**Lista pojęć i zagadnień do konkursu:**

* Narodziny kina
* Etapy powstawania filmu
* Film jako dzieło zbiorowe – twórcy filmu (scenarzysta, reżyser, operator, scenograf, montażysta, aktor, charakteryzator, twórca warstwy dźwiękowej, muzyki, i in.)
* Język filmu: kadr, ujęcie, scena, sekwencja, plany filmowe; rodzaje montażu; ruchy kamery
* Gatunki filmowe: f. animowany, f. dokumentalny, f. fabularny; western, melodramat, horror, thriller, f. kryminalny, f. science fiction, f. historyczny, burleska, komedia, musical
* Pojęcia: remake, soundtrack, sequel, prequel, stop-klatka
* Adaptacja filmowa, ekranizacja
* Nagrody i festiwale filmowe
* Znani aktorzy i ich role
* Muzyka filmowa
* Znani reżyserzy i ich dzieła (Polska i świat)
* Filmy prezentowane na zajęciach artystycznych dokumentalne i fabularne

**PODSTAWOWE POJĘCIA FILMOWE:**

**KADR** – najmniejsza, statyczna jednostka filmu. Jedna klatka naświetlonej taśmy lub jeden pełen obraz zarejestrowany na taśmie video

**UJĘCIE** – najmniejsza dynamiczna jednostka filmu, odcinek taśmy między dwoma najbliższymi połączeniami montażowymi (sklejkami)

**SCENA** – odcinek filmu złożony z kilku lub kilkunastu ujęć, wyróżniający się jednością miejsca i czasu

**SEKWENCJA** – część filmu złożona z kilku lub kilkunastu scen, wyróżniająca się jednością akcji, choć najczęściej pozbawiona jedności miejsca i czasu

**FILM** – zamknięta całość kompozycyjna, złożona na ogół z kilku lub kilkunastu sekwencji

**PLAN** – odległość kamery zdjęciowej od głównego obiektu filmowanego w danym ujęciu. Odległość ta przesądza o wyrazie emocjonalnym i przeznaczeniu danego ujęcia, gdyż ukazuje odcięty ramami ekranu obiekt główny w różnym stosunku do tła, (potocznie miejsce, w którym w danym momencie realizowane są zdjęcia do filmu)

**PODZIAŁ PLANÓW FILMOWYCH:**

**TOTALNY** – najszerszy z planów, ukazujący szerokie przestrzenie krajobrazu, postać ludzka jest ledwie widocznym detalem obrazu

**OGÓLNY** – pełny obraz miejsca akcji, widok ogólny, postać ludzka podporządkowana otoczeniu, drobna

**PEŁNY** – postacie ludzkie pokazane od stóp do głów, tło zajmuje nadal ważne, choć nie główne miejsce

**AMERYKANSKI** – człowiek pokazany do kolan, zaczyna dominować nad tłem

**SREDNI** – człowiek pokazany do pasa, tło pełni drugoplanową rolę

**PÓŁZBLIŻENIE** – popiersie postaci ludzkiej, dekoracja zostaje praktycznie wyeliminowana

**ZBLIŻENIE** – twarz ludzka pokazana na całym ekranie (PLAN WIELKI)

**DETAL** – szczegół postaci ludzkiej albo powiększenie rekwizytu (DUŻE ZBLIŻENIE)

**PUNKTY** **WIDZENIA KAMERY**:

**PERSPEKTYWA NORMALNA** – kamera umieszczona na wysokości oczu stojącego człowieka

**PERSPEKTYWA "PTASIA"** – kamera skierowana w dół, linia horyzontu znajduje się u góry kadru lub została poza górną ramką kadru

**PERSPEKTYWA "ŻABIA"** – kamera skierowana w górę, linia horyzontu znajduje się u dołu kadru lub została poza dolną ramką kadru

**PERSPEKTYWA UKOŚNA** – kamera odchylona od pionu, linia horyzontu nie biegnie równolegle do dolnej (lub górnej) ramki kadru

**RUCHY KAMERY:**

**PANORAMA POZIOMA** – kamera wykonuje obrót wokół swej pionowej osi, śledząc poruszający się obiekt lub opisując przestrzeń

**PANORAMA PIONOWA** – kamera wykonuje obrót wokół swej poziomej osi

**PANORAMA ŁĄCZONA** – połączenie obrotu kamery wokół poziomej i pionowej osi

**JAZDA** **RÓWNOLEGŁA** – kamera na wózku jedzie równolegle do poruszającego się obiektu

**JAZDA** – kamera na wózku jedzie przed lub za obiektem, który może być w ruchu lub może być statyczny. W przypadku obiektu statycznego mówimy o tym, że kamera wykonuje *NAJAZD* lub *ODJAZD*

**ŚWIATŁO**

**ŚWIATŁO**

**KLUCZOWE** – (ang. Key Light). W oświetleniu filmowym *KLUCZOWE*znalazły zastosowanie następujące rozwiązania: po pierwsze oświetlenie jest rezultatem świecenia jednej lub wielu identycznych lamp. Poszczególnym źródłom światła przydziela się określone funkcje. Klucz świetlny wprowadził następującą systematykę: światło *GŁÓWNE* – czyli *RYSUJĄCE* (rysunek), światło *ROZJAŚNIAJĄCE* – czyli *WYPEŁNIAJĄCE* (wypełnienie), światło *ODCINAJĄCE* – czyli *KONTROWE* (kontra) i światło *OŚWIETLAJĄCE TŁO.*

**ŚWIATŁO**

**RYSUJĄCE** – jest światłem wiodącym i określa charakter ujęcia lub *RYSUJĄCE* sceny. Rysunek powinien być umotywowany przez grające lub domyślne źródło światła, takie jak słońce, czy okno. Ta jego funkcja powinna wynikać ze scenariusza (historia, czas i miejsce). – Widz powinien przyjąć światło rysujące jako główne tło w oświetleniu sceny; z reguły są to najsilniejsze źródła światła, w stosunku do innych źródeł. Światło rysujące decyduje o dramaturgicznej wymowie sceny. Inne rodzaje światła stanowią, w gruncie rzeczy, tylko uzupełnienie tego głównego światła potrzebne dla kompozycji obrazu.

**ŚWIATŁO**

**WYPEŁNIAJĄCE** – Jest to następny krok przy ustawianiu świateł WYPEŁNIA Cienie, utworzone przez światło rysujące, są *ROZJAŚNIANE* lub *wypełniane* (stąd nazwa) pewną ilością światła. Wielkość wypełnienia podyktowana jest zamysłem dramaturgicznym, jak również przez możliwości techniczne (reprodukcja kontrastu). Do tego celu używa się lamp światła skierowanego i rozproszonego. Zasadniczo siła światła wypełniającego jest podporządkowana światłu rysującemu.

**ŚWIATŁO**

**KONTROWE** – Zadaniem światła kontrowego jest optyczne KONTROWEoddzielenie postaci lub innego fotografowanego przedmiotu od tła i tym sposobem nadanie obrazowi większej głębi. Przy portrecie, światło kontrowe pada na głowę z tyłu, powstaje przy tym lekki obrys na włosach. Specjalną formą kontry jest tzw.aureo1 a, gdzie obrys światłem jest tak dominujący, że sprawia wrażenie promieniowania postaci światłem, znane z malarstwa obrazy świętych. Stosuje dla tego efektu skoncentrowane reflektory światła skierowanego.

**OŚWIETLENIE**

**TŁA** – Oświetlenie tła jest w gruncie rzeczy oświetleniem TŁA przestrzeni inscenizacyjnej. Bardzo często tło i inne partie dekoracji wymagają doświetlenia dla utrzymania założonego kontrastu oświetlenia sceny.

Cztery wymienione wyżej w różnych wariantach funkcje światła są elementami składowymi każdego oświetlenia. Obojętnie czy dotyczy to zbliżenia twarzy czy też oświetlenia dekoracji.

Dla tych funkcji używa się także nazw wywodzących się z ustawienia lampy w stosunki do postaci, przedmiotu czy dekoracji, a więc: przednie, górne, tylne, boczne. Ważne jest jeszcze ŚWIATŁO NA OCZY. Jest to właściwie pewien rodzaj refleksu. Mała lampa (100 W) odbija się w źrenicach. Te małe punkty świetlne i ich położenie w oku są bardzo ważne i wpływają zasadniczo na wyraz twarzy. W telewizyjnych shows, gdzie światło jest ustawione na cały spektakl i nie ma możliwości jego zmiany - lampa ta montowana jest na kamerze. Przy zbliżeniach operator ją włącza i lampa odbija się w rogówce tworząc tzw. blik.

**SŁOWNIK OPERATORA**

**Arriflex** – Typ i nazwa kamery od nazwisk konstruktorów Arnolda i Richtera (Volkswagen wśród kamer filmowych). Arriflex jest lekką, przenośną i do prowadzenia „z ręki” kamerą (ma wyprofilowany uchwyt dla dłoni). Skonstruowana właściwie w latach czterdziestych – szeroko do praktyki filmowej została wprowadzona w późnych latach pięćdziesiątych. Arriflex – ze względu na możliwości robienia zdjęć „z ręki” – był szczególnie akceptowany przez Nową Falę. Zdjęcia z „ręki” uprawiane były także w latach późniejszych. Uprawia je także współczesne kino. Arriflex doczekał się wielu naśladowców.

**Kamera Obscura** – jedna z najstarszych poprzedniczek aparatu . fotograficznego. Oznacza dosłownie „ciemny pokój". Camera obscura to niewielka skrzynka z małym otworkiem na przedniej ścianie. Otworek ten, gdziekolwiek skierowany, działa na zasadzie soczewki: ogniskuje promienie świetlne na przeciwnej ścianie, czyli - odtwarza obraz widziany przez otworek

**Cinemato** – Operator filmowy. To samo, co *„director of grapher photography"* (w Ameryce), lub jak w Anglii – *„Lighting cameraman"* (operator światła). Chodzi więc o tego twórcę filmowego, który odpowiedzialny jest za kamerę i za światło; generalnie – za jakość obrazu.

**Dokrętka** – Oznacza taki fragment filmu (zazwyczaj bardzo krótki), którego twórcy nie przewidzieli ani w scenariuszu, ani też w scenopisie filmu, a który został zrealizowany po zakończeniu zdjęć w okresie ostatecznego montażu filmu, albo nawet później 1.

**Gaffer** – Wyrażenie żargonowe. Szef elektryków na planie, odpowiedzialny za sprzęt świetlny i jego funkcjonowanie (podlega operatorowi). Jego asystent określany jest mianem „best boy" (wzięte z marynarki).

**Głębia ostrości** – Przedział od początkowego pola ostrości do nieskończoności. A więc taki przedział w obrazie, gdzie w każdym położeniu przedmioty „są ostre".

**Jazda** – W rozumieniu ogólnym każde ujęcie, którym kamera zmienia miejsce od punktu do punktu, z każdej strony obiektu; może jechać do przodu lub do tyłu. Taka poruszająca się kamera może być zamontowana na każdym mobilu, na wózku, na wózku DOLLY o gumowych kołach i może być prowadzona ręcznie. Ujęcie takie nazywane jest także trawelingiem.

**Kontrplan** – Ujęcie stosowane powszechnie w filmowych scenach dialogowych. W ujęciu takim jeden z rozmówców stoi przodem do drugiego, a kamera ustawiona jest za plecami i lekko z boku osoby słuchającej. Inaczej mówiąc głowa i ramię słuchającego będą widziane w kadrze od tyłu i na przeciw osobnika mówiącego.

**Master Shot** – Jedno pełne ujęcie całej sceny, na ogół we względnych pełnych planach, ułatwiających zebranie ujęć zrealizowanych w bliższych planach i w detalach. Montując scenę - montażysta może w każdej chwili wrócić do master shotu: w konsekwencji ujęcie to nazywane jest także COVER SHOT – ujęcie POKRYWAJĄCE.

**Off** – Głos ludzi dochodzący spoza ekranu przy nieobecności mówiącego człowieka na ekranie 2.

**Przebitka** – Ujęcie spełniające wielorakie funkcje: (1) informacyjną, (2) rolę akcentu, (3) pokazuje akcję dziejącą się w innym miejscu, (4) pokrywa wszelkie „dziury" (brak ciągłości itp.) głównego ujęcia. Zazwyczaj krótkie. Praktykowane w filmie, w telewizji i bardzo często w wywiadach dokumentalnych.

**Przenikanie** – Efekt optyczny, w którym obraz pojawiający się następuje po obrazie, który znika. Przenikanie było bardzo powszechne w latach trzydziestych; używane jest do dzisiaj.

**Teleobiektyw** – Obiektyw o bardzo długiej ogniskowej, funkcjonuje na zasadzie teleskopu i pozwala fotografować obiekty z odległego dystansu. Posiada bardzo wąski kąt widzenia i spłaszcza głębię ostrości.

**Winieta** – Sposób maskowania obrazu (np. obraz maskowany wkoło, sugerujący obraz widziany przez lornetkę). Często z miękką nasadką.

**Zoom** – Dosł. poderwać. Transfokator. Ujęcie z użyciem takiego obiektywu, którego długość ogniskowej jest zmieniana w trakcie ujęcia. Długość ogniskowej w tym obiektywie może zmieniać się od SZEROKIEGO KĄTA do TELEOBIEKTYWU. Zoom bardzo często zastępuje ujęcie z jazdy, ale różnica między tymi sposobami jest znacząca.

**Remake** - termin odnoszący się do filmów, w mniejszym stopniu także do gier komputerowych, które zostały nakręcone bądź stworzone na nowo, z różnym stopniem zmian. Remakiem nie jest zazwyczaj nazywana ponowna adaptacja tego samego materiału źródłowego np. [sztuki](http://pl.wikipedia.org/wiki/Sztuka), [książki](http://pl.wikipedia.org/wiki/Ksi%C4%85%C5%BCka), [opowiadania](http://pl.wikipedia.org/wiki/Opowiadanie), a jedynie film nakręcony ponownie, na podstawie tego samego, bądź do pewnego stopnia zmienionego scenariusza.

**Soundtrack** - zapis [motywu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Motyw_%28muzyka%29) lub całej ścieżki dźwiękowej [utworu muzycznego](http://pl.wikipedia.org/wiki/Utw%C3%B3r_muzyczny), która pojawia się w [filmie](http://pl.wikipedia.org/wiki/Film) lub [grze wideo](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa), jak również [wydania płytowe](http://pl.wikipedia.org/wiki/Album_%28wydawnictwo_muzyczne%29) złożone z kolekcji takich utworów. Dotyczy ona głównie [ilustracji muzycznych](http://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Muzyka_ilustracyjna&action=edit&redlink=1), ale również jest to zapis konkretnych utworów, które zostały przygotowane specjalnie na potrzeby filmu lub gry.

**Sequel** - kontynuacja jakiegoś dzieła, najczęściej [filmu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Film), [książki](http://pl.wikipedia.org/wiki/Ksi%C4%85%C5%BCka) lub [gry komputerowej](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa), przedstawiająca dalsze losy poznanych bohaterów lub kontynuująca wątek ukazany w poprzednim dziele.

**Prequel** – poprzednik, nawiązanie do jakiegoś utworu (zwykle popularnego [filmu](https://pl.wikipedia.org/wiki/Film)), opowiadające o wydarzeniach wcześniejszych niż opisane w pierwowzorze. *Prequele* zazwyczaj powstają później niż oryginalne dzieło i często są w nich wyjaśniane wątki i zdarzenia, o których opowiadała główna część. Kontynuacja utworu przedstawiająca wydarzenia późniejsze niż w pierwowzorze to [sequel](https://pl.wikipedia.org/wiki/Sequel).

**Retrospekcja** - *(cofnięcie się w przeszłość)* - w tok głównej narracji włączane są sceny z przeszłości.

[**Dubbing**](http://pl.wikipedia.org/wiki/Dubbing) - stosowany jest przy filmach obcojęzycznych. Polega na zastąpieniu dialogów i komentarzy lokalną wersją językową.

**Gag** - chwyt sytuacyjny, nieprzewidywalny efekt w akcji.

**Klaps** - tabliczka z zapisanym numerem ujęcia i dźwięku. Do górnej części tabliczki przymocowana jest deseczka, której uderzenie (klaps) służy do synchronizacji na etapie [postprodukcji](http://pl.wikipedia.org/wiki/Postprodukcja) ścieżki obrazu i dźwięku.

**Klapserka** - inaczej sekretarka planu. Do jej zadań należą wykonywanie *klapsów* oraz pisanie raportów dziennych z planu.

**Stopklatka** - ruch w kadrze zostaje zatrzymany. Na ekranie widzimy *zdjęcie*.

**Taper** - osoba, która w trakcie projekcji filmu niemego improwizując na fortepianie, pianinie czy innym instrumencie *udźwiękawiała* film.