”, „niebiańskiej lekkości” (co podkreśla wizualna ilość nieba

w przestrzeni filmu) – czasem i miejscem odrębnym od ulic wcześniej przedstawionego, brudnego miasta, gdzie ludzie umierają z głodu i nadludzko ciężkiej pracy w fabryce. Podczas pracy w polu robotnicy otrzymują posiłki, co kontrastuje z doświadczeniem niedostatku w mieście. Wspomnienie Abby o fabryce – kiedy jej skóra była biała jak papier, co symbolizuje nienaturalność i brak zdrowia – zestawione jest z obrazem pracy w polu, gdzie kontakt ze słońcem przywraca naturalny wygląd skóry, stając się wizualnym znakiem odzyskanego zdrowia.

W szerokim planie pola postaci ludzkie ukazane są jako uproszczone sylwety. Równość pracowników podkreśla brak znaczenia indywidualnych cech, osobistych historii czy tożsamości w kontekście pracy na roli. Wobec rytmu żniw i potęgi przyrody każdy staje się niespersonalizowaną figurą, podporządkowaną konieczności dostosowania się i wykonania powierzonego zadania. Ujęcia te wyznacza perspektywa powietrzna, w której postaci wtopione są w dwuwymiarową, graficzną płaszczyznę pola, a efekt dodatkowo wzmacnia plastyka długich obiektywów.

Falujące na wietrze łany pszenicy budują rytm obrazu, który wrażeniowo wzmacnia również ruch kamery – miękki, płynny, niemal kontemplacyjny. Cała sekwencja wydarzeń rozgrywających się w otwartej przestrzeni pleneru kontrastuje pod względem kolorystyki i oświetlenia z początkowymi ujęciami w stalowni w Chicago oraz z późniejszą sceną konfrontacji Billa i Farmera w trakcie pożaru pól. Ten wyraźny kontrast wizualny staje się częścią narracji obrazu, w której plenerowe światło i barwa odpowiadają określonym stanom emocjonalnym i relacjom między bohaterami.

Źródło światła jakim jest ogień – charakter obrazu uzyskany za pomocą oświetlenia prawdziwym ogniem (w scenie pożaru) oraz efektu ognia osiągniętego przez światło palnika (scena przy ognisku) – wpłynął na realizm<sup>211</sup>. Ogień pojawia się w filmie kilka razy – pierwszy raz w stalowni, w której Bill wdaje się w bójkę, następnie przy ognisku, podczas którego zbliżenie na twarz Farmera, sportretowanej poprzez ogień, ukazuje pełną świadomość tragedii, jaka rozegrała się między nim, Abby i Billym. Utrata emocjonalna — miłość do Abby — głębokie zranienie, później wyzwala w nim jednocześnie szal

---

<sup>211</sup> Artykuł dostępny pod linkiem: <https://theasc.com/articles/photographing-days-of-heaven>, [dostęp: 01.08.2025].

i obojętność, dlatego pozwala polom spłonąć. Ogień pojawia się w miejscach zapalnych: stalownia – bójka, ognisko – zranienie, pożar – bezpowrotna strata.

Sceny rozgrywające się w Chicago, we wnętrzach fabryki, a później wśród płonących pól, oparte są na silnych kontrastach wizualnych, z dominacją czerni i ciemności. W scenie, w której po raz pierwszy pojawia się Linda, zajęta robieniem kwiatków z drutu, przestrzeń oświetlona jest pojedynczym źródłem światła o charakterze wąskiego okna lub szczeliny, niewidocznym w kadrze. Światło to pada wyłącznie na wybrane fragmenty – twarz Abby (Ilustracja 79.) – podczas gdy resztę kadru wypełnia głęboki cień, w którym jedynie zarysowuje się profil Billa, zatopiony w jednolitej masie czerni. Podobny efekt pojawia się w przestrzeni stalowni, gdzie naturalne światło wpadające przez okna nie oświetla miejsca pracy Billa. Tam głównym źródłem światła stają się: piec, iskry i rozgrzana stal. Dominują ciepłe barwy o niskiej temperaturze barwowej; jedynie scena ucieczki Billa rozbita jest innym, chłodniejszym światłem dziennym.

Realizm, rytm dnia i pór roku, również naprowadzają na odczytanie pojawiającej się zieleni, jako ważnego elementu narracyjnego. Ujęcie, w którym widać wzrost roślinki, może naprowadzać na interpretację o “rozkwicie miłości”, ponieważ zieleń została wprowadzona już wcześniej jako nowa barwa, będąca na kontrze do jednostajnej kolorystyki wypłowiałych pól. Pierwsze momenty, w których się pojawia, to chwila, w której Abby swobodnie tańczy spędzając czas z Farmerem w lesie, bohaterowie zbliżają się do siebie, a następnie ich dłonie dotykają się w bliskim planie. Zieleń w tym kontekście niesie radość. Następne pojawienie się zieleni ma miejsce w momencie, w którym bohaterowie biorą ślub. Podobnie jak niespodziewanie pojawia się uczucie między tymi postaciami, tak samo kolor zielony subtelnie przełamuje jednostajną kolorystykę wcześniejszej części filmu.

Innym kolorem, który implikuje znaczenia, jest żółcień – pojawia się w nocnej scenie, tuż po tym, kiedy w połączeniu portretu Billa z obserwowanymi przez niego razem Farmera i Abby, wyczuwalna staje się jego zazdrość o dziewczynę. Już wcześniej, kiedy w scenie przy ognisku pada decyzja Abby – o tym, że może zostać, ale tylko z rodzeństwem – pojawia się ujęcie na nią i Farmera tańczących razem, po którym następuje kadr na Billa, wyraźnie ukazujący jego narastającą zazdrość. Jego twarz rozświetla ciepłe, żółtawo-pomarańczowe światło ogniska. Traktując żółcień jako kolor

poprzedzający czerwień, zazdrość może zwiastować nadchodzący pożar, jak rozgrzewająca się powoli, do czerwoności stal.

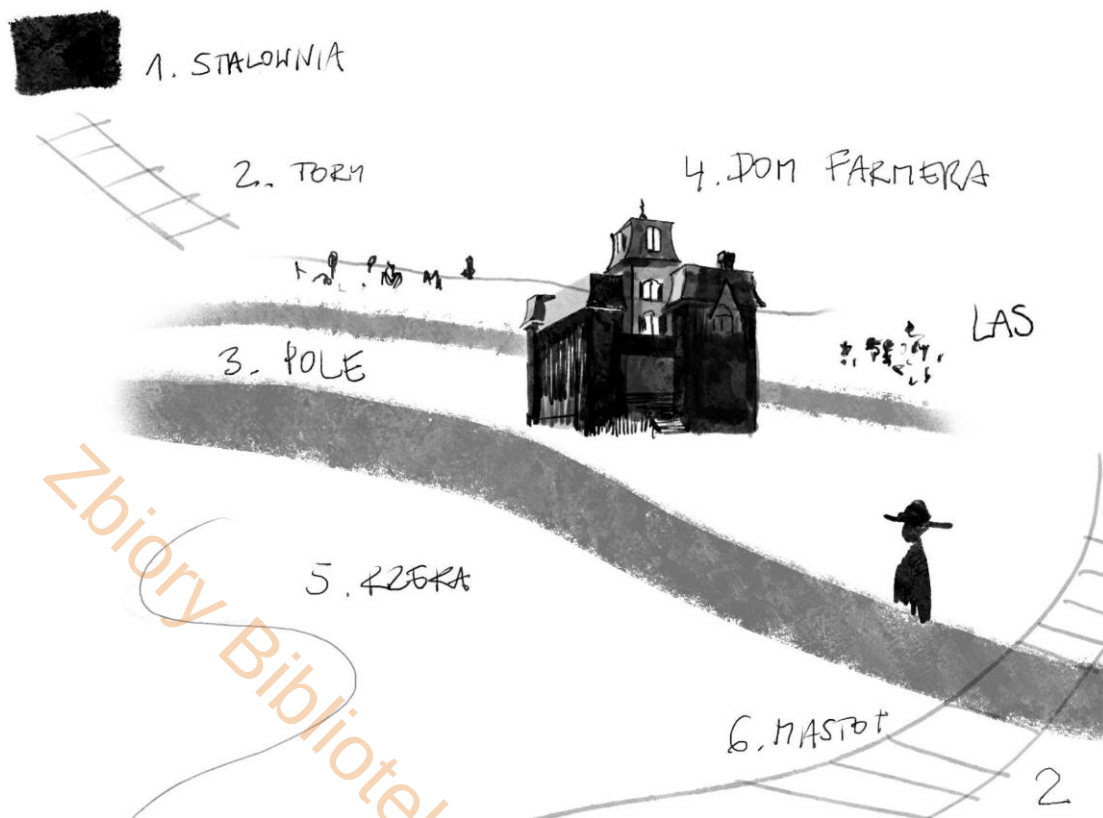


Ilustracja. 75

Ilustracja. 76

Przestrzeń filmu posiada wyraźną topografię – jej ośrodek stanowi dom Farmera. Pośród otwartej przestrzeni pól jest to jedyny większy budynek, który staje się punktem odniesienia wobec bezkresnego horyzontu. Bardzo niewiele scen nakręcono we wnętrzach – znacznie przeważa ilość ujęć w plenerze. Większa część akcji toczy się wokół domu, jako głównego ośrodka, w bezkresie pól – natomiast pojawiają się też przestrzenie i miejsca znajdujące się w pobliżu, które spełniają ważną funkcję znaczeniową. Są to: trasa pociągu, którą pokonują bohaterowie w drodze do pracy przy żniwach – a poprzez to poczucie dużej odległości od Chicago, rzeka, las, altana, w końcowej części filmu: miasteczko, sierociniec, dworzec kolejowy, ponownie – tory. Każda z lokacji wprowadza dodatkowe znaczenia.





Ilustracja 77. Topografia w filmie *Niebiańskie dni* (1978), Źródło: archiwum własne.

### Topografia przestrzeni

Topografia przestrzeni zarysowana jest bardzo wyraziście. Głównym ośrodkiem zdarzeń jest otwarta przestrzeń pola – to w jej obrębie wydarzają się żniwa. Poza tym rodzajem przestrzeni, który dominuje przez swoją siłę wyrazu, obecne są również inne istotne przestrzenie lub miejsca – natomiast o mniej odczuwalnej dominancie.

Przestrzenie, które można wyróżnić w filmie to:

1. Stalownia – przestrzeń przedstawiana głównie w kadrach o zamkniętej kompozycji, które pozbawione są horyzontu miasta (Chicago) – jedynie zamglenie w perspektywie powietrznej, w której zarysowują się industrialne konstrukcje (Ilustracja 78.). Ilość światła jest niewielka – źródłem światła jest ogień z płonącego pieca (Ilustracja 81.) lub światło słoneczne wpadające przez szczeliny we wnętrzu (Ilustracja 79, 80), sceny zrealizowane są w niskim kluczu.



Ilustracja 78.



Ilustracja 79.



Ilustracja 80.



Ilustracja 81.

2. Tory kolejowe oraz pociąg, którym przemieszczają się bohaterowie – zarysowana w kilku kadrach podróż zobrażowana jest w szerokich planach, początkowo bez widocznej perspektywy.

W przestrzeni abstrakcyjnej przemieszcza się graficzny zarys pociągu (Ilustracja 82.), w kolejnych ujęciach wprowadzona zostaje linia horyzontu, ruch pociągu “przed siebie” w kompozycji o perspektywie centralnej, wzmacnia poczucie zmierzania w głąb. (Ilustracja 83.). Uwidacznia się duża, otwarta przestrzeń nieograniczona ścianami, ilość światła znacznie się zwiększa.



Ilustracja 82.



Ilustracja 83.

3. Pole – jawi się jako przestrzeń otwarta, nieograniczona żadną ramą, rozciągłość linii horyzontu zdaje się być bezkresna, przywodzi na myśl środek oceanu – na horyzoncie nie widać żadnego miasta. W wielu kadrach, poczucie skali przestrzeni pola, podkreślają postaci ludzkie – skadrowane z daleka dłuższym obiektywem, kontrast wielkości wzmacnia wielkość kontekstu przestrzennego w jakim się znajdują. Ilość elementów w kadrze ograniczona do linii pola, nieba, zarysowujących się na nim chmur oraz ludzkich sylwet – dodatkowo nadaje tej przestrzeni charakter klarowności, kompozycyjnego oddechu.



Ilustracja 84.



Ilustracja 85.



Ilustracja 86.



Ilustracja 87.

4. Dom Farmera – często figuruje na polu jako jedyny odnośnik architektoniczny, początkowo ma charakter niedostępnego trójce bohaterów świata, dopiero później otwarta przestrzeń zostaje ograniczona ścianami we wnętrzu – miejsce jakim jest dom, zaczyna pojawiać się w filmie dopiero wtedy, kiedy dom Farmera, stopniowo staje się domem dla Abby, Lindy i Billa. Oświetlenie ma charakter naturalny, jest miękkie, źródłem światła są okna lub przedłużanie światła pojawiającej się w kadrze żarówki.



Ilustracja 88.



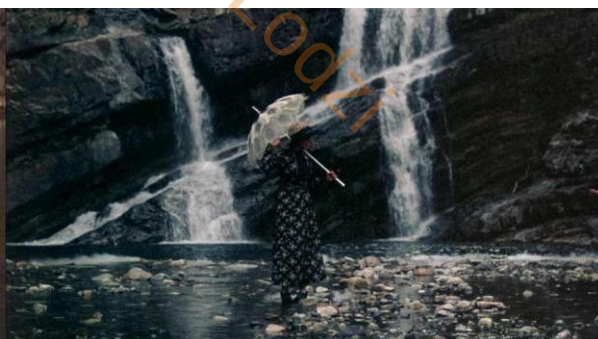
Ilustracja 89.

5. Rzeka – rzeka pojawia się w momencie czasu wolnego jako miejsce odpoczynku i zabawy żniwiarzy, ale także jest miejscem ukrytych spotkań Abby i Billa – to właśnie podczas jednego z nich do rzeki wpada kielich. Ujęcie to zostało nakręcone pod wodą, innym ujęciem, które nakręcone zostało w ten sam sposób, jest moment zastrzelenia Billa – postrzelony upada do rzeki, wprost na kamerę skierowaną na niego. Symbolika rzeki jako “naturalnego biegu rzeczy”, nieokiełznanego żywiołu w połączeniu z kielichem – zestawia element naturalny ze szklanym, kruchym, stworzonym przez ludzi. Upadek przedmiotu do rzeki, przez przypadek, w sposób niekontrolowany, może łączyć się z późniejszym upadkiem Billa – o równie niekontrolowanej konsekwencji wcześniejszych działań. Rzeka stanowi też drogę ucieczki trójki bohaterów – uciekają łodzią po śmierci Farmera.

Rzeka ma inny charakter, kiedy Abby jest nad nią z Billem (niski poziom wody, pustynne barwy, woda niemal w bezruchu), niż wtedy, kiedy zaczynają zbliżać się do siebie emocjonalnie z Farmerem (wodospad, pełna “życia” woda).



Ilustracja 90.



Ilustracja 91.



6. Las – opisany we wcześniejszej części analizy w kontekście koloru zielonego – jest miejscem rozkwitu czegoś nowego, jest przestrzenią, w której Abby poznaje bliżej Farmera, ich relacja zacieśnia się; jest także miejscem, w którym biorą ślub.



Ilustracja 92.



Ilustracja 93.

7. Miasto: sierociniec, stacja kolejowa, tory – końcowa część filmu przedstawiająca te przestrzenie i miejsce jakim jest sierociniec, w całościowym ujęciu można określić jako powrót bohaterów do tułaczego trybu życia, ponieważ zarówno Abby, jak i Linda ponownie ruszają w drogę o niewiadomym celu, nie mając miejsca, którym byłby ograniczony ścianami domu.



Ilustracja 94.



Ilustracja 95.

### **Przestrzeń barwna złotej i niebieskiej godziny**

Plener ukazany jest w sposób senny i spokojny, co osiągnięto dzięki kolorystyce światła charakterystycznego dla momentów zachodu i wschodu słońca. W przeciwieństwie do scen, których akcja dzieje się w ciągu dnia (Ilustracja 96.), sceny nakręcone o zachodzie słońca i zmierzchu pełne są kolorystyki, wprowadzonej przez naturalne

światło tej pory dnia. Intensywne żółcenie, róż, kontrastują z ciemnymi sylwetkami postaci lub ocieplają i ozłacają twarze bohaterów. Żłocista barwa zachodzącego słońca zarysowuje postaci światłem kontrowym lub kontrowo bocznym (Ilustracja 97.). Paleta kolorystyczna pola nabiera kolorystyki jednocześnie przygaszonych zieleni z domieszką przyszarzonego błękitu (w częściach zacienionych, podkreślających ukształtowanie terenu), ulega jednocześnie częściowej monochromatyzacji. W tym oświetleniu kolory zyskują dodatkowy, subtelny odcień fioletowo-pomarańczowy. Przestrzeń pola zestawiona jest z szaro-błękitnym niebem, na którym chmury podświetlone są od spodu na fioletowo, różowo i oranżowo. Części oświetlone słońcem obrysowuje słoneczny kontur, który podkreśla ich kształt.



Ilustracja 96.



Ilustracja 97.

### **Perspektywa powietrzna**

Główne poczucie głębi obrazu wynika z obecności perspektywy powietrznej oraz poczucia skali. Brak architektury czy innych punktów referencyjnych, bardzo zbliża krajobraz otwartej przestrzeni pól do bezkresnego otoczenia morza. Dualizm dołu i góry, z rozsianymi pomiędzy nimi sylwetami ludzkimi różnicuje się głównie poprzez różnicę wielkości postaci na pierwszym planie względem dalszego planu. Ten kontrast między bliskością a odległością potęguje wrażenie samotności i uniwersalności ludzkiej egzystencji na tle nieskończonej natury.



## Przestrzeń otwarta i zamknięta

Przestrzeń filmu jest w dużej mierze otwarta – w pewnym sensie jest przedłużeniem bohaterów, którzy tułają się z miejsca w miejsce nie mając domu. Podróż zaczyna się od torów, od przejazdu pociągiem, a kończy – rozpoczęciem kolejnej podróży przez Lindę idącą po torach. Nie jest wiadome to, dokąd prowadzą tory, ale w znaczeniu przestrzenności dalej stanowią przestrzeń otwartą – w sensie formalnym oraz narracyjnym świadczą o “byciu w drodze”.

## Sylwetowość a kontekst przestrzeni

Sylwetowe ujęcie ogranicza ilość szczegółów, które są widoczne w wypełnieniu figury jaką jest człowiek – szczegóły, które dookreślają jego ubiór i cechy przestają być widoczne, istotne. Sylweta sprowadza postać człowieka do formy – graficznego wymiaru, który pozbawiony jest wyznaczników głębi. Jednak to, co znajduje się na dalszym planie w części oświetlonej, może posiadać więcej tych szczegółów, wyrażać przestrzeń — tak jak na Ilustracji 98 chmury posiadają światłocien, bardziej zróżnicowany kształt. Zestawienie sylwety i tła, które posiada przestrzenność, daje wrażenie połączenia obrazu, który jednocześnie posiada źródło w rzeczywistości – można nazwać go realistycznym, ale jednocześnie przy tym posiada cechy dwuwymiarowej grafiki operującej wypełnieniem formy kształtu, a nie bryłą.



Ilustracja 98.



Ilustracja 99.

## **Zakończenie**

Przestrzenność w filmie jest rezultatem świadomego wykorzystania wielu współdziałających elementów – od kompozycji kadru, światła, koloru, perspektywy, aż po ruch kamery, montaż, kolorkorekcję i udźwiękowienie. Analiza zależności, które wpływają na odczucie przestrzeni na ekranie, pokazuje, że iluzja głębi na płaszczyźnie nie jest prostym odwzorowaniem rzeczywistości, lecz wynikiem twórczej decyzji autora obrazu, który wraz z reżyserem, podobnie jak malarz, konstruuje widzenie. Mając do dyspozycji nie podobrazie i zestaw farb, a szereg narzędzi, które składają się na technologiczny proces realizacji filmu, płaszczyzna ekranu podlega kreacji przestrzennej.

Przykłady filmowe *Wyjścia* i *Niebiańskich dni* ujawniają dwa odmienne podejścia do kreowania przestrzeni – od radykalnie subiektywnej, formalnej konstrukcji obrazu w filmie Królikiewicza, po malarskość Almendrosa i Malicka. Oba pokazują, że filmowa przestrzeń nie jest neutralnym tłem wydarzeń, lecz nośnikiem znaczeń, emocji i narracji.

Ostatecznie, przestrzeń filmowa okazuje się nie tyle imitacją rzeczywistości, ile jej interpretacją – przefiltrowaną przez narzędzia techniczne i estetyczne, a także przez sposób patrzenia autora zdjęć. Tak rozumiana głębia staje się jednym z kluczowych środków wyrazu w sztuce filmu, a jej kreowanie – aktem twórczym równym opowiadaniu historii.

## Bibliografia

1. Arijon, D. *Gramatyka języka filmowego.*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008.
2. Arnheim, R. *Sztuka i percepcja wzrokowa.* Przeł. Jolanta Mach., Wydawnictwo Officyna, Łódź 2019.
3. Aumont, J. *Image.* British Film Institute,, Londyn 1997.
4. Balzs, B. *Theory of the Film (Character of Growth of New Art).* Tłum. E. Bone, D. Dobbson. Wielka Brytania 1952.  
Dostęp online:  
<https://dn720400.ca.archive.org/0/items/theoryoffilmchar00balz/theoryoffilmchar00balz.pdf>.
5. Barthes, R. *Camera Lucida: Reflections on Photography.* Tłum. R. Howard. Hill and Wang, Nowy Jork 1981. Dostęp online.
6. Bordwell, D., Thompson, K. *Sztuka filmowa. Wprowadzenie.* Przeł. Bolesław Ludwiczak, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010.
7. Brown, B. *Cinematography. Sztuka operatorska.*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2018.
8. Brown, B. *Światło w filmie.*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2018.
9. Dziworski, B., Łukaszewicz, J. *Kino-oko. Warsztat operatora filmowego,* Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 2006.
10. Edelman, P. *Pomysły do teorii przestrzeni filmowej na marginesie opisu konstrukcji "Szczęśliwego człowieka" L. Andersona.* Archiwum własne autora.

11. Francuz, P., Markiewicz, *Teorie wyobraźni. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2007 Źródło:  
<https://docer.pl/doc/855scvs>
12. Gibson, J. *The perception of the visual world*. Cambridge, Massachusetts: The Riverside Press. Dostęp online:  
<https://ia600805.us.archive.org/12/items/perceptionofvisu00jame/perceptionofvisu00jame.pdf>.
13. Jankowiak-Siuda, K., Siemieniuk, K., Grabowska, A. *Neurobiologiczne podstawy empatii*. „Neuropsychiatria i Neuropsychologia”, 2009, nr 4(2), s. 51–58. Dostęp online: <https://www.termedia.pl>.
14. Kandyński, W. *Punkt, linia a płaszczyzna*, Wydawnictwo Officyna, Łódź 2019.
15. Królikiewicz, G. *Przestrzeń filmowa poza kadrem*, s. 15–16., PWSFTviT 1970. Sygnatura: D1623.
16. Le Grand, Y. *Oczy i widzenie*. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1964.
17. Mikocka-Rachubowa, K. *Słownik szkolny. Terminy i pojęcia z wiedzy o sztuce*, WSiP Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1994.
18. Sobchack, V. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press, Berkeley 2004, Dostęp online:  
[https://monoskop.org/images/5/58/Sobchack\\_Vivian\\_Carol\\_Carnal\\_Thoughts\\_Embodiment\\_and\\_Moving\\_Image\\_Culture.pdf](https://monoskop.org/images/5/58/Sobchack_Vivian_Carol_Carnal_Thoughts_Embodiment_and_Moving_Image_Culture.pdf).
19. Strzeмиński, W. *Teoria widzenia*, Wydawnictwo Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2016.

## Źródła internetowe

1. <https://www.dwutygodnik.com/artukul/106-historia-jednego-obrazu-dama-w-czerni.html>
2. Film Teoria przestrzeni:  
[https://www.etiudy.filmschool.lodz.pl/material/Teoria\\_przestrzeni?search\\_type=fulltext&query=teoria+przestrzeni](https://www.etiudy.filmschool.lodz.pl/material/Teoria_przestrzeni?search_type=fulltext&query=teoria+przestrzeni)  
Fragment wypowiedzi: KINO KAWALEROWICZA. Przestrzeń zamknięta:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZbSh5EFYoWY>
3. Rozmowa Jerzego Wójcika z Januszem Sosnowskim:  
<https://www.youtube.com/watch?v=VOTkEvDZRlo&list=PL59669FDFA8718E14&index=6>
4. Audiowizualny cykl Labirynt światła (opracowanie Seweryna Kuśmierczyka):  
[https://www.youtube.com/watch?v=tgTaKVctK\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=tgTaKVctK_k)
5. Artykuł: Shot Craft: Deep Focus Diopters  
<https://theasc.com/articles/shot-craft-deep-focus-diopters?utm>
6. Artykuł: Photographing Days of Heaven  
<https://theasc.com/articles/photographing-days-of-heaven>
7. IMDb, Trivia o filmie (id: tt0077405)  
<https://www.imdb.com/title/tt0077405/trivia/?item=tr3681385&utm>
8. Artykuł o teorii względności, geometrii czasoprzestrzeni:  
<https://www.space.com/41416-einstein-relativity-geometry-space-time.html>
9. Źródło o trójwymiarowym czasie:  
<https://www.sci.news/physics/three-dimensional-time-14011.html>
10. MIT OpenCourseWare - wykład o teorii strun i fizyce XX wieku:  
[https://ocw.mit.edu/courses/sts-042-einstein-oppenheimer-feynman-physics-in-the-20th-century-fall-2020/mitsts\\_042j\\_f20\\_lec25.pdf](https://ocw.mit.edu/courses/sts-042-einstein-oppenheimer-feynman-physics-in-the-20th-century-fall-2020/mitsts_042j_f20_lec25.pdf)

## Spis ilustracji

Ilustracja 1. Kadr z filmu *Obywatel Kane* (1941).

Źródło:shotdeck.com: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/86~Citizen+Kane>

[dostęp: 05.08.2025]

Ilustracja 2. Obraz Pablo Picasso *Dwie kobiety siedzące przy barze* (1902). Źródło:

<https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/two-women-sitting-at-a-bar-1902>;

[dostęp: 12.07.2025]

3, 4. Rozkład sił na kwadratowej płaszczyźnie obrazowania. Źródło: Kandyński, W. *Punkt, linia a płaszczyzna*. Łódź: Wydawnictwo Officyna, 2019, s.136-137.

Ilustracja 5. Gradient szerokości przestrzeni lub perspektywa linearna. Źródło: J.

Gibson, *The perception of the visual world*, Massachusetts, 1950, s. 89.,

[dostęp: 15.07.2025]

Ilustracja 6. Gradienty pionowego rozmieszczenia odpowiadające trzem typom

powierzchni. Źródło: Źródło: J. Gibson, *The perception of the visual world*,

Massachusetts 1950, s. 89., [dostęp: 15.07.2025]

Ilustracja 7. Pole spojrzenia i strefa peryferyjna. Źródło: W. Strzemiński, *Teoria*

*widzenia*, Wydawnictwo Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź, 2016, s. 247.

Ilustracja 8. Punkt skupienia wzroku. Źródło: W. Strzemiński, *Teoria widzenia*,

Wydawnictwo Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź, 2016, s. 252.

Ilustracja 9. Punkt skupienia wzroku. Źródło: Strzemiński, W. *Teoria widzenia*,

Wydawnictwo Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź, 2016., s. 252.

Ilustracja 10. Zestawienie kadrów z filmu *Lśnienie* (1980).

Źródło: [shotdeck.com: https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/140~The%2BShining](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/140~The%2BShining)

[dostęp: 28.07.2025]



Ilustracja 11. Zestawienie kadrów z filmu *Smak wiśni* (1997), jako przykład przestrzeni filmowej zbudowanej w lokacji. Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3394~Taste%2Bof%2BCherry>

[dostęp: 28.07.2025]

Ilustracja 12. Zestawienie kadrów z filmu *Lśnienie* (1980).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/140~The+Shining>,

[dostęp: 28.07.2025]

Ilustracja 13. Zarys wewnętrznych układów kompozycyjnych kadru.

Źródło: archiwum własne.

Ilustracja 14. Kadr z filmu *Lecą żurawie* (1957). Zastosowanie dutch-angle, powodujący brak poziomu i pionu w kompozycji.

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/2650~The%2BCranes%2BAre%2BFlying>

[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 15. Kadr z filmu *Drzewo życia* (2011). Zastosowanie niskiego i wysokiego kąta kamery do zarysowania osi kontaktu między postaciami.

Źródło:

[shotdeck.com](https://shotdeck.com): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/15~The+Tree+of+Life>,

[dostęp: 28.07.2025]

Ilustracja 16. Zarys kadru w planie ogólnym z postacią skadrowaną na wysokości ramion. Źródło: archiwum własne.

Ilustracja 17. Zarys wielkości planów w odniesieniu do zarysu postaci ludzkiej. Źródło: archiwum własne.

Ilustracja 18. Zarys wielkości formatów filmowych. Źródło: archiwum własne.

Ilustracja 19. Kadr z filmu *Anora* (2024).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/59568~Anora): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/59568~Anora>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 20. Kadr z filmu *Casino Royale* (2006).

Źródło: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/346~Casino+Royale>, [dostęp:  
01.08.2025]

Ilustracja 21. Plener przy formacie 1,33:1. Źródło:

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/2404~Pride+%26+Prejudice>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 22. Plener przy formacie 2,35:1.

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3031~Wuthering+Heights):  
<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3031~Wuthering+Heights>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 23. “Rama w ramie” w kadrze z filmu *Wyjście*.

Źródło: stopklatka z filmu dostępnego na stronie:  
<https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?etiuda=32906>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 24. Przykład perspektywy centralnej w filmie *The Holy Mountain* (1973).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3736~The+Holy+Mountain):  
<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3736~The+Holy+Mountain>,  
[dostęp: 02.08.2025]

Ilustracja 25. Przykład perspektywy z dwoma punktami zbiegu w filmie *Bardo, fałszywa kronika garści prawd* (2022). Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/22327~BARDO%2C+False+Chronicle+of+a):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/22327~BARDO%2C+False+Chronicle+of+a+Handful+of+Truths>, [dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 26. . Przykład perspektywy z jednym punktem zbiegu w filmie *Fallen angels* (1995).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3175~Fallen+Angels): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/3175~Fallen+Angels>  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 27. Kadr z filmu *Poor things* (2023) z zastosowaniem obiektywu typu “rybie oko”. (fisheye).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com):  
[https://shotdeck.com/browse/stills#/media\\_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings](https://shotdeck.com/browse/stills#/media_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings),  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 28. Kadr z filmu *Stalker* (1979) z zastosowaniem długiego obiektywu.

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com):  
[https://shotdeck.com/browse/stills#/media\\_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings](https://shotdeck.com/browse/stills#/media_type/Movie/movie/35718~Poor%2BThings),  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 29. Operatorski gest  $V$  – wyznaczający kąt patrzenia oraz perspektywy.

Źródło: archiwum własne.

Ilustracja 30, 31. Kadry z filmu *Nickel Boys* (2024).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/57896~Nickel+Boys>,  
[dostęp: 28.07.2025]

Ilustracja 32. Kadr z filmu *Niebiańskie dni* (1978). Przykład portretu w świetle naturalnym. Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven>, [dostęp: 02.08.2025]

Ilustracja 33. Kadr z filmu *Blade Runner 2049* (2017), przykład perspektywy powietrznej w filmie. Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1281~Blade+Runner+2049>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 34. Kadr z filmu *Vitalina Varela* (2019) jako przykład kontrastu lokalnego.

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/s/Vitalina%20Varela): <https://shotdeck.com/browse/stills#/s/Vitalina%20Varela>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 35. Kadr z filmu *Szepty i krzyki* (1972), przykład koloru jako dominanty.

Źródło: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1805~Cries%2B%2526%2BWhisper>  
s, [dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 36. Kadr z filmu *The Tree of Life* (2011).

Źródło:

[shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/15~The+Tree+of+Life): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/15~The+Tree+of+Life>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 37. Kadry z filmu *Rosetta* (1999) z zastosowaniem obiektywu standardowego.

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/13129~Rosetta): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/13129~Rosetta>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 38. Kadr z filmu *Seven* (1995).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/44~Seven): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/44~Seven>,  
[dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 39. Kadry z filmu *Casino Royale*. Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/346~Casino+Royale):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/346~Casino+Royale> [dostęp: 02.08.2025]

Ilustracja 40. Kadr z filmu *Star Trek: The Motion Picture*. Źródło: J. Holben, *Diopeters Demystified*, „American Cinematographer” 2017, [dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 41. Kadr z filmu *Niebiańskie dni* (1978).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven):

<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven> [dostęp: 02.08.2025]

Ilustracja 42. Części kadru wymagające szczególnej uwagi przy kadrowaniu dla

zachowania ciągłości przestrzeni: środek, prawa strona, lewa strona. Źródło: archiwum własne.

Ilustracja 43. Kierunki spojrzeń wyznaczane między postaciami w inscenizacji.

Źródło: archiwum własne.

Ilustracja 44.

Kadry z filmu *12 gniewnych ludzi* (1957).

Źródło: [shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1549~12+Angry+Men):<https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1549~12+Angry+Men>  
[dostęp: 28.07.2025]

Ilustracja 45-69. Stopklatki z filmu *Wyjście* (1965).

Źródło: stopklatki z filmu dostępnego na stronie:

<https://www.filmpolski.pl/fp/index.php?etiuda=32906> [dostęp: 01.08.2025]

Ilustracja 70. Topografia przestrzeni w filmie *Wyjście* (1965). Źródło: archiwum własne.

Ilustracja 71. *Dom przy torach* (1925), Edward Hopper.

Źródło: <https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/house-by-the-railroad>,  
[dostęp: 07.08.2025]

Ilustracja 72. *Świat Christiny* (1948), Andrew Wyeth.

Źródło: <https://www.wikiart.org/en/andrew-wyeth/christinas-world-1948>  
[dostęp: 07.08.2025]

Ilustracja 73-76; 78-99. Stopklatki z filmu *Niebiańskie dni* (1978). Źródło:

[shotdeck.com](https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven): <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/168~Days+of+Heaven>  
[dostęp: 02.08.2025]

Ilustracja 77. Topografia przestrzeni w filmie *Niebiańskie dni* (1978). Źródło: archiwum własne.