В. Д. СИМАКОВ

ХОЧУ СНИМАТЬ КИНО!

Третье издание,
переработанное и дополненное

Москва
ФГБНУ «ИХОиК РАО»
2015

ББК 85.379+32.973.26-018.2
УДК 7.038.53:791.43
С37

Симаков В.Д.

С37 Хочу снимать кино! / В.Д.Симаков – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Изд-во ИХОиК РАО, 2015. - 312с.

ISBN 978-5-905451-04-1.

Эта книга адресована читателям, желающим посвятить свой досуг съёмке собственных фильмов. В ней последовательно рассматриваются этапы обучения кинематографическому творчеству при создании видеофильма. Даётся множество практических рекомендаций, раскрывающих секреты профессионального мастерства оператора.

Главная тема книги — изобразительный мир экрана. Автор знакомит читателя с азбукой киноязыка, овладев которой, можно научиться понимать произведения изобразительного искусства, будь то кинофильм, живопись или фотография, и создавать на этом языке свои фильмы.

Широкий круг кинолюбителей, а также руководители самодеятельных киностудий и преподаватели медиаобразования в школе найдут в этой книге ответы на многие творческие вопросы.

ISBN 978-5-905451-04-1

© Симаков В. Д., 2015
© Федеральное государственное бюджетное научное учреждение «Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования»

ОТ АВТОРА

Создание видеофильма является для каждого кинолюбителя - опытного или начинающего - захватывающим приключением. Видеофильм загадочен и непредсказуем до последнего дня. И даже если у вас есть подробный сценарий, вы постоянно попадаете в неожиданные ситуации.

Эта книга станет вашим другом, помощником и интересным собеседником. Она подскажет, как написать сценарий и снять по нему фильм, научит управлять вниманием зрителей с помощью известных в искусстве композиционных приемов. Расскажет о разных принципах освещения в кино, научит грамотной логике монтажа, созданию звуко-зрительного образа в фильме.

Книга рассчитана на творчески мыслящих людей любого возраста, делающих первые шаги в создании документального или игрового фильма. Автор хотел бы приобщить творческую молодежь к миру киноискусства, научить разговаривать на всемирном языке кино. В этой связи обучение азбуке киноязыка, правилам и канонам киносъемки является, безусловно, актуальной задачей, но более важно обучение художественному творчеству, выражению своих мыслей и чувств через сюжет, образ, эмоциональное послание к зрителю, проявлению авторской позиции.

Первая часть книги «Композиция кадра» посвящена обобщению известных в искусстве, живописи и кино правил и законов. Во второй части «Композиция движения» идет речь о правилах развития действия - процесса, общего для кино, музыки и литературы. Третья часть «Ступени мастерства» раскрывает особенности работы оператора в документальном, научном и игровом кино. Четвертая часть «Практика видеосъемки» содержит задания по фотокомпозиции и съемке фильмов разных видов и жанров. В качестве приложения автор предлагает курс обучения «Творческая видеосъемка».

В. Д. Симаков

Часть I. КОМПОЗИЦИЯ КАДРА

Раздел 1.

УСЛОВИЯ УСПЕХА В ИСКУССТВЕ

ТЕХНИКА И ТВОРЧЕСТВО

Начинающие и «продвинутые» кинолюбители постоянно интересуются вопросами соотношения техники и искусства в кино. Их интересует мастерство оператора и режиссёра, «взаимоотношения» ремесла и творчества.

Многие часто задают вопрос: «Как снять хороший видеофильм?». При этом они ожидают получить ответ, подобный тому, что дан в поваренной книге: сколько необходимо продуктов и в какой пропорции, чтобы получилось хорошее блюдо. Такого рецепта не знает никто, ибо фильм - это итог длительного, захватывающего, интуитивного и логического творческого процесса.

Многим опытным кинематографистам легче снять хороший фильм, чем объяснить, как фильм создаётся, тем более, по каким правилам и законам. Часто простота любительской видеосъёмки рождает иллюзию простоты создания фильма. Действительно, любительские видеокамеры очень удобны в обращении. Автомат определяет экспозицию, автомат устанавливает цветовой баланс, автоматически наводится фокус, синхронно записывается звук. Иному кинолюбителю порой кажется, что для создания видеофильма достаточно нажать кнопку видеокамеры, отснять кассету до конца, и - фильм готов.

Просматривая подобный видеоматериал, видишь, что на экране – протокольная съёмка очередного семейного мероприятия. Всё

снято издалека, на общих планах, со случайными наездами и отъездами трансфокатора. Бездумно бродит по комнате камера, не понимая, где, когда и зачем ей надо остановиться. На экране ничего не происходит. Событий нет никаких. Действие топчется на месте. В материале отсутствуют крупные планы, нет выразительных деталей, столь необходимых для дальнейшего монтажа. Эту техническую съёмку кинолюбитель принимает за художественную, заявляя, что он снял очередной «видеофильм».

- Чем же отличается техническая съёмка от художественной?

При технической съёмке в кадре всё случайно! Оператору всё равно, откуда снимать, в какую сторону направить камеру. Ему всё одинаково нравится! У оператора нет никаких ориентиров, нет никаких приоритетов. Для него всё – главное! Поэтому камера выхватывает в пространстве случайные кадры и впопыхах их компонует. Это ведёт к фиксации невыразительного изображения и безразличному восприятию его зрителем с экрана.

При художественной съёмке важен замысел. Какие мысли вы хотите поведать зрителям, какие чувства возбудить в их сердцах? За кого или против чего борется ваш фильм? Добро или зло проповедуется с экрана? Замысел, как стержень, соединяет все кадры в эпизоды, а эпизоды в фильм. Технически можно снимать и так, и этак, но только замысел определяет, как именно.

Откуда же возникает замысел? Он исходит из вашего внутреннего «Я», духовных и нравственных интересов, из вашей совести, наконец. Замысел фильма – это поступок, поступок художественный, нравственный, человеческий. Вы хотите снять фильм об иконе «Троица»? Это поступок. Вы хотите снять фильм о своём дедушке? Это тоже поступок. Вы хотите своим фильмом защитить умирающую на глазах деревню? Это факт художественный, нравственный и общественный. Как известно каждому художнику, именно замысел порождает форму!

Замысел будущего фильма может быть оформлен в виде небольшого плана, в виде раскадровки, в виде проекта фильма. Самое сложное при создании плана и раскадровки, а затем при проведении художественной съёмки – это умение провести замысел через весь фильм, от кадра к кадру, с начала до конца. И каждый раз говорить в полный голос, в полную силу, во всю творческую мощь, даже на пределе возможностей, без скидок на трудности, без послаблений себе и коллегам, без каких - либо компромиссов.

При технической съёмке кинолюбители снимают вначале по инструкции, по правилам, затем по накопленному опыту, они

стремятся снимать профессионально, грамотно, «как все». Профессиональные кинооператоры, ведя техническую съёмку, стремятся не ошибиться в расчетах, «сто раз отмерят», чтобы получить гарантированный результат. Они стремятся снимать хорошо, «как всегда».

А первая техническая съёмка новенькой, только что купленной видеокамерой! Она всегда и у всех одинакова. Счастливый обладатель камеры крутит её во все стороны, вращает камерой вокруг себя на 360 градусов. Он с упоением жмёт кнопку трансфокатора, отъезжая и наезжая им на предметы, случайно попавшие в кадр. Большинство кинолюбителей проводят первую техническую съёмку одинаково, снимая «как всегда» и «как все».

При художественной съёмке важно снимать осмысленно и целенаправленно, желательно на волнующую вас тему. Пусть это будет фильм об иконе «Троица», портрет дедушки или репортаж о деревне. Важно рассказать об обычном, знакомом оригинально, не так, как другие. Это драгоценное качество оператора-художника: видеть вокруг новое, удивляться всему и снимать по-новому. Новизна – основной признак выразительности. Это касается новизны тематики, художественных приёмов, позиции автора, композиции отдельного кадра. Новое – это то, без чего не может быть художественного произведения. Если у вас нет своих мыслей, своего взгляда на жизнь, своего вкуса, своего художественного чутья, то ваш фильм будет зеркалом этой пустоты.

Техника и творчество. Сколько баталий состоялось на эту тему, сколько копий поломано в полемике! Но всегда одерживала победу одна точка зрения: техника – важнейший компонент в кино и на телевидении. Технику необходимо изучать, досконально знать и заставлять ***служить художественному творчеству.*** Техника, как бы она ни была совершенна, не имеет души и сердца. Она не может быть искренней, она не может любить и страдать. Если автор холоден сердцем, если он не искренен, если он не любит своих героев и сам не верит в то, что утверждает, тогда фильм оставит зрителя равнодушным. Только выстраданность темы, неподдельное чувство найдет отклик в сердце зрителя, вызовет ответное переживание. Искусство становится заразительным, увлекает, когда авторская позиция выходит на передний план. Личность автора, снимающего видеофильм, пусть любительский, имеет решающее значение. Важно, каково его мировоззрение, темперамент, характер, даже возраст.

Какими же профессиональными навыками необходимо обладать будущему автору видеофильма? Он должен мастерски владеть ремеслом: знать фототехнику и фотокомпозицию, освоить

операторские приёмы съёмки. Ему необходимо грамотно работать с моделью, знать актёрское и режиссерское мастерство. Художественное дарование, умение рисовать также не будет лишним. Ему придётся научиться общаться с людьми, запастись продюсерскими навыками в кинобизнесе, чтобы самостоятельно налаживать отношения с партнерами и клиентами.

Быстро всему научиться невозможно, только технических навыков для профессии будет мало. Настоящий кинооператор снимает фильм не столько видеокамерой, сколько сердцем и душой. Особо одаренный кинооператор как бы «высвечивает» пространство кадра своим внутренним духовным светом. Видеокамера, как кисть художника, сама не рисует, но в руках мастера она творит чудеса. Видеокамера - всего лишь современный инструмент записи изображения, которым надо уметь пользоваться. Важнее не техника, камера и формат записи, а то, что основой профессии является нравственность содержания фильма, вечная тема борьбы добра и зла.

Итак, мы узнали, что:
1. Замысел порождает форму.
2. Искусство не терпит компромиссов.
3. Технику необходимо изучать и заставлять служить художественному замыслу.

ВНИМАНИЕ, СНИМАЮ!

Вы взяли в руки видеокамеру и хотите запечатлеть своих друзей. Они стоят напротив вас, наблюдают за вами, разговаривают, смеются. Вы смотрите в видоискатель, чтобы определить, попадут друзья в кадр или нет. Чаще всего ориентиром является центр кадра, помеченный кружочком, крестиком или точкой. Однако если в вашей камере такого ориентира нет, тогда вы определяете центр кадра на глаз. Мысленно проводите две диагонали из углов видоискателя. Пересечение диагоналей укажет вам ***геометрический центр*** снимаемого кадра.

Определяя композицию будущего кадра, вы расставляете друзей в определённом порядке. Вы ставите в центре группы девушку, которой симпатизируете. Глядя на друзей в видоискатель, вы размещаете девушку в центре кадра, а остальных группируете вокруг неё. Для вас девушка является ***смысловым центром*** всей композиции, в общем, ради неё вы и затеяли эту съёмку.

Перед нажатием кнопки камеры, вы ещё раз внимательно посмотрели на все детали ***по краям*** кадра. Убедились, что в кадре ничего лишнего нет. Девушка в центре, она в светлом платье и ***хорошо освещена.*** За девушкой - ровный ***фон*** под тенью деревьев. Солнце сверкает сквозь листья, освещая фигуры ребят. Световым шнурком оно окаймляет головы и плечи. Лица друзей сияют, освещённые мягким светом голубого неба.

Перед съёмкой вы обязательно скажете своим друзьям, чтобы они поправили волосы, одежду, чтобы они не прерывали общение и не позировали перед камерой. На секунду задержите палец на кнопке камеры, обратите внимание на лица друзей, расскажите им прибаутку и развеселите их. Дождитесь, пока они перестанут гримасничать и нажмите кнопку в тот ***момент***, когда девушка улыбнулась и ребята улыбнулись ей в ответ.

Легко заметить, что поиск композиции кадра производился из тех элементов, которые находились в поле видоискателя. Элементы композиции переставлялись в кадре до тех пор, пока не был найден вариант, устраивающий глаз художника. Создавая живописную композицию из улыбок ваших друзей, вы стали не только участником события, но и автором фотоснимка. Художественные достоинства фотографии зависят от ваших способностей, творческого опыта и знания фотокомпозиции.

При ***творческой съемке*** документального или игрового кинокадра существуют два принципиально различных метода создания композиции. Если вы строите кинокадр из случайных элементов, находящихся перед вами, как в только что описанном кадре, то вы используете ***импровизационный метод*** построения композиции. Если вы вначале мысленно представили будущий кинокадр и только затем выстроили его перед камерой, выбрали интерьер, типаж, костюм, грим, свет, то вы используете ***постановочный метод*** создания композиции.

При съёмке ***документального*** видеофильма предпочтительнее импровизационный метод. Снимая репортаж, оператор импровизирует, выискивая важные элементы, уравновешивая главные и второстепенные части, выбирая фон, определяя границы кадра. Хроникер, снимая стихийное событие, компонует кадр из возникших перед ним случайных элементов. На основе опыта и интуиции оператор выкадровывает композицию кадра из весьма неопределенного материала. Он схватывает на лету смысловые и пластические мотивы, объединяет их и фиксирует найденную композицию видеокамерой.

А в ***игровом кино*** предпочтительнее иной способ организации изображения – постановочный. Оператор игрового кино, пользуясь своим «внутренним» видением, создаёт композиции по несколько иным правилам. Вначале в своём воображении оператор представляет будущий кадр, а затем выстраивает его перед камерой из заранее отобранных элементов. Это становится возможным благодаря зрительной культуре оператора, основанной на знании законов изобразительного искусства. Многие операторы игрового кино занимались живописью, они изучали историю изобразительного искусства и знают теорию композиции. Такие операторы придумывают каждый кадр, постоянно улучшают его в своем воображении и держат перед мысленным взором на съемке.

Задумаемся, а так ли уж необходимо знать язык живописи? А язык фотографии и кино? А знать правила в искусстве вообще? Правила, о которых иные художники говорят высокомерно, с пренебрежением: «Правила – смерть всякому искусству!». Что скрывать, сегодня можно встретить музыканта, знающего всего два аккорда и сочиняющего хиты и шлягеры. Можно встретить оператора,

не знающего элементарных правил композиции, но снимающего популярные клипы. Можно встретить художника, не отягощённого знанием живописных законов и выдающего себя за «гения».

Правила в искусстве фундаментальны и проверены веками. Учитель передаёт своим ученикам опыт, знания, систему, которые были выработаны поколениями творцов, в виде своего рода профессональных легенд. Этим богатым наследием ученики стремятся распорядиться по-своему, едва овладев им. Каждый ученик считает, что он имеет право на самостоятельное решение, на творческий риск, на то, чтобы нарушить и обойти устоявшиеся каноны. Начинающие и состоявшиеся художники часто уверены, что правила установлены для того, чтобы их нарушать. Конечно, это так, это очевидно. Однако для нарушения правил должна быть более существенная причина, чем желание посмотреть, что из этого получится.

Случайная съёмка – предельный случай натурализма. Вспомните туристов, бредущих среди архитектурных достопримечательностей Египта, Греции или Рима. После очередной съемки памятника древнего искусства турист забыл выключить видеокамеру. Вот и болтается она на руке, показывая на экране кроссовки на ногах горе-оператора, мелькание кустов и деревьев, покрытый трещинами асфальт,- всё, что случайно попадает в объектив. Видеокамера, паря над землёй, снимает бесконечно долго, фиксируя механически и бесстрастно ***«случайность».***

Теперь представьте другую ситуацию: знакомый художник попросит вас снять видеофильм о его выставке. В этом случае вам придётся блеснуть ***«ремеслом»***, снимая живописные полотна. Ваша задача - «выжать» из видеокамеры все её технические возможности. На экране, кроме великолепной живописи, видеокамера покажет ещё и ваше профессиональное умение, то, насколько вы искусны как оператор.

Понятно, что при технической съёмке видеокамера фиксирует «случайность», а при художественной съёмке - результат творчества оператора. Но как увидеть и оценить достоинства того и другого кинокадра?

Для объективной оценки фотографии, кинокадра, слайда существуют определенные критерии. Самый важный из них - это зрительский интерес. Исходя из него, можно сказать, что ***все снимки хороши, кроме скучных***. Можно воспользоваться другими известными критериями, например, такими как: технический, информационный, композиционный, эмоциональный, этический, эстетический. Наличие каких - либо критериев всегда даёт возможность более объективно

оценивать снятое изображение. Из многих критериев можно выбрать три главных: технический, информационный и эстетический. Что же из себя представляют эти критерии?

Технический критерий – это мастерство владения техникой съёмки: объективом, его фокусным расстоянием, диафрагмой, резкостью и её глубиной, применением светофильтров и вспышки. Это техническое состояние кадра: зернистость, «шумы», контраст, цветопередача, полосы, засветки. При видеосъёмке – это неравномерность движения камеры, дрожание кадра, тряска, рывки, неуверенная остановка камеры, поправки композиции кадра. Это «шевелёнка» или «смазка» кадра из-за длительной выдержки при съемке без штатива.

Информационный критерий – это содержание кадра: «ЧТО» и «ГДЕ» снято? Что главное в кадре, что второстепенное? Каковы отношения между главным и второстепенным, насколько они взаимосвязаны? Каков жанр кинокадра: портрет, пейзаж или натюрморт? Что хотел сказать автор и что ему удалось? Есть ли прошлое и будущее у этой истории? Многозначен сюжет или неопределен?

Эстетический критерий – это художественное достоинство снимка: «КАК» выразил автор свои мысли и чувства. Это анализ композиции, насколько она уравновешена или неустойчива. Тут и компоновка кадра, и момент съёмки, и ракурс, свет, цвет. Это драматургия сюжета, это выразительность актёра, непосредственность героев фильма, это изобразительное мастерство оператора, это находки режиссёра. При этом важен эмоциональный анализ кадра: нравится, не нравится или оставляет зрителя равнодушным?

Нельзя не сказать и ещё об одном важном критерии, определяющем весь ход проведения видеосъёмок – ***социальном.*** Для кого вы снимаете кино? Для себя, для друзей, на память, на заказ? Возможно, вы писатель и видеокамера у вас вместо записной книжки? Может быть, вы проводите научные исследования или создаёте рекламу? Возможно, вы хотите поступить во ВГИК, ищете признания или просто решаете проблему свободного времени?

Многие кинолюбители уверены в том, что необходимо и важно «набить руку», что путь к успеху - в каждодневной видеосъёмке. Они снимают в детском саду, в школе, на пляже, в ЗАГСЕ, приносят снимки происшествий в газеты и журналы, снимают видеосюжеты на кабельном телевидении. Через год-другой кинолюбители уверенно пользуются видеокамерой и начинают считать себя профессионалами. Тут главная опасность – не встать на путь конвейерного производства испытанных образцов. Каждый день – привычное, апробированное. Это первая линия антихудожественности, состоящая из штампов и стереотипов.

Напомним тому, кто хочет создать видеофильм, что основными признаками выразительности является оригинальное содержание, мастерство исполнения и Ваше отношение к рассказываемой истории. Автор фильма передает свои мысли и чувства в виде эмоционально-образного послания зрителю. Выразить послание позволяет образ, созданный актерской игрой, музыкой, композицией кадра, режиссурой, а главное – сюжетом. В основе любого фильма лежит взволновавшее автора событие, явление, факт. Вообще, трепет и волнение перед съемкой являются признаками таланта. Однако прежде чем снимать очередную историю, Вам следует ответить на главный вопрос: что такое искусство?

Итак, мы узнали, что:
1. Штамп и стереотип – антихудожественны.
2. Важно знать правила в искусстве.
3. Каждый имеет право на творческий риск.
4. Существуют критерии оценки кадра.

ЧТО ТАКОЕ ИСКУССТВО

Когда абитуриентов, поступающих в киновуз, спрашивают, что такое искусство, то часто слышат в ответ стандартное определение: «Искусство, - отвечают они, - это архитектура, музыка, театр, живопись и кино».

Попытки классифицировать искусство делались еще во времена ***Аристотеля.*** Интересная версия была предложена ***Сергеем Образцовым***. Он делит искусство на изобразительное, повествовательное, зрелищное и музыкальное. Еще более глубокие обобщения

делает ***Лев Николаевич Толстой*** в своём трактате об искусстве, который он создавал на протяжении пятнадцати лет.

В трактате «Что такое искусство?» Лев Толстой приводит в систему, подытоживает свои многолетние размышления на эту тему. Однако некоторым его классификация искусства кажется спорной. Но критик ***В. Стасов***, прочитав трактат Толстого, утверждал, что в этой работе «высказано столько истин, столько великих и глубоких взглядов, что, быть может, ни один другой писатель не может с ним сравниться».

В конечном итоге Л.Н. Толстой «раскладывает» искусство по трём «полочкам», трём родам. На одной полочке «всенародное» искусство, на второй - искусство «для буржуазного общества», на третьей – искусство, «вытекающее из религиозного сознания». Из дальнейших рассуждений Толстого вытекает более короткое определение трёх родов искусства: *всенародное, элитарное и религиозное.*

1. ***Всенародное искусство – солнечный свет души.***

По мнению Льва Толстого, искусство возникает тогда, когда человек, испытав сильное чувство, желает передать его другому. Такое искусство Толстой называет «всенародным». На современном языке этот род творчества называется «чувственным» искусством. Искусство, как солнце, светит и согревает, оно никому не служит: ни государству, ни элите богатых, ни эстетствующей богеме. Это искусство никого не развлекает и не славит. Это искусство – совесть народа, которая объединяет людей.

Главной целью любого произведения искусства является ***эмоционально-образное послание,*** которое передаётся в результате психологического контакта между автором и зрителем. При съёмке видеофильма важно именно это эмоциональное послание, которое режиссёр и оператор фиксируют на экране. На съёмочной площадке режиссёр и оператор творят душой и сердцем, они создают эмоциональное поле вокруг актёра, наполняют им декорации и пейзаж.

Перевод снимка в эмоциональное поле, будто в другое измерение, вызывает у оператора большие трудности и тут на помощь приходит образное мышление, знание законов и правил композиции.

Обычно у кинолюбителей при съемке видеофильма возникают одни и те же вопросы. Как обмениваться со зрителем чувствами и эмоциями? Как добиться, чтобы десятки и сотни компонентов создали единую, нужную вам композицию? Как сделать, чтобы всё срабатывало в нужный момент и в нужном месте?

До какого – то момента помогает ремесло, схемы, законы и правила. Все они помогают в работе, но не создают образ. Настоящее искусство творят лишь призвание, вдохновение и талант. Тут-то и возникает проблема соотношения таланта и ремесла, проблема ***Моцарта и Сальери***, и каждый художник пытается решить эту проблему самостоятельно.

Аристотель определил схему построения сюжета в искусстве две тысячи лет тому назад, и она работает. ***К. Станиславский, В. Мейерхольд и С. Эйзенштейн*** разработали теорию композиции в театре и кино, создали режиссерскую экспликацию, постановочный проект фильма, предложили делать раскадровку в кино. Предложенные ими методы работы помогают художнику выразить свои чувства. Момент отхода от классических схем каждый художник определяет сам. В этом ему помогает профессиональное мастерство, творческий опыт и талант.

Почему некоторые фильмы живут долго? Ответ простой: только потому, что художник не угождал публике, а оставался самим собой. Потому, что он показал в фильме свой особенный мир, где главным оказались те чувства, которые нельзя объяснить рационально. Порой кажется, что такой художник напоминает блаженного, что он не от мира сего. Да и сам художник удивляется тому, что у него получилось. Хотя это опытный мастер, который знает своё дело и технику профессионально. Однако у такого художника мир его грез и фантазий - главное, а ремесло всегда на втором плане.

2. *Элитарное искусство – для развлечения элиты.*

Эти произведения искусства призваны развлекать зрителя, обычно богатую и сытую публику, элиту общества, чаще всего за деньги. В этом искусстве процветают заимствования, подделки, имитации. Каждым подобным фильмом автор пытается поразить воображение зрителя, напугать его, озадачить головоломкой, загадать очередной ребус. Чтобы понять такой фильм, его нужно смотреть по многу раз. И это многоразовое смотрение ничего не разъясняет, а лишь приучает к фильму. А приучить можно ко всему, например, к водке, курению, насилию, ко всему самому дурному. Художник в этих фильмах вызывает чувства с помощью определённых, неоднократно проверенных приёмов.

Л.Н. Толстой чётко выделяет эти приёмы элитарного искусства. Первый – это заимствование из других произведений. Но так, чтобы переделка представлялась чем-то новым, сделанным впервые.

Второй – это натуралистическое подражание самой жизни. Натурализм даже в мелочах: внешний вид, голос, обстановка, звук.

Третий – это сногсшибательные эффекты, контрасты, воздействующие на внешние чувства. Подмена одного искусства другим: музыка начинает «описывать», цвет «кричать», а запах становится «острым».

Четвёртый приём - занимательность: упор делается не на чувственный, а на умственный интерес зрителя. Тут и запутанная завязка, и ложные ходы, и неожиданный финал. Всюду изощренные загадки, разгадывание которых доставляет удовольствие богемной публике.

3. *Культовое искусство – во имя идеи.*

В первую очередь - это религиозное искусство, вызывающее положительное чувство любви к Богу, к ближнему, к своему Отечеству. Или вызывающее отрицательные чувства – протест, негодование, неприятие при нарушении заповедей этой божественной любви. Сюда же можно отнести искусство, пропагандирующее идолопоклонничество, культовые идеи любой диктатуры, например, фашизма или коммунизма. Искусство не решает проблемы, а ставит их!

«И всё же, что такое искусство?» - переспросит начинающий кинолюбитель, пытающийся понять суть своего творчества. Как понять само слово «искусство»?

Согласно Большой Советской Энциклопедии, «искусство - одна из форм общественного сознания», так же, как наука и религия. Но, в отличие от них, искусство воспроизводит жизнь в художественных образах. Вроде, всё понятно. Наше стереотипное мышление настолько привыкло к этому определению, что не задумывается о его сути. Но давайте разберёмся в значении каждого слова этого определения: ИСКУССТВО – ЭТО ФОРМА СОЗНАНИЯ.

Выдающийся теоретик кино режиссёр ***Сергей Эйзенштейн***, исследуя значение слова «форма», установил, что в переводе с греческого оно означает «ивовая корзина», а в нашем славянском понимании – «форма» - это «обнаружение». Значит, определение искусства становится более понятным: ИСКУССТВО - ЭТО ОБНАРУЖЕНИЕ СОЗНАНИЯ.

Теперь постараемся понять знакомое, но не до конца ясное слово – «сознание». Если полистать любой словарь, окажется, что «сознание» понимается и трактуется, как «мысли и чувства человека». Теперь всё встало на свои места в нашем определении: ИСКУССТВО – ЭТО ОБНАРУЖЕНИЕ МЫСЛЕЙ И ЧУВСТВ.

Но чтобы обнаружить мысли и чувства – свои или чужие, – их необходимо иметь. Вот в чём главный вопрос при создании хорошего видеофильма. Незачем брать в руки видеокамеру, если автору нечего выражать или познавать в художественных образах.

Но что такое образ? Как понять хрестоматийное определение: «искусство познаёт и воспроизводит жизнь в художественных образах»? Из школьной программы все мы помним образ Онегина, образ Печорина... Это собирательные образы молодёжи того времени. Или, к примеру, Плюшкин. В этом образе соединены определённые качества: скупость, черствость, неряшливость. Создавая образ, автор всегда преувеличивает, присочиняет, предельно обобщает. Поэт, живописец, кинооператор, создавая произведение искусства, «искажает»

действительность, «деформирует» объекты. Образ в искусстве существует не сам по себе, а лишь через волю художника, который стремится воплотить свой замысел. Например, рисуя портрет, художник обнаруживает свою волю, «обрезая» фигуру человека. Портрет – это не весь человек, а его часть, которая называется лицом, ликом, образом. Сила художественного творчества - в умении обобщать впечатления.

В образной форме личное отношение к творчеству оператора выразил ***С.П. Урусевский***, заявив, что снимать надо так, «чтобы трава смеялась». Великолепно обобщила свои впечатления о назначении поэта ***Анна Ахматова,*** сказав, что «художник должен слышать, как растет трава». А поэт ***Ф. И. Тютчев*** считал, что художник должен слышать, «о чем поет тростник». Художники в этих образах и абстрактны, и конкретны, но объединяет их всех способность обострённо чувствовать.

Образ - понятие многозначное. Это и портрет, и характер героя, который складывается в воображении зрителя, это тот мир, который вы создали на экране. Это пейзаж и настроение в нём. Образ – это и целое произведение, и какая-то его часть. Образ типичен и узнаваем, он родной и знакомый. Зрителю кажется, что он его знает, он здесь был, он это видел. Образ всегда эмоционален, он показывает ваше отношение к предмету, к явлению, к человеку, к материалу фильма. ***Образ – это обобщение качеств***. У кинолюбителя есть два подхода к созданию художественного образа в фильме: один - с помощью репортажа, другой - методом постановки.

При репортажной съемке преобладает подход по принципу: ***"что вижу, то и пою"***, с которого начинается творчество кинолюбителя. В таком документальном фильме кинолюбитель извлекает смысл из снятых им кадров, фактов и событий чаще всего при просмотре материала. Конечно, во время съемки каждый кадр по-своему чем-то зацепил оператора. Но теперь, глядя на экран один, два, несколько раз, он переосмысливает отснятое изображение. Для того, чтобы при монтаже, осознав возможности увиденного материала, создать новый, оригинальный, неожиданный образ.

Второй подход: ***«пою то, что хочу видеть»*** - применяется при съемке игрового фильма. Этот метод используется, когда создают образ, исходя из сценария. Композицию каждого кадра рисуют на бумаге, обдумывая его заранее. Во время проведения такой съемки оператор осознанно организует композицию, декорирует пейзаж, создавая каждый кадр собственными руками. Недаром ***Акира Куросава,*** снимая в тайге фильм «Дерсу Узала», кисточкой подкрашивал траву и листья, так как живой осенний лес не мог «предложить» ему нужного пейзажа. Работа режиссера игрового фильма напоминает работу художника, создающего из отдельных цветных стекол образ и композицию витража.

На практике оба метода используются одновременно. Их совместное применение может сделать ваш видеофильм произведением искусства. Того искусства, которое воспринимается как явление, чудо, от которого ощущается комок в горле и набегают на глаза слезы.

Итак, мы узнали, что:
1. Есть три вида искусства: всенародное, элитарное, культовое.
2. Кино – это эмоционально-образное послание зрителю.
3. Искусство – это обнаружение мыслей и чувств автора.
4. Образ – это обобщение качеств.

УМЕНИЕ ВИДЕТЬ

«Умение видеть» - что это такое?

- Операторское искусство – это «умение видеть» и воспроизводить увиденное индивидуальным образом.

- Все видят фильм таким, каким его увидел оператор.

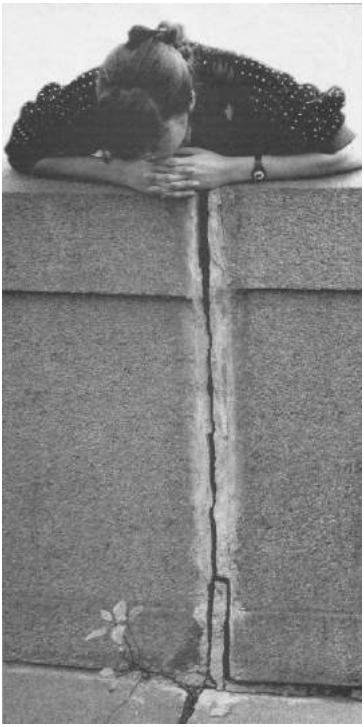
- Кинооператор – первый зритель будущего фильма.

Примерно так объясняли своим ученикам выдающиеся кинооператоры суть своей профессии. Так что же такое «умение видеть»?

Известный кинооператор ***Марк Магидсон*** увлекался фотографией и любил показывать многочисленным гостям новые снимки. Однажды он показал им фотографию живописной лужи с невероятно красивым отражением света в ней. На вопрос, где он такую удивительную лужу нашёл, Магидсон ответил: «Когда вы шли ко мне, то перепрыгивали через неё». У Магидсона было обострённое видение пластических мотивов, «чувствующий» красоту глаз.

Казалось бы, чего проще, посмотрел и увидел. Но вот Магидсон увидел красоту световых разводов в луже, а многочисленные гости – нет. Оказывается, видение поэта одно, а видение физика – другое. ***Там, где физик видит лужу, поэт видит отражение луны.***

Умение видеть – это отбор. Вы выделяете, абстрагируете из окружающей среды предмет, объект, часть пространства для дальнейшей работы над композицией. И, видимо, обучение мастерству создания хорошего видеофильма нужно начинать с обучения уметь видеть, осмысливать и запечатлевать происходящее вокруг.



Выбор места съемки будущего кадра представляет собой творческий процесс, состоящий из нескольких эмоциональных и рациональных шагов. Во-первых, оператору необходимо вдохновение, кураж, озарение, внезапное потрясение. Во-вторых, оператор должен вглядеться в увиденный пейзаж и ощутить, что открытие где-то близко. В-третьих, оператор должен осмыслить, обобщить увиденное и принять решение, что пейзаж именно тот, который он так долго искал. Соотношение эмоционального и рационального на каждом этапе определить очень трудно. При выборе натуры для проведения очередной киносъемки иногда исколесишь десятки километров, а вернешься к тому, первому месту, где сердце «защемило», где тебя осенило: «А ведь это ***та*** усадьба, которая подходит для съемки». И ты снимаешь именно здесь в интуитивно понравившемся тебе первом месте**.**

Умение видеть предполагает преодоление стереотипов мышления. В широком смысле предполагает способность проникать за поверхность предметов и явлений и видеть суть вещей. Это умение оператора обобщать качества явлений и событий, находить глубокие связи между ними, то есть мыслить художественными образами.

Однако для создания хорошего видеофильма одного умения видеть живописные «картинки» недостаточно. Все кадры будущего фильма необходимо расставить в их последовательности, то есть видеть монтажно. Это особое кинематографическое видение, предполагающее способность ещё при чтении сценария увидеть весь фильм. Режиссер, как дирижер оркестра, видит сразу всех оркестрантов, все инструменты, выделяет солистов, второй, третий планы. Режиссер видит фильм целиком, от начала до конца, каждый кадр. Это ***кинематографическое видение*** фильма еще не снятого, но уже увиденного.

Наконец, есть чисто ***операторское видение*** снимаемого пространства. Умение видеть объект съёмки именно таким, каким он будет выглядеть на экране. Это операторское видение приобретается практикой проведения киносъёмок, оно во многом зависит от опыта и мастерства оператора.

Умение видеть – это эмоциональное послание, это проекция внутреннего мира художника во внешний, окружающий его мир. Проекция не пассивная, а творческая, преобразующая мимолетность и случайность реального бытия в художественное произведение, а хаос - в гармонию. Поэтому, прежде чем создавать произведение искусства, тот же видеофильм, нужно сначала создать самого себя как личность и как художника. Только позиция автора, личность художника «озаряет» экран, освещает фильм духовностью и нравственностью. Важно и другое: если мир зеркально отражает мысли художника, то он как бы разговаривает сам с собой. Но если действительность сопротивляется, противоречит художнику, то возникает диалог, который становится источником новых знаний и художественных открытий. В тот момент, когда монолог художника превращается в диалог, возникает ощущение, что материал фильма «пошел», творческая работа закипела и продвигается как бы сама по себе.

В известной книге «Культура кинооператора» историк кино ***Г. Болтянский*** утверждает, что зрительная культура существовала всегда, но с появлением кино человеком «подлинной зрительной культуры» стал кинооператор. Болтянский считает, что «культура зрения» оператора базируется прежде всего на знании истории искусства, скульптуры, архитектуры, живописи, музыки.

А как часто вас можно встретить в концертных или в выставочных залах? Сколько раз вы посетили Третьяковскую галерею, Пушкинский музей, Эрмитаж? А ведь эти посещения обогащают вашу зрительную культуру, наполняют ваше воображение зрительными образами. Изобразительное искусство является настоящим уроком режиссуры, операторского и актёрского мастерства. Кстати, любое произведение изобразительного искусства - картину, гравюру, скульптуру - нужно не только смотреть, но и уметь «читать». А для этого необходимо знать изобразительный язык, на котором она создана. Живописное полотно нужно уметь читать как пьесу, то есть понимать драматургию, сюжет, действие, жанр, видеть мизансцену, понимать психологическое состояние действующих лиц, наконец, необходимо прийти к пониманию темы, идеи, сверхзадачи. В произведениях великих художников поражает умение проникать за поверхность предметов и явлений, умение видеть суть вещей. Снайперский глаз художника подмечает детали, характер персонажей, место действия, атмосферу, мизансцену.

Как же воспитать зрительную культуру?

Чтобы развить зрительную культуру, оператору необходимо потратить много времени на «воспитание глаза». Хотя многие считают, что способность творческого видения – врождённое качество, у одних оно есть, у других нет. Однако художники утверждают, что люди не видят потому, что не хотят, не требуют от себя этого, не заставляют себя рассматривать и осмысливать увиденное. Художники считают, что «хороший глаз» - дело наживное, что способность видеть можно развить до совершенства. Для этого необходимо тренировать зрительную память беспрерывно, каждый день.

Попробуйте месяца два смотреть на всё с мыслью, что вам это предстоит снять видеокамерой или нарисовать. В метро, в автобусе, трамвае – всюду смотрите на всё именно так. И через три дня вы убедитесь, что вы не видели раньше и десятой доли того, что заметили теперь. Через месяц-другой вы научитесь видеть, и вам не нужно будет заставлять себя это делать. Полезно снимать на смартфон и завести записную книжку, в которую стоит зарисовывать интересные моменты, когда они вам попадутся. А затем обдумывать, с какой точки, каким планом, в каком ракурсе нужно снять увиденное.

Здесь уместно вспомнить слова художника ***И. Н. Крамского***, обращённые к его ученикам: «Композиции нельзя научить до тех пор, пока художник не научится наблюдать и сам замечать интересное и важное. С этого только момента начинается для него возможность выражения подмеченного по существу; и когда он поймёт, где узел идеи, тогда ему остаётся формулировать, и композиция явится сама собой…» Наблюдательность и любопытство - это проявление способностей к творчеству, это признак интереса к искусству вообще.

Как-то у ***К. С. Станиславского*** спросили, что необходимо, чтобы актёрская судьба в искусстве состоялась. «Необходимо три условия, - ответил Станиславский, - талант, трудолюбие и удача». Талант кинооператора – это его умение видеть. Это ценнейшее качество, которое рождает, прежде всего, пластическую идею. Труд помогает найти форму этой идеи. Причём труд неустанный, требующий полной отдачи, духовной и физической. Талант, помноженный на труд, повышает мастерство оператора. А мастерство делает встречу со случайной удачей по-настоящему счастливой. Порой судьбу оператора решают снятые им первые кинокадры.

Итак, мы узнали, что:
1. Творчество невозможно без умения видеть.
2. Умение видеть – это отбор элементов кадра.
3. Оператор должен обладать зрительной культурой.
4. Есть три кита успеха: талант, трудолюбие и удача.

Раздел 2.

АЗБУКА КОМПОЗИЦИИ КИНОКАДРА

ТОЧКА СЪЁМКИ

Выбор точки съёмки – это наиважнейший момент в творчестве оператора. Начинающий оператор ставит камеру напротив объекта съёмки фронтально, когда видна одна сторона дома, а боков не видно. Чаще всего именно так снимают архитектуру или группы отдыхающих на курорте людей. Кадр получается плоский, однообразный, в нём нет глубины и объёма. Такую точку называют «лобовой», ***фронтальной*** или центральной.

Начните постепенно смещаться вместе с камерой в сторону. Становится видна боковая сторона здания, появляется объём, возникает пространство, глубина. Это ***боковая*** точка. При съёмке здания с угла фасад будет постепенно уменьшаться, и зритель сможет оценить реальные размеры здания по сравнению с другими объектами, находящимися в кадре. Уходящие вдаль стены здания подчеркнут ***диагональную*** перспективу.

Выбирая точку съёмки, вы разглядываете окружающий вас пейзаж. Вы мысленно определяете границы будущего кадра, ищете расположение предметов в кадре, соизмеряете масштабы передних, средних и дальних планов, определяете крупность человеческой фигуры в кадре. При съёмке на натуре простое смещение видеокамеры на один, два метра в сторону может значительно улучшить снимок или безнадёжно его испортить.

Снимая человека, необходимо обойти его со всех сторон, посмотреть со множества точек. Снимая актёра несколькими камерами одновременно, вы обнаружите при просмотре

материала на экране, что одна камера сильно искажает лицо, другая слегка «фальшивит», третья подчёркивает то, что нужно было бы скрыть. И только какая-то одна окажется в той точке, в том ракурсе, при котором актёр будет наиболее ***выразителен***.

Мне вспоминается случай на съёмке в театре. Среди нескольких молодых репортёров я снимал нашумевший тогда спектакль. Репортёры ходили по залу, выбирали точки съёмки, ближе – дальше от сцены, снимали с балконов, из оркестровой ямы, кто-то залез на люстру. С небольшим опозданием явился на съёмку известный фотограф со складной тяжёлой фотокамерой и старым деревянным штативом. Он сел в самое крайнее кресло, долго размышлял, тайком покуривая, высматривая будущую композицию. Посидев, он медленно подошёл к колонне, поставил громоздкий штатив и камеру, накрылся чёрной накидкой, «попыхтел», снял один кадр и ушёл.

В газете напечатали мой снимок, выбранный из 36 кадров. У других репортёров было по два-три, отобранных из нескольких пленок. Единственная фотография старейшего мастера обошла все глянцевые журналы, демонстрировалась на фотовыставках в нашей стране и за рубежом.

Старик-фотограф, снимая репортаж, не бегал сломя голову по залу, а ***мысленно*** сделал предварительные фотографии с разных точек, «обойдя» со всех сторон объект съёмки, он определил крупность, свет, цвет, тон, произвёл отбор, анализ и синтез, выиграл во времени и качестве.

Известно, что женщины и мужчины-фотографы видят мир по-разному. У женщины в каждом кадре запечатлён весь её мир, она мыслит одним мгновением. У мужчин каждый кадр находится в связи и последовательности с другими мирами, из частного они выводят общее, во всём присутствует логика. Но те и другие могут мысленно оценить объект съёмки в пространстве, мысленно выбрать лучшую точку, сделать предварительный анализ, принять решение о будущей композиции.

Работа оператора над композицией кадра обычно начинается с определения крупности плана. Каким планом снимать данный объект: общим, средним, крупным? Как расположить предметы в кадре, что вынести на передний план, что расположить в глубине, какой выбрать фон? В каком ракурсе снимать? Сверху, снизу или с высоты своего роста? Какой выбрать объектив? Ведь объектив меняет характер оптического рисунка, меняет перспективу, глубину резкости, является важнейшим средством построения композиции.

С какого расстояния лучше снимать?

Съёмка издалека охватывает значительное пространство, показывая обстановку и место действия: пейзаж, стадион, завод, цех. Люди в таких кадрах очень мелкие, они попадают на фотографию во весь рост, как говорят «с ногами». В кино такие кадры называются ***общими планами***.

Теперь начнём приближаться, обратим внимание на группу людей, на интересную сцену. При укрупнении фигуры расположились ближе, люди видны в кадре по пояс. Такое изображение называется ***средним планом***.

Дальнейшее приближение видеокамеры приведёт к портретной съёмке. На экране можно рассмотреть вблизи лицо человека, мимику, глаза. Это **– *крупный план.***

Приблизим видеокамеру ближе, настолько, что в кадр попадут часы, кольцо, цепочка на шее. Мы обращаем внимание на отдельные части портрета, на ***деталь.***

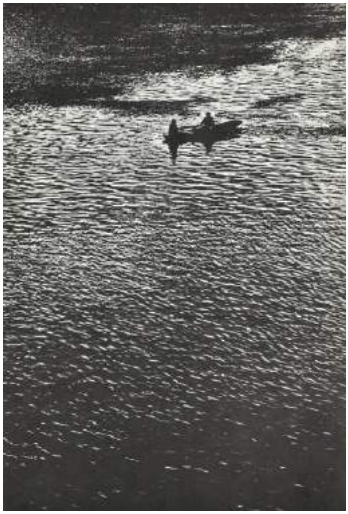
Общий, средний, крупный план, деталь – это азбука кино, это прописные истины, это то, без чего съёмка любого хорошего или плохого видеофильма невозможна! Посмотрите любой документальный или игровой фильм и вы обнаружите, что каждая актёрская сцена или документальное событие снимается тремя планами. Сначала общий, затем средний, а в завершение крупный план. Это аксиома для оператора! Кинематографисты опытным путём не только определили, но и канонизировали это правило киносъёмки. В американской киношколе триада планов: общий, средний, крупный - имеет специальное название «basic sequence», т.е. «базовая последовательность планов».

Не менее важен вопрос, откуда снимать: сверху, снизу, с уровня глаз, на какой высоте держать камеру?

Когда вы снимаете, стоя во весь рост, глядя в глазок видеокамеры, то видите привычное изображение. Это ***нормальная***

точка съёмки. Портретные и архитектурные видеосъёмки ведутся именно с нормальной точки съёмки, которая не даёт искажения формы лица и перспективы зданий.

Нижние точки создают впечатление торжественности и монументальности. Вертикальные линии стремятся сойтись в верхней части кадра. Предметы и объекты проецируются на фоне неба, линия горизонта опускается и уходит вниз кадра. Предметы, расположенные близко от камеры, сильно преувеличиваются в размере. Придвинутые к объективу, они видятся снизу, будто глазами лягушки, поэтому нижние точки зовутся «лягушачьей» перспективой.



Верхние точки открывают перед зрителем большие просторы, морские дали, бескрайние луга, широкие площади. Это взгляд орла, парящего над землёй. Как говорят живописцы – это «заоблачная точка смотрения». Кадры с верхней точки имеют «птичью» перспективу. С высоты все объекты кажутся приниженными, придавленными к земле.

Во время съёмки возникает другой, не менее важный вопрос: «Чьими глазами смотрит камера?» Представьте себе съёмку в театре. Мы с видеокамерой на пьесе «Ромео и Джульетта». Как снимать актёров? ***С точки зрения зрителя***? Это одно решение. А может быть, ***с точки зрения Ромео***? Это другое композиционное решение.

Да, мы можем снимать спектакль из зрительного зала, глазами человека, сидящего в партере. Такая съёмка создаёт ***эффект присутствия*** на спектакле. Зритель – участник театрального представления, он видит: декорации дворца на сцене, Джульетту на

балконе, в саду под балконом – Ромео. Мы снимаем сцену общим, средним, крупным планом из зрительного зала, из партера.

Однако спектакль можно снимать с других точек. Камеру можно переместить вместе с оператором на сцену, поставить на балкон и снимать происходящее действие с точки зрения Джульетты. Затем спуститься в сад, установить камеру под балконом, направить вверх и увидеть возлюбленную Ромео его глазами.

Оператор, находясь на сцене, может направить камеру на зрительный зал. Камера увидит не только декорацию и актёров, но и до отказа заполненный зал. Теперь оператор поведает с экрана, что спектакль пользуется успехом у публики, свидетельства этому – аплодисменты, цветы, крики: «Браво!». Это ***авторская точка зрения***, она показывает не только спектакль, но и его оценку, успех актёров, режиссёра, художника.

Итак, мы узнали, что:
1. «Точка зрения» - это точка зрения зрителя.
2. Эпизод – это несколько точек зрения на объект.
3. Фильм – это разнообразие точек зрения на мир.

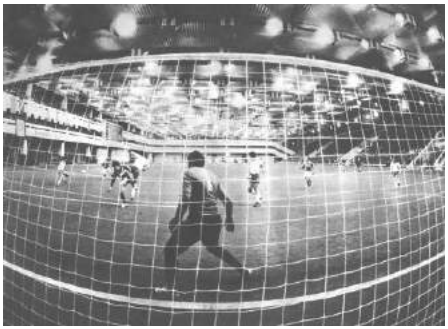
ОПТИКА

Большинство кинолюбителей скорее склонны преувеличивать роль объектива, чем недооценивать её. Многие из них проявляют нередко полную неосведомленность в вопросах оптики. Они требуют от объектива выполнения не свойственных ему функций, объясняя свои неудачи низким качеством объектива. В преувеличении роли объектива скрывается расчет на то, что «хороший» объектив сам по себе обеспечит высокое качества изображения. Между тем, чтобы успешно пользоваться объективом, необходимо знать основы оптики, и чем сложнее современные объективы, тем полнее и глубже должны быть знания.

Стало привычным, что видеокамера снабжена самым современным объективом - трансфокатором. Известно, что он меняет крупность изображения в больших пределах. Но мало кто знает, что изменение угла съёмки создаёт и определённый художественный эффект. Любое крайнее положение трансфокатора – широкое или узкое – меняет впечатление от мизансцены, подчёркивает или ослабляет динамику движения в кадре.

Например, вы вышли на улицу с видеокамерой. Перед вами обычная городская суета на перекрёстке, поток людей и машин. Снимая улицу общим планом, вы можете подойти ближе к перекрёстку и снять его широкоугольным объективом. Вы можете отойти подальше от перекрёстка и снять улицу, тот же общий план, длиннофокусным объективом. Несмотря на то, что в обоих кадрах на переднем плане дома одинаковые, впечатление от снимков столь разное, что можно подумать – это две разные улицы.

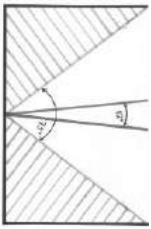
Широкоугольный объектив резче, утрированнее подчеркивает перспективу, при которой стремительно уменьшается масштаб домов, стоящих вдоль улицы. Разница в размерах ближних и дальних домов весьма значительна. В кадре стремительное, быстрое движение машин, мимо камеры несутся суматошные пешеходы. Лица и фигуры людей, идущих по переднему плану, искажены. Широкоугольный объектив смотрит и вверх, и вниз одновременно, поэтому в кадре и небо, и тротуар под ногами рассматриваются детально.



Длиннофокусный объектив сокращает перспективу, более тесной и короткой кажется улица. Дальние дома приблизились, скучились, подчёркивая впечатление тесноты. Это создает впечатление, что они будто нарисованы на театральном заднике. Идущие по улице люди, неважно близко или далеко, шагают на месте, так как они не меняются в масштабе. Их движения замедленны, они «плывут», как во сне. Поток машин бесконечно долго движется на камеру, одна заслоняет другую, передние машины мало чем отличаются от задних по размеру, они сплюснуты, будто побывали под прессом.

В двух кадрах, снятыми разными объективами, улицу невозможно узнать, потому что на экране совершенно разное пространство, разное изобразительное решение кадра. Каждый оператор при выборе объектива, которым будет снимать очередной

кадр, должен помнить, что ***другая оптика – это другое пространство***. Если вы измените оптику при укрупнении сцены, то попадете в другое пространство. Глаз зрителя сознательно или подсознательно ощущает разницу изображения, видит, что кадры сцеплены, но не смотрятся. Поэтому многие опытные режиссеры каждую сцену снимают одним объективом. При съемке одним объективом оператор приближает кинокамеру к актеру, а не укрупняет лицо с помощью наезда трансфокатора.



Широкоугольный и узкоугольный объективы – это не просто разная оптика, это не просто широкий и узкий угол зрения – ***это художественный приём***. Широкоугольный объектив позволяет вместить в кадр очень большое пространство и сильно уменьшает видимые предметы, что искажает действительность на фотографии. Буквально, протокольно, юридически – это не документ, а фальшивка. Но с точки зрения художественной эта фотография выражает определённую идею, которая имелась у оператора. С помощью оптики оператор эту идею подчеркнул, преувеличил.

Длиннофокусный телеобъектив не только приближает предметы, увеличивает их, но и укорачивает расстояние между ними. Если с высоты Останкинской башни снять Москву сначала широкоугольником, а затем телеобъективом, то в первом случае будет выражена идея простора громадного города, во втором – тесное нагромождение домов. И обе идеи будут художественной правдой, хотя на обоих снимках город выглядит так, как глаз человека видеть не может. Это создание съёмочной оптикой виртуальной реальности кадра.

Трансфокатор может снимать максимально широко и предельно крупно, поэтому преимущества трансфокатора перед обычным объективом очевидны. Во-первых, значительно сокращается время, необходимое для выбора нужной крупности. Во-вторых, трансфокатор даёт возможность получать любую промежуточную

крупность фигуры человека. Наконец, трансфокатор позволяет делать отъезды и наезды во время съёмки. Он даёт возможность оператору тщательно определять границы кадра, выбирать крупность, продумывать композицию.

Важной характеристикой любого объектива является ***глубина резкости,*** которая определяет характер изображения. Оператору на практике нужно иметь резкость на первом, на втором, третьем и дальнем планах. Важно знать, что при съёмке широкоугольным объективом глубина резкости максимальна, при съёмке узкоугольным объективом – минимальна. Важно знать, что глубина резкости увеличивается от освещения. При солнечном свете она возрастает, в темноте значительно уменьшается.

Скорость движения человека в кадре и оптика также взаимосвязаны. Широкоугольный объектив укорачивает реальный путь объектов, делает его стремительным. Человек буквально в трёх шагах от камеры, а виден во весь рост. Достаточно ему сделать эти три шага, как в камере появляется сверхкрупный план. Чуть наклонится - и в видоискателе одни глаза, рассматривающие объектив. Наоборот, если угол объектива узок, скорость движения человека в кадре замедляется. Человек делает десятки шагов в направлении камеры, не меняясь в масштабе, будто шагает на одном месте. Трансфокатор даёт возможность видеть человека, идущего на камеру, в одной крупности. Это достигается плавным движением ручки трансфокатора. Оператору при ***съёмке «вслед»*** за актёром или съемке актёра, ***идущего на камеру***, необходимо следить за тем, чтобы в кадре не менялся его масштаб.

С большого расстояния объекты представляются нам в своих истинных размерах. Глядя издалека на улицу, можно увидеть огромные здания и крошечные фигуры людей. Благодаря реальным соотношениям масштабов, длиннофокусный «телевик» незаменим, например, при съёмке пейзажей с заходящим солнцем. «Телевик» увеличит размеры солнца. И теперь станет возможным уместить в кадре огромный огненный шар, и двигающегося по линии горизонта всадника. Попробуйте снять такой кадр обычным объективом. Солнце займёт на небосклоне ничтожное место, будет светиться на небе крохотной точкой, а всадник на коне будет всего лишь мелкой деталью на горизонте.

Часто операторы принимают решение снимать весь фильм длиннофокусной оптикой. Следующий фильм они снимают целиком широкоугольной оптикой. Это придаёт изображению определённый стилистический эффект. Но сам фильм не становится ни лучше, ни хуже. Поэтому для каждой сцены необходимо искать те изобразительные приёмы, ту оптику, которая донесет содержание кадра самым наилуч-

шим – доходчивым, простым и ясным способом. Это не призыв к упрощению, а напутствие оператору: не становитесь рабом того или иного приема.

Итак, мы узнали, что:
1. Трансфокатор – это современный объектив.
2. Оптика – это художественный прием.
3. Другая оптика – это другое пространство.

КОМПОЗИЦИЯ КАДРА

Как часто начинающие операторы, работая над композицией кадра, обнаруживают, что в видоискателе камеры они видят одно, а на экране - совершенно другое. Это означает, что они ещё не научились правильно видеть всё, что попадает в рамку видоискателя. Видоискатель – это главный инструмент, контролирующий будущее изображение. Оператор с помощью видоискателя определяет не только границы пространства, но и длительность съемки каждого кадра. Сколько времени снимать кадр? Если коротко – невозможно разглядеть кадр, если длинно – напрасно израсходована пленка. Кадр – это записанное на пленку изображение, время и звук. При видеосъемке не только изображение, но и слова – главные части кадра. Искусство оператора состоит в том, чтобы подобрать «картинку» и «слово» так, чтобы они дополняли друг друга, сливаясь в гармоничное целое.

Но в самом начале обучения видеосъемке необходимо научиться держать видеокамеру устойчиво и ровно. Оператору нужно внимательно следить за вертикалями в кадре, чтобы они не «завалились» вбок. Одновременно следить за линиями горизонта, которые должны располагаться параллельно нижней границе кадра без «перекосов» в ту или другую сторону. Это – первое условие при компоновке кадра. Ибо все композиционные достижения могут быть сведены на нет самыми обыкновенными «перекосами» и «завалами» кадра. Этим часто грешат по невнимательности начинающие операторы.

Известный теоретик кино, режиссёр ***Лев Кулешов*** сравнивал рамку кинокадра с **рамой** живописной картины. Определение границ кинокадра он считал важнейшим моментом при съёмке фильма. Снимаемое пространство должно твердо и устойчиво держаться в рамке кадра, как живописное полотно в огромной и тяжелой раме. Случайные границы кадра можно смещать, перемещать, укрупнять,

так как они недостаточно чётко определены. Но композиция живописной картины имеет ***изобразительные опоры***, делающие её устойчивой и исключающие возможность произвольного смещения границ. «Опорами» в картине чаще всего служат края и границы предметов. Ими могут быть массивные стволы деревьев, густые тени от предметов, вертикальные и горизонтальные стены, внушительные объёмы и массы. Эти «опорные» линии и массы притягивают границы кадра к себе и прочно удерживают раму в устойчивом положении.

Первым признаком хорошей композиции является чёткое ***выделение главного*** объекта в кадре. Вторым признаком хорошей композиции является её ***лаконичность,*** отсутствие лишних предметов в кадре, «мусора», засоряющего его и затрудняющего восприятие главного. Третьим признаком хорошей композиции является её композиционная ***цельность,*** которая достигается использованием известных правил.

В композиции кадра существует определённая система правил, придающих изображению цельность, выразительность и гармонию. Эти закономерности известны операторам документального и игрового кино и широко применяются ими на практике. Какие же это правила? Во-первых, ***правило «золотого сечения»,*** называемого в фотографии «правилом одной трети». Во-вторых, ***правило равновесия.*** В-третьих, с помощью ***правила геометрической схемы,*** помогающей оператору расположить несколько предметов в кадре выразительно, собрать их в единое целое.

Однако в иерархии ценности изобразительных средств на первом месте стоит такой важный композиционный момент, как ***соотношение фигуры и фона***. Первая и главная задача оператора при съёмке каждого кадра – это чёткое отделение фигуры от фона. Это то первое правило, которое давал своим ученикам ещё Леонардо да Винчи, требуя располагать светлую фигуру на темном фоне, а темную на светлом.

Кинооператор ***В. Железняков*** рассматривает проблему соотношения фигуры и фона в кадре более тщательно: «Если фигура и фон тёмные, то фигуру должен окаймлять светлый ободок (контровой свет), ели фигура и фон светлые, то фигуру должен окаймлять тёмный теневой ободок. Когда изображение цветное – задача решается таким образом: если фон ярко цветной, то предпочтительнее по цвету фигуру иметь малонасыщенную, или наоборот, если фигура ярко цветная, то фон должен быть малонасыщенным по цвету. И ещё один вариант – если фигура и фон насыщенны по цвету, то желательно, чтобы эти цвета были дополнительными или, как говорят, комплиментарными по

отношению друг к другу, например: зелёный и пурпурный, синий и жёлтый. Эти правила сохраняют своё значение при движении камеры. Например, обыкновенная панорама сопровождения за идущим актёром, обеспечивает постоянное изменение элементов фона по отношению к элементам фигуры».

Формируя язык кино, Лев Кулешов отметил две основные формы композиции. Одну из них он назвал «замкнутой», а другую - «разомкнутой».

Для живописи типична ***«замкнутая» композиция***, в которой всё действие, весь сюжет исчерпаны в пространстве картины. Главные композиционные линии жестко замыкаются в обрамлении, они не выходят за пределы рамы. По законам «замкнутой» композиции границы кадра должны плотно компоновать снимаемую сцену, повторяя естественные формы предметов или очертания попадающих в кадр объектов. Это приводит к образованию цельной, уравновешенной и законченной живописной композиции. Замкнутая композиция применяется всеми художниками, фотографами, кинооператорами при съемке портрета, пейзажа, натюрморта.

Кинокадру, наоборот, свойственна ***«разомкнутая» композиция***, в которой действие «выплёскивается» за пределы пространства экрана. События словно не вмещаются в прямоугольник кадра. Зритель видит на экране фрагмент события, разворачивающегося на большом пространстве фильма. При «разомкнутой» композиции за границами кадра всегда угадывается более широкое пространство, а действие в рамке видоискателя продолжается за его пределами. «Разомкнутая» композиция нарушает статичность и стабильность кадра, вносит диссонанс, беспокойство, сообщает изображению динамичность. Благодаря динамике в «разомкнутой»

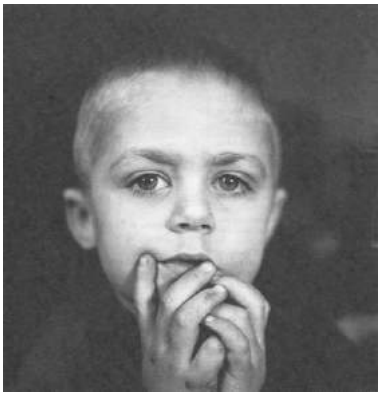
композиции, зритель всё время ощущает действие в кадре, как часть действия, происходящего вне рамки видоискателя, за пределами, «за кадром». Подобная форма композиции иногда применяется в живописи и фотографии, но чаще используется в кино.

Итак, мы узнали, что:
1. Кадр – это граница пространства и времени.
2. Первая задача оператора – отделить фигуру от фона.
3. Главное в кадре не количество деревьев, а их расположение.
4. Композиция бывает замкнутой и разомкнутой.

ТРИ ГЛАВНЫХ ПРАВИЛА

На заседании Королевской академии искусств 10 декабря 1778 года художник ***Д. Рейнольдс*** напомнил собравшимся известное правило композиции: «Главная фигура картины должна быть помещена в середине картины и освещена наиболее ярко. Художник, который счёл бы себя обязанным следовать этому правилу всегда, взвалил бы на себя бесполезные трудности. Смысл этого правила простирается не далее того, чтобы главную фигуру можно было отличить по первому взгляду».

Во ВГИКЕ студенты операторского факультета до сего дня убеждены, что на лице актёра должен быть установлен яркий свет, что



актер - это «светлое пятно» в каждом снимаемом кадре. Студенты художественного факультета, будущие художники тетра, считают актёра «светлой вертикалью», двигающейся на сцене. Студенты живописных мастерских считают, что главная фигура должна быть самым «светлым местом» в картине.

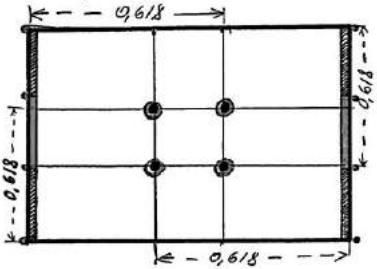
Итак, первое правило живописной композиции: ***главное в центре и хорошо освещено.*** Это правило на подсознательном уровне вошло в практику работы всех современных операторов.

В школе на уроках физики иногда в шутку задают задачку: «Что тяжелее: килограмм железа или килограмм пуха?» Чаще дети

отвечают, что тяжелее - килограмм железа, но те, кто поумнее, говорят, что обе части равны. В живописи оба ответа будут неправильные. Оказывается, изображение в картине также имеет «вес», но иной, нежели в физике. На картине «вес» напрямую зависит от его объёма. И огромный тюк пуха на живописном полотне, из-за того что он велик по объему, покажется «тяжелее» горстки гвоздей.

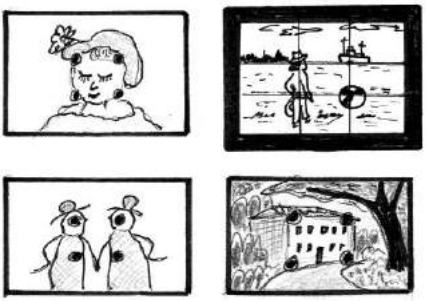
Художниками установлено, что предметы справа имеют больший «вес», чем расположенные слева, а верхние - тяжелее нижних. В центре кадра «вес» меньше, чем по краям. Равновесие предметов в картине достигается правильным их расположением. Простейший способ достижения равновесия – это расположение предметов по центру, многие художники именно так и поступают. Но если перед вами натюрморт, состоящий из трех предметов, то два предмета с одной стороны можно уравновесить одним предметом с другой. Живописное изображение на экране нуждается в равновесии, только так оно создаёт целостность восприятия вашей композиции.

Равновесие предметов в картине - это второе правило композиции**.**



Задумаемся над вопросом: «Где расположить линию горизонта в кадре?». Если горизонт проходит посередине кадра, то делит его на два полукадра, две самостоятельные картинки. Глазу трудно решить, какое из двух изображений главное. Опытные операторы знают, что линию горизонта лучше всего располагать по линии «золотого сечения». В этом случае две неравные части кадра гармонично соединяются в единое целое. Чтобы найти линию «золотого сечения», оператор мысленно делит кадр на три части. Глядя в видоискатель, он располагает горизонт на одной трети кадра, выше или ниже середины. Технически правило состоит в том, что кадр делится на части двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями. Если строить композицию так, чтобы располагать главное вдоль любой линии, то это даст основу правильного построения кадра - по ***принципу «золотого сечения».***

Обратите внимание, что при пересечении линий образуются четыре точки, показывающие зону активного внимания зрителя. Пространство внутри квадрата является ***сюжетно важным центром*** композиции. Каждая точка пересечения сосредотачивает на себе внимание. Если главный объект поместить в любую точку по углам квадрата, то наверняка взгляд зрителя будет прикован к этому предмету.



Итак, мы узнали, что есть три главных правила:
1. Главное в центре и хорошо освещено.
2. Равновесие элементов кадра.
3. Правило золотого сечения.

ТРИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРАВИЛА

1. «В разрыве или в ряду». Есть какая-то тайна в изображении, снятом через всевозможные щели и проемы. Эти кадры будоражат воображение и усиливают привлекательность снимка. Через штакетник вокруг дома загадочнее смотрятся цветы в палисаднике. В разрыве кирпичной кладки в стене приоткрывается таинственное пространство, скрытое от постороннего взгляда. При репортажной съемке демонстрации, митинга, шествия колонн, оператор находится в движении и, пробираясь в толпе, выбирает точку съемки. Он высматривает в разрыве между фигурами потрясающие по своей достоверности кадры. И в повседневной жизни мы фотографируем знакомых, располагая их между двумя деревьями, в проеме двери или в раме окна. Мы сами с удовольствием позируем, встав между двумя девушками, двумя колоннами, двумя вазами.

Приём «в разрыве» подчёркивает какую-то недосказанность, случайность, мимолётность увиденного, но акцентирует внимание зрителя на главном.

В другом случае, снимая предметы и людей в одном ряду, мы непроизвольно подчёркнем их сходство. Этим сходством может быть принадлежность к одной профессии, причастность к общему делу, участие в каком-либо событии. Ставя предметы рядом, мы подчёркиваем подобие каких-то качеств, формы, материала. Солдаты в шеренге кажутся все на одно лицо. Хотя каждый молодой человек – это личность, индивидуальная и самобытная. Приём «в ряду» создаёт прямые или ассоциативные аналогии сходства стоящих «плечом к плечу» объектов.

На практике эти приемы трудно чётко различать между собой, поэтому их рассматривают в теории фотографии как единый приём: «в разрыве или в ряду».

2. ***Заслонение*** – это популярнейший изобразительный приём, усиливающий впечатление глубины пространства с помощью заслонения одного объекта другим. Нависающие ветви деревьев, арки, ворота, ограды по переднему плану – все эти «заслонения» постоянно встречаются в фотографии. Ветка, некстати попавшая в центр кадра, при незначительном перемещении видеокамеры может превратиться в выразительную деталь. Попробуйте снять кадр, в котором на переднем плане - тёмный силуэт, а остальное пространство хорошо освещено. Ваши знакомые будут восхищены.

При съёмке натюрморта часто используется композиционный приём – ***«оверлепинг»***, частичное наложение одного предмета на другой. Если предмет частично закрыт, заслонён другим, то ясно, что он находится за ним. Такое положение предметов на фотоснимке создаёт иллюзию глубины, указывает взгляду зрителя путь от ближнего плана натюрморта к дальнему. Налагаемый предмет воспринимается как более активный, прикрываемый – как пассивный. Приём наложения одних предметов на другие позволяет скрыть ненужные детали, например, трещины, побитости снимаемой в натюрморте посуды, помогает выдать половину тарелки за целую.

«Кулисы» - это заслонение объектов съемки с боков, будто театральный занавес закрывает с одной и с другой стороны сцену. Кулисами могут быть стены домов, створки окон, половинки ворот, щиты, шторы. За кулисами театра всегда «спрятана» какая-то тайна. Она манит и интригует взгляд любопытного зрителя.

В живописи заслонение изображаемого в центре со всех сторон называется ***«обрамлением»***. Оно выглядит как тёмный или светлый круг, по периметру картины. Впечатление такое, будто вы смотрите через подзорную трубу. В фотографии обрамление создаётся съёмкой сквозь архитектурные проёмы, просветы листьев на деревьях, съёмкой через трубу из белой или чёрной бумаги, через различные светофильтры, размывающие края изображения.

На полотнах живописцев часто встречается пассивное обрамление, называемое художниками ***«скосом угла»***. Внизу картины треугольные скосы создаются художниками с помощью складок одежды, стоящей по углам мебели, участков тёмной травы. Вверху картины скосы угла создаются формой облаков, пологими откосами гор, ветками и листьями деревьев. «Скос угла» - это маленькие треугольнички по краям картины, это элегантный приём заслонения, это сверхпервый план, увеличивающий впечатление

глубины пространства. В живописи приём «заслонения» по переднему плану применяется при создании портрета, натюрморта, пейзажа.

В кино этот прием применяется не только при съемке статичных кадров, но и при движении камеры, например, в панорамах при съёмке батальных сцен. Как часто мы видим на экране, когда по переднему плану обрушиваются стены домов, что-то падает, мелькает, движется перед объективом. В панораме «заслонение» всего лишь на несколько секунд закрывает действие на экране, но помогает ощутить стереоскопичность пространства.

Интересно отметить, что когда предметы заслоняют друг друга, кажется, что между ними нет пространства. При заслонении трудно установить, насколько один предмет расположен дальше другого. Поэтому говорят, что «заслоненное» пространство – это пространство без размеров.

3. ***Геометрическая схема.*** В композиции можно выделить ещё один прием, который помогает организовать сюжетно важную часть кадра. Простая геометрическая фигура, положенная в основу композиции, помогает оператору чётко организовать кадр. Схематической основой композиции может быть квадрат, крест, треугольник и т.д. Треугольник, например, способен многое упростить, систематизировать, обобщить. Геометрическая схема определяет форму сюжетно важного центра будущей композиции и предшествует детальной разработке отдельных частей. Вспомните известную картину ***М. Грекова*** «Тачанка», в основе композиции которой лежит треугольник. Вначале на полотне художник нарисовал три стороны треугольника, которые в дальнейшем, под кистью художника, превратился в изображение стремительно несущихся по степи коней.

Что же такое геометрическая схема? Это графический «скелет» будущей композиции, формальная основа, которую художники называют и «линейным узором», и «эмбрионом замысла». Это схема, которую часто называют «конструктивной идеей» или «пластическим мотивом». Она позволяет

вначале сосредоточиться на основных силуэтах в изображении, определить основные массы композиции, создать некую пластическую абстракцию будущей картины, её иероглиф, абрис, знак. И только потом, после того, как вы нашли выразительную связь схемы с пространством, можно подчинять ей детали. Благодаря этому «скелету» задаётся цельность композиции.

Нахождение геометрической схемы в композиции – важная часть творческого процесса в работе художника и оператора.

Итак, мы узнали, что есть дополнительные правила:
1. В разрыве или в ряду.
2. Заслонение одного предмета другим.
3. Геометрическая схема.

ПРИНЦИП ПОДЧИНЕНИЯ

Принцип подчинения подразумевает, что композиция - это построение изображения с помощью определённой темы и идеи. Тема – это самая сокровенное, дорогое, самое важное, о чём хочет сказать художник. В начале работы тема может быть не совсем ясной, даже расплывчатой. Художник чувствует её пока в общих чертах. Но, найдя зародыш темы, начинает выращивать её как ребёнка. Из всего многообразия впечатлений он выбирает только то, что помогает её понять. И каждый раз закон подчинения убеждает художника не начинать съёмку фильма, пока не возникает чёткое определение темы и идеи.

Замысел, как первое представление автора о сюжете, собирает материал. Накапливаясь как бы сам по себе, материал рождает тему. Замысел, тема и материал определяют основную идею. Именно идея «ставит» сверхзадачу, «руководит», «отдает распоряжения», а тема «исполняет» их, управляет материалом. Не стоит думать, будто работа над сюжетом обязательно протекает именно так. Но без замысла, материала, конкретной темы никакого сюжета киносценария не написать.

Тема подчиняет себе всё: сюжет, образ, форму произведения. В живописи тема помогает определить, «**ЧТО**» рисовать в картине, пейзаже, портрете, натюрморте. Художнику остается только решить, «**КАК**» нарисовать отобранное. В кино тема определяет не только содержание сценария, но и выбор предметов в кадре, выбор фона, интерьера, натуры. Тема помогает отобрать типаж человека при съемке портрета, найти актера, его грим, костюм, прическу.

Когда отобранный материал разрастается, когда кроме главной, возникают дополнительные темы, побочные, сопутствующие, тогда начинается процесс ограничения материала. Любой метод, любая форма композиции, начинается с ***процесса ограничения***. Лишнее нужно отсекать. На вопрос: «Как создаётся скульптура?» великий Микеланджело ответил: «Я беру глыбу мрамора и отсекаю всё лишнее». Тема – это рабочий инструмент художника, его компас. Только сформулировав тему, хотя бы приблизительно можно сказать, что в кадре необходимо, а что – лишнее.

Что же такое тема? В учебном пособии «Основы теории композиции станковой картины» Смоленского государственного педагогического университета художник ***Любовь Оборина*** объясняет: «Тема – это круг жизненных явлений, которые художник пытается осмыслить в своём произведении. Рождение, смерть, война, земля и люди, времена года – всё, в чём заключено глубокое, вечное содержание, непреходящие истины, может быть темой сюжетной картины».

Идея - это отношение художника к теме. Идея – это нравственная, эстетическая, идеологическая позиция автора, его отношение к тому, что он изображает. Возможно, это чувство одобрения, восхищения, любви или осуждения, иронии, гнева. Эти чувства не устаревают, они вечны, и в этом загадка непреходящей силы искусства.

Например, вечная тема, проходящая через всю историю изобразительного искусства, - тема материнства. Она имеет один и тот же сюжет - мать и дитя, а какие разные формы её выражения! Начиная от иконы и заканчивая авангардной живописью. Эта тема привлекает внимание художников во все времена и каждый решает её по-своему.

Содержание картины – это ***«ЧТО»*** изображено, а выбор формальных средств, построение композиции – это ***«КАК»*** выражено. Выдающиеся художники считают, что мастерство наступает тогда, когда «ЧТО» и «КАК» приходят одновременно.

Итак, мы узнали, что:
1. Тема позволяет отсечь всё лишнее.
2. Тема не приходит одна, она приходит в «материале».
3. Идея – это отношение автора к теме.
4. Если не получается здесь – ищи причину неудачи в начале.

ПРИНЦИП ЦЕЛЬНОСТИ

«Каждый кадр, по глубокому моему убеждению, должен носить в себе элементы всей фильмы и одновременно быть настолько характерным во всех своих элементах, как подписная картина большого мастера», - писал кинооператор ***А.Н.Москвин*** по поводу статичной и многофигурной композиции кинокадра. В живописи существует так называемый жанр «картина». Он подразумевает изображение исторических, батальных, мифологических или бытовых сцен с большим количеством персонажей. При работе над композицией кадра необходимо учитывать правила построения многофигурной композиции в живописи. Во-первых, такая многофигурная композиция, по закону цельности, не должна распадаться на части. Ни одна часть живописной картины не должна «выпирать», нарушать равновесие, перетягивать слишком на свою сторону, то есть не нарушать общей гармонии. Во-вторых, все части картины, её основные массы, группы, фигуры и детали необходимо сочетать между собой и соотносить с целым. В-третьих, ни одна часть не может быть изъята или привнесена в картину без ущерба для целого.

Принцип цельности иногда сводится к поиску орнаментальности картины, когда каждая часть находит своё точное место в красочном изображении. Орнаментальность одинаково приемлема всюду: и в живописи, и в фотографии, и в кино. «Когда содержание картины читается сразу и на большом расстоянии – это признак совершенства композиции», - считает художник ***Б. Иогансон***.

Действительно, иногда весь фильм высвечивается в воображении оператора сразу, будто освещённый солнцем или вспышкой молнии. Он видит его от начала до конца во всех деталях. Иногда, наоборот, изобразительное решение вырисовывается постепенно, выплывая в сознании как контуры здания из плотного тумана. Иногда оператор мучается и не знает, как снимать до самого последнего момента съёмки. Важно, что оператор постоянно в поиске, что он ищет и находит единое, цельное композиционное решение каждого кадра, сцены, эпизода и фильма.

Для построения композиции многофигурного кадра важным является определение ***центра внимания***. Именно главному смысловому центру подчинены все остальные части композиции. Задача центра внимания заключается в том, чтобы сосредоточить взгляд зрителя на главном, что выражает основной смысл изображения.
Известно, что в живописных многофигурных композициях может быть ***несколько*** «центров внимания», два, три и даже больше. Эти центры должны сочетаться между собой. Заниматься разработкой деталей можно только тогда, когда найдены ясные формы больших групп в многофигурной композиции, когда эти группы сочетаются между собой в живописном орнаменте. Если мы не видим всю картину в целом, со всеми деталями, мы не настоящие художники и творцы. Умение анализировать и оценивать на экране композицию снятых кинокадров, определять их целостность и орнаментальность – это одно из важнейших профессиональных качеств кинооператора.

Итак, мы узнали, что:
1. Ни одна часть композиции не может быть изъята без ущерба для целого.
2. Части картины нельзя менять местами без ущерба для целого.
3. Ни один новый элемент не может быть привнесен в композицию без ущерба для целого.

ПРИНЦИП КОНТРАСТА

Размышляя о фундаментальных принципах создания композиции, художник ***Л. А. Оборина*** приходит к выводу, что контраст является универсальным средством создания композиции. «Контраст – это художественный приём,- пишет она, - сущность которого заключается в противопоставлении двух соотносящихся свойств, качеств, особенностей». Например: старое и новое, высокий и низкий, движение и статика, добро и зло. «То есть контраст – это отношения, в которых различия преобладают, в отличие от нюанса, где сходство выражено сильнее, чем различие».

Закон контраста утверждает, что сочетание необычного, тем более противоположного, вызывает повышенный интерес у зрителя. Лучший способ выявить своеобразие деталей, вещей и персонажей - это сопоставить их по принципу контраста. Контрасты положений, характеров, состояний, большого и малого, близкого и далекого, света и тени составляют воздействующую силу композиции. Ещё ***Леонардо да Винчи*** обратил внимание на то, что в композиции следует сочетать контрасты. Рядом с высоким – ставить низкого, с толстым - худого, рядом с тяжелыми складками бархата располагать лёгкие складки шёлка. Контраст подчёркивает полярные свойства и делает их более выразительными. Принцип контрастного сопоставления форм, частей, элементов применяется не только в живописи, но и в музыке, кино, литературе. «Живопись вообще строится на контрасте теплого и холодного, на их «борьбе», – пишет ***Л. А. Оборина***. - Любая настоящая картина в своей художественной ткани имеет контрасты».

«В театре, например, в балете,- говорит режиссёр ***И. Азизбаев***, - когда необходимо подчеркнуть стремительное движение одной танцевальной пары, их движение подчёркивается статичными фигурами всех остальных пар, застывших на месте». ***К. Станиславский*** советовал актерам «показывать злодея там, где он добрый». В пьесе «Вишнёвый сад» ***А.П. Чехов*** выразил беспредельную тишину на сцене с помощью звука лопнувшей струны. В картине ***П. Пикассо*** «Девочка на шаре» контраст хрупкой, подвижной, неустойчивой фигурки девочки и мощной, неподвижной мужской фигуры, сидящей на кубе, является сутью художественного образа. Если вы в своём фильме хотите создать ощущение мрака, то не выключайте полностью свет в кадре. Полную темноту создаст зажженная вдалеке свеча, полоска света на полу, свет от костра, одиноко горящее окно в ночи, наконец, звезды на небе. Не тень, а свет способен подчеркнуть кромешный мрак окружающей обстановки.

Одним словом, контраст составляет в искусстве один из основных законов, от которого напрямую зависит воздействие на зрителя всей композиции. Отсутствие контрастов неизбежно порождает вялое, серое и скучное произведение.

Итак, мы узнали, что:
1. ***Темноту подчеркивает свет.***
2. Движение активизируется статикой.
3. Чтобы услышать тишину, нужен звук.

ПРОСТРАНСТВО ФОТОГРАФИИ

Пространство в живописи и фотографии – это изображение третьего измерения на двухмерной плоскости. Художник с помощью перспективы переносит трехмерный мир на плоскость. А кинооператор с помощью видеокамеры создает иллюзию трехмерного пространства на экране. И поскольку наше зрение бинокулярно, а видеокамера монокулярна, оператору приходится прибегать к некоторым композиционным приемам для передачи глубины пространства. Какие же это приемы?

Во-первых, это планы: передний, средний, дальний, помогающие оператору создать представление о расстоянии до главного объекта, расстоянии между фигурой и фоном. Во-вторых, с помощью перспективного совмещения различных по масштабу предметов и объектов. В-третьих, с помощью линейной перспективы, основанной на свойствах оптики изображать параллельные линии сходящимися в одну точку. В-четвертых, с помощью тональности – понижения контраста от камеры к горизонту из-за плотного воздуха или тумана.

Разноудаленные планы - это умело расположенные на разном расстоянии от видеокамеры объекты. Каждый план является постепенным подходом к рассмотрению главного, он направляет взгляд зрителя к смысловому центру изображения. «Сверхпервый» план силуэта ветвей, темной травы, «скоса угла», «кулис», обрамления в кадре увеличивает впечатление глубины пространства. Первый план в картине подготавливает к рассмотрению главного, он служит как бы подходом к цели. В живописи почти всегда главное действие композиции располагается на втором плане. При этом пейзаж и дальние планы усиливают впечатление динамики первых планов.

В киносъемке существует прием организации изображения, когда в одном кадре сочетаются объекты различной крупности. Чаще всего это две контрастные крупности. Например, человек вблизи видеокамеры снят крупно или средне, по пояс, а за ним мы видим широкий вид места действия – цех завода, пейзаж, бытовой интерьер. Такое построение кадра дает дополнительные возможности показа человека во взаимодействии со средой, с обстановкой. Чаще дальние планы снимают с высоких точек. Оператор поднимается на высокое здание, залезает на горные вершины, проводит съемку с вертолета или воздушного шара. Оператор снимает панораму Москвы и Парижа, широкие, до горизонта, пейзажи, но изображение получается «плоским», двухмерным. Это происходит до тех пор, пока в кадре не появится передний план. Любая деталь по переднему плану создаст масштаб, глубину пространства, ощущение трехмерности. Чтобы ощутить высоту, воспринять величину масштаба, необходимо сравнивать размеры с чем-то хорошо известным.

Вспомните «Портрет Шаляпина» художника ***Б.Кустодиева***. Изображение Шаляпина максимально приближено к зрителю, а мелкие фигурки людей, заполнившие заснеженную площадь за его спиной, максимально удалены. Благодаря этому контрасту масштабов впечатление монументальности фигуры певца усиливается, возникает ощущение грандиозности, русского размаха его личности.

Здесь интересно привести высказывание художника ***В.А. Фаворского,*** который говорил что «стиль в изобразительном искусстве выражается через соотношение человека и пространства». Эти слова можно применить и для характеристики стилистических особенностей работы кинооператора.

Масштаб в фотографии – это средство художественной выразительности. Главное в творчестве оператора – то, что он не просто видит размеры предметов в кадре, но и умеет их «изменять», управлять ими, находить соотношение между предметами. Это – один из способов создания условного пространства фильма, которое зритель воспринимает как реальность. Отойдите от человека подальше, и он станет в кадре маленьким. Подойдите поближе - и фигура человека

заслонит собой весь кадр. Например, если при съемке слона в зоопарке

он находится далеко от камеры, а ваши очки лежат перед объективом, то на снимке, фигура слона окажется меньше очков.

Давайте более подробно поговорим об игре масштабов на следующем интересном примере. Одним из основных символов Санкт-Петербурга стали Исаакиевский собор и сфинксы с Университетской набережной. Гуляя по

набережной с фотоаппаратом, вы можете увидеть фигуру сфинкса на фоне позолоченного купола Исаакиевского собора. Вам захочется снять их вместе, в одном кадре, но как? Можно подойти поближе к сфинксу, сделать его фигуру в кадре монументальной на фоне неба, а у лап сфинкса расположить «крохотный» купол Исаакия. Или отойти подальше от сфинкса и Исаакия. Поставить в

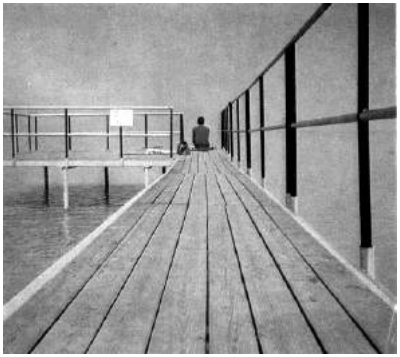
аппарат длиннофокусный объектив, уменьшить масштабы сфинкса, увеличить грандиозность куполов, а у входа в собор расположить сфинкса, как собачку. То, чем мы только что занимались, строя композицию кадра, называется ***«перспективным совмещением».***

В игровом кино большинство комбинированных съемок основано на методе «перспективного совмещения». Комбинированный кадр создается из макетов, рисунков, декораций и реального пейзажа. Масштабное совмещение этих разномасштабных объектов создает на экране иллюзию реального пространства. В фотографии «перспективное совмещение» используется иногда как фотошутка. Например, жених может держать на ладони свою невесту в свадебном платье, а дети, играющие во дворе, могут смотреться на фотографии, как стайка птиц на ветвях деревьев.

Линейная перспектива – это способ воспроизведения пространства на экране с помощью перспективы. Зритель воспринимает глубину кадра только благодаря своему предшествующему визуальному опыту и работе воображения. Если мы видим сходящиеся линии на фотографии, то уверены, что они удаляются. Это создает иллюзию глубины пространства, невзирая на то, что смотрим на плоскую поверхность экрана.

Кажущееся сближение уходящих вдаль параллельных линий и уменьшение предметов по мере их удаления зависят только от точки съемки. Выбирая объектив для съемки кадра, необходимо помнить, что перспектива в кадрах, снятых различными объективами, но с одной точки, остается одинаковой. И хотя принято считать, что широкоугольная оптика увеличивает линейную перспективу, на самом деле это не так. Широкоугольник вмещает в кадр больше пространства, и только.

С точки зрения восприятия линейная перспектива необходима для того, чтобы направлять глаз зрителя к какой-то цели. Линия в кадре важна прежде всего как ориентир, который руководит взглядом. В конце линии часто бывает необходим объект, на котором взгляд может остановиться. Но линейная перспектива – не только прямые линии в кадре, например, перила моста или прямая автострада, разрезающая степь. Перспективу может подчеркнуть извилистая тропинка, ведущая к дому. Линии могут быть только намечены в кадре расположением отдельных предметов. Например, стога свежескошенного сена, разбросанные на колхозном поле, или огромные валуны на берегу моря, или камни, лежащие в воде. Все эти отдельные ориентиры могут увести взгляд зрителя в определенном направлении.



На значительных расстояниях начинает сказываться ***воздушная перспектива***, сокращающая пределы видимости. Когда на натуре предметы видны сквозь туман или дым, они имеют нечеткие очертания, что создает иллюзию глубины пространства на снимке.

Чем дальше расположены предметы, тем толще воздушный слой и менее четки контуры. В зависимости от удаления, цвета меркнут, приобретая синеватый оттенок. «Вещи на расстоянии, - писал Леонардо да Винчи, - кажутся тебе расплывчатыми, а горы, вследствие большого количества воздуха, находящегося между твоим глазом и горою, кажутся синими». Проводя видеосъемки в тумане или в пасмурный день, помните об избыточной синеве и низком контрасте изображения. Наоборот, при солнечном освещении, особенно при излюбленной съемке всех кинолюбителей на закате и восходе, туман перед объективом камеры приобретает розовые оттенки.

Тональная перспектива – это изменение тонов от темных и контрастных по первому плану до светлых и мягких в глубине. Это съемка в плотном тумане или дыму. Ближние предметы на первом плане наиболее четки и ярки, на втором плане предметы расплываются, а дальние размыты. Они теряют контраст, объемность, приобретают силуэтный характер, у них пропадает фактура материала. По этому принципу можно построить фотоснимки и при отсутствии тумана, дыма, плотного воздуха. Можно выбрать точку съемки так, что на переднем плане окажется темный предмет, в то время как глубина кадра будет ярко освещена. Принцип тональной перспективы можно использовать при съемке портрета, пейзажа, натюрморта, любого кинокадра.

Присмотритесь к кадрам из фильмов, напечатанных в альбомах и журналах, и вы обнаружите, что пространство экрана – это особый предметный мир, в котором живут персонажи фильма. Эти живописные картины созданы не только талантом, но и ремеслом. Оператор должен быть сначала профессионалом, а потом уже художником.

Итак, мы узнали, что:
1. Пространство кадра создает перспектива.
2. Передний, второй, дальний планы создают глубину.
3. Пространство меняется от сопоставления объектов по масштабу.
4. Перспективное совмещение создаёт вымышленное пространство.

Раздел 3.

ПОСТИЖЕНИЕ КОМПОЗИЦИИ ЧЕРЕЗ ТВОРЧЕСТВО

НАТЮРМОРТ

В живописи нарисованные предметы называются натюрмортом, а в кино крупно снятые вещи – деталью. Натюрморт бывает поставленный и найденный. Поставленный - когда предметы отбираются и располагаются в кадре оператором. Найденный - когда глаз оператора нашел в жизни случайно возникшую композицию. Вспомним, что слово «композиция» в переводе с латинского означает «сочинение, соединение, составление», то есть - связь. Ставя в кадр предметы, мы пытаемся установить между ними связь, объединить их в законченную композицию, создать художественный образ.

Композиция – это объединение отдельных предметов в единое целое. Это установление связей между предметами. Самым лаконичным и исчерпывающим определением понятия «композиция», является афористическое высказывание ***С.Эйзенштейна***: «Композиция – это соразмывание частей».

Связи между частями в натюрморте бывают смысловые, психологические, поэтические, ассоциативные и пространственные. Главные связи принадлежит содержанию. Содержание и есть то, ради чего и создается кинокадр. Если тема в натюрморте выражена ярко, она объединяет предметы. Смысловая связь возникает у тематически отобранных предметов.

Работа над натюрмортом начинается с выбора группы соподчиненных темой предметов. Составляя группу, мы подбираем предметы, в которых тема выражена наиболее четко. Например: овощи, молочные продукты, крынка и кувшин объединяются темой «Деревня». А карта, компас и бинокль темой «Море». Символом Великой отечественной войны может быть солдатская каска, фляга, медали и ордена. Темой натюрморта может быть еда на столе, цветы в вазе, предметы косметики, одежда, посуда и т.д. Предметы могут

подбираться по тону, цвету, материалу. Они могут быть тождественными по форме и фактуре, между ними могут быть нюансы в отличии, предметы могут противопоставляться по контрасту.

Натюрморт выстраивается в расчете на генеральную точку съемки. От высоты камеры на штативе зависит степень видимости плоскости стола. Открытая плоскость увеличивает протяженность поверхности, позволяет яснее увидеть планировку предметов в пространстве, почувствовать ритм в сочетании компонентов, составляющих натюрморт. При низко расположенной точке съемке плоскость стола сокращается и может превратиться в тонкую линию, а предметы станут более высокими. Нижний ракурс используется довольно редко. Обычно камера устанавливается на уровне основания натюрморта, и тогда в кадре присутствует фон.

Постановка натюрморта во многом зависит от выбора фона, который определяет тональность кадра. ***«Удачный фон – это половина дела»*** - говорил художник ***М.В.Нестеров***. Фон может быть белым и черным, цветным и фактурным, мелкозернистым и прозрачным. Одни видят свой натюрморт в светлой тональности, другие в темной. Наконец фон выбран. Отобранные по теме предметы установлены перед камерой на ровной поверхности.

Наступила вторая фаза работы над композицией кинокадра. Вы начинаете группировать предметы, устанавливать между ними изобразительные, пластические связи. Что же это такое?

Чтобы устанавливать связи, необходимо выбрать предмет вашей любви, во всеуслышание заявить о своем выборе. Для чего необходимо выделить главный предмет в натюрморте, поставить на нем акцент. Задача оператора в том, чтобы выделить главный объект в кадре. Заставить его доминировать, привлекать внимание.

В основе восприятия любого искусства лежит понятие выразительности. А выразительность кадра достигается тогда, когда его композиция подчинена раскрытию содержания, что в свою очередь требует непременного выделения главного. Оператор выделяет главную фигуру светом и цветом, выдвижением на передний план, фокусом, размещением в зоне светлого фона или темного, он ставит фигуру в разрыве или в ряду однородных масс, стремится сместить фигуру к центру.

Однако оператор ощущает, что размещение главного в геометрическом центре нежелательно. Глаз оператора безошибочно определяет, что необходимо сдвинуть главный предмет чуть-чуть вверх от центра и слегка вправо. Теперь оператор видит, что «на глаз» композиция стала выглядеть значительно лучше.

Остановитесь. Отметьте для себя этот момент. Ибо ваше подсознательное желание чуть-чуть улучшить кадр «на глаз», то есть с помощью внутреннего, интуитивного ощущения красоты – это главное достижение вашего обучения композиции. Именно на «чуть-чуть» заканчивается обучение. И именно с «чуть-чуть» начинается настоящее искусство.

Теперь, когда вы поставили видеокамеру на штатив напротив разложенных предметов, вспомните, с чего началась ваша работа над натюрмортом. С отбора вещей, которые выражают ваше увлечение. Одни предметы говорили о стремлении к путешествиям, другие о желании рисовать, третьи напоминали о деревне, о море, о войне. Первый ваш натюрморт лучше составлять из двух-трех предметов, важно выстроить лаконичную композицию. Но если предметов больше, то в кадре не должно быть ничего лишнего, все предметы должны «работать» на основную тему.

Мы выбрали главный предмет, акцентировали на нем внимание, теперь обратили внимание на второй, третий и задний планы. В окружении главного явно что-то неладно, изменения необходимы и там. Не торопитесь и не «хватайте» вокруг случайные предметы, а берите необходимые. Только те, которые создадут вокруг главного предметную среду, создающую характер, настроение, отвечающие теме. Размещая предметы, несущие второстепенную информацию, оператор может поменять их местами, передвинуть, изъять, изменить точку зрения видеокамеры.

Композиция зависит не только от пропорций предметов, но и от величины свободного пространства вокруг них. При плотной компоновке взятых в кадр предметов отсутствует иллюзия пространства, при слишком мелком изображении предметов много пустоты в кадре. Количество свободного места вокруг основной группы предметов во многом определяет впечатление от композиции. Размещение предметов в глубину по диагонали кадра - самый распространенный прием в построении композиции натюрморта. При этом не нужно забывать о соотношении вертикалей и горизонталей, пропорциях части и целого, и, конечно, о создаваемом образе.

Предметы лучше подбирать по принципу контраста. Близкие друг к другу предметы кажутся однообразными и унылыми. Наоборот, контрастные по форме, тону, цвету, фактуре, силуэту предметы привлекают внимание. В виде акцента можно положить небольшой предмет на переднем плане, хорошо, если он будет отличаться по фактуре и цвету от других. По диагонали кадра положите драпировку, объединяющую предметы в единую композицию. Если у вас

несколько однообразных предметов, к примеру, тарелочек, объедините их в один силуэт, частично наложив одну тарелку на другую.

Снимая видеокамерой, желательно подключить ее к монитору, чтобы постоянно наблюдать работу над композицией натюрморта не только по видоискателю. Удобно контролировать размещение предметов в кадре на экране большого телевизора, видя изображение крупно и в цвете.

На большом экране лучше видно, как вокруг главного предмета организуется пространство кадра. Предметы нагромождаются то с одной стороны, то с другой. Одна крайность, когда предметы придвигаются к камере, другая крайность – располагать предметы слишком далеко. Но главная ошибка заключается в нежелании расставаться с большим количеством предметов. А нагромождение предметов в кадре всегда раздражает, это рассеивает внимание, мешает ясности восприятия.

Хорошо контролируется на экране телевизора освещение натюрморта. Ясно видно, как свет выделяет фактуру и форму. Светом можно создать контрастную светотень, найти мягкое тональное решение, можно создать силуэт, осветив фон и погрузив натюрморт в тень. Свет может быть боковым, контровым и направленным от камеры. Но при всех случаях следите, чтобы источник света был один, тогда не появятся лишние тени от предметов. Выберите главный прибор, остальные должны подчиняться ему.

Свет и тень неразлучны друг с другом. Тень, падающая от главного предмета по диагонали, часто завершает композицию натюрморта. Тень, отброшенная на фон, создает графический силуэт. Каждая тень несет в себе информацию: говорит о направлении света, о времени суток, даже о погоде. С художественной точки зрения тень способна придавать предметам драматичность и создавать атмосферу таинственности.

Натюрморт - это ваше первое художественное произведение, созданное по определенным законам и правилам. В итоге у вас получится не набор отдельных предметов, а законченная композиция.

Итак, мы узнали, что:
1. Натюрморт бывает поставленный и найденный.
2. Удачный фон – это половина дела.
3. Композиция – это соразмывание частей.
4. Искусство начинается с ощущения «чуть-чуть».

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ЗАКОНЫ ВОСПРИЯТИЯ

Кто из вас обращал внимание на рекламу, развешанную по городу? Кто понял и запомнил, что рекламируется в изображении? Как размещены предметы на рекламном плакате? Почему так, а не иначе?

Реклама, размещенная на щитах, установленных на улицах, на площадях, в метро, реклама, помещенная в многочисленных журналах, газетах, - это, прежде всего, огромные натюрморты. Они привлекают внимание и рассчитаны на быстрое и правильное понимание главного: что и где нужно купить.

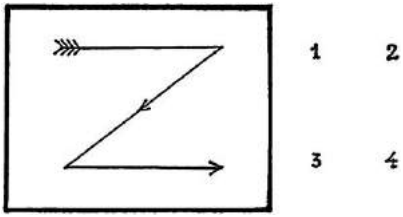
По-настоящему яркую и запоминающуюся рекламу способен создать лишь художник, отлично разбирающийся в законах восприятия. Мастер, который строит свою композицию исходя из хорошего знания психологии зрителя. Рекламный натюрморт или коллаж – это информация, которая читается, как книга. Каждая страница читается в определенном порядке. Жители европейских стран привыкли читать слева направо, сверху вниз. Изображение мы рассматриваем точно также. Поэтому первое правило гласит: ***траектория взгляда зрителя определяет последовательность восприятия изображения.***

Как и на странице книги, ***верхний левый угол*** рекламного плаката привлекает внимание зрителей первым. Большинство людей сначала смотрит в верхний левый угол изображения. Поэтому здесь первая и важная активная зона. Однако это место долго и внимательно не рассматривается. Глаз пробегает дальше, чтобы быстрее «схватить» всё остальное. Гораздо большее внимание взгляд уделяет месту в нижнем правом углу. Следовательно, ***правый нижний угол*** - самый важный и самый активный центр внимания. Поэтому именно здесь чаще всего размещается главный объект рекламы.

Наш взгляд как бы путешествует по изображению, двигаясь от одного центра внимания к другому. И не обязательно по прямой линии, она может сколь угодно кривой. Проведенные со зрением опыты показали, что траектория взгляда напоминает зигзаг, похожий

на букву «Z». Каждый участок этой зигзагообразной линии активно воздействует на зрителя.

Рассмотрев верхний левый угол, взгляд движется направо по верхнему краю изображения. Затем по диагонали через центр скользит в нижний левый угол. Оказавшись внизу, он продолжает движение направо по нижнему краю плаката. Заканчив путь, взгляд останавливается. Эту траекторию художники используют в композиции предметов на рекламе. Предлагаемый товар они располагают в том месте, куда зитель сразу бросает взгляд. Здесь товар привлекает внимание, но ненадолго. Но если необходимо привлечь внимание основательно и надолго, товар располагается внизу справа. Заметили ли вы, что рекламируемые предметы – духи, сигареты, вино, часы, автомобили – располагаются чаще всего именно в нижнем правом углу изображения?



Почти всегда на огромном рекламном щите предлагают **один** предмет. По утверждению психологов, для восприятия рекламного сообщения с наибольшей эффективностью, число элементов, находящихся в кадре, не должно превышать **трех**. Самое большое, на что способен глаз при взгляде на рекламу - это охватить **шесть**, максимум семь предметов.

Это, конечно, только общетеоретические сведения, которые не могут служить правилом на все случаи жизни, ведь действительность чрезвычайно многообразна. Мы указали лишь основные принципы нашего восприятия: мы привыкли писать слева направо и сверху вниз. Работать правой рукой и освещать свое рабочее место слева. Может быть, этим объясняется то, что нам больше нравятся те фотографии, на которых свет падет слева. Не потому ли нам кажутся более устойчивыми снимки, которые внизу чуть темнее, чем вверху? Фотографы убеждены, что темный низ фотографии нужен для того, чтобы снимок «хорошо стоял и не падал».

Уравновешенность – один из основных законов восприятия. Он опирается на принципы симметрии и равновесия. Симметрия создает зеркальную, самую строгую уравновешенность. Асимметрия вызывает чувство беспокойства, напряженности, дискомфорта. Равновесие достигается расположением предметов в устойчивом положении. Два предмета с одной стороны можно уравновесить крохотным предметом с противоположной стороны. Важно образовать

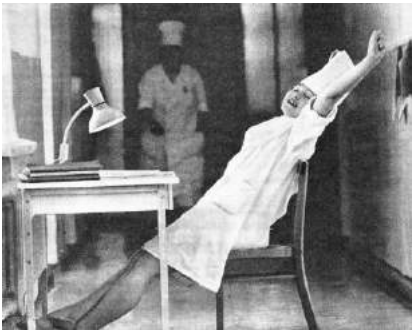
из трех предметов треугольник, который придаст элементам кадра уравновешенность. Если вершина треугольника вверху, композиция считается устойчивой, если вершина внизу, то неустойчивой.

При съемке ***портрета*** очень часто лицо, расположенное с одной стороны кадра, уравновешивается взглядом человека, брошенным в другую сторону. Свободное пространство перед лицом портретируемого имеет эмоциональный «вес», ибо в нем находится взгляд человека. Если взгляд зрителя, привыкшего читать слева направо, совпадает со взглядом на портрете,– эффект один, если не совпадают – другой. Совпадение направления взглядов зрителя и портретируемого усиливает ощущение согласия, а движение взглядов навстречу друг другу усиливает ощущение противостояния. Профессиональные киноопера-торы интуитивно чувствуют пси-хологическое воздействие этого приема, разницу левой и правой стороны кадра.

Правая и левая сторона по их эмоциональному воздействию неравноценны, они связаны с представлением о сильной правой руке человека и слабой левой. Именно правая рука у человека чаще всего активна, в ней заложена угроза, держится меч. Если смотреть на фотографию, то объекты расположенные справа, кажутся умиротворенными и, напротив, слева ощущаются более напряженными. Художник-фотограф ***А.Родченко*** пишет: «Я бы разделил изображаемый мир на три рода композиции. Обычное - всё справа, необычное - всё слева, а умиротворяющее, равномерное – в центре». По мнению художника ***В.Кандинского***, «в живописи принято считать, что правая сторона картины ассоциируется - с домом, левая сторона - с далью, верх - с небом, а низ - с землей». Левая половина пространства сцены часто ассоциируется с далью, бесконечностью, с чем-то необычным, загадочным и легким. Правая же сторона сцены

ассоциируется с обычным домом и более тяжела. Тут чаще всего располагается входная дверь в декорации, все герои пьесы входят и выходят именно справа. Но если необходимо что-то спрятать, скрыть на время, то это происходит на левой части сцены. Заметили ли вы, что на сцене трон короля располагается всегда справа, а трон королевы слева. Когда чествуют юбиляра на театральной сцене, то его место так же – справа. Правую сторону сцены называют стороной короля, а левую – стороной королевы. Объект расположенный слева будет доминировать над другими аналогичными объектами на сцене. Тут можно провести аналогии с политическими партиями: левые – революционеры, а правые – консерваторы.

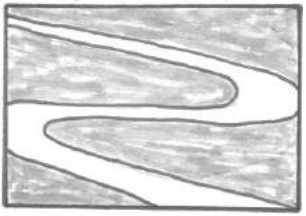
Каждую ***линию*** человек воспринимает эмоционально. Линия, нарисованная от руки и проведенная по линейке, выполненная углем или остро заточенным карандашом, производит разное впечатление. Тонкая и толстая, прямая и кривая, она вызывает разные чувства. Преобладающие в пейзаже горизонтальные линии вызывают чувство покоя и простора. Вертикальные линии создают ощущение высоты, устойчивости. Диагональные линии динамичны, они создают ощущение скорости. Изогнутые линии обладают изяществом, представлением о медленном и спокойном движении. Слегка изогнутые - символизируют вялость, усталость, расслабление. Загиб в конце линии останавливает взгляд. Это конечная точка движения взгляда зрителя.

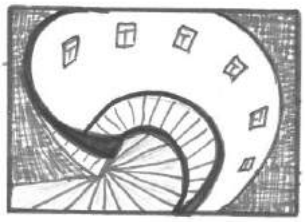


И, конечно, на каждого зрителя сильнейшее впечатление производят ***диагонали***. Стремительный наклон этих линий создает впечатление скорости и движения. Направление диагонали вверх или вниз, в левую или правую сторону меняет эмоциональную окраску изображения. Диагональ, идущая из левого нижнего угла в правый

верхний – ***восходящая***. Она вызывает ощущение полета, подъема, торжества самой жизни, часто ее называют диагональю борьбы. Наоборот, диагональ, идущая с левого верхнего угла в правый нижний угол, называется ***ниспадающей***. Она создает ощущение ухода, падения, даже смерти. Движение вверх по ниспадающей диагонали показывает напряженность подъема, это диагональ тяжелого подъема. Есть ряд композиций в живописи и фотографии, где создается мрачное или жизнерадостное настроение с помощью восходящей или ниспадающей диагоналей.

Из кривых линий самая загадочная - это зигзагообразная линия, открытая художником Хогартом. Похожая на букву - S, часто называемая «линией красоты» или ***линией Хогарта***, она отрицает наличие горизонта в кадре. Даже там, где присутствует горизонт, линия Хогарта занимает доминирующее место в изображении, красуется перед взором зрителя и, видимо, поэтому называется «линией красоты».





Выразительность кинокадра во многом зависит от учета законов зрительного восприятия. Так, расчлененная форма кажется крупнее цельной. А светлая поверхность всегда выглядит крупнее, чем равная ей по площади темная. Одинаково освещенные поверхности, помещенные на темном или светлом фоне, также будут выглядеть по-разному. Предмет одного и того же размера, расположенный в окружении малых предметов, кажется большим, а среди крупных предметов – меньшим. Вертикальные линии оказываются больше равных им по размеру горизонтальных линий.

Композиция кадра создается работой глаза и объектива, поэтому можно говорить о комплексной системе «глаз-объектив», создающей изображение на экране. Однако ни глаз человека, ни видеокамера, не могут обходиться без учета психологических законов и их эмоциональной интерпретации. Язык логики будет услышан всегда, если он пропущен через сердце.

Итак, мы узнали, что:
1. Траектория взгляда определяет порядок восприятия.
2. Левая и правая стороны кадра эмоционально не равнозначны.
3. Диагонали усиливают динамику изображения.

РАЗВИТИЕ ПОРТРЕТА В ФИЛЬМЕ

Содержание фильма, его идея воплощаются главным образом через показ человека, его характера, поступков и переживаний. Однако человек существует не в абстрактном пространстве, а в конкретной материальной среде, в окружении природы. Актер – лишь часть среды, он неразрывно с ней связан. Одна из важнейших задач кинооператора – создание образа этой среды и образа человека с помощью освещения. При воплощении замысла оператор должен быть «дирижером» всех световых эффектов, выбора тона и цвета лица, реквизита и грима в кадре. Авторами кинопортрета являются актер в роли, затем гример и, наконец, оператор, создающий образ с помощью освещения.

Точных рекомендаций по установке света дать нельзя. Можно только познакомиться с опытом работы известных кинооператоров. Многие из них считают, что киносъемку с искусственным светом целесообразно начинать с общего плана. Тогда найденный на общем плане световой эффект будет лучше учитываться при переходе на средний и крупный планы. Другие операторы, наоборот, считают, что съемку со светом необходимо начинать с крупных планов, и тогда заложенное портретное решение сможет обосновать и объяснить освещение всей декорации. Первой и главной задачей оператора является выбор ***эффекта освещения,*** соответствующего содержанию сцены. В основе эффекта освещения лежит определенный реальный

источник света, который находится в кадре или предполагается за кадром. Нахождение выразительного освещения декорации от реального источника света – это наиважнейший момент в творчестве оператора.

Как только световая атмосфера создана, перед оператором возникают вопросы изобразительного решения портрета человека. В воображении оператора образ персонажа складывается из множества элементов. Но, сложившись, он требует своего воплощения в «живом материале», в действующем перед камерой актере. С помощью света оператор создает портретную характеристику персонажа и диктует актеру свои условия создания образа. Оператор определяет и уточняет на репетиции мизансцену, положение тела, поворот головы, движение рук, направление взгляда в кадре. Актер не может выйти за рамки тех условий - оптических, световых, пластических, - которые установлены кинооператором. Поэтому во время работы на съёмочной площадке для актёра весьма существенно то, как оператор устанавливает свет, сколько времени тратит на эту операцию. Одни операторы делают это великолепно за несколько минут, тогда актёры не устают, сохраняют силы для предстоящей съемки, их не раздражает ожидание. Другие устанавливают свет часами: никто же не знает, сколько времени необходимо, чтобы установить свет.

Особенностью кинопортрета является его ***развитие во времени***. В кино портрет - это и крупный план, и крошечная фигура на фоне огромной стены. Изменение портрета происходит не только в пространстве кадра, но и на протяжении фильма. Меняя освещение, цвет, крупность, ракурс, разнообразие точек съемки, оператор все время меняет представление о создаваемом образе. Через многочисленные внешние перевоплощения в различных сценах проходит герой фильма, пока в воображении зрителя не будет создан динамический портрет этого персонажа. Прежде всего - это старение и омоложение героев, изменение их внешности под влиянием событий, разворачивающихся в фильме. Во-вторых, это изменение настроения персонажей при различных условиях освещения. В-третьих, это различные ракурсы и оптика, которые подчеркивают в лице актера одни черты и убирают другие.

В современных фильмах портрет актера часто не выделяется в самостоятельный монтажный кадр, а появляется за счет наезда трансфокатора. Это дает возможность снимать сложные актерские сцены длинными кусками, не нарушая хода действия. Внутри кадра оператору удается разбивать сцену на планы разной крупности, выделять и акцентировать внимание на портрете. Снимая трансфокатором с движения камеры, оператор не только помогает игре актера, но и делает образ более объемным, показывая его во взаимосвязи с другими персонажами, с окружающей природой и архитектурной средой.

При съёмке игрового видеофильма оператор часто пользуется таким приёмом как ***динамическое освещение***. В отличие от освещения статичного, динамическое освещение драматургически более активно. Свет ведет солирующую партию, задает камертон восприятия, он постоянно развивается в кадре. Вспомним фильм ***Н.Михалкова*** «Неоконченная пьеса для механического пианино», где в одной из сцен актер из яркого проема двери переходит в темный коридор и там растворяется где-то в углу, в темноте. Вдруг ярко вспыхивает спичка - человек закурил. Огонек папиросы то разгорается, то затухает, освещая актера. Поразительный эффект освещения лица горящей в руках героя папиросой достигается с помощью дополнительной подсветки, установленной где-то рядом за кадром. Помощник оператора, находясь близко к актеру, держит в руках мощную керосиновую лампу. Регулируя пламя лампы, то увеличивая, то уменьшая огонь фитиля, помощник мастерски имитирует свет, исходящий от зажженной папиросы.

Во многих современных фильмах операторы не боятся необычных световых эффектов, низкой или высокой тональности изображения. Уверенно погружают интерьеры в полумрак или яркий свет. Они обращаются с цветной пленкой так же свободно, как с черно-белой. Портрет героев часто рисуется на фоне светлой стены или ослепительно белого окна. Свет, идущий из окна, свет интерьера, светлые одежды, создают необычайное богатство белых оттенков в картине, и каждый имеет строго определённый эмоциональный смысл.

Интригующее впечатление оставляет съемка динамического портрета в детективном фильме, когда герой действует непредсказуемо. Зритель стремится понять поступки героя и вдруг видит, что краски в портрете начинают тускнеть, лицо актера постепенно изменяется и приобретает зловещий характер. Или, предвещая трагическую развязку, экран заполняется серым туманом, сквозь который еле угадываются очертания лица. Только светятся глаза актера, подсвеченные отдельным источником. Иногда в фильме портретный кадр превращается в нечто противоположное себе. На экране нет лица, а виден силуэт, затемненный до полной черноты, на фоне которого слышен голос персонажа.

В практике любительской видеосъемки нет нужды высвечивать весь путь движения человека в кадре. Где-то можно погрузить его в тень, где-то осветить ярким светом. Рисующий свет может освещать только ключевые моменты в мизансцене и игре актеров, акцентировать их. Остальное действие может решаться на силуэтах актеров, в тени. Обычно для акцентирования светом используются линзовые прожектора с узким лучом света, но в любительской практике можно с успехом применять и приборы рассеянного света.

Кино – это не только искусство, но и **мастерство**, поэтому рациональность работы со светом заключается не только в определении достаточного количества аппаратуры. Не менее важно умение разместить осветительные приборы на объекте так, чтобы, установив их на одном месте, не трогать до конца съемки. То есть предусмотреть возможность большого количества вариантов её использования. Такой навык приходит с опытом проведения киносъемки. При портретной съемке необходимо усвоить азбучную истину: «Нет плохих лиц, есть плохие операторы!».

Итак, мы узнали, что:
1. Главная задача – найти эффект освещения сцены.
2. Рисующий свет формирует портрет актера.
3. Динамическое освещение развивает образ.

МИР ЖИВОПИСНОЙ КОМПОЗИЦИИ

Гуляя по залам художественного музея и рассматривая отдельные полотна, мы вникаем в содержание картин. Фамилия художника порой определяет отношение зрителя к произведению, а название картины дает первое представление ***о теме***. Например, вы подошли к картине Ю.Цыганова под названием «В.В. Стасов среди русских художников». Экскурсовод называет фамилии изображенных на полотне людей. Перед нами по порядку, слева направо, изображены И.И. Шишкин, В.В. Стасов, В.М. Васнецов, И.Н. Крамской, П.М. Третьяков, И.Е. Репин, В.И. Суриков, Н.Я. Ярошенко, П.П. Чистяков. Это художники-передвижники, весь цвет реалистической живописи в России XIX века. Они собрались в зале музея для того, чтобы оценить новую, неизвестную им работу, стоящую перед ними на мольберте. В основе любой сюжетной картины всегда лежит некая ***тайна***, которую хочет понять зритель.

На первый взгляд композиция картины Ю. Цыганова проста. На ней нет ***световых эффектов***, скромен её ***колорит***, невелик набор предметов в интерьере, а люди в статичных позах. Светлые стены уходят за пределы рамы, делая помещение широким и просторным. На задней стене от пола до потолка висит огромная картина. В середине композиции центральная группа людей со сложным расположением

фигур. Портрет каждого раскрывает его психологическое состояние, черты характера, отношение к происходящему.

Продолжая рассматривать портреты, мы подходим ближе к картине. Изображение, как книгу, нужно «***читать***» слева направо и сверху вниз. Вначале взгляд, двигаясь по верху картины, видит купола соборов, небо и стены Кремля, нарисованные на заднике. Затем скользит по фигурам людей вниз, к мольберту. По нижнему краю бежит вправо и упирается в папку эскизов. Правый нижний угол – это ***лучшее место для рекламы!*** Почему же «рекламируются» эскизы? Почему первое, что мы видим – купола и мольберт? Отчего так напряжены лица художников? Задавая вопрос за вопросом, мы пытаемся понять сюжет, раскрыть его тайну, постичь замысел художника. Элементарные знания теории композиции помогут найти ответы.

Мы вспоминаем, что первая задача построения композиции – ***выделение главного.*** Оно было определено автором уже в названии картины. Изобразительно, чтобы выделить В.В. Стасова, сделать его главной фигурой, необходимо было расположить великого критика в геометрическом центре композиции в белоснежной рубашке. Остальные художники в темных одеждах, а центральная фигура с ними контрастирует, светится, горит на их фоне. В.В. Стасов рукой указывает на картину напротив него и высказывает свое мнение о ней. Движение его фигуры против ***диагонали падения*** подчеркивает неприятие им представленной на суд работы.

Художники слушают речь критика по-разному, выражая свое отношение мимикой и жестами. Каждый из них ярок и индивидуален. Вся группа расположена в ***композиционном центре*** на пересечении всех линий ***золотого сечения***. Основные фигуры стоят, наступая на нижнюю линию золотого сечения и касаясь головой верхней. Передвижники разместились близко друг к другу, будто стоят и сидят рядом. Прием «***в одном ряду***» подчеркивает сходство людей, принадлежащих к одной профессии, общему делу. Они выскажутся после главного критика, а пока слушают его молча. Каждый рассматривает авторскую работу, стараясь понять и оценить её содержание. Большая часть слушающих В.В. Стасова художников композиционно сдвинута в правую сторону. Почему?

Потому, что ***левая и правая сторона*** картины воздействуют на зрителя по-разному. Полотно, на которое рукой указывает В.В. Стасов, расположено слева от зрителя. Считается, что это женская половина пространства, связанная с легкостью, необычностью и загадочностью. Две женщины, стоящие на этой стороне у мольберта,

спрятались за ним. Они еле угадываются зрителем, вызывают любопытство. Так автор подчеркивает загадочность картины на мольберте, повернутую к зрителю обратной стороной. Возникает желание увидеть нарисованное, узнать, что же там изображено?

Справа от зрителя, где стоят передвижники, мужская половина пространства, что особенно подчеркивается присутствием фигуры военного офицера среди мужчин. Считается, что все, расположенное справа, связано с представлением о силе, активности, новизне взглядов, уверенности в себе. Здесь расположены художники, известные своим бунтарским характером, разрывом с Академией художеств, революционными идеями в искусстве. Автор, поставивший свою картину на суд этих новаторов в искусстве, явно смелый человек. Поэтому он изображен справа, среди передвижников. Но кто же он?

Найти смельчака помогает важный в композиции ***прием равновесия***. Он связывает автора и его работу в единое целое композиционно. С одной стороны – тяжелый мольберт с картиной, с другой – офицер в тяжелом кресле. Они вынесены вперед ближе к зрителю. Есть и еще одна подсказка: огромная рама картины, висящая на стене. Левый край массивной рамы указывает на мольберт, а правый – прямо на офицера. На обсуждение своей работы он принес и третью подсказку – папку эскизов, которая лежит у его ног на ковре. Это и есть автор, приехавший в Москву из армии офицер, художник Н.Я. Ярошенко. Он напряженно слушает мнение мэтра, и это замечает взглянувший на него В.И. Суриков. Они сидят рядом настолько близко, что их лица срослись в двуликий зеркальный портрет. Почему? Тайна двойного портрета интригует, рождает интерес к новой загадке.

Зритель не сразу понимает, какую роль в обсуждении работы играет В.И. Суриков. То, что он выскажется вторым, обозначено изобразительно. Во-первых, его картина «Утро стрелецкой казни» занимает центральное место в композиции. Во-вторых, он так же, как и В.В. Стасов, одет в светлую одежду, в серый костюм. В-третьих, двойной портрет этих художников - это важнейшая подсказка: чтобы понять содержание одной картины, им необходимо сравнить её с другой. Картину на мольберте невозможно понять, не сравнив её с картиной о расправе над стрельцами.

Атмосфера казни стрельцов на картине В.И. Сурикова окутывает и собравшихся в зале музея мрачным предчувствием. Обезглавленный краем картины храм Василия Блаженного предвещает недоброе. Выступление В.В. Стасова на фоне горюющих женщин, стариков и детей придает его речи определенную окраску. Он непреклонен в своих суждениях о картине на мольберте и твердо вершит свой суд. Как и Петр I, стоящий за его спиной на полотне В.И. Сурикова. На фоне неба четко выделяется силуэт стрельца, приговоренного к казни, и его полностью повторяет фигура сидящего в зале офицера. Образное сравнение по ассоциации обрекает его живописную работу на провал. С этим не согласен В.И. Суриков, единственный, кто отвернулся от великого критика. В предчувствии серьезных разногласий возникает напряженная пауза. Все молчат.

В тишине зала два художника, В.И. Суриков и Н.Я. Ярошенко, сидят плечом к плечу друг с другом. Они, словно сиамские близнецы, срослись на картине в одну единую фигуру. Изобразительно многократно подчеркивается равноценность двух этих художников. Их портреты слились в зеркальном отражении. Они сидят вместе в тесном кресле. Их картины, на стене и на мольберте, совмещены в единую композицию. Очевидно, что их творчество созвучно, схожи сюжеты и живописные манеры. Таким образом выражена мысль, что на мольберте спиной к зрителю стоит реалистическая работа в духе В.И. Сурикова.

Но что скажут остальные художники? Как выразить точки зрения девяти человек? Различие их оценок определено тем, что все они разбиты на три группы, по три человека в каждой, будто Троица в Троице. Это известная в искусстве ***трехчастная форма*** построения композиции. Каждая группа находится в оппозиции к двум другим. Единомышленники Н.Я. Ярошенко будто приготовились к обороне. Напротив них группа В.В. Стасова широко раскинулась в свободных, непринужденных позах. Они вдумчиво и не спеша разбирают недостатки картины. И.Н. Крамской спокойно и серьезно, И.И. Шишкин ехидно шутя. Между ними группа П.М. Третьякова. Он и И.Е. Репин стоя приветствуют смелый реализм на мольберте. В.М. Васнецов, автор «Трех богатырей», отклонился от них, не зная, что сказать. Последним выступил еле заметный на картине профессор живописи П.М. Чистяков. Композиционно он на стороне офицера. С научной точки зрения он разбирает цель творческого поиска, сюжет и технику. Трехчастная форма картины превратила статичные позы передвижников в захватывающий рассказ.

Драматургия словесных баталий строится на деталях и фазах запечатленных движений. Они определяют порядок выступления, подчеркивают разногласия, направляют действие рассказа, развивают его. Так, картина на мольберте - это завязка истории, она получает свое развитие в речи В.В. Стасова. Взгляд В.И. Сурикова – это сюжетный ход, который направляет зрителя к фигуре офицера. Папка эскизов на ковре – это акцент, «рекламирующий» автора картины на мольберте. Логика выстраивает фазы движения фигур и важные детали в единый рассказ. Спорящие запечатлены именно в те моменты, когда их убеждения находятся под угрозой. Интерес возрастает, когда острые и напряженные позы одних подчеркиваются спокойными позами изображенных рядом. В финале ***конфликта*** офицер Н.Я. Ярошенко явно не подавлен критикой, а производит впечатление уверенного в своей правоте человека. Зрителю кажется, что смелый офицер вот-вот добьется признания. Это ***катарсис***, самый главный момент в композиции картины.

Теперь настал момент увидеть ***конструктивную идею*** картины. Для этого зрителю нужно отойти на пару шагов назад, что позволит ему увидеть цельность композиции. Центральная группа художников, напоминающая пирамиду, бросается в глаза зрителю сразу, издалека. Сравнение элиты русского искусства с пирамидой имеет право и смысл, она подчеркивает величие художников. Зрителю ясно, что графической схемой композиции является ***треугольник***. Он стоит на краю ковра по переднему плану, а вершиной возносится над головами передвижников. В основании пирамиды ноги художников. Венчает пирамиду фигура мецената П.М. Третьякова, владельца музея. Рядом с ним И.Е. Репин, гордость русской живописи XIX века. Их «держит на своих плечах» И.Н. Крамской, идеолог и организатор передвижных выставок в России.

Гуляя по залам музея, мы остановились у картины Ю. Цыганова, чтобы понять её содержание. Простая на первый взгляд, она оказалась наполнена неожиданными смыслами, ассоциациями, художественными приемами. Творческое прочтение картины помогло нам глубже проникнуть в изобразительный мир живописи. Понимание живописной композиции приближает нас и к пониманию изобразительного мира экрана.

Итак, мы узнали, что:

1. Существует умение «читать» живописную картину.

2. Грамматика чтения – знание правил и законов композиции.

3. Творчество сочетает в себе логику, интуицию и эрудицию.

Раздел 4.

ОСВЕЩЕНИЕ И ЦВЕТ НА ЭКРАНЕ

ФУНКЦИИ ОСВЕЩЕНИЯ

В подавляющем большинстве случаев кинолюбители при установке света заботятся только о его количестве. Свет включается со всех сторон, чтобы «набрать экспозицию». В результате мы видим невыразительное, ровно залитое светом пространство кадра. Таких кинолюбителей интересует одна функция света – ***экспозиционная,*** обеспечивающая возможность проведения самой съёмки. Но, кроме экспозиционной, есть ещё три функции света, которые необходимо учитывать оператору: *1)* ***акцентирование главного***, выделение светом человека; *2)* ***подчёркивание формы и объёма*** предмета, его фактуры; *3)* ***эмоциональное*** воздействие света на чувства.

Свет – не только «фактор видимости» предметов, не только тональная среда, но и блик на лице актера, блеск его глаз, настроение. Художники с давних времен интересовались природой света и характером освещения. Леонардо да Винчи выделил: 1*)* ***всесторонний*** свет, который идет от неба в пасмурный день; 2) ***односторонний*** свет, идущий от солнца, от окон и дверей в помещении; 3) ***отраженный*** свет – от всевозможных белых поверхностей; 4*)* ***рассеянный*** свет, проходящий через ткань, бумагу, матовые стекла.

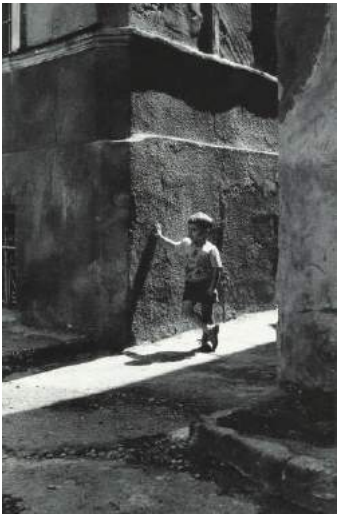
Леонардо да Винчи выделил также простую и сложную тени.

- Простая тень на лице человека – это тень, обращенная к неосвещенному пространству. Например, к черной стене, к темному бархату. Из-за отсутствия отражения от темных поверхностей в тенях на лице нет проработки деталей.
- Сложная тень обращена к освещенным, светлым пространствам. Обильный свет, отраженный от белых стен, наполняет теневую часть лица всевозможными бликами и рефлексами.

Эти названия света и тени приняты всеми операторскими школами.

Оператор ***Анатолий Головня*** предложил классификацию света, основанную на огромном опыте работы на кинофабрике. Сегодня эти пять видов света при съёмке портрета знает каждый начинающий фотограф.

1. **Рисующий свет** направляется на главный объект, чаще всего на человека, создавая на лице светотень. В этом случае лучший результат даёт линзовый прожектор.
2. **Заполняющий свет** ставят рядом с камерой, освещая теневые участки лица рассеянным или отражённым светом.
3. **Моделирующий свет** создаёт блики и рефлексы на теневых участках лица и предмета.
4. **Контровой свет** получается при освещении фигуры сзади; он создаёт световой контур, ореол, живописные пятна света на фигуре.
5. **Фоновой свет** определяет живописность фона, оставляя его тёмным или освещая.



Каждому начинающему оператору важно понять, что все виды света существуют в кадре одновременно. Виды света только вместе, в различных сочетаниях, создают тот или иной характер освещения портрета.

В любом кадре существует два основных элемента световой схемы: общее рассеянное освещение и направленное на объект концентрированное освещение прожектором. Трудность работы со светом заключается не в определении экспозиции, а в нахождении соотношения рассеянного и концентрированного света.

Вопрос о контрасте в освещении – это вопрос операторского стиля. Последовательность этапов установки света может быть любой. Оператор может начать с определения рисующего света, найти точный акцент, а затем установить нужный контраст на лице, используя заполняющий свет. Можно в начале зажечь свечу или настольную лампу и затем разработать эффект освещения дополнительными приборами. Можно начать с фона, создать в кадре эффект вечернего освещения, впустить в декорацию лучи закатного солнца и подчинить

ему работу остальных приборов. Этапы могут опережать друг друга, проникать друг в друга, совмещать функции.

Располагая соответствующим образом осветительные приборы, вы можете создать любую светотональную композицию в кадре. В практике операторской работы существуют четыре известных характера освещения: ***светотональный, бестеневой, локальный и силуэтный.*** И с помощью пяти «видов света» можно создать любой из них. Дневное солнце создаёт яркую светотень. В пасмурную погоду возникает бестеневое освещение. Ночью, в луче фонарика, каждый цветок на клумбе «зажигается» локально. На закате дня чёрный абрис скал, ветви деревьев, профиль влюблённых на фоне заходящего солнца создают силуэт.

Известный кинооператор ***Леонид Косматов*** считает, что возможны два принципиально разных подхода к художественному освещению. Первый выражается в стремлении естественного ***натуралистичного*** воспроизведения эффекта реального освещения. Оператор как можно более точно копирует характер солнечного света, луны или искусственного источника освещения. Оно определяется сюжетными требованиями и временем действия. Второй подход заключается в выборе освещения, которое может выразить настроение, определённую психологическую задачу. Это так называемое ***«эмоциональное освещение»***. В подобном случае допустимо условное освещение, не согласующееся с реальным светом, но вызывающее у зрителя нужные эмоции. На практике кинооператоры как основу использует естественный свет, но разрабатывают его в соответствии с эмоциональным световым решением. Оператор намеренно нарушает естественный характер света, приводя в состояние конфликта «эмоциональный» и натуральный приёмы освещения. Он сталкивает в кадре фронтальный, диагональный, боковой, контровой, верхний и нижний свет.

Итак, мы узнали, что существуют:

1. ***Типы света: всесторонний (от неба), направленный (от солнца), рассеянный и отраженный.***

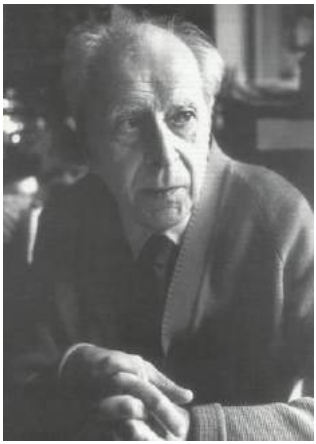
2. Виды света: рисующий, заполняющий, фоновый, моделирующий и контровой.

3. Принципы освещения: естественный (натуральный) и эмоциональный.

ТИПОВЫЕ МЕТОДЫ ОСВЕЩЕНИЯ

Методы работы со светом постоянно меняются. При съёмке на цветную киноплёнку и при видеосъёмке возросла роль заполняющего света. Но он не является единственным. Кинооператоры разработали типовые схемы освещения, с помощью которых можно фантастически правдоподобно имитировать естественный свет. Среди множества схем и методов освещения в профессиональном и любительском кинематографе находят широкое применение: односторонний, двусторонний и трехсторонний методы освещения.

Односторонний метод освещения. Для любительской съёмки довольствоваться одним источником света - это почти норма. Однако ошибочно думать, что при таком способе освещения нельзя достичь предельной выразительности. Каждое световое пятно, созданное одним прибором, должно иметь своё назначение. Надо представить себе, откуда мог бы падать на объект съёмки естественный свет, в какой взаимосвязи с другими источниками освещения он находится. Вам потребуется известное умение и ясность мышления, чтобы прикинуть, правильно или неправильно будут смотреться тени, которые отбрасывает освещённый предмет. Используйте для этого монитор телевизора, посмотрите на экран и убедитесь: действительно ли вы хотите, чтобы тени легли именно так? Подвигайте осветительный прибор вперёд-назад, попробуйте изменить ширину луча света, чтобы тени стали не такими резкими. Меняя положение прибора, перемещая его ближе или дальше от камеры, следите за тем, как по-разному выявляется объём предмета. Как меняется светотеневая картина объекта съёмки.



Поставив один прожектор сбоку, вы получите на лице человека ***одностороннее освещение***. Освещение с одной стороны состоит из яркого света и густых теней, поэтому его применяют для создания напряжения в кадре. Светотеневой рисунок, созданный боковым прожектором, создаёт чередование ярких и затемнённых участков, хорошо очерчивает объём и рельеф.

Американский режиссер немого кино ***Сесиль де Миль*** рассказывал поучительную историю по поводу примененного им одностороннего освещения: «Мне захотелось использовать в фильме, который я снимал, один из световых эффектов. В кадре, о котором идет речь, из-за портьеры вылезает шпион. Желая придать этой сцене большую таинственность, я решил осветить только половину его лица, оставив все остальное в тени. Посмотрев снятый материал на экране, я нашел, что получилось поразительно эффектно. Мне так понравился этот трюк с освещением, что я стал применять его на протяжении всего фильма. Я давал узкий пучок света с какой-нибудь одной стороны. В наши дни этим приемом пользуются широко».

Двусторонний метод освещения. Когда необходимо смягчить тени от одностороннего освещения, у камеры ставят второй прожектор. Второй прибор смягчает контраст освещения с помощью заполняющего света. В то же время использование двух прожекторов вносит большое разнообразие в методику освещения. Чаще всего при двустороннем методе освещения два прожектора устанавливаются по обе стороны от человека, что подчеркивает объем лица и выразительность фигуры. Например, все кадры фильма «Броненосец «Потемкин» сняты с помощью двустороннего освещения актеров. Кинооператор фильма ***Э.К.Тиссе*** предпочитал двусторонний метод освещения всем остальным. С помощью двустороннего освещения лица разнородными источниками света, он создавал атмосферу драматизма в кадре и придавал эмоциональность картине.

В искусстве освещения не так много твёрдых правил и, если двусторонний метод освещения работает, подчёркивает формы и объёмы фигур, его нужно применять. Например, при съёмке балета на театральной сцене. В декорации - отдельные солисты, танцующие пары, группы артистов освещаются с двух сторон. Обратите внимание на фотографии балетных спектаклей, и вы увидите, что фигуры артистов на сцене освещены двусторонним светом.

Трехсторонний метод освещения, возникший на заре фотографии, успешно перекочевал в кино, затем на телевидение, и всюду является залогом успеха при портретной съёмке. При съемке

портрета почти всегда используются три прибора: один – сбоку, второй – от камеры, третий светит со спины. Каждый из источников света играет свою роль в кадре. Контровой свет ставится позади объекта съемки и направляется в сторону камеры для того, чтобы выделить или, как говорят операторы, «отбить» объект съемки от фона. Это особенно важно, когда персонаж одет в темный костюм и проецируется в кадре на темном фоне. Трехсторонний метод расположения прожекторов вокруг человека имеет много вариантов. Но чаще всего включаются два контровых прожектора с разных сторон от лица портретируемого человека и один рисующий прожектор от камеры.

Кинооператор, работая с помощью любого метода, должен помнить, что характер освещения создает иллюзию трехмерности пространства на экране, создает глубину и объемность изображения.

Итак, мы узнали, что в функции света входят:
1. Организация единства пространства.
2. Определение последовательности восприятия.
3. Выделение главного.
4. Формирование образа.
5. Определение тональности и цветового решения.

ПРИЕМЫ РАБОТЫ СО СВЕТОМ

Пытаясь проследить историю развития операторских приемов работы со светом, операторы ***А. Головня и Р. Ильин*** отмечают, что в ранние годы немого кино освещение выполняло функцию экспозиционного света. Для того чтобы получить негатив отличного качества, декорации освещались большим количеством дуговых приборов, дающих яркое свечение. При съемке фильмов кинооператоры отдавали приоритет ***рассеянному свету.***

Однако в 30-е годы двадцатого столетия все фильмы снимались исключительно в контровом свете. Фигуры актеров в кадре были окаймлены световым ореолом прожекторов, под лучами которых

волосы на голове актеров сияли. Кинооператоры не могли представить себе съемку фильма без ***концентрированного света*** прожекторов. Сегодня все фотографы и операторы с успехом применяют контровое освещение при съемке портретов на натуре и в павильоне.

Появление прожекторов в арсенале операторов породило систему освещения, отличительными признаками которой было обязательное высвечивание актера независимо от источника света. Например, актер, стоящий у окна, в темной и глубокой нише или у яркой свечи оказывался одинаково ровно освещенным. Лицо актера было самой яркой точкой в кадре, а фоны притемнены. Такая манера освещения была во многом условной. Но именно этот прием, требующий ***ключевого света на лице*** актера, оказался самым популярным в советской операторской школе.

С переходом на цветную пленку декорации вновь стали заливаться мягким рассеянным светом. Операторы изобрели так называемую ***«световую ванну»,*** систему всестороннего освещения декорации и актеров. Свет исходил от огромной поверхности белой ткани, освещенной множеством прожекторов. Этот прием создавал удивительно правдивые и жизненные портреты актеров, погруженных в атмосферу естественного света в декорации. Освещение отраженным светом придавало ей более реалистический вид, наполняло воздухом и световыми рефлексами. Прием освещения «световая ванна» исходил из опыта живописцев. Например, Леонардо да Винчи который советовал художникам: «Для портретов имей особую мастерскую – двор со стенами и полотняным навесом, устроенным так, чтобы он собирался и распускался, смотря по надобности, и служил защитой от солнца. Не натянув полотна, пиши только перед сумерками или когда облачно и туманно. Это – свет совершенный».

Сегодня в повседневную практику операторов вошел ***отраженный свет***, исходящий от белоснежных экранов, тканей и зонтиков. Это самое пластичное и живописное освещение, которое с успехом применяется в черно-белом, цветном кинематографе, а также на телевидении. Однако операторам постоянно не хватает мощного света прожекторов для создания световых пятен, и они часто прибегают к рисующему и контровому свету.

Современные операторы - приверженцы новой манеры установки света, учитывающей ***приоритет главного источника*** освещения. В чем суть этой системы? Она строится на подчинении всех прожекторов одному главному. Световой эффект создается каким-то одним, в крайнем случае, двумя-тремя мощными источниками света. А лица и фактуры лишь подсвечиваются небольшими приборами для световой нюансировки. К примеру, солнечный день создается сильным прожектором, прямые лучи которого падают в декорацию через окно. Дополнительные прожектора продолжают разработку световой атмосферы солнечного дня. Их лучи бросают на стены, пол, потолок сильные солнечные блики, от которых возникают световые рефлексы. Все вместе, главный и дополнительный прожектора, создают образ яркого солнечного дня в декорации.

Приемы работы со светом зависят от направления света, падающего от прожекторов или солнца на объекты съемки. Это меняет характер освещения в кадре.

При ***фронтальном*** освещении, когда прожектор стоит за камерой, фигуры освещены равномерно и «плоско», а объемы и рельефы предметов выражены слабо. При ***диагональном*** освещении, когда солнце светит на объект под углом в 45 градусов, на фигурах возникает свет и тень, на объектах появляется объем, освещение становится пластичным. При ***боковом*** освещении половина фигуры освещена, половина в тени. Боковой свет применяется при съемке массовых сцен и пейзажей. При ***контровом*** освещении на фигурах возникает световой ореол, при этом на переднем плане лица подсвечиваются отраженным светом. При верхнем, так называемом ***зенитном,*** освещении лица и фигуры людей покрыты густой тенью, от чего они кажутся черными, а поверхность земли освещена намного ярче. При ***нижнем*** освещении обычно создают образ злого человека, подчеркивая светом недостатки лица.

В любительской практике при работе со светом могут применяться три вида дополнительного освещения.

Накамерный свет - это расположенный на самой видеокамере встроенный или присоединённый источник света. Накамерный свет незаменим при репортажной съемке в интерьере и ночью на натуре. Этот источник освещения дает резкий и

направленный свет для подсветки объектов в тени, против солнца или ночью.

Ручные осветительные приборы - это портативные и мобильные лампы дневного света для хроникальной съёмки. Они могут питаться от сети или аккумуляторного блока, размещенного в наплечной сумке. Ручные лампы гораздо мощнее накамерного света. Если у вас найдутся помощники, то они могут держать ручные лампы в любом месте, создавая любую схему освещения.

Лампы на штативах – эти осветительные приборы приближаются к профессиональным. Они работают от сети и предоставляют оператору самые широкие возможности при освещении. К таким приборам прилагаются шторки, позволяющие управлять шириной пучка света; круглые тубусы, создающие пятна и круги света для освещения отдельных частей сцены; рассеиватели, уменьшающие силу света; цветные фильтры.

Свет – могучее изобразительное средство, открытое живописцами. При этом в разные века и у разных художников приёмы освещения живописных полотен были весьма разнообразны. В своем исследовании художник Л.А. Оборина отмечает, что первоначальное впечатление от картины всегда связано с характером света в ней. Например, пишет она, от икон исходит равномерное свечение. Картины эпохи Возрождения освещены собственным светом, а картины Боттичелли наполняет прозрачное освещение раннего рассвета. На полотнах М.А. Врубеля наблюдается свечение отдельных фрагментов. А в картинах К.С. Петрова-Водкина свет на фигуры падает с разных сторон. В пейзажах А.И. Куинджи свет возникает вследствие цветового контраста. В жанровых сценах П.А. Федотова ярче всего освещены главные персонажи картины. В реалистической живописи русских передвижников лучи света падают, как правило, извне картины. А у французских импрессионистов свет и цвет сливаются. Основополагающим в черно-белом кино стало рембрандтовское освещение, а цветной кинематограф многое взял от импрессионистов.

Знание разных приемов освещения в живописи расширяет палитру оператора. Если вы тонкий знаток живописи, вы сможете создавать каждый свой кадр с филигранным мастерством, избегая прямых подражаний живописным полотнам.

Итак, мы узнали, что:

1. В «ключевом свете» лицо актера – самая яркая точка кадра.

2. Существует приоритет главного источника освещения.

3. Основные приемы освещения заложены в живописи.

ИГРА СВЕТОВЫХ ПЯТЕН

В музеях на полотнах художников иногда встречаются романтические пейзажи, освещенные яркими лучами солнца. Лучи света, прорвавшись сквозь облака, освещают то средневековой замок на вершине горы, то пыльную дорогу, то лесную поляну у ручья, то группу людей, идущих по дороге. Световые пятна высвечивают то, что хочет художник показать зрителю в первую очередь. В полумрак погружено второстепенное, а на свет вынесено главное. С помощью света художник определяет последовательность показа событий, направляя взгляд зрителя от одного события к другому. Благодаря монтажу световых пятен художник рассказывает увлекательную историю на полотне.

Действительно, искусство организация света в картине, мастерство распределения пятен света в пейзаже или бытовой сцене занимало умы не одного поколения живописцев. С помощью контраста световых пятен художники стремились создавать на полотне то ощущение напряжения, то чувство покоя. Особенно больших успехов в создании настроения с помощью освещения добились голландцы, в частности художник ***Вермеер Дельфтский.*** Не столько свет, сколько его окружение, становятся в картинах Вермеера главным действующим лицом. На одной из них теплый, мягкий, золотистый световой поток из окна озаряет девушку, читающую письмо. На другой на золотом кувшине играют мерцающие блики. На третьей свечение исходит от плотно занавешенного окна.

Искусство освещения картины помогало художникам создавать достоверные образы своих современников, создавать правдивость обстановки городского пейзажа или интерьера. В этом отношении величайшими мастерами были ***Рембрандт и Караваджо***, именно они стали учителями многих кинооператоров. Глядя на полотна Рембрандта, операторы поняли, что они могут расположить лучи своих прожекторов так, чтобы можно было изменить впечатление об объекте. Операторы стали не "вообще" освещать кадр, заливая его светом, а строить световую композицию, которая создавала бы желаемый облик актера, декорацию, сцену. Кинематографисты поняли, что освещением можно управлять для выражения определенных замыслов, для характеристики действия, для создания световой атмосферы и настроения. В кино появилось эффектное «рембрандтовское освещение» общих планов декорации и «ремрбандтовский свет» для освещения крупных планов актёров.

Во всем мире операторы стали искать «рембрандтовские светотени» в каждом снимаемом кадре. И как всегда в кинематографе, новые операторские приемы вначале возносились до небес, восхвалялись без меры, а затем становились признаком дурного тона. Так и с «рембрандтовским освещением», вначале им гордились, затем стеснялись применять, чтобы не казаться старомодными. И как бы оправдываясь, кинооператор ***Ю. Желябужский*** пишет: «Говоря о том, что у Рембрандта нужно учиться умению владения светом я, конечно, отнюдь не хочу сказать, что надо всегда применять трафаретное "рембрандтовское" освещение, применяющее контрасты света и густых, падающих теней. Нет. У Рембрандта мы должны учиться тому, как с величайшей точностью и совершенством он бросает свет именно туда, куда надо для выявления мысли, темы, идеи картины, подчеркивая им те детали, которые нужны для выявления основного содержания: учиться у него тому, как надо брошенной тенью затушевывать то, что не существенно, то, что должно отойти на второй план нашего внимания».

Умению пользоваться светом операторы учились и у великого живописца Караваджо. В его живописных портретах лица людей освещены ярким лучом света, словно прожектором. Для освещения портрета художник использовал небольшое круглое окно под потолком своей мастерской. Караваджо интересовала динамика распространения света от одного источника, направленного на фигуру человека. Луч света, падая из окна, освещал самую важную часть портрета. Все остальное погружалось в глубокую тень, а когда нужно, подсвечивалось рефлексами и бликами отраженного света. Караваджо считал, что признаком хорошего освещения является то, которое указывает на источник света, выявляет его характер, обрисовывает объемную форму, подчеркивает фактуру, позволяет ощутить трехмерность пространства. Караваджо использовал для создания портрета новый инструмент – луч света и световое пятно. Первыми операторами, которые стали применять технику освещения световыми пятнами, были ***А. Москвин и В. Горданов.***

«При расстановке света, - пишет кинооператор ***В. Горданов,*** - я старался достичь предельной выразительности. Я не допускал так называемого общего заливающего или как там его еще называют света. Каждое световое пятно в кадре имело свое назначение, было заранее продумано и находилось в тесной взаимосвязи с другими. В то время я и Москвин твёрдо придерживались правила: «**На одно и то же место работает только один прибор».** Мы очень редко и крайне неохотно изменяли этому правилу и впоследствии почти всегда в этом раскаивались».

Когда-то во ВГИКе искусству освещения **световыми пятнами** студентов обучал ***А.А. Левицкий,*** в прошлом замечательный оператор немого кино. Левицкий учил направлять луч прожектора именно туда, куда требуется для художественной выразительности портрета. Концентрированным, узким лучом света вырывать из темноты важную часть снимаемого портрета, декорации или натюрморта. Учил "световыми пятнами" или "**световырезами**" создавать на портрете эффект освещения, будто исходящий от конкретного источника света. Учил с помощью орнамента из световых пятен создавать в кадре тональность, присущую данному источнику освещению. Его уроки помогали студентам операторского факультета от фотографии плавно перейти к кинематографу.

Известный кинооператор и педагог ***Петр Терпсихоров***, будучи студентом ВГИКа, как-то выручил А.Левицкого из крайне щекотливого положения. Деканат операторского факультета заподозрил А.Левицкого в том, что непонравившегося ему абитуриента тот заставлял снимать портрет актера со сложными, ассиметричными чертами лица. Якобы Левицкий хотел «провалить» таким образом абитуриента на экзамене. Левицкий отшучивался, мол, нужно уметь снимать, а не сваливать неудачу на лицо актера. Сам же попросил Петю Терпсихорова прийти в фотопавильон и снимать этого актера сколько угодно дней, пока не добьется хорошего результата. После первых неуспешных фотосъемок Петр Терпсихоров обратился к своему отцу, известному живописцу, за советом. Отец посоветовал сыну освещать портрет небольшими точками света или

"**световырезами**". Каждое пятно света от прожектора направлять на небольшие участки лица: глаз, нос, щеку, подбородок, отдельно от других прожекторов. И в каждом участке лица добиваться красоты с помощью света, направленного под определенным углом к лицу актера. Тогда, отдельно созданные светом, красивые части лица создадут общую красоту портрета. Несколько дней спустя, Левицкий принес на кафедру операторского мастерства очень хороший портрет и сказал: "Чем же Вам не нравится это лицо?"

Кинорежиссер Сергей Эйзенштейн уделял игре световых пятен самое пристальное внимание. Вместе с кинооператором ***А.Москвиным*** при съемке фильма "Иван Грозный" он добился поразительных творческих результатов. Особенность манеры освещения световыми пятнами кинооператора А.Москвина при создании портрета Ивана Грозного режиссер застенографировал со всеми подробностями: «Долго ищется сквозная световая формула облика, какая-то неотступная тень в глазной впадине, от чего начинает гореть выхватываемый светом зрачок, где-то подчеркнута линия скулы, где-то дорисованная, а где-то убранная асимметрия глаз, бликом выступающий угол лба, смягченная сетками белизна шеи.

Но это далеко не все. Главное впереди. Ибо на эту основную световую гамму - я определил бы её словами "**световая лепка**" - от сцены к сцене наносятся не только "**световые поправки**" в связи с изменяющимся обликом самого персонажа, но, главным образом и прежде всего, те **световые нюансы**, которые от эпизода к эпизоду должны вторить эмоциональному настроению сцены.

Здесь требуется уже не скульптурная световая лепка сквозного образа, не только изменчивая живописная её интерпретация в условиях изменяющей обстановки и окружения «ночь, день, полумрак, плоский фон и глубина», но тончайшая тональная нюансировка того, что я бы назвал **световой интонацией**, которой в таком совершенстве владеет Андрей Москвин».

Техника освещения световыми пятнами позволяет создать уникальный световой рисунок, который невозможно получить с помощью иных приемов. Суть метода состоит в том, что портрет создается множеством

отдельных световых пятен. Оператор, как художник, наносит на лицо мазки света то там, то здесь. Это своеобразная «световая кисть», работа с которой требует практики, художественного вкуса и терпения. Важно направление лучей, идущих от прожекторов, важен угол, с которого луч падает на портрет. Оператор, будто художник перед мольбертом, пятно к пятну, мазок за мазком наносит краски на полотно. В темноте павильона множество солнечных «зайчиков», исходящих от прожекторов, создают монтажный облик портрета.

Для начинающего кинолюбителя важно понять и увидеть на практике, как работают операторы множеством прожекторов. Каждому обучающемуся полезно общение с мастером, владеющим этим методом. Студенту операторского факультета В.Железнякову повезло. В павильоне ВГИКа выдающейся кинооператор ***Эдуард Тиссэ*** показывал студентам, как воспроизводить эффект освещения от горящей свечи.

В. Железняков: «Первый осветительный прибор он направил сверху вертикально вниз на подсвечник и руки человека, сидящего за столом. Это было круглое, отчётливое пятно света на столе вокруг горящей свечи. Второй прибор он направил на лицо сидящего как бы со стороны свечи. Но больше снизу и сбоку, чтобы на лице получился выразительный объемный рисунок. Третий был направлен чуть сверху на грудь и живот сидящего человека, и он был сильнее, чем тот, который светил на лицо. За счёт этого вокруг горящей свечи образовалась как бы шарообразное пространство света, и все падающие тени и тени на предметах и лице только усиливали это впечатление. Четвертый прибор стал слабым «заполняющим», он располагался с той же стороны, что и рисующие на лицо и фигуру, и Тиссэ это особо подчеркнул. Пятый – слабо подсвечивал фон за теневым участком фигуры, не нарушая эффекта. Шестой обрисовывал на фоне круглое пятнышко, как раз, если смотреть в камеру за язычком пламени свечи, получился как бы световой ореол вокруг пламени. И, наконец, седьмой работал слабым (очень слабым) контровым на волосы и плечи сидящего человека, отделяя их от черного фона».

Каждое пятно света должно выполнять конкретную задачу в художественном освещении. Важен принцип подчинения всех источников главному прожектору. Важны борьба света с тенью, выявления фактур, эмоциональное воздействие света на зрителя. Все эти задачи ставили и разрешали такие мастера, как ***Э.К. Тиссэ, А.Д. Головня, А.Н. Москвин, С.П. Урусевский, В.И. Юсов, П.Т. Лебешев***, - создатели русской операторской школы. Они сложили неписаные правила установки света, передающиеся из поколения в поколение операторов из уст в уста.

Итак, мы узнали, что:
1. Каждый прожектор работает «сам за себя».
2. Думай о свете, а тени позаботятся о себе сами.
3. На одно место работает один прожектор.
4. Если включаешь второй прожектор, подумай, нужен ли первый?
5. Вспомогательные приборы подчинены главному.
6. Если не нравится эффект – не добавляй, а убери лишний свет.
7. Освещай центр кадра ярче его краев.
8. Рисующий свет ставь сбоку и чуть сверху.
9. Заполняющий свет ставь с той же стороны, что и рисующий.
10. Заполняющий свет включай последним.
11. Рисуй светлое на темном, а темное на светлом.
12. Лицо – самая яркая точка в кадре.
13. Если глаза не видны – сцена не вышла.
14. На лице актера от носа должна падать одна тень.
15. Не прижимай фигуру к фону.
16. Освещай фон отдельно от фигуры.
17. Свет замеряй экспонометром, но проверяй глазом.
18. Не бывает плохих лиц – есть плохие операторы.

ТОН И ТОНОВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

Свет и тон - два неразрывно связанных между собой средства изображения. Свет является причиной, а тон следствием освещения. Впечатление от кинокадра во многом зависит от того, насколько интересны тональные вариации, разнообразен диапазон светлых и темных участков изображения. Объект может содержать полный диапазон тонов, плавно изменяющихся, от чёрного к белому. Может быть преимущественно светлым или преимущественно темным. Может иметь сильный контраст, когда тона ограничены полярным - черным и белым. Например, язык графики, он состоит из двух контрастных тонов и очень лаконичен.

Однако главное для художника заключается не в передаче тона отдельных предметов, а в передаче ***общего тона изображения.*** Общий тон серого дня один, а общий тон солнечного - другой. Световой тон меняется в зависимости от освещения: при солнце и при свечах он не только разный, но и окрашен по-разному. Верно

найденная тональность придает изображению соответствующую окраску, создает настроение. Например, ощущение радости, чистоты, ясности или ощущение мрачности, придавленности, суровости, тревоги.

Попробуйте снять блондинку у белой стены в темной тональности, а негритенка у черного лимузина в светлой? Не получится! Поэтому первым приёмом управления тональностью при съемке портрета является ***отбор предметов*** в кадре. В одном кадре преобладают светлые объекты, белые одежды, белокурые волосы, светлый фон, предметы освещаются ярким светом. В результате получается кадр в светлой тональности (высокий ключ). Но когда хочется получить портрет в темной тональности (низкий ключ), то выбирают темные предметы, темноё смуглое лицо, черные волосы, темный костюм, чуть прорабатывается фон, в освещении - густые тени. Нужно проявить незаурядное мастерство, чтобы снять черного кота в темном углу.

Подчеркнуть богатство тональных оттенков помогают ***«тональные опоры».*** Оператор сознательно располагает черные и белые предметы в кадре. Черное и белое - это своеобразные «тональные опоры", на которые опирается вся основная тональность изображения. Для многих операторов «до цветного» кино было очень важно в каждом кадре иметь "**опорный**" белый и «**опорный**» черный цвет. Посмотрите все черно-белые фильмы кинооператора ***Б.Волчека***, например "Мечта", снятая с режиссером ***М.Роммом.*** Там тональное богатство изображения в каждом кадре поражает. И только потому, что есть угольно-черный и молочно-белый опорные тона, которые задают границы всей тональности снимаемого изображения. Фильмы выдающихся операторов обладают широкой и

богатой палитрой световых оттенков. Снятые давно, они с успехом идут и сегодня, радуя глаз зрителя своим изображением.

«Что значит снимать под вечернее или утреннее освещение?» - спрашивает своих учеников кинооператор Андрей Москвин. И не дождавшись ответа, отвечает: - **Можно решать лишь одно: что будет в кадре светлее, а что темнее по тону».**

Оператор, как художник, выбирает нужную краску и «кладет» её в нужное место изображения. Но вместо краски у оператора – свет, создающий набор черных, белых и серых тонов. Вместо кисти – яркомеры и экспонометры разных конструкций. А вместо палитры – экран, на котором игра световых пятен радует глаз. Определение количества света и его тональности входит в задачу экспонометрии.

Экспонометрия – это контроль освещения с помощью измерительных приборов. Любые экспонометрические задачи оператор решает с помощью измерения света, падающего на объект съемки и отраженного от него. Экспонометр замеряет свет, падающий на молочное стекло фотоэлемента, определяя экспозицию ***по освещенности***. Яркомер замеряет свет, отраженный от объекта съемки, определяя экспозицию ***по яркости***. Это особенно важно при съемке портрета в светлой или темной тональности.

При съемке портрета освещение всегда измеряется у лица человека. Количество освещения определяет экспозицию кинопленки и плотность лица в негативе. Яркость лица, как самая светлая точка в кадре, помогает дирижировать тоном второстепенных объектов, притемняя их. Для оператора важно найти в портрете некую условность в решении тона лица, вокруг которого организуется пространство картины. Прежде всего – это фон, стены, пол, потолок, пейзаж за окном. Яркость фона зависит от общего освещения помещения, мощности солнечных бликов, количества света в тени. При этом на фоне за окном важно увидеть не белесое небо, а городской или сельский пейзаж.

Для того чтобы работа была успешной, необходимо сделать кинопробу. Она поможет определить практическую светочувствительность кинопленки, установить световой ключ, определить световой баланс, узнать фотографическую широту пленки.

Световой ключ - предполагает постоянное количество света на лице актера для получения негатива стандартной плотности. Большинство съемок ведется при дневном освещении, когда человек хорошо виден, на нем много света. В полную силу «ключевой свет» необходим для создания эффекта светлого дня. Но если действие происходит в глубокой тени помещения, свет на лице актера убавляют

в два раза. Если действие происходит вечером или ночью, свет на лице снижают в четыре раза. Если события разворачиваются в кромешной темноте, можно уменьшить свет до восьми раз. То есть лицо человека может быть разной плотности в негативе, которая зависит от условий съемки: день, ночь, утро, вечер. В любом кадре живописный характер освещения создает направленный на объект рисующий свет. С точки зрения экспонометрии рисующий свет, взятый в определенном количестве, и является ключевым светом.

Световой баланс - это контраст света и тени в портрете. Важно сохранять постоянный контраст на лице актера от кадра к кадру. Для этого с помощью яркомера замеряют две точки на портрете в светлой и темной части лица. При съемке в светлой тональности контраст света и тени на лице невелик, при съемке в темной тональности, ночью, контраст между светом и тенью возрастает. В одних сценах он равен соотношению 1:2, в других 1:3, в третьих 1:4. Для каждой сцены соотношение между рисующим и заполняющим светом постоянно. Это важное условие при съемке портретов, особенно когда они снимаются в разных местах и в разное время. Соблюдение баланса яркости в кадре – основная работа оператора со светом. Выбранный в фильме контраст освещения определяет стиль оператора.

Фотографическая широта - это способность кинопленки или видеокамеры передавать контраст реальных объектов на экране. У «мягких» и контрастных кинопленок количество передаваемых тонов от черного к белому различно. У «мягких» пленок большое количество промежуточных тонов, а у контрастных их почти нет. Фотографическая широта у всех кинопленок и любительских видеокамер 6-7 ступеней контраста. Реальные объекты на натуре и в павильоне имеют больший или меньший контраст. Если контраст объекта укладывается в фотографическую широту кинопленки, изображение на экране достоверно, если же контраст объектов превышает фотографическую широту, правдоподобие их искажается. Слабо освещенные участки объектов превращаются в черные силуэты, а ярко освещенные участки растворяются в белесом ореоле. Только большая фотографическая широта способна передать реальную тональность объектов на экране.

Понятно, что свет, тон и контраст на экране взаимосвязаны. Свет делает изображение живописным, а верно найденный тон создает настроение, вызывает ощущение радости или тревоги. И когда оператор с помощью художественного освещения научится управлять тональностью предметов, фигур и объектов, создавать общий тон

изображения, только тогда он сможет с успехом заняться цветом и колоритом.

Итак, мы узнали, что:
1. Тон – это оттенок света и цвета.
2. Тональность кадра создает настроение.
3. Кадр имеет «тональные опоры».
4. Свет, тон и контраст взаимосвязаны.
5. Контраст определяет стиль оператора.

ЦВЕТ

Кинематограф родился, вырос и созрел как искусство чёрно-белого изображения. Цвет в кино появился тогда, когда все остальные компоненты киноискусства уже давно нашли свой образный язык. Цвет явился как бы добавлением к уже развитому киномышлению и стал даже помехой в киноискусстве. Неудовлетворённость цветом на экране была настолько сильна, что большинство наиболее серьёзных деятелей кино, сделав одну-две цветные картинки, решительно отказывались от цвета и возвращались к созданию чёрно-белых фильмов.

Недостатки в цветопередаче заставляли художников кино и операторов приспосабливаться к плёнке, изучать, как будет выглядеть тот или иной цвет на экране. Долгое время плохо передавался зелёный цвет, сложными для воспроизведения оказались белый, серый и чёрный цвета. Но основной неудачей являлась плохая цветопередача цвета человеческого тела. Чтобы передать на экране естественный цвет лица актёра, операторы экспериментировали, добавляя зелень в грим на лице, пробовали снимать совершенно без грима, добиваясь одного: чтобы тело было “телесного” цвета, чтобы небо было “небесного” цвета, а песок - “песочного”.

Вопрос качества цветопередачи плёнки актуален и сегодня. Операторы испытывают плёнку, снимая серые поверхности, чтобы убедиться в отсутствии на них цветных оттенков. Однако интересно и другое. Живописцы давно заметили, что цвет лица имеет индивидуальный тон, что человек, находящийся на открытом воздухе, может освещаться оранжевыми лучами заходящего солнца, светом, отражённым от зелени деревьев, голубого неба, желтизны полей. Поэтому лица могут быть всех цветов, со всеми полутонами и переходными оттенками.

Исследуя природу цвета в кино, операторы обращали внимание на то, что цвет не воплощён в материальных красках, что он представляет собой поток цветовых лучей на экране и имеет большую, чем в живописи, яркость, прозрачность, светоносность. В то же время операторы долгое время не признавали, что цветное кино по своей природе построено исключительно на локальных цветах.

Что такое локальный цвет? **Локальный цвет** - это цвет предмета, освещённого рассеянным светом пасмурного дня. Это цвет, максимально освобожденный от посторонних рефлексов. Сам по себе локальный цвет не является антихудожественным. Ибо целые эпохи в живописи пользовались только локальными цветами. Творчество художников, как и творчество операторов, заключается в режиссуре цвета, в определении тональной градации каждого отдельного цвета, в стремлении достичь колористической гармонии.

Однако в первые годы освоения цветного кино операторы пошли другим путём: они устроили в своих фильмах пиршество цвета. Но скоро поняли, что принцип “чем больше, тем лучше” не годится в цветном фильме, что цвет нужно отбирать, исходя из содержания фильма.

Операторы заговорили о колорите в фильме, об изучении опыта профессиональных живописцев, обратились к помощи художников для создания эскизов колористических композиций каждого будущего кадра. Но от колорита этих эскизов ничего не осталось в готовом фильме. Динамика киноизображения уничтожила станковую цельность живописных композиций. Опыт связи кино с живописью путём прямого переноса эскизов художника на экран обратился против его создателей.

Другие кинематографисты высказали убеждение, что цвет в кино ближе к музыке, что, говоря о цвете в кино, необходимо обращаться не к живописи, а музыкальной терминологии, потому что всё связано с движением и развитием. Серьёзно изучавший проблему драматургии цвета режиссёр С. Эйзенштейн считал, что цвет в кино “вещь весьма подвижная”, что цвет может не только вливаться в кадр, но должен распространяться по всему кадровому пространству, постоянно видоизменяясь в своей тональности, и даже переходить в другой цвет. В теории и на практике С. Эйзенштейн утверждал необходимость тематической связи цвета с драматургией.

Цветовая тема. В фильме “Иван Грозный” каждый цвет связан с определённой темой, и когда данная тема проходит “сквозь” персонаж, этот персонаж приобретает нужный цветовой облик. В

определённые моменты драмы Иван Грозный предстаёт перед зрителем в разном колорите.

Эйзенштейн утверждает, что основной принцип состоит в том, чтобы цвет отделить от его обязательного носителя, вывести цвет в «обобщённое ощущение» и наделить его темой. Затем проделать ту же работу со вторым цветом, третьим. Построить материал по принципу контрапункта, сопоставить, разработать цветовые темы, как в музыке. И только затем эти «обобщённые ощущения», принявшие форму симфонии или фуги, опять вернуть к обязательным носителям, превратить в предметы. Таким образом, он выделяет три стадии творческого процесса:

1. При создании цветового образа все участвующие в сцене предметы отбираются по цвету. Окраска предмета определяет его эмоциональное звучание.

2. Мысленно цвет отделяется от предмета и наделяется конкретной темой. Разрабатывается движение этой темы во взаимосвязи с другими темами. Выстраивается цветовая партитура фильма.

3. Исходя из цветовой партитуры предметы в сцене переставляются. В цвете отобранных предметов материализуется умозрительная тема, которая определяет окраску декорации, костюмов, реквизита. Тема развивается, создает цветовой образ, драматургия которого уточняется в раскадровке.

Понятно, что в практике кинематографиста эти три стадии могут идти в любой последовательности, даже проникать друг в друга. Важно подчеркнуть наличие этих трёх стадий при создании цветового фильма.

Интересно сопоставить стремление ***С. Эйзенштейна*** к освоению движущегося цвета в кино и попытки композитора ***А. Скрябина*** организовать цвет в музыкальные формы. Замысел Скрябина предполагал, что весь зал во время музыкального исполнения будет залит волнами света изменяющейся интенсивности и окраски, причём эта “симфония светокраски” должна протекать не на каком - либо экране, но как бы пронизывать всё существо слушателя, усиливая звуковое восприятие, воздействуя параллельно музыке. Но управлять воображаемыми формами и цветом в

светомузыкальных устройствах оказалось намного труднее, чем фиксировать на плёнке движение цветных предметов в декорации.

“Зачем нужен цвет? Для радости. Цвет - это красиво, это праздник! - так говорил кинорежиссер ***А. Довженко***, приветствуя его появление в кино. - Цвет в кино стоит между живописью и музыкой посредине, если хочешь, он ближе к музыке, нежели к живописи”.

Сегодня в большинстве случаев организация цвета в фильме держится на целенаправленном, тщательном и осмысленном подборе цветных предметов и пятен в кадре. При этом отборе оператор руководствуется двумя способами создания цветовой гармонии кадра: либо по сходству и подобию цветов, либо по их различию и контрасту. Оператор контролирует тональность и цвет всех предметов, попадающих в кадр. Только при такой единой линии управления можно достичь полноценного цветового решения фильма.

Хочется вспомнить слова, сказанные известным искусствоведом ***А. Фёдоровым-Давыдовым*** в самом начале освоения цветной плёнки: «Цвет надо выделять, выявлять на тех объектах, на которых фиксируется внимание. Он будет выразителен, если загорится в одном месте и будет заглушён в другом. Аппарат сам, без нас, снимет всё цветным, ничего не останется на экране без цвета. Задача творца - дать цветовую характеристику действительности.

Режиссёр, оператор, художник должны управлять цветом, уметь пользоваться им. Кадр должен иметь свою господствующую гамму, то яркую, то тёмную, то минорную, то мажорную, в зависимости от его звучания. Цветом надо управлять, как управляют освещением, тональностью кадра в чёрном кино».

Умение строить цветовую композицию основано на сочетании двух противоположных цветов: теплых и холодных. Они всё время «борются» между собой, тёплые цвета приближают предметы, а холодные, наоборот, их удаляют. Существуют основные цвета: синий, жёлтый, красный и зелёный, которые, смешиваясь на палитре, создают искомый оттенок. Глаз объединяет краски в цветовую гамму, которая называется колоритом.

Колорит - это сочетание цветов, при котором достигается их

гармоническое единство. Колорит изменчив и разнообразен у разных художников, а порой и у одного художника, зависит от целей, которые он ставит. Колорит фильма меняется от содержания сюжета, от манеры и стиля режиссера и оператора, от установки на вкус зрителя.

Какие же направления и течения появились в результате полувекового освоения цвета в кино?

Сегодня образовались целые группы фотохудожников и кинооператоров, проповедующих свои принципы организации цвета. Одни стремятся работать в монохромной гамме, считая главным достижением цветного кино - отсутствие цвета на экране. Другие отдают предпочтение тёплому или холодному, работая в узкой цветовой гамме при съёмке и печати копии. Третьи производят сильное впечатление благодаря ярким цветным акцентам на нейтрально-сером фоне. Ну и, наконец, есть те, кто, не задумываясь ни о чём, снимают просто раскрашенное изображение.

Остановимся и разберём особенности в работе каждого направления.

Монохромный цвет - это единственный локальный цвет на фотографии. Изображение, равномерно окрашенное в какой-либо один цвет. Монохромная фотография не обязательно должна быть лишена контрастов, однако различие в тонах минимально. Это гармония сдержанных тонов, то напоминающих раскрашенную гравюру, то коричневатый тон старинной фотографии. Это и нежный жёлто-розовый колорит восхода солнца, и колорит сумрачного, холодного, сине-голубого вечера, и серый колорит пасмурного дня, совершенно без признаков цвета, как в чёрно-белой фотографии. Есть кинооператоры, которые, печатая в кинолаборатории “контрольную”, то есть окончательную копию своего фильма, специально окрашивают её в тёплые тона, считая, что “тёплые” копии фильма больше нравятся зрителю, нежели “холодные”, с синевой.

Цветовой акцент - это небольшое яркое цветное пятно на огромной площади притемнённого изображения. Сторонники этого приёма, утверждают, что восприятие цвета зависит не от его количества, а от расположения в кадре. Фотография, снятая по этому

принципу, производит впечатление благодаря яркому цветному пятну, окружённому мягкими, сливающимися в единый тон однообразными фонами. Глаз зрителя с радостью воспринимает цветовой акцент, нарушающий монотонность серого изображения.

Посмотрите фильм ***А.Ламориса*** “Красный шар”. Мальчик завязывает дружбу с воздушным шаром, который ведёт себя, как живое существо. Шар освещен сзади лучами низкого вечернего солнца. Красное небольшое пятно в кадре является цветовым акцентом в сумраке городских улиц.

Шар «горит» в окружении темных домов, и его веселый цвет словно противоречит строгому городскому пейзажу. Как правило, цветовой акцент выглядит наиболее ярко на спокойных фонах.

Доминирующий цвет - это преобладающий цвет в кадре. Он всегда связан с главным объектом съёмки, фигурой человека. Если доминирующий цвет не является центральным, он поддерживает главный объект изображения. Когда в кадре один сильный цвет, большое значение приобретает рисунок линий, оживляющих изображение.

Оператор, манипулируя цветом, может создать или разрушить иллюзию глубины пространства в кадре. Если вы до отказа напичкаете кадр цветными предметами, борьба ярких красок за доминирующее положение приведёт к хаосу и неразберихе. Лучше всего, если вам удастся выбрать доминирующий цвет и им связать остальные цвета в единое целое.

Доминирующий цвет не только выделяет главную фигуру в кадре, но разрабатывает композицию цветного изображения, подчёркивает форму предмета, создает цветной орнамент. Необходимо ставить каждый цвет на своё место в мозаике орнамента, основываясь на зрительных ощущениях. Самым расхожим этот прием стал в рекламной фотографии при демонстрации цветной одежды.

Цветовой контраст - это противопоставление цветов, расположенных в цветовом круге друг против друга. Благодаря контрасту, одни предметы выделяются на фоне других. Красный и голубой, жёлтый и синий, пурпурный и зелёный спорят в кадре на равных. Они словно провоцируют друг друга. Цветовой контраст динамичных цветов оживляет изображение, будоражит восприятие. Резкие контрастные цвета, при условии их равновесия, придают изображению силу и эффектность без помощи света и тени. Живопись вообще строится на контрасте теплого и холодного, на их борьбе. Кинооператоры учитывают контраст голубого и желтого цвета практически в каждом кадре.

Система валёров - это подход к использованию цвета в кино, ничем ни отличающийся от того, который используется в живописи. Художники давно заметили, что все тени, занимающие большие или малые пространства в кадре, заполнены цветными рефлексами и бликами. В живописи такое цветовое богатство в теневых участках картины называется системой валёров. Валёры являются основой колорита.

Система валёров предполагает наличие отражений от цветных поверхностей. Из-за этого собственный цвет предмета меняется. На свету и в тени, в бликах и рефлексах предмет, под воздействием цветных отражений, меняет свой цвет и светлоту. Именно эту игру естественных валёров и запечатлевает художник на своём полотне. Неподражаемыми в этом искусстве были импрессионисты. Таким образом, самой совершенной цветопередачей обладает та система, которая в точности передаёт все цветовые “искажения”, идущие от цветных поверхностей и называемые в живописи валёрами. Немногие кинооператоры видят эти живописные валёры на съёмке, но гораздо меньше тех, кто может эту тончайшую игру цвета передать на экране.

Эмоциональное качество цвета - это свойство цвета вызывать определённые чувства и настроение. В спектре солнечных лучей красный цвет самый тёплый, а синий самый холодный. Расположенный между ними зелёный даёт отдых глазам, действует успокаивающе. Голубой цвет, цвет небосвода, обостряет чувство пространства, действует расслабляюще.

“У людей существует изначально заданное, давно сложившееся отношение к тому ли иному цвету, - говорит кинооператор ***Ю. Ильенко.*** - Хотим мы этого или не хотим, но за каждым цветом установился круг довольно жёстких и неустранимых эмоций и образных значений. У европейца жёлтый цвет неизбежно ассоциируется с золотом, с солнцем, с комплексом эмоций, навеянных осенью, и т.д. Голубой цвет - цвет неба и воды, цвет нежности и печали. Поди, попробуй, огненно-красным цветом выразить настроение тихой и нежной грусти, умиротворённости, покой. Не получится ничего. Все эти намертво установившиеся связи и ассоциации очень трудно разорвать, и потому художник, работающий с цветом, должен подобные особенности учитывать”.

Организация цвета в фильме - это захватывающий интуитивный и логический процесс на разных этапах его создания. В него входят:

Во-первых, выбор подходящей натуры. Оператор из нескольких равнозначных пейзажей выбирает тот, который способен воплотить его замысел.

Во-вторых, не съёмке оператор трансформирует натуру, окрашивая окружающий пейзаж, траву, деревья, скалы, животных и людей в соответствующий цвет.

В-третьих, оператор устанавливает на объективе камеры цветные фильтры: сплошные и оттенённые, окрашенные сверху, снизу,

с боков. Порой у объектива камеры оказывается до десятка различных насадок.

В-четвёртых, применяется цветное освещение с помощью разноцветных плёнок, установленных на прожекторах. Цветное освещение в павильоне и на натуре помогает оператору добиться желаемого результата.

В-пятых, опытным путём подбирается соответствующая киноплёнка, порой нестандартная, порой с нарушением многих технических норм.

В-шестых, регулировка процесса проявления негативных и позитивных плёнок, изменение контраста, применение различных способов засветки плёнки, соляризации, обработки в парах ртути и других веществ.

В-седьмых, комбинированные съёмки с применением различных методов изменения цвета, включая компьютерную графику.

Итак, мы узнали что:

1. ***Цвет способен привлечь внимание и взывает к чувствам.***
2. ***Цвет – это тема фильма и колорит кадра.***
3. ***Цвет – это способ организации изображения.***

ЭКРАН - МОЯ ПАЛИТРА

«Главное в мастерстве оператора – это резкость, композиция плюс экспозиция!» - часто повторял своим студентам профессор ***Анатолий Головня.*** Все перечисленные требования известный кинооператор предъявлял к качеству изображения. Оно достигается умелым обращением кинооператора с кинокамерой. Работу оператора над композицией кадра Головня сравнивал с работой художника и говорил: «Экран – моя палитра»

Кинокамера в руках оператора-хроникера – это инструмент, фиксирующий конкретные события и конкретное время. Достоверность и натуралистичность того, что мы видим на экране не вызывает сомнения. Кинокамера или видеокамера запечатлевает события именно такими, какими они были в действительности, во всех мельчайших подробностях. И поэтому каждый кадр со временем становится всё большей ценностью, не только личной, но и общественной.

А что говорить о кинооператорах-художниках? У них каждый кадр - это произведение искусства. Одна и та же сцена, снятая разными художниками-кинооператорами, не похожа ни на объект съёмки, ни на изображение, снятое другими операторами. Известно, что и художники-фотографы снимают по–разному. Будучи в одном и том же месте, снимая с одних точек, они приносят фотографии столь непохожие друг на друга, что порой кажется: перед нами фотосъёмка разных событий, происходивших в разных местах. Поэтому изображение на экране – это прежде всего художественный вымысел.

При художественной съёмке всё непросто, всё требует работы ума и сердца. Оператору-художнику всё время надо перенастраиваться, вникать в тему фильма, резонируя своё настроение с настроением каждой сцены, постигая атмосферу события, характеры персонажей. При создании видеофильма оператору необходимо добиваться и художественной правды, и новизны, и даже открытия. Этим прекрасно подлинное творчество, этим прекрасно искусство фотографии и кино. Необходимо снимать современно, легко, весело, дерзко!

Сегодня цветокоррекция стала обычным явлением в кино, как в своё время звук и цвет. Современному оператору необходимо осваивать монтажные программы, он должен работать рука об руку с колористом. Завершающий этап обработки цветного изображения должен проходить под контролем оператора. Только в этом случае он может считаться полноправным автором изображения фильма.

Итак, мы узнали, что:
1. Кинохроника – это общественная ценность.
2. Игровое кино – это ценность художественная.

Часть II. КОМПОЗИЦИЯ ДВИЖЕНИЯ

Раздел 5.

КИНО - ЭТО ДВИЖЕНИЕ

ДВИЖЕНИЕ НА ЭКРАНЕ

«Как передать движение средствами изобразительного искусства?» - эта проблема издавна стояла перед скульпторами, живописцами, графиками и фотографами. Художники постоянно задумывались над тем, как отобразить в разных планах, аспектах и ракурсах развивающееся во времени движение. Одни художники передавали время и движение с помощью динамических композиций. Другие раскладывали движение на последовательные фазы, как это делали древнегреческие скульпторы, изображая бег олимпийцев на глиняных вазах и рельефах. Третьи располагали на картине (чаще на иконе) несколько отдельных сцен, в каждой из которых последовательно запечатлевали жизнь персонажа.

Кино – первое из пластических искусств, сумевших передать реальное движение и время на экране. С момента изобретения кинематографа «живая фотография» приводила в восхищение всех, кто присутствовал на киносеансах. Фигуры людей, придя в движение, поражали своей реальностью на экране. Движение поездов, облаков, закрывание окон и дверей, колебание листвы на деревьях и поднимающийся из трубы дым вначале ошеломляли зрителя. На первых порах зрители воспринимали изображение «оживших» на экране людей как иллюзию, галлюцинацию и относились к кинематографу как к чуду.

На съемочной площадке режиссеры первых, еще немых фильмов, требовали от актеров постоянно двигаться в кадре, чтобы

зрители не подумали, что перед ними обычная фотография. Именно поэтому во всех старых фильмах персонажи безостановочно двигаются, суетятся, размахивают руками, куда-то спешат. Следующим шагом стало стремление режиссеров заставить двигаться неодушевленные объекты в кадре тогда, когда это было им необходимо. Они искусственно создавали и дождь, и ветер, и волны на воде с помощью «ветродуя». Мощный вентилятор в павильоне мог творить чудеса: открывать и закрывать двери в интерьере, колыхать занавески на окнах. Или неожиданно ронять вазу с цветами или бокал с вином в натюрморте. Если все это осуществляется профессионально, с чувством меры, то выглядит на экране абсолютно естественно.

Первое, с чем сталкивается кинолюбитель, взявший в руки видеокамеру, - это то, что кадр динамичен, что он постоянно меняется. По сравнению с фотографией композиция кинокадра усложнена входящими в него элементами движения. Внутрикадровое движение – это движение объектов съемки в пределах рамки видоискателя, которое происходит в любых направлениях: по горизонтали и вертикали, по диагонали и в глубину кадра. Есть неписаное правило в кино: ***внутри кадра должно что-то двигаться. Если этого не происходит, должна двигаться камера***. Движение обладает магическим свойством – приковывать внимание зрителя к экрану.

В теории операторского искусства принято разделять динамику движения на три вида. Первое – это динамика самих объектов. Второе – это динамика съемочной камеры. Третье – это динамическое освещение. Разделение на три вида динамики, конечно, условное, но каждое из них ощутимо изменяет качество и выразительность кадра, а следовательно, и впечатление, производимое на зрителя.

Динамические объекты съемки – это сцены, без которых невозможно представить современный фильм. Проходы актеров, проезды машин, пробеги спортсменов, погони полицейских за преступником. Похищение, поиск, напряженное ожидание, спасение в

последнюю минуту – это беспрерывное перемещение людей в кадре. Человек находится в постоянном движении. Он поворачивается, наклоняется, может удаляться или приближаться.

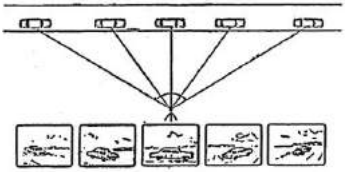
Вот идет человек по мостовой спящего города, он прошел по мосту, спустился на набережную, свернул на узкую улицу…

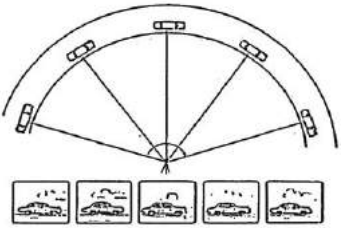
Вот парень вскочил на подножку грузовика, заглянул в кабину, перекинулся двумя фразами с дружком-водителем, соскочил на ходу, затерялся в толпе…

Вот девочка едет в машине, прижалась носом к стеклу, она наблюдает за происходящим на улице. Навстречу едет поливочная машина, ударила струей по стеклу, по нему стекают капли, но как чудесно преобразился город за окном…

Во время съемки каждую секунду изменяется пейзаж в кадре, происходит движение облаков, при этом постоянно меняется их форма. От ветра раскачиваются ветви деревьев, падают листья. На поверхности воды играют блики солнца, рябь ломает отражение деревьев. На хлебной ниве или в высокой траве от ветра пробегают «волны». Все это создает эмоциональное напряжение на экране, наполняет сердце зрителя радостью или тревогой, ожиданием чуда.

Каждому, кто взял в руки видеокамеру, необходимо обратить внимание на масштабные динамические объекты со множеством людей. Репортажно снятые бегуны, лыжники, велосипедисты, командные соревнования создают на экране яркое зрелище. Вспомните, какое впечатление производит динамика хоккейных и футбольных баталий. Так же, как атаки кавалерии, танковые сражения, наступление пехоты в военных фильмах.





Движение кинокамеры впервые стало применяться ещё в эпоху немого кино. Сначала камера переставлялась по съемочной площадке на штативе, а затем начала панорамировать. Первые панорамные съемки производились в «видовых» фильмах и кинопутешествиях, а потом этот прием перешел в игровое кино. Режиссеры применяли панораму, как трюк, расширяющий пространство при съемке пейзажей и в сценах преследования героев. Но постепенно из операторского трюка панорама стала превращаться в обычный прием натурной и

павильонной съемки. Находясь рядом с героями фильма, камера внимательно всматривается в лица людей. Режиссеры поняли, что с помощью движения камеры, следящей за актером в снимаемой сцене можно выразить и подчеркнуть самые тонкие нюансы настроения и чувств.

С появлением звука в игровом кино длинные актерские диалоги словно подстегнули камеру к активному движению. Тяжелую павильонную камеру, одетую в звуконепроницаемый «бокс», из-за увеличившегося веса пришлось поставить на колеса. Бесспорно, решающую роль в этом сыграло увеличение длины кадра при звуковой съемке, а также введение в монтаж фильма нового компонента – звуковой фонограммы. Тяжелая павильонная камера поехала на тележке, взмыла в небо на кране, помчалась по улицам на автомобиле. На экране съемка с движения способна создать особую достоверность происходящих перед камерой событий. Сила панорамной съемки заключается в отчетливом ощущении единой, непрерывной точки зрения на происходящее вокруг. Именно поэтому киносъемка с движения стала этапом не только в развитии операторского искусства, но и кино в целом.

Динамика освещения. Вслед за камерой стали передвигаться осветительные приборы на съемке игровых фильмов. Одни прожектора ехали вместе с камерой, «взгромоздившись» рядом на тележку. Для других специально прокладывалась рельсовая дорога. Третьи передвигались на автомобиле. Движение света в пространстве панорамы создавало живописные динамические портреты. Характер освещения актера менялся каждую минуту, фигура становилась то светлой, то темной. Прожектора высвечивали пространство кадра то спереди, то сзади актеров, то погружали актера в темноту, то озаряли светом, то очерчивали черный силуэт сверкающим ободком контражура.

В павильоне, с некогда неподвижным освещением, установленным на штативах и вышках, лучи прожекторов зашевелились. Не только на натуре, но и в павильоне свет пришел в движение, прожектора перемещались порой по сложной траектории. Осветительные приборы, казалось, намертво зафиксированные операторами старой школы, сдвинулись с места. В декорации стали перемещаться световые лучи и цветовые пятна, они скользили по полу и по стенам, менялись, перетекали и переливались. Особенно это касалось цветных музыкальных фильмов.

Цвет, принявший эстафету движения позже всех, устремился вперед с такой силой, что обогнал все остальные изобразительные

средства. Цвет стал отрываться от носивших его предметов, цвет стал вливаться в кадр, распространятся по всему пространству, постоянно видоизменяясь и превращаясь в другие цвета. Цветомузыка, созданная средствами кино, обрела способность получать светокрасочные сочетания практически любой сложности. Цвет в некоторых фильмах стал наделяться цветовой темой, которая, как в музыке, развивалась, сливалась с другими цветовыми темами, вступала с ними в спор, торжествовала победу. Движение цветовых лучей из кино перешло в театр и на эстраду, обрело там новые выразительные возможности, а затем вновь вернулось в кино.

Динамическая композиция кинокадра формируется на всех этапах создания фильма сценаристом, режиссером, художником. Решение может предложить коллектив, но воплощение замысла осуществляется оператором. И здесь личность оператора, его творческие устремления имеют решающее значение. Встав за камеру, оператор встречается с весьма подвижным материалом, из которого строится кинокадр. Это натура, состояние погоды, разнообразие освещения, человек, его движение в кадре, движение второго плана, состояние фона. Все это, с точки зрения оператора, «живой материал», который он должен преодолеть и подчинить себе, чтобы организовать композицию кинокадра.

Итак, мы узнали, что:
1. Главный лозунг кино – движение!
2. Двигаться могут: объект, камера, свет.
3. Если нет движения в кадре - должна двигаться камера.
4. Динамику в кадре могут создать переливы цвета.

МОНТАЖНАЯ СЪЕМКА

Многие годы съемка фильма строилась на принципах театральных постановок и была рассчитана на зрителей, сидящих в партере. Так были сняты все зарубежные и первые русские киноленты немого кино. Каждый новый фильм снимался камерой, постоянно и жестко установленной на громоздком штативе, снимался целиком от начала до конца с одной точки. Были отсняты сотни фильмов, прежде чем постановщики поняли, что можно снимать игровые фильмы с более выгодных, выразительных и удобных позиций. Режиссер сознательно стал пропускать ненужные и второстепенные моменты

театрального действия. Он стал сосредотачивать свое внимание на самом главном, перемещая в эту точку свою камеру.

Рассматривая действие с самых разных направлений, камера то удалялась от происходящего, то приближалась к нему. Камера перемещалась с одной точки на другую, изменяя крупность, ракурс, угол зрения. Все это делалось от кадра к кадру – «скачкообразно». Зрителя как бы «переставляли» с одной точки зрения на другую, оправдывая эти «перестановки» исключительно монтажом будущего фильма.

Перестановка камеры с одной точки на другую является самым простым элементом динамики кинокадра. Зритель при этом, конечно, не видит самого процесса передвижения камеры – он видит кадры, снятые с разных точек. Перестановка камеры – это целенаправленный выбор снимаемых кадров, это монтажный способ съемки фильма.

Монтажный способ съемки с помощью перестановки камеры был открыт не сразу. Только в 20-е годы прошлого века теоретики советского кино высказали гипотезу, что всякий художественный образ создается монтажно. Они пришли к выводу, что монтаж свойственен не только кино, но и другим видам искусства. Монтаж, объясняли они – это целенаправленное сочетание выразительных элементов, создающих новое качество. Режиссер и оператор выбирают из снимаемой действительности отдельные кадры с тем, чтобы из них организовать новую цельность. Сущность искусства монтажа состоит в сцеплении или столкновении кадров, каждый из которых содержит определенную мысль. Замечу, что о сцеплении мыслей рассуждал и ***Л.Н. Толстой*** в переписке с друзьями: «Каждая мысль, выраженная словами, теряет свой смысл, когда берется одна, особо, без того сцепления, в котором она находится в ткани книги. **Сущность искусства состоит в лабиринте сцеплений по тем законам, которые служат основанием этих сцеплений**. Само же сцепление составлено не мыслью, а чем-то другим. Выразить основу этого сцепления словами нельзя». В литературе великий писатель пользовался монтажным способом создания образа задолго до его открытия в кино.

Представление об эффекте сцепления кинокадров и тех мыслей, которые содержаться в них, было проверено режиссёром ***Львом Кулешовым***. В своем эксперименте режиссер соединял портрет

актёра с нейтральным выражением лица с разными по смыслу кадрами. В одном случае актёр смотрел на дымящуюся тарелку супа, в другом – на играющего ребёнка, в третьем – на умершую женщину. Благодаря соседству с разными кадрами, зрителю казалось, что выражение лица актера сильно меняется. Монтажный **«эффект Кулешова»** стал «азбукой» кино, а монтажная съёмка определила современный язык кинематографа. Первыми применили способ монтажной съемки режиссёры игрового кино, а за ними последовали кинохроникеры.

Хроникальный материал требовал от операторов величайшей лаконичности, выразительности и глубокой жизненной правды. Режиссер Л.Кулешов учил хроникеров по-новому видеть материал, мыслить сюжетно и монтажно. Молодые операторы кинохроники стали энтузиастами такой съемки, проводили в жизнь монтажную эстетику кино. Их камера стала более активной. Меняя точки съемки и положение камеры, они постоянно думали о будущем монтаже фильма. Они стремились снимать хронику так же, как игровой фильм: с крупными, средними и общими планами. С помощью продуманной перестановки камеры операторы кинохроники снимали не просто набор удачных кадров. Они стремились передать происходящее **действие** более рельефно и выразительно. В течение съемки они получали готовый сюжет, который требовал минимум или вообще не требовал последующего монтажа. Каждому начинающему оператору кинохроники режиссер Л.Кулешов говорил: ***«Учитесь снимать монтажно!».***

Когда вы смотрите фильмы выдающихся режиссёров, то в каждом кадре видите «волшебство». Не просто движение, а важное для фильма «действо»! Волшебство сменяющихся кадров, волшебное чередование событий зависят от мастерства режиссёра. Ему важно передать не механическое движение, а создать драматическое действие.

Чем же отличается движение от действия? В искусстве это вопрос не праздный. В литературе, театре и кино «механичность» движения явно отличают от осмысленного действия. Чтобы движение превратилось в действие, необходима целенаправленность. Движение без цели – это бессмыслица, которая при видеосъёмке встречается на каждом шагу. Панорама ради панорамы, мизансцена ради мизансцены. Механическое, бессмысленное движение в таких кадрах тянется бесконечно долго и хаотично. Наоборот, осмысленное действие «избирает» короткий путь к цели. Действие отличается от движения только одним – **наличием цели.**

В практике проведения монтажной киносъемки известны три вида действия: прямое, отраженное и внутреннее.

Прямое действие предполагает исчерпывающее представление о происходящем событии в снимаемом кадре. Если Вы снимаете спорт, например футбол, говорят, что это «прямая» трансляция события. Если Вы транслируете из театра спектакль, говорят, что идет «прямой» показ действия спектакля.

Отраженное действие требует работы воображения зрителя, воссоздающего происходящее событие вне кадра. Классический пример – это мелькающие на земле тени от проходящего поезда. Самого поезда нет в кадре, его не видно, а представление о нем возникает в нашем воображении. Другой пример: состязание боксеров на ринге. Можно показать прямо, кто победитель и кто побежденный. Но можно прямой показ сочетать с «отраженным». Например, показать лица болельщиков, по которым зритель догадается об исходе борьбы.

Внутреннее действие связано с игрой актеров, когда при внешнем спокойствии внутренний мир героев тревожен и динамичен. Например, смешная маска клоуна на арене цирка. А за кулисами этот же человек обреченно смотрит в зеркало, ощущая свое одиночество. В театре есть представление о ***речевом действии***. Если на сцене Гамлет говорит: «Я еду в Англию», то зритель в ту же минуту представляет Гамлета плывущим на корабле.

Монтажная съемка сочетает в себе все виды действия: прямое, отраженное и внутреннее. Двигаясь с камерой, оператор постоянно ощущает, где нужно снять так, а где иначе, где приподнять камеру, а где опустить. Снимая с рук, можно одновременно ехать на тележке. Можно встать на ноги и пойти, продолжая снимать. Затем можно встать на площадку операторского крана и подниматься наверх, снимая из поднебесья общие планы происходящего. Наблюдая за человеком в кадре и находясь все время в движении, оператор следит за композицией кадра и за ощущением ритма. ***Внутрикадровый***

монтаж при съемке движущейся камерой – это высшая форма динамической композиции, которая сочетает статику и движение, организует ритм, темп, расстановку пауз. Внутрикадровый монтаж в панораме требует определенной последовательности показа предметов и действия, определенного ритма, чередования кусков, смены планов, наездов, отъездов и прочего. Но самое главное: необходимо особое настроение, если хотите, кураж, игра воображения, необходима взволнованность оператора, необходимо ***вдохновение!***

Итак, мы узнали, что:
1. ***Перестановка камеры – это монтажный способ съемки.***
2. Действие отличается от движения наличием цели.
3. Действие бывает: прямое, отраженное, внутреннее.
4. Как снимать действие, «решает» вдохновение.

ДВИЖЕНИЕ СЪЕМОЧНОЙ КАМЕРЫ

Статичный кадр требует устойчивости изображения. Поэтому, располагая легкой видеокамерой, в первую очередь необходимо овладеть приемами съемки с рук. Научитесь держать видеокамеру ближе к корпусу обеими руками, а в момент съёмки умейте задерживать дыхание. После того, как зафиксируете камеру в устойчивом положении, плавно нажмите кнопку. Продолжайте съемку, фиксируя камеру в устойчивом положении и завершив съемку, выключите её. Только после остановки камеры вы можете опустить её вниз. Когда камера не выключена по окончании съемки, а вы опускаете её вниз, концовка кинокадра будет «смазанной». Подобные небрежности раздражают глаз зрителя при просмотре материала, и их необходимо избегать.

С первых шагов практической работы научитесь выдерживать необходимую продолжительность съёмки каждого кадра. Время восприятия кадра зависит от содержания и крупности плана. Общий план требует большей длительности показа, чем деталь.

Статичный кадр должен быть законченным по своему содержанию. Нельзя останавливать съёмку, когда угодно. Необходимо следить, чтобы действие в кадре пришло к своему логическому завершению. Если кадр будет слишком коротким, зритель не успеет воспринять содержание. Если кадр слишком длинный - вы потеряли контроль над действием и напрасно тратите плёнку.

Неустойчивое положение видеокамеры приводит к дрожанию и качке изображения на экране. Неприятные ощущения при просмотре возникают, когда кадр «закошен» или «завален», т.е. линия горизонта не параллельна рамке видоискателя. Поэтому следите, особенно при съёмке с рук, чтобы линия горизонта была установлена правильно. Дополнительную устойчивость кадру придает видеосъемка со штатива и других всевозможных подручных опор. Например: стул, стол, стена, дерево, забор, – они дают возможность опереться на них локтями, кистями рук, прислониться к ним спиной.

Панорамирование – этим термином называют съёмку камерой, вращающейся вокруг своей оси. Панорамирование создаёт эффект «оглядывания» объекта. При панорамировании камера остаётся на месте, она лишь поворачивается направо или налево, смотрит вверх или вниз. Подвижность аппарата как бы размыкает границы статичного кадра, включая в него значительное пространство. Движение даёт возможность постоянно изменять зрительные впечатления без частых смен монтажных планов, придаёт динамику всему фильму. Каждая хорошая панорама строится как ряд идущих друг за другом открытий, которые ведут зрителя к пониманию авторской мысли. Если камера начала двигаться, зритель предполагает, что в конце движения есть цель. В конечном счёте назначение любой панорамы – в раскрытии смысла и масштаба происходящего.

Панорама обозрения показывает на экране большие пространства. Применяется при необходимости рассмотреть местность подробно, будто в бинокль. Объектом съёмки могут быть горный ландшафт, грандиозная стройка, речная долина, трибуны стадиона, театр, т.е. объекты, обладающие масштабом, величием, протяжённостью, не вмещающиеся в поле зрения статичного кадра.

Панорама обозрения снимается, как правило, со штатива с хорошей панорамной головкой. Обратите особое внимание на качество штатива! Перед съёмкой устраните все имеющиеся недостатки в его работе.

Любая панорама начинается с живописной композиции статичного кадра, привлекающего внимание зрителя. Необходимо в начале панорамы подержать статичный кадр и только спустя 5-6 секунд после включения камеры начать движение панорамы плавно, без рывков. Также поступают и в конце панорамы, выдерживают статику 5-6 секунд перед выключением камеры. Оператору нужно заранее определить композицию финального кадра, завершающего

панораму. Главное и обязательное условие каждой панорамы – фиксация движения в начале и конце.

Скорость панорамирования должна быть не слишком быстрой, ибо зритель не успеет рассмотреть всё, что происходит на местности. Но и не очень медленной, иначе панорама утомляет и становится скучной. Скорость панорамы должна быть такой, чтобы глаз зрителя всё время успевал рассматривать то, что происходит в кадре. Панорама обозрения должна двигаться с одинаковой скоростью.

Наиболее распространённой ошибкой при выполнении этого приёма является слишком быстрый темп панорамирования. Часто встречаются рывки, задержки, неравномерное движение, поправки кадра после остановки движения камеры.

Панорама сопровождения применяется при съёмке перемещающихся в пространстве объектов, для акцентирования внимания на движущемся объекте. Например, в спортивных соревнованиях, таких, как футбол, автомобильные гонки, парусная регата, бег. Этот приём рассчитан на съёмку со штатива и с рук. При панорамировании важно следить, чтобы камера не опережала и не отставала от движущегося объекта, удерживая его в центре кадра. При этом, компонуя кадр, следите, чтобы перед движущимся объектом оставалось больше пространства впереди, нежели сзади.

Понятно, что начало панорамирования, его скорость и траектория движения аппарата диктуются движущимся объектом. Выбирая точку съёмки, необходимо определить место появления движущегося объекта на местности. Например, лыжника на трассе или бегуна на дорожке. Необходимо знать его маршрут и темп передвижения, что позволит точнее определить траекторию панорамы, композицию, характер освещения.

При съёмке панорамы с рук есть правила постановки фигуры оператора. Корпус разворачивается в сторону начала движения, ступни ног поворачиваются в противоположную сторону. Таким образом из менее удобного положения в начале съёмки оператор приходит в более удобное положение к её концу. Такое расположение фигуры обеспечивает наибольшую дугу поворота камеры и возможность более длительного слежения за объектом.

Панорама сопровождения, снятая узким углом объектива «телевика» из центра стадиона, создаёт иллюзию параллельного движения камеры со спортсменом. Конькобежцы, бегуны, колонны спортсменов на параде, движущиеся по дорожке стадиона, снимаются из центра футбольного поля, где находится оператор. Это самый типичный случай применения панорамы сопровождения.

Перекидка – это перемещение внимания с одного объекта на другой. Это стремительный взгляд, брошенный на объект, мгновенная реакция на вдруг возникшие событие, резкая смена направления съемки.

Техническая сложность приёма – в умении после броска камеры остановить её на новом объекте без тряски и поправок. Творческая задача – мгновенное определение композиции и крупности кадра. При применении приёма «перекидки» пространство между первым и последним кадрами игнорируется, не фиксируется на плёнке, или, как говорят операторы, «смазывается».

Смазка – это прием соединения отдельно снятых кадров в единую панораму. «Смазка» - это маскировка склеек между двумя кадрами. При выполнении приёма необходимо начинать и заканчивать съемку резким поворотом камеры в сторону. При этом необходимо соблюдать единое направление поворота камеры. Важно, чтобы скорость движения камеры при выполнении приёма «смазка» во всех кадрах была одинаковой. Смазка кадра эффектнее, если съемка ведется узким углом объектива. Этот прием великолепно применен оператором В.Нильсеном в фильме «Веселые ребята».

Проезд «Traveling» – это перемещение камеры вдоль объекта большой протяжённости. Таким объектом может быть заводской конвейер, шеренга спортсменов или солдат, выставочные стенды или витрины магазина. Боковой проезд вдоль протяженного объекта позволяет рассматривать этот объект по всей его длине. Например, в фильме «Война и мир» для проезда кинокамеры вдоль окопов солдат, сражающихся на поле боя, было проложено пять километров рельсов.

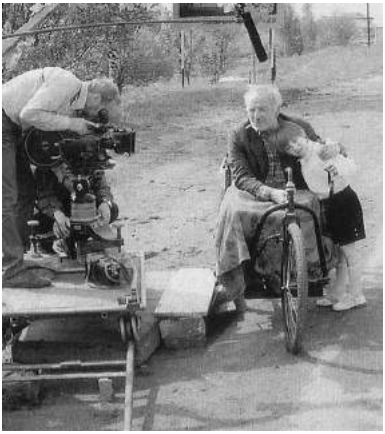
«Проезд» может быть рядом с движущимся объектом. В этом случае мы будем наблюдать эффект преследования, сопровождения его или обгона. Так снимаются гонки велосипедистов на трассе, эстафета бегунов. Оператор снимает движущиеся объекты из автомобиля, следующего параллельным курсом за спортсменами.

При движении объекта в направлении, обратном движению камеры, будет наблюдаться подчёркнуто динамический эффект встречи.

В любительской практике для съемки проезда удобным транспортным средством может служить двухколёсная тележка или детская коляска. Сидя в них, удобно вести съёмку с рук. Путь, по

которому движется тележка, должен быть ровным, пусть это будет асфальт, паркет, линолеум, доски. Снимая с тележки, старайтесь амортизировать корпусом толчки и вибрацию, для чего ноги надёжно «закрепите», найдя им опору, а корпус и руки держите свободно. «Проезд» камеры за мелкими предметами можно осуществлять с рук, скольжением локтей по поверхности полированного стола.

Наезд и отъезд акцентируют внимание зрителя на определённой части снимаемого объекта с помощью движения камеры на тележке. Съемка с движения на тележке выглядит на экране всегда очень значительно. Наезд выделяет главный объект в кадре, а отъезд, наоборот, связывает его с обстановкой вокруг. Отъезд преследует цель дать зрителю изобразительную информацию по принципу «от частного – к общему», а наезд, наоборот, «от общего - к частному». Оба приёма – и отъезд, и наезд – предъявляют к оператору сходные требования: и начальный, и конечный статичные кадры композиционно должны быть выразительными. Кроме того, совершенно обязательна точная и убедительная мотивировка отъезда и наезда. Оператор всегда должен аргументировать необходимость того или иного движения камеры перемещением актёра в кадре.



Изменение крупности и точки съёмки в одном кадре позволяет сделать киноповествование более плавным и вместе с тем достаточно динамичным. Иллюзия наезда и отъезда часто создаётся с помощью трансфокатора.

Съёмка трансфокатором позволяет, не меняя положения камеры и точки съёмки, менять угол зрения объектива, приближая и удаляя снимаемый объект. Трансфокатор взял на себя некоторые функции движения камеры на тележке, значительно облегчил технику выполнения приёма «наезда» и «отъезда». Однако трансфокаторный наезд совершенно не похож на наезд на тележке. Он скорее похож на взгляд стороннего наблюдателя, делающего акцент на объекте. Взгляд трансфокатора либо притягивает внимание зрителя к объекту, либо наоборот – отталкивает его. В быстром наезде слышится вопрос: «Что?». При средней скорости наезда: «Вот как?». А при медленном отъезде хочется сказать: «Его взору открылось…».

Трансфокатор обогатил приём «наезд-отъезд» новыми изобразительными возможностями. Например, трансфокатор позволил осуществлять наезды при съёмке с очень высоких точек (гора, небоскрёб), позволил, стоя на земле, приблизиться к архитектурным деталям высокого дома, позволил, снимая на море, укрупнить далеко плывущий корабль. Кроме того, с помощью трансфокатора можно чрезвычайно просто осуществить «въезд» с улицы внутрь помещения через раскрытое окно.

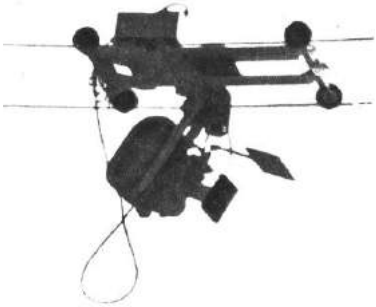
У трансфокатора есть и другая замечательная возможность: с помощью еле заметных движений расставлять нужные изобразительные акценты на протяжении съёмки всего кадра. Зритель этого не замечает, ему и не нужно этого замечать. Это не «игра» с наездами и отъездами, а только лёгкие акценты, расставленные умелой рукой оператора. При этом хорошо совмещать съёмку трансфокатором с движением на тележке. При этом получается большая объёмность изображения, большой охват пространства. С помощью трансфокатора можно на съёмке быстро «вылавливать» какие – то важные моменты, снимать «перебивки», для этого вам стоит только слегка повернуть камеру в сторону. Трансфокатор – это современный объектив, и им нужно пользоваться при съёмке видеофильма. Пользоваться грамотно и профессионально.

«Транс-трев» – этот приём предполагает отъезд или наезд на тележке с одновременным использованием трансфокатора. И когда трансфокатор наезжает, тележка движется в противоположном направлении – отъезжает, и наоборот. Этот приём до неузнаваемости трансформирует фон за актёром. Первый план, на котором расположен актер, одинаков, а фон приближается к актеру и увеличивается. Например, в фильме «Челюсти», где в начале кадра за актёром отлично виден фон и среда, в которой он находится. А в конце кадра, при том, что актёр совершенно не меняется и находится в постоянной крупности, фон постепенно размывается, растушёвывается, абстрагируется от портрета героя полностью. Можно и наоборот, от размытого фона к резкому. «Транс» - это начало слова трансфокатор, а «трев» - это начало слова «тревелинг», т.е. проезд.

«Объезд» – это круговое движение камеры вокруг объекта съёмки, находящегося в центре круга. Для этих целей в профессиональном кино прокладывается рельсовая кольцевая дорога для операторской тележки. В любительской практике объезд вокруг объекта совершается на автомобиле, на детской коляске, велосипеде, самокате. Оператор объезжает объект съемки по кругу, рассматривая

его со всех сторон. Объектом съемки могут быть человек, актер, памятник архитектуры, отдельная скульптура.

Приём «объезд» придаёт большую динамику фону при статичном расположении фигур. Например, при сражении рыцарей в тяжёлых доспехах. При объезде камеры вокруг бьющихся на мечах воинов движущийся за ними фон усиливает впечатление динамики боя, протекающего медленно и вяло. Динамичный фон, меняющийся на глазах зрителей, придаёт монументальность и значимость происходящему событию.



«Подвесная дорога» - обеспечивает свободное движение камеры над большими пространствами. Для этих целей натягивают металлический канат над съёмочными объектами. По нему на роликах движется площадка, на которой крепится камера. По натянутому как стрела канату камера парит над землёй, снимая происходящее из поднебесья. Иногда камера своим стремительным движением по канату имитирует падение сбитого самолёта, летит и «врезается» в землю. Иногда пролетает над полем сражения, как пушечное ядро, и «взрывается», попадая в цель. Если платформа с камерой расположена на уровне роста человека, то оператор имеет возможность управлять камерой, находясь в постоянном движении и перемещая камеру на большие расстояния по съёмочной площадке, передвигая её по канату.

«Стэдикам» - это профессиональное стабилизирующее устройство, позволяющее оператору производить съёмку с рук и при этом избегать тряски изображения, вибрации и толчков. Устройство сочетает стабильность изображения, характерную при съёмке с тележки, со свободой при съёмке с рук. Камера свободно плывёт по воздуху, снимая сложнейшие панорамы. «Стэдикам» позволяет оператору отказаться от громоздких кранов и стрел, от тележки и штатива. Все они в разных случаях по-своему хороши, но по многим позициям система «стэдикам» выступает им весомой

альтернативой. Стабилизатор «стэдикам» даёт куда большую свободу оператору, чем любое другое устройство.

При работе со «стэдикамом» требуется тщательная разводка мизансцены, особенно массовых сцен. Очень хорошо получаются батальные сцены, когда необходимо срочно приблизиться к объекту, обойти его, перейти на другой объект, сохраняя при этом ощущение движения и субъективного взгляда человека. Камера становится не наблюдателем, а участником события. Всё происходящее вокруг реально. С помощью «стэдикама» достигается эффект присутствия.

«Сложная панорама» **-** вид съёмки по сложной траектории движения камеры, сочетающий проезд на тележке с панорамированием, наездом трансфокатора, пролётом по канатной дороге, подъёмом на кране, применением «стэдикама». Это очень сложный вид движения камеры, для осуществления которого строятся специальные приспособления с выносными стрелами, способными одновременно и подниматься вверх, и поворачиваться вокруг собственной оси, и переезжать в любую сторону пространства. Как непревзойдённые образцы сложной панорамы можно взять фильмы ***С. Урусевского.***

Например, в фильме «Я - Куба» камера в течение добрых пяти минут снимает один кадр. Стоя на небоскрёбе, оператор двигается сначала по крыше небоскрёба, затем на лифте спускается вниз, затем на ходу протискивается между гуляющими возле бассейна людьми, затем следует за пловцом к воде, а затем ныряет с ним под воду, рассматривая плавающих под водой. Сегодня нельзя не упомянуть сложную панораму, представляющую собой, собственно, весь фильм «Русский ковчег», снятый одним кадром режиссёром и оператором ***Александром Сокуровым.***

В практике кинолюбителей сложные панорамы снимаются ручной видеокамерой со всевозможного подручного транспорта, зачастую оригинального. Одним из таких экзотических средств является обыкновенная хозяйственная «авоська». Камера, помещённая в неё, совершает чудеса! Свободно подвешенная в «авоське», она словно парит над землёй. Двигаясь рядом с человеком, камера может «пробираться» в густом лесу, «шагать» по траве, «переходить» реку вброд. С помощью «авоськи» оператор может снять довольно сложную панораму, подниматься по

лестнице, преодолевая этаж за этажом, проходить сквозь окна и двери, останавливаться и снова двигаться.

Итак, мы узнали, что:
1. Движение начинается и заканчивается статикой.
2. Движение камеры должно быть мотивировано.
3. Движение панорамы должно иметь конечную цель.

ЗИГЗАГИ МИЗАНСЦЕНЫ

В кинематографической практике любая массовая актерская сцена почти всегда выстраивается в сложную композицию. Перед кинокамерой актёры постоянно двигаются, меняются местами, одни удаляются, другие приближаются. Движение актёров относительно друг друга, движение «групповки» и «массовки» внутри кадра называется ***мизансценой.*** Это непрерывное взаимодействие актеров первого, второго и третьего планов, снимаемое кинокамерой во множестве ракурсов. Искусство построения мизансцены в кино является одним из важнейших элементов режиссуры.

Теоретически каждая мизансцена может быть многоплановой, глубинной или панорамной. Одни фильмы начинаются глубинной мизансценой, в которой человек или группа людей приближаются к камере из глубины кадра. Режиссер таким путём вводит в действие героев фильма, чтобы зритель познакомился с ними. В других фильмах преобладают до предела усложенные панорамные мизансцены, когда камера сопровождает актеров, следуя за ними повсюду. В третьих фильмах режиссер виртуозно пользуется многоплановыми мизансценами, когда актеры играют на разном удалении от камеры, один рядом, другой в глубине. В современной практике для выразительного показа игры актёров все перечисленные мизансцены чаще всего совмещаются. Например: глубинная мизансцена может быть одновременно и многоплановой и панорамной, отчего движение камеры и актеров становится очень сложным. Актеры на репетиции закрепляют все узловые моменты мизансцены, выполняя указания режиссёра и оператора, но если панорама очень сложна, ее делят во время съёмки на несколько более простых планов.

Напомню, что в ***панорамной мизансцене*** движения актёров организуются в соответствии с движением камеры. В ***глубинной мизансцене*** движения актёров направлены в глубину и из глубины

кадра. В ***многоплановой мизансцене*** движение актёров происходит одновременно на переднем и заднем плане, для чего необходима большая глубина резкости объектива.

Самым ярким примером построения комбинированной мизансцены можно назвать фильм «Веселые ребята» режиссера ***Г. Александрова,*** снятого в 1937 году. Жизнерадостный фильм о пастухе Косте Потехине обошел все экраны мира. Фильм начинается с известной каждому кинематографисту панорамной мизансцены, ставшей хрестоматийной и классической. Завораживающая зрителя панорама превратила весь эпизод действительно в марш веселых ребят не только слышимый, но и видимый. Веселость этого эпизода основана не только на игре актера, но и на одинаковом темпоритме изображения и музыки. Общее представление о панорамной, многоплановой и одновременно глубинной мизансцене кинолюбителю даст просмотр начала этого фильма. Но тем, кому интересен более подробный ее технический разбор, нужно внимательно прочитать следующий абзац.

Ставшая хрестоматийной мизансцена из фильма «Веселые ребята» составлена из четырех отдельных панорам, снятых в разных местах и в разное время. Четыре панорамы при монтаже соединены в единый и цельный проход пастуха по деревне с помощью операторского приема «смазка».

Первый съемочный кусок панорамной мизансцены – выход из ворот загона пастуха, выгоняющего стадо коров под звуки музыки - снимался в горах на Кавказе. Для проезда камеры в ущелье построили участок рельсового пути длиною в 100 метров. Панорама за пастухом заканчивалась тем, что в поле зрения камеры входил куст, закрывающий собой весь кадр и создававший «смазку» изображения.

Второй кусок снят с рельсовой дороги длиной в 150 метров, проложенной на открытом месте. На пути камеры была установлена декорация в виде виноградника, который перекрывал путь. Съемка этой панорамы начиналась с куста, закрывающего целиком кадр. При монтаже делался короткий наплыв первого куска панорамы на второй.

Благодаря чему даже опытные кинематографисты этот стык двух панорам на «смазке» не замечают.

Третий участок панорамы снимался с рельсового пути, пересекавшего речку и поднимавшегося по склону холма на пересеченной местности. Сначала съемка производилась в направлении пейзажа, расположенного слева от движения камеры. А на вершине холма камера поворачивалась на 180 градусов и двигалась в обратном направлении. Теперь оператор снимал актерскую мизансцену, расположенную справа по ходу движения камеры. В конце панорамы в поле зрения камеры входил забор, перекрывавший кадр «смазкой» изображения.

Четвертый кусок мизансцены снимался вдоль дороги, ведущей к морю. Съемка начиналась с того же забора, которым заканчивалась предыдущая панорама. В этой мизансцене операторская тележка описывала кривую, которая, в конечном счете, приводила к виду на море.

Мизансцена во всех четырех кусках была организована как сложное внутрикадровое движение людей от переднего до дальнего плана. Камера ехала, а между объективом и идущим пастухом все время проплывали заборы, отдельные деревья, беседки для отдыха, кусты, разные предметы. Актер то приближался к камере, то удалялся от неё, выходил на передний план и играл мелодию на железных прутьях ограды. В многоплановой мизансцене работал второй, третий план и массовка, люди то мелькали на фоне, то смотрели на пастуха, находясь рядом, то организовывали жанровые сцены на среднем и дальнем плане. Сложный криволинейный проезд камеры с одновременной горизонтальной и вертикальной панорамой на головке штатива оператор совмещал с движением актёра, его поворотами, выходами на крупный план и уходами в глубину. При этом актёр и камера были словно привязаны друг к другу, актёр постоянно учитывал точку

зрения объектива, а оператор приспосабливался к импровизации при всех передвижениях актера.

На съемке фильма актёр и оператор по-разному смотрят на создаваемый образ, но, понимая друг друга, они создают сложные мизансцены, в которых персонаж не теряет выразительности. Для оператора главная задача – это композиция кадра, движение камеры и актера, освещение портрета. Для актера – это акцентирование внимание зрителя на игровом действии, репликах, мимике, жесте. В этом творческом споре и рождается искусство.

В игровом кино у оператора два метода съёмки актёрской мизансцены. ***Волевой,*** когда актёр как бы подчинен камере, когда оператор диктует актеру свои условия. Второй можно назвать методом ***«приспосабливающимся»***, когда оператор во всём приспосабливается к актёру и его манере исполнения, к предлагаемой им мизансцене. В этом случае действие как будто снимается «скрытой камерой», отчего на экране возникает достоверность, актёры живут жизнью героев, а не изображают их.

Итак, мы узнали, что:
1. Актер и оператор создают образ разными средствами.
2. Оператор диктует актеру свои условия или приспосабливается к нему.
3. Мизансцена бывает: глубинной, многоплановой и панорамной.

ПРАВИЛА МОНТАЖНОЙ СЪЕМКИ

Монтажный способ съемки фильма, частые перестановки камеры на площадке в корне изменили представление о творчестве режиссера и кинооператора. Перестановка камеры, ее движение в пространстве декорации требовали пересмотра методов и правил проведения съемки актерских сцен. Режиссеры и операторы, увлекаясь свободой передвижения камеры, вскоре поняли, что динамическая съемка актеров приносит больше вреда, чем пользы. При хаотичной съемке с разных точек теряется единое пространство декорации, которое обеспечивает съемка с одной точки. Движения актеров, снятые с разных точек, при монтаже не соединяются в единое и цельное действие в фильме. Известные правила композиции, применяемые при съемке статичного кадра, оказались бессильными в организации единого действия в последовательной череде кадров.

Было снято множество фильмов, прежде чем постановщики поняли, что при съемке актерских сцен существует ***генеральное направление*** съемки и существуют ***обратные точки.*** Что при съемке двух актеров, разговаривающих между собой, нельзя снимать их крупные планы то с одной, то с обратной стороны от ***оси общения.*** Такие кадры просто не монтируются, ибо актеры на экране смотрят в разные стороны. Осознание новых правил помогло режиссерам и операторам вновь обрести единое пространство в фильме.

Генеральное направление – это взгляд режиссера из зрительного зала на театральную сцену. Сидя в зале, режиссер не только видит, что происходит на сцене, но и безошибочно определяет, что происходит слева, а что справа от него.

В театре актерская мизансцена выстраивается в расчете на единственную (генеральную) точку зрения режиссера. В кино каждая актерская сцена снимается с множества точек камерой, направленной то в одну, то в другую сторону.

Начиная киносъемку, прежде всего необходимо определить, где генеральное направление съемки, а где обратные точки. В декорации, интерьере и даже на натуре режиссер мысленно делит съемочную площадку на две части. С одной стороны - воображаемая сцена, с другой – зрительный зал. Выстраивая актерскую мизансцену, режиссер разводит её, наблюдая только с генеральной точки, которая и определяет, где левая, а где правая сторона кадра. Соблюдение этого правила гарантирует на экране единое направление движения актеров при любом, даже самом сложном перемещении камеры по съемочной площадке.

Если вы не определите генеральное направление съемки, то распределение сторон будет зависеть от того, куда повернет камеру оператор. Снимая в прямом и обратном направлении, вы скоро запутаетесь, не понимая, где «левая» и где «правая» сторона в снимаемой сцене, на съемочной площадке и на экране.

Обратная точка – это взгляд режиссера со сцены в зрительный зал. При съемке актера с обратной точки левая и правая сторона в кадре

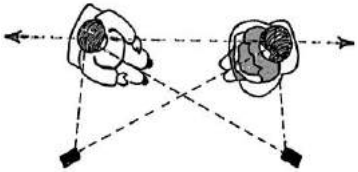
меняются местами.

Для съемки актеров с обратной точки необходима «четвертая стена», которая часто отсутствует в декорациях. Художники строят ее, но убирают, поэтому такая стена называется – «отъемной». При съемке с генеральной точки «отъемная» стена мешает проводить съемки, ибо нет точек отхода для камеры. Однако при киносъемке с обратных точек она обязательно устанавливается в декорации.

Понятно, что при проведении документальных съемок в интерьере «четвертая стена» реальна, например, при съемке в квартире. Но при развороте камеры на «обратную точку», оператор должен помнить, что левая и правая стороны в кадре меняются местами.

«Ось общения» - это воображаемая горизонтальная линия, которую оператор мысленно проводит между двумя собеседниками. Ось общения делит снимаемое пространство вокруг собеседников на две части. Камера может как угодно близко приближаться к воображаемой линии, но не имеет права пересекать её. Это правило утверждает, что оператор может снимать собеседников, ведущих диалог на экране, только с одной стороны от оси общения. При пересечении оси возникает впечатление, что положение актеров изменилось физически, персонажи поменялись местами: левый стал правым и наоборот. Кадры, снятые по разные стороны от «оси общения», не монтируются.

Естественно, что в каждом правиле есть исключение. Так и здесь. Пересечение «оси общения» допускается, если камера движется и объезжает актеров по кругу во время их диалога. В этом случае зритель следит за движением камеры и хорошо ориентируется в обстановке.



«Восьмерка» - это попеременная съёмка двух людей, разговаривающих друг с другом. Как говорят кинематографисты, «съёмка через плечо то одного, то другого». Один собеседник находится слева, другой – справа, и вы снимаете их поочередно. При этом оператору важно контролировать взгляды людей, чтобы они смотрели друг на друга. Чтобы взгляды актеров «встречались», оператор делает «заметки» в рамке видоискателя. Мысленно ставит ***«контрольные точки»*** по краям кадра на одном уровне, слева и справа. Глядя в видоискатель, оператор просит актера смотреть в том направлении, где расположена «контрольная точка» в видоискателе. Так же оператор поступает и со вторым актером,

направляя его взгляд на предполагаемого собеседника. Два актера, снятые порознь и порой даже не видевшие собеседника во время съемки, на экране внимательно смотрят в глаза друг другу. ***Направление взглядов*** – решающий фактор для ориентации зрителя в пространстве сцены.

При съемке диалога соблюдать правило «восьмёрки» несложно, все становится намного труднее, когда персонажей больше двух, когда увеличивается число собеседников. В таких случаях возникает множество «осей общения» между актерами. Это создаёт дополнительные трудности для оператора. Он должен решать, какая из «осей» является главной в снимаемом кадре. Из многочисленных «осей» оператор выбирает ту, которая является решающей для ориентации зрителя. При виртуозном определении оператором «осей общения» у зрителя создается впечатление, что собеседники обмениваются не только репликами, но и взглядами. Великолепным примером съемки актеров способом «восьмерки» является фильм С.Люмета «12 разгневанных мужчин».

Встречное движение - это движение актёра на экране навстречу друг к другу. Направление движения в кадре важно для определения пути следования потоков машин, колонны танков, эскадрильи самолетов при съемке военных фильмов. Откуда наступают «наши» войска и откуда войска противника? Организация встречного движения важна при трансляции футбола, хоккея, регби, баскетбола. Важно обозначить где «наши», а где соперники. Чтобы правильно ориентироваться в пространстве футбольного поля, телевизионные камеры устанавливают всегда на одной стороне стадиона и никогда не размещают на обеих. Это непререкаемое условие съемки встречного движения!

Если человек передвигается на экране, направляясь в правую сторону, то и в других кадрах он должен идти так же. Если «наши» футболисты, танкисты, войска солдат наступают слева направо, то противники должны идти им на встречу, то есть справа налево. Только тогда возникает ***встречное движение*** и происходит столкновение соперников. Если снимать «наших» и «врагов» идущими в одну сторону, то они никогда не встретятся. Оператор, снимающий военные или спортивные фильмы, должен постоянно помнить о встречном движении. В этом ему может помочь простое правило «Большого пальца».

Правило «большого пальца» - помогает определить направление движения актера на экране. Особенно тогда, когда вы снимаете от случая к случаю и забываете многие детали съемки. Как же их вспомнить? Очень просто. Если в фильме пешеход в нескольких кадрах начал движение слева направо, вы протягиваете вперед левую руку, сжимаете пальцы в кулак, и большой палец укажет направление движения пешехода. Важно не забыть, на какой руке «узелок на память». Если движение справа налево, то путь пешехода в следующих кадрах укажет большой палец правой руки.

Итак, мы узнали, что есть:
1. «Генеральное направление» и «обратная точка».
2. «Ось общения» и «восьмерка».
3. «Встречное» движение в кадре.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

«Три шага вперед, один в сторону» - это правило утверждает, что при съемке статичного объекта важно не только укрупнять его во время съемки, но и обходить по кругу, осматривая объект. Например, вы снимаете ученого на трибуне во время важной конференции. Ваша камера стоит в зале на штативе. С одной точки вы последовательно сняли три базовых крупности, *«наезжая» трансфокатором.* Сначала общий план выступления, затем средний план и крупно – лицо оратора. Вы спешите смонтировать эти три кадра на компьютере. Но на экране плавного развития действия в последовательно склеенных трех кадрах не происходит. Вы понимаете, что без «перебивок», то есть дополнительных кадров, смонтировать снятый материал невозможно.

В следующий раз, учитывая свой неудачный опыт съемки трансфокатором с одной точки, вы меняете тактику. Строго следуя принципам монтажа, *переставляете камеру* в зале, подходя всё ближе и ближе к докладчику. Вы двигаетесь к выступающему оратору по прямой, строго по «оси объектива», чуть меняя ракурс и трансформируя фон. Теперь вы уверены, что все три плана соединятся в единую и цельную сцену без «перебивок». Но у вас опять ничего не получается. В самом деле, принцип монтажа по крупности соблюден, докладчик снят на общем, среднем и крупном плане. Почему же эти три плана не монтируется?

Просматривая такой материал после монтажа, вы ощущаете на экране неприятные рывки и скачки на склейках. Спокойно стоящий на трибуне человек стал «дергаться» на экране. Человек как бы «прыгает» на зрителя в момент соединения кадров. А это раздражает. Как же нужно вести съемку?

«Трудно придумать более простой ответ,- советует в своей книге «Монтаж» режиссер ***А.Г. Соколов,*** - сделайте с аппаратом не только три шага вперед, но и еще обязательно шаг в сторону. «Сойдите» с воображаемой оси своего объектива, будто осматривая объект, для того чтобы композиция нового кадра стала наиболее выразительна. При этом шагайте только влево или только вправо. При съемке рассматривайте объект, огибая его вместе с камерой и двигаясь в одном направлении. За счет изменения фона по отношению к главному объекту произойдет такое изменение в композиции кадра, которое зритель воспримет легко и не заметит стыка между тремя кадрами в монтаже. Отдельно снятые кадры, показывающие с разных сторон выступающего на трибуне оратора, соединились в монтажную фразу. Возможно, при таком осматривании докладчика, «обегании» вокруг предмета съемки удовлетворяется потребность человека ощущать объемность и положение объекта в пространстве».

Запомним это правило монтажной киносъемки объекта. Сняв общий план, вы приближаетесь к объекту съемки, делаете три шага вперед и один в сторону, например, влево. С новой точки снимаете план промежуточной средней крупности. Останавливаете камеру и снова три шага вперед и один-два шага в ту же левую сторону. Перед вами крупный план, но с иной точки зрения на объект. Это важное правило заметно улучшит монтаж проведенной вами видеосъемки. Главное - не следовать правилу буквально, строго отмеряя шаги на съемочной площадке, не метаться то влево, то вправо, а строго перемещаться в одну сторону, осматривая объект.

Единое направление движения фона в кадре **-** важное правило, которое необходимо соблюдать при съёмке с движения в поезде, машине, самолёте, электричке. Это правило поведал мне оператор кинохроники ***Н.Т. Шмаков*** на съемке дипломной работы. А через двадцать лет я прочитал об этом в брошюре режиссёра ***А. Г. Соколова,*** изданной во ВГИКе. Он назвал мелькающий фон за окном «движущейся массой» и рассмотрел способы соединения кадров снятых в транспорте с учетом направления движения пейзажа за окном.

Итак, для дипломной работы мне предстояло снять новый участок пути будущей железной дороги БАМа, Байкало-Амурской магистрали, проходящей через снежные перевалы Саян.

Мчится тепловоз, оставляя за собой одну станцию за другой. Опытный машинист ведет состав. Я расположил две камеры: одну справа от машиниста, другую слева, чтобы иметь разнообразные фоны за окном. Мой наставник взглянул на две камеры и вместо того, чтобы отметить мою оригинальность, бросил загадочную фразу: «Машинист в одно и то же время ехать в разные стороны не может». Я посмотрел в обе камеры. Действительно, в одной машинист ехал слева направо, а в другой справа налево. Пришлось согласиться с опытным наставником и переставить ***камеры по одну сторону*** от машиниста. Теперь на экране тепловоз мчался по тайге в одном направлении, ибо фон за окном во всех кадрах мелькал слева направо.

Машинист обкатывал новый участок дороги. Тепловоз то набирал скорость и несся в полную мощь, то, замедлял ход, почти останавливаясь. Мой наставник следил за тем, чтобы скорость движения проплывающих за окном пейзажей была одинаковой или почти одинаковой во время съемки. Я быстро сообразил, что ***темп движения фона*** в одном кадре не должен отличаться от темпа движения фона в следующем. Это дает возможность соединять планы, снятые с движения, в единый, цельный, динамичный эпизод.

За окном тепловоза мелькали заснеженные горы, покрытые лесом. Я выбрал удачный ракурс, снимая портрет машиниста. Почти всю плоскость экрана занимал заснеженный лес, несущийся навстречу поезду, а на динамичном фоне проецировалось лицо машиниста. Мой наставник посмотрел в камеру и заметил: «Так снять можно, но смотреть нельзя. Как понять, где находится машинист? Он едет на санях, в телеге, в машине, в самолете? Где кабина тепловоза? Нет, такой кадр возможен! Но лучше переставь камеру так, чтобы видеть машиниста на фоне стены тепловоза. Пейзаж за окном должен занимать ***одну треть площади экрана***, а не всю его часть. Пусть окно в кадре будет поменьше. Так будет вернее и лучше для монтажа».

Мой наставник не был занудой, наоборот, он был оператором-художником. Когда кому-то из режиссеров кинохроники были нужны красивые пейзажи, режиссеры обращались к нему: «Николай Трофимович, пожалуйста, сними…». Мой наставник исчезал куда-то, а через неделю-другую привозил великолепные, живописные кадры, которые могли украсить любой игровой фильм.

Итак, мы узнали важные правила:
1. «Три шага вперед – один в сторону».
2. Фон в кадрах движется в одном направлении.
3. Движущийся фон должен занимать треть кадра.

Раздел 6.

ЛОГИКА МОНТАЖНОГО МЫШЛЕНИЯ

КАДР – «СООБЩЕНИЕ»

Кадры, как слова, один за другим выстраиваются в предложение, то есть в монтажную фразу. Разговаривая со зрителем, режиссер и оператор выражают свои мысли не словами, а кинокадрами. Кадр - это «картинка», несущая в себе определенное сообщение. Поэтому в каждый момент съемки оператор должен понимать, что он хочет сказать зрителю. И только тогда, когда оператор пояснит себе, произнесет вслух мысль, которую хочет выразить, только тогда он найдет её эквивалент на изобразительном языке. Сообщение несет в себе как отдельный предмет, так и их комбинация. Однако вещи и предметы в кадре нужно заставить говорить!

Многие туристы, посещая музеи, исторические места, разглядывая шедевры мирового искусства, смотрят вокруг, фотографируют все подряд, но ничего не видят и не слышат. Однако некоторые люди приходят, бросят взгляд на главные вещи и вдруг понимают их. Так и оператор не только должен увидеть знаковые вещи, но «услышать» от них важную информацию. Задача оператора обратить внимание зрителя на «***говорящие вещи***» на экране. Оператору необходимо уловить каждую интонацию, любой тон, мельчайший нюанс «звучащего» предмета. Необходимо понимать, что вещь в сочетании с другими предметами может рассказать совершенно иное. От того, какие предметы окружают вас, как они сочетаются между собой, зависит мажорное или минорное звучание ***аккорда*** этих предметов в снимаемом кинокадре.

Скажем, вы снимаете мастерскую часовщика в старинном городе. С видеокамерой вы подходите к мастерской, видите дверь, выходящую на улицу. Дверь явно вам что-то «говорит», она подает знаки, которые оператор должен прочитать. От того, какая это дверь: ***деревянная, железная, обитая клеенкой или ободранная, от того, заперта она, распахнута настежь или приоткрыта,*** - «лицо» хозяина мастерской в вашем воображении меняется.

Вы вошли внутрь мастерской, стены которой увешаны часами. Дверь в жилую комнату часовщика также открыта. Почему? Разгадка - за дверью, в этой комнате. Одни предметы в ней вызовут у вас чувство тревоги, другие – радости. Давайте снимем два дубля: минорный и мажорный.

Дубль первый - ***минорный***. Вы стоите на улице, приготовили камеру. Внимание, мотор! Начали! С видеокамерой вы входите в мастерскую. Видите, что дверь в жилое помещение часовщика распахнута. Внутри комнаты полумрак. Виден сломанный стул и дымящийся револьвер на полу… Ясно, чего можно ждать от дальнейшего повествования.

Дубль второй - ***мажорный.*** Вы стоите на улице с видеокамерой, входите в мастерскую часовщика, видите, что дверь в комнату открыта. Внутри комната наполнена солнечным светом. Через окно лучи солнца освещают розовую щечку ребенка, спящего в люльке. Белокурые локоны обрамляют нежное личико девочки. Молодая мать сидит за шитьем поглядывает, улыбаясь, на свое дитя.

Вот два изобразительных аккорда из комбинации различных объектов. Распахнутая дверь в зависимости от предметного окружения, меняет свою тональность – минор на мажор.

Но при панорамировании по предметам порой важен не ***аккорд***, а ***мелодия,*** составленная из «говорящих предметов». Оператору важно учитывать последовательность показа вещей, определить, какие предметы будут «говорить» раньше, а какие позже. От того, в каком порядке будут показаны предметы, в прямом или обратном, зависит эмоциональное восприятие сцены. В панораме важен аккорд и мелодия, важен темп и ритм показа. Панорама строится как ряд идущих друг за другом открытий, которые ведут зрителя к пониманию авторской мысли. Оператор должен понимать, что он хочет сказать зрителю, какую историю поведать.

Предположим, мы сняли минорный аккорд вначале рассказа о часовщике. Дальше, по сценарию, часовщик готовит поджог своей мастерской. Можно снять крупно руки, которые ставят на пол свечу, привязывают фитиль, а он тянется к взрывчатке. Необходимо снять панораму по стенам мастерской перед взрывом. Если начать панораму с часов, развешанных на стенах, рассматривать качающиеся маятники, красивые циферблаты, то зритель вначале будет спокойно развлекаться. Но если начать панораму с пламени свечи, затем увидеть горящий шнур, протянутый к взрывчатке, а только потом – часы на стенах, то у зрителя возникнет чувство тревоги. Те же часы и маятники, показанные после взрывчатки, усилят напряженное ожидание взрыва.

Вспоминается учебный этюд студентки института культуры ***Дины Наумовой.*** Он снят единым кадром, одной панорамой по говорящим предметам. Но прежде чем снимать, Дина расположила предметы в определенной последовательности, как ноты в музыке. Панорама Дины начинается с показа настежь распахнутой форточки, через которую слышны веселые голоса ребят, играющих во дворе. Камера медленно опускается и «видит» пышную листву комнатного растения. Двигаясь по листве и стволу, камера останавливается на корнях растения, уходящих в землю. Невидимая рука поднимает горшок над подоконником, под нее подкладывается книга. На корешке книги крупно – имя автора – ***Маркс***. Следом подкладывается под горшок вторая книга – ***Энгельс***, следом третья – ***Ленин.*** Камера медленно возвращается вверх и видит засохший ствол, без единого листочка на нем, без признаков жизни. Камера останавливается на закрытой форточке, через нее доносится из репродуктора голос «вождя всех народов» товарища ***Сталина***.

За одну минуту студентка рассказала историю своей страны и историю своего народа. В одном кадре построила драматургию целого рассказа с помощью вдумчивой медленной панорамы из «говорящих» предметов. Внутрикадровый монтаж панорамы построен на контрастном сопоставлении растения цветущего ***«до»*** и погибшего ***«после»*** сооружения подставки из книг. Последовательность показа форточки, растения, горшка, книг – в прямом и обратном порядке – создало эмоциональное звучание сцены.

***Итак, мы узнали, что*:**
1. Предметы «говорят», если их заставить «говорить».
2. Есть мажорный и минорный аккорд предметов в кадре.
3. Панорама – это мелодия из «говорящих» вещей.

ПРИНЦИП РОСТА «СООБЩЕНИЯ»

Кадр, сцена, эпизод, как мелодия в музыке, становятся монотонными, если продолжаются слишком долго и однообразно. Режиссер интуитивно чувствует тот момент, когда необходимо переключиться на что-то другое, чтобы избежать однообразия. Прием «перехода к другому», то есть к другой теме, кадру, эпизоду необходим в качестве толчка для воображения. Присоединение нового к уже сказанному является идеальным приемом роста любой формы. Этот прием в наибольшей степени связан с вдохновением автора, так как «независимость» нового эпизода от предыдущего бывает только внешней, кажущейся, а связь – скрытой, исходящей из целостного видения фильма.

Предположим, в музыке удачно сочиненную мелодию можно ***повторить.*** Возможно не сразу, а на расстоянии. Сначала уйти от данной мелодии, а затем к ней вернуться. Однако возвратиться лучше при условии внесения новых оттенков, смены настроения, обогатившись новыми деталями. В этом случае мы уже говорим о ***вариации.*** Применительно к кинематографу этот прием не нов. Еще режиссер Л. Кулешов призывал своих учеников снимать не дубль, а вариант снимаемой сцены.

Если вновь провести параллель с сочинением музыки, то, как мелодию можно раздробить на отдельные части и ***разработать*** каждую из них, так и в кино можно разрабатывать *пластический мотив* в кадре. ***Пластический мотив*** можно усиливать и ослаблять, сопоставить с другим мотивом, представить в различных сочетаниях, переносить в другие кадры.

Важно, чтобы эти пластические темы, мотивы и вариации развивались в одном направлении. В каждом кадре происходило увеличение или уменьшение каких-либо качеств и свойств объекта съемки. И это развитие происходило по принципу нарастания действия: слагалось или вычиталось, меркло или разгоралось, затихало или усиливалось. Этот важный прием в кино я называю – ***принципом роста.***

Например, вы снимаете детей, купающихся на берегу озера. Снимая сюжет, вы хотите организовать материал по принципу роста. Тогда от кадра к кадру необходимо увеличивать какое-то качество, например, количество купающихся в воде детей. Сначала, поеживаясь, вошел в воду один, потом другой. Смелее вошли трое, четверо, затем вбежала ватага ребят. От кадра к кадру увеличивается их веселье, озорство, дальность заплыва. Усиливается блеск воды: вначале вы

сняли чуть поблескивающую на солнце воду, затем блестящую ярко, затем огненную под контровым светом солнца. Если подул ветер над озером, вы можете показать усиление порывов ветра. Вначале снять спокойное озеро, затем с рябью на воде, затем нарастающие набегающие на берег волны и, наконец, бушующий шторм. И, конечно, вы все время меняете крупность плана, снимаете происходящее на озере по ***принципу роста*** то общими, то средними, то крупными планами. При такой съемке все кадры монтируются, из них получается неплохой сюжет.

По принципу роста можно организовать развитие звука, например, усиление громкости. В самом начале общий план озера и тишина, звенящая в ушах. Затем, на среднем плане, шорох тростника под слабым дуновением ветра. Кто-то прошептал, заговорил, громко засмеялась ватага ребят. Прокричала над озером утка. Охотник схватил ружье и выстрелил в нее. Раздался раскат грома. Громкость доведена до предела, а что дальше? Дальше - тишина! Пауза, вслушивание, ожидание… Громкость обратилась в свою противоположность.

Или такой пример: перед зрителем спокойная и безмятежная гладь воды, на берегу девушка в белоснежном платье. Девушка бросает камешек в воду: «Бульк!». Она берет второй камень и снова в воде всплеск: «Бульк! Бульк!». В руках девушки еще камешки, она пускает их по воде: «Бульк! Бульк! Бульк!». Теперь девушка в азарте она посылает камни вдоль поверхности воды как блины. Это и есть принцип роста в своем предельно схематичном виде.

По принципу роста построен фильм «12 разгневанных мужчин», где на заседании присяжных вначале один из них произносит «Не виновен!», затем – другой, третий, пока все 12 заседателей не выносят оправдательный вердикт. В смене соотношений: 1 «за» - 11 «против», 2 «за» - 10 «против», 3

«за» - 9 «против» и т.д., проявляется нарастающий драматизм сюжета, построенный по принципу роста.

Принцип роста нельзя путать с повторением одного и того же действия. Если характер действия не меняется – не уменьшается и не увеличивается, если оно многократно повторяется, как ходы шахматной фигуры, то это не принцип роста, а повтор. Известно, что уже троекратное повторение хода одной фигуры в шахматах приводит к нулевому результату, к ничьей. И именно для одинаковых повторных действий в театре и кино существует правило ***«два с половиной»***, которое разбивает однообразие и приводит к выразительному результату.

Например, герой ***Чарли Чаплина*** идёт за водой, набирает два ведра и, поднимаясь по ступенькам, падает. Вода разливается, зрительный зал смеется. Второй раз Чарли набирает воду, идет к ступенькам и падает. Смех в зале усиливается. Третий раз Чарли возвращается к ступенькам крыльца. Зал замер в ожидании. Чарли ставит ведра на землю, перед крыльцом, а затем выливает воду на ступеньки. Зал в восторге. Это не одинаковое, а половинчатое решение третьего повтора. Новый, неожиданный его вариант: прием развития действия, повторенный ***«два с половиной»*** раза.

Итак, мы узнали, что есть:
1. Дубль – как повтор и как вариант.
2. Развитие действия по «принципу роста».
3. Повтор действия – два с половиной раза.

ВИДЫ МОНТАЖА В КИНО

Существуют известные виды монтажа, которые выстраивают снятые кадры либо последовательно, либо параллельно, либо ассоциативно. Существует немало попыток обобщить способы монтажа, но все эти обобщения сводятся к подразделению на повествовательное, логическое, поэтическое и ассоциативное сцепление кадров. Когда монтажное изложение событий подчинено форме логического мышления, основанного на причинно-следственных

связях, зритель легко воспринимает линейное повествование. Поэтическая и ассоциативная форма монтажа требует от режиссера особых навыков образного мышления. Язык поэзии делает изображение на экране многосложным, наполняя его образы богатством красочных оттенков. В ассоциативном способе киноповествования важно не событие как таковое, а отношение автора к нему.

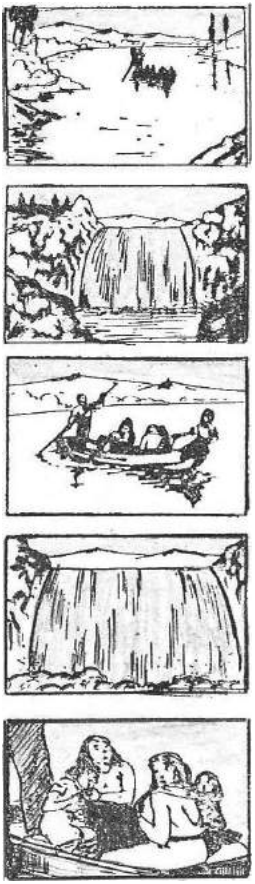
В кино известны три вида логического мышления. Один вид логики, когда режиссер тщательно исследует причину за причиной – те, что привели к известному зрителю результату. Другая логика изображения не вдается в подробности, а сталкивает изображение двух кадров, содержание которых несет несовместимые понятия. В логике столкновения кадров рождается третье понятие, которого лишены эти кадры, взятые порознь. Третьим видом соединения кадров можно считать антилогику, свойственную клипам. Это логика случайности, нелепости и совпадения. Она противоречит логике любого рассказа. Но в ней есть аромат жизни, необходимый любому фильму.

Лучшей монтажной съемкой можно считать ту, после которой оператор вынимает кассету из видеокамеры, ставит в магнитофон и на экране смотрит готовый фильм. Оператор снимает необходимые кадры один раз, без дублей, в той последовательности, в какой они должны быть смонтированы, чтобы сразу получился хороший видеосюжет. Это довольно сложно, ибо оператор снимает без дублей, точно останавливает съемку и начинает следующий кадр, соединяя их по крупности, по движению, по звуку, а главное, по смыслу. Соединение снимаемых кадров в последовательности построения сюжета требует способностей к импровизации и чёткой логики в работе оператора.

Для того чтобы фильм смонтировать, его нужно монтажно снять. «Умозрительный» монтаж во время съемки возможен при знании оператором всех видов монтажа. Познакомимся с ними:

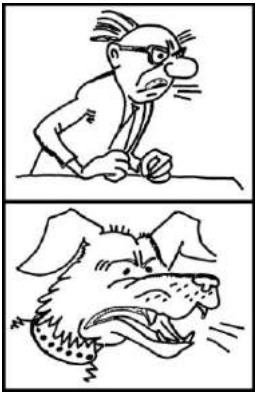
Последовательный монтаж излагает события в хронологическом порядке. Это соединение кадров в последовательности, наиболее точно раскрывающей суть монтируемого сюжета. Это линейное повествование, основанное на причинно-следственных связях. Рассказчик превращает случайную последовательность событий в стройное логическое изложение. Большое значение имеет искусство соединения, столкновения, чередования планов. Монтаж общего плана с последующим приближением на средний и крупные планы (или наоборот). Последовательный показ событий только на крупных или на средних планах. Возможность увидеть объект целиком, а потом дробить его на части, показывая серию крупных и средних планов.

Параллельный монтаж является величайшим открытием кино. Параллельный монтаж излагает действия, происходящие в разных местах и в разное время, подобно литературному произведению. Перемещаясь с камерой, оператор снимает кадр то в одном месте, то в другом. Чередование кадров, снятых в разных местах, создает иллюзию одновременно происходящего действия в фильме.



Например, поочередный показ убегающего вора и догоняющего его полицейского. Или чередование кадров приближающегося поезда и стрелочника с флажком в руках. Это примеры перекрестного монтажа, являющегося разновидностью параллельного и создающего в фильме эффект «сжатия» времени.

Ассоциативный монтаж создает новый смысл сравнением и сопоставлением кадров. Монтаж строится на зрительных и смысловых аналогиях, в которых сопоставляется внешнее сходство и похожие ситуации. Например, снимая человека, поднявшего скандал, а затем крупно – лающую собаку, оператор выражает свое отношение к пустяковому скандалу, мол «собака лает, а ветер носит». Если вы снимете кадр, где девушка с аппетитом ест шашлык, а затем покажете симпатичную деревенскую корову, меланхолично пережевывающую траву, то можете обидеть девушку. Если вы увидели летящие в небе истребители, а затем показали мальчиков, глядящих в небо, то дали понять, что это - будущие летчики.



При ассоциативном монтаже используется также принцип противопоставления. Для тех, кто хочет более детально и глубоко ознакомиться со всеми видами монтажа, необходимо назвать некоторые дополнительные его виды, которые встречаются в практике кино.

Вертикальный монтаж подобен понятию гармонии в музыке. Это одновременное сочетание изображения и звука. Это синхронизация нескольких звуковых пленок, на одной из которых записана речь, на другой музыка, на третьей – шумы. Все они должны одновременно и синхронно с показом изображения на экране звучать в фильме.

Дистанционный монтаж предложен режиссером ***А. Полешяном*** и представляет взаимодействие «раздражителей» в специально подобранных кадрах, воздействующих на зрителя. Эффект достигается не на стыке двух кадров, а во взаимодействии звеньев.

Режиссёр полагает, что главное в монтаже – не склейка кадров, а их разъединение, «расклейка». К примеру, крупный план девочки, воплощение юности и чистоты, можно повторить несколько раз, на определённой дистанции друг от друга. Кадр девочки, «расклеенный» по разным местам фильма, превратится в таком случае во внутреннюю тему, которая наметит сквозной эмоциональный и смысловой пунктир всего фильма.

Обертонный монтаж – это, по определению С. Эйзенштейна, сложная взаимосвязь зрительных раздражителей, когда впечатление достигается сопоставлением основного объекта с «побочными». Обертонный монтаж основан на резонансных явлениях, возникающих при наложении второстепенных кадров на основной. Без этого невозможно было бы аккордное, многоголосое звучание основного кадра.

Тональный монтаж – построен по принципу увеличения или уменьшения тона отдельных кадров от светлого к темному и наоборот. Возможен случай сохранения единого тона, светлого или темного, во всей монтируемой сцене. Тональный монтаж построен исключительно на эмоциональном «звучании» сцены, создания солнечного настроения или мрачной атмосферы.

Интеллектуальный монтаж - это интеллектуальные «загадки», разгадывание которых доставляет удовольствие элитарной публике. Логика и интуиция, интеллект и эрудиция часто приводят к художественному открытию.

Диалектический монтаж – это образная логика в кино. Это серия коротких вокальных кадров, озаряющих реальность новым

смыслом, как вспышкой. Это монтаж символов, где каждый кадр ясен и понятен, как знак. От сопоставления двух простых по смыслу кадров в зрительской логике возникает третий смысл по схеме **1+1=3.** Например, чтобы понять, что пришло первое сентября, можно смонтировать два коротких кадра. В одном кадре школьный звонок. В другом кадре руки ребёнка с букетом цветов.

Послойный монтаж – это комбинированный кадр из нескольких (снятых или нарисованных) изображений, композиционно соединенных с помощью компьютерных программ. На экране компьютера все части изображения послойно накладываются друг на друга, образуя единый кинокадр. Предшественницей послойного монтажа была многократная экспозиция. Кинооператор снимал на одну пленку одно изображение на другое, накладывая слой за слоем одну экспозицию на другую. Например, оператор ***А. Левицкий,*** снимая полет ведьм на ночной шабаш, пропускал одну и ту же пленку в киноаппарате 34 раза.

Метрический монтаж **–** основан на механическом соединении кадров, протяженность которых определяется математически. Например, склеивается в эпизод несколько кадров, каждый из которых длится ровно одну секунду. Этот вид монтажа предполагает также постепенное увеличение или уменьшение длины кадров вдвое, втрое и т.д., и повтор однажды выбранной комбинации. Если метрический монтаж организован в размере марша или вальса, говорят о ***ритмическом*** монтаже.

«25-й кадр» - это разновидность дистанционного монтажа, работающего на подсознание. Через каждые 24 кадра вклеивается один, 25-й, который при просмотре на экране не виден, но воздействует на психику зрителя на подсознательном уровне.

Залог успеха создаваемого вами видеофильма во многом зависит от принципа сцепления кадров, определяющего стиль будущего фильма. На различных этапах становления кинематографа от «Великого немого» до звукового кино, эти принципы рождались, развивались и умирали.

На сегодняшний день известны три принципа монтажа, которые помогают режиссерам грамотно монтировать изображение: «рубленый», «мягкий» и «внутрикадровый». Каждый из них в разных соотношениях применялся и в немом, и в звуковом кино. И сегодня одни эпизоды фильма требуют «рубленого» монтажа, другие «мягкого», почти незаметного. Третьи снимаются одной панорамой со сложным внутрикадровым монтажом.

Познакомьтесь с возможностями принципиально разного монтажного соединения кадров:

«Рубленый» монтаж – это способ создания ритма в фильме с помощью смены кадров. Раньше, в немом кино, ритм создавался только склейкой кадров. Обычно режиссеры немого кино, строя динамические, темпераментные сцены, монтировали их из коротких кадров так, чтобы каждая склейка создавала своего рода удар. Чередование этих кадров, то очень частое, то более редкое, и создавало то нарастающий, то замедляющийся ритм картины.

«Мягкий» монтаж – это современный способ соединения планов фильма, когда техническая склейка между кадрами становится незаметной. Мягкий, плавный переход с кадра на кадр не раздражает, не отвлекает зрителя от игры актёров, от содержания картины. Ритм создаётся с помощью внутрикадрового действия. Правила сцепления кадров по этому принципу изложены в следующей главе.

Внутрикадровый монтаж - это расположение статичных и движущихся объектов в кадре при длительном движении камеры. Это сложная панорама с разнообразным движением актера с выходом на крупный, средний и общий планы. Это режиссура изображения в кадре, монтаж сцены по ходу съемки. Это постоянная смена информации внутри кадра для развития содержания сцены. Каждая панорама зачастую становится и эпизодом, и сценой, и законченной мыслью со сложной внутрикадровой мизансценой. Меняя угол и точку съемки, оператор изобразительно характеризует место действия, поочередно вводит в кадр актеров, пейзаж, элементы интерьера или декорации. Ритм в панораме создаётся движением камеры, движением актёров, массовки, чередованием статики и динамики. При этом зритель часто не замечает передвижения камеры, настолько оно органично, умело и точно.

При съемке видеофильма внутрикадровый монтаж – процесс истинно художественный, доступный только тому, кто умеет сочетать в кадре пространство и время. Каждый кадр требует огромной подготовительной работы, тщательных репетиций, снайперского проведения съемки. Внутрикадровый монтаж показывает степень мастерства режиссера, актера, оператора.

Итак, мы узнали, что:

1. Есть логический, поэтический и ассоциативный монтаж.

2. Монтаж обладает логикой исследования, контраста и антилогикой.

3. Внутрикадровый монтаж – высшая форма композиции.

ПРАВИЛА СЦЕПЛЕНИЯ КАДРОВ

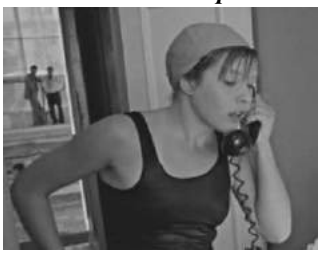
Монтажная фраза слагается из ряда кадров. И она только тогда будет обладать единством, когда все кадры подобраны и сцеплены между собой по определенным ***правилам.*** Основное внимание необходимо уделять последовательности кадров, поискам монтажных переходов с плана на план, которые придадут фильму необходимую плавность. Плавность повествования в монтажной фразе достигается незаметностью перехода с кадра на кадр:

1. По смыслу и логике кинорассказа. Сменяемость кадров должна быть психологически оправдана. Соседние кадры должны быть логически взаимосвязаны. Каждый следующий кадр должен исходить из предыдущего или быть началом новой темы в сюжете.

2. По направлению съемки. Необходимо, чтобы зритель не терял ориентации в пространстве. Правая сторона стадиона должна быть справа, а левая слева в каждом монтируемом кадре. Даже небольшая деталь фона в кадре помогает зрителю ориентироваться в экранном пространстве.

3. По крупности плана. Изменение крупности должно быть контрастно, тогда переход с кадра на кадр незаметен. Незначительное изменение крупности соседних кадров воспринимается как дерганье камеры.

4. По направлению движения. Если в одном кадре человек движется слева направо, то и в следующем кадре его движение должно быть в ту же сторону. Если одна панорама движется в правую сторону, то и следующая за ней панорама снимается также. Важно единое направление движения, которое контролируется правилом «большого пальца».



5. По взгляду человека. Два разговаривающих человека должны быть обращены лицом друг к другу. Даже говорящие по телефону в разных местах должны «смотреть» один на другого. Ибо взгляды в одном направлении создают впечатление, что люди говорят не между собой, а с кем-то третьим, находящимся за кадром.

6. По фазе движения объекта. Например, на закрывании двери, на взмахе руки, движении ног, взгляде человека. Делайте склейку во время движения в кадре. Склейка на движении обеспечивает идеальный переход с кадра на кадр.

7. По темпу движения. Актер во всех кадрах должен идти с одной скоростью. Выбрав единый *темп* движения актера, сохраняйте его на протяжении всей монтажной фразы. Не менее важен единый темп движения панорам. Выбрав определенный темп движения камеры, старайтесь сохранить скорость панорамирования во всех кадрах снимаемого эпизода.

8. По свету. Это правило учитывает характер освещения актера и фона. Если на общем плане актер освещен справа, то и на крупном плане должна быть освещена правая сторона лица. Кадры, снятые в солнечную и пасмурную погоду, плохо монтируются между собой. Разное освещение двух соседних кадров отвлекает внимание зрителей необоснованностью изменения света в кадре.

9. По цвету и тону. Два кадра, одинаковые по цвету и тону, хорошо сочетаются друг с другом. Кадры, различные по цвету, например, два портрета, снятые на разных цветных фонах, отвлекут внимание на обдумывание причин изменения цвета на фоне.

10. По композиции кадра. Если на общем плане одинокое дерево находится с правой стороны кадра, то при укрупнении оно должно переместиться в левую половину кадра. Соседние кадры должны отличаться по композиции. Подобие двух кадров по композиции создает эффект «прыжка» камеры.

11. По оптическому рисунку изображения. Сцены, где один кадр снят длиннофокусным, а другой широкоугольным объективом, плохо монтируются из-за различного характера изображения. Другая оптика – это другое пространство. Два портрета, снятые разными объективами, отличающиеся по глубине резкости, не совместимы в монтаже. Поэтому портреты двух разговаривающих людей снимайте одним объективом при одной диафрагме, с одинакового расстояния.

12. По наличию детали в кадре. Известно, что панорамы, начинающиеся и заканчивающиеся деталью, легко монтируются с любым другим материалом.

13. По изобразительному приему. В соседних кадрах не должен использоваться один и тот же операторский прием. Например, перевод резкости с плана на план, панорама, наезд или отъезд. Их лучше разделять статичными кадрами.

14. По спецэффекту. После движущейся «шторки» можно брать план любой крупности, любого содержания, любой композиции,

вне зависимости от предыдущего кадра. Неожиданное появление спецэффекта наплыва или вытеснения отвлекает внимание зрителя от содержания двух соседних кадров своим активным движением.

15. По наличию перебивки. Если два кадра не монтируются друг с другом, между ними вставляется третий, соединительный кадр. Чаще всего это нейтральная деталь, лицо, пейзаж, случайные люди. Перебивка – это короткий кадр, убирающий скачок в изображении.

16. По наличию дублей. Как правило, лучше иметь несколько дублей одного кадра, тогда есть варианты монтажа.

17. По отношению к речи. Кадры разговаривающих на экране людей показывают попеременно: кто говорит, того и показывают. Однако часто можно слышать голос говорящего, а видеть на экране внимательно слушающего его человека. Монтаж изображения и звука можно сочетать контрапунктом: вижу одно, а слышу другое.

18. По отношению к музыке. Ритм монтажа изображения зависит от функции музыки на экране. Иллюстративная музыка повторяет ритм изобразительного ряда. Настроенческая – привносит эмоциональное отношение автора к событиям. Драматургическая – дополняет своим содержанием действие на экране.

19. По отношению к шумам. Монтаж шумов должен обеспечивать синхронное звучание с источником звука. Шумы также могут создавать образ, определять настроение, усиливать драматургию, окрашивать среду, символизировать события, даже подменять собой изображение.

20. По восприятию. Содержание первого кадра воспринимается при соотнесении его со вторым, а содержание второго – при соотнесении с третьим и т.д. Это правило восприятия при монтаже основано на «эффекте Кулешова».

Монтаж будет идеальным при соблюдении перечисленных правил. В них собран практический опыт режиссеров документального и игрового кино на протяжении многих лет. Техника видеомонтажа развивается стремительно, а правила монтажа остаются неизменными. При несоблюдении правил ваш фильм может превратиться в склад нереализованных идей.

Итак, мы узнали, что:
1. Кадры монтируются по смыслу, движению, звуку.
2. Плавность монтажа зависит от нюансов изображения.
3. Ритм монтажа определяют музыка, речь и шумы.
4. Монтаж по правилам придает действию плавность.

Раздел 7.

СРЕДСТВА ВЫРАЗИТЕЛЬНОГО ДВИЖЕНИЯ

РИТМ

В каждом произведении искусства есть неисчерпаемое разнообразие ритмов, которые придают ему порядок и цельность. Благодаря чередованию частей, благодаря вариациям их формы, благодаря интервалам между частями, образуется ритмический строй композиции. ***Без ритма вообще нет искусства.***

В живописном орнаменте кинокадра так же, как в рисунке, ритм возникает от чередования линий – прямых и кривых, толстых и тонких, горизонтальных и вертикальных. Создавая композицию кинокадра, оператор, как и художник, берет знакомые формы и начинает их дробить, противопоставлять, соединять в различные варианты. В результате возникает сложнейший орнамент кинокадра, который удивляет зрителя. Ни одна линия или форма не нова, все фигуры известны, но они никогда не встречались в подобной комбинации. Перед нами необычное чередование линий, фигур и масс, перед нами – **ритм.**

В музыке основой всякого ритма являются толчки, удары, пульсации, наподобие биения сердца с чередованием сильных и слабых ударов. Группы из двух или трех ударов соединяются в мелодии и аккорды. Из мелодии и аккордов образуется целое произведение. Ритм в музыке - это чередование звуков с интервалами во времени, а в живописи ритм - это чередование цвета и формы в пространстве.

«Что такое поэт? – размышлял ***Александр Блок***. – Человек, который пишет стихами? Нет, конечно. Поэт, это – это носитель ритма». Каждый художник - носитель ритма, который он ощущает в своей душе. Поэт, музыкант, писатель в своем поэтическом творчестве, режиссер и оператор снимая фильм, слышат в себе

внутренний ритм создаваемого произведения. Откуда приходит этот внутренний ритм, как он оформляется в видеофильме, по каким законам, мало кому известно. Например, поэт ***В.Маяковский*** слышал внутри себя рождение ***«гула-ритма»,*** который, по мнению поэта, является «основой всякой поэтической вещи». Также и в творчестве оператора. Прежде чем снимать видеофильм, прежде чем оформится зрительный образ отдельного кадра или сцены, у оператора появляется ощущение, наподобие «гула-ритма», описанного В. Маяковским. Но, в отличие от поэта, в творчестве оператора рождение этого «гула-ритма» еще более неопределенно. У каждого оператора этот процесс протекает по-особому. У одних, прежде чем родиться зрительному образу, где-то в сознании появляется звук, пульсация, ритм. Это может быть одно или несколько музыкальных произведений. У других это может быть литературная фраза или образ. У третьих может быть собственная импровизация или мелодия. У четвертых - стихотворение с очень четким ритмом. Примерно так рассказывают известные операторы о первичной конкретизации зрительного образа в фильме, о начале его рождения.

При съемке фильма ритм возникает не столько от самого сценария, сколько от его авторского прочтения. От того, как «чувствуется» и видится фильм режиссером и оператором. Это можно сравнить с речью, когда люди на одну и ту же тему говорят совершенно по-разному, придавая словам иной ритм. Одни говорят очень эмоционально, волнуются при этом, другие применяют точные и четкие формулировки. Человеческая речь приобретает силу воздействия, когда уложена в ритмическое построение. Важен не только смысл слов, но и те ритмические формы, в которые выстроены эти слова. Поэтому договориться с режиссером, в каком ритме будет сниматься фильм, - вот первое и основное условие качественной работы оператора.

Во время съемки фильма и отдельных его эпизодов важно слышать ***ритмический напев*** ежедневно. Иногда этот ритмический напев бывает так силен, что определяет поведение режиссера и оператора в течение всего дня. Вспомним рассказ режиссера ***С. Эйзенштейна*** про ощущение ритма при монтаже фильма. Когда режиссер монтировал траурные сцены фильма «Броненосец Потемкин», он находился в «поникшем состоянии». Но когда монтировал эпизод «одесская лестница», то «все летело кубарем, походка была чеканной, обращение с домашними – суровым, разговор резкий и отрывистый». Так же и знаменитый актер Михаил Чехов вспоминал свое состояние перед спектаклем, «когда вечером играл в

театре рассеянного человека, то с утра натыкался на стулья, опрокидывал чашки и бил посуду у себя дома».

Выдающийся оператор ***С. П. Урусевский***, обладавший блестящим чувством ритма, советовал начинающим кинооператорам, чтобы они, приступая к съёмке фильма, «думали об этом гуле, о ритме, созвучном сегодняшнему дню, и чтобы в каждом произведении был этот гул, был этот ритм, который делает поэта – поэтом, искусство – искусством». Не чувствуя ритма, операторы снимают как бы прозой, а Урусевский словно снимает стихами. Оператор проявляет свою индивидуальность через ритм.

В звуковом фильме внутрикадровый ритм стал настолько важным, что во многом заменил монтаж, который был единственным показателем ритма в немом кино. Теперь эту функцию взяли на себя движение камеры, движение света, движение актера, движение второго плана, движение фона и т.д. При столь сложном движении камеры, света и актера уже не композиция кадра, а ***ритм, темп и пауза*** стали важнейшими средствами воздействия на душу зрителя. Поэтому оператор не только правильно выстраивает композицию кадра, но и в совершенстве, часто интуитивно, чувствует ритм и умеет изобразить его на экране. Первым условием качественной работы современного оператора в игровом кино становится четкое решение вопроса: «В каком ритме будет сниматься фильм?»

Кинолюбитель, взяв в руки видеокамеру, приобретает способность операторской импровизации, он способен выражать свое личное, субъективное отношение к происходящим событиям. Кинолюбитель может вести съемку таким образом, чтобы изобразить на экране то, что чувствует он или его герой. Следовательно, он должен чувствовать ритм и в соответствии с ним двигать камеру. Этому, пожалуй, нельзя научиться. Чувство ритма, подобно музыкальному слуху: либо есть, либо нет.

Итак, мы узнали, что:
1. Художник – это носитель ритма.
2. Важно: в каком ритме снимается фильм.
3. Ритм – это протекающее в кадре время.

СИНКОПА

Синкопа – это неожиданный акцент, это нарушение правильности. Это продуманная художником сознательная ошибка, исходящая из замысла. «Как ни странно, - пишет ***Всеволод Пудовкин,*** - но впечатляет всегда наиболее сильно то, чего не ожидаешь, а не то, что ясно вам показывают».

В музыке синкопа - это сбой в четком ритме, особенно часто встречающийся в латиноамериканских мелодиях. Весь джаз построен на синкопировании. «Синкопирование можно понять, если сравнить ритм с биением сердца, - поясняет американский композитор ***Леонард Бернстайн.*** – В момент стресса сердце нарушает ритмическую последовательность ударов. Технически синкопирование состоит в отсутствии акцента там, где его ждут, или в появлении акцента в самом неожиданном месте. И в том, и в другом случае присутствует элемент внезапности и толчка. Человек реагирует на несвоевременный или пропущенный удар в сердце весьма эмоционально».

В живописи синкопа - это отступление от идеальной прямой, это отсутствие линий, проведенных по линейке. «Неправильность – это первое правило искусства, - говорил художник ***Огюст Ренуар***. – Многие художники пытаются осознать, что такое «неправильность правильности» и какое важное значение в живописи имеет точность глаза и отрицательное значение – точность циркуля. То, что я называю грамматикой или основами искусства, можно выразить одним словом: неправильность. Земля не круглая, апельсин не круглый. Каждая его долька различна по форме и по весу. Внутри каждой дольки разное количество зернышек и эти зернышки не похожи одно на другое. Лист дерева. Соберите сто тысяч листьев с одного дерева, и ни один лист не будет похож на другой. Вот колонна. Если ее сделать совершенно правильной, выверенной по циркулю, она будет казаться безжизненной».

Вспомним, какое впечатление произвел на мецената правильный круг, нарисованный талантливой рукой художника ***Джотто***. Посланец мецената требовал от художника доказательства

мастерства. На листе бумаги Джотто без циркуля нарисовал идеальный круг. Посланник, глядя на рисунок, не понял, что это и есть самое высокое доказательство таланта художника. А меценат после этого заказал великому Джотто расписать стены своего храма фресками. С тех пор среди художников появилась поговорка: «Ты глуп, если не понимаешь Джоттовского круга».

В театре синкопа – это выразительность неправильного движения актера или неправильного голоса при чтения текста. «Выразительные движения, по существу, делаются не тогда, когда они правильные, а когда правильность нарушена, - повторяет кинорежиссер ***Всеволод Пудовкин.*** - Если я правильным движением беру стакан воды, то здесь правильность работы точного человеческого механизма, а если я беру как-то неправильно, - то это действительно выразительно, поскольку что-то нарушает эту правильность движения. Нарушение правильности движения является основой выразительности движения».

Если на сцене актер совершает движения со стаканом правильно, как в жизни, то такое движение не будут замечено зрителем. Но, если, вначале актер посмотрел на стакан, затем он посмотрел на него еще раз.… Дотронулся, задумался, стряхнул с него капельку… Через паузу поднес к лицу, внимательно рассмотрел, держа стакан перед глазами, и только потом выпил.… Такие движения актера запомнятся зрителю.

То же можно сказать и о голосе актера во время съемки. В одном случае голос может сорваться, в другом задрожать, в третьем появиться вибрация, даже хрип, у актера может перехватить дыхание. Эти неожиданные акценты при прочтении текста или синкопирование привносят в исполнение эмоциональное своеобразие.

В драматургии синкопа - это перипетии сюжета от счастья к несчастью и наоборот. Они держат зрителя в постоянном напряжении. Дело в том, что развитие действия в сюжете, игра актеров, движения камеры, изобразительное решение фильма предполагает развивающуюся во времени композицию. А значит, плавность движения, ритм и их нарушение.

В кино синкопирование – это сбой монотонности, нарушение правильности применения съемочного приема, отступление от технических норм инструкции. Это преодоление в себе постоянного саморедактирования, это возникновение желания поверить себе, поверить своему внутреннему чутью, зову и глазу художника.

Какое отношение синкопирование имеет к съемке видеофильмов? В частности, к работе оператора?

На съемочной площадке невозможно представить себе кинооператора без экспонометра в руках. Оператор очень тщательно замеряет силу и яркость света, падающего на актера и декорацию. Но наступает момент, когда весь свет замерен, перемерен и уточнен. Все ждут команды: «Мотор!», но глаз оператора-художника недоволен изображением. Уж больно оно правильно и механически точно!

Представьте себе, что через окно в декорации падает свет прожектора, имитируя свет солнца. По мощности он соответствует всем техническим нормам, но оператор ***С.П. Урусевский*** требует усилить свет. Он направляет в окно еще более мощный прожектор, который в десять раз увеличивает яркость солнечного пятна на полу. Это неправильно, ибо стрелка экспонометра зашкаливает, показывая, что нарушены технические нормы, так освещать нельзя! Но глаз художника совершеннее любой техники. И оператор спорит, настаивая на своем: «Раз этот прожектор имитирует солнечный луч, то он должен гореть в декорации. Когда солнце светит, разве все детали на свету видны, разве они не пропадают, не растворяются в ореолах пересветки?»

В том случае, если оператор поступит правильно, пойдет «на поводу» у экспонометра, он получит стандартное, невыразительное, но технически грамотное изображение на экране. Если оператор поступит неправильно, отступит от технических норм, доверится глазу и поставит неожиданный акцент с помощью яркого солнечного луча, получится выразительный кадр. Возможно, это и есть «пластическая синкопа» в кино, неожиданное отступление от технических расчетов ради торжества искусства. Это принцип «неправильности правильности» в работе оператора.

«Пластическая синкопа» в изобразительном искусстве помогает художнику достичь предельной выразительности в

композиции. Сознательно созданный художником неожиданный акцент вносит беспорядок в композицию тем, что он отступает от норм и законов. И зрителю порой кажется, что перед ним случайное явление, противоречащее логике здравого смысла. Однако это и есть продуманное художником синкопированное изображение, загадочное пространство кадра, в котором есть аромат жизни, столь необходимый любому фильму. ***Незавершённость*** – приём известный в живописи и скульптуре со времён Микеланджело.

Итак, мы узнали, что:
1. Синкопа – это акцент в неожиданном месте.
2. «Неправильность» – важный принцип искусства.
3. «Неожиданное» впечатляет сильнее правильного.

ПАУЗА

«Главное завоевание звукового кино – это тишина», - заявил французский кинорежиссер ***Робер Брессон.*** Тишина, остановка, пауза являются важнейшими выразительными средствами в искусстве. В музыке и литературе, театре, живописи и кино пауза является не только перерывом в звучании или чтении, но и импульсом к движению. Пауза не пустота, а вслушивание. Пауза – это подготовка сознания к следующему этапу восприятия. Пауза – это многоуровневое мышление.

В музыке художественная выразительность исполнения мелодии определяется порой способностью музыкантов выдерживать паузу. Например, пауза в партии одного или нескольких инструментов в оркестре, в партии солирующего певца, исполняющего романс. Длительность паузы имеет огромное художественное значение и порой определяет мастерство исполнителя. Гениальный музыкант, тем более актер, может держать паузу в зрительном зале по нескольку минут. К примеру, великий актер ***В.И. Качалов***, стоя на сцене один, спиной к зрительному залу, мог держать огромный, переполненный театр в напряжении по пять минут, не произнося ни слова.

В театре пауза в актерском исполнительском творчестве названа ***К.С. Станиславским*** «сценической выдержкой». Режиссер заметил, что во время сильного душевного подъема актер на сцене часто увлекался игрой и не контролировал свои поступки: «Он либо гримасничал и кривлялся, либо застывал в оцепенении от перепол-

нявших его эмоций». Станиславский рекомендовал, чтобы актер с помощью «сценической выдержки», то есть паузы, останавливал нарастание эмоционального подъема, а затем переводил его на новый уровень выразительности. Чтобы актер выдерживал паузу до тех пор, пока хватало сил, а затем следовал резкий ударный момент – короткий и впечатляющий. Необходимо постоянное чередование паузы и динамики в игре актера, сдерживание чувств и внезапный прорыв, от спокойствия к трагизму, слой за слоем, через паузу.

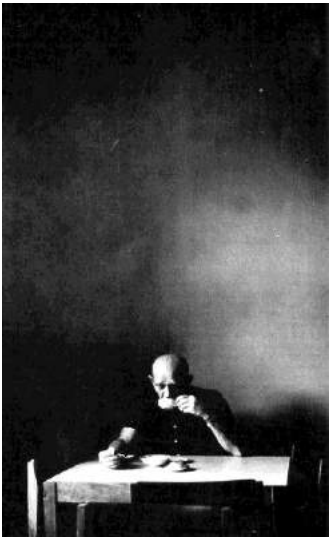
В живописи понятие «пауза», прежде всего, относится к свободному пространству в картине. Это так называемый «воздух» вокруг фигур, то есть промежуток между объектами, фигурами и их частями. Это расстояние, которое определяет взаимоотношение частей и предметов между собой. Это приближение объектов, фигур и персонажей друг к другу. Это их молчание или общение, согласие или разлад. На полотне художника мы наслаждаемся не только динамикой изображения, но и неподвижностью фигур, их молчанием и тишиной. Пауза в виде «воздуха» между объектами создает в пространстве картины ритм, который организует многослойный уровень восприятия ее содержания.

В сценарии фильма пауза делит рассказываемую историю на части. Пауза ставит точку в предыдущей сцене, затем дает возможность вслушаться в новую историю. Расстановка пауз в рассказе, их сочетание между собой создает особый ритм повествования, его окраску и интонацию.

По наблюдению режиссера ***А. Митты,*** фильм в целом и каждый сценарий в отдельности можно разделить на части, которые он называет актами. Лучшей схемой построения фильма, так же как и пьесы, является трехактное развитие сюжета. Три акта пьесы идут на сцене театра с двумя антрактами, то есть паузами. Деление на трети продолжается и дальше, ибо каждый акт имеет также трехчастное строение. Но и это еще не все. Каждая треть акта также трехчастна. Меньшая составляющая имеет тоже трехчастное строение. И так до бесконечности, чередование частей через паузы. Фильм – это структура внутри структуры, трехактные композиции, расположенные в определенном ритме с помощью паузы.

Композиция кинокадра основана на сочетании движения и статики. Многие сцены и эпизоды фильма снимаются с движения камеры единым кадром или панорамой. Статика в панораме – это отдых от движения, своеобразная пауза, остановка камеры. Это подготовка зрителя к дальнейшему движению камеры. При этом важна длительность остановки, выдержка камеры в статике.

Внутрикадровой паузой, как приёмом, виртуозно владели режиссер ***Андрей Тарковский*** и оператор ***Вадим Юсов.*** Два мастера, умеющие создавать динамическую композицию кинокадра в едином непрерывном движении кинокамеры и объектов съемки. Вот как говорит о паузе в кинокомпозиции кинооператор ***Вадим Юсов:*** «Любую мизансцену или кадр-эпизод я мыслю как соединение узловых моментов статики и движения.



Статика требует большой композиционной завершенности и точности, поскольку все элементы кадра воздействуют на зрителя достаточно длительное время, за которое он успевает оценить все значимое и незначительное для сути фильма. Статичный кадр часто становится квинтэссенцией мизансцены или, наоборот, своего рода паузой, отдохновением после панорамы, насыщенной драматургически важными элементами. Вообще здесь нужна особая гибкость. Этот вопрос – о соотношении статики и динамики – неразрывно связан с драматургией. Собственно, ей он и определяется. При съемке движущейся камерой мы можем пренебречь какими-то деталями, так как при таком панорамировании – с движения – глаз зрителя не успевает зафиксировать многое. Поэтому я всегда стараюсь строить панораму на каких-то узловых элементах – на существенных среднеплановых деталях, причем эти «игровые опоры» я распределяю в пространстве длинной панорамы кадр-эпизода так, чтобы они целенаправленно воздействовали на зрителя. Если все точно продумано, если все работает на выявление драматургического смысла, подтекста, настроения, то эти кадры обязательно будут восприняты зрителем как ударные, важные для общего смысла картины».

Итак, мы узнали, что:
1. Пауза – это многоуровневое мышление.
2. Пауза – это сценическая выдержка.
3. Пауза – это «воздух» в композиции кадра.
4. Пауза – это статика в движении панорамы.

КЛЮЧЕВОЙ КАДР

В доверительных беседах с режиссерами документального кино часто приходилось слышать, что в каждом фильме есть ключевой кадр, вокруг которого разворачиваются основные события. Все остальные кадры обрамляют главный, подготавливают его появление, мотивируют его. Некоторые режиссеры категорично заявляют, что удачно снятый ключевой кадр - это полфильма! И чтобы получить хороший фильм, необходимо снять ключевой кадр, который и определит эмоциональный накал картины.

То же приходилось слышать в разговоре с профессиональными фотокорреспондентами, которые придают большое значение наличию ключевого кадра в фотоочерке. Во время репортажа они порой чувствуют, что снимают хорошо, по сценарию, все кадры укладываются в тему. А вот обобщающего, объединяющего, «держащего» кадра все нет и нет. Ощущение незавершенности фотоочерка в такие моменты бывает очень сильным. Внутри все время нагнетается напряжение, ибо каждый понимает, что снимает «гарнир», а «мяса» нет! И вот вдруг – буквально вдруг! – находится ключевой кадр, который завораживает и который объединяет потом весь репортаж. В фотоочерке ключевой кадр решает все. С него фотоочерк начинается, к нему все время возвращается глаз зрителя. Он «держит» фоторепортаж, притягивает как магнит внимание зрителя.

В документальном фильме важно найти кадр, который объединяет целый рассказ. Обобщающий кадр необходимо увидеть на съемке, осознать его необходимость и важность и репортажно снять. Предсказать или заранее организовать ключевой кадр невозможно, ибо он возникает всегда неожиданно. Для иллюстрации этого положения можно привести пример из практики работы кинохроникера.

Кинорежиссер ***В. Эрвайс*** рассказывал, что однажды увидел ключевой кадр после съемки основного события. На заводе все уже поздравляли друг друга с завершением сборки гигантского генератора. Руководил работой молодой бригадир. Установка шла с помощью 4-х мощных подъемных кранов. Перекоси генератор хоть на миллиметр – и многолетний труд огромного коллектива пошел бы прахом.

Во время установки генератора все, затаив дыхание, смотрели на действия бригадира, который в эти минуты был для них Богом. Но вот установка окончена, все бросились обнимать друг друга, забыв о бригадире. А молодой парень стоял в стороне, один, и дрожащими руками закуривал сигарету. Режиссер увидел бригадира, повернул на него прожектор и тихо сказал оператору: «Снимай!». В контровом свете прожектора хорошо был виден дым сигареты в дрожащих руках, сверкающие капли пота на лбу бригадира. Оператор прильнул к камере, он понимал, что снимает ключевой кадр фильма. Сорок секунд длился кадр на экране. И это при обычной стандартной длине хроникальных кадров в 3-5 секунд. Портрет бригадира был эмоциональным камертоном не только напряженной сцены, но и всего документального фильма.

А вот рассказ фронтовых операторов о ключевом кадре, вошедшем во многие фильмы о Великой Отечественной войне. В освобожденный город входят советские воины. Улицы завалены щебнем, запружены подбитыми машинами, орудиями. Из подвалов разрушенных домов появляются люди. Унылые, безмолвные, безучастные, укутанные шалями, пледами, одеялами, - они не обращают внимания на проходящих солдат. Около чудом уцелевшей водопроводной колонки толпа: дети, старики с чайниками, кастрюлями, ведрами. Площадь пересекает, слегка прихрамывая, исхудавшая, седая женщина. Остановилась, перекрестилась, глядя на шагающих мимо солдат. Оператор увидел ее, направил камеру. Старая женщина крестным знамением осеняла каждого проходящего мимо нее солдата. Эта съемка придавала иную эмоциональную окраску событию, поднимала его на иной, более высокий уровень его восприятие.

Во ***ВГИК***е был случай, когда ключевой кадр решил судьбу человека, поступающего на режиссерский факультет. На экзамене абитуриенту дали задание: передать в одном кадре нестерпимую жару и зной. И вот какое решение было предложено. На листе бумаге была нарисована одинокая автобусная остановка, а рядом столб. От столба падает на асфальт короткая тень. В узкой полосе этой тени жмутся друг к другу люди, ожидающие автобус. Экзаменаторы, взглянув на ключевой кадр, сказали: «Вы будете у нас учиться». Сказали потому, что у поступающего абитуриента был дар кинематографического видения. Придуманный им эпизод из одного кадра зримо, выразительно и нестандартно передавал ощущение зноя, от которого люди не знали, куда спрятаться.

В игровом кино ключевой кадр может появиться на разных этапах создания фильма. Еще при чтении сценария режиссер может загореться каким-то одним эпизодом, одним кадром, и, отталкиваясь от него, выстраивать весь фильм. Например, режиссеру понравился финал сценария и, двигаясь от него, он выстраивает весь фильм. Всю работу он подчинит одной цели, которая выходит в процессе работы на уровень больших обобщений. В каждом эпизоде игрового фильма ключевой кадр замыкает и держит на себе всю сцену.

Однажды сценарист Г. Шпаликов сказал режиссёру Г. Данелия: «Хорошо бы снять фильм, который начинался бы так: солнце, дождь, по улице босиком, держа туфли в руках, идёт девушка, а рядом на велосипеде едет парень и держит над ней зонтик». И они сняли фильм «Я шагаю по Москве», отталкиваясь от этого ключевого образа.

Итак, мы узнали, что:
1. Ключевой кадр держит на себе весь сюжет.
2. Ключевой кадр обобщает фильм.
3. Ключевой кадр подчиняет себе работу режиссера.

ДЕТАЛЬ

Деталь – как средство художественной выразительности – стоит в одном ряду с удачно найденным образом. Выделенный крупным планом предмет является активно действующим «рассказчиком». В фильме деталь впечатляет зрителя намного сильнее, чем самый выразительный общий план. Панорама сражения и грохот канонад не скажут столько, сколько отдельно снятый снаряд с надписью на нем «По Рейхстагу!». Тысячи голубей в небе не поведают о мире больше, чем одинокий голубь, сидящий на жерле молчащей пушки. Цветы, растущие в пробитой пулями каске, окажутся не менее выразительным символом прошедшей войны, чем парад на Красной площади.

В любительском фильме деталь выполняет самые разнообразные функции. Деталь может ориентировать в пространстве, во времени, давать характеристики, создавать настроение,

индивидуализировать и обобщать. Роль детали поистине безгранична. Например, замерзшее оконное стекло, тающая сосулька, ветка черемухи, лукошко с земляникой определяют точное время года. А зажигающийся уличный фонарь, лучи восходящего солнца на золотых куполах, короткие полуденные тени красноречиво укажут время суток. Листок календаря, газетный заголовок, почтовый штемпель – точную дату.

Время действия может характеризовать и цветовая деталь. Если в вазочке стоит зеленая ветка, то действие происходит летом, если красные листья клена – в разгаре осень. Красноватые отблески закатного солнца на окнах дадут понять, что на улице вечер.

Деталь может характеризовать погоду: раскрывающийся зонтик укажет на дождь. Стрекоза над ручьем – на жару, нахохлившиеся воробьи – на холод.

Деталь может передать ход времени. Так, по растущей в пепельнице горе окурков можно судить о продолжительности беседы. Раскачивающийся маятник часов или монотонно падающие капли создадут ощущение томительного ожидания. Тающая на глазах свеча, бег часовой стрелки подскажут зрителю, что время идет быстро.

Во многих фильмах деталь используется для указания на перемену места действия. Например, достаточно показать фигуру ***Петра I*** на фоне Исаакиевского собора, а затем Эйфелеву башню, чтобы понять, что действие из Петербурга перенеслось в Париж.

В кино за деталью тянется постоянная «слава» – быть «перебивкой». По окончании каждой съемки оператору полагается снять несколько нейтральных укрупнений, которые на языке кинематографистов называются «перебивками». Например: знойное лето, бахча и вокруг арбузы. Вы снимаете арбузную плантацию, огромную, до горизонта. Можно рассказать, как эти арбузы убирают, грузят, везут, продают и как они попадают к потребителю. Но оператор снимает деталь, которая делает все эти промежуточные

съемки ненужными. В лежащий на земле большой арбуз вонзается острый нож и разрезает его на сахаристые, искрящиеся ломти. Эта деталь позволяет продолжить действие в любом месте. Например, в следующем кадре спелый сочный арбуз едят в ресторане. Зритель не вспомнит о пропущенных эпизодах погрузки, не спросит, почему кадр с арбузной плантации склеен с кадром в ресторане. Логика переходной детали, ее образность снимает вопрос.

Деталь в начале и в конце панорамы – это прием, помогающий соединять в единое целое самый разношерстный материал фильма. Панорама, которая начинается и заканчивается деталью, легко монтируется с другой панорамой или статичным кадром. Деталь в начале панорамы выступает как заглавная буква первого слова предложения. Деталь в конце панорамы воспринимается зрителем, как логическая точка, завершающая рассказ. Большинство панорам оператор начинает с детали и заканчивает крупным планом. Это прием, который для многих кинооператоров стал важным правилом проведения хроникальных и игровых видеосъемок. Например, камера снимает наушники на голове молодого парня, а затем панорамирует по фигуре и останавливается на брюках, обвешанных металлическими цепями. Ясно: человек с претензией, тягой к авангардной моде. Так иногда яркие детали бывают красноречивее длинного невыразительного показа.

Еще более интересно ***кратковременное появление детали*** в кадре. Любая панорама, в которой по переднему плану мелькают предметы, появление которых тщательно продумано, приобретает дополнительную способность монтажа. Наличие деталей в панораме позволяют режиссеру соединять между собой самые разнообразные и несовместимые кадры «на движении» этих деталей. Вспомните бал в фильме «Война и мир», где перед движущейся камерой мелькают платья, шуршат веера, развиваются шарфы, что дает режиссеру возможность соединять множество кадров в единую панораму по залу. Даже статичный кадр, где на короткое время вносятся различные детали по ходу съемок, приобретает способность легко монтироваться с другими планами. Деталь по переднему плану создает глубину и объемность пространства в снимаемом кадре.

Итак, мы узнали, что:
1. Деталь может образно обозначить тему.
2. Деталь как «перебивка» способна соединять кадры.
3. Деталь – это прием начала и завершения панорамы.

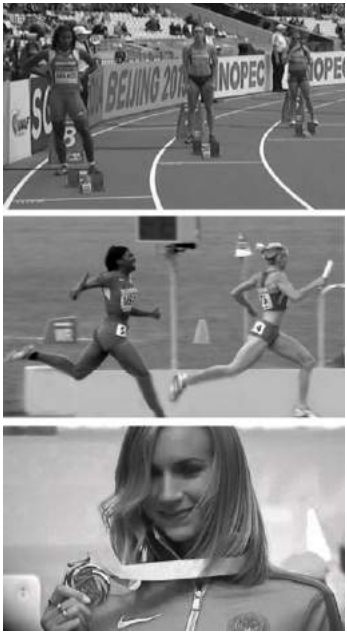
Раздел 8.

УПРАВЛЕНИЕ ВНИМАНИЕМ ЗРИТЕЛЯ

СЪЕМКА ПО ПЛАНУ

На съемочной площадке иной кинолюбитель не знает подчас, с чего начать и как приступить к съемке киносюжета. Он мучается, нервничает, дает невнятные указания окружающим, хватается за все сразу. Советую! Если вы пришли на съемку без серьезной подготовки, воспользуйтесь самым простым планом, который выручал многих хроникеров старшего поколения. По этому плану начальное действие сюжета должно разительно отличаться от конечного. Для того чтобы рассказываемая в сюжете история развивалась, необходимо снять всего три важных этапа развития действия. Для многих кинолюбителей такой план развития сюжета, возможно, явится открытием. Однако известно, что новое - это хорошо забытое старое.

Было время, когда новостные киносюжеты со всей страны присылались в московскую кинохронику. Одни операторы уезжали, другие приезжали со съемки. Снимая в цеху завода работу машин и агрегатов, опытные операторы кинохроники обращали внимание на три основных этапа развития действия. На начальный, подготовительный этап работы станков и агрегатов, на основной динамический процесс труда и на конечный этап, показывающий результат работы. Зритель должен видеть три этапа: **статика – динамика – результат.** Это нестареющая трехчастная форма развития сюжета, существующая со времен возникновения кинематографа. Конечно, такой план не определяет до конца композицию сюжета, но помогает оператору избежать съемки ненужного материала.



Используя эту классическую

схему построения сюжета, оператор уверенно снимает по ясному для него плану. Он знает, что начало сюжета должно отличаться от его финала. Например, снимая токаря в цеху завода, оператор обращает внимание на тишину в утреннем цеху. Токарь закрепляет деталь и включает станок. Резец вгрызается в заготовку, летят стружки. На втором этапе оператор проводит съемку динамических кадров в различных ракурсах и планах. Движения токаря быстры и точны на разных фазах обработки изделия. На третьем этапе оператор снимает результат проделанной работы, выточенные токарем готовые изделия. На последнем этапе киносъемки оператор снимает несколько «перебивок», крупные планы токаря, его напряженное лицо, глаза, уверенное движение рук. В таком виде сюжет готов к показу.

Композиция документального миниатюрного произведения или киносюжета строится на контрастном сопоставлении рассказа о начальном этапе события и завершении его. Это относится не только к производственному процессу, но к любому сюжету о спорте или культуре, службе в армии или полете в космос. Снимая, например, бегунов на дистанции, мы покажем три этапа соревнования. На первом этапе идет подготовка легкоатлетов к старту. На втором - драматическая борьба спортсменов на дистанции. На третьем этапе состоится награждение победителей. Тот же план съемки поможет оператору рассказать о творчестве известного художника. Вначале зритель увидит художника на природе, рисующего эскизы к будущей картине. Затем перенесется в мастерскую, где увидит процесс написания полотна. Наконец мы увидим художника на персональной выставке своих работ. Можно воспользоваться той же схемой построения сюжета, рассказывая о службе в армии или полете космонавта. На экране можно показать молодого человека до службы или полета, во время свершения действия и оценить значение происшедших событий. Стержнем композиции каждого из перечисленных сюжетов является его трехактное строение: ***статика – динамика – результат.***

Известно, что сначала операторы просто записывали перечень снимаемых объектов. А потом стали разрабатывать покадровый план киносъемок, заранее выстраивая в нем драматургическую последовательность действия. Стали задумываться о начале, о кульминации, о конце и развязке фильма. Словом, практика кино обратилась к законам искусства, по которым создаются рассказ, повесть, роман. Операторы стали выезжать на осмотр объектов будущей съёмки, предварительно знакомиться с материалом. Опытные хроникёры составляли не только покадровый план сюжета, но делали раскадровку, рисуя каждый кадр, превращая киносюжет в слайд-фильм на листе бумаги.

Сегодня каждому кинолюбителю известно, что фильм рождается трижды. Первый раз фильм рождается в замысле, умозрительно, и записывается на бумаге в виде сценария или сценарного плана. Второй раз фильм рождается на съемочной площадке. Третий раз фильм рождается на монтажном столе. Окончательная авторская версия выкристаллизовывается на всех этапах, но завершается в процессе монтажа картины. Не случайно из одного и того же материала разные режиссеры создадут совершенно разные фильмы.

Зная всё это, вы едете на репортаж, смутно представляя себе, что и как будете снимать. Вы вспоминаете все сведения, полученные до начало съёмок. Вы мысленно набрасываете предварительный план. Определяете самое главное, без чего не будет фильма. Понятно, что вы не можете быть специалистом в той области, о которой пойдёт речь, но вы не потеряли способность удивляться, узнавать и открывать. Вы интуитивно чувствуете, что за этот материал нужно браться, что он будет интересен зрителю.

Итак, мы узнали, что:
1. Съемка без плана заманчива, но мстительна.
2. Статика, динамика, результат – этапы развития сюжета.
3. Фильм рождается трижды: в сценарии, на съемке и при монтаже.

КОНСТРУКЦИЯ СЦЕНАРИЯ

Интересно, что со времен "Великого немого" идут споры о двух типах киносценариев. Эти споры нанесли немалый вред кинематографу, и любительскому, и профессиональному. Одни режиссеры настаивают на так называемом "железном" сценарии, другие на сценарии "эмоциональном". В «железном» сценарии каждый кадр увиден, подробно описан и пронумерован, такой сценарий представляет собой протокольную запись того, что предстоит снимать киногруппе. "Эмоциональный" сценарий, наоборот, не дает подробного описания кадров будущего фильма, а лишь задает определенное настроение, тяготеет к литературной образности и весьма неконкретному видению событий, происходящих в фильме. Например: «Я иду и ничего не вижу. Я иду и ничего не слышу. Я только чувствую, как что-то светлое и ясное наполняет мою душу».

Опытный кинолюбитель, как правило, шагает по первому пути, опираясь даже не на сценарий, а скорее, на сценарный план, написанный совместно с соавторами и единомышленниками. А в большинстве случаев просто на рабочий план съемок, часто именуемый сегодня "проектом" фильма. Однако от начинающего кинолюбителя часто можно услышать наивный вопрос: для чего, дескать, документальному фильму сценарий? Ведь мы имеем дело не с выдумкой, а с реальностью! Мы должны фиксировать жизнь, как она есть, "жизнь врасплох", и ничего не сочинять. Но в том-то и дело, что драматургия позволяет организовать материал, подчинить его авторской логике, придать ему компактность, добиться нужной емкости, как в игровом, так и в документальном фильме.

Каждый фильм состоит из эпизодов, своеобразных «блоков» или «кирпичиков», из которых строится сценарий. Все части сценария, все события в нем должны плавно перетекать одно в другое. Если событие не служит изменению или уяснению сюжета, от него следует безжалостно избавляться. Переходом от одного эпизода к другому могут быть детали или выразительные пейзажи, эмоционально окрашивающие предыдущий эпизод и задающие настроение последующему.

Многовековой опыт развития драматургии показал, что каждый раз при разборке сюжета перед автором встают сходные проблемы. Ему нужно ввести зрителя в ход событий, познакомить с действующими лицами, раскрыть их характеры, заявить и разрешить конфликт. Все эти задачи сценарист решает в ходе разработки основных частей сценария. Тем, кому интересен более подробный разбор строения частей сценария, необходимо прочитать следующие разделы этой главы. В них более подробно рассмотрено содержание и определено назначение каждой части сюжета документального или игрового киносценария.

Пролог - это краткий запев, в котором рассказывается о событиях, предшествующих основному повествованию, сообщается о намерениях и задачах автора. Иногда в прологе воспроизводятся события из середины фильма, подробный рассказ о котором становится кульминацией сюжета. Интересное начало должно заинтриговать зрителя.

Экспозиция - это знакомство с основными персонажами или описание их жизни до того, как они появятся на экране. С первого же появления героя зритель должен обратить на него внимание, запомнить его. Поэтому часто главный герой появляется самым неожиданным образом. В экспозиции излагается впрямую или иносказательно тема фильма, о чем пойдет речь. Дается информация о месте, времени, обстановке действия, характере главных героев.

Бывает «прямая» экспозиция, которая начинает фильм. Существует и так называемая «задержанная» экспозиция, которая помещается уже после начала действия. Экспозиция – только фон для действия, поэтому она может идти в самом начале фильма, во время демонстрации титров.

Завязка - это начальный момент развития действия, который дает толчок к последующим действиям. Это первое столкновение героев. Толчком к действию является ***сюжетный ход***. То есть сообщение, которое приводит к самодвижению сюжета. Например, в фильме А.Гельмана «Премия» бригада рабочих отказывается получать премию. Почему? Действие начинает развиваться как будто само по себе. События происходят естественно, словно без участия сценариста. Важно сообщить зрителю, что все идет хорошо, но вдруг возникает проблема, которая дает первое представление о главном конфликте. Толчком к действию является сюжетный ход.

Развитие действия – это повышение интереса к происходящему. Это самый большой по объему элемент сюжета. В круг событий вовлекаются новые силы, возникают различные обстоятельства, осложняющие конфликт. На экране действие идет, идет, потом останавливается, идет и снова останавливается, но постоянно движется вверх, к кульминации, а затем вниз, к развязке. В момент развития действие может идти только по восходящей, оно нарастает и упирается в неразрешимую проблему.

Кульминация – это генеральный бой, сцена, где развитие конфликта достигает наивысшего напряжения. Наступает решительный момент, столкновение противоборствующих сил. Кульминация – это момент осознания главным героем истинной сути происходящего, вершина, переломный момент в развитии действия. Кульминационных моментов в фильме может быть несколько, но один из них самый главный, поэтому его место в фильме зрителем определяется по-разному. Энергичное развитие действия в кульминации производит на зрителя наибольшее впечатление.

Завершение действия – это трагический момент сюжета, это завершение конфликта, когда действие становится нисходящим. Чем скорее исход борьбы, тем больше впечатление от сценария фильма. Нисхождение действия ведет к развязке.

Развязка – это конец развития действия, в котором окончательно раскрывается смысл драмы. Герой либо добивается своей цели, либо терпит поражение. Однако возможен иной исход поединка, например, гармонический союз двух сторон или их взаимное уничтожение. В современных фильмах часто избегают определенных развязок, давая таким образом зрителю возможность самому додумать, мысленно завершить конфликтную ситуацию, активно включиться в творчество. В коротких любительских фильмах кульминация и развязка нередко сливаются воедино. Бывают случаи, когда фильм начинается с развязки, например, с убийства в детективе, и только затем развертывается повествование о предшествующих событиях.

Эпилог – это «послеистория». В эпилоге автор сообщает о том, что произошло с героями после того, как закончилась история, рассказанная с экрана. Это последний акцент в сюжете, завершающий мысль автора. Иногда автор устами одного из персонажей обращается к публике непосредственно, высказывает какие-то обобщающие суждения, благодарит за внимание, просит благосклонности.

Конфликт – главная пружина, развивающая действие. Конфликт нарушает равновесие и заставляет персонажей действовать, дабы разрешить противоречие. Конфликт создает в сценарии движение, это основное средство раскрытия характеров. Когда вы работаете над фильмом, вы уподобляетесь регулировщику на оживленном перекрестке улиц. Но, в отличие от регулировщика, спасающего транспорт, ваша задача столкнуть героев, создать «аварийную ситуацию», чтобы поддержать у зрителя интерес к происходящему. Интрига фильма, построенная на сопереживании зрителя, на ожидании важных событий, заставляет смотреть фильм до конца. Наряду с главным конфликтом могут быть и побочные, которые называются ***коллизиями.*** Они не влияют на развитие действия, но придают дополнительные краски фильму.

Перипетии – это «вдруг», это внезапное осложнение действия, резкий поворот в судьбе героев. Это движение от счастья к несчастью, от отчаяния к надежде. Чем повороты необычнее, тем увлекательнее история. Предположим, в фильме успешный герой неожиданно терпит крах. Но вдруг дела его пошли на лад, и он на вершине славы. И вдруг он снова разорен! Внезапные перемены возникают от встречи героя с проблемой, которая обернется для него триумфом или катастрофой. Герою необходимо оценить проблему, принять решение, повернуть ситуацию в новое, неожиданное русло. Стремясь достичь цели, герой преодолевает препятствия на своем

пути, чем вызывает интерес зрителей. Перипетии помогают развитию действия сюжета.

Когда есть тема, идея, намечены характеры, необходимо выстроить сюжет от пролога до эпилога. К примеру, возьмем фильм ***Э.Рязанова*** «Ирония судьбы или С легким паром!». ***В прологе*** режиссер сообщает, что действие происходит в Москве под Новый год. ***В экспозиции*** он знакомит зрителя с главным героем, его мамой и невестой. ***Завязкой*** является поход закадычных друзей в баню. ***Сюжетный ход*** - в ошибке: подвыпившие друзья отправляют самолётом в Ленинград не того из них, кого следует. ***Развитие действия*** начинается с ***конфликта*** героя с хозяйкой квартиры, а продолжается конфликтом двух женихов. Благодаря ***перипетиям*** сюжета, история становится все интереснее и интереснее. ***Развязку*** режиссер бережет до конца - это приезд главной героини в Москву. Встреча героев – это ***кульминация*** фильма.

Катарсис – это пик зрительского интереса и вершина эмоционального напряжения в фильме. Это вершина развития действия и финальная точка в кульминации. Катарсис – это главное ощущение, которое хочет вызвать автор у своего зрителя. ***Аристотель*** называл катарсис величайшим достоинством трагедии. Трагический финал конфликта не подавляет зрителя своей безысходностью, а производит на зрителя просветляющее «разрешающее» действие. Это «радость со слезами на глазах», это «очищение» души зрителя. Этот момент – самый главный в любом фильме.

И еще один существенный в кино момент. Что бы вы ни хотели сказать зрителю, вы должны это сказать «через человека». Сочиняя и анализируя сюжет рассказываемой вами истории, вы должны учиться выражать себя через поступки и характеры персонажей. Это чисто драматургическая задача. Характеры персонажей вашего сценария, их заботы, проблемы, устремления, их отношение к тем или иным событиям и явлениям, их горести и радости – всё это предметы вашего самого пристального внимания, изучения и описания. Не забывайте, «ненаселенного» видеофильма не бывает, все дело в том, кого и каким образом вы собираетесь «поселить» в своем сценарии. Характер можно придумать или найти в жизни. Им можно пользоваться, играя роль. Характер иначе, чем через судьбу, не проявляется. Именно через столкновение героя с судьбой.

Интерес к фильму может пропасть по двум основным причинам. Первая – это вялое развитие действия, скучные, трафаретные ситуации, неинтересные характеры. Вторая – если вы держите зрителя в постоянном напряжении, от которого его

восприятие притупляется. Поэтому развивать действие нужно так, чтобы острые, напряженные, динамические ситуации сменялись внешне спокойными, но интерес зрителя к происходящим событиям на протяжении всего действия непрерывно возрастал.

Исследуя традиции отечественной и зарубежной кинематографии, режиссер ***А. Митта*** считает, что успех фильма основан на трех составляющих: любопытстве, сопереживании и напряженном ожидании.

Любопытство следует пробудить в зрителе в самом начале фильма и постоянно поддерживать его с помощью следующих приемов:

1. Выдавать информацию маленькими порциями. Каждый раз сообщать меньше, чем хочет узнать зритель.
2. Самые лакомые кусочки информации удерживать до самого конца.
3. Ничего не сообщать просто так, заставить персонажей бороться за каждую каплю информации. Чем больше труда будет вложено в поиск информации, тем ценнее она для зрителя.

Сопереживание происходящему на экране наступает тогда, когда зритель волнуется, «живет» вместе с героем фильма, его проблемы становятся ему близки и понятны, когда он желает ему победы. Есть твердое правило в кино: чтобы зритель сопереживал, необходимо вначале показать привлекательные качества героя. Надо помочь зрителю полюбить героя, испытать сочувствие, а потом обратить внимание на недостатки. Чем понятнее персонаж, тем понятнее его тревоги и проблемы. Тем больше сопереживание с происходящим на экране.

Ожидание – третья составляющая успеха фильма. Это момент, когда аудитория вовлечена в фильм наиболее сильно. Напряженное, невыносимое ожидание возникает в момент эмоциональной общности героя фильма и зрителей. Герой боится, и публика боится за него. Он хочет найти убийцу, и зритель хочет, чтобы убийцу нашли. Это состояние, когда аудитория переживает за героя, чтобы он не погиб, не потерпел поражение.

Цельность – предполагает взаимосвязь отдельных частей композиции фильма. Для этого, во-первых, вам надо определить – в чем главная мысль, изюминка вашего сценария? Во-вторых, вам необходимо задать себе вопрос: кому это интересно? Кто из ваших знакомых захочет посмотреть ваш фильм? Определите, волнует ли сюжет вашего видеофильма кого-либо? Если «да» или почти «да»,

тогда вперед. В-третьих, сделайте предпосылку вашей истории, пофантазируйте на тему фильма с помощью вопроса: «Что будет, если?» Например: что будет, если вы полетите на луну? Что произойдет с людьми, если акула подплывет к пляжу? Что случилось с солдатом после войны? Например, суть фильма ***С.Бондарчука*** «Судьба человека» можно свести к трем фразам: «Солдат вернулся с фронта. Узнал, что вся его семья погибла. Усыновил маленького мальчишку-сироту». Если вы можете свой будущий рассказ изложить в нескольких словах, значит, сюжет хорошо продуман.

Итак, мы узнали, что:
1. Из плохого сценария не получится хороший фильм.
2. Конфликт – пружина развития и движения сюжета.
3. Интрига заставляет смотреть фильм до конца.
4. Любопытство, сопереживание, ожидание – три составляющих интриги.

ЭКРАНИЗАЦИЯ РАССКАЗА

Возможно, что сравнение рассказа с его экранизацией поможет нам понять специфику киноискусства. Почему маленький рассказ превращается в многосерийный фильм? А толстый роман – в небольшой комикс? Что привлекает кинематографистов в литературном произведении? Интерес к необычному персонажу, к экзотической среде, к истокам нашей истории? Оправдано ли в фильме изменение сюжетных линий романа, введение новых сцен, изменение слов в диалоге, порой меняющих смысл всего произведения? Почему содержание литературного произведения на экране один режиссер излагает «в лоб», другой не на прямую, а через пластику, музыку, образный строй. Почему один бравирует возможностями кино, а другой бежит от излишней «кинематографичности», стремится к документальной правде жизни.

Существует три принципа экранизации. Первый основан на уважении к литературной первооснове - роману, рассказу, повести. Согласно второму режиссер рассматривает литературный источник как сырой жизненный материал, сборник сюжетов для написания своего киносценария. Получила распространение и третья форма экранизации, когда действие классического произведения переносится в современность.

Экранизация рассказа прежде всего связана с разрушением литературного текста, с переводом длинных описаний места действия в конкретный изобразительный язык. Кинематограф - зрелище, а не театр у микрофона. Каждый из нас, читая рассказ, представляет прочитанное по-своему, но не претендует на приоритет своего видения перед другими читателями. Режиссер фильма – иное дело, он предлагает зрителям свою единственную трактовку, выдавая ее за эталонное прочтение рассказа. Тут важно авторское озарение, важны смысловые акценты, образные ассоциации. Для кинолюбителя, взявшегося за экранизацию рассказа, важно найти свой собственный кинематографический эквивалент литературного текста. Любая иллюстрация требует знания архитектуры, быта, костюмов, причесок, представления о стране и эпохе. Поэтому начните съемки с совсем небольшого этюда, с экранизации отдельной фразы из двух-трех слов.

Например: «ПРОШЛО ВРЕМЯ». Эта фраза со времен немого кино красуется в каждом литературном сценарии, повторяется в нем по многу раз. В немых фильмах режиссеры и операторы переводили эту фразу на язык кино следующим образом: быстро вращаются стрелки часов; горит и тает на глазах свеча; смена времени года в одном кадре; старение актеров. Но вот современный режиссер находит новое решение. Он показывает, как отец отмечает рост маленького сына на дверном косяке. В следующем кадре взрослый юноша подходит к дверному косяку, он вырос, а отец постарел – прошло много времени.

Что важно в литературной фразе? Конечно же, наглядное описание происходящего действия, его объемность, живописность, яркость. Известно, что признаком хорошего литературного и устного рассказа является его наглядность. «Писатель не только пишет, - заметил ***А.М. Горький***, - но и рисует словами». Задача писателя - нарисовать действие словами, а задача режиссера – это действие охарактеризовать, воспроизвести и снять.

Будучи редактором журнала «Современник», ***Ф.М.Достоевский*** как-то редактировал рукопись рассказа ***Д.В. Григоровича.*** Прочитав предложение «Пятак катился по земле.», Достоевский задумался, обмакнул перо в чернила, превратил точку в запятую и дописал: «звеня и подпрыгивая». Получилось куда нагляднее, просто бери и снимай: «ПЯТАК КАТИЛСЯ ПО ЗЕМЛЕ, ЗВЕНЯ И ПОДПРЫГИВАЯ». Давайте попробуем экранизировать это предложение, перевести литературный язык на язык кино.

Вы взяли в руки видеокамеру, прочитали написанную писателем фразу, представили себе происходящее действие таким, каким оно могло бы быть на экране. А что дальше? А дальше

необходимо воспроизвести нарисованное писателем действие на съемочной площадке. Необходимо характеризовать его в конкретных объектах, предметах и способах съемки.

Для начала нужно найти этот «ПЯТАК», взять его в руки!

Какой он? Царский, советский? Времен ***Петра I или Николая II***, а если советский, то какого года? Медный или из иного материала? Возможно, для выразительности нужно увеличить его размер, сделать муляж, и не из металла, а из пластика или из резины, чтобы он был упругий, как мячик, и подпрыгивал. Может быть, снять его «рапидом», чтобы он катился чуть более замедленно и значимо?

«ЗЕМЛЯ». В какое время года её снимать? Если летняя жара, то пятак утонет в пыли и никуда не покатится. Если осень и идут дожди, то упадет в лужу и утонет в грязи. И потом, по какой «земле» катится пятак? Ведь «земля» - это образ, это вообще, а нам нужно снимать конкретность. Асфальт это или брусчатка, деревянный настил или каменные плиты, а может быть, металлическое покрытие? Возможно, он катится по деревянному полу избы или по паркету дворцового зала, возможно, по ковру?

Кто сможет его пустить по «земле» так, чтобы он катился «звеня и подпрыгивая»? Если решим, что «земля» - это дорога, то поднимается ли она вверх в гору или спускается вниз к реке? Скорее всего, ровная, но лучше с наклоном, чтобы пятак подольше и подальше катился.

Мы уже хотим снимать!

Но каким объективом? Широкоугольным или длиннофокусным? Скорее всего, трансфокатором, чтобы иметь разные варианты и возможность импровизировать по ходу съемки.

С какого расстояния снимать? Близко или издалека?

Откуда бросать пятак? От камеры или на камеру? В одном случае пятак приближается к зрителю, в другом удаляется от него. Если не устраивает ни то, ни другое решение, может быть, оператору вести панораму за пятаком или ехать по рельсам на тележке? Если сопровождать пятак на тележке, то тогда, как под микроскопом, можно увидеть каждый нюанс, каждое незначительное колебание при движении пятака. А может быть «оживить» пятак, придумать ему человеческий характер, заставить двигаться по сложной криволинейной мизансцене, встречаться по пути с препятствиями, как Колобок в сказке? Тогда лучше обратиться к комбинированным съемкам, мультипликации или компьютерной графике, ведь сейчас это так легко делается.
А что делать со звуком, ведь пятак «звенит»? При этом, когда катится по «земле», издает один звук, когда по паркету – другой, а на ковре –

третий. Если пятак катится по сельской дорожке, то и птицы могут щебетать фоном, а если в городе, то могут гудеть машины и звучать голоса пешеходов. Или записать звук в полной тишине, чтобы пятак звенел значимо, весомо? В этом случае звук можно воспроизвести на синтезаторе, найти какую-то музыкальную тему и разработать ее. На съемке, конечно, нужно синхронно записать реальный звук звенящего пятака. Но потом поработать с реальным звуком на компьютере. Экранизация лишь одной фразы литературного текста сталкивает кинолюбителя со множеством технических и художественных проблем. Каждая оригинальная фраза, сцена и эпизод становятся предметом тщательного размышления постановщиков фильма. Каждый режиссер экранизирует одно и то же литературное произведение по-своему, так, как видит его только он.

Итак, проблема экранизации в кино связана с проблемой перевода с одного языка на другой. И каждый раз решающее значение имеет качество перевода, мастерство переводчика. Один текст в переводе звучит намного лучше, чем на родном языке, другой хуже, как простой подстрочник. Лучшим переводом считается тот, который не цепляется за каждое слово оригинала. Эмоционально-образный перевод передает ауру, душу литературного произведения, внутреннюю энергию, излучаемую автором. Автор перевода – это, прежде всего, созидатель со свойственным только ему взглядом на вещи, его восприятием и стилем. При экранизации необходимо больше всего бояться дилетанства, в том числе, и в проблеме перевода.

Итак, мы узнали, что:
1. Экранизация связана с переводом одного языка на другой.
2. Писатель «рисует» словами, а оператор «говорит» кадрами.
3. Экранизация – не дословный, а образный перевод текста.

ЗВУКОВАЯ ПАЛИТРА ФИЛЬМА

Работа над звуковой композицией фильма начинается с момента записи звука с помощью синхронной съемки, актерских сцен или документальных кадров, завершается при монтаже фильма, сведении всех звуков: музыки, речи и шумов, - в единую фонограмму.

Синхронная съемка – это одновременная запись звука и изображения непосредственно на съемочной площадке. Синхронная съемка позволяет достичь единства звука и изображения в актерских сценах в павильоне и на натуре. В процессе съемки оператор видит на

экране видеокамеры снимаемое изображение и слышит в наушниках звук, записываемый микрофоном. Когда вы работаете над звуковым фильмом, вы создаете изображение и звук параллельно. Изображение и слово, движение и музыка - их нужно видеть и слышать одновременно. Звук или соединяет, или разъединяет кадры. Но если композиция кадра окончательная, такая, которую зритель увидит на экране, то звук в наушниках, записываемый на съемке, чаще всего лишь заготовка будущей звуковой композиции видеофильма. Далее в игровом кино идёт озвучание эпизода, когда актёры имеют возможность сделать речь не только разборчивой, но и более выразительной, художественно совершенной.

Главное при синхронной съемке – это абсолютная тишина. Это первое условие при записи ***чистовой фонограммы***, которая без изменения входит в фильм. Чистовая фонограмма часто сохраняет удивительные интонации актёров, найденные во время съёмки. Второе условие – это качество микрофона, который пишет звук. В основном все начинающие кинолюбители работают с микрофоном, встроенным в видеокамеру. При частой съемке интервью лучше пользоваться выносным, ручным, репортерским микрофоном. В доверительной беседе двух людей обычно обоим прикрепляют микрофон - «петличку», провода от которой маскируют под одеждой. Если хотите обойтись без проводов, пользуйтесь радиомикрофоном или направленной на собеседника «пушкой». Даже на камере есть два режима работы микрофона: интегральный, когда пишется весь звук вокруг, и режим «ЗУМ», когда микрофон выбирает в кадре того, кто говорит.

Но если вы просто запишите звуки, окружающие вас в бытовой жизни, то получится какофония. Чтобы отойти от бессмысленной записи звука, чтобы создать звуковой образ, нужно:

во-первых, отобрать звуки по-принципу: какие мешают съемке, а какие помогают понять происходящее;

во-вторых, решить, что же вы хотите сказать в снимаемом кадре;

в-третьих, направить изображение и звук для достижения поставленных художественных задач.

Это и будет осмысленная запись звука. Тщательно отобранный звук – предмет творчества звукооператора. Главный звук необходимо выделить, ненужный - убрать. Важно создать звукозрительный образ, поражающий до глубины души.

Съемка под фонограмму применяется при съемке музыкальных фильмов, концертных номеров и видеоклипов. Слушая музыку, певцы и актеры играют свои роли перед камерой. Благодаря звучанию единой фонограммы сохраняется единый темп движения во всех кадрах. На предварительных репетициях и на съемки множества дублей возникает необходимость слушать музыку многократно. Поэтому для воспроизведения музыки необходим хороший магнитофон, работающий синхронно с видеокамерой. Это позволяет синхронизировать ритм музыки, темп исполнения, артикуляцию актеров с изображением и движением камеры.

Создать хороший видеоклип – заветная мечта многих начинающих кинолюбителей. Они хотят проиллюстрировать с помощью видеокамеры любимую музыку, исполняемую профессиональными музыкантами. При иллюстрации музыки с помощью видеосъемки очень важно, что будет показано на экране. Чаще всего на изобразительное решение клипа влияют слова песни, её ритм, солирующий инструмент, круг авторских ассоциаций. Показывая источник звучания на экране, вы усиливаете связь звука с изображением тем, что мотивируете звук. Например, источником звучания может быть саксофон, барабан, фортепиано, радиоприемник, магнитофон. В клипе таким источником может быть случайно попавший в кадр гитарист или пианист, проезжающий по улице автомобиль, летящая птица, трава, плывущая по воде, качающаяся от ветра калитка, шаркающие по паркету ботинки. Предугадать результат клипового мышления кинолюбителя невозможно. Обычно он парадоксален и логичен одновременно.

Серьезную помощь в создании изобразительного решения видеоклипа играет раскадровка. Она определяет состав участников клипа, место действия, число снимаемых кадров. Важно разделить музыку на отдельные фрагменты, определить продолжительность их звучания в каждом кадре. Еще более важно определить эмоциональный накал видеоклипа, его темп и ритм, совпадающий с музыкой произведения.

Озвучание или тонировка проводится, когда все съемки, досъемки и пересъемки в фильме закончены. После монтажа видеофильма у кинолюбителя возникает необходимость подложить под изображение музыку, шумы и дикторский текст. Он на

компьютере сводит все компоненты звучания вместе, создавая звуковую партитуру фильма. Правда, у некоторых кинолюбителей существует ошибочное представление о простоте работы со звуком при тонировке. Им кажется, что достаточно подложить какую-нибудь музыку, которая заполнит глухую паузу в изображении, и это все, что нужно для создания хорошего видеофильма. Однако это не так.

Музыка – это эмоциональная окраска, усиливающая или ослабляющая зрительное впечатление. Музыка помогает зрителю видеть то, что происходит на экране или передавать эмоциональное ощущение от кинокадра. Она может рождать чувство страха, тревоги, грустного настроения или, наоборот, чувство радости и веселья. Музыка может подчеркнуть национальный колорит фильма – русский, татарский, китайский, африканский, американский и т.д. Музыка может имитировать шумы природы, звучание земли, неба, облаков, ветра, дождя. Может определить ритм и темп движения объектов в кадре, даже самыми популярными размерами: марша и вальса. Может создать фон или выйти на первый план. Может определить время действия в фильме по аналогии со шлягером, популярным в дни войны или в довоенное время, современной песней и т.д. Музыка может быть лейтмотивом вашего видеофильма.

Лейтмотив – это ведущая музыкальная тема фильма. Чаще всего лейтмотивом является яркая, запоминающаяся песня. Многократное повторение песни или определенной музыкальной темы делают её ведущей или лейттемой. Хорошая песня может проходить лейтмотивом через весь фильм, может подчеркивать основную идею, мысль, делать её более доходчивой. Такую роль, например, играет песня «Берег мой» в фильме «17 мгновений весны» или марш из фильма «Веселые ребята».

При тонировке создается звуковая палитра фильма из музыки, шумов и синхронной речи. Вы дирижируете звуками, сочетая их между собой. Когда две мелодии, пластическую и звуковую, соединяет настоящий мастер, изображение и звук как бы озаряют друг друга новым ярким светом. Это волнующее явление в кино называется контрапунктом.

Контрапункт – это одновременное сочетание двух и более мелодий, это многослойное пение, где каждый голос ведет самостоятельную партию. В кино под словом контрапункт часто понимается сочетание изображения и звука при несовпадении их содержания, по принципу: вижу одно, слышу другое. Например, в кадре кричит петух, а мы слышим звук пионерского горна на зорьке. Сочетание грустного изображения и веселой музыки является самым

распространенным пониманием контрапункта в кино. Например, в фильме А.Куросава человек под дождем качается на качелях на детской площадке во дворе дома. Он знает, что болен, что скоро умрет. Человек качается под звуки веселой песенки, доносящейся из окна соседнего дома. Другой пример контрапункта, взятый из фильма: поздно ночью, лежа в постели, жена не спит, ожидая возвращения мужа. Наконец возвращается муж, снимает ботинки и осторожно крадется в комнату. Скрипят половицы под ногами мужа. При монтаже скрип под ногами накладывается на портрет жены, задумчиво лежащей в кровати. Прием контрапункта, то есть несовпадения звука и его источника убедителен и художественно выразителен.

Шумы – это важная составляющая часть звуковой партитуры фильма, которая, так же как и музыка, преображает изображение. Опытный кинолюбитель в своей фонотеке найдет необходимые шумы: голос птиц, шум прибоя, рев водопада, звук пикирующего бомбардировщика и подложит их под готовые кадры фильма. Сегодня в магазинах можно приобрести в вашу фонотеку любые шумы и музыку. Но если нужного звука нет, то иногда необходимо записать важный звук в студии, имитируя его с помощью простых приспособлений. Например, звук раскалывающегося льда на реке можно имитировать рукой, перебирая пальцами надутый воздушный шарик. А шум паяльной лампы довольно точно воспроизводит шум водопада. Особенно важные и ценные звуки можно записать на натуре.

Для этого с маленьким магнитофоном через плечо вы ищете на окраине деревни калитку, раскачивающуюся под ветром, а в городе - чудом сохранившуюся железную штору на окне магазина, закрывающуюся на ночь. Достоверность источника звучания может преображать изображение.

«Помню в павильоне киностудии декорацию улицы, на которой закрывается магазин. Опускается штора на окне, она бутафорская. Ее просто написали на холсте, - вспоминает звукооператор ***Леонид Оболенский.*** – После съемки я еду на Никольскую улицу (там сохранилась такая штора) и записываю звук ее опускания. Когда мы подложили фонограмму подлинного звука к изображению бутафорской шторы, она вдруг преобразилась. Она смотрелась как настоящая».

Внутрикадровое движение всевозможных шумов усиливает впечатление от статичного изображения. Например, в комнате сидит человек и вдруг слышит звук подъезжающего к дому автомобиля. Человек вскакивает и выбегает из комнаты. Мы слышим звук отъезжающей машины. Лейтмотивом звучит грустная мелодия. Вот

таким образом минимальное действие на экране может быть насыщено действием звуковым.

Звуко-зрительный образ - это уникальное сочетание изображения и звука, создающее чудо, возможное только в кино. При съемке видеофильма всегда необходимо помнить, что фильм - это прежде всего зрелище, а не слушание. Это не театр у микрофона. Звуко-зрительный образ – это главное завоевание звукового кино, как нового вида искусства.

Существуют ли критерии оценки качества созданного вами звукозрительного образа? Да. Звукооператор ***Я. Харон*** придумал субъективный критерий, которым пользовался постоянно. Глядя на экран, он спрашивал себя, а нельзя ли такое проделать в театре или на радио? И если видел, что нет, то такой звукозрительный образ считал полноценным. Этим простым вопросом, как лакмусовой бумажкой, попробуем воспользоваться и мы. Давайте проанализируем звукозрительные образы, созданные в трех фильмах с помощью лакмусовой бумажки Я.Харона. Один из них документальный, а два игровых:

1. В фильме «Мы из Кронштадта» пленный белый солдат то прикладывает к плечам погоны, то сдергивает их. Он делает это в зависимости от того, что слышно за кадром: «Ура!» наступающих белых или пулеметная стрельба красных.

2. В фильме «Пес Барбос и необыкновенный кросс», Барбос плывет к берегу, радостно виляя мокрым хвостом и держа в зубах палку с динамитом, готовым вот-вот взорваться. А в звуке слышится пародийное изложение «темы рока» из Пятой симфонии ***Бетховена.***

3. В документальном фильме директор совхоза проводит совещание со своими бригадирами по селектору. Директор, сидя в кабинете, говорит в микрофон. А на фоне неба гудят телефонные провода, бегущие от одного столба к другому. Провода, провода, провода и - голоса бригадиров, разговаривающих с директором по селектору.

Проверьте по методу ***Я. Харона*** эти звуко-зрительные образы на их кинематографическое качество. Все три окажутся полноценными, ибо их трудно представить в театре или на радио.

Сегодня наступило время, когда многие кинолюбители понимают, что стереофония таит в себе некие заманчивые возможности. Движение звука в пространстве зрительного зала впечатляет. Перемещение звука в пространстве, «переброс» с одного места на другое обогащает происходящее на экране действие. Громкость звука, ослабление или усиление по признаку «ближе или дальше» и перемещение влево или вправо расширяет возможности стереофонии. Можно представить одновременное перемещение одного звука вдоль

экрана слева направо, а другого звука в обратном направлении. При стереофонической записи усиливается проблема мотивации звучания, привязки звука к его источнику. Когда в кадре летит вертолет, проносится над головами, а затем улетает за спины зрителей, движение звука мотивировано. Но когда начинают звучать различные инструменты в оркестре, то слева, то справа, возникает вопрос: а почему не по центру? Эти проблемы напрямую связаны с движением источника звучания, с мотивацией звука в изображении, с авторской точкой зрения.

Итак, мы узнали, что:
1. При съемке важен отбор звуков.
2. Звук или соединяет, или разъединяет кадры.
3. На экране можно видеть одно, а слышать другое.
4. Стереофония усиливает проблему мотивации источника звука.
5. Звукозрительный образ – это специфика киноэкрана.

ПРИНЦИПЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ ФИЛЬМА

Из поколения в поколение кинематографисты стремились осознать принципы воздействия кинофильма на аудиторию. Однако долгие годы в кино, кроме теории «***об отстранении***», ничего не было. Многие операторы и сегодня считают, что «отстранение» в кино - один из основных принципов творчества. Для них это означает, что надо смотреть на обычные вещи пристально, как на незнакомые и находить в них новые «глубины». Например, смотреть на обычное бревно и думать, как бы его повернуть, чтобы оно выглядело не так, как выглядит на самом деле. Этот принцип имеет серьезную искусствоведческую платформу. ***К.Станиславский,*** размышлял о «сверхсознании», ***Б.Брехт*** об «очуждении», а ***В.Шкловский*** об «остранении», утверждая, вслед за поэтом, что «лицом к лицу лица не увидать». По теории отстранения от объекта необходимо вначале отдалиться от него, посмотреть со стороны, а затем приблизиться, чтобы правильно его оценить. В этом случае, считали сторонники этого принципа, возникает новое качество образа, ибо «большое видится на расстояньи».

Вторым расхожим приемом, управляющим чувствами аудитории, была теория «***аттракционности***». Этот прием воздействовал на психику зрителей с помощью цирковых трюков: хождение по проволоке, сногсшибательных эффектов, поражающих

воображение. Кинематографисты старшего поколения помнят крылатое выражение «жираф», которое перед войной вошло в лексикон с легкой руки режиссера ***Н. Охлопкова***. Собираясь снимать фильм о современной Москве, режиссер хотел обязательно начать его с жирафа. Этот «жираф» до сих пор частенько встречается во многих наших фильмах. До сих пор у некоторых операторов присутствует стремление изобретать невероятные трюки и вызывать тем самым у зрителя изумление.

С точки зрения принципов воздействия можно отметить еще известный принцип ***парности необычных средств.*** Если в фильме необычное средство оказывается в одиночестве, то оно нарушает единство целого. Появление его в фильме производит впечатление случайности. Применение же двух и более сходных средств этого рода делает их более закономерными и способными образовать между ними какую-то «арку», связь, и тем самым породить их взаимную поддержку. Первое из них подготавливает появление второго, а второе, в свою очередь, оправдывает возникновение первого.

Возьмем другой популярнейший прием ***«часть вместо целого»*** (синекдоха). Сила его известна, достаточно вспомнить пенсне судового врача в фильме «Броненосец Потемкин». Пенсне находится в кадре на том месте, где, по логике, должен быть врач. Пенсне не только выполняет «роль» врача, но и «делает» это с большой эмоциональной выразительностью.

В ранние годы советского кино, бедного в финансовом отношении, кинематографисты с помощью приема «часть вместо целого» творили чудеса. Достаточно было пронести по кадру знамена и транспаранты на фоне неба, чтобы у зрителей возникло впечатление первомайской демонстрации. Вместо настоящего корабля они ставили пароходную трубу, пускали из нее дым, на переднем плане устанавливали перила, на которые облокачивался актер, - и зритель был совершенно уверен, что герой фильма плывет по морю на настоящем корабле. Прием «часть вместо целого» особенно важен и полезен при съемке любительского видеофильма, когда оператор малыми средствами стремится добиться выразительных результатов.

А как не воспользоваться в кино принципами воздействия на зрителя, известными в литературе с древнейших времен? Например,

такими, как ***метафора*** – переноса смысла с одного слова на другое, на основе аналогий, сравнений, сходства. Ведь язык кино способен рождать метафору, но скорее не по смыслу слова, а по зрительным ассоциациям, когда одно изображение вызывает представление о другом. По мнению поэта А. Вознесенского, «метафора – это мотор формы, а энергию этого мотора вырабатывает цепная реакция ассоциаций». Вы можете воспользоваться и другими приемами создания образа, например, гиперболой (преувеличение) или литотой (преуменьшение).

Большое практическое значение в фильме имеет принцип художественного воздействия, связанный с использованием ***инерции восприятия и ее нарушения.*** При восприятии видеофильма возникают осознанные или неосознанные ожидания тех или иных сюжетных продолжений. Если бы эти ожидания никогда не оправдывались, фильм остался бы непонятым. Наоборот, если они почти всегда оправдываются, то есть если угадать продолжение слишком легко, видеофильм будет скучным, вялым, инертным. Попробуйте начать свой видеофильм с демонстрации кадра, очень длинного по времени. Такой кадр своей протяженностью создаст ощущение ожидания. У каждого зрителя возникнет вопрос: когда же этот кадр кончится? Что будет за ним? Появляется интерес к последующему повествованию! Сколько раз этот прием, основанный на вышеизложенном принципе, работал в видеофильмах кинолюбителей, и работал хорошо.

Фундаментальные принципы организации движения во временных искусствах сформулировал профессор и заведующий кафедрой теории музыки Московской консерватории музыковед ***Л. А. Мазель***. Исследуя выдающиеся произведения музыки, литературы, кино он открыл, например, ***принцип множественного и концентрированного воздействия***. Он заключается в том, что художественный результат достигается с помощью не какого-либо одного средства, а нескольких или даже всех возможных в данном случае средств, направленных к той же цели. Представьте, если громко сыграет один инструмент или весь симфонический оркестр. Или в кадре видеофильма фигура человека будет подчеркнута не только светом, но и ракурсом, цветом, гримом, костюмом и звуком. Впечатляющая сила такого кадра во многом зависит от того, насколько все эти средства служат выражению смысловой задачи в целом. Выразительность приема заключается в том, что множество разнообразных акцентов направлены к одной цели.

Первый принцип дополняется вторым как бы в противовес ему. Речь идет о том, что нужна не расточительная пышность

художественных приемов, а простота, экономичность, легкость восприятия. Это ***принцип совмещения функций***. Состоит он в том, что одно выразительное средство служит для достижения не какого-то одного эффекта, а нескольких, то есть несет в себе несколько функций, совмещает их. Результатом совмещения функций является не только экономичность, но и особая слаженность, собранность, организованность структуры целого. К примеру, в коротких любительских видеофильмах очень часто наблюдается совмещение функций, элементов композиции сюжета. Фильм сразу начинается с завязки, совмещающей функции и пролога, и экспозиции. А кульминация фильма и его развязка часто просто слиты воедино. Такое совмещение функций дает возможность в малом объеме более полно выразить замысел. Это ведет к более энергичному развитию действия.

Целесообразно назвать и третий принцип, рассмотренный ***Л.А. Мазелем*** очень подробно. Это ***принцип парадоксальной противоречивости и высшей естественности***, который заключает в себе два противоречивых начала в нерасторжимом единстве.

Элемент парадоксальной противоречивости лежит в самой природе искусства. В жизни действительность и фантазия, документ и условность явления противоположные. Фотография – это документ, но созданный фантазией фотохудожника. Искусство познает действительность через вымысел, фантазию, но мы настолько привыкли к этому факту, что не ощущаем в нем никакого парадокса.

Одним из проявлений этого принципа можно считать движение по линии наибольшего сопротивления. Здесь возможны самые различные варианты, например, движение к цели под видом удаления от нее. Иногда развитие лишь временно отводится в сторону, противоположную той, где лежит его истинная цель, а затем меняет направление. Так, удар будет сильнее при более широком размахе, но направление размаха противоположно направлению удара. Это ***«отказное движение»*** - частный случай принципа, которому посвящены целые тома исследований кинорежиссера С. Эйзенштейна.

Интереснее, однако, случай, когда развитие движения не меняет направления, идет все время в одну сторону, но видимость противоречит сути. Конечный результат развития наступает при подобных обстоятельствах внезапно и бывает неожиданным, парадоксальным, но он вполне подготовлен, логичен и в высшей степени естественен. Простой пример – басня «Волк и ягненок», где ягненок одерживает одну победу за другой, но именно это ведет его к

гибели. Ни ясный солнечный день, ни мирная беседа не снижают опасности встречи.

Определяя суть художественного открытия, профессор ***Л. А. Мазель*** сформулировал ее как некоторое новое и необычное совмещение каких-либо важных и, как правило, трудносовместимых свойств. «Это справедливо, - считает Л.А.Мазель, - по отношению не только к искусству, но и к техническим открытиям и изобретениям. Так, например, самолет совмещает свойство быть тяжелее воздуха со способностью летать. Вертолет же обладает еще способностью держаться в воздухе на одном месте».

«Сила художественного открытия, - утверждает профессор, - измеряется в первую очередь плодотворностью совмещения, его ценностью, содержательностью. Однако не только этим, но так же эффектом неожиданности и трудностью самого процесса совмещения. Чем дальше друг от друга совмещаемые свойства, чем меньше угадывается заранее сама возможность их сочетания и чем менее очевидными и более трудными были пути реализации этого совмещения, тем выше – при прочих равных условиях – творческая сила открытия. В этом случае гениальное художественное произведение осуществляет, казалось бы, неосуществимое, совмещает несовместимое».

У кинематографистов, по мнению режиссера ***С. Эйзенштейна***, при оценке художественных достоинств кинофильма есть три субъективных критерия:

Первый – **«Я так уже снимал».**

Второй – **«Я об этом думал и так хотел снять».**

Третий – **«До этого просто невозможно было додуматься».**

На «Ленфильме» помнят, как молодые студенты ВГИКа приходили к легендарному оператору ***Андрею Москвину.*** Он всегда исчерпывающе и очень коротко отвечал студентам на творческие и технические вопросы. И начинающие операторы из ВГИКа любили его за это. Однажды на вопрос, как он начинает работать над фильмом, Андрей Николаевич, посмеиваясь, ответил: «А я представляю себе, как бы это сделали другие, а потом все делаю наоборот». Это, конечно, шутка, но в ней, как и в каждой шутке, заложена доля правды, ибо искусство – это умение достичь невозможного.

Итак, мы узнали, что:

1. Известны фундаментальные принципы воздействия искусства на зрителя.

2. Каждый принцип воздействует на эмоции и чувства.

3. Совмещение разных принципов – поле для творчества.

Часть III. СТУПЕНИ МАСТЕРСТВА

Раздел 9.

ДОКУМЕНТАЛЬНОЕ КИНО

АВТОРСКАЯ ПОЗИЦИЯ

Все хорошие фильмы запоминаются зрителям, все плохие – забываются назавтра. Почему некоторые фильмы живут долго? Только потому, что автор был искренен, оставался самим собой, у него горячее сердце, он любит своих героев. Он верит в то, что утверждает. Когда позиция автора и его переживания близки зрителям, фильм остается у них в памяти.

Чтобы ваш фильм был актуальным, вызывал у зрителя светлые и чистые чувства, необходимо задать вопрос: насколько нравственным будет ваш фильм? Для ответа на него, конечно, нужно определить для себя само понятие ***нравственности***. Если сказать просто, – это духовные и душевные качества человека, определяющие его поведение в обществе. Это два связанных друг с другом философских учения:

эстетика, учение о прекрасном, и ***этика*** – учение о моральных нормах, правилах и обычаях, принятых в обществе. Главное в творчестве – найти золотое соотношение этики и эстетики, которое сделает ваше искусство нравственным. Это и является краеугольным камнем в основании авторской позиции. Важно понять, что никакие шедевры в киноискусстве нельзя создавать с нарушением этических норм.

Художник не имеет права призывать к агрессии, клевете, богохульству, жестокости, то есть к неэтичным поступкам. Об этом писали многие выдающиеся деятели культуры. По словам ***О.Э.Мандельштама,*** «человек, который говорит на языке культуры, не станет прикуривать от лампады, стоящей у иконы, даже если это практически осуществимо». О значении этики для художника как нельзя лучше сказал ***П.Пикассо***: «Если во время пожара мне придется выбирать, что спасать: дорогую картину или котенка, - я выберу котенка». Но ближе всего к проблемам этики в кино высказался режиссер ***О.Иоселиани***: «Вы можете убить животное, чтобы прокормить ваших детей. Вы можете срубить дерево, чтобы обогреть ваших детей. Но вы не имеете права убить животное или срубить дерево для киносъемки».

Современный кинематограф изобилует сюжетами, в которых современные молодые люди красиво грабят банки, виртуозно угоняют автомобили, красиво совершают ритуальные убийства и т.д. Этическое, нравственное начало в поступках этих героев совершенно отсутствует. С другой стороны, по законам драматургии, победа добра над злом должна быть завоевана в борьбе. Однако не с такой бессмысленной жестокостью и цинизмом, как в компьютерных играх, когда игроки спокойно и равнодушно убивают на экране сотни «врагов». В тех случаях, когда нравственность на экране сведена к нулю, а герои крайне жестоки, они красиво совершают неблаговидные поступки.

На фоне этой чернухи вновь и вновь поражает феномен советского кино. Лучшие советские фильмы до сих пор воспринимаются как образцы высоконравственного творчества, высокого искусства. Не единожды православная церковь и представители других религий высказывались в прессе о том, что кинематограф советского времени отличается подлинной духовностью и гуманностью. Множество

фильмов, снятых в СССР, не сходят с телеэкрана и ныне, вызывая у зрителей самые добрые и светлые чувства.

Нетрудно заметить, что в последние годы отношение кинолюбителей к тематике собственных фильмов кардинально изменилось. Сегодня резко снизился интерес к «чернушечной» тематике, наскучили фильмы ужасов, истощился интерес к фильмам о плотской любви. Молодежь заинтересовалась историей, в том числе историей Древней Руси, историей возрождения человеческой души. При этом у начинающих кинолюбителей возникает один и тот же вопрос: как определить, что будет интересно зрителю, а что нет?

Задайте и вы себе вопрос: какие из множества тем вас в данную минуту больше всего волнуют, тревожат, будоражат ваше творческое воображение? Возможно, это история, политика, спорт? Возможно, это экология, искусство или внутренний мир человека? Каждая тема ставит перед автором непростые вопросы, найти ответы на которые помогает не только знание предмета разговора, но и авторская позиция.

Вот, например, фильм «Иваново детство». Первоначально его снимал режиссер, авторская позиция которого была пронизана пессимизмом, безысходностью и гнетущей тоской. Весь отснятый материал был забракован худсоветом киностудии.

За фильм взялся режиссер ***А.Тарковский***. Тот же самый сюжет о детях войны, потерявших всех своих родных, он наполнил светом надежды на возрождение жизни. В его фильме мальчик продолжает жить и видит свое будущее во снах, что и стало гениальным художественным решением режиссера. «***Самое трудное – это создать для себя собственную концепцию и следовать ей***», - говорил А.Тарковский. Его фильм

получил множество наград, а первый режиссер потерпел полное фиаско. Тема одна, сценарий один, а фильмы разные!

Задача режиссера – не только найти собственную концепцию решения темы, но и провести её через весь фильм. Провести без скидок на трудности, без послаблений себе и коллегам, без каких-либо компромиссов. Для этого каждый режиссер, даже начинающий, должен иметь три обязательных качества: ***способности, совесть и смелость.*** Три слова, обозначающие эти качества, начинаются с одной буквы, поэтому часто именуются принципом ***«Трех «С».*** К решению поставленной художественной задачи нужно подходить профессионально, не греша против собственной совести и обладая определенной смелостью.

Чтобы интерес к фильму не ослабевал, важно поставить героев фильма в ту или иную драматическую ситуацию. Французский писатель XIX века ***Жорж Польти***, исследовав более трех тысяч литературных произведений, установил, что во все времена у всех народов авторы использовали всего 36 драматических ситуаций. Самые распространенные из них: любовь, борьба, неосторожность, роковая ошибка, находка и т.д. Определите, какими из этих ситуаций вы воспользуетесь, чтобы раскрыть тему вашего фильма.

Сегодня на многочисленных кинофестивалях любительского кино в России наметилась тенденция к увеличению количества игровых фильмов. Но прежде чем снимать игровой фильм, необходимо подняться на определенную ступень мастерства.

Для этого вначале необходимо пройти школу документального кино, научиться снимать кинохронику. К её особенностям можно отнести умение снимать «привычной», «деликатной», «скрытой» камерой, вести длительную киносъемку, порой в сложных погодных условиях. Хроникер учится мыслить и снимать монтажно, двигаться вместе с камерой, провоцировать ситуацию и репортажно её снимать, создавать достоверный портрет героя. Но главное – учится выражать свою собственную позицию в каждом снимаемом кадре.

В основе документального кино лежат жизненные события, документ, факт. Задача хроникера осмыслить их. Когда вы стоите у кинокамеры и смотрите на происходящие перед вами события, прислушайтесь к своим ощущениям! Что вызывает в вашей душе

наиболее острое, щемящее чувство? Именно это чувство определяет нравственную позицию документалиста, передать которую помогут его способности, совесть и смелость.

Уже давно телевидение освободило документальный кинематограф от съемки ежедневных новостных событий - о важнейших из них мы узнаем из репортажей в прямом эфире. То, о чем говорят с экрана, сколько говорят, как преподносят события, зависит не только от указаний начальства, но и от авторской позиции режиссера и оператора. Политические и религиозные убеждения, культура и совесть автора позволяют ему значение одних событий преувеличить, о важности других умолчать. Оружием документалиста является нагнетание фактов, их смелое столкновение, что создает конфликт и яркий сюжет. Ибо зритель не прощает в искусстве двух вещей: скуки и фальши. Знать истину важнее, чем знать всё!

Итак, мы узнали, что:
1. Нравственность – основа авторской позиции.
2. Важно найти свою концепцию и следовать ей.
3. Позицию автора определяют способности, совесть и смелость.

НАЗВАНИЕ ФИЛЬМА

Конструирование видеофильма начинается с его названия. Точное, образное название фильма определяет направление работы, помогает осмысливать каждый эпизод. Название подсказывает оператору, как снимать, какие искать детали, что именно подчеркнуть в характере человека. Профессиональные документалисты знают, как важно точно назвать картину. Пусть это будет просто «рабочее» название, а потом в титрах будет другое. Все равно, верно найденное, оно своей образной мыслью пронизывает и организует весь материал, все произведение кинодокументалиста. Кинолюбитель должен уметь выражать свое чувство точной фразой, определяющей суть фильма. И тогда то время, усилия, напряжение, которые были потрачены на поиск этого названия, воздадутся сторицей. Умная, точная фраза, образная мысль сама поведет кинолюбителя дальше. Она подскажет строй материала, манеру съемки, детали, ритм монтажа. В процессе придумывания названия сюжета кинолюбитель мысленно представляет себе кадры, которые будет снимать, то есть занимается тем, что носит весьма звучное название – режиссерское решение темы. Чаще всего

фильм рождается как ответ в каком-то споре, как утверждение своей точки зрения, как результат влюблённости в героя или тему, которая мучает автора.

Известный режиссер документального кино ***Л.Н.Дербышева,*** делясь опытом своей работы во ВГИКе, рассказывала, как точное название фильма помогало студентам её мастерской при съемке и монтаже учебных работ. Один студент-палестинец готовился к съемке дипломной работы о тяжелой жизни палестинских крестьян на оккупированной территории. Он снимал фильм о палестинских беженцах, живших во временном палаточном лагере. Весь материал был снят в ветреный день. Развевались одежды, ветер рвал палатки, сносил людей, метался дым очагов, катались по земле вещи. Студент искал точное название фильма. Вначале он хотел назвать его: «Заботы временного лагеря», затем придумал лучше – «Как пустынно в изгнании», и, наконец, нашел окончательный вариант – «Еще не самая страшная буря!».

При создании фильма это ему очень помогло, поэтому в следующей работе режиссер стал придумывать рабочие названия к каждому эпизоду. Например, один эпизод он назвал «Разорванное утро», другой – «Земля цвета крови», третий – «Снова в бой» и так далее. Точное название эпизода не только помогало режиссеру проникать в существо материала, целенаправленно снимать, но еще и выверить все построение фильма. Где экспозиция, а где завязка – начало действия? Какой эпизод является кульминацией? А какой - просто лишний и выпадает из драматургии фильма? Ведь все главные элементы драматургически выстраиваются в соответствии с названием.

Четкое название эпизодов создавало в каждом из них определенный эмоциональный настрой. Например, «Радость на всех», «Слезы воспоминаний», «Среди своих братьев», «За вторую Родину» - названия каждого эпизода двигало драматургию фильма. Режиссер стал контрастно сопоставлять придуманные названия, сталкивать противоположные настроения отдельных эпизодов. Например, «Гармония природы» и «Экологическая рана», «Грехопадение» и «Очищение». Образно назвать эпизод нелегко, это постоянное творчество, которое требует умственного и эмоционального напряжения.

Не всем это сразу удается, но если выкристаллизовывается образ, это сразу зажигает, дает творческий импульс к дальнейшей работе.

Анализируя работу кинолюбителя при съемке каждого эпизода документального фильма, режиссер ***Л.Дербышева*** считает, что главное, к чему должен стремиться кинолюбитель, - это передать образ события, образ людей, в нем участвующих. Образ позволяет ярко увидеть явление жизни. Это может быть сравнение, сопоставление, которое проливает свет на самую сущность явления, позволяет его лучше понять и оценить. Кинолюбитель должен дать определение снимаемого эпизода, выделить в предмете съемки одно из его качеств и назвать его. Это и будет образом, образной мыслью, которая определит задачу при съёмке данного эпизода.

Снимая очередной эпизод фильма, в котором происходят те или иные события, кинолюбитель должен постараться ответить на следующие вопросы: «КАКОЕ это событие?», «КАКИЕ люди в нем участвуют?», «КАКОЙ человек стал героем дня, и чем он отличается от других людей?». Ответ на эти вопросы определит **образ** события.

Если так натренировать своё мышление, то, приходя на любую съемку, оператор не будет лихорадочно думать, с чего начать, а привычно, почти инстинктивно, спросит себя: какой нужен объект, какая погода, какие события, какие люди и так далее. Этих качеств великое множество, стоит только подумать и отобрать нужные. Например, как показать, что проспект широкий? А дом - новый? Что комната светлая? Что цех чистый? Что песок на пляже горячий? Что день холодный? Становится интересно снимать, искать кадры, потому что оператор точно знает, что ему нужно выразить. Вспомните сказочные образы: «синее море», «гордый конь», «ясный взгляд», «русая коса». Найдите точное слово, характеризующее объект, и кинокадры - зрительный эквивалент к этому слову. Умение зримо показать качества предметов определяет мастерство документалиста.

Слово - это толчок к поиску кинообразов. Как назван объект, так и надо попытаться его снять!

Один молодой оператор рассказывал режиссеру ***Л.Дербышевой,*** что никак не может найти эпитет при съемке фильма о голубях: «Голуби, как голуби. Буду снимать просто голубей».

Пришлось ей объяснить оператору, что ничего «просто» не бывает, что это заблуждение ленивого ума. На вопрос: «Какие голуби?» можно ответить по-разному, присмотревшись к ним. И только тогда заметить, что голуби могут быть шустрые, нахальные, робкие, жирные и голодные, драчливые и нахохлившиеся, и, наконец, голубь и голубка. И каждый раз это будут новые голуби. Если любое из этих определений дать кинематографистам, они найдут для себя различные съемочные проекты. В результате они получат несколько различных киносюжетов, и все они будут соответствовать только одному из определений, к примеру, – «голубь и голубка».

Образ всегда эмоционален, он показывает ваше отношение к предмету, явлению, человеку. Видеть мир в образах – главная задача любого оператора и режиссера. Каков этот мир, какие вокруг люди, какие объекты съемки, какие растения, птицы и животные? Важно найти эпитет, определяющий направление вашего поиска при создании образа.

Взять, к примеру, майский праздник – День Победы. В этот день на улицы городов выплескиваются все киностудии страны, большие и малые, любительские и профессиональные. Но, к сожалению, из года в год снимают одно и то же. Как будто не разные глаза операторов смотрят в объективы кинокамер, а один. А разве им нельзя перед съемкой придумать свой эпитет к празднику Победы? Разве нельзя снять сюжет о 9 мая как – «Седующий праздник» или «День военной формы, выцветшей и узковатой». Возможно, так: «Редеющие ряды ветеранов», «День медных оркестров». Возможно, сделать акцент на детей и молодежь, на их внимательные глаза. А почему не снять «День поисков пропавших на войне отцов»?

Сколько кинематографистов, столько и решений. В этом интерес, в этом и творчество, когда по-разному решается поставленная задача.

Итак, думать о том, «ЧТО» снимать. Думать о том, «КАК» снимать. Думать о названии фильма и создаваемом образе. Однако как часто режиссеры и операторы тратят массу сил на

организацию съемок, трудятся весь день, снимают по ночам. Этой работой они как бы отодвигают от себя момент, когда надо, наконец, начать думать. И снимают, снимают! Им некогда подумать. Некогда остановиться в этой гонке и проанализировать: «Что я делаю, для чего делаю, для кого делаю?» А в результате появляются на экране, по меткому выражению ***С.Эйзенштейна***, «короткомозгие» фильмы. Поэтому думать, задавать себе вопросы и отвечать на них - вот главная задача для режиссера и для самостоятельно снимающего оператора.

В Японии собрались выдающиеся деятели искусства, чтобы обменяться творческим опытом создания своих произведений. Оригинальность и сложность художественных методов работы каждого поражала. Только у двоих, композитора ***А.Шнитке*** и кинорежиссёра ***А.Куросавы*** метод работы был схож и прост. Каждый раз, приступая к работе, они задавали себе вопрос, который никогда раньше не задавали. А затем во время работы получали ответ, который никогда еще не получали.

Прежде, чем приступать к видеосъемке, задайте и вы себе вопрос: каков предмет видеофильма? В чем новизна замысла? Насколько серьезна проблема? Задайте вопрос, а затем на него ***«киноответьте»***.

Итак, мы узнали, что:
1. Композиция фильма начинается с его названия.
2. Название – толчок к поиску образа героя.
3. Каждый фильм ставит вопросы и отвечает на них.

ВИДЫ КИНОСЮЖЕТА

В практике документального кино встречаются небольшие фильмы, которые в профессиональной кинохронике называются ***киносюжетом.*** Каждый отдельный, самостоятельный киносюжет входит в состав тематических сборников – киножурналов или телевизионных программ. Документальный киносюжет позволяет оперативно откликаться на текущие новости и своевременно знакомить с ними широкий круг зрителей. Киносюжет - это очень небольшое произведение документального кино, продолжительность которого на экране от 1 до 3 минут.

Найти для киносюжета сенсационную или просто новую информацию, которая поражала бы сама по себе, трудно. Подобные события случаются в жизни не так часто. Весь секрет в том, чтобы на

каждой съемке «обыденной» жизни найти нечто такое, что было бы увидено как бы впервые. Чтобы новый взгляд на, казалось бы, скучную, примелькавшуюся натуру мог поразить и обрадовать зрителя. Зрелищно эффектным может быть каждый киносюжет. Все зависит от того, как к нему подойти, как увидеть снимаемый объект. Оператор обладает множеством различных изобразительных средств, которые могут выразить его личное, авторское отношение к объекту.

Документальный киносюжет создается самыми простыми средствами. Работа над ним не требует большой подготовки, организации предстоящих событий. Оператор с камерой в руках идет вслед за фактами. Он должен из множества явлений отобрать важные, типичные, прогрессивные и ярко преподнести их на экране. Причем, подать эти явления следует не только в логической последовательности, но и в образной форме. Подействовать не только логикой, но и затронуть чувства. Для этого нужно, чтобы в каждом киносюжете создавалось настроение, чувствовалась динамика, ритм, возникало представление о том явлении, о котором идет речь. Чтобы киносюжет обязательно производил впечатление, волновал! А для этого, разумеется, необходимо мастерство оператора, его творческая позиция, чтобы в нем проявлялся характер хроникера.

Так как киносюжет – это законченное по форме произведение, то в нем должны быть элементы драматургии. Киносюжет должен плавно развиваться, все время двигаться вперед. Каждый новый кадр, каждая последующая фраза должна развивать предшествующую мысль. Не уводить в сторону и не топтаться на месте, а неустанно, настойчиво, легко вести вашу мысль к разрешению.

Событийный сюжет – отвечает на вопрос «ЧТО ПРОИСХОДИТ В ДАННЫЙ МОМЕНТ?» и соответствует определенной дате календаря. К нему можно отнести сюжет о Дне Победы 9 мая на Поклонной горе, выпускном вечере в школе или первом звонке. Это репортажная съемка события. Задача оператора – успеть ухватить основные звенья происходящего, не упустить что-либо существенное, из-за чего оно будет выглядеть на экране искаженно. В таких случаях автор киносюжета сознательно стремится быть максимально объективным.

Информационный сюжет - рассказывает о новом явлении в жизни, которое произошло недавно и отвечает на вопрос «ЧТО

ПРОИЗОШЛО НЕДАВНО?». К нему можно отнести сюжет об открытии музея, например «Музея Азбуки» в Москве. Драматургия такого сюжета - это логика самой экспозиции, которую должен передать на экране оператор. Следуя за зрителями, камера может провести экскурсию по буквам волшебного букваря. Вот изогнулась, как балерина с обручем, буква «Б», а вот гуси-лебеди живут в букве «Г». С экрана улыбнется зрителю трубочист с метлой над головой, изображая букву «Т». А на полках лежат редкие старинные буквари.

Выбранную тему «В Москве открылся музей Азбуки», каждый оператор решит по-своему. Решений поставленной задачи множество. Неважно даже, кем эта задача поставлена, режиссером, оператором, редактором. Но как только она появилась, у творческого человека не может быть покоя. Ему становится интересно жить, творить! Искать, находить, радоваться и огорчаться. Мыслить кадрами! И это уже - язык кинематографиста.

Очерковый сюжет, отвечая на простой вопрос «что происходило?», дает ответ и на более сложный: «КАК ПРОИСХОДИЛО?» то или иное событие или явление. Автор не только сообщает информацию о событии или человеке, но и высказывает свое мнение об этом. Причем, авторскую позицию необходимо сформули-ровать образно. В ней могут быть ассоциации, сопоставления, метафоры или символы.

Очерковый киносюжет – это сумма фактов, объединенных одной мыслью, дающей представление о предмете съемки. Когда снимаемый материал пронизывает единая мысль, у киносюжета появляется единый стержень, каркас, который делает киносюжет хорошим миниатюрным произведением искусства. Найдя образную мысль, главное не уйти от неё в сторону. Надо помнить о том, что она интересная, что она дает возможность создать эмоциональное напряжение в сюжете, что она задает направление всей вашей работе. Задача режиссера – дока-

зать ценность выбранной мысли. Доказывать можно только фактами, приводя их столько, сколько нужно, подкрепляя один факт другим.

Например, вы положили в основу своего сюжета образную мысль: ***«старый, но еще бодрый человек».*** Предположим, в сюжете необходимо рассказать о заслуженном учителе, уходящем на пенсию. Это учитель физкультуры, в прошлом замечательный спортсмен, человек старый, но еще физически крепкий. Вы начинаете придумывать серию кадров на эту тему:

1. К старику подбегают внуки, а он легко поднимает их и идет с ними на руках по лестнице.

2. На празднике «День победы» ветераны сидят на скамейке и смотрят на танцующую в парке публику. Один старик ветеран срывается с места и идет танцевать вальс.

3. Зимой старик с непокрытой головой ведет тепло одетых ребят к реке. Там он раздевается и купается в проруби.

Снимая очерковый сюжет и отвечая на вопрос: ***«Как происходило то или иное событие?»,*** попробуйте в качестве ответа снять кадры, подтверждающие ваше видение этого события. Сначала продумайте содержание каждого кадра, а затем составьте план. Перед началом съемки обратитесь к снимаемому человеку, расскажите, что вы придумали, установите контакт с ним, попытайтесь проникнуть в его психологию. Попытайтесь снять одного, двух и более людей - «неактеров» в каждой сцене правдиво. Сначала убедите человека в необходимости и важности съемки каждого эпизода, а затем снимите происходящее репортажно.

При съемке документального сюжета основным методом работы является репортаж. Однако для подстраховки у оператора-документалиста на вооружении есть и постановочная съемка, которая дает возможность восстановить пропущенное событие. Например, организовать сцену обрушения крыши во время урагана, сбор урожая в саду, купание в реке, танцы на дискотеке вполне допустимо. Недопустимо другое: нельзя заставлять реальных героев играть перед камерой. Например, повторно разыграть радость встречи, горечь и слезы расставания. Помните, если у зрителя вызовет сомнение достоверность хотя бы одного кадра, он не поверит и другим.

Итак, мы узнали, что:
1. Сюжет – это миниатюрное кинопроизведение.
2. Есть событийный, информационный и очерковый сюжет.
3. Сквозную мысль сюжета надо доказать фактами.
4. Факты должны быть достоверными.

РЕПОРТАЖ

Кинорепортаж **–** это прямая съемка события. Она позволяет совершенствовать режиссерское и операторское мастерство кинолюбителя, приучает к активности, к импровизации, развивает остроту восприятия происходящего и авторское мышление. Репортажная съемка состоит из ряда операций, требующих быстрого и точного выполнения, даже известного автоматизма. Миниатюрная видеокамера позволяет кинооператору находиться в гуще событий, войти в толпу людей, увидеть их поведение, побыть рядом с человеком, подсмотреть его непроизвольные реакции. Поэтому девизом хроникеров, ведущих репортажную съемку, стало такое выражение, как: «***Жизнь врасплох!***». Цель репортажа – оперативно, динамично и достоверно рассказать о событии, причем репортер выступает как свидетель или даже как участник события. Документалисту, режиссеру и оператору требуется быть мобильным и уметь легко устанавливать контакт с людьми, проникать в их психологию. Творчество репортера основано не столько на рациональном расчете, сколько на внутреннем ощущении момента съемки. Где снимать и что снимать, постигается во время репортажа не разумом, а скорее чувствами, ощущением. Хроникер внимательно изучает место съемки, знакомится со средой, обстановкой, в которой живут его герои. Важным качеством репортера является умение ощущать себя в этой среде как рыба в воде. В документальном кинофильме кинорепортаж может быть событийным и проблемно-тематическим.

Событийный репортаж - показывает факты и события в момент их свершения. Прямые съемки с места события рождают удивительный эффект соучастия. При этом на экране разворачивается жизнь, живая, непредсказуемая, позволяющая зрителю как бы самому «выкадровывать» то, что

для него представляет ценность. Любой событийный репортаж строго ограничен во времени. Начало, развитие, окончание события – вот период съемки, повлиять на который, изменить или перенести который оператор не может. Трудность такой съемки заключается в том, что оператор должен работать оперативно и при этом быть незаметным для окружающих. Он должен успеть снять начало действия, его кульминацию и финал. Он должен достаточно полно и ярко представить участников события. В каждом кадре он должен подчеркнуть настроение людей, их состояние, выразить свое отношение к происходящему.

События можно разделить на стихийные и ожидаемые. Стихийные события кинохроникер должен быть готов снимать в любую минуту. Оператор должен «чувствовать», где должно произойти событие, быть мгновенно рядом и вовремя нажать кнопку видеокамеры. Во время съемки оператор должен понять, в чем главная «страсть и интрига» происходящего, поймать начало конфликта двух сторон, проследить за его развитием и запечатлеть ключевые моменты. При этом оператор не должен забывать о художественном достоинстве кадров, их выразительности. Он должен показать место действия, охарактеризовать его участников, «связать» человека с окружающим пространством. Стремясь быть по возможности незаметным, оператор снимает людей издалека, но крупно, длиннофокусным объективом. Иногда репортаж ведется двумя камерами, из которых одна отвлекает внимание, а другая снимает. Съемку событийного репортажа можно вести несколькими камерами, распределив их по разным точкам, заранее обговорив, что снимает каждая. При этом общее руководство осуществляет один оператор – главный.

Митинги, концерты, встречи делегаций – события ожидаемые. Зная предполагаемое место и время съемки, оператор может тщательно подготовиться. Огромное значение имеет информация о последовательности мероприятий, маршруте движения, порядке выступления, то есть «сценарий» ожидаемого события. Нужно заблаговременно поинтересоваться, из какой двери действующие лица будут выходить, где будут стоять, в какую сторону пойдут дальше. Оператор может заранее осмотреть и наметить точки съемки, удобно их оборудовать, определить, каким будет свет и возможности его улучшения. До начала съемки на блокноте набросайте режиссерский сценарий, который поможет вам запомнить, как вы собираетесь снимать событие. Предугадать ход событий невозможно, но вы будете помнить и знать, «как должно быть». Зная это, вы не будете бегать по

съемочной площадке с камерой, а будете стоять в заранее «пристрелянных» точках и спокойно снимать, как это делают профессионалы.

Ни один репортаж невозможен без импровизации. В процессе съемки возникла какая-то идея, что-то подсказала натура или интерьер. Трудно предусмотреть заранее все детали и нюансы съемки будущего фильма. И чем тщательнее сделана предварительная подготовка, чем тщательнее она обдумана, тем легче и изящнее будет импровизация. Импровизация на съемке помогает кинолюбителю развивать умение быстро ориентироваться в обстановке, предугадывать интересную ситуацию, организовывать съемочную группу для решения творческих задач, действовать максимально осмысленно и точно. Важны движение, общение, творчество, риск!

Проблемный репортаж **–** предполагает использование событийных съемок для привлечения внимания зрителя к конкретной проблеме. Проблемный репортаж – это обозначение «болевых» точек, острых проблем человека или общества. Событие – лишь материал для исследования новых жизненных явлений. В умении среди множества явлений отобрать самое существенное, самое характерное, самое важное для решения данной проблемы раскрывается профессиональность кинохроникера, его личность и мировоззрение. Специфика проблемного репортажа заключается в том, что режиссер снимает определенные факты и события, которые позволят ему максимально точно осветить поставленную проблему. То есть в данном случае можно говорить, что проблема ведет за собой события.

Итак, мы узнали, что:
1. Девиз хроникера: «Жизнь – врасплох!».
2. Репортаж – основной жанр кинохроники.
3. Существуют событийный и проблемный репортажи.

ИНТЕРВЬЮ

Интервью **–** это способ получения информации «из первых уст» с помощью вопросов и ответов. Яркое, содержательное интервью украсит любой видеофильм. Однако частой ошибкой любительских интервью является многословие, желание вести беседу на все темы одновременно. Поэтому вопросы к герою интервью необходимо составлять заранее: продумать содержание беседы, его будущую информационную ценность. Обсуждая проблему,

необходимо следить, чтобы разговор не уходил в сторону. Подлинный интерес, человеческая теплота, знание предмета разговора, сочувствие и юмор – вот условия успешного результата получения информации. Конечно, вопросы могут меняться в течение разговора. Гибкость, импровизация, творческий подход к получаемой информации постоянно присутствуют в беседе. Интервью – это настоящий спектакль, где собеседнику необходимо уделять не меньше внимания, чем самому знаменитому актеру. Диалог возникает тогда, когда вы искренне хотите понять: почему человек поступил именно так, а не иначе?

Вопросы подготовьте заранее. Не менее десяти, если нужно получить ответ только на два. Среди них должны быть вводные вопросы, очень простые, на которые очень легко ответить. Неожиданные и «провокационные», заставляющие человека задуматься и дать максимально искренний ответ. Должны быть шутливые вопросы, отвечая на которые человек освободится от напряжения, настроится на дружескую волну. Сама форма вопроса обязана заинтересовать собеседника, формулировка должна быть живой, изобретательной, располагающей к непринужденному общению. Учтите, что люди отвечают на вопрос тем охотнее, чем более вопрос относится к ним, а не к событию, на котором они присутствуют. При этом герой должен говорить не общие слова, а делиться наболевшим, тем, что его радует, огорчает, волнует, интересует. Именно в этом проявляется личность и характер собеседника.

В телевизионных интервью сложилась практика совместной работы оператора и тележурналиста. Подобный тандем при длительном сотрудничестве вырабатывает согласованность в действиях и полное взаимопонимание. Каждый репортер моментально реагирует на проблемы, намечаемые характером проведения видеосъемки, мгновенно реагирует на любое творческое предложение коллеги. Подготовка к съемке интервью ведется оператором и тележурналистом одновременно, параллельно. Пока журналист готовит к предстоящему разговору собеседника, оператор выбирает точку съемки, подбирает соответствующее освещение и фон, на котором будет виден герой на экране. Работа над композицией кадра

ведется умозрительно, в расчете на то, что на съемке журналист поместит собеседника в намеченном оператором пространстве.

Напомню, чтобы снять неловкость, устранить смущение человека перед камерой, все технические переговоры между оператором и тележурналистом ведутся обычно тихо и незаметно для героя. Чаще всего переговоры ведутся знаками, команды подаются жестами, мимикой, кивком головы, взглядом. Это делается для того, чтобы не отвлекать внимание собеседника, и для того, чтобы не записывать посторонние реплики и шумы на пленку.

Рассказ человека, дающего интервью, представляет художественную ценность, когда он звучит правдиво, непосредственно, пронизан подлинными чувствами. Чтобы такое запечатлеть на видеокамеру, необходимо процесс съемки сделать незаметным для собеседника. Для этого есть такой испытанный прием. При встрече с человеком, которого вы задумали снимать, вы незаметно подводите его к тому месту, где стоит микрофон и куда нацелен объектив видеокамеры, и начинаете доверительный разговор. Ваш собеседник, увлеченный обсуждением вопроса, не заметит, что идет съемка и запись.

Для того, чтобы «разогреть» собеседника перед интервью, сядьте напротив него и спокойно начните разговор. Закончив подготовку к съемке, естественно и деликатно разместите собеседника соответствующим образом в кадре. Перед включением микрофона обязательно спросите у оператора, готов ли тот к съемке? Получив утвердительный ответ, обратитесь к собеседнику с подобным вопросом. В случае положительного ответа того и другого, вы жестом или словом даёте команду: «Мотор». И услышав от оператора тихое, но уверенное «Есть», включаете микрофон.

Самое неприятное действие, которое может последовать за этим – это желание собеседника взять микрофон из рук журналиста. Этот момент необходимо обязательно обговорить до съемки. Иначе начинается тактическая борьба за обладание микрофоном. Борьба происходит в кадре на глазах зрителей и существенно снижает впечатление от интервью.

После того, как интервью окончено, оператору необходимо снять несколько «перебивочных» планов для монтажа синхронных кусков. В кадре могут быть руки говорящего, предметы на столе, микрофон в руках журналиста. Иногда в качестве «перебивки» снимают крупный план внимательно слушающего или задающего вопросы журналиста. Он может задавать вопросы в новом, отредактированном виде. Перебивкой может стать общий план с обратной точки из-за спины собеседника. При этом необходимо

следить за тем, чтобы журналист и собеседник во время разговора смотрели друг на друга, а не в разные стороны.

Если вам хочется укрупнить рассказчика во время интервью, то делайте наезды трансфокатором очень медленно и незаметно для зрителя. Есть у операторов телевидения непреложное правило: изменять крупность говорящего только во время пауз в беседе. Оператор совершает быстрый наезд или отъезд трансфокатором на собеседника в тот момент, когда журналист задает очередной вопрос. Но ни в коем случае, когда собеседник отвечает. При монтаже быстрые технические наезды трансфокатора вырезаются. На экране остаются разнообразные крупные и средние планы собеседника, так необходимые для эмоционального монтажа киносюжета.

Итак, мы узнали, что:
1. Интервью – это информация в вопросах и ответах.
2. Важно взаимопонимание журналиста и оператора.
3. Важно естественное поведение собеседников в кадре.

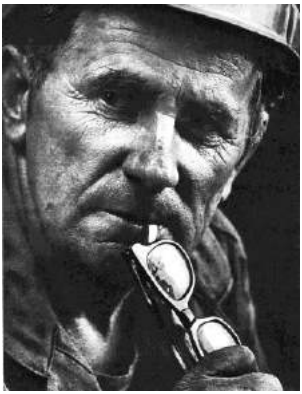
ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ КИНОПОРТРЕТ

Обычно, приступая к съемкам документального фильма-портрета, оператор начинает с главного – с человека. Все остальное поначалу его интересует меньше. Кинооператор знакомится с героем фильма, раскрывает для себя человека. Этот контакт решает всё. Вокруг человека организуется материал. Возникает решение каждой сцены.

Работа над портретом – это всегда работа сугубо личная, если говорить не об операторской, а о человеческой её стороне. Необходимо любить человека, которого снимаешь. Человек, дав согласие на съемку, поверил вам. Поэтому в портрете всегда отражается психология не только модели, но и художника. Можно сказать, что каждый портрет «автопортретен».

Выбор героя - задача всегда весьма трудная. Одни режиссеры считают, что если человек не уникален, снимать его не стоит. Другие говорят, что каждый человек может быть интересен как герой фильма-портрета. Действительно, за внешней красивостью героя порой трудно определить характер человека. Допустим, снимают необыкновенно красивую девушку: блондинку с ярко-голубыми глазами, стройной фигурой, гордой осанкой – идеальный типаж для кино. Но сколько её

ни снимают, она во всех кадрах одинаково спокойна. На экране - невыразительное лицо, поджатые губы, застывший взгляд, она как человек совершенно не интересна зрителю. Другая девушка, наоборот, внешне может быть неброской, но открытой и эмоциональной.



Первый признак, по которому можно искать героя фильма, – это эмоциональность, подвижность выражения лица, динамичные жесты. Иногда герой фильма не обладает яркой внешностью, но эмоционален, он движется, он живет, он интересен. Такой человек легко вступает в контакт с другими людьми, с ним никогда не бывает скучно. Он непосредственно проявляет свое отношение к жизни и к людям, а значит, и свой характер.

Первое условие при съемке фильма-портрета – это преодоление психологического барьера между оператором и героем фильма. Снимая героя, важно установить с ним контакт, войти в доверие, подружиться. Без этого ничего не получится. Доверительное отношение человека рождает искренность, раскрывает подлинную сущность героя. Многое тут зависит и от характера оператора.

Второе условие – это метод проведения самой съемки, решения вопроса «КАК» снимать. Документалисты чаще всего работают ***«открытой»*** камерой или ***«привычной»*** камерой. Она дает возможность разнообразить точки съемки, говорить присущим

кинематографисту языком. Понятно, что при виде направленной на него камеры, человек обычно теряется. Это ощущение нужно предвидеть и уметь постепенно убирать, для чего на съемке нужно работать уверенно, неторопливо, как врач, готовящий пациента к операции. Нужно убедить человека в том, что съемка необходима. Поначалу камера немного мешает, вызывает раздражение, но постепенно становится ***«привычной»,*** её перестают замечать.

Можно вести видеосъемку методом ***«скрытой камеры»,*** когда человек живет естественным для него ритмом жизни и совершенно не

подозревает, что его снимают. Оператор снимает человека тайно, без разрешения на съемку, что ведет к нарушению некоторых этических и правовых норм. В соответствии с «Декларацией о правах человека» никого нельзя снимать без его согласия. Конечно, это право человека сплошь и рядом нарушается. Нравится или не нравится человеку, его часто снимают исподтишка. Это позволяет получить необычайно интересные и выразительные кадры, в которых люди ведут себя абсолютно естественно.

Создать киноленту о том или ином человеке – значит прожить с ним рядом какой-то отрезок его жизни. Необходимо потратить много времени, чтобы выбрать главное, только ему присущее, в характере, привычках, привязанностях, узнать, в чем его сила и слабость. Для этих целей интересен ***«метод длительного кинонаблюдения»,*** когда оператор на некоторое время входит в жизнь героя своего фильма, живет в его обстановке, наблюдает за каждым его движением. При этом важно, чтобы в руках оператора была ***деликатная камера.***

Третье условие – строгий, бескомпромиссный отбор выразительных средств. Для создания портрета у оператора имеется большой арсенал выразительных средств. Во-первых, это общие, средние и крупные планы. Во-вторых, показ обстановки, деталей, предметов быта и, наконец, пейзажа. В-третьих, это оценка героя не только людьми, окружающими его, но и автором фильма.

В фильме-портрете крупный план – едва ли не главное выразительное средство, дающее возможность подметить настроение, перемену чувств, движение мысли, индивидуальность. При этом оператор должен быть психологом и постоянно заботиться о самочувствии героя. Только оператор может уловить выражение лица, глаз, жесты, раскрывающие нам правду образа. Режиссер не может проверять каждый кадр, стоять рядом с оператором, смотреть в «глазок» видеокамеры, давать указания. Да и оператор, снимая человека, не знает, что будет дальше, какой длины будет кадр. Может быть, человек взглянет на что-то и оператор сознательно повернет туда камеру, увидит то, что заинтересовало его в данную минуту. Поэтому оператор и режиссер в предварительной беседе должны выяснить, чего добивается режиссер, что он хочет увидеть в изображении человека. Выяснив образную задачу, оператор может осуществить её самостоятельно.

Снимая портрет современника, необходимо решить еще один вопрос, пожалуй, самый главный для кинолюбителя. Где снимать героя документального фильма-портрета? Дом, где живет человек – это своего рода отражение его духовного мира, раскрывающее душу человека. Задайте вопрос: «Какой дом у человека, какая у него комната?» Ответ на этот вопрос поможет создать не только портрет, но и образ человека. Однако кинолюбитель не задумывается над таким вопросом и снимает «просто» комнату. Снимает по шаблону: общий, средний, крупный план любой комнаты. Набор обычных деталей: цветы на окне, пишущая машинка, компьютер, гитара на стене, магнитофон, наушники, телефон.

А ведь комнаты бывают светлые и темные, веселые и грустные, неряшливые и тщательно убранные, заставленные вещами и пустые, изящные и безвкусные – такие же, как их хозяева.

В собственном доме или в квартире, человек находится в привычном мире, в тех обстоятельствах, которые ему удобны. Он должен жить в доме по привычке, сложившейся годами, а не ходить по нему по подсказке оператора. В естественном поведении определяется присущая человеку черта характера, которую нужно уловить и достоверно выразить. Доброму человеку надо дать возможность проявить свою доброту, деятельному человеку – организаторские способности, спорщику – поспорить, мечтателю – помечтать, а мастеровому человеку – что-то смастерить, прямо в кадре, у зрителей на глазах. Задача режиссера так организовать съемку, чтобы герой думал о своем деле, а не о том, как будет выглядеть на экране. Здесь без ***«скрытой»*** камеры не обойтись.

Итак, мы узнали, что:
1. Каждый портрет – автопортретен.
2. Между героем и автором есть психологический барьер.
3. Духовный мир героя раскрывают вещи и интерьер.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОЧЕРК

Художественный очерк по своей выразительности стоит между документальным исследованием и художественным рассказом. Это разновидность документального кино, которое не может существовать без литературной основы, литературного сценария.

В основе художественного документального очерка лежит ***факт***, возникший в действительности. Вокруг него возникают сцены, эпизоды, поступки героя, «повороты судьбы», которые выстраиваются в последовательный ряд. Обычно на первом этапе работы над сценарием кинолюбитель делится с друзьями своими впечатлениями о каких-то фактах, поразивших его. В лучшем случае он рассказывает профессиональному литератору или тележурналисту о своих замыслах по созданию документального фильма. В результате обсуждения у кинолюбителя возникает потребность в создании фильма, формируется четкое представление о замысле. Кинолюбитель определяет точный адрес фильма, то есть, на какого зрителя рассчитан его документальный фильм.

После чего кинолюбитель пишет ***план*** с указанием темы, идеи будущего фильма, круга действующих лиц, событий, мест действия. В сценарном плане необходимо ясно различать тему сценария и материал, на котором они будут развиваться. Лучше сразу ограничить размах идей и полет фантазии. Не надо планировать создание телесериала, часового документального телефильма, получасового творческого отчета. Длинные любительские фильмы зачастую представляют собой сырой необработанный материал, из-за обилия которого страдает сюжет, композиция и цельность картины.

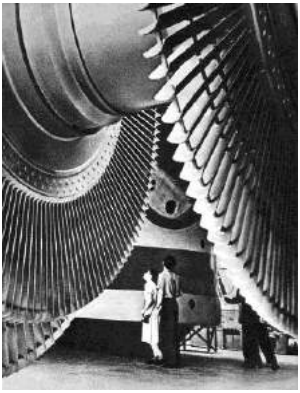
Мало собрать материал, надо еще найти основу будущего экранного образа, изобрести сценарный ход, то есть найти очередность кадров, сцен, эпизодов. Анализ фактов ведет авторов фильма от неизвестного к известному, к решению образа. Понятно, что в документальном фильме нельзя изменять факты, вмешиваться в них. Однако можно эти факты соединять в сюжет по своему усмотрению, можно их отбирать, «складывать и вычитать», сталкивать между собой. Образ рождается от взаимодействия фактов. В этом – особенность документального кино, это метод создания документального образа.

Чтобы начать снимать художественный очерк, нужно знать, что снимать, где и когда. Даже простой репортаж с места события снять непросто. А документальный фильм с определенным замыслом, сложным построением, включающим различные приемы киносъемки, без литературной основы снять невозможно. Главное – придумать историю, определить последовательность действий, найти кульминационный момент и финал. При этом важно показать действительно интересную и захватывающую историю, чтобы зритель последовал за вами. Основная задача документалиста - поведать правдивую историю на экране. Интересную, глубокую, важную, иначе она не нужна.

Когда в документальном фильме не случается ничего – это почти катастрофа. Пресное, плавное течение фильма никого ни в чем не убедит. Зритель должен эмоционально реагировать на происходящее. Есть целая теория конфликта в документальном кино, понимаемая как противоборство. Конфликт возникает в борьбе между характерами, идеями, обстоятельствами, политическими противниками, психологическими амбициями. Конфликт имеет судьбоносное значение для фильма, он приводит к необратимым переменам и является пружиной развития сюжета.

Готовясь к съемке очерка, кинооператоры сначала просто составляли перечень снимаемых объектов, потом стали разрабатывать точный план киносъемок, заранее выстраивая в нем драматургическую последовательность действий. Стали задумываться о начале, о кульминации, о развязке фильма. Словом, практика документального кино обратилась к законам искусства, главный из которых – ограничение, то есть выбор фактов, событий, служащих раскрытию определенной темы. Поэтому организующее значение замысла в документальном кино трудно переоценить.

Сценарный план представляет собой последовательную запись эпизодов с расшифровкой их содержания. В сценарном плане опускаются многие подробности, которые в дальнейшем появятся в фильме. Однако некоторые из них бывает необходимо привести в плане для введения в обстановку действия, в характеристики действующих лиц. Изложение событий в сценарном плане должно вестись в последовательности, которую подсказывает найденный кинолюбителем «сценарный ход», а не в привычном хронологическом порядке развития событий. «Сценарный ход» связывает материал сценария в стройное повествование. Например, случай, перевернувший жизнь героя, отказ бригады рабочих от премии, внезапный успех молодого спортсмена. «Ход» нужно найти



такой, чтобы он стал стержнем всего фильма, а не обрывался где-то посередине.

В сценарном плане дается представление о содержании диалогов при синхронной съемке и примерное содержание дикторского текста.

Литературный сценарий фильма отчетливо делится на две части – это описание изображения и дикторский текст. Вначале следует описание изображения, характера музыки и шумов. Далее с красной строки заглавными буквами печатается дикторский тест. Потом снова идет описание изображения, а за ним дикторский текст. В таком виде материал фильма собирается в более или менее крупные эпизоды. На телевидении существует «двухрядный сценарий», когда лист бумаги разделен пополам по вертикали. С левой стороны написано то, что должно быть изображено на экране, а с правой – слова, которые произносят за кадром или в кадре участники передачи. Такой сценарий трудно читать: сначала нужно прочитать текст с одной стороны, а потом с другой. При этом мысленно совмещать содержание обеих частей. Поэтому лучше всего литературный сценарий записать языком ***хорошей прозы***, но с учетом специфики кино - союза слова и «картинки». В литературной части необходимо умело поведать интересную историю, а в экранной описать, как эту историю снимать и показывать зрителю.

Редко кому удается написать сценарий за один присест. Сценарий, как книгу, создают по главам. В документальном фильме такими главами является каждый эпизод. При написании сценария нужно следить, чтобы не было эпизодов, выпадающих из основного русла рассказа. Не должно быть и эпизодов, повторяющих друг друга, создающих однообразие обстановки и действия. Каждый эпизод представляет собой относительно законченную небольшую тему, которая является ступенью развития основной темы. Основное нужно рассказывать подробно, второстепенное - бегло. Литературный сценарий пишется по эпизодам.

Когда автор работает над литературным сценарием, он не только избирает форму его написания, не только излагает события, но и доказывает фактами определенную мысль. Задача сценариста не только найти эту интересную мысль, но и показать свое отношение к ней. Какой точки зрения придерживается автор? Какова позиция

героев? В чем заключается идея фильма? Необходимо изложить эту мысль эмоционально и в образной форме. При этом надо помнить, что добро всегда пассивно, а зло активно.

Целое состоит из деталей. Поэтому необходимо обращать внимание, как начинающий драматург работает над детализацией своего кино-рассказа, находит ли он нужные подробности. Умение найти интересную деталь – одно из основных творческих качеств кинематографиста. В документальном фильме многие эпизоды могут быть построены на использовании фотографий, ранее снятого материала и кадров кинохроники.

Съемочный период - самый ответственный этап работы, когда все придуманное должно быть реализовано и зафиксировано камерой, когда надо проявить гибкость, быть подвижным, когда надо суметь мгновенно принять решение, перестроиться, если того потребуют обстоятельства. На съемке жизнь диктует свои законы и является постоянным соавтором документалиста. На съемочной площадке сюжет документального фильма постоянно трансформируется, уточняется, упрощается или усложняется.

Режиссер и оператор порой не знают и даже не представляют, какие сюрпризы жизнь преподнесет им завтра. Однако, находясь в теме сценария, зная проблему, поднятую фильмом, оператор должен быть готов к постоянным импровизациям. Возможно, откроется факт, который по-своему распорядится судьбой героя фильма, иначе повернет сюжет. Режиссеру и оператору не следует огорчаться и тем более не следует «вгонять» жизнь в рамки сценария, «редактировать жизнь». Режиссеру важно вовремя сориентироваться, перестроиться в соответствии с возникшей проблемой, новым фактом. Жизнь – лучший сценарист. Жизнь учит и заставляет переосмысливать задуманное в сценарии, заставляет вносить изменения в окончательный вариант фильма.

Художественный ***анализ*** событий, происходящих во время съемки должен вестись документалистом непрерывно, не прекращаясь ни на минуту. Он помогает документалисту концентрировать свое внимание на главном участке, находить новые, важные элементы, которые перед съемкой предусмотреть было невозможно. Например, некоторые элементы оказались недоступны для съемки и их необходимо заменить. На этой стадии документалист намечает конкретные съемочные объекты, разбивает их на отдельные монтажные куски. Эта работа проводится непосредственно на месте будущей съемки.

Вам понравились герои, вы выбрали объект, вы увидели факт и приехали запечатлеть событие. Не торопитесь. Не начинайте снимать с места в карьер. Вначале постарайтесь почувствовать атмосферу и настроение происходящего вокруг, проанализируйте увиденное. Вспомните, что удачный кадр – это ваше эмоционально-образное сообщение зрителю, документальное кино ближе всего стоит к поэзии.

Во время съемки режиссер должен быть как взведенная пружина и чутко реагировать на все происходящее. Режиссер должен находиться в непрерывном контакте с оператором и точно представлять себе, что именно в данный момент фиксирует кинокамера. В нужные моменты режиссер подсказывает оператору интересные кадры, останавливает его, когда материала уже достаточно, подмечает важные детали.

При съемке документального очерка кинолюбитель должен обладать широким кругозором, эрудицией, чтобы находить общий язык с людьми разных профессий и ориентироваться в любой обстановке. Кинолюбитель как автор, режиссер и оператор должен быть все время в материале фильма. Кинолюбитель не имеет права являться на съемку, ничего не зная о предмете повествования или зная о нем лишь приблизительно, понаслышке. Чтобы иметь право разговаривать с героем фильма и с вашим будущим зрителем на равных, надо досконально изучить материал и знать хорошо все проблемы, поставленные вашим фильмом.

Все фильмы стареют. Меньше всего стареет кинохроника. Время отбирает лучшее. Репортаж – это доказательство наличия острой проблемы в обществе и мастерства автора. Художнику важно не только высказаться, о чем душа болит, но и уловить момент, когда зритель готов это услышать. Если этого не происходит, ваш фильм будет неинтересен и быстро забыт.

Итак, мы узнали, что для съемки фильма необходимы:
1. Заявка с указанием темы, идеи, мест съемки.
2. План с перечнем эпизодов и сюжетными ходами.
3. Сценарий с детальным изложением сюжета фильма.

ДОКУМЕНТАЛИСТ НА СЪЕМКЕ

Как часто на съемочной площадке можно увидеть работающего по трафаретам, пришедшим из игрового кино, кинолюбителя! Каждый кинолюбитель начинает документальные съемки с

инсценировки, он просит знакомых войти в кадр, выйти из него, что-то сделать во время съемки. ***Инсценировка*** в документальных фильмах - самый распространенный метод съемки в практике профессионалов и кинолюбителей.

«Внимание, приготовились, начали!» – командует режиссер документального фильма. И заранее подготовленные люди двигаются в нужном направлении, проходят перед камерой, оказываются в нужном месте и начинают активно действовать. Например, капитан входит в корабельную рубку и кладет руки на штурвал или врачи подходят к операционному столу и начинают готовиться к операции.

Не получилось? Кто-то поздно вошел в кадр? Что ж, можно повторить.

Так поступают режиссеры - кинолюбители, впервые столкнувшись на съемочной площадке с «человеком на экране». Но как ни стараются они снять человека «понатуральнее», как ни работают с ним на съемке, как ни режиссируют, они снимают не реально живущего, а позирующего человека. Можно смело сказать, что инсценировка идет от недостаточного владения профессиональным мастерством, в результате чего на экране появляются унылые, неубедительные, серые кадры, похожие друг на друга.

Каковы же современные методы съемки в документальном кино? Их два: ***организация и репортаж,*** они взаимно дополняют друг друга. Организовать событие следует с одной только целью: чтобы потом снимать его репортажно. Оба метода съемки, и репортаж, и организация не противоречат природе документального кино и применяются даже при съемке одного эпизода.

Мы приводим размышления двух известных режиссеров- документалистов о практике организации съемки:

Режиссер ***Л.Н. Дербышева:***

«Помню, мы едем на съемку. В автобусе пятнадцать ребят, их мастер, оператор и я. Всю дорогу я шутила с ребятами, а потом сказала, что мы едем снимать очень неразговорчивого человека, молодого комбайнера. Я рассчитываю, что они помогут мне его расшевелить. Обсудили, как это лучше

сделать, они придумали вопросы, которые будут ему задавать. По приезде на место я примерно то же самое сказала самому комбайнеру, с которым была уже хорошо знакома: попросила расшевелить ребят. Оператор остался очень доволен съемкой, сказал, что на пленке получились очень заинтересованные и оживленные лица всех участников разговора. Интересно, что когда привезли ребят обратно в станицу, староста группы не выдержал, подошел ко мне и с гордостью сказал: «А нам все-таки удалось расшевелить его!»

Режиссер ***М.Е. Голдовская: «***Вопрос об инсценировке в документальном фильме вообще не прост. Современная техника почти полностью освободила нас от необходимости заставлять героев подыгрывать специально для съемки. Однако случается, что для развития сюжета надо «вернуть» какие-нибудь события, «восстановить факт». В таких случаях прибегают к инсценировке. Но все ли можно инсценировать?

На мой взгляд, инсценировке поддается лишь то, что связано с физическими действиями героя в обыденной жизни. Восстанавливать все то, что касается душевного самочувствия – общения с окружающими, проявление эмоций, реакций на происходящее, - мне представляется неприемлемым. Более того, безнравственным. Такого рода материал может быть добыт только кинонаблюдением».

Режиссер ***Л.Н. Дербышева: «***Главное в работе режиссера документального фильма, чтобы он был более или менее незаметен в процессе организации съемки. Проведя всю подготовительную работу, необходимо в момент съемки встать за спиной у оператора и наблюдать. Это лучшее место для режиссера, откуда можно активно наблюдать и руководить оператором. А иногда в момент съемки лучше отойти в сторону и отвернуться, чтобы не отвлекать на себя внимание героев, не смущать их. Все надо сделать ради того, чтобы на экран попала правдивая человеческая эмоция. Важно уловить характерные особенности поведения человека в предложенных обстоятельствах. Взгляды, жесты, мимика, рождение мысли, улыбки, размышление перед началом действия – это те золотые кадры, которые донесут до зрителя подлинные характеры людей, а значит, будут строго документальны. Это то, к чему всю жизнь стремится режиссер-документалист».

Режиссер ***М.Е. Голдовская:*** «Приведу конкретный пример постановки документального сценария. Скажем, текст: «Старейшая учительница А.П.Иванова каждый день спешит на работу…» - иллюстрируется кадром, показывающим женщину, которая быстрым шагом направляется в школу. Это самый невинный случай

инсценировки, безусловно, допустимой, ибо она не грешит против правды. Но когда пытаемся восстановить процесс творчества, какой бы профессиональной сферы он ни касался, результат, как правило, оказывается плачевным. Режиссер говорит герою: «Подойдите к столу, сядьте, возьмите карандаш, начните писать, потом задумайтесь, посмотрите в окно и снова продолжайте писать». Наш герой старательно – он человек обязательный, взялся, значит, терпи! – выполняет указания. А режиссер в экстазе творчества, уже забыв, что снимает картину документальную, командует: «Нет, нет, Вы сейчас плохо взглянули в окно, еще раз, пожалуйста! И вы не так держите карандаш, его надо держать вот так!», и показывает как. Оператор же тем временем замечает, что фон мешает ему выстроить точную композицию и пересаживает героя с места на место, ищет точку, двигает осветительные приборы…».

Режиссер ***Л.Н.Дербышева:*** «Замечу, что съемка в школе едва ли не одна из самых трудных документальных съемок. Попробуй заставить школьника жить своей нормальной жизнью, когда в классе идет киносъемка! Когда в классе стоит кинокамера, осветительные приборы, двигаются, хоть и тихо, совершенно незнакомые люди.

Около двух недель мы «приручали» к себе класс: приезжали на съемку каждый день, зажигали полный свет, укрепленный на стенах, шесть микрофонов свисали с потолка по всей площади класса. Так мы приезжали ежедневно, включали полный свет, просиживали в классе три-четыре урока и… ничего не снимали. Ребята пока ничем не проявляли своего особого подросткового живого и непосредственного темперамента. Мы пригласили их в гости на киностудию. Они узнали нас, убедились, что мы добрые, интересные люди, поверили в нас.

Когда в середине второй недели мы снова зажгли свет в классе, ребята спросили, почему так долго снимаем? Мы ответили, что вся пленка попала в аварию, в лаборатории, и ни одного кадра

практически нет. Тут они совсем перестали нас замечать, они устали быть все время в подтянутом состоянии. И стали сами собой. Мы начали потихоньку снимать».

Режиссер ***М.Е. Голдовская:*** «Действительно, метод кинонаблюдения сам по себе не создает события. Может случиться так, что документалисту не хватит времени дождаться, пока оно произойдет. Значит, самый реальный способ решения проблемы – спровоцировать событие, подтолкнуть героя на самовыявление, искусственно создать такие обстоятельства, при которых мог бы естественно раскрыться его характер.

Метод спровоцированной ситуации не нов: его не раз применяли журналисты, кинематографисты и работники телевидения. В моей практике как-то постепенно и почти незаметно для меня самой происходило переплетение кинонаблюдения и «кинопровокации», как бы перетекание одного метода в другой.

Чем чаще мне приходилось прибегать к спровоцированной ситуации, тем больше привлекал меня этот метод. Он давал простор для более свободного включения в жизнь героев, позволял строже выстраивать драматургию отдельных эпизодов и фильма в целом. При методе длительного наблюдения подобные возможности все же ограничены: документалист поневоле обречен на почти кабальную зависимость от обстоятельств, он может выжидать и отбирать – и только. Спровоцированная же ситуация направляет ход событий в нужное русло».

Итогом размышлений двух режиссеров документального кино можно считать следующее: главное - деликатно **спровоцировать ситуацию и репортажно её снять** методом наблюдения. Для этого кинолюбителю важно быть психологом и научиться руководить поведением «неактеров» на съемке.

Итак, мы узнали, что режиссер должен:
1. Дать задание оператору, как снимать сюжет.
2. Найти образную мысль сюжета.
3. Найти монтажный ход, раскрывающий смысл образа.
4. Спровоцировать ситуацию и репортажно снять ее.

Раздел 10.

НАУЧНО - ПОПУЛЯРНОЕ КИНО

НАУЧНОЕ КИНОИССЛЕДОВАНИЕ

Если вы интересуетесь научными проблемами или занимаетесь наукой профессионально, то, возможно, вас заинтересует разговор о съемке научно-популярного фильма. Отличие его от документального фильма определяется темой, содержанием, методом подачи и оформления материала.

К научно-популярному кинематографу относятся кинофильмы, рассказывающие о новых достижениях в науке и технике, в промышленности, в сельском хозяйстве, в медицине, в освоении природных ресурсов и космического пространства. Часто героями научных фильмов являются крупные ученые. К числу научно-популярных принято также относить описательные фильмы о живой природе, кинопутешествиях, фильмы по искусству и другие ленты, имеющие познавательное значение.

Большой популярностью у кинолюбителей пользуются фильмы на географические и этнографические сюжеты, так называемые «фильмы-путешествия». Столь же интересными и необычными, как кинопутешествия в дальние края, воспринимаются фильмы о жизни животных, птиц, насекомых. Интерес к ним понятен, ведь киноэкран дал возможность снять и показать зрителям то, что раньше было известно им лишь понаслышке или неизвестно вовсе. Широкое распространение получили так называемые фильмы-размышления, фильмы-исследования, где четко обозначается научная проблема и где зрителя вовлекают в ход её решения. Автор вместе с исследователями как бы обсуждает гипотезы, варианты, способы решения, в результате чего получают новые знания, ответ на вопрос. Зрителю кажется, что он сам решил эту проблему вместе со специалистами, занятыми в производстве фильма.

Как определить пригодность той или иной темы для научного фильма?

Для этого в каждом конкретном случае необходимо ответить на следующие вопросы. В какой степени эта тема является актуальной, своевременной, важной, новой? Свои выводы необходимо проверить в научных организациях, в крайнем случае, спросить у нескольких человек, компетентных в этих вопросах. И только добившись ясности, можно решать все остальные творческие, технические и производственные вопросы.

Понятно, что все эти вопросы кинолюбитель не может решать самостоятельно. Он должен использовать все пути и средства для получения всесторонней консультации. ***Работа с консультантом*** – один из важнейших моментов в создании научно-популярного фильма. Практика показала, что хороший фильм-исследование рождается тогда, когда научный консультант не чужд искусству, а кинематографист ощущает образную ткань и эстетику в научном материале. Конечно, для этого кинолюбителю необходимо предварительно изучить имеющуюся литературу на тему фильма, причем желательно на серьезном, профессиональном уровне. На съемке видеофильма кинолюбитель должен разговаривать со специалистами на их языке, на языке ученых, быть не только художником, но уметь мыслить научно, сочетать в себе эти два умения. Внутренняя ***связь научного и художественного мышления,*** осознанная авторская позиция – основная черта метода научного кино. Вы должны показать свои знания и серьезное отношение к научной проблеме, вызвать у специалистов доверие к себе. Сценарий по этим причинам пишется до тех пор, пока не будет найдена точная и красивая научная и художественная мысль, которая и станет ключом к образному решению фильма.

Берясь за съемки исследовательского видеофильма, вы должны помнить и о другом отличительном качестве оператора научно-популярного кино. О терпении! Оператор по сути дела становится охотником, ибо часто снимает из укрытия, наблюдая за поведением животных. Бывает, что нужно часами, сутками, затаясь, просиживать в укрытии, зорко следя за жизнью, повадками зверя или птицы. В лютые морозы изо дня в день, с утра до вечера вести наблюдение за

уникальным экземпляром, например клеста, который выводит потомство только зимой. Для научного фильма оператор должен снять весь процесс выведения потомства, начиная с момента кладки яиц и заканчивая обучением птенцов полету. От оператора такие съемки требуют адского терпения и богатырского здоровья. Но прежде всего научных знаний орнитолога, изучающего особенности происхождения, распространения, строения, размножения и повадок птиц.

На съемке научного фильма-исследования оператор постоянно ищет оригинальные решения, выход из безвыходного положения с помощью нетрадиционных способов съемки. Ну как снять на крупном плане бегущего муравья? Как заставить его двигаться по прямой к цели? Можно потратить много времени, а нужного кадра не получить. А способ, при наличии фантазии, очень прост. В поверхность почвы, по которой идет муравей, ставятся два чистых стекла. Между ними оставляется узкий коридор, где муравью трудно развернуться. Стоит подстегнуть его травинкой, он обязательно побежит по прямой дорожке к цели. При съемке сбоку стекло не будет заметно. В кадре «актер» бежит, преодолевая препятствия из камней, сучков и травинок.

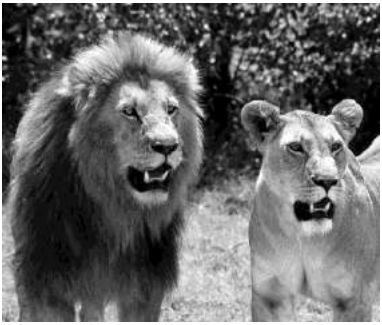
Итак, мы узнали, что:
1. В научном фильме важен консультант.
2. Важна связь научного и художественного мышления.
3. Оператор должен быть терпеливым и изобретательным.

КОНТРОЛЬ СЪЕМОЧНОГО ПРОСТРАНСТВА

На примере съемки животных, рыб и насекомых можно поговорить о таком технически сложном приеме, как контроль съемочного пространства**.** Снимать животных в реальных условиях крайне трудно и далеко не всегда безопасно. Еще труднее животных заставить «играть», выстраивать сюжетную линию фильма в обстоятельствах естественной природы, преследовать животное с камерой на больших пространствах. Вот почему многие эпизоды с участием четвероногих персонажей лучше снимать на небольших участках природы, огороженных тонкой металлической сеткой, называемых вольерами. Вот почему рыб снимают не в реке, а в аквариуме, а мелких животных и насекомых в вивариумах, тех же аквариумах, но без воды. Разумеется, каждая съемка имеет свои

особенности, но общий принцип остается неизменным – это контроль съемочного пространства.

Естественно, что контролируемые условия должны улучшать качество изображения, ибо дают возможность оператору тщательно расставлять осветительные приборы и создавать кадр так, чтобы он был композиционно выстроен.



Вольер **-** используется для съемки диких животных в реальных природных условиях. В первую очередь необходимо создать близкую зверям среду обитания, учитывая их повадки и характерные особенности. Поэтому «обживание» вольеров производится с особой осторожностью и вниманием. Рельеф, деревья, камни, трава, различные предметы и детали, видимые в кадре, - все должно быть удобным для животных. И вместе с тем нужно создавать художественную среду, которая «играла» бы с предельной выразительностью. При декорировании вольера оператор выступает в роли художника и декоратора, садовника и лесника, он с лопатой в руках создает живописный ландшафт. Оператор научно-популярного фильма в прямом смысле делает кино своими руками.

***Вивари*и** **–** хороши для небольших млекопитающих, разных ящериц, жуков, ежей, змей и т.п. Во всех случаях виварий необходимо снабдить нужной растительностью, песком, камнем, сучками, другими материалами и подождать, пока животные освоятся. Не нужно забывать о правильном кормлении и температуре.

В мини-виварии был снят фильм о дубовом шелкопряде. Мы видим на экране, как красивая гусеница поедает листья растения и увеличивается в размерах. Затем гусеница завивает вокруг себя кокон, он набухает и из него выползает «нечто». Это бабочка, она откладывает яйца. И только после этого улетает. Начинается выход из яйца молодых, новых гусениц, чтобы жизнь пошла по новому кругу. В природе эти кадры снять практически невозможно.

Аквариум – ставит перед оператором целый ряд проблем. Чтобы снять некоторые из них, разумнее закрепить видеокамеру перед аквариумом на штативе. И только после этого можно вынуждать рыбок-актрис занять удобное для съемки место. Это особенно важно, когда снимаются «актерские» сцены на крупных планах. Чтобы мизансцена располагалась на переднем плане, в аквариум опускают

стекло-ограничитель, которое придвигают к передней стенке аквариума так, чтобы рыбки плавали перед камерой в узком пространстве между стеклами. Стекло не видно, а ограниченные пространством, например, рыбки-петушки могут вести бой близко к объективу видеокамеры.

При съемке аквариума постоянно приходится бороться с отражениями в стекле. Особенно мешает отражение блестящей видеокамеры в центре кадра. Поэтому между аквариумом и камерой вешают черный бархат или ткань, вырезая отверстие для объектива. Аквариум освещают с разных сторон: сверху, снизу, сбоку и сзади – все зависит от замысла оператора и от содержания фильма. За аквариумом часто устанавливают фон: черный, белый, цветной, который также подсвечивают. Однако при ярком освещении появляется опасность «спалить» рыбок жаром, идущим от осветительных приборов.

Постоянной ошибкой кинолюбителей является страстное желание снимать максимум материала «с рук», что у многих операторов считается чуть ли не профессиональной «лихостью». Такое отношение при съемке научно-популярных фильмов в корне ошибочно, ибо приводит к некачественному изображению на экране из-за качки и тряски, вызывающих ощущение небрежности в работе кинооператора.

Итак, мы узнали, что:
1. Съемка животных требует контроля пространства.
2. Природа в вольере декорируется художником.
3. Съемка со штатива – это специфика научного кино.

ПРОСМОТР СНЯТОГО МАТЕРИАЛА

Первый просмотр – это волнующий момент для оператора и режиссера, для всей съемочной группы. Это экзамен на умение видеть отснятый материал свежим взглядом. Это умение искать в материале не то, что задумано, а то, что получилось. Прежде всего, необходимо отрешиться от своих пристрастий, от знания сценария и просчетов на съемке. Важно в этот момент видеть на экране то, что есть, что

получилось, а не то, что хотелось бы увидеть. Это очень трудно. Фантазия кинолюбителя невольно работает, дорисовывая то, чего на экране нет. В этот момент нужно вести себя так, как будто бы друг позвал посоветоваться. Это нелегко и редко кому удается. Но когда тебе приходится смотреть чужой материал, тогда впечатление обострено, тогда сразу понимаешь, что хорошо, а что плохо, даже какие-то умные советы даешь. Для объективной оценки порой необходимо посмотреть материал дважды, трижды, множество раз!

На первом просмотре достоинство изображения можно определить порой только сердцем: волнуют ли вас снятые кадры? Воссоздают ли они требуемое эмоциональное настроение? Работают ли в нужном вам направлении? Может ли увиденный материал решить поставленные перед автором задачи?

Воспринимая снятый материал с экрана, вы должны стремиться не только «вбирать его в себя глазами», но и понимать, осознавать, переживать. Вы должны воспринимать материал и создавать будущий фильм одновременно. Вы должны понимать, чего не хватает, что необходимо доснять или переснять, чтобы улучшить какой-то эпизод или сцену. Вы должны найти монтажный и сюжетный ход при просмотре, то есть мысленно выстраивать снятый материал в законченное произведение. Для этого необходимо отобрать материал для монтажа, выбросить технические погрешности съемки, операторский брак, отобрать дубли. Любой кинолюбитель снимает несколько дублей одного кадра, полагаясь на то, что для монтажа картины выберут лучший.

Как часто можно слышать шутку из уст режиссера документального кино после первого просмотра материала: «Мой фильм снят, осталось его придумать». Действительно, при монтаже фильма режиссеру иногда приходится переосмысливать всю концепцию картины, решать её иначе, даже приходить к иному, чем в сценарии, финалу. Мастерство монтажа состоит в умении находить новые повороты сюжета, новые связки, гораздо интереснее, нежели сложились на съемке. В процессе монтажа окончательно формируется авторская идея. Монтаж губит или спасает картину. Документалистам хорошо известны случаи, когда готовый фильм хуже великолепно снятого материала и наоборот, когда из «серого», невыразительного изобразительного материала, режиссер «вдруг» создает великолепный

фильм. Отсюда появилась шутка, что иногда «лучше снять плохо хороший фильм, чем хорошо – плохой».

На предварительных просмотрах решается и другой непростой вопрос монтажной конструкции. Какой кадр в фильме будет первым? Кинематографисты утверждают, что в первом кадре любого фильма должно быть заложено все его содержание, иначе говоря, первый кадр должен быть символичен. Второй кадр также не имеет права быть случайным. В нем необходимо представить главного героя вашего фильма. Ну а уж в третьем кадре вы можете показать общий план места действия. Понятно, что не менее важен и финальный кадр видеофильма. Именно на первом просмотре снятого материала все эти вопросы не только возникают, но порой и решаются.

Итак, мы узнали, что:
1. Просмотр – это экзамен на умение видеть.
2. Просмотр – это восприятие и анализ материала.
3. Просмотр – это проверка авторской концепции фильма.

ДИКТОРСКИЙ ТЕКСТ

Когда возможности монтажа исчерпаны и кадры не клеятся ни в той, ни в иной последовательности, на помощь приходит литература. Дикторский текст порой является единственным организующим стержнем многих, заранее не продуманных, бессюжетных съемок. Вот тут и возникает вопрос, что было вначале: изображение или слово?

В документальной картине герои редко произносят синхронно записанные речи, чаще за героев говорит автор. Это и определяет значение дикторского текста в фильме. Дикторский текст является авторским комментарием к фильму. Диктор выступает, как правило, от имени героев и авторов фильма, дает поясняющую изображение информацию, оценивает происходящее на экране. Дикторский текст решает судьбу картины: будучи плохим, он подчас губит фильм, а будучи хорошим – «вытягивает» его.

Основа дикторского текста всегда закладывается в сценарии. Но если видеофильм снят без сценария, что тогда? Тогда дикторский текст лучше писать по отобранному и слегка подложенному «черновому» материалу фильма. И только тогда, когда текст написан и подогнан к изображению, окончательно монтировать видеофильм. Проверено на практике: намного хуже и труднее писать текст к уже

«начисто» смонтированному изображению. По ходу чтения текста выясняется, что в одном месте текста чуть-чуть не хватает, а в другом его много, значительно больше, чем позволяет хронометраж изображения. Порой текст хороший сам по себе, но по смыслу он никак не соответствует снятому материалу. В таких случаях текст нужно переработать. Существует даже такая профессия в кино – текстовик, он сам не пишет сценарии, но зато прекрасно сочиняет и «укладывает» закадровый текст под изображение.

Часто кинолюбитель полагается на квалифицированных литераторов, приглашает знакомого писателя написать текст к своему видеофильму. Но даже маститый писатель порой не может спасти бессюжетный фильм. Ибо трудно делать глубокие обобщения, писать ясно и четко, когда изображение недоказательно, неубедительно, когда о нем нечего сказать.

Как часто, желая помочь другу, писатель пишет рассказ на заданную тему, на тему фильма, а диктор-артист читает его перед микрофоном, как на радио. Результат печален. Изображение как было непонятным, так и осталось. А «радиотекст» звучит отдельно, как будто из случайно включенного приемника.

В первых фильмах кинолюбителей текст часто преобладает над изображением и слушается с экрана, как доклад. Такой обильный текст всегда подавляет изображение. Пышное описание, красивые слова, «цветастая» речь, всевозможные названия, цифры, даты – это признак дурного тона вообще, а в дикторском тексте это просто бедствие. Когда текста много, он при многократном чтении просто «забалтывается» и от этого много теряет в качестве. Хороший текст должен быть лаконичен, последователен и логичен, он должен соответствовать изображению. Он должен содержать четкие, легко воспринимаемые на слух фразы. При чтении диктор чередует текст с паузой, порой достаточно длинной. В хорошем дикторском тексте каждая фраза конкретизируется. Уточняется по объему при монтаже. Дорабатывается в момент озвучания перед микрофоном, глядя на экран.

Бывают случаи, когда текст читает не диктор-актер, а сам автор. Им может быть режиссер, оператор, ведущий телепрограммы. Тем более, что нередки случаи, когда режиссер одновременно и оператор, и автор сценария.

Увы, дикция таких чтецов текста порой нуждается в совершенствовании. Но нет правил без исключений. Скажем, в документальных фильмах о войне ***Константин Симонов*** закадровый текст читал сам, несмотря на очень плохую дикцию. Но если бы текст читал кто-либо другой, фильм потерял бы свою «изюминку». Таково было обаяние этого человека! А что говорить о фильме «Обыкновенный фашизм», который просто представить невозможно без закадрового голоса режиссера – ***Михаила Ромма***.

Изображение и дикторский текст – это единое целое, которое и называется документальным фильмом.

Главная проблема дикторского текста не в том, «КОГДА» вы его будете писать, до съемки фильма или во время монтажа, а в том, «ЧТО» вы будете писать в этом тексте. Основное правило - текст не должен описывать изображение, то, что зритель и так видит на экране. Это аксиома. Скажем, если на экране идут участники войны, не нужно сообщать зрителю: «Вот идут ветераны!» Скорее следует пояснить какие-то детали, рассказать, что за род войск, номер части, где они воевали. Но помогая изображению своим рассказом, углубляя и дополняя его, лучше все же не расставлять все точки по местам, а слегка недоговаривать, чтобы зритель сам мог подумать над тем, что он увидел и услышал. И в этом, пожалуй, залог успеха. В современных видеофильмах большое количество синхронных съемок. Человек в кадре заговорил взволнованно и непосредственно… Важно, чтобы дикторский текст за кадром прозвучал ему в унисон либо был оправданным художественным приемом.

Итак, основными критериями оценки вашего документального фильма являются:

1. Социальная значимость темы.
2. Авторская позиция.
3. Достоверность фактов и явлений, отраженных в фильме.
4. Художественная выразительность повествования.
5. Оригинальность сюжета и монтажного построения.
6. Естественность и правдивость поведения героев в кадре.
7. Изобразительное и звуковое решение фильма.
8. Ваша искренность и индивидуальность.

Раздел 11.

ИГРОВОЕ КИНО

ИГРОВОЙ ВИДЕОФИЛЬМ

Обращение к жанру игрового кино в кинолюбительской практике встречается не так часто, и на то есть серьезные причины. Из главных можно выделить творческие и технические, организационные и материальные. Надо признать тот факт, что в жанре игрового кино у кинолюбителей удач мало, значительно меньше, чем у авторов документальных фильмов. Любительские игровые фильмы чаще всего вторичны по отношению к профессиональному кино и почти все подражательны.

Прежде чем снимать игровые фильмы, авторы непременно должны начать с театра, должны полюбить актёров. Необходимо научиться снимать актёра в театральных условиях, при создании документального фильма. Далее важно понять специфику творчества ***режиссера-постановщика*** игрового кино, который должен обладать самобытным и оригинальным мастерством. Практически всегда начинающему кинолюбителю оказывается не по плечу режиссура игрового фильма. Индивидуальный творческий подход к постановке фильма у режиссера приходит с опытом работы в искусстве кино, но вообще это бывает редкостью.

Случается, что любительский коллектив берется за создание игровой картины, не представляя себе отчетливо всех сложностей, которые потребуется преодолеть для того, чтобы довести начатое дело до конца. Однако опыт кинолюительства свидетельствует о том, что среди массы наивных и неумелых игровых картин есть и хорошие фильмы. Порой среди их создателей появляются режиссёры исключительного таланта, для которых небольшая игровая картина – это средство самовыражение и первый шаг в большое искусство.

Самый трудный участок режиссуры в игровом кино – это работа с актёром. Профессия кинорежиссёра познаётся не теоретически, а практически в результате репетиции до съёмки, накануне съёмки, в день съёмки. При этом актёру необходимо играть и действовать на репетициях, а не рассуждать по поводу исполнения будущей роли. Актёр не должен поражать зрителя своей нарочитой наивностью, позированием перед камерой или безвкусным кривлянием. Реалистичность поведения актёра, его естественность действия и речи – важнейшее условие достижения правды на экране.

Игровой фильм – это показ на экране вымышленной ситуации, важной жизненной или литературной истории, где главным является актерская игра. Желательно, чтобы вымысел первого вашего игрового фильма опирался на ваш собственный жизненный опыт и наблюдения. Важно, чтобы герои оказывались в знакомых ситуациях, а действие происходило в естественной обстановке. Хорошо, если исполнители ролей будут соответствовать своему положению в жизни. Студент будет играть студента, родители – родителей, а школьники – школьников. В таком случае они не играют, а живут своей жизнью. Именно поэтому особенно привлекательны игровые фильмы с участием детей и животных.

Поскольку написать литературный сценарий начинающим кинолюбителям непросто, то они зачастую начинают с экранизации известных произведений. Экранизация рассказа, с одной стороны, упрощает работу над фильмом, так как сложную сюжетную линию, образы, диалоги можно использовать, что называется, в готовом виде или после некоторой переработки. Но в то же время экранизация известного произведения накладывает значительную ответственность на весь съемочный коллектив. Собственный же сценарий требует выдумки, знания жизни, драматургического мастерства. Например, не так-то просто найти тему и выстроить сюжет, а затем обработать свой сценарий для любительской постановки. История, которую вы хотите рассказать в фильме, должна овладеть вниманием зрителя и держать его в напряжении от начала до самого последнего кадра.

Теперь поговорим о том, как выстроить композицию собственноручно написанного сценария. Все начинающие авторы стремятся научиться мастерству драматурга и получить признание

своего таланта. Существует много учебников и руководств по сценарному мастерству. В одном из лучших учебников режиссер ***А.Митта*** обобщает классические правила драматургии. Он считает, что основы драматического повествования не изменились со времен ***Аристотеля.***

По законам драматургии сюжет киносценария, так же как и пьесы, состоит из трех актов. Первый акт – это экспозиция, в которой зритель знакомится с основными персонажами. В первых же кадрах начинает звучать ведущая тема фильма. Заявленная мимоходом или прямо, она определяет весь строй будущего кинорассказа. При этом главного героя желательно вводить так, чтобы он сразу запомнился. Далее все идет хорошо, но возникает проблема. Во втором акте активность героев растет, так как конфликт развивается. Одни персонажи помогают герою, другие мешают. Действие нарастает и упирается в непреодолимую проблему или преграду. В третьем акте наступает решительный момент столкновения – это главная сцена фильма, его кульминация. Герой либо добивается своей цели, либо терпит поражение – наступает развязка сюжета.

Ключевым моментом сюжета является движение от счастья к несчастью, от отчаяния к надежде. Герой был счастлив, как вдруг случилась беда. Герой полон любви, но вдруг его охватил гнев. Игровой фильм – это история, о которой герои фильма рассказывают своими поступками, проявляющимися в конфликтах. Все поступки выстраиваются от события к событию, в которых противоречия постоянно усложняются. Каждое событие – это высшая точка реального жизненного конфликта. В противостоянии героев игрового фильма борются ясно выраженные силы, добро борется со злом, хорошее с плохим. В финале сценарий должен иметь один конец, а не множество, когда зрителю все ясно, а фильм продолжается и продолжается.

Разумеется, это упрощенная схема построения сюжета. В вашем фильме динамические эпизоды могут сменяться спокойными, а затем вновь активными. Ход событий может дезориентировать зрителя, уводить в сторону, возвращать в прошлое. Одни эпизоды могут предвещать катастрофу, другие - счастливый финал.

Научиться создавать хороший сценарий можно только путем многократного редактирования своего текста. Чтобы выстроить сюжет, нужно расположить события, монологи и действия персонажей в определенной последовательности. Для этого многие режиссеры профессионального кино прибегают к методу, который называется ***«пасьянс»*** из карточек. Вначале они записывают на отдельные карточки каждую сцену, а затем раскладывают их в

последовательности развития сюжета фильма. Меняя порядок сцен, убирая лишние «карты», добавляя новые, режиссер выстраивает композицию фильма таким образом, чтобы раскрыть главную тему и завладеть интересом зрителя. На этапе создания сюжета важно определить жанр будущей постановки: комедия, мелодрама или трагедия. Важно почувствовать его эмоционально-образный строй.

В кино, как и в любом искусстве, форма играет важную роль. Конструкция сценария зависит от его содержания и вашей фантазии. Остерегайтесь схематизма и банальностей в трактовке темы! Помните, что монотонность – враг восприятия фильма. Ещё до начала съемок придумайте и разработайте собственную концепцию фильма, без неё интересная и ценная тема может быть погублена.

Снимать игровое кино – значит ставить перед камерой спектакль. Постановщик работает с актерами, выстраивает мизансцены, создает зрелище, убеждает зрителя. Каждый кадр, каждый эпизод доводится до предельной выразительности. Многие выдающиеся режиссеры создают лучшие эпизоды своих игровых фильмов благодаря чистой импровизации. Они сочетают тонкую интуицию с высоким профессиональным мастерством. И это позволяет им создавать шедевры.

Итак, мы узнали, что:
1. Первые игровые фильмы чаще всего подражательны.
2. Литературный сюжет – фундамент игрового фильма.
3. В сценарии важны концепция и конструкция.
4. Работа с актером – специфика постановочного фильма.

ЭТАПЫ КИНОПРОИЗВОДСТВА

Игровая кинокартина делится на четыре главных составляющих. Первое – это содержание картины, изложенное в сценарии. Второе – это актеры, исполняющие главные и второстепенные роли. От их таланта зависит сила эмоционального и духовного воздействия фильма. Третье – это постановка игрового фильма, включающая в себя совместную работу режиссера, оператора, художника, композитора. Это окончательное выражение в «материале» того, что задумано в сценарии и сыграно актерами. Четвертое – это техническая сторона постановки игрового фильма: создание декораций, костюмов, грима, установка освещения, съемка трюковых и комбинированных кадров, создание звуков и шумов.

И на профессиональной киностудии, и в любительской практике все начинается с выбора сценария. Утверждение литературного сценария художественным советом киностудии дает право режиссеру-постановщику формировать творческую группу. Режиссер приглашает на постановку фильма оператора, художника и директора картины. Три постановщика вместе с директором, редактором, а часто и вторым режиссером, приступают к кинопроизводству игрового художественного фильма.

Сценарий игрового фильма состоит из отдельных сцен с пространными диалогами героев. Принято считать, что сценарий заставляет режиссера «увидеть» будущий фильм. Спецификой сценария является его наглядность и монтажное построение. Однако он никогда не воплощается на экране буквально, дословно, без купюр. Как бы сценарий ни был совершенен, он неизбежно изменяется в процессе работы. Поэтому композиция фильма формируется в следующей последовательности.

Изучение киносценария начинается для режиссера и оператора с изучения литературной основы. Уже первое прочтение сценария позволяет определить, близка ли им предложенная тема, её идейно-художественное и драматургическое выражение, интересна ли фактура, созвучен ли эмоциональный строй произведения. Не менее важно для постановщиков умение определить производственные трудности и масштаб будущей постановки, количество объектов, массовых сцен, экспедиций, соотношения натурных и павильонных съемок, а также время года предстоящих съемок.

Режиссерская разработка сценария определяет не только, что снимать, но, главное, как снимать каждую сцену фильма по всем её компонентам. Режиссерский сценарий суммирует конкретные предложения всех участников постановки, включая оператора, художника, звукооператора, костюмера, гримера, пиротехника. Имея такую разработку, можно приступать к подготовке киносъемок.

Подготовительный период предусматривает всестороннюю подготовку к съемкам фильма. Его назначение – обеспечить непрерывность производственного процесса и высокую работоспособность каждого. В конечном итоге - высокое художественное качество фильма. В подготовительном периоде режиссер

и оператор главное внимание уделяют ***выбору натуры,*** особенно по картинам, где натура может оказать существенное влияние на постановку фильма.

Съемочный период - это проведение киносъемки каждого кадра фильма художественно-постановочным методом. Специфика работы этим методом предполагает: выбор места съемки, анализ световых условий, определение последовательности снимаемых кадров, воссоздание атмосферы эпохи в декорации, изобразительное решение портрета и пространства фильма, работу с актерами, разведение мизансцен, установку света и камеры, процесс киносъемки, запись звука и шумов, проявку пленки в лаборатории, просмотр снятого материала.

Монтажно-тонировочный период завершает творческий и технический процесс создания художественного фильма. На этом этапе весь снятый изобразительный материал, все звуковое и шумовое оформление соединяется в целостное произведение – фильм. В этот период ведутся всевозможные досъемки и пересъемки кадров, связанные с техническим браком плёнки, неточным монтажом отдельных сцен фильма. После монтажа определяется окончательный метраж фильма и время его демонстрации.

Сдача фильма и исходных материалов – это окончательный этап завершения всех работ по фильму. Это монтаж негатива и печать контрольной копии, являющейся «эталоном» для последующей печати фильма на копировальной фабрике. В любительской практике - это сдача фильма и исходных материалов заказчику.

Итак, мы узнали, что:
1. Игровой фильм снимается поэтапно.
2. Важные задачи постановки решаются на выборе натуры, на съемке и при монтаже.
3. Успех каждого этапа определяет качество фильма.

ВЫБОР НАТУРЫ

В подготовительном периоде работы над фильмом одна из главных задач кинолюбителя, будь он режиссер, оператор или художник, - выбор места для предстоящих натурных съемок. Иногда это место подсказывает сценарий, указывая точный адрес: Москва, Петербург, Киев, Рига. Но чаще всего в сценарии дается общая характеристика мест, где происходят события в фильме: город, село, улица, море, степь, тундра, пустыня и т.д.

И тогда начинается поиск места съемки. У одних кинолюбителей представления, возникшие после прочтения сценария, настолько конкретны, что, выехав на выбор натуры, они пытаются даже отыскать созданный их фантазией пейзаж. У других главный советчик - сама природа. Когда выдумка вынуждена отступить перед убедительностью найденного пейзажа, тогда, как правило, и рождается третье решение, примиряющее выдумку с жизнью. Вооружившись фотоаппаратом или видеокамерой, кинолюбитель отправляется на поиск. При выборе натуры важно не просто найти подходящий пейзаж, но точно учесть, каким он будет при утреннем свете, дневном, вечернем, где будет солнце и куда упадут тени, какой свет необходим для задуманной режиссером сцены. Необходимо выяснить, как изменится в течение дня направление солнечного света по отношению к архитектуре домов, натурной декорации, а главное, по отношению к актерам. Все это важно с точки зрения организации будущих съемок.

После определения времени суток, в которое пейзаж и актеры освещены наиболее выразительно, наступает вторая фаза подготовки места съемки: реконструкция или достройка выбранного объекта съемки. Природа редко преподносит готовые съемочные площадки, их почти всегда необходимо декорировать или достраивать. Поэтому умение мысленно дополнять пейзаж декорационными пристройками

(деревьями, заборами, калитками и т.д.) – одна из важнейших особенностей «видения» оператора. Оператор игрового фильма придумывает, сочиняет изображение, выбирая и место съемки, и время, и ракурс, и свет, и тональность. Применяя самую разную технику и способы съемки, оператор, как композитор, создает на экране настроение, передает свое отношение к происходящему. Сколько операторов, столько и вкусов, столько по-разному увиденных и снятых фильмов.

Можно сказать, что натура не существует сама по себе, её выбор связан с личностью создателя фильма. Индивидуальность оператора проявляется в том, что он видит, какую именно натуру он выбирает из нескольких предложенных вариантов. В этом заключается специфика операторского творчества.

Важнейшая задача постановщика фильма – сосредоточить съемки в минимальном количестве мест, точно определить благоприятное освещение и указать время суток для съемки каждой сцены. При этом важны не только состояние природы, живописность местности, но и доступность объекта съемки. Реальность его использования. Если действие происходит в стенах старинной средневековой крепости, то необходимо знать не только, что эта крепость реально существует, но и то, что в этой крепости-музее разрешат проведение видеосъемок вашего фильма. Съемка в музее или метро требует специальной оплаты или получения письменного разрешения, на что может уйти немало времени.

Выбор места съемок всегда связан с учетом подъездных дорог к нему, удобством сообщения. На съемочную площадку необходимо привезти не только видеокамеру и штатив, но и доставить актеров, костюмы, реквизит. Какие-то строительные материалы для обустройства декорации в кадре, пиротехнику, осветительную аппаратуру, возможно, даже «игровой» транспорт, например, карету, телегу, лошадь, старинный автомобиль.

И еще, выбирая натуру на улицах города, нужно всегда быть реалистом и не рассчитывать на блокировку городского транспорта ради съемок вашего фильма. Снимая в местах скопления народа, нет необходимости рассчитывать на вызов кордона милиции, останавливающего многочисленных зевак возле съемочной площадки, где находятся актеры и видеокамера.

Итак, мы узнали, что при выборе натуры важно:
1. Определять время суток для съемки.
2. Избегать разбросанности съемочных объектов.
3. Четко определять объем достройки объектов.
4. Учитывать наличие подъездных путей к месту съемки.

ПОДБОР АКТЕРСКОГО СОСТАВА

Выбор актера на роль представляет наибольшую трудность в работе над игровым фильмом. Ведь именно актер будет воплощать на экране задуманный в сценарии образ. Поэтому выбор актеров производится не только по внешним данным, но и по характеру, темпераменту, духовности. И то, и другое очень важно!

Как правило, кинолюбитель не имеет возможности пригласить профессиональных актеров. Хотя может случиться, что какой-то театральный актер, желающий попробовать себя перед камерой, согласится на бесплатное участие в любительском фильме. Для вас это будет большая удача, так как квалифицированный актер поможет вам решить ряд актерских и режиссерских проблем.

Хорошо, если в вашем районе имеется любительский театральный коллектив, в котором можно найти желающих участвовать в задуманном игровом фильме. Если вы попадете на спектакль, то обратите внимание на специфику игры актера в самодеятельном театре. У театральных актеров движения и жесты отличаются от кинематографических. Действия актёров кино максимально приближены к обычному поведению людей. Участники театральной самодеятельности естественно держаться перед камерой, как правило, не умеют. Специфика игры киноактера состоит в том, что он играет не весь фильм сразу, а отдельные кусочки сценария. Актер снимается в отдельных разрозненных кадрах, и часто не по порядку развития действия в данной сцене. Актер в кино играет «кусочками», но создает цельный образ персонажа. При наличии диалогов задача усложняется синхронной записью речи и дикцией непрофессиональных исполнителей. Обращение к самодеятельным театрам - это лучшее решение проблемы поиска актеров для вашего игрового фильма.

Однако в практике создания игровых фильмов кинолюбители чаще всего приглашают на роли своих товарищей, друзей, знакомых, то есть работают с «неактерами». Труднее всего уговорить на съемку пожилых людей, зато молодежь, особенно женщины, снимаются охотно. В этих случаях целесообразно набирать актеров из того окружения, где будет разыгрываться снимаемая сцена. Тогда есть гарантия, что люди, играя самих себя, будут естественными.

Режиссер игрового фильма - единственный человек на съемочной площадке, который заботится о художественной выразительности создаваемого актером персонажа. Оператор задумывается о внешнем облике персонажа, портрете героя фильма, а режиссер о внутреннем содержании образа. Игровой фильм принадлежит исключительно режиссеру, выражающему содержание фильма и свое видение его через актерскую игру. Принимая все сказанное во внимание, вы должны учесть свои режиссерские возможности, свой режиссерский опыт работы с профессиональными и начинающими актерами.

Остановив выбор на конкретном актере, вы должны рассказать ему о сценарии фильма, о своих творческих замыслах, о месте данной роли в будущем фильме. Закончив предварительные беседы с актером и получив его согласие на участие в съемках, вы должны приступить к кино- и фотопробам, необходимым при подготовке игрового фильма.

Итак, мы узнали, что:
1. В актере важны внешность, талант и характер.
2. Покадровая съемка – специфика работы актера в кино.
3. Идея игрового фильма воплощается в актерской игре.

ФОТОПРОБА

В игровом фильме фотопроба – это первое профессиональное знакомство режиссера с известным или начинающим актером. Главная задача фотопробы – найти образ героя. Вглядываясь в актера, оператор пытается понять, подходит ли этот актер для создания задуманного образа. Снимая в разных ракурсах, оператор пытается увидеть диапазон актерских возможностей. Иногда фотопроба проводится с целью помочь популярному актеру уйти от привычного амплуа, выявить в нем новые грани таланта.

Фотопроба помогает подобрать ансамбль эпизодических персонажей, окружающих главных героев. Просматривая десятки фотографий, раскладывая их перед собой, режиссер и оператор смотрят, как они монтируются, дополняя друг друга. Они отбирают лица одного плана и стиля, которые несут на себе печать той эпохи, в которую происходит действие фильма, создают точное и достоверное окружение героя в сцене.

Если персонаж сложен, если возраст его меняется на протяжении фильма, то фотопроба делается и для грима. По фотографии видно, какой должна быть борода – густой, короткой или с проседью, как лучше актеру – в очках или без них. Для женщин таким образом ищут прическу, шляпу, иногда даже форму ресниц. Тем более, если речь идет о «старении» или «омоложении» актрисы.

Портрет - преобладающий способ съемки актера на фотопробе. Режиссеру в небольшом эпизоде важно найти выразительный жест, раскрывающий психологическое состояние или черту характера персонажа. Оператору для характеристики персонажа важно найти ту или иную позу, взгляд, наклон головы, очертания профиля. Художнику интересно посмотреть, как предметы и одежда влияют на образ персонажа. При подборе костюма ему важно увидеть актера, стоящего во весь рост, сидящего на стуле, иногда даже лежащего. Особое внимание уделяется положению рук, расположению кистей и пальцев. Рассматривая портрет, режиссер видит, что следует исправить во внешности актера. Например: асимметрию лица, очень крупные или слишком мелкие черты, широкое или вытянутое лицо, массивный подбородок, большой нос и т.д.

Уже само слово «фотопроба» говорит о том, что это как бы первые подступы к воплощению замысла. Фотопроба – это очертания будущего игрового фильма, некий фотопроект, взгляд на то, каким он видится постановщикам, к чему нужно стремиться, когда начнутся съемки.

Итак, мы узнали, что:
1. Главная задача фотопробы – найти образ героя.
2. Фотопроба помогает подобрать актерский ансамбль.
3. Фотопроба – это очертания будущего фильма.

КИНОПРОБА

Кинопроба – это экспериментальная съемка видеофильма. Это поиск стиля, мизансцены, освещения, характера. Это поиск и режиссерский, и актерский, и операторский. Кинопроба сродни тем эскизам, которые создает живописец на подступах к большому полотну. Недаром некоторые из проб входят в готовый фильм. Для этого необходимо, чтобы многое соответствовало будущему фильму: и актер, и пейзаж, и интерьер, и костюм.

Кинопробы актеров производятся в простейших декорациях или интерьерах, реже на натуре. Актеры, участвующие в пробе, должны быть одеты и загримированы с максимальным приближением к внешнему виду персонажей. Кинопроба актеров должна проводиться с таким расчетом, чтобы снятые кадры являлись эскизом будущей изобразительной и портретной характеристики основных персонажей фильма, а также изобразительного решения фильма в целом.

Обычно на кинопробу выносятся главные эпизоды из киносценария. Актера сразу погружают в гущу творческих требований, предъявляемых ему ролью. Это дает возможность выяснить, справится ли актер с ролью. Разумеется, нельзя рассчитывать, что актер на кинопробе полностью сумеет сыграть, как этого требует задуманный образ. На кинопробе речь идет лишь о признаках, которые вселяют в режиссера фильма уверенность о выполнении актером своей задачи.

Многие профессиональные актеры не любят кинопроб, считают, что они «принижают» актера, даже оскорбляют. Особенно

тех проб, которые проводятся по принципу гадания: «подходит – не подходит, взять – не взять?». Это неприятно актеру, тем более на уровне любительского фильма начинающего режиссера. Кандидатуру актера необходимо обдумать заранее, присмотреться, и только приняв решение, приглашать его на кинопробу.

Хорошо во время кинопробы продолжить поиск вариантов грима, костюма, деталей реквизита и обстановки интерьера. Но главное то, что режиссеру необходимо найти стилистику будущего изображения. Рассказывая изложенную в сценарии историю, режиссер стремится стилизовать изображение, добиваясь его художественной условности. Он стремится найти стиль, соответствующий жанру фильма: драма, комедия, трагедия.

Главное для оператора на кинопробе – это работа над портретом. Еще на репетиции оператор должен присмотреться к актеру, привыкнуть к нему, уловить и полюбить его творческие особенности. На основе творчества актера в воображении оператора складывается образ будущего персонажа. И именно этот сложившийся образ будет заставлять оператора каждый раз воплощать его на съемке перед камерой. Поэтому так важно первое знакомство оператора с актером. Пожалуй, это самый важный момент в постановке игрового фильма. Кинооператору не только необходимо завоевать доверие актера, но и опекать его во время съемки, максимально избавляя от неприятных «столкновений» с кинокамерой, устраняя неудобства, связанные с киносъемочной техникой.

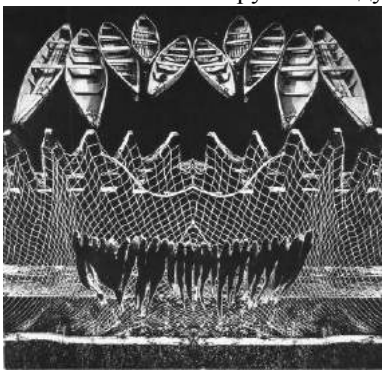
Для оператора кинопроба – это поиск света, крупности, композиции, это выбор оптики, пленки. Оператор имеет возможность искать необходимую пластику изображения, язык фильма, он подбирает сочетание тонов в костюме и декорации, уточняет необходимые цвета, их восприятие, решает цветовую гамму и тональность фильма.

Произведение искусства рождается там, где есть попытка по-иному подойти к старым истинам. Оператор должен в каждой новой картине стараться менять манеру, не боясь потерять «своё лицо». Необходимо с какой-то новой стороны взглянуть на свою профессию,

стремиться не к законченности, а к совершенствованию. Сегодня хороший оператор отличается не столько характером съемки, сколько характером поиска.

Понятие стиля тесно связано с понятием творческой активности. Чтобы снимать современно, нужно иметь мужество выходить за границы привычного, устоявшегося. И если не рисковать, то никогда не получить нового результата. Любимая мизансцена, любимое освещение… Именно так и возникает штамп! Когда же рисковать, как не на кинопробе?

Стилизация изображения – это основной метод работы оператора в игровом фильме, это область его художественного творчества, выражение его индивидуальности. Современный оператор может снимать «под хронику», стилизовать изображение «под графику», под мастеров фотографии, под живописные полотна передвижников или импрессионистов, быть чрезвычайно реалистичным и неимоверно условным. Снимая игровую картину, оператор постоянно балансирует между двумя борющимися началами – фотографичностью и условностью. «Переберет» оператор в фотографичности – потеряет выразительность, «переберет» с условностью – зритель не поверит фильму. В игровом фильме оператора влечет к активному вмешательству в пластику кадра, ибо голая протокольность, фотографичность никак не трансформированного изображения не могут его удовлетворить.



Всякое искусство условно, и в то же время претендует на достоверность. Природа киноискусства изначально фотографична, но, когда необходимо при помощи изображения рассказать какую-то историю, у оператора возникает необходимость в интересах выразительности и гармонии вступать в борьбу с его природой, согласно драматургии сценария стилизовать изображение фильма. Оператор предлагает зрителю войти в волшебный мир экрана, принять его и полюбить.

Итак, мы узнали, что:
1. Кинопроба – это экспериментальная съемка актера и интерьера.
2. Кинопроба – это поиск стиля будущего фильма.
3. Стилизация изображения – важный метод игрового кино.

ОСВЕЩЕНИЕ НА НАТУРЕ

На натуре основными источниками освещения являются ***солнце*** и ***небо.*** В разное время суток свет солнца и неба постепенно меняется. По мнению ученых, максимальный уровень освещения бывает на экваторе в полдень, минимальный – ночью высоко в горах.

Один и тот же пейзаж может быть по-разному освещен. Днем он может быть солнечным, ярким по краскам и радостным по настроению. Утром пейзаж еле различим в тумане, вечером горит тревожным огнем заката, а ночью - темный и мрачный. Этот же пейзаж может быть пасмурным и дождливым, весенним, и осенним, летним и зимним. Пасмурная погода способна навеять настроение грусти, подчеркнуть мрачный колорит сцены.

При съемке на натуре, по сравнению с павильоном, у оператора меньше возможностей управлять светом, но есть возможность выбирать освещение каждой сцены. На натуре чаще всего используется солнечное освещение. Непостоянство солнечного света заставляет оператора улавливать определенные, порой мгновенные его состояния. Следовательно, при съемке пейзажа нужно успевать фиксировать живописное состояние природы именно в этот миг. Это одна из особенностей съемки пейзажа – «ловить моменты».

К особенностям съемки на натуре относится выбор необычных световых условий, в которых будет происходить действие отдельной сцены. Например, съемка при грозовых облаках или среди тумана утреннего рассвета, съемки в густой тени или белоснежных зимних просторах. Обычно режиссер использует любое состояние природы как выразительное средство, усиливающее драматургию фильма. Часто необычное освещение служит эмоциональной характеристикой психологического состояния героя. Пейзаж помогает режиссеру и оператору передать настроение, эмоциональное состояние персонажа, его душевные переживания. Пейзаж может солировать, а может быть аккомпанементом, он может быть фоном, на котором происходит действие, а может быть главным носителем авторской мысли.

Выбор освещения на съемке определяется художественными задачами, которые ставит перед собой оператор. Иногда с утра погода солнечная, а затем набежали облака, пошел дождь. Когда облака сгущаются, небо темнеет, освещение становится минимальным. При таком неблагоприятном освещения одни кинооператоры отменяют съемку, перенося её в солнечный день. Другие – тщательно готовятся, репетируют, ожидая прорыва солнца сквозь облака, чтобы быстро отснять подготовленный кадр. Парадоксально, но почти всегда после отмены съемки облака рассеиваются и солнце светит весь день. Видимо, в укор оператору, неправильно принявшему решение!

Характер освещения на натуре зависит от положения солнца на небосклоне. В ***утренние и вечерние*** часы солнце стоит низко над горизонтом и скользящие над землей лучи очень красиво освещают природу. Боковое, солнечное освещение дает глубокие, длинные тени, делает изображение максимально объемным. Однако в это время очень скоротечно меняется интенсивность цвета в кадре. Поэтому утром и вечером необходимо снимать очень быстро, ибо просчеты по времени скажутся много дней спустя, при монтаже эпизода. Кадры, снятые в разное время в утренние часы, не монтируются по цвету. Однако это самое живописное освещение.

В ***середине дня*** солнце стоит в зените прямо над головой. Солнечное освещение характеризуется короткими и очень контрастными тенями. Лица людей освещаются верхним и очень неприятным светом. В это время лучше вообще не снимать или снимать против солнца, используя искусственные отражатели. Белые тканевые отражатели дают сильный рассеянный свет и используются операторами для подсветки контрастных теней на лицах актеров. Для смягчения неприятного верхнего света, идущего от солнца, также используются затенители, которые устанавливаются над актерской сценой. Затенители представляют собой натянутую на металлические рамы белую ткань, которая рассеивает жесткие лучи солнца. Затенители хорошо «работают» при съемке крупных и средних планов.

Особо необходимо выделить освещение на натуре, когда солнце находится за тонким и прозрачным слоем облаков. Такое

освещение самое благоприятное для проведения видеосъемки. Тонкий слой облаков рассеивает свет солнца, создавая объемное и мягкое освещение пейзажа, архитектуры и портрета человека.

При выборе освещения жестких правил нет. Хорошим считается то, которое дает точный и эмоциональный эффект, а это уже вопрос субъективный. Мрачная или веселая обстановка действия в кадре создается оператором посредством выбора нужных метеорологических условий съемки. Одна съемка выигрышна, когда над морем нависли грозовые серо-свинцовые тучи, меняющие даже цвет моря, когда темные штормовые волны разбиваются о прибрежные скалы. Другая сцена, наоборот требует светлой атмосферы, когда в кадре утренний пейзаж, цветущие весенние сады, голубое небо, покрытое облаками, белоснежные вершины гор. Такое освещение создает приподнятое настроение.

Добиваясь выразительности пейзажа, оператор часто трансформирует реальную натуру с помощью искусственной подсветки от всевозможных прожекторов. Например, в пасмурную погоду операторы широко пользуются прожекторами, высвечивая одни участки и затеняя другие. Бестеневое освещение пасмурного дня является как бы «грунтом», на который оператор по своему творческому замыслу может наносить светотеневой рисунок, пятна, блики, высвечивая актеров и декорацию. В любительских условиях применение мощных прожекторов весьма проблематично, поэтому чаще всего используются зеркала разных размеров, серебристые и белые ткани для подсветки лиц и объектов съемки.

«***Режимные» кадры*** на натуре обычно снимают в сумерки, которые длятся не более тридцати минут после захода солнца. Это тот момент в природном освещении, который не принадлежит ни дню, ни ночи. Солнце, скрывшись за горизонтом, освещает землю очень слабым светом, а небо в стороне, противоположной закату, темное.

К съемке готовятся заблаговременно и ждут наилучшего момента, который дает возможность оператору создать на экране вечерний световой эффект. Продолжительность съемки зависит от яркости неба и чувствительности пленки, поэтому такая съемка

называется «режимной». В европейских киностудиях съемку в «режим» называют – «голубое время», а в американских – «синим». Хотя можно было бы называть это время суток более красиво и точно – «сиреневыми сумерками».

Снимая актеров на фоне темного неба, оператор подсвечивает их со стороны камеры слабым светом прожектора. Темное небо в кадре чуть прорабатывается на пленке, а актеры хорошо видны в свете прожектора. Смысл режимной съемки в том, что оператор высвечивает прожектором лица героев на фоне неба, которое постепенно темнеет. Обычно снимают подряд несколько дублей и потом выбирают наилучший по световому балансу и игре актеров.

Съемку ***«под ночь»*** проводят днем при ярком солнце, создавая темный «ночной» кадр с помощью недостаточной экспозиции пленки. Снимая изображения с «недодержкой», то есть значительно темнее, чем принято снимать днем, оператор превращает солнечное освещение в свет луны. Для этого он выбирает пейзаж с глубокими черными тенями и снимает актеров против света. При съемке на цветную пленку оператор устанавливает перед объективом синий фильтр. Снимая актеров против солнца на темно-синем фоне, оператор создает поразительный эффект «лунного» света из лучей солнца.

«Темнители». В пасмурную погоду осенью или в хмурый зимой день на натуре бывает максимально равномерное бестеневое освещение объекта съемки. Лица актеров в такую погоду имеют ровное освещение при полном отсутствии теней. Чтобы усилить контраст между светом и тенью на лице, рядом с актерами устанавливается большой черный экран, вроде ковра, который называется «темнителем». Черный бархат перекрывает свет от неба и поглощает его. И тем самым усиливает контраст между светом и тенью в портрете. Контраст между светлой частью лица, освещенной небом, и теневой стороной лица создает ощущение светотеневого рисунка. «Темнители» вошли в практику работы кинооператоров на современном игровом фильме наравне с прожекторами. При отсутствии осветительных приборов «темнители» широко применяются и в практике кинолюбителей.

Итак, мы узнали, что:
1. На натуре важно «ловить» момент освещения.
2. Выбор освещения – вопрос субъективный.
3. Время съемки, прожектора и «темнители» создают характер освещения.

ВЫБОР СВЕТОФИЛЬТРОВ

Создание в пейзаже определенного настроения, созвучного смысловым задачам фильма, осуществляется оператором с помощью использования различных объективов и светофильтров. Одни светофильтры устанавливаются на осветительные приборы для того, чтобы создать цветное освещение в кадре. Другие светофильтры устанавливаются перед объективом кинокамеры для изменения характера изображения. Третьи применяются при печати цветных позитивов в лаборатории. Задача светофильтров состоит в том, чтобы корректировать черно-белое и цветное изображение.

Выбор светофильтров зависит от художественных задач, стоящих перед оператором и от цены светофильтров в магазине, поэтому в арсенале оператора любителя могут встречаться и фирменные светофильтры, и самодельные.

Что дают светофильтры при съемке, какие они, для чего применяются?

Цветные светофильтры, установленные на осветительных приборах, могут усилить или ослабить цвет объектов, находящихся в кадре. Установленные на прожекторах, цветные светофильтры разных оттенков могут создать иллюзию дня, вечера, утра, ночи, света уличных фонарей, света в окнах домов, лунного ночного освещения, бликов от костра или пожара. Цветное освещение усиливает эмоциональное воздействие кадра и создает необходимое настроение. Цветные акценты имеют большое значение для достижения соответствующей окраски портрета, цвета интерьера или декорации. С помощью цветных лучей прожекторов оператор получил возможность «рисовать» в кадре и создавать цветные аккорды, цветом вызывать чувства: радостные и печальные, торжественные и тревожные.

Съемочные фильтры, установленные перед объективом кинокамеры, помогают наиболее выгодно показать пейзаж в различных погодных условиях, даже изменить его. Одни фильтры затемняют небо и выявляют тяжесть грозовых туч, другие усиливают синеву неба, придают пейзажу иной колорит. С помощью фильтров можно превратить темную листву деревьев в светлую и наоборот. Можно изменить цвет предметов в кадре, окрасить мокрый асфальт улиц или окна многоэтажных домов в теплые или холодные тона. С помощью фильтров можно провести светлую полоску над горизонтом, притемнив весь остальной небосвод. Фильтры могут разграничивать кадр на две цветные половины, например: оранжевую внизу и фиолетовую вверху. Фильтры могут окрашивать центр кадра и его края.

Для съемки ***на кинопленку*** цветные фильтры бывают сплошной окраски и частично окрашенные. Цветные фильтры **сплошной окраски** пропускают лучи собственного цвета, усиливая этот цвет по всему кадру. **Частично окрашенные** изменяют цвет по краям.

Оттененные серые фильтры на объективе киноаппарата притемняют небо, придавая всему пейзажу своеобразную суровость.

Оттененные цветные фильтры окрашивают отдельные части кадра, чаще всего верх и низ изображения.

Нейтрально-серые уменьшают свет по всему кадру.

Диффузионные – смягчают контраст изображения.

Туманные – создают впечатление «воздушной» дымки или «тумана» в снимаемом кадре.

Поляризационные – убирают отражения на окнах, стеклах, полированной мебели, на мокром асфальте, делают небо тёмным.

Интерференционные – пропускают лучи узкой части спектра.

Дисперсионные – выборочно меняют цвет отдельных объектов в кадре.

Эффектные фильтры создают крестообразные цветные лучи от источников света. Эти фильтры имеют рекламное название: звездно-взрывчатые, цвето-взрывчатые, звездная пыль и т.д. Применение их дает определенный эффект, но только ценой потери достоверности сцены, так как носит броский и искусственный оттенок.

Самодельные светофильтры:

Когда вам необходимо изменить тональность пейзажа, создать определенный колорит в нем, это можно сделать с помощью фильтров

из цветной пленки. Маленькие кусочки цветной пленки укрепляют в центре объектива на передней линзе. Два лепесточка желтого и голубого создадут «лирический» колорит, а желтый и пурпурный придадут кадру вид старинной гравюры с коричневым оттенком.

«Туман» можно создать на стекле, установленном перед камерой, с помощью пудры или пыли. При медленном движении стекла пудра, нанесенная в какой-то части кадра, например, над рекой в снимаемом пейзаже, «поплывет» над водой, словно туман.

Широкое применение при киносъемке получили кусочки оконного стекла со «свилями». Это брак внутри стекла, который искривляет изображение, будто в комнате кривых зеркал. При движении «свилей» перед объективом изображение начинает искривляться и плыть волнами.

В любительской практике серые оттененные светофильтры может заменить обыкновенное стекло, закопченное на пламени свечи. Глядя в камеру, оператор старается коптить стекло именно в тех местах, которые нуждаются в притемнении. При ошибке стереть копоть можно ваткой, навернутой на спичку.

При пользовании ***видеокамерой*** применение цветных фильтров на съемке не всегда целесообразно. Например, корректировать цвет в кадре можно с помощью различных программ при монтаже видеофильма на компьютере.

Итак, мы узнали, что:
1. Задача светофильтров – корректировать изображение.
2. Эффектные светофильтры нарушают достоверность.
3. Эффект фильтра можно смоделировать на компьютере.

ОСВЕЩЕНИЕ В ИНТЕРЬЕРЕ

Съемка в интерьере, в отличие от павильона, подкупает подлинностью обстановки. Будь то деревенская изба, городская квартира, залы музея или офис. Интерьеры наполнены естественным светом и обставлены настоящими предметами, обжитыми в повседневном быту. Все предметы несут на себе следы присутствия обитателей, каждая вещь покрыта «патиной времени». Создание предметной среды и естественного освещения в интерьере – важнейшая задача режиссера, оператора и художника фильма.

Но главное при съемке в интерьере – это возможность связывать в едином кадре происходящее в реальной квартире с жизнью, идущей за её окном. Снимая в помещении, оператор может выйти на балкон и увидеть жизнь города. Снимая из окна праздник на сельской улице, оператор может одновременно показать и убранство сельской избы. Расположившись на подоконнике, он рассматривает народные гуляния, а затем панорамирует в избу, где все дышит музейной стариной.

Подобные съемки станут возможными, когда оператор научится управлять контрастом освещения между светом на улице и светом в помещении. Научится сочетать в кадре цвет солнечных лучей и цвет прожекторов. Человеческий глаз способен одновременно видеть и то, что происходит в комнате, и то, что происходит за окном. Но видеокамера «при взгляде» на окна дает на экране камеры совсем другую картинку. Видеокамера и кинокамера «видят» либо пейзаж, либо интерьер. Разница в освещении на улице и в помещении настолько сильна, что на экране стены становятся черными, а окна – белыми. Чтобы увидеть стены и пейзаж одновременно, необходимо освещение на улице и в интерьере выровнять, сделать примерно одинаковым. Для этого необходимо включить сильный искусственный свет внутри помещения.

Но главное - необходимо учитывать цветовую «температуру» света в помещении и за окном, особенно тогда, когда включен искусственный свет люстр и плафонов. Цвет прожекторов, люстр и плафонов совершенно не совпадает с цветом солнца. Освещение за окном синее и холодное, а электрический свет отдает желтизной. Чтобы уравнять цветность освещения, на осветительные приборы ставят голубые фильтры, создающие синеватую, холодную тональность. В интерьере трудность работы оператора заключается в

чередовании цвета и контраста освещения. Важно уметь смешивать теплый и холодный свет.

Десятки световых эффектов воссоздает оператор в декорациях и интерьерах. Изба или дворец, городская квартира или купе поезда, подвал или каюта – все это освещено то огромными люстрами, то одинокой свечой, то мигающим фонарем, то лучиной, то вспышкой молнии, то холодным светом луны. Но чтобы передать на экране любой из таких эффектов, необходимы не свеча, не фонарь, не настоящая гроза за стенами интерьера, а множество осветительных приборов. Установка света в интерьере - это длительное, трудное и важное дело, которому опытный кинолюбитель уделяет основное внимание.

Начинающим кинолюбителям необходимо выбирать для съемки те помещения, которые в дополнительном освещении не нуждаются. Снимая в театре, на эстраде, дискотеке, в музее, в квартире всегда важно сохранять ту световую атмосферу, которая характерна для данного интерьера. Глядя на окружающие предметы в интерьере, можно заметить, что они окутаны воздухом и ореолами света, что на них лежат живописные блики и рефлексы, которые связывают предметы и создают общую гармонию освещения. Естественная, натуральная световая атмосфера придает очарование интерьеру, которое сразу исчезает при включении света прожекторов. Многие операторы, приходя в помещение, где собираются проводить видеосъемку, задумываются о том, как сохранить живописность естественного света, и стремятся не убить его искусственной подсветкой. При съемке в интерьере никто из операторов не забывает, что лучший свет падает из обыкновенного окна. Зритель привык к нормальному дневному свету. Поэтому, работая с дополнительными прожекторами в помещении, старайтесь сохранить эффект реального освещения.

«Приходишь в естественный интерьер, где собираешься снимать, - говорит оператор ***В.И.Юсов,*** - и об одном только думаешь:

как бы не убить естественный свет, не испортить. Совсем отказался от контрового освещения, если оно не замотивировано, не оправдано. И не то чтобы оно мне вообще не по нутру, иногда даже хочется тщательно все обработать светом, как раньше бывало, свет рисующий, моделирующий, контровой,- да рука не поднимается – тут же какая-то условность появляется».

Итак, мы узнали, что:
1. В интерьере важно сохранить естественное освещение.
2. Важен контроль цвета и контраста освещения.
3. Нужно совмещать освещение интерьера и пейзажа за окном.

РАСКАДРОВКА

Многие спорят: нужна ли раскадровка при съемке видеофильма? Не устарела ли она? Однозначного ответа тут быть не может, все решают практические нужды и целесообразность. Иногда раскадровка просто необходима, ибо дает возможность программировать будущую сцену, учитывать случайности и импровизации. Причем, снимая один кадр, можно готовить второй и видеть третий. Как раз это и необходимо для создания максимально эффективных условий работы всей съемочной группы.

Практика многих игровых картин показала полезность предварительных эскизов, покадровой зарисовки сцен, дающих возможность представить заранее и наглядно композицию будущих кадров, положение камеры на съемочной площадке, направление движения актеров и участников массового действия. Если композиционная схема зафиксирована в рисунке, значит, композиция уже предварительно осмыслена и проработана. В этом случае на съемке оператору не придется метаться с аппаратом в поисках кадра. Точка съемки во всех случаях уже предопределена раскадровкой.

Попытки зафиксировать на бумаге «увиденный» фильм делались многими крупнейшими режиссёрами. Воображение режиссёра рождало кадры, создавало их композицию, определяло способы съёмки, музыку, костюмы, реквизит, массовку. Возникла форма ***режиссёрского сценария***, она утвердилась, она живёт. У режиссёра каждый кадр имеет порядковый номер, название объекта съёмки, место съёмки: павильон или натура, время действия: день,

ночь. Режиссёр указывает крупность планов: общий, средний, деталь, метраж кадра, синхронность звука.

Принято рядом с нарисованными кадрами чертить схемы света, указывать точки съёмки и углы зрения объектива. При панорамировании желательно указать пути перемещения аппарата. Хорошо определить рисунок мизансцены при передвижении по съёмочной площадке. Режиссёр выделяет кадры для проведения комбинированных съёмок, требующих кропотливой работы и особой техники.

В основе режиссёрского сценария лежит литературное произведение. **Монтажное мышление** прежде всего присуще сценаристу, который показывает не всю историю целиком, а только важные её события. Сущность монтажного мышления сценариста состоит в сцеплении отдельных сцен и эпизодов. Раскадровка режиссёра даёт первое представление о монтаже фильма. Это сугубо индивидуальное творчество, в котором всегда виден почерк режиссёра. Или отсутствие почерка. Один мастер видит сочетание этого плана только вот с этим. А другой найдёт такое соединение, которое первому никогда не придёт в голову. Это уже искусство.

Кто делает режиссёрский сценарий игрового фильма? Видимо тот, кто талантливее! Это может быть режиссёр, оператор, художник. Важно показать, раскрыть эпизод в его главных моментах. Создать не только композицию кадра, но найти световое решение, интересную деталь. Важно не искусство рисовальщика, а умение чередовать кадры, определять их крупность, выделять главное. Режиссёрский сценарий читает вся группа. Им руководствуются на съёмке. Он удобен в работе.

Лекции по кинорежиссуре, прочитанные во ВГИКе известными мастерами отечественного кино строились на обучении студентов искусству монтажа на примере раскадровки литературных произведений. Понимание сути монтажного мышления великих писателей достигалось разбором отдельных литературных фрагментов. В доказательство этих слов приведем два примера монтажного мышления из поэтического произведения и прозаического отрывка, подробно разобранных на занятиях во ВГИКе известными кинематографистами.

На лекции по режиссуре ***С. Эйзенштейн*** приводил отрывок из поэмы А.С. Пушкина, который в учебных целях раскадровывал сам. Он считал, что поэт обладает монтажным мышлением, как настоящий кинематографист. Например, ***А.С. Пушкин «***монтажен», когда создает образ ***Петра I*** в поэме «Полтава». На занятиях со студентами режиссер раскадровывал поэтические строчки на монтажные кадры, в том порядке, как они даны у ***Пушкина.*** Режиссер делил стихотворение

на отдельные части, то есть на кинематографические планы разной крупности. Познакомьтесь с этой раскадровкой.

Раскадровка стихотворения:

1. Общий план. На фоне облаков слышен голос: «Тогда-то, свыше вдохновленный, раздался звучный глас Петра: За дело, с Богом!»
2. Общий план свиты: «Из шатра, толпой любимцев окруженный».
3. Средний план: «Выходит Петр».
4. Крупный план: «Его глаза сияют».
5. Крупный план: «Лик его ужасен».
6. Средний план: «Движенья быстры».
7. Общий план: «Он прекрасен».
8. Общий план: «Он весь как Божия гроза».
9. Общий план: «Идет».
10. Средний план: «Ему коня подводят».
11. Средний план: «Ретив и смирен верный конь».
12. Средний план: «Почуяв роковой огонь».
13. Крупный план: «Глазами косо водит».
14. Общий план: «И мчится в прахе боевом, гордясь могучим седоком».

Во втором примере приводится стенограмма занятия, на котором кинорежиссер ***М.И.Ромм*** разбирает монтажный принцип создания художественного образа в романе ***Л.Н.Толстого*** «Война и мир». По мнению М.И.Ромма, гениальный писатель обладал выдающимися способностями кинорежиссера, возможно, даже не подозревая об этом. На занятиях М.И.Ромм читал студентам эпизод из романа и комментировал его. Режиссер обращал внимание студентов на то, как Л.Н. Толстой показывает происходящее в каждой сцене действие в отдельных кадрах, будто в раскадровке. Познакомьтесь с этой стенограммой:

- «Сегодня я хочу продемонстрировать как образец сценарного и режиссерского мышления ту сцену, где Долохов пьет на пари бутылку рома, сидя на подоконнике:

«Анатоль принес две свечки и поставил их на подоконник, хотя было уже совсем светло. (Смена точки съемки и смена крупности кадра). Спина Долохова в белой рубашке и курчавая голова его были освещены с обеих сторон…»

Таким образом, Толстой дает дополнительный световой элемент: освещенного контражуром Долохова освещают еще и две свечи. Теперь Долохов резко выделен двойным светом.

После укрупнения освещенной с двух сторон спины Долохова идут кадры зрителей:

«Все столпились у окна. Англичанин стоял впереди Пьера улыбался и ничего не говорил. Один из присутствующих, постарше других, с испуганным и сердитым лицом вдруг продвинулся вперед и хотел схватить Долохова за рубашку.

- Господа, это глупости, он убьется до смерти, - сказал этот более благоразумный человек.

Анатоль остановил его.

- Не трогай, ты его испугаешь, он убьется. А?.. Что тогда?.. А?»

Таким образом, Толстой отвернулся от Долохова и, прежде чем Долохов начал поднимать бутылку, показал групповку, затем англичанина, затем Пьера, затем двинувшегося из глубины человека. Только после этого он опять переходит к Долохову:

«Долохов обернулся, поправляясь и опять распершись руками.

- Ежели кто ко мне еще будет соваться, - сказал он, редко пропуская слова сквозь стиснутые и тонкие губы, - я того сейчас спущу вот сюда. Ну!

Сказав «Ну!», он повернулся опять, отпустил руки, взял бутылку и поднес ко рту, закинув назад голову и вскинул кверху свободную руку для перевеса…»

Итак, настал самый страшный момент, Долохов начал поднимать бутылку ко рту. И тут Толстой вновь бросает его и переходит к другим планам. Он пишет:

«…Один из лакеев, начавший подбирать стекла, остановился в согнутом положении, не спуская глаз с окна и спины Долохова…»

Следующий кадр:

«…Анатоль стоял прямо, разинув глаза».

Следующий кадр:

«…Англичанин, выпятив вперед губы, смотрел сбоку».

Следующий кадр:

«…Тот, который остановился, убежал в угол комнаты и лег на диван лицом к стене».

Следующий кадр:

«…Пьер закрыл лицо, и слабая улыбка, забившись, осталась на его лице, хоть оно теперь выражало ужас и страх».

Каждый план отделен от соседнего точкой. В заключение дается групповка: «Все молчали».

Итак, в тот момент, когда Долохов начал пить, Толстой перечислительно, как это делает Эйзенштейн в фильме «Броненосец «Потемкин», показывает одновременные действия ряда зрителей, начиная с крупных планов и заканчивая общим планом: «Все молчали».

Как видите, все самые важные куски действия, то есть то, как Долохов сползал с окна и все-таки удержался, как он допил ром, - все эти тревожные куски опущены и отыграны на Пьере. Почему? Только ли потому, что так страшнее? Между нами говоря, так действительно страшнее. Никогда в жизни бытовой показ того, как человек чуть не упал, не сработает так сильно, как испуг другого человека за то, что тот упадет. Это закон режиссуры. Толстой, будучи великим писателем, был великим режиссером и, вероятно, великолепным актером.

Монтажная форма данного эпизода до такой степени строго и точно определена в его решающих местах - там, где ***Толстой*** хочет, чтобы видели то, что он хочет, то вам не остается никакой возможности эту монтажную форму изменить. Попробуйте скадрировать эту сцену иначе. Это не выйдет. Всякое иное решение будет хуже, менее осмысленно».

Оба примера, приведенные С.М.Эйзенштейном и М.И. Роммом, показывают, что монтажное мышление обоих художников очень сходно. Поэт и писатель, так же, как режиссер игрового кино, вырезает из видимого пространства необходимые фрагменты, чтобы создать из них произведение искусства. По словам С.М. Эйзенштейна: **«Искусство есть разъятие живой цельной материи на отдельные компоненты с тем, чтобы из них организовать новую цельность».** Важной особенностью монтажного кинематографа является способность режиссера вести зрителя за собой уверенной рукой художника. В этом ему и оператору помогает предварительная раскадровка. Однако когда вы поставите последнюю точку, то увидите, что раскадровка далеко не совершенна. И вам захочется внести исправления на съёмке.

Итак, мы узнали, что:
1. Раскадровка – это идеальное видение фильма.
2. Раскадровка рождается в режиссерском сценарии.
3. Монтажное мышление – основа раскадровки.

СЪЕМОЧНЫЙ ПЕРИОД

Съемки игрового фильма на профессиональной киностудии начинаются только тогда, когда все подготовительные работы завершены. Съемочный период – самый дорогой этап в производстве фильма. Тут режиссерская группа и актеры, операторская группа, осветители. Тут съемочная техника, игровой транспорт, массовка, автобусы для переезда с места на место. Поэтому администрация стремится, чтобы съемки прошли в сжатые сроки. А творческая группа наоборот, не жалеет времени, добиваясь высокого художественного результата.

Каждый съемочный объект фильма, снимаемый на натуре, в интерьере или в павильоне, начинается с «приема» этого объекта режиссером и оператором. Они внимательно осматривают объект и оценивают декорацию, построенную художником фильма в павильоне или на натуре. После чего начинается так называемое «освоение объекта», то есть тщательная подготовка декорации непосредственно к самому проведению киносъемки. В процессе освоения предстоящего места съемки уточняются места установки аппарата и микрофона, корректируется свет, намечается движение камеры. Оператор и режиссер производят разбивку предстоящей сцены на монтажные планы, определяют, где «главное направление» съемки, а где «обратные точки», устанавливают последовательность съемки каждого запланированного кадра. Освоение объекта в профессиональном кино, как правило, должно завершаться пробной съемкой общего плана декорации.

При съемке на натуре все кадры сценария разбиваются на группы, которые снимаются в различных погодных условиях. Одни кадры снимаются в солнечную погоду, другие в пасмурную, третьи в вечернее или утреннее время, четвертые при ветре, дожде или в шторм. Есть особая группа комбинированных кадров и трюковых съемок, которые снимаются отдельно.

На съемочной площадке оператору принадлежит особая роль, требующая не только таланта, но и больших организаторских способностей. Ведь каждый кадр на экране – плод труда огромного коллектива. Необходимо

привести во взаимодействие усилия многих участников работы, «подогнать» друг к другу все детали сложного механизма, именуемого съемочной группой. Стоит оператору в момент организации кадра хоть на минуту отпустить бразды правления, как потеряется ритм работы. Пройдут долгие часы упорной напряженной подготовки оператора к съемке, прежде чем раздастся режиссерская команда: «Мотор!»

Когда группа приезжает на натуру, все взоры обращены к режиссеру, и особенно к оператору. Именно они должны ответить на вопрос: где будет стоять камера, откуда будут производиться съемки, в какую сторону будет направлен объектив, как будут двигаться актеры? А главное, где могут располагаться участники съемочной группы и приехавший транспорт, чтобы не попасть в кадр на протяжении всего съемочного дня, чтобы всем спокойно работать, гримируя актеров, подготавливая костюмы и реквизит.

С приездом актеров начинается репетиция на съемочной площадке. В кино существует понятие о разведении актерской мизансцены. Каждый кадр начинается с того, что режиссер говорит актеру, что эти слова актер будет произносить стоя здесь, а на этих словах перейдет туда. Режиссер показывает актеру, что он должен делать в кадре при произнесении текста, как он должен двигаться, часто ничем не мотивируя свои требования. Возможно, для непрофессионального актера так лучше. Но профессиональный актер должен понимать, почему он должен ходить туда, а потом сюда во время съемки. Почему он не может сказать текст, стоя на одном месте? Если это исходит от требования оператора усилить динамику в кадре – это одно. Если это фантастический замысел режиссера по созданию сложной мизансцены – это другое. Но и в том, и в другом случае режиссер обязан мотивировать расположение актера в пространстве кадра, чтобы актер шел не от техники, а от внутренней необходимости. Разведение актерской мизансцены, многоплановой, глубинной или панорамной, всегда

связано с окружающим актера пейзажем или интерьером. Даже имея раскадровку, режиссер постоянно обдумывает, как снимать данный эпизод, а затем воплощает найденное решение. Сцену проще и легче поставить перед камерой, когда ему помогают единомышленники. В искусстве режиссера важно окружить себя талантливыми людьми и заставить их работать на свой замысел. Обсуждая снимаемую сцену, режиссер, оператор и актер выясняют творческие позиции друг друга.

Каждая съемка – это преодоление многих непредвиденных препятствий. Скажем, в кадре нужен паровоз, а достать сумели только вагон. Как поступить режиссеру? Ведь вся сцена строится на мощи паровоза, окутанного клубами дыма… Слабовольный режиссер не рискнет отменить съемку, махнет рукой и скажет: «Ладно, снимаем вагон!». Это первый компромисс, который ведет ко второму, третьему. Фильм получится плохим, когда таких компромиссов много.

Главное качество режиссера – умение работать с людьми, умение давать им творческие задания. Решение сцены может быть предложено сценаристом или художником, может родиться в дискуссии. А оператор должен осуществить это решение практически, при съемке. Когда режиссер и оператор – настоящие художники, имеющие свои отчетливые эстетические убеждения, пусть даже разные, то им легко договориться о съемке каждого кадра. На съемочной площадке они понимают друг друга с полуслова. В редких случаях они берут в руки карандаш, рисуют кадр и говорят: «Я думаю так». И все ясно! О решении сложной сцены они могут договориться в течение нескольких минут.

Другое дело, когда режиссер и оператор не понимают друг друга. Это ужасно и для них обоих, и для всего съемочного коллектива. Одна какая-нибудь проходная сцена обсуждается часами. Приводятся аргументы, вспоминаются авторитеты: Станиславский, Тарковский, Феллини, Рембрандт... Но и это не помогает. Оба работают плохо, значительно хуже, чем могли бы.

Пока режиссер и оператор выясняют, «как» снимать предстоящую сцену, жизнь на съемочной площадке не прекращается. Помощники оператора устанавливают камеру, укладывают рельсы, пробуют плавность хода тележки с камерой по рельсовой дороге. Есть особая атмосфера на съемочной площадке игрового фильма, когда декорация «пахнет» свежей краской, когда она обставлена мебелью и

начинает жить, когда зажигаются осветительные приборы и преобразуют пространство декорации до неузнаваемости. Вскоре на площадке появляются актеры в гриме и костюмах. В воздух взлетают микрофоны и начинают прослушивать звучание голосов. На глазах

артисты превращаются в персонажей фильма и начинают жить их судьбой, придуманной сценаристом. Для подлинного «киношника» работа на съемочной площадке важнее, чем результат, хотя, конечно же, все стараются работать на успех фильма. Наконец, в кадре появляется хлопушка и начинается съемка. Дубль за дублем, кадр за кадром, и так, пока не закончится рабочая смена.

Во время съемки игрового фильма создание спокойной рабочей атмосферы на съемочной площадке – дело исключительно сложное и тонкое. У плохих режиссеров на площадке вавилонское столпотворение: непрерывные жаркие споры актеров с режиссером, истерики капризных актрис, «бестолковые» осветители гремят штативами, с мегафоном в руках бегает второй режиссер, постоянно кричащий на всю площадку. У маститых режиссеров на площадке очень тихо, все делается «на цыпочках», разговаривают все друг с другом вполголоса. Главный на площадке актер, от которого режиссер добивается порой невозможного в других условиях. В такой атмосфере все работают на удивление хорошо, и оператор, и осветитель, и актер, и звуковик, и администратор. А в «бедламе» снимать хороший игровой фильм просто невозможно.

При съемке любительского фильма старайтесь приезжать на место завтрашней съемки заранее, чтобы вместе с помощниками подготовить площадку к приезду актеров. Проверьте звук, установите свет, убедитесь в том, что вам никто не будет мешать. Подумайте о питании: бутерброды с собой или рядом есть общедоступная столовая? Один из секретов успешной съемки игрового видеофильма - это умение предвидеть все заранее!

По окончании рабочего дня необходимо просмотреть отснятый материал, необходимо «прогнать» его на мониторе или показать на экране съемочной группе. Для всех просмотр является источником анализа: так ли снято, как хотелось? И каждый видит свои

ошибки. Оператор замечает: ритмично ли движется камера, не перегружен ли кадр деталями, не пересвечен ли фон, видны ли глаза у актера? Каждый прислушивается к замечаниям режиссера и своих коллег. Оператор учитывает всё, так как именно ему реализовывать замечания на съемочной площадке. На завтрашней съемке он учтет пожелания и режиссера, и актера, и гримера, и художника.

В отличие от оператора хроники, выхватывающего из реальных событий наиболее интересные, яркие моменты, оператор игрового фильма работает, как композитор, сочиняя фильм. Еще до начала съемок, исходя из сценарного материала, он составляет «партитуру» изобразительного звучания фильма с точно обозначенными акцентами, контрапунктами, ритмом, с определенной пластической «мелодией». Во время съемок он сочиняет каждый кадр, выбирая и место съемки, и время, и ракурс, и свет, и тональность, применяя самую разнообразную технику и способы съемки. Оператор игрового фильма создает настроение, предает свое отношение к происходящему на экране в отдельных сценах и в фильме в целом. Режиссура изображения в игровом фильме - процесс истинно художественный, доступный только кинооператору - настоящему творцу своего искусства.

Итак, мы узнали, что:
1. «Инструментом» кинорежиссера являются люди.
2. Режиссер объединяет таланты соавторов фильма.
3. Все вместе преодолевают сопротивление материала картины.

БИЗНЕС И ТВОРЧЕСТВО

Кино - это не только искусство, но и **производство**, для успешной работы которого необходимы три составляющих: ***творчество, техника и бизнес***. Соотношение бизнеса и творчества – это, пожалуй, самая важная проблема при создании фильма. Для многих режиссеров профессионального кино и кинолюбителей, съемка фильма это, прежде всего, бизнес. Они снимают фильмы для того, чтобы получить деньги. Вырученные от проката средства режиссеры вкладывают в производство следующего фильма. Без материальной базы и финансирования все ваши

творческие усилия будут практически сведены к нулю.

При съемке фильма режиссеру и оператору приходиться заниматься огромным кругом вопросов, не связанных с их основной профессией. Тут и написание литературного сценария, и производственно-организационные вопросы, и приобретение съемочной и осветительной техники, и монтаж, и прокат фильма, и «толкачество» во всех сферах, от планового отдела до отдела труда и зарплаты. Приготовьтесь к тому, что вы будете заниматься не только искусством...

Любую съемку нужно организовывать: в чистом поле, в пустыне, в бескрайнем море. Этим занимаются продюсер, директор, администрация. Необходимо организовать транспорт, доставить на съёмку актеров, расселить их в гостиницу. Необходимо следить за безопасностью людей при съёмке трюков, катастроф, военных баталий, пожаров, массовых сцен. Вот где нужен авторитет и мужество директора. Девиз администрации: «Максимум времени на творчество, минимум - на организацию». Нужно выполнить план, вот почему администратор - постоянный участник подготовительных работ, где необходимо разгрузить, принести, переставить. Но последнюю точку в конце фильма ставит бухгалтер, когда подводит итоги финансовых расходов.

С одной стороны, от творческой группы требуется строгое соблюдение сроков съемки фильма, четкого выполнения плана работы. С точки зрения интересов бизнеса запланированную съемку не в состоянии отменить ни болезнь режиссера, актера, оператора, ни отсутствие реквизита, ни неблагоприятные погодные условия на натуре. Иной раз, выполняя намеченный план, приходится снимать лето зимой, а зимний пейзаж в июльскую жару. Даже сложные драматические сцены иногда снимаются за считанные минуты из-за занятости актеров. Сегодня, как, впрочем, и раньше, на профессиональной студии существует такое понятие как «норма выработки», то есть количество отснятого материала в рабочую смену. Кроме того, существует строгое ограничение продолжительности рабочего дня и жесткий план съемки каждой сцены.

На любой профессиональной киностудии существует огромное количество вспомогательных отделов, которые участвуют в подготовке съемок. К примеру: производственный, технический, актерский, редакторский, транспортный и т.д. По идее, все они должны обеспечивать непрерывность и качество процесса съемки фильма. Однако на практике часто случается, что эти отделы лишь

требуют от съемочной группы выполнения плана, советуют, подгоняют, грозят и ничего не делают для обеспечения съемок.

С другой стороны, от творческой группы ждут создания высокохудожественного произведения, кинофильма, сделанного по всем правилам искусства. А с точки зрения искусства совершенно неприемлемо, когда начинается гонка съемочного процесса. Когда из-за огромного количества недоделок и халатности сокращается время на творчество, в результате чего ухудшается качество фильма. Например: не построена декорация, не приехал во время актер, не сшит костюм, не куплен реквизит, нет транспорта, нет пленки, нет денег на продолжение съемочных работ. Ради стремления дирекции отрапортовать в срок, творческая группа постоянно ищет выход из безвыходных положений. В работе любительской студии прослеживаются те же тенденции.

Как часто в малобюджетных любительских фильмах многие сцены снимаются в наспех выбранной натуре! Из-за недостатка средств натуру не достраивают и не декорируют исходя из содержания и смысла кадров, а снимают «как есть». Например, у первого попавшегося дома или малоподходящего для съемок помещения, с неумело загримированными актерами, в наспех подобранных костюмах. Все это – проявление неаккуратности, непрофессиональности, формального подхода к работе и неуважение к зрителям. Это бывает порождено или отсутствием средств, или желанием сэкономить на всем.

Как правило, все любительские студии подчиняются администрации учреждения, в котором они находятся. Директор школы, центра культуры или завода не только финансирует деятельность видеостудии, но и утверждает план её работы. Каждый директор должен стремиться сам определять тематику снимаемых видеофильмов с тем, чтобы создать летопись жизни учреждения. Бывает, что директор в срочном порядке требует от кинолюбителей снять то или иное мероприятие: выставку, концерт, спектакль, причем снять репортажно, быстро и качественно. Дирекция требует создания заказных фильмов-отчетов по случаю юбилеев, праздников, красных дат календаря. Фильмы-отчеты делают сами руководители киностудий, реже опытные любители, ставшие профессионалами, но не порвавшие связь с родным коллективом. Главное в таком «отчете» не художественное достоинство видеофильма, а сам факт, что отчет на видеокассете имеется.

Несовпадение творческих желаний кинолюбителя и его практических возможностей - частое явление при создании видеофильма. Конечно, творить, гореть выдумкой, фантазировать,

строить творческие планы – все это увлекательно и интересно. Но рано или поздно придется спуститься на землю. При съемке фильма вас ожидают проблемы совсем другого рода: финансовые, «тактические», организационные и бытовые, которые придется решать вам. Сейчас уже очевидно, что и в профессиональном, и в любительском кино эпоха чистого искусства закончилась и настала эпоха коммерции. В нашем обществе коммерция стала новым арбитром в споре о том, что достойно внимания, а что нет. Многие оценки, их весомость и значимость, просто искажаются. Попробуйте сказать владельцу нового живописного полотна, что оно не впечатляет. «Ну что вы!- ответит он. - Я заплатил за него пять тысяч баксов!». Коммерция – ведущая сила и в кино, определяющая, какие фильмы снимать, а какие того не стоят. Это означает, что происходит искажение при оценке произведений искусства, особенно в умах молодежи. Это очень серьезная проблема. Поэтому при создании любительского видеофильма важно правильно расставить приоритеты – бизнес или творчество? – в самом начале вашего кинематографического пути.

Врагом творчества является страх перед начальством, обладающим властью и деньгами. Режиссер порой из трусости становится неискренним, начинает приспосабливаться и угождать. Подлинное искусство не может быть лицемерным, продажным. Не сомневайтесь в себе, не бойтесь рисковать! Только тогда вы овладеете любой кинопрофессией. Ваш профессионализм позволит вам реализовать ваши творческие замыслы, новаторские находки, экспериментировать и побеждать. Новаторство обычно губит дилетантский подход, коммерческая гонка, желание во что бы то ни стало заработать.

Кино – первое из искусств, которому потребовались бизнес и техника. Плохо, когда бизнес руководит творчеством, заставляет технику равнодушно фиксировать авторский замысел. Кинолюбителю, снимающему любительские видеофильмы, требуется много мужества и такта, чтобы отстоять свои творческие позиции художника, создающего не очередной заказной фильм-отчет, а настоящее произведение искусства. Истинный художник не торгует душой, он не станет заигрывать ни с публикой, ни с начальством, а лишь слушает голос своей совести. Каждым своим фильмом он стремится помочь человеку, утешить его и вселить надежду.

Итак, мы узнали, что:
1. Кино – это не только искусство, но и производство.
2. Творчество, техника, бизнес – три кита успеха.
3. Приоритет творчества – девиз создателей фильма.

Часть IV. ПРАКТИКА ВИДЕОСЪЕМКИ

Раздел 12

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ПО ФОТОКОМПОЗИЦИИ

Задание № 1. ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ЖАНРАМИ ФОТОГРАФИИ

Сделайте подборку фотоснимков из фотоальбомов, газет и журналов, проиллюстрировав ими виды и жанры современной фотографии.

1. Снимки чисто информационные, отражающие текущие события.
2. Фоторепортаж в виде серий, блоков и других многокадровых форм.
3. Кадры, представляющие прикладную фотографию (реклама, научная фотография и другие разделы).
4. Продукция «бытовой фотографии» и снимки для документов.
5. Жанр натюрморта в фотоискусстве.
6. Жанр художественного фотопортрета.
7. Жанр фотопейзажа.
8. Документальный портрет и портрет, снимаемый в реальной обстановке.
9. Примеры жанровых зарисовок, снимаемых репортажно.

Выполните самостоятельно ***пять снимков,*** относящихся к различным разделам и жанрам фотографии (по выбору).

Задание № 2. ВЫБОР КРУПНОСТИ ПЛАНА

1. Проведите съемку объекта с разных расстояний одним и тем же объективом. Цель - получить законченные по композиции ***общий, средний и крупный*** планы. Снимите также характерную ***деталь*** объекта, его фрагмент (сверхкрупный план).

2. Сделайте серию кадров с одной и той же точки съемки, но объективами с различными фокусными расстояниями.

3. Сделайте серию снимков, распределив порядок общих, средних и крупных планов, так, чтобы их последовательный показ стал многокадровым рассказом о данном событии.

Например, такая серия может представлять собой: общий план городской улицы с уходящей вдаль перспективой; средний план жанровой сценки, происходящей на этой улице (например, люди, с интересом рассматривающие оформление витрины магазина); крупный план (или несколько крупных планов) зрителей, на лицах которых самые выразительные эмоции; наконец, сверхкрупный план в виде ***натюрморта*** из предметов, заполняющих витрину.

Задание № 3. ВЫСОТА ТОЧКИ СЪЕМКИ И «РАКУРС»

Проведите съемку выбранного вами объекта со следующих точек:

1. С нормальной по высоте точки съемки, то есть с высоты человеческого роста или с уровня ваших глаз.

2. С нижней, но отдаленной от объекта точки съемки, например, лежа на земле в нескольких метрах от объекта.

3. С нижней и очень близкой от объекта точки съемки, например, установив камеру у подножия памятника и снимая его с нижнего ракурса.

4. С отдаленной от объекта верхней точки, например, с лестницы, из окна, с крыши дома.

5. С приближенной к объекту верхней точки, снимая его с верхнего ракурса. Например, взобравшись на стол, стул на скамейку в парке, на крыльцо или на капот автомобиля.

6. Сделайте ***три снимка*** различных объектов, выбрав в каждом случае оптимальную высоту съемки.

Задание № 4. ЛИНЕЙНАЯ ПЕРСПЕКТИВА ИЗОБРАЖЕНИЯ

Снимите улицу, набережную или архитектурный ансамбль с ярко выраженной перспективой с нескольких точек съемки:

1. Определите эти точки, рассматривая архитектуру улицы с различных расстояний до объекта съемки и с различной высоты. В каждом кадре подчеркните диагональную перспективу с помощью широкоугольной оптики и оригинального ракурса.

2. Снимите уходящий в море пирс или небольшой мостик через речку широкоугольным объективом, чтобы усилить линейную перспективу. Используйте в конце перспективных линий, сходящихся в кадре, ориентир, которым может быть фигура человека или другой объект.

3. Снимите городскую улицу длиннофокусным объективом издалека. Добейтесь сокращения линейной перспективы, подчеркнув одинаковые масштабы домов в кадре.

4. Снимите архитектурный ансамбль объективами различных фокусных расстояний, меняя точку съемки, но сохраняя в кадре масштаб переднего плана.

5. Создайте в фотографии линейную перспективу с помощью «разбросанных» в кадре отдельных объектов: столбов, деревьев, стогов сена, камней и т.д.

6. Снимите интерьер музея, фойе театра, анфиладу комнат или открытую галерею старинной усадьбы объективами различных фокусных расстояний. Определите оптимальный объектив для передачи перспективы интерьера.

Задание № 5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ГРАНИЦ КАДРА

1. Выберите из окружающего вас пространства живописный пейзаж, городскую площадь или сельскую улицу, одним словом, выберите объект съемки. Посмотрите в видоискатель и определите, что в кадре должно быть обязательно, а что лишнее. Скомпонуйте кадр, чтобы он хорошо смотрелся и снимите. Теперь исправьте погрешности в композиции кадра и снимите еще раз. Повторите упражнение несколько раз.

2. Снимите на улице или в интерьере несколько жанровых фотографий методом репортажной съемки. Поставьте себе цель: сделать выбор границ кадра непосредственно на съемке с тем, чтобы при печати не требовалось никаких поправок при кадрировании снимков.

3. Сделайте другую серию фотографий, где такой цели не ставилось, и кадрирование было уточнено в процессе проекционной печати или с помощью компьютера. Проведите необходимый анализ. Чем отличаются снимки первой серии от снимков второй? Удалось ли вам точное кадрирование в первом случае?

4. Снимите ряд спортивных сюжетов, компонуя кадры с учетом направления движения объекта съемки. Смещая камеру за

спортсменом, контролируйте в видоискателе композицию сцены. В кадре пространство перед двигающимся спортсменом должно быть больше, чем за его спиной.

5. Освойте прием кадрирования части снимка внутри фотографии с помощью рамки. «Эффект рамки» создается с помощью рамы от картины или настенного зеркала, расположенных в кадре. Например, снимите портрет человека с рамой от картины в руках и попросите его держать эту раму перед своим лицом. Компонуя лицо человека в этой раме, вы создаете мини-портрет в портрете. На другой фотографии снимите настенное зеркало, в котором отразится живописный пейзаж или интерьер. Композиция в зеркале имеет собственные границы на фотографии.

6. При выполнении каждого упражнения обратите внимание на то, что положение границ кадра должно иметь изобразительные опоры. Опорами в кадре служит изобразительный материал: тень на земле, вертикальная линия стены, фонарь или ствол дерева на переднем плане, домик в глубине и т.д. Они делают устойчивыми границы, исключая возможность их произвольного смещения. Проверьте, на каких внутрикадровых «изобразительных опорах» удерживаются линии рамки в снятых вами кадрах.

Задание № 6. АКЦЕНТИРОВАНИЕ СМЫСЛОВОГО ЦЕНТРА КАДРА

Сделайте ряд снимков в любом жанре. В каждом кадре добейтесь акцентирования сюжетного центра композиции с помощью следующих приемов:

1. Совмещения смыслового центра композиции с геометрическим центром кадра.
2. Светового и цветового акцента на главном объекте.
3. Высокой степени оптической резкости главного объекта и потери резкости на второстепенных деталях.
4. Вынесения главного объекта на передний план.
5. Проекции главного объекта на светлом или темном фоне.
6. Размещения главного объекта в дополнительном обрамлении: проеме окна, двери, в раме, в зеркале.
7. Направлением взгляда зрителя на главный объект с помощью линейной и тональной перспективы.

В качестве упражнения сделайте ряд репортажных снимков на одном из спортивных соревнований. При съемке в каждом кадре

остановите внимание зрителя на смысловом центре сюжета с помощью вышеназванных семи приемов (по выбору).

Сделайте несколько портретов, используя для выделения главного объекта максимальное количество приемов. Наиболее полезна съемка натюрморта, содержание которого требует непременного выделения главного объекта изображения тем или иным способом. При съемке натюрморта обратите внимание на то, что главный объект изображения не всегда находится в геометрическом центре кадра.

Задание № 7. ПРИНЦИП РАВНОВЕСИЯ В КАДРЕ

Проведите очередную съемку в павильоне или на натуре и добейтесь в изображении гармоничной композиции с помощью принципа равновесия:

1. Снимите натюрморт, расположив предмет по центру кадра,- это простейший способ достижения равновесия в композиции.
2. Снимите натюрморт, где предмет с одной стороны кадра будет уравновешен предметами с другой.
3. Для достижения композиционного равновесия используйте элементы светового рисунка (падающие тени, солнечные блики и т.д.). Например, снимите портрет, в котором лицо человека в одной стороне кадра уравновешивается живописными световыми пятнами в другой.
4. Постройте симметричную композицию. Например, снимите пейзаж с помощью отражения в воде, зеркале, стекле, создайте в изображении симметрию по горизонтали. Зеркальное отражение в композиции - самая строгая уравновешенность в кадре.
5. Снимите пейзаж, в котором добейтесь композиционного равновесия кадра по его вертикали. Компонуя изображение и сопоставляя правую и левую части кадра, следите за тем, чтобы обе они были уравновешены.
6. При съемке репортажа снимите быстро движущейся объект, оставляя свободное пространство перед ним. Нарушение равновесия в кадре способствует получению динамического снимка.

Задание № 8. РИТМИЧЕСКИЙ РИСУНОК КАДРА

Проведите съемку:

1. Объекта, которому присущ природный линейный ритм с помощью чередования линий и масс. Например, заборы, лестницы, мосты и т.д.

2. Объекта, ритмические повторы в котором выявлены правильным выбором точки съемки или какими-либо чисто фотографическими способами и приемами. Например, нагромождение крыш домов, снятых длиннофокусным объективом с усилением контраста с помощью компьютерных программ или обработки пленки.

3. Объекта, в котором ритмы выявлены и подчеркнуты специальным освещением или тенями.

4. Объекта, в котором ритм основан на повторении одной и той же формы или на повторении группы из одних и тех же форм. Например, одинаковые фигуры на сцене, предметы на витрине, автомобили на городской стоянке или цветы, деревья на природе.

5. Современной городской улицы, видимой в перспективном сокращении, где все её элементы последовательно убывают по вертикали и горизонтали.

6. Объекты, в которых ритм воспринимается как тождество чередующихся элементов, например тождество колонн в здании, тождество лестничных проемов, арок и окон.

7. Объектов, в которых ритм создан столкновением контрастных величин, контрастных световых пятен, контрастным сопоставлением форм, фактур, фигур и линий.

8. Объектов, в которых ритмический ряд основан на нюансах в тональных отношениях пространственных форм. Например, ритм силуэтов кораблей в тумане, деревьев в дыму, чередование облаков и т.д.

Задание № 9. ВЗАИМОСВЯЗЬ ОБЪЕКТА И ФОНА В КАДРЕ

Сделайте серию снимков различных жанров, каждый раз ставя перед собой задачу нахождения правильного соотношения главного объекта изображения и фона, на котором он проецируется. Объектами съемки здесь могут служить гипсовая модель – бюст; образующие натюрморт предметы; поясной портрет; спортивные соревнования, любые натурные снимки, в которых композиционно использован укрупненный передний план, где расположен сюжетно важный элемент кадра.

1. При съемке павильонного портрета разработайте фон в светотеневом рисунке, при котором любые части фигуры проецируются на фон таким образом, чтобы темное проецировалось на светлом, а светлое на темном. Найдите правильное соотношение

тональности главного объекта изображения и фона: для темной фигуры используйте более светлый по тону фон, для светлой фигуры более темный.

2. При съемке павильонного портрета в близкой тональности фигуры и фона обрисуйте фигуру световым или теневым контуром.

3. Сопоставьте в кадре главный объект изображения и фон по степени их оптической резкости.

4. Снимите на натуре фигуру человека в яркой, насыщенной по цвету одежде на сером или малонасыщенном по цвету фоне.

5. Снимите на натуре фигуру в серой, малонасыщенной по цвету одежде на ярком по цвету фоне.

6. Снимите кадр, в котором фигура и фон насыщены по цвету, но имеют цвета, дополнительные по отношению друг к другу. Например: зеленый и пурпурный, синий и желтый и т.д.

7. Снимите городскую улицу поздно вечером, когда эффект быстрого движения возникает при сочетании нерезкости движущегося объекта на фоне резко изображенной улицы. Например, движущиеся пешеходы и автомобили, оставляющие разноцветные следы в виде линий на резком изображении домов.

8. Снимите спортивные соревнования, используя противоположный прием, когда движущийся объект изображен четко на нерезком, подчас смазанном фоне.

9. Снимите фотографию, в которой движущийся объект и фон видны несколько размыто. Эта размытость очертаний, зыбкость рисунка вызывает у зрителя ощущение движения.

Задание № 10. СВЕТОВОЕ РЕШЕНИЕ СНИМКА

Проведите фотосъемку в павильоне с приборами искусственного освещения, используя рисующий, заполняющий, контровой и фоновой свет.

1. Выполните съёмку портрета, используя только один прибор рисующего света. Выявите характерные особенности лица человека.

2. Выполните съёмку портрета с помощью двух источников света: рисующего и заполняющего. Добейтесь в кадре светотонального рисунка на портрете человека.

3. Выполните съёмку портрета с помощью трёх прожекторов: рисующего, заполняющего и фонового. Создайте на лице человека светотеневой рисунок с помощью рисующего и заполняющего света. Добейтесь необходимого контраста между светом и тенью на лице

портретируемого. Найдите правильное соотношение яркости лица и фона с помощью экспонометра и на глаз.

4. При съёмке портрета включите четвёртый источник освещения – контровой прожектор. Объедините его вместе с рисующим, заполняющим и фоновым светом в единую схему для создания выразительного образа человека.

5. При съёмке портрета используйте только контровое освещение в качестве основного источника света. Это создаст контрастный световой рисунок на лице.

6. Сделайте ***пять снимков*** на натуре, используя различные эффекты естественного освещения:

а) снимите городской или сельский пейзаж при солнечном освещении с ясно выраженным светотеневым рисунком изображения, наблюдаемым при боковом положении солнца по отношению к фотоаппарату;

б) сделайте несколько пейзажных снимков на восходе и на закате солнца, используя для создания изображения солнечные лучи и световые пятна, возникающие при контровом направлении солнечного света;

в) проведите съемку пейзажа в дождливый день, при снегопаде, в тумане с ярко выраженным светотональным рисунком изображения;

г) снимите пейзаж, используя вечернее сумеречное освещение;

д) снимите городскую улицу ночью при электрическом освещении от витрин, реклам, фонарей.

Выбранный для съемки пейзаж следует снимать при том освещении, при котором поразивший вас эффект света, его характер и особенности будут наиболее выразительны и живописны.

Задание № 11. ТОНАЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ СНИМКА

Добейтесь задуманного тонального решения ваших снимков, используя тон выбранных вами пейзажей или предметов и объектов съёмки. Проведите съёмки на натуре и в павильоне:

1. На натуре снимите зимний пейзаж, в котором будет доминировать белый тон: белизна снежного покрова, засыпанные снегом строения и деревья в пасмурную погоду, когда солнце закрыто плотным слоем облаков.

2. Снимите тот же пейзаж при контровом направлении солнечного света и низком стоянии солнца. Постройте светотеневой рисунок с преобладанием в кадре темных деревьев и теней, падающих

на снег. Выберите за деревьями неосвещённый или слабоосвещённый фон. Наличие ярких солнечных бликов и теней на снегу изменит тональность снимка, в кадре появится контраст.

3. Проведите съемку летнего пейзажа, погруженного в густой утренний туман. В предрассветном освещении проведите серию снимков в светлой тональности.

4. Снимите пейзаж без воздушной дымки и тумана, но с использованием принципов построения тональной перспективы. Введите в кадр притемнённый передний план. Расположите объекты в глубину кадра от тёмного к светлому. Размойте фон, проецируя его на яркое небо.

5. Постройте натюрморт, соблюдая законы тональной перспективы. Расположите предметы так, чтобы их тональность менялась от тёмных и контрастных на переднем плане к светлым и мягким в глубине.

6. В павильоне снимите портрет девушки в светлой тональности, заложив в основу тонального решения соответствующие характеристики выбранного для съемки объекта. Снимите портрет девушки-блондинки на светлом фоне, в светлом костюме, используя рассеянное бестеневое освещение.

7. В павильоне снимите портрет темнокожего человека в темном костюме и на темном фоне с поблескивающими в темноте белками глаз. Тональность выбранных объектов определяет темную тональность снимка. Попробуйте снять на чёрном фоне чёрного кота.

8. Используйте при портретной съемке в павильоне и пейзажной съемке на натуре сетки, диффузионы и другие смягчающие рисунок изображения насадки на объектив. Проанализируйте полученные результаты с точки зрения влияния размытости кадра на тональный рисунок.

9. Снимите несколько кадров при различном экспозиционном режиме: при экспозиции по светам, по теням и по интегральному замеру яркости. Проанализируйте полученные результаты с точки зрения полученных тональных рисунков.

Задание № 12. МНОГОКАДРОВАЯ ФОТОСЪЕМКА

В современной фотографии возникли и развиваются жанры, связанные с сериями снимков, ибо темы, сложные по содержанию и материалу, не могут быть разработаны и глубоко раскрыты в единичном кадре. Многокадровая фотосъемка, несомненно, самый

сложный жанровый вид фотографического творчества. Поэтому цикл практических работ по курсу «Фотокомпозиция» следует завершить итоговой зачетной работой – многокадровой фотосъемкой.

Репортаж, фотоочерк, фотофильм предъявляют к композиционному ряду фотографий новые требования, связанные с монтажом, ибо каждый кадр является составной частью серии, единого целого. Снимая фотоочерк, фоторепортер неизбежно должен решить для себя проблемы монтажных переходов, установить порядок следования кадров одного за другим. Фактически плавно подойти к проблемам монтажа, возникающим при создании кинофильма.

По выбору кинолюбителя итоговое контрольное задание выполняется в одном из следующих видов многокадровых разработок, которыми могут быть:

1. ***Многокадровый репортаж*** с места события, очевидцем которого был фоторепортер (8-10 снимков). Автору необходимо показать и суть события, и его героев, и других его участников. Например, в спорте: соревнующихся спортсменов, острые моменты соревнования, реакцию зрителей, заполнивших трибуны стадиона, победителей и их награды. Монтаж кадров здесь часто ведется в последовательности, которая обусловлена хронологией развивающегося события с соблюдением трех классических условий: единства места, времени и действия.

2. ***Блок снимков,*** смонтированных на общем паспарту, где кадры располагаются не один за другим, а как бы одновременно, как единое композиционное целое. Весь блок снимков представляет собой единую картинную плоскость. В центре общей композиции находится кадр-начало, ее сюжетный центр, вокруг которого располагаются окружающие кадры. Каждый из кадров-окружения своим содержанием и стилистикой изобразительной формы должен быть прочно связан с сюжетным и изобразительным центром композиции, с центральным кадром. В то же время все кадры должны быть связаны между собой.

3. ***Фотоочерк*** – это самая сложная многокадровая композиция, которая дает возможность поставить в центр внимания зрителя одну из крупных, узловых проблем современности и получить ее глубокую разработку. Фотоочерк - это и исследование поставленной проблемы, и рассказ о результатах исследования в поэтической форме. В фотоочерк могут войти снимки различных жанров, сделанные в разных местах и в разное время. Например, репортаж как завязка повествования, портрет, представляющий героя и пейзаж в качестве лирического отступления. Монтаж дает возможность временных перебросок, например от настоящего – возврат к прошлому, что позво-

ляет получить сопоставления, рассказывающие о ходе времени. Фотоочерк и фоторепортаж – это выход из фотографии в журналистику.

4. ***Фотофильм*** – это дальнейшее освоение способов монтажной связи кадров, это новая проблема композиции из серии фотографий. Опорой при создании фотофильма может служить кинематограф, где проблемы монтажа, его формы и закономерности разработаны досконально. Фотофильм передает на экране движение во времени, действие, развивающееся в сюжете. Фотофильм - это умение видеть материал в монтажной фразе, решение вопросов монтажного единства снимков по их смысловым и изобразительным характеристикам.

Эта работа снимается с помощью пленочного или цифрового фотоаппарата. Формат фотографий не важен, но удобнее создавать её из открыток размером 10х15 сантиметров, так как они легко клеятся между собой в книжки-гармошки, собственно и являющиеся фотофильмом.

Фотофильм - это склеенная книжка-гармошка из фотографий на определенные темы. Это метод конструирования фотографий, в виде монтажной фразы раскрывающий определенную мысль. В книжке-гармошке необходимо решить проблемы монтажных переходов, установить не только порядок следования кадров одного за другим, но и найти изобразительные связи кадров предыдущих и последующих. В фотофильме обязательна драматургия, переходы от сюжета к сюжету, важны переходы с плана на план на основе столкновения или соединения кадров. То есть то, без чего немыслимо кино.

Сегодня, в эпоху цифровых фотокамер, можно вместо склеенных книжек монтировать фотофильм на компьютере и переносить изображение на лазерные диски и другие носители. Почти в каждой семье сегодня имеется огромное количество фотографий, перенесенных на компьютер. Домашние компьютерные фотоальбомы - это материал для создания фотофильма на определенную тему.

Цель работы: развитие кинематографического видения события или действия в монтажной последовательности кадров.

Объем фотофильма невелик, он состоит из 10-15 фотографий.

5. ***Слайд-фильм*** предполагает использовать многокадровую фотосъемку для создания видеофильма из статичных фотографий или слайдов. Это итоговая работа кинолюбителя, желающего посвятить себя работе в кино.

Создание слайд-фильма предполагает: отбор слайдов на определенную тему, создание дикторского текста, запись музыкального сопровождения и шумов, сведение фонограммы на одну пленку, монтаж слайд-фильма, запись программы для показа с одного, двух и трех проекторов, оснащенных реостатами, регулирующими силу света каждого проектора.

Цель работы: создание фильма из статичных фотографий или слайдов. Работа помогает приобрести практические навыки в выборе темы, написании сценария, создания режиссерской разработки, овладения навыками монтажа и озвучания, показа готового слайд-фильма по предварительно записанной программе.

Объем готовой работы составляет 50 слайдов, время звучания 5-6 минут.

Начало слайд-фильма – это чаще всего заглавный титр. Иногда можно начать с коллажа, который как бы концентрирует в себе идею всего последующего содержания. Иногда можно дать несколько вступительных кадров пролога, предваряющих заглавный титр. Далее представляют героев фильма, место действия, излагается проблема или рассказывается какая-то история. Наиболее простым принципом соединения между собой отдельных кадров является монтаж по тексту. Его называют иногда ***иллюстративным.*** Суть его в том, что каждое новое изображение становится как бы подтверждением текста, его изобразительным эквивалентом.

В слайд-фильме множество эпизодов, представляющих собой самостоятельные композиционные блоки, имеющие начало, середину и конец. Каждая мысль, выраженная в тексте сценария, решается путем формирования блоков, состоящих из нескольких слайдов на одну и ту же тему или подтему. Нужно помнить, что каждый слайд должен вобрать в себя максимум информации, фиксируя внимание на главном и оставляя за кадром все, что можно домыслить. Изображение в каждом эпизоде должно быть максимально емким в каждом случае. По своим художественным ресурсам слайд-фильм тяготеет к обобщенно-образному отражению действительности. Часто в основе монтажа лежат причинно-следственные связи.

В дальнейшем, когда отснятый материал находится уже на монтажном столе, когда формируются отдельные эпизоды, необходимо думать и о приемах, организующих композицию фильма в целом. Можно начинать работу, рассматривая слайды, положенные на прозрачное молочное оргстекло, подсвеченное снизу мощной лампой. Разглядывая весь отснятый материал, можно понять, что многое из того, что было задумано, не получилось, многое придется доснять и

переснять. Поэтому очень важно, чтобы количество отснятых заранее слайдов превышало то, что реально войдет в слайд-фильм. Это варианты одного и того же объекта, дубли композиционных решений, пейзажи и натюрморты, которые могут расширить возможности монтажа.

Первый этап работы над фильмом - это выбор темы, формирование замысла в сценарии. По форме записи сценарий - это последовательный перечень объектов съемки с примечаниями и примерным дикторским текстом, в дальнейшем подлежащим уточнению и доработке. Очень важный этап работы – соотнесение изобразительного и звукового ряда по времени. При этом попутно дорабатывается текст, обозначаются смысловые акценты, паузы. Кроме краткости, к сопроводительному тексту необходимо предъявлять и иные требования: простота и изящество в построении фразы, эмоциональная окраска, содержательный комментарий к изображению, но не пересказ его. Выбор музыки — это способ усилить эмоциональное воздействие фильма. Окончательными же критериями при создании фильма остаются интуиция и художественный вкус кинолюбителя.

Если вы показываете слайд-фильм на экране домашнего кинотеатра, используйте два, три, несколько диапроекторов. Они дадут возможность накладывать одно изображение на другое, плавно переходить с кадра на кадр, проецировать на экране одновременно или в определенном порядке несколько изображений. Правда, для этого необходимы реостаты, ослабляющие или усиливающие свет диапроекторов. Учтите, что полиэкранный слайд-фильм может передать зрителю в несколько раз большую информацию, чем моноэкранный, правда для этого потребуется больше времени, терпения и, конечно, самих слайдов.

6. ***Фото презентация*** – самая массовая и простая форма многокадровой фотосъёмки. Это показ серии фотографий на экране телевизора. На первом этапе творчества демонстрируется случайный подбор снимков. На втором этапе объединяются тематически лучшие фотографии. Например, показываются гостям презентации на тему «Мой ребёнок», «Жизнь в деревне», «Поездка на Кавказ». Пока это предел творчества фотолюбителя, но есть надежда, что в презентации появятся музыка, дикторский текст, сюжет, драматургия.

Раздел 13.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ПО ВИДЕОСЪЕМКЕ

Съемочная работа №1. «НАТЮРМОРТ»

Цель работы: создание из разрозненных предметов законченной композиции.

Вам необходимо придумать тему натюрморта, отобрать нужные предметы, поставить их в кадр. Необходимо освоить технику съемки натюрморта статичной видеокамерой.

***Пояснение к заданию* «Натюрморт».** Темой натюрморта могут быть бытовые детали вашей комнаты. Вещи и предметы служат исходным материалом для придуманных оператором композиций и выражают те ощущения и эмоции, которые связаны с ними у оператора и у зрителя.

1. Найдите в вашем доме пару предметов, отличающихся друг от друга по размеру в два и более раз. Например: яблоко и арбуз, спичечный коробок и пачка сигарет, дедушкины очки и его же шляпа, и т.д.

Расположите одну из таких пар на столе и снимите видеокамерой три варианта ***композиции*** одного и того же кадра. Снимая каждый вариант по нескольку секунд, каждый раз немного смещайте предметы относительно друг от друга и также смещайте их от центра кадра. Глядя на экран видеокамеры, вы неожиданно для себя обнаружите, что второй и третий варианты композиции каждой пары даются вам все труднее и труднее. Расставляя предметы на столе, вам каждый раз становится яснее, какое их взаиморасположение будет, а какое не будет смотреться в кадре. И это правильно: для каждой пары предметов существует единственно верное композиционное решение. Вы убедитесь в этом, просматривая полученную видеозапись.

2. Снимите несколько натюрмортов, в которых присутствует ***движение.*** Например: в стакан льется молоко, в пепельнице дымится сигарета, ветер из окна переворачивает листы книги. Сквозняк из открытой двери сбрасывает с письменного стола исписанные листки бумаги. Опрокидывает вазу с цветами, она падает и разбивается. Котенок пугается и убегает.

3. Снимите натюрморт, в котором прослеживается история человеческих взаимоотношений, есть ***сюжет.*** Например: за окном дождь, ненастье, оконное стекло покрыто каплями, словно слезами. На

подоконнике - телефонный аппарат со снятой, рядом лежащей трубкой. Впечатление такое, будто человек, снявший трубку, не в силах снова взять её из-за нахлынувших на него противоречивых чувств. А на другом конце провода ждут, и ждут, быть может, решения судьбы. В ненастный день одинокий телефон на пустом подоконнике рождает многообразные ассоциации, говорит о драме человеческой жизни.

О решении пространства натюрморта смотрите в первой части книге в главе «Натюрморт».

Съемочная работа № 2. «КАДР»

Цель работы: овладение простейшими техническими приемам видеосъемки.

Это задание дается с целью освоения простейших технических приемов видеосъемки, а именно: как держать устойчиво видеокамеру, определять крупность объекта, выбирать угол зрения объектива, панорамировать. Задание «Кадр» включает в себя съемку с применением следующих технических приемов:

- *статика со штатива;*
- *статика с рук;*
- *панорама обзора;*
- *панорама сопровождения;*
- *перекидка;*
- *проезд вдоль объекта съемки;*
- *наезд и отъезд на тележке;*
- *объезд вокруг объекта;*
- *трансфокация;*
- *сложная панорама.*

Панорамы лучше всего снимать не в помещении, а на натуре. На улице встречается гораздо больше движущихся объектов, за которыми можно вести панораму. Вдобавок, снимая проходящих мимо вас пешеходов или движущиеся по улице машины, вы будете не только практиковаться, но и получать удовольствие от съемки.

При оценке данной работы учитывается качество выполнения приемов съемки, а также технические и художественные достоинства изображения. Прежде всего, оценивается умение видеть и фиксировать выразительные детали реальной жизни с помощью видеокамеры, помогающие выразить в кадре интересную, законченную мысль.

Объем работы – до 5 минут экранного времени.

***Пояснение к заданию* «КАДР».** Съемка панорамы слежения за движущимся объектом привлекает внимание кинолюбителя своими новыми художественными возможностями. И это не удивительно, ибо объектив видеокамеры так же, как глаз человека имеет возможность плавно переходить с плана на план, охватывая гораздо больший угол зрения, чем статичный объектив. При съемке панорам лучше пользоваться штативом с уровнем, тогда линия горизонта не будет «заваливаться». Подход к композиции при съемке панорам несколько отличается от пейзажных канонов. Основные законы, например, принцип золотого сечения, не отменяется, однако некоторые сюжеты в панораме смотрятся эффектнее, чем в прямоугольнике статичного кадра. Важно находить равновесие между динамическими элементами кинокадра и следить, чтобы ни один край кадра не «перевешивал» другой. Также старайтесь избегать построения кадра, при котором главный объект находится точно посередине кадра, а по краям пусто. Учтите, что пространство кадра, куда движется человек и направлен его взгляд, должно быть шире по сравнению с пространством за его спиной.

Описание каждого операторского приема, который необходимо выполнить в данном задании, смотрите во второй части книге в главе «Движение съемочной камеры».

Съемочная работа № 3. «КИНОЭТЮД»

Цель работы: Приобретение навыков выражения определенной мысли с помощью изображения. Продемонстрировать первое представление о монтажной преемственности кадров, снятых с различных точек зрения.

Съемочная работа представляет собой зарисовку из отдельных кадров. Кинолюбитель приобретает навык выражать определенную мысль или настроение в объеме одного кадра или серии кадров. Он должен овладеть навыками построения простейшего связанного кинорассказа с помощью съемки общих, средних и крупных планов. Монтажная и смысловая преемственность кадров является обязательным условием работы. Все кадры должны быть объединены единой мыслью, единым действием, то есть сняты монтажно, творчески. А творческий прием всегда несет в себе элементы драматургии и режиссуры.

Зарисовка «Киноэтюд» может быть по желанию автора озвучена закадровой музыкой и шумами, но это требование не

является обязательным. В композицию «киноэтюд» текст часто не входит, все выражается изображением и музыкой.

Объем работы – до 5 минут экранного времени.

***Пояснение к заданию* «КИНОЭТЮД».** У зарисовки «Киноэтюд» нет четко определенного событийного повода, но есть высокий уровень художественности съемки, проявляющийся в композиции каждого кадра, в тщательном выборе ракурса, выразительности и световой тональности. Зарисовка обладает единством взаимосвязанных кадров.

1. В каждом кадре должен быть выделен главный объект съемки, привлекающий внимание зрителя в первую очередь. Зритель должен иметь возможность как следует его разглядеть, поэтому объект обязательно должен быть в фокусе и хорошо освещен. Акцент на главном может быть сделан вынесением объекта на первый план и любым другим известным в фотографии приемом. Оригинальное композиционное решение кадра возможно только тогда, когда оператору доступно его грамотное стандартное решение.

2. Определите колористическое решение каждого кадра методом подбора цветности фактур снимаемых объектов. Включив в кадр фактуры теплых тонов, получится кадр в теплой тональности. Напротив, включив в кадр фактуры холодных тонов, получится кадр в холодной тональности. Борьбой теплых и холодных тонов на объекте вы можете создать или усилить напряжение в кадре. Киноэтюд требует от оператора пристального внимания к композиции, цвету, колориту, так как ни один кадр не должен вызывать у зрителя ощущение цветового диссонанса.

3. Снимите кадры, в которых привлекает внимание «смысловой контраст», разница между объектами по крупности, освещению, окраске, высоте, скорости движения. Найдите сцены, в которых присутствуют следующие пары объектов: освещенные солнцем и затененные, ярко окрашенные и «серенькие», неподвижные и движущиеся. Пользуясь трансфокатором и перемещаясь с места на место, вы можете либо усилить «смысловой контраст», либо его ослабить.

4. Можно выехать на съемку в живописную местность для создания пейзажного киноэтюда, вызывающего определенное настроение. На средних и крупных планах желательно передать живописные эффекты освещения, выявляющие пластику и форму деталей. Среди снятых кадров должны быть общие планы, в которых хорошо передано соответствующее настроению пространство.

5. Сюжетом для киноэтюда может быть рассказ о приходе весны, лета, осени или зимы. Небольшое событие, которое произошло

во дворе вашего дома, на улице, на которой вы живете. Например, прилет птиц в деревню весной, проливной дождь на улице и т.д.

Съемочная работа № 4. «МОЯ КОМНАТА»

Цель работы: приобретение кинолюбителем элементарных навыков монтажного мышления, умения использовать фон, среду, окружающую обстановку в качестве важнейших компонентов кинопроизведения.

Съемочная работа «Моя комната» представляет собой киносюжет, состоящий из нескольких взаимосвязанных монтажных фраз. Это киноповествование, в котором выражена определенная мысль или настроение, раскрыта сущность какого-либо события или явления в их временном и смысловом движении.

Творческие усилия в данной работе должны быть направлены на то, чтобы в эмоционально-образной форме рассказать о каком-либо человеке без активного участия самого человека в кадре. Важно через детали, предметы быта, вещи раскрыть характер человека, рассказать о его увлечениях, профессии, поступках. Самого героя в кадре нет, его «играют» любимые вещи, постоянно живущие в комнате и заполняющие её. Как говорится, «короля играет его свита». Необходимо через среду: пейзаж, архитектуру, интерьер - рассказать о каком-нибудь важном событии в жизни героя.

Съемочная работа идет по заранее написанному и утвержденному руководителем видеостудии сценарному плану.

При оценке съемочной работы учитывается: соответствие снятого материала сценарному плану; техническая и композиционная грамотность; монтажная преемственность кадров по смысловой драматургической линии повествования; умение использовать деталь, крупный план предметов; изобразительное решение отдельных натюрмортов; взаимосвязь и единство всех кадров во времени и пространстве.

Объем работы – до 8 минут экранного времени.

***Пояснение к заданию* «МОЯ КОМНАТА».** Это рассказ на хорошо знакомом кинолюбителю материале. Чаще всего это автобиография, рассказ о самом себе или об очень близком человеке, например, вашем дедушке. Работа должна выявить способность автора к образному кинематографическому видению, умению наблюдать, отбирать и осмысливать наиболее значимые факты в их взаимосвязи. Работа выявляет общий культурный уровень кинолюбителя, его

познания в различных областях искусства, его интересы, отношение к жизни. Съемка задания должна проходить в естественном интерьере. Очень важно воспроизвести живописное освещение интерьера, характерный для бытовых электроприборов или для солнца свет. Работая со светом, оператор должен подчеркнуть форму и фактуру материала, определить тональность и колорит каждого кадра. При панорамной съемке, где неизбежны переходы от света к глубокой тени, необходимо контролировать контраст освещения в каждом кадре. Методы съемки при создании работы различны, это и оперативный репортаж, и кинонаблюдение, и восстановление факта. Важно, чтобы материал не был безличным, неэмоциональным, поверхностным. Цель работы состоит в выявлении творческих возможностей кинолюбителя при создании характера героя через показ деталей. Не менее важна задача выбрать соответствующий интерьер, определить время съемки и создать в нем определенную световую атмосферу.

Съемочная работа № 5.
«ЧЕЛОВЕК В ПРОЦЕССЕ ТРУДА»

Цель работы: научить видеть и воплощать на экране жизнь человека и процесс труда в его логическом движении, подмечать особенности поведения человека в различных сферах профессиональной и трудовой деятельности.

Съемочная работа представляет собой драматургически законченное повествование. Это кинонаблюдение за человеком в процессе труда. Это киносюжет, подробно раскрывающий специфику и технологию определенного вида человеческой деятельности, а также показывающий человека и его характер через отношение к труду.

Драматургической основой данной работы является вскрытие конфликта между человеком и объектом, на который направлена его трудовая деятельность.

Съемочная работа сопровождается авторским комментарием, предварительно утвержденным руководителем видеостудии. По законам кинодраматургии текст комментария к фильму не должен дублировать изображение. Он должен быть лаконичным и обладать определенными литературными достоинствами.

При оценке съемочной работы учитывается: глубина изучения автором особенностей жизни человека, специфики производственного процесса; отбор наиболее интересных наблюдений, относящихся как к

процессу труда, так и к особенностям отношения к нему человека; естественность поведения человека перед камерой; драматургическая и монтажная логика построения, а также композиционная завершенность киноповествования; выразительность кадров (лаконичность композиции, точность ракурса, четкость и естественность светового рисунка); актуальность, достоверность, оперативность кинорепортажа.

Объем работы – до 10 минут экранного времени.

***Пояснение к заданию* «ЧЕЛОВЕК В ПРОЦЕССЕ ТРУДА».** Съемка киносюжета, посвященного человеку, работающему в промышленности или в сельском хозяйстве, нелегкое, но интересное дело. Обычно внимание зрителей привлекает деятельность человека, связанная с исключительностью его профессии, атмосферой необычности, праздничности. Большинство удач относится к фильмам о людях, избравших творческую профессию, в основе которой лежит зрелищность: народные промыслы, самодеятельность в области хореографии и театра, скульптура, музыка, реже живопись. Портреты людей производства или одного из видов обыденного труда, как правило, не удаются. То же можно сказать и о работниках сельского хозяйства. Причина тому - то обстоятельство, что для стороннего, поверхностного наблюдателя любое произведение народного ремесла или искусства уже представляет некоторый интерес. А оборудование на производстве, станки, инструменты, сельскохозяйственные орудия и механизмы кажутся начинающему кинолюбителю одновременно обыденными, повседневными и в то же время непонятными по своему назначению, чуждыми. Самодеятельность и предметы народного творчества могут выступить, таким образом, в качестве «самоиграющего» материала, способствующего повышению художественного уровня фильма. Производственное же окружение оказывается, напротив, невыигрышным, ибо только настоящий художник сможет разглядеть в повседневности необычное. Более того, предметы производства раскрывают свое назначение в действии, а значит, необходим осмысленный репортаж, верно передающий суть процесса. Только в результате усилий режиссера и оператора у зрителя может возникнуть состояние сопричастности, эмоционального соучастия, которое называют «эффектом присутствия». Это один из признаков удачного выполнения работы, когда зритель как бы присутствует в мастерской, переживает и за мастера, и за результат его труда. Для этого кинолюбителю необходимо «поменять свою профессию», на время съемок овладеть той профессией, о которой идет речь в фильме.

Съемочная работа № 6. «ФИЛЬМ - РЕПОРТАЖ»

Цель работы: освоение основного метода съемки документального фильма – кинорепортаж, а также специфики творческой и производственной деятельности кинооператора, ведущего съемку событийного репортажа.

1. Для съемки репортажа необходим сценарный план, в котором композиция определена хронологией, последовательностью событий. В план вносятся основные участники события, его начало, основные, ключевые моменты, логика развития, к примеру, схема маршрута в фильме-путешествии, ожидаемый результат.

2. Важно научить кинолюбителей творчески запечатлевать на экране события, ситуации, действия, вмешательство в которые со стороны автора исключено или сведено до минимума. Это и есть метод репортажной съемки.

3. Кинолюбитель должен показать умение подметить и отразить на экране значительные, а не второстепенные элементы события, ситуации. При этом важно отразить не только «технологию» события, но и поведение его участников.

Это задание предполагает освоение монтажного способа съемки, которая требует минимума или не требует вообще последующего покадрового монтажа хроникального материала на компьютере.

Объем работы – до 8 минут экранного времени.

***Пояснение к заданию* «ФИЛЬМ - РЕПОРТАЖ».**

Большинство любительских фильмов сделано в жанре репортажа: снимаются спортивные состязания, проводы друзей в армию, фестивали бардовской песни, демонстрации солидарности или митинги протеста. Основой фильма-репортажа является реальное событие. Каждое действие, происходящее перед камерой, внезапно, неповторимо и не допускает съемку дублей.

Рассматривая действие с самых разных направлений, камера то удаляется от происходящего, то приближается к нему. Камера перемещается с одной точки на другую, изменяя крупность, ракурс, угол зрения. Например, репортаж об отъезде студентов на стройку вряд ли получится интересным, если снимать все с одной точки зрения человека, стоящего в толпе. Для создания увлекательного кинорепортажа следует снимать различные моменты мероприятия с разных точек. Это позволит показать более достоверно место происходящего события. Должны быть сняты крупные планы студентов, их родителей, детали оформления поезда и т.д. Чем больше

различных острых кинонаблюдений, тем больше будет возможностей у авторов при монтаже. Репортаж раскрывает главное в событии через показ важных и тщательно продуманных деталей.

Снимайте событие так, чтобы в течение съемки получился готовый сюжет, а не просто набор более-менее удачных кадров. Событие интересно и захватывает зрителя тогда, когда оно излагается последовательно, логично. Когда зритель имеет возможность следить за его ходом так, как если бы он присутствовал при его развитии или участвовал в нем.

1. Во-первых, нужно ознакомить зрителя с темой репортажа, с местом и временем действия, главными участниками события.

2. Во-вторых, необходимо наглядно продемонстрировать ход события, его процесс, по крайней мере, его основные этапы. К примеру, сбор студентов на вокзале, где важно увидеть приход ребят в одиночку, влюбленными парами, веселыми и шумными ватагами. А также нарастающее напряжение на лицах ребят в момент расставания с родными, при посадке в вагон, при отправлении поезда.

3. В-третьих, необходимо заранее наметить возможных героев будущего фильма. Ими могут стать, например, претенденты на роль вожаков и их конкуренты, ведущие борьбу за лидерство.

4. Не менее важно передать атмосферу события, которую создают не только участники, но и зрители. Её помогает передать съемка машиниста поезда, проводников вагона, командиров студотряда, реакция пассажиров на происходящее. Их жесты и мимика могут оживить репортаж. Вы можете показать событие с точки зрения провожающих поезд и увидеть вокзал глазами отъезжающих студентов. Вы можете снять толпу отъезжающих сверху, взобравшись на крышу или на забор.

Репортёр всегда в гуще событий, в городе, в семье, в туристическом походе. Он снимает своих героев на работе, в аудитории института, в школе. Всюду, где происходит важное, интересное, значительное. Хотите быть оригинальным? Снимите репортаж о репортаже. Репортажная съемка требует от оператора наблюдательности, быстрой реакции на происходящие острые моменты, автоматизма в работе с видеокамерой. Хроникер ведет репортаж, пока не снимет все задуманное. Во время съемки необходимо быть уверенным в себе и не снимать «убогий» материал, даже под давлением руководства. Специфика работы хроникера – в умении отобрать существенные, яркие, характерные и динамичные моменты, раскрывающие суть события или проблемы.

Съемочная работа № 7. «ФИЛЬМ - ПОРТРЕТ»

Цель работы: овладение выразительными средствами одного из распространенных в любительском кино жанров документального фильма и методикой создания психологического портрета человека.

Фильм-портрет включает в себя различные методы работы, разнообразные приемы и способы съемки: репортаж, кинонаблюдение, интервью, использование фильмотечного и иконографического материала. Предварительное и тщательное изучение материала необходимо для того, чтобы четко планировать свою работу. В план съемок включаются текущие и предстоящие события личной и общественной жизни героя фильма. В фильме необходимо раскрыть черты характера и мировоззрение героя через конкретные поступки, реальные события, различные жизненные ситуации. В фильме-портрете важно умение видеть неповторимые качества человека, его характера, взглядов на жизнь, на события, на отношение к труду, к людям, способность человека к решительным действиям во имя справедливости, любви или интересов дела. Эта работа должна представлять собой законченный документальный киноочерк, раскрывающий личность интересного, с точки зрения авторов, человека.

В критерии оценки съемочной работы входят: социальная значимость темы фильма; авторская публицистическая позиция; достоверность фактов и явлений, отраженных в фильме; художественно-образная выразительность киноповествования; оригинальность драматургического решения и композиционно-монтажного построения; умение работать с участниками съемки; естественность и правдивость героев в кадре; изобразительное решение фильма; звуковое решение фильма (дикторский текст, живая речь, музыка, шумы и т.д.).

В зависимости от сценария в картине могут быть и натурные, и павильонные объекты съемки, возможно применение искусственного света, хотя бы в минимальном количестве.

В звуковом оформлении фильма должен быть использован, кроме других элементов, голос героя фильма, записанный синхронно или звучащий за кадром.

Данная работа разбивается на три этапа. На первом этапе идет работа над заявкой сценария, затем над киносценарием, над режиссерской разработкой, операторской раскадровкой, то есть завершаются в полном объеме подготовительные работы над фильмом. Второй этап посвящается съемке фильма, а третий этап – монтажу.

Объем работы – до 8 минут экранного времени.

***Пояснение к заданию* «ФИЛЬМ-ПОРТРЕТ»**. В кинопортрете центральное место занимает образ человека, все остальное (пейзаж, обстановка действия) подчинено выявлению этого образа. Поэтому фильм-портрет ближе всего к художественному кинофильму. Но если в игровом фильме образ персонажа является плодом художественного вымысла драматурга, то в документальном кино изображаемый персонаж реально существует. В фильме-портрете нет места выдуманным признакам характера. Надо уметь использовать реальные признаки: внешний облик, манеру говорить, характерные приемы труда, влияние на героя его профессии, среды, в которой он живет, национальных признаков, уровня образования, культуры и т.п. Очень ценным качеством героя является его расположенность к общению, контактность, дар самораскрытия, то есть способность выражать себя, свои мысли и чувства. И конечно, огромную роль играют такие качества, как обаяние, пластическая выразительность.

Фильм-портрет иногда строится на основе архивного материала: писем, портретов, фотохроники, документов, мемуаров и т.д. Автор может строго придерживаться исторических фактов, изложенных в документах. А может воспользоваться только некоторыми из них. У автора фильма должен сложиться определенный образ героя. Для создания убедительного образа необходимо заранее познакомиться с героем будущей ленты и вопросами, которые его волнуют, посетить места событий. Создание кинопортрета требует от автора жизненного опыта и художественной зрелости, умения выявлять из повседневного наиболее существенные, яркие впечатления.

Отыскать в родных краях интересного человека, достойного того, чтобы о нем узнали многие, - это еще не все. Надо так организовать и продумать съемки, чтобы образ этого человека был воспроизведен на экране наиболее достоверно, таким, каким он является в жизни. К сожалению, кинолюбители нередко впадают в пагубный для фильма о конкретных людях и фактах «игровизм». Они придумывают и инсценируют поступки героя, стараются сделать свое произведение развлекательным, похожим на «настоящее кино», в котором участвуют актеры. Создавая желаемый образ, кинолюбитель заставляет героя фильма делать то, чего он обычно не делает. Например, одеваться так, как он в данной обстановке не одевается; носить с собой вещи, которые он не носит; говорить то, что для него совсем не характерно. Так в одном из любительских фильмов показали комбайнера, у которого из правого кармана ватника торчал толстенный учебник по химии, а из левого – линейка, чтобы зритель видел, как передовой механизатор занимается своим самообразованием.

Нельзя вмешиваться и в реальную обстановку действия, которая иногда кажется кинолюбителю недостаточно интересной. Если жилище или рабочее место вашего документального героя совсем не интересно и даже неприглядно, то уж лучше совсем его не снимать. Нельзя впадать и в другую крайность, вытаскивая на экран неряшливый быт. Во имя ложно понятой борьбы с так называемой лакировкой действительности, некоторые кинолюбители показывают своих героев небритыми, непричесанными, неумытыми. Такая внешность персонажа на экране уместна, если она продиктована содержанием. Скажем, смешно было бы снимать умытого шахтера в забое или доярку на ферме в лакированных туфлях. В то же время захламленные рабочие места, грязные подтеки на стенах цеха, рваная спецодежда говорят вовсе не о стремлении автора к правдивости, а о его неразборчивости. Такой материал можно использовать скорее для критических сюжетов.

Нельзя также подменять мысли и суждения документального героя мыслями самого автора или его представлениями о том, что и как должен говорить его герой. А ведь немало создается фильмов, в которых герои высказываются по шпаргалке, произносят не свои слова, а заранее написанный сценаристом текст. Однако зритель всегда изобличает такую подделку. И это опять-таки подрывает доверие к подлинности и достоверности того, что показывается на экране.

В любительском кино сегодня редкий документальный портрет обходится без синхронно записанной речи. Непосредственное общение героя со зрителем всегда интересно и впечатляюще. Но не всякий человек обладает даром красноречия, далеко не все говорят правильно, логично и связно. Одно дело актер, юрист, преподаватель, другое – доярка, тракторист или чабан, хотя и среди последних могут оказаться люди с яркой речью. Не нужно бояться нестройного языка, важно чтобы слова были искренни, а не подсказаны со стороны. Просторечный язык не помеха для экрана. Напротив, он служит дополнительным средством раскрытия характера. А когда он к тому же по-народному образен – это просто украшение документального фильма.

Съемочная работа №8. «ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОЧЕРК»

Цель работы: освоение самой распространенной формы любительского документального фильма – киноочерка.

Автор киноочерка не только отбирает события и явления, но и обобщает, типизирует, создает образы. Рассказывая о конкретных людях, случаях и фактах, он выделяет в них самые существенные, характерные черты, объясняющие закономерности общественной жизни. Таким образом, автор киноочерка может более ярко, чем в киноинформации, хронике, проявить свою творческую индивидуальность в авторском комментарии.

В идеале киноочерк должен содержать в себе или открытие, или некоторую творческую находку, новое средство или сочетание средств, несущих образный и выразительный смысл. Отсюда вытекает важное условие при создании киноочерка: нужен подробный, покадровый сценарий. Документальный фильм не может существовать без лежащего в его основе литературного «остова».

В сценарий вносится подробная обобщающая характеристика конкретных людей, явлений, событий. Предлагается соответствующий содержанию композиционный прием, связывающий отдельные эпизоды в единое целое. Им может быть комментарий тележурналиста, синхронный рассказ от лица главного героя или от участников изображаемого события. В очерке идея раскрывается не только в системе образов, но и через дикторский текст.

Создавая фильм, кинолюбитель ведет работу в следующем порядке:

1. Подбор материала по теме фильма.
2. Определение общей композиции фильма.
3. Работа над сценарием.
4. Режиссерская трактовка сценария и операторская раскадровка.
5. Выбор места съемки.
6. Анализ световых условий съемки.
7. Определение очередности снимаемых кадров, сцен и эпизодов.
8. Определение звуковой среды фильма: музыка, шумы, интервью, дикторский текст.

Объем работы: 8-10 минут экранного времени.

***Пояснение к заданию* «ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОЧЕРК».** В жизни происходит много важного и интересного, но не все достойно экрана, даже любительского. Темой киноочерка может быть портрет современника, историческое прошлое нашей страны, рассказ о памятниках истории и культуры, фильмы о природе. Существуют «географические», «исторические», «биографические», «путевые» очерки. В титрах короткометражных картин можно прочитать и «видовой киноочерк», и «научно-популярный».

Материал замысла должен отвечать следующим условиям: нести важную для многих информацию и быть выразительным чисто внешне. В сценарии должна быть четко сформулирована проблема, которую авторы собираются поставить перед зрителем. В очерке отражаются явления, события, факты, действительно происходившие в жизни, обычно с точным обозначением места, времени действия, фамилий героев. Жизненный факт – основа для очеркиста. Предмет очерка не столько результат человеческой деятельности, сколько сам человек, мыслящий, борющийся, действующий. В центре повествования очерка может быть и автор фильма, его публицистические оценки, размышления, обращенные непосредственно к зрителю. Личность автора, находящегося в кадре, часто сводит воедино весь материал, наполняет его внутренней смысловой целостностью. Репортер, обозреватель, тележурналист с микрофоном в руке может быть неотъемлемой составной частью киноочерка.

Что же такое киноочерк? В чем его особенность?

Во-первых, очерк должен быть злободневным и в то же время художественным. В очерке важна хроникерская свежесть темы. Характерная черта очерка – его публицистичность.

Во-вторых, одним из главных признаков киноочерка является локальность темы, ограничение ее небольшим числом фактов, объектов и персонажей. Очерк пишется или снимается только с «натуры», и эта «натура» рисуется, очерчивается яркими и точными штрихами. Главная задача очерка – познавательность.

В-третьих, в очерке важна краткость, сжатость изложения. Борьба с обилием материала обычно продолжается на всех этапах создания очерка.

Очеркист отражает длительный временной процесс из жизни героя, рассказывает о том, что уже свершилось, изображает на экране прошлое. Поэтому ему приходится выходить за рамки «чистой» документальности, обращаться к методу «восстановления факта» с помощью приемов игрового кино. Киноочерк - жанр пограничный, лежащий на грани документального и художественного кино, в котором сочетаются методы хроникального, репортажного кино с приемами игровой постановки. Например, воссоздавая эпизод борьбы нефтяников с пожаром на буровой вышке, авторы очерка используют макет, комбинированную съемку, пиротехнику, дождевальные установки, прибегают к инсценировке. Для того чтобы результат оказался успешным, киноочерк не правдоподобным, а наполненным подлинной правдой жизни, требуется незаурядное мастерство,

авторская и режиссерская фантазия, операторская изобретательность и обязательно – соблюдение чувства меры, художественного такта.

Когда очерк создается методом длительного наблюдения, характер журналисткой работы существенно меняется. Вместо подробного сценария требуется сценарный план, в котором излагается проблематика очерка, указываются направления работы и средства воплощения замысла. Далее усилия авторов направлены к тому, чтобы получить живую, естественную, а не отрепетированную заранее и сыгранную перед объективом реакцию людей. Завершает работу строгий отбор, в результате которого отбрасывается все случайное, побочное, и монтаж, композиционно выстраивающий материал. Окончательный вариант сценария пишется на основе уже отснятого материала, вошедшего в фильм.

В самом выборе замысла определяется неудача или успех киноочерка. В сознании зрителя тема и материал очерка приобретают важное значение. Не сумел автор овладеть вниманием зрителя с первых же кадров – едва ли удастся наверстать упущенное к середине или концу фильма.

Съемочная работа № 9. «НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ФИЛЬМ»

Цель работы: освоение кинолюбителями принципов и методов создания исследовательского, научного, технического или учебного фильма, в которых научное содержание передается зрителю с помощью художественных средств киноискусства.

Когда фильм несет зрителю конкретные научные или технические сведения, он становится научно-популярным. Если так называемый видовой фильм затрагивает какую-то научную проблему, допустим экологическую, он одновременно приобретает признаки научно-популярного. То же относится ко многим кинолентам о природе или об охране памятников истории и культуры. Документальное кинопроизведение об ученых, изобретателях, деятелях искусства, новаторах производства, народных умельцах, в котором в центре внимания научный, технический, творческий поиск, его методы и результаты, имеет черты не только документального, но и научно-популярного фильма. Когда автор ставит перед собой задачу донести до зрителя определенные конкретные научные или технические знания, он либо сам должен овладеть ими, либо привлечь консультанта – специалиста в этих проблемах. Иначе ошибки на съемках неизбежны.

Съемочная работа представляет собой законченный и озвученный фильм. Он должен в ясной, доходчивой форме раскрыть специфику и технологию какого-либо производства, рассказать о работниках промышленности, сельского хозяйства, деятелях культуры или искусства. Поэтому кинолюбителю необходимо приобрести навыки работы с научным и иконографическим материалом, применить наглядные способы популяризации научно-технических идей, суметь выразить на экране простую мысль, подчинить снимаемый материал строгой логике развития этой мысли, грамотно используя выразительные возможности изображения и дикторского текста. В соответствии с жанром кинолюбитель должен показать свое умение вникнуть в суть научной и технической проблемы, перевести ее на доступный зрителю язык кинематографической выразительности как в съемке, так и в монтаже, и в звуковом оформлении.

В научно-популярном фильме могут быть использованы средства игрового кино и мультипликации. Фильм снимается по заранее утвержденной руководителем видеостудии заявке, киносценарию и режиссерской разработке.

При оценке работы учитываются: оригинальность драматургического хода; лаконичность и образность дикторского текста; грамотность монтажного построения; наличие комбинированных и специальных видов съемки; умение использовать кинометафору как специфическое средство воздействия экранного произведения.

Объем работы 8-10 минут экранного времени.

Пояснение к заданию **«НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ФИЛЬМ».** Основное требование, предъявляемое к научному фильму, - доходчивость, увлекательность, действенность, а главное, научная достоверность и точность. Их реализация требует особого внимания к форме популяризации, к выразительности и яркости изобразительного языка фильма, к вопросам мастерства. Миссия научно-популярного кино - познавательная и просветительская, поэтому фильмы этого направления должны быть сделаны ярко, должны рассказывать о серьезном и сложном просто.

1. Если в игровом кино мы имеем дело с человеком как таковым, то в научном - с результатом его мысли, деятельности, труда.

2. Если в документальном фильме предметом повествования является событие или факт, то в научном – его объяснение.

3. Если в игровом и документальном фильме комбинированные и специальные съемки редки, то в научном кино

они имеют решающее значение, позволяя создавать уникальные кадры.

Мы с любопытством наблюдаем, как покидает Солнечную систему межзвездный корабль, многоцветными красками сверкает и переливается на экране Полярное сияние, работает термостанция, пока существующая только в проектах, и происходит множество других удивительных событий, заставляющих нас вглядываться в каждый кадр, чтобы понять, «как это сделано».

Создатели научных лент стремятся показать на экране таинственный мир живой природы в той непосредственной полноте, которая часто скрыта от глаз человека. Это так называемые видовые фильмы, в которых автор должен владеть мастерством пейзажных съемок. Но есть киноленты о природе, которые ставят более серьезные цели и носят не созерцательный, а публицистический характер. Например, фильмы о защите и охране окружающей среды, о борьбе с браконьерами, о людях, призванных оберегать и приумножать наши природные богатства. Следовательно, снимая природу, можно создавать фильмы большой общественной значимости.

Особое место в научном кино занимают фильмы о редких и необычных природных явлениях, таких как землетрясения, извержения вулканов, падение метеоритов, ураганы, катастрофические наводнения. Съемки таких природных явлений требуют от кинолюбителя исключительной оперативности, а порой и выдержки, мужества, отваги. Стихия застает кинолюбителя врасплох, готовиться к съемкам некогда, особенно если событие крайне скоротечно и дорога каждая минута. Из редких природных явлений можно назвать выпадение необыкновенных осадков, например, гигантский град, окрашенные дожди, оптические явления в атмосфере: гало, венцы, глория и другие.

Как снять, например, такое явление природы, как цунами, гигантскую волну, возникающую в океане в результате подводного землетрясения? Документалисты при случае, если им очень повезет и в атмосфере нет грозящей им опасности, могут вести съемку на натуре. А в художественном и научно-популярном фильмах для воспроизведения гигантской волны будет предпринята целая серия комбинированных съемок. Ведь цели снятых эпизодов будут разные. В художественном фильме «эффект цунами» носит вспомогательный характер изобразительного фона, на котором разворачивается основное действие. В научном при помощи комбинированных кадров станет возможным разговор о характере, возникновении и особенностях цунами как явления природы. Поэтому создать «эффект

цунами» здесь нужно так, чтобы он в полной мере, с разнообразными оттенками, соответствовал бы действительности и в считанные экранные минуты не только запечатлелся в нашем сознании легко и живо, но и был бы понят с научной точки зрения.

Немаловажное место в творчестве кинолюбителей занимают научные фильмы о прошлом нашей Родины. Редкий конкурс или смотр фильмов обходится без показа острых, публицистических фильмов, авторы которых выступают против варварского отношения к культурному наследию народа, в защиту памятников, имеющих большую историческую и непреходящую духовную ценность. Немало создается кинолент и о людях, посвятивших свою жизнь сохранению, реставрации и изучению памятников истории, культуры.

Новое направления в научном кино – ***фильмы-размышления, фильмы-дискуссии, фильмы-исследования.*** В киноразмышлении, как нигде, важна личность автора, обладающего определенным жизненным опытом и своим собственным взглядом на события, происходящие вокруг него. Человека, способного сопоставить отдельное явление или происшествие с общим ходом событий, провести психологическую, историческую или философскую параллель. И обладающего достаточным художественным тактом и вкусом, чтобы не повторять избитых истин, не употреблять художественных штампов.

Съемочная работа №10. «МУЛЬТФИЛЬМ»

Цель работы: овладение выразительными средствами и методами создания мультипликационного фильма, столь популярного среди кинолюбителей вида киноискусства.

Съемочная работа представляет собой драматургически законченное повествование. Сюжет может быть связан с богатейшими традициями национальной литературы, самобытными мотивами народного творчества, актуальными проблемами современности, газетной карикатурой, сюжетной графикой. Особенно привлекательными направлениями являются комедии, пародии, бурлески, шаржи. Большие возможности для кинолюбителей представляют рисованные и кукольные мультипликации, особенно куклы из пластилина.

Во время работы над мультипликацией кинолюбитель осваивает способ покадровой съемки. В техническом отношении такая съемка представляет собой съемку с интервалами, в результате

которой при кинопроекции возникает иллюзия движения неподвижных рисунков. Каждый последующий рисунок должен отличаться от соседнего на одну фазу движения. Приступая к работе, нужно уяснить сущность движения каждого персонажа в последовательности снятых кадров. Ибо скорость движения персонажа в фильме определяется изменением фазы движения между двумя соседними кадрами. Кинолюбитель волен акцентировать и даже шаржировать характер движения своих героев. Любой сюжет необходимо воплотить выразительными средствами, присущими прежде всего мультипликации. Мультфильм требует особой образности, подчеркнутой условности и в то же время предельной убедительности.

При оценке работы учитываются: художественно-образная выразительность мультфильма, изобразительное решение кадра, качество исполнения технических приемов съемки, выразительность построения мизансцен, монтажная грамотность соединения кадров, звуковое решение фильма, авторская художественная, гражданская и публицистическая позиция.

Объем работы – до 4 минут экранного времени.

Пояснение к заданию **«МУЛЬТФИЛЬМ»** Для студийца, проявившего способности в живописи, графике, прикладном искусстве, может быть интересна работа над мультипликационным фильмом. Замысел фильма может быть выдуман автором, рожден случайно увиденным рисунком или плакатом, карикатурой в газете, циклом гравюр известного художника, иллюстрациями к давно уже вышедшей книге. Это могут быть симфония и балет, песня и театральная сценка, кукольное представление, анекдот, стихотворение или рассказ, народная сказка или классика художественной литературы. Возможности вымысла, гротесковой трансформации в мультфильме поистине неисчерпаемы. Поэтому, чтобы выразить свою мысль наиболее концентрированно и эмоционально, мультипликатор прибегает к гиперболе и символу, метафоре и иносказанию.

Сценарий мультфильма должен давать богатый материал для вымысла и в то же время быть предельно лаконичным и ювелирно точным, основанным на знании изобразительных средств мультипликации, понимании её художественных возможностей. В нем должно быть учтено использование кинотрюков, выразительных деталей и неожиданных сюжетных поворотов. При этом кинолюбителю предоставляется свобода выбора жанра и техники съемки, например: рисованный фильм, «перекладка», кукольный фильм, пластилин и т.д.

Сразу решите: какой это фильм? Цветной или черно-белый? Звуковой или немой? Надо четко осознавать стилистическое решение будущего мультфильма. Например, в звуковом мультфильме можно многое выразить интонацией речи персонажей, музыкой, шумами, песней. В «немом» мультфильме придется думать только об изобразительном решении, таком убедительном, чтобы зрители ощущали отсутствие звука как творческую условность, а не досадный недостаток. Одни сюжеты непременно требуют цвета, игры красок, другие не требуют. Для одних нужна выразительная мимика, для других более выразительны неподвижные лица-маски.

Очень важно четко определить жанр фильма: лирика, романтика, сатира, фантастика, сказка, басня, новелла, фильм-плакат, фильм-пародия. Художественные средства нужно выбирать точно. Например, русские сказки можно решить в стиле народных игрушек, кустарной росписи. Фильм-плакат потребует черно-белого изображения или лаконичного графического рисунка. Лирическая или романтическая история часто нуждается в переливах цвета в изображении. Словом, в любом фильме должен быть четкий, интересный сюжет, желательно с какой-то тайной, постоянной интригой и неожиданным финалом. Композиционной завершенности сюжета помогает традиционная схема построения сценария с экспозицией, завязкой, нарастанием событий, кульминацией, развязкой. В мини-фильме сюжет часто совмещен и спрессован: экспозиция – она же и завязка, кульминация – она же и развязка.

В предварительных рисунках будущих кадров набросайте композиционное решение каждой сцены, определите стилевое решение всего фильма. Никогда не рисуйте сразу набело и на больших форматах. Лучше рисуйте на отдельных листочках, не получился рисунок – берите новый листок. Неудачные рисунки не рвите, порой именно из них складывается удачный окончательный вариант. В рисунках не стремитесь к законченности, но их цветовое решение должно быть примерно обозначено. Даже в черно-белых рисунках очень важен тон изображения. Попробуйте снять один и тот же кадр в светлой и темной тональности, и вы сами убедитесь: получились разные фильмы!

Рисуя фазы движения мультипликационных персонажей, непременно определите их характер, который должен постоянно проявляться на экране. Снимая мультфильм, вы сталновитесь не только художниками, но и артистами. Как художники, вы придумываете внешний вид персонажей, а как артисты - их характеры, походку, жесты, мимику. Чтобы точно «сыграть» персонаж в

мультфильме, выразительно нарисовать его, репетируйте перед зеркалом все будущие роли. А найденные и придуманные перед зеркалом движения тела, выражения лица зарисовывайте. Так вы создадите выразительные образы своих будущих персонажей. Именно через выразительные движения каждого персонажа мультипликаторы создают характер героя, определяют его профессию, возраст, настроение и даже состояние погоды.

Очень интересны кукольные фильмы с персонажами из неодушевленных предметов. Попробуйте взять цветные карандаши, кисточки, краски в тюбиках, циркули, передвигающиеся на двух ножках, подобно человечкам на ходулях. Наделите их соответствующими характерами, придумайте походку, настроение, столкните их желания в оригинальном сюжете. Часто снимают мультфильмы с артистами-спичками, артистами-гвоздиками, скрепками, посудой, ложками и вилками, даже с пуговицами. Есть удачные фильмы, в которых забавные роли играют мужские ботинки, женские туфли и детские тапочки. Есть красочные мультфильмы в исполнении цветных зонтиков: мужских, женских, детских. В любительском кинематографе довольно часто появляются условные объемные куклы. Например, персонажи, люди или животные, связанные из пушистых шерстяных ниток. Появляются очаровательные куклы из еловых и сосновых шишек, желудей, выточенные из дерева, причудливых сучков или живописных корней. Они могут быть украшены мхом, хвойными иглами, чешуйками еловых шишек, лоскутками березовой коры.

Самая простая конструкция мультстанка делается на принципе фотоувеличителя или универсальной репродукционной установке. Желательно, чтобы кинокамера могла плавно двигаться вверх и вниз, а софиты приближаться к съемочному столику и удаляться от него. Конечно, самый удобный мультстанок располагается на горизонтальной поверхности стола. Мультстанок должен иметь снизу окно, покрытое стеклом вровень с поверхностью стола. Снизу стекло равномерно освещается, на него можно класть кальку, арказоль, матовую бумагу. Полезно заготовить пару стекол, на которые можно наносить краску или рисовать на них буквы, прокладывать основные и промежуточные фоны. Очень важно при работе на мультстанке еще до съемки определить точные границы кадра. Прежде чем снимать, необходимо проверить кино- или видеокамеру и приноровиться к их особенностям. Очень важна для съемки рисованных мультфильмов разрешающая способность объектива. Необходимо выбирать самый четкий и резкий, для чего снимается проба штрихового рисунка с мелкими деталями.

Процесс киносъемки очень прост: вы делаете очередную фазу движения объемной игрушки и снимаете покадрово. ***Одна фаза на два кадра.*** При движении кукол очень важно помнить об «ускорении» и «торможении» объекта. Например, при съемке игрушечного автомобиля необходимо ускорение в начале его движения и торможение при остановке. На трассе вы снимаете автомобиль, передвигая его вперед при съемке каждой фазы движения на пять сантиметров. Остановку автомобиля снимаете иначе, укорачивая путь передвижения до четырех, трех, двух, одного сантиметра на фазу. Так же снимаете «ускорение», но в обратном порядке, когда автомобиль трогается с места. В противном случае вместо плавного движения автомобиля у вас получится резкий механический скачок с места, то есть неестественное движение, раздражающее глаз зрителя.

При съемке важно, чтобы куклы крепко стояли на ногах, уверенно ходили по «земле». Нужно помнить, что твердые куклы хорошо ходят по твердой поверхности, если к подошвам прикрепить лейкопластырь, липким слоем вниз. Мягкие куклы – по мягкой поверхности, если их прикреплять к материалу булавкой. Пластилиновые куклы хороши на пластилиновой поверхности. Цветной пластилин можно при необходимости подкрасить гуашью или темперой. Снимая подвешенных на нитках кукол, следите, чтобы эти нити не блестели под светом. Иначе эффект реального движения пропадет. Если нужно, подкрасьте нити гуашью.

Кукольные мультфильмы требуют освещения, которое подчеркивает объемность персонажей, фактуру снимаемого материала. Обычно самая сильная лампа или прожектор располагается несколько сбоку и сверху. Лампа послабее подсвечивает густые тени. Важно, чтобы лампы обладали возможностью менять угол наклона и концентрировать свет в кадре. Необходимы: регулятор напряжения, меняющий освещение кадра, и добавочная лампочка неяркого света для постоянной работы. Очень удобен переключатель, выключающий эту лампочку и одновременно включающий установленный свет для съемки. Хорошо моделируют теневые участки объемных кукол отражатели света: зеркала, фольга, белая бумага. Применяйте цветные светофильтры, ставя их на осветительные софиты. Цвет, меняющийся на глазах зрителей, переходящий из одного в другой, всегда очень эффектен, особенно если он оправдан сюжетно. Например, если сцена окрасилась заревом пожара, вспышкой молнии или фейерверка, лунным светом.

Какой бы фильм вы ни снимали, всегда надо стремиться к наиболее простому, дешевому и одновременно наиболее выразительному решению.

Съемочная работа № 11. «ИГРОВОЙ ФИЛЬМ»

Цель работы: овладение постановочным методом создания фильма, знакомство со спецификой работы кинолюбителя в области игрового кино. Работа разбивается на выбор сценария, на построение сюжета, на изобразительное решение сцен, на звуковое оформление фильма. Но прежде всего это знакомство со спецификой актерского творчества.

Съемочная работа представляет собой завершенную киноновеллу, решенную с небольшим составом лиц и несложными постановочными средствами. В качестве основы для новеллы кинолюбитель может использовать фрагменты литературного произведения или пьесы, а также собственное сочинение. Для упрощения постановки, связанной с воссозданием атмосферы, костюма и быта далекой эпохи, желательно брать тему новеллы из современной кинолюбителю действительности.

Изобразительное решение фильма включает в себя совокупность способов и приемов съемки, позволяющих добиться художественного решения творческих задач. Большое значение имеют выбор натуры, время съемки, искусственная подсветка, пиротехника, светофильтры, мастерство режиссера, оператора и актера. Определенное влияние на изобразительное решение фильма может оказать жанр. Например, комедия, драма или детектив потребуют соответствующего жанру пластического решения каждой сцены фильма.

При оценке работы учитывается: жанрово-стилистическое единство компонентов фильма, актерский ансамбль, выразительность и точность мизансцен, выбор интерьеров и натурных объектов, монтажная грамотность, оригинальность звукового решения фильма. Умение организовать творческий и производственный процесс работы.

Объем работы – до 8 минут экранного времени.

***Пояснение к заданию* «ИГРОВОЙ ФИЛЬМ».** В любительской съемке границы профессий часто исчезают, стираются в процессе работы. Отсюда необходимость большой разносторонней культуры каждого из создателей фильма. Отсюда большая ответственность, которая ложится на кинолюбителя, взявшегося за постановку игрового фильма. Задача каждого не слепо выполнять указания режиссера, а работать в своей области, взаимно обогащая друг друга своим вкладом в общее дело. И, следовательно, всю картину в целом.

Примерные темы обсуждения перед съемкой фильма:

- Экранизация классики или собственный сценарий?
- Как распределить обязанности в творческой группе?

- В чем смысл «троекратного рождения» фильма?
- В чем особенность актерской игры в кино?
- Как создать предметный мир фильма?
- Какие особенности съемки на натуре и в интерьере?
- Как добиться художественного единства выразительных средств?

Приступая к съемке игрового фильма, вначале продумайте содержание всего сценария, определите, какие события будут происходить в каждом кадре. Вы должны подробно представить себе, как действие будет выглядеть в кадре. Для этого следует нарисовать «раскадровку», так называется несколько рисунков, на которых изображены начальная, средняя и финальная фазы кадра. Сколько именно должно быть рисунков? Это зависит от сложности вашего кадра: если в нем появится новый объект, то нужен новый рисунок, а если вы делаете панораму, то обязательно нужно изобразить ее начало, середину и конец. Это поможет вам точнее определить, как вы будете снимать этот кадр. Попробуйте придумать не один, а несколько вариантов кадра и выберите из них самый, на ваш взгляд, удачный. Это и будет режиссерско-операторский сценарий кадра. К данному этапу работы актеров привлекать не надо, раскадровка – это исключительно ваша прерогатива.

Когда раскадровка сценария будет готова, обратитесь к своим актерам и подробно расскажите им, что вы придумали. Натянутые, равнодушные, бесстрастные беседы с актерами не дадут нужных результатов. После таких бесед актер сам может сделаться равнодушным к роли, начать относиться к работе над ней формально. Надо суметь так заинтересовать актера ролью, чтобы он отдал себя работе целиком, чтобы он жил ею, чтобы она была для него максимально интересна. Каждый актер - индивидуальность, к которой необходимо найти верный подход. Каждый актер имеет свой характер, каждый работает и думает о роли по-своему. Если актеру что-то не понравится в сценарии, если он предлагает вам что-то свое, соглашайтесь! В данном случае важно не содержание кадра, то есть не что именно вы будете снимать, а то, что вы вообще сможете работать с этим актером. Помните, что режиссер создает картину вместе с актером, поэтому режиссеру необходимо сделаться не врагом, а лучшим другом своего актера.

Когда вы окончательно определитесь со сценарием, когда определите мизансцены во всех снимаемых кадрах, настанет время готовить съемочную площадку. В выбранном для съемки интерьере необходима перестановка мебели, декорирование, установка

дополнительного освещения. К этому процессу крайне желательно привлекать ваших актеров: во-первых, любителям это, как правило, интересно, а во-вторых, это дает им возможность освоиться на площадке до начала съемки и репетиции.

Далее приступайте к репетиции. Ни в коем случае нельзя позволять актерам читать сценарий, сидя за столом, оторванно от действия. Постарайтесь, чтоб в каждом кадре происходило как можно больше естественного движения: проще говоря, актеры должны ходить, а не стоять или сидеть, произнося текст диалогов. Действие актера – это неразрывная совокупность его эмоций, речи и движений. Работа над голосом должна быть неотрывна от работы над движением, актер должен двигаться и говорить перед вами. Как только актеры почувствуют необходимость действовать, вы должны перейти к репетиции в снимаемом интерьере. Актер будет искать перед вами наиболее верные движения в своем образе, а вы поправляйте его, направляйте и контролируйте. На репетициях вы как режиссер больше пробуйте, показывайте, выбирайте лучшее из различных вариантов актерского поведения и, возможно, меньше рассуждайте. Ненужные, лишние режиссерские разговоры по поводу замысла, обсуждения ролей должны быть закончены, займитесь реализацией ваших замыслов в конкретных действиях актеров. Параллельно займитесь уточнением и оформлением внешнего вида ваших героев. Начните примерять на актеров костюмы, накладывать и совершенствовать грим. Теперь переходите к работе с актерами в гриме и костюмах. Актеры должны сыграть то, что вы с ними придумали, а вы в это время репетируете с оператором съемку кадра. Повторите сцену не один, а несколько раз. Задавайте себе следующие вопросы:

Правильно ли выбрана крупность планов героев? Соответствует ли она раскадровке? Правильно ли вы рассчитали движения героев в кадре? Не «вываливаются» ли актеры из кадра? Не «перекрывают» ли они друг друга, двигаясь в кадре? Соответствует ли движение персонажей обозначенному в раскадровке? Достаточно ли освещения? Правильно ли освещена сцена съемки и герои?

Если у вас все правильно и уже, кажется, можно снимать, «прогоните» сцену еще разок-другой только для того, чтобы ответить самому себе на последний и самый важный вопрос: «А нравится ли мне все это?». Если вам что-то не нравится, ни в коем случае не снимайте! Остановитесь, объявите актерам передышку и смело ударяйтесь в глубокое раздумье: что именно вам не нравится? Можно ли это исправить? Как это сделать? Это, кстати, и называется «муки творчества». Вполне возможно, что в результате ваших сомнений вы

перекроите сценарий, нарисуете десяток новых раскадровок, поменяете актеров – это нормально, все так и должно быть.

Снимая игровую картину, необходимо возможно больше репетировать: всю картину до съемок на предварительных репетициях, репетировать накануне съемок, репетировать в день съемок и на самой съемке. Только тогда вы будете снимать фильмы качественно, хорошо, быстро и дешево.

В игровых картинах актеры произносят монологи и постоянно общаются между собой. Два актера располагаются за столом, на диване, в креслах лицом друг к другу и произносят текст сценария. Такие сцены снимаются по правилу «восьмерки». По этому правилу оператору особенно необходимо научиться снимать разговор двух, трех и более человек. Для этого оператор снимает актеров только с одной стороны и ни в коем случае не переходит на другую сторону от них. Камера находится сбоку от актеров и снимает то одного, то другого, «реагируя» на говорящего. Чем напряженнее диалог, тем ***у***же «восьмерка». Предельный случай восьмерки – это взгляд в камеру, это момент откровения. Главное условие съемки заключается в том, что все кадры должны быть статичны, то есть камера должна быть неподвижна, а актеры должны смотреть друг на друга, а не в разные стороны во время разговора.

Начинайте съемку с общих и средних планов крупности, когда вы с камерой находитесь сравнительно далеко от актеров, а потом располагаетесь все ближе и ближе к ним. Когда настанет пора снимать крупные планы, актер уже привыкнет к камере и ваше постепенное приближение не заставит его напрягаться. Кстати, такой последовательности съемки по крупностям принято придерживаться и в профессиональном кино: в начале рабочей смены снимают общие планы, а уж потом, когда актеры «разогреются» и на съемочной площадке возникнет особая атмосфера доверительности, «правды» между ними и съемочной группой, вот тогда и переходят к съемке крупных планов.

Перед съемкой кадра обратите внимание на фон, мебель, реквизит, бытовые предметы окружающие вашего героя. Решите, насколько они нужны в кадре, насколько они «осмысленны» и правильно взаимодействуют с вашим героем. Сделайте так, чтобы ничего не мешало зрителю сосредоточиться на вашем герое и на том, что он говорит. Если необходимо, вычистите фон, переставьте мебель. Любая мелочь может испортить самый гениальный кадр. Кадр нужно выстраивать до мелочей. Скомпоновав в кадре главные, значимые объекты, внимательнейшим образом осмотрите все остальное. В кадре не должно быть ничего лишнего.

Раздел 14

ПРОГРАММА КУРСА ОБУЧЕНИЯ

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Видеосъемка получила широкое распространение в общественной жизни людей. Видеосъемка и фотография - помощники всех видов и средств массовой информации. Видеосъемка – это сложный комплекс вопросов технического и эстетического характера, где техника всего лишь средство воплощения творческого замыла. Видеокамера не может «видеть» вместо оператора, как бы совершенна она не была, она видит вместе с кинооператором.

Творческий успех видеосъемки приходит тогда, когда за камерой стоит художник и мыслитель.

Сегодня значительно возросли требования к художественному уровню картин, снятых кинолюбителями. Их фильмы часто не уступают произведениям профессиональных кинематографистов, работающих в хороших производственных условиях, о чем красноречиво свидетельствуют награды, полученные кинолюбителями на различных конкурсах и фестивалях. Чтобы добиться таких успехов, мало первоклассной любительской техники, нужны знания огромного арсенала выразительных средств, владение образным языком киноискусства, объемным и зримым.

Предлагаемая программа может быть использована как для взрослой аудитории, так и для занятий с детьми.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Программа предполагает приобщить всех интересующхся этим видом искусства к миру кино, миру живописи, фотографии, тележурналистики и литературы. Целью её является научить слушателей понимать не только содержание фильма, но и изобразительный язык экрана, научиться разговаривать со зрителем на пластическом языке изображения. Изучить психологические и художественные законы восприятия фильма, научиться разговаривать на всемирном языке кино. Последовательно изучить технику видеосъемки, характер деятельности кинематографиста, постичь творческий процесс создания фильма.

Программа посвящена композиции, обобщению известных законов, принципов и правил живописи, фотографии и кино. В ней идет речь о кинокомпозиции, развивающейся во времени и пространстве, особой кинематографической форме, которая образуется в процессе движения изображения, звука и слова. Программа знакомит кинолюбителя с особенностями работы в документальном, исследовательском, игровом кино, знакомит со всеми этапами создания видеофильма.

Обучение мастерству видеосъемки ставит перед собой цели:

- Развить индивидуальные творческие способности учащегося.
- Обучить основам кинотворчества.
- Воспитать адекватное восприятие действительности, умения жить и творить в современных условиях.

3. ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

Задача обучения детей и подростков искусству снимать кино предполагает не столько воспитание техников-фотографов, сколько кинохудожников, способных образно мыслить и выражать свои мысли и чувства с помощью киноизображения.

Вот основные направления процесса обучения:

- Развить способности детей видеть и понимать окружающий мир; развить образное представление детей, умение ощущать в изображении линию, объем, цвет, масштаб, воздушную среду; укрепить желание детей развивать свою зрительную культуру с помощью знакомства с фотографией, живописью и кино; понимать логику речевого действия в сюжете и логику бессловестных действий в мизансцене актера и движении камеры.
- Обучить детей кинотворчеству, основам теории и практики видеосъемки, правилам и принципам композиции; обучить ориентации в пространстве и событии, быстроте принятию верного решения и выборе способа съемки; познакомиться с художественными и психологическими законами создания и восприятия пластических композиций.
- Воспитать в детях любовь к родной стране, её природе и к людям; воспитать уважение к истории отечественного и мирового киноискусства, традициям кинематографа, традициям живописи и фотографии; воспитать потребность в творчестве, желание заниматься видеосъемкой, стремление к глубине самостоятельного мышления.

В основе педагогической задачи лежит развитие личности ребенка, выявление его творческого потенциала, формирование целостного мировоззрения окружающего мира с помощью системы комплексного эстетического воспитания.

Программа является вариативной, разноуровневой и дифференцированной. Она предусматривает различные варианты обучения и творчества детей и подростков с учетом конкретных условий: материально-технической базы, кадрового обеспечения и социального заказа.

Период обучения творческой видеосъемке можно разделить на три этапа: подготовительный, основной и творческий. Длительность обучения на каждом этапе – один год, хотя продолжительность каждого этапа может уплотняться, в зависимости от мастерства педагога и задач видеостудии. Все группы формируются по возрастному принципу: младшие от 10 до 14 лет, средние от 14 до 16 лет и старшие от 16 до 18 лет. Принцип формирования групп – максимально приблизить по возрасту учащихся в каждой группе.

Групповые занятия проводятся по 2 раза в неделю по 2 часа на каждом этапе обучения.

Естественно, что в начале обучения дети получают подготовку по так называемым базовым дисциплинам, к которым относится «Видеотехника» и «Фотокомпозиция». В них изучаются основы фотографии и композиции, светотональное и колористическое решение снимка, организация пространства кинокадра. Сюда относятся базовые понятия в творчестве, основополагающие в любом виде искусства: умение видеть, умение создавать образы, умение выявлять действие.

Только получив основы экранного творчества, овладев техническими навыками, изучив основы композиции в фотографии и в кино, дети приступают к постижению граней мастерства кинематографиста при создании видеофильма.

Каждый пройденный раздел программы завершается выполнением съемочной работы. Она служит критерием оценки степени усвоения каждым учеником теоретических и практических навыков. Съемочные работы представляют собой законченные проекты и завершаются выполнением важной итоговой авторской работы.

На всех этапах обучения необходимы индивидуальные занятия. Это важно для изучения теории и практики создания фильма. Индивидуальные занятия обусловлены тем, что создание фильма предполагает, прежде всего, индивидуальное творчество. Ребенок не только сам выбирает волнующую его тему, но и самостоятельно

определяет способы её воплощения. Поэтому индивидуальные занятия являются важнейшей частью программы.

Для реализации данной программы используются различные формы и виды занятий: групповые, полугрупповые, малогрупповые и индивидуальные. Занятия могут проводиться как на основной базе, так и на других площадках, связанных с телевидением, фотостудией, СМИ, учреждениями культуры, искусства, образования.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПОСТРОЕНИЕ ПРОГРАММЫ

ВВЕДЕНИЕ.

Т е м а: Вводное занятие. Цель и задачи курса. Видеосъемка в любительских условиях. Этапы постижения мастерства.

1. УМЕНИЕ ВИДЕТЬ

Т е м а: Художественное видение. Врожденное и приобретенное видение: задатки, способности, одаренность. Наблюдательность и любопытство, как способность видеть. Сохранение непосредственности восприятия. Воспитание глаза художника. Глубокое и поверхностное видение. Стереотипы мышления. Жизненные наблюдения в записной книжке. Особенности зрения человека. Специфика видения объектива. Зрительная культура кинооператора. Теория фотогении. Этапы видения: озарение, созерцание, осмысление. Развитие воображения и инициативы. Эмоциональная отзывчивость и интуиция. Умение видеть известное – по-новому.

Т е м а: Видение фильма. Видение действительности с позиции автора. Экранное видение сценария. Целостное видение фильма режиссером. Изобразительное видение оператора. Умение «слышать» фильм звукооператором. Видение характера «персонажа» актером. Видение предметного мира фильма художником. Раскадровка как способ видения фильа. Эскиз декорации и костюмов. Выбор натуры. Фотопробы и кинопробы. Выбор точки съемки, света, цвета. Видение постановочных и финансовых проблем. Анализ фильма: критика ремесленничества, натурализма, удовлетворения низменных вкусов невзыскательной публики, приемов «коммерческого кино», безыдейности, бессмысленности, формализма.

2. УМЕНИЕ СОЗДАВАТЬ ОБРАЗЫ

Т е м а: Природа образа. Зримые, словесные и музыкальные образы. Многозначность словесного образа в литературе. Звучащее слово – основа актерского образа. Интонационная природа музыкального образа. Образ как пластическая композиция. Лаконизм и пышность образа. Эпитет в фокусе природы образа. Умение спрашивать: какой, какая, какое? И умение отвечать на эти вопросы по-новому. Тропы: метафора, гипербола, аллегория, ирония, символ. Эстетические и этические аспекты образа. Звуко-зрительный образ в фильме. Образ как обобщение качеств. Ассоциативные связи образа с жизнью. Фильм как процесс становления образа. Индивидуальное и типическое в образе. Монтажный принцип построения образа.

Т е м а: Образ в фильме. Кинокамера – это специфика и условность кино. Человек – мера содержания образа. Динамика кинообраза и его ритмическая организация. «Симфоническая непрерывность» киноповествования. Поиск, выявление и заострение образа. Развитие образа: «прошло время», старение и омоложение. Этапы создания образа в кино. Закадровый образ – безграничный и недосказанный. Образ – как совмещение несовместимого: документа и условности. Видение образа издали: остранение, отчуждение, сверхсознание. Образ как часть целого. Образ как отрицание: сделаю наоборот. Штамп как результат эксплуатации одного приема. Прекрасное и безобразное: добрый рассердился, злой подобрел.

3. УМЕНИЕ ФОТОГРАФИРОВАТЬ

Т е м а: Фотокомпозиция. Основные правила композиции. Дополнительные правила композиции. Выразительно-изобразительные средства. Выделение главного. Определение момента съемки. Понятие о смысловых центрах. Мотивация выбора точки съемки. Свойство линии. Психологические законы восприятия. Оптика как художественный прием. Перспективное совмещение масштабов предметов. Стиль в фотографии. Изображение объема на плоскости. Ритм в изображении: природный, световой, оптический. Тональность, контраст и цвет.

Т е м а: Освещение на натуре. Изобразительные задачи, решаемые освещением. Виды и типы света на натуре. Освещенность, яркость, цветовая температура. Освещение плоскости, объема и пространства. Управление светом на натуре. Особенности съемки в различную погоду. Применение светофильтров. Воздушная и

тональная среда. Драматургические функции света. Особенности съемки в разное время суток. Съемка со вспышкой на натуре.

Т е м а: Освещение в павильоне. Знакомство с оборудованием фотопавильона. Характеристика источников света: рассеянного, концентрированного, отраженного. Конструкция осветительных приборов. Схемы установки света. Воспроизведение различных световых эффектов. Свет – тональная среда. Световое пятно и световая кисть. Белое и цветное освещение. Установка света при съемке движущегося объекта. Понятие об «интервале яркостей», «балансе освещения», «световом ключе». Методика освещения интерьера. Два принципа освещения объектов: «натуральный» и «эмоциональный».

4. УМЕНИЕ ВОСПРИНИМАТЬ ДЕЙСТВИЕ

Т е м а: Движение. Перестановка камеры. Динамика объектов съемки. Виды панорам в кино. Генеральное направление и обратная точка. «Ось общения» и «восьмерка». Прямое и встречное движение. Правило «Большого пальца». Съемка с движения. Возможность движения трансфокатора. Субъективная камера. Движение камеры активное и скрытое. Внутренний ритм художника. Видеосъемка «с рук». Ритм, пауза, синкопа. Движение света и цвета. Движение ускоренное (рапид) и замедленное (цейтрафер). Передача движения в живописи и фотографии.

Т е м а: Действие. Целенаправленность действия. Виды действия в театре: физическое, речевое, сквозное, индивидуальное и общее. Виды действия в кино: прямое, отраженное, внутреннее. Принцип роста действия. Виды мизансцен: монтажная, глубинная, панорамная, многоплановая. Выразительность непредсказуемого действия. Действия актера при перевоплощении в героя. Актер – мастер простых физических действий. Столкновение с условиями, обстоятельствами, средой. Слово, жест, интонация. Деление сложного действия на простые. Сверхзадача – цель пьесы и фильма. Перевод переживаний на логику действия. Мотивация действия в мелочах и подробностях. Правило «два с половиной» в повторах действия. Образ действия, характер, атмосфера, ритм.

5. ЗАМЫСЕЛ И СЮЖЕТ

Т е м а: Заявка на фильм. Наблюдательность сценариста. Поверхностное видение и взгляд в суть явлений. Влияние мировоззрения автора на его увлеченность темой. Первая сценарная мысль. Осмысление и оценка материала. Многотемность материала и

её последствия. Умение видеть действительность с авторской позиции в связи явлений. Умение интересно и образно рассказывать увиденное. Определение жанра. Формирование замысла. Вторичное возвращение к материалу и уточнение замысла. Формирование сюжета. Форма записи плана заявки. Учет метража будущего фильма.

Т е м а: Особенность кинодраматургии. Единая идейно-тематическая концепция фильма. Образ-характер как основа фильма. Типическое и индивидуальное в образе-характере. Жизненность и естественность. Яркость и конкретность. Действие, поступки – основное средство раскрытия характера. Мотивация поступков персонажа. Основные моменты композиции действия: экспозиция, кульминация, развязка. Драматургические приемы: лирические отступления, обрамления, рефрены, ретроспекции. Логическое и ассоциативное ведение повествования в различных жанрах. Поэтические приемы: сравнение, аллегория, метафора, гипербола, гротеск и т.д. Специфика драматургии короткометражного фильма.

6. ИЗОБРАЖЕНИЕ И ЗВУК

Т е м а: Кино – искусство изобразительное. Черно-белый или цветной фильм. Стилизация изображения под живопись, документальную кинохронику, салонную фотографию. Особенности композиции статичного и динамического изображения. Замкнутая и разомкнутая композиция. Движение – основной элемент кинокомпозиции. Широкоугольный и длиннофокусный объектив как художественный прием. Художественные и симантические функции света. Пейзаж в фильме, создающий характеристику героя и настроение в сцене. Интерьер, предметный мир, деталь – их значение в раскрытии характера человека. Цвет как выразительное средство. Принципы организации цвета в фильме. Возможности работы с «теплыми» и «холодными» тонами в кадре. Значение портрета в фильме. Сценарий и мастерство создателей фильма – факторы, определяющие его стиль. Внутрикадровый монтаж – высшая форма композиции киноизображения.

Т е м а: Звук – элемент творчества. Синхронная съемка и съемка под фонограмму. Органичное соединение «Картинки» и «Слова». Запись дикторского текста: прямая речь, речь цитатная, комментарий к изображению, закадровый голос героя. Звуковая палитра: слово, музыка, шумы. Шумы и их градации: звук реальный и в обратной записи, звуки создающие настроение и тревогу, «играющие» и

«иллюстративные» звуки. Музыка, выявляющая смысловое значение эпизода, определяющая ритм действия, создающая настроение, фоновая музыка. Тишина и пауза в звуковом фильме. Лейтмотив, характеризующий героя и тему фильма. Контрапункт – вижу одно, а слышу другое. Музыкальный колорит, определяющий жанр и национальную принадлежность. Звуковая перспектива и звуковой план в моно- и в стереофоническом фильме. Навыки работы с микрофоном. Процесс озвучания и перезаписи смонтированного фильма. Составление домашней фонотеки.

7. ПРОЦЕСС КИНОСЪЕМКИ

Т е м а: Техника киносъемки. Выбор и подготовка камеры к съемке. Определение времени проведния съемки. Ознакомление всех участников съемки с их ролями в предстоящей работе. Доставка людей на съемочную площадку. Выбор «Главного» направления съемки и «Обратных» точек. Определение порядка съемки будущих кадров. Подготовка объекта к проведению съемки. Репетиция с актерами и камерой. Создание необходимой звуковой атмосферы. Установка или корректировка освещения. Экспонометрический контроль изображения, автоматический или ручной. Определение «Оси общения» при съемке диалога актеров. Съемка дублей или вариантов сцены. Принятие решения о завершении съемки.

Т е м а: Творчество при киносъемке. Фиксирование действительности как протокольная съемка факта, события, явления. Редактирование события – съемка важного и выключение камеры там, где неинтересно. Конструирование события – съемка монтажных кадров для построения задуманного автором эпизода. Создание экранного времени и экранного пространства. Выбор «Точки съемки», освещения и крупности. Определение «Ритма» повествования в видеофильме. Выбор траектории движения камеры. Выбор актерской мизансцены. Выбор метода проведения съемки: «Привычная», «Скрытая», «Субъективная» камера. Выбор времени суток происходящего в сцене действия: день или ночь. Решение проблемы освещения. Соблюдение единства «Места», «Времени» и «Действия» в каждой сцене.

8. МОНТАЖ ФИЛЬМА

Т е м а: Практика монтажа. Просмотр отснятого материала. Черновой отбор дублей и черновой монтаж. Объединение кадров по смыслу, по форме, по движению. Монтажные перебивки. Пересъемка

и досъемка монтажных кусков. Монтажные переходы: затемнение, наплыв, вытеснение, компьютерные эффекты. Использование драматургических, изобразительных и ритмических функций монтажа. Монтаж и сюжет, тема, жанр фильма. Монтажная преемственность кадров по единству места, времени и действия. Главное направление и обратная точка. Правила сцепления кадров. Анализ монтажа и внесение поправок. Определение необходимой длины планов. Окончательный монтаж и показ фильма.

Т е м а: Драматургия – высший уровень монтажа. Три составляющих успеха: любопытство, сопереживание и напряженное ожидание. Построение сюжета по правилам литературного произведения. Трехчастное построение фильма и отдельных его сцен. Сообщение о намерениях автора. Знакомство с основными персонажами и раскрытие ситуации: что, где, когда. Начальное столкновение героев и завязка конфликта. Развитие конфликта, повышение интереса к происходящему. Конфликт - главная пружина развития сюжета. Препятствия на пути героев: одни помогают, другие мешают. Коллизии, усиливающие конфликт. Кульминация, где происходит «генеральный бой». Ключевой момент развязки и исход напряженной борьбы. Сообщение о том, что стало после истории, рассказанной в фильме. Катарсис – радость со слезами на глазах от разрешения конфликта и победы добра над злом.

9. СЮЖЕТ В ШКОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Т е м а: Создание сюжета. Кто выбирает тему очередного сюжета. Реальный факт или событие – основа репортажа. Отбор как условие трактовки действительности. Хронология и последовательность подачи материала в сюжете. Сценарный план: основные участники, ключевые моменты, начало, логика развития материала и результат. Принципы развития действия. Задачи оператора при репортажной съемке и степень его вмешательства в событие. Значение разнообразных точек съемки, наличие острых моментов в кинонаблюдении. Актуальность, достоверность и оперативность репортажа. Умение выделять яркие, наиболее существенные впечатления в происходящем событии. Деталь и её значение в кинорассказе. Для чего в кадре репортер. Авторская позиция тележурналиста. Почему оператор, снимая кадр, нашептывает себе слова… Раскрытие сути события в тщательном монтаже. Чем отличается репортаж в газете, в журнале и репортаж на экране.

10. ФИЛЬМ – ПОРТРЕТ

Т е м а: Правдивый рассказ о человеке. Человек как главный объект искусства. Предварительное знакомство с героем фильма, местами происходящих событий, проблемами, которые волнуют героя. Важные факторы в портрете: пластическая выразительность, обаяние, контактность, расположенность к общению, дар самораскрытия, способность выражать себя, свои мысли и чувства. «Короля играет свита» или отзывы друзей и врагов. Использование архивного материала: документов, писем, мемуаров, фотографий, кино- и видеосъемки. Развивающийся, «динамический» портрет человека в фильме. Виды освещения, применяемые при съемке портрета. Роль мастерства оператора и его характера при работе над портретом. О чем рассказать раньше: о хорошем или о плохом. Взаимодействие режиссера и оператора при съемке интервью. Умение выявлять внешние и внутренние характеристики героя при съемке интервью. Разнообразие методов съемки героя фильма: скрытая камера и метод длительного кинонаблюдения. Достоинства и недостатки метода «восстановления факта» и «провокации среды».

11. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОЧЕРК

Т е м а: Создание фильма на письменном столе. Кому будет интересен ваш очерк. Из плохого сценария не получится хороший фильм. Придумайте название фильма и название всех эпизодов в нем. Опишите будущий фильм в 25 словах. Из многих версий выбирай простейшую. Приоритет главного, сокращение второстепенного. Эпизод должен работать, иначе он не нужен. В основе очерка лежит факт или событие, возникшее в столкновении противоречий. Интрига – инструмент, заставляющий зрителя смотреть фильм до конца. Чтобы действие происходило, его начальный этап должен отличаться от конечного. Необходимость ключевого, удачного кадра, вокруг которого и происходит рассказ. «Шампурное» творчество или нанизывание событий в фильме без разбора. Драматургия – это отбор материала и взаиморасположение частей, помогающее автору управлять вниманием зрителя. Как заставить «говорить» предметы в кадре. Как понимать девиз: «Жизнь врасплох» и «Жизнь – лучший сценарист». Жанры любительского фильма.

Т е м а: Критерии оценки фильма. Социальная значимость темы фильма. Авторская позиция. Достоверность фактов и явлений, отраженных в фильме. Оригинальность сюжета и монтажного построения. Естественность и правдивость поведения героев.

Изобразительное и звуковое решение фильма. Ваша искренность и индивидуальность.

12. ИГРОВАЯ НОВЕЛЛА

Т е м а: Мир игрового фильма. Процесс «троекратного рождения» фильма. Для чего необходимо выбирать «натуру». Режиссерская раскадровка, её назначение и содержание. Изобразительное решение фильма и стиль. Создание звуко-зрительного образа в фильме. Можно ли снимать игровой фильм без подготовки. Как формируется творческая группа. Всегда ли режиссер монтирует фильм сам. Особенности написания сценария в два ряда: зрительного и звукового. Сокращение многословия в фильме, концентрация событий, ограничение количества персонажей, укрупнение эпизодических ролей. Диалоги, ремарки, реплики в воссоздании сцен и эпизодов фильма. Расширение зрелищного разнообразия игрового фильма. Последовательность этапов производства игрового фильма. Экранизация классики или собственный сценарий. Цельность и полное художественное единство фильма.

Т е м а: Актер – лицедей игрового фильма. Воплощение психологического портрета человека. Актерское видение характера персонажа. Умение понять логику поведения персонажа, оправдать мотивы его поступков. Понимание актером внутреннего мира персонажа, анализ жизненных событий, происходящих в сценарии. Человеческий характер в сложных жизненных обстоятельствах и противоречиях. Актер – мастер простых физических действий. Выражение характера с помощью жеста, пантомимы, поступка. Диалоги персонажей и значение техники речи в актерской игре. Умение актера раскрыть «Сверхзадачу» и «Сквозное действие». Как сделать действие актера запоминающимся. Какие виды актерской мизансцены известны в кино. Работа режиссера с актером и «неактером». Как создается образ персонажа актером и оператором. В чем особенности актерской игры в кино.

ПЕРЕЧЕНЬ СЪЁМОЧНЫХ РАБОТ ДЛЯ ТРЕХ ЭТАПОВ ОБУЧЕНИЯ:

1. ***Натюрморт.*** Съемка натюрморта статичной камерой. Цель работы: создание из разрозненных предметов законченной композиции.

2. ***Кинокадр.*** Операторские приемы съемки. Работа включает в себя съемку видеокамерой с рук и со штатива: статичного кадра, панорамы обозрения, панорамы сопровождения, наезда и отъезда трансфокатором, проезда камеры на тележке. Цель работы: овладение простейшими приемами съемки. Приобретение навыков выражения определенной мысли в объеме одного кадра.

3. ***Кинозарисовка.*** Цельный, законченный этюд, выражающий определенную мысль, настроение, сущность события или явления. Цель работы: приобретение навыков монтажного мышления, умения использовать фон, среду, окружающую обстановку в качестве «рассказчика» о человеке, его характере и поступках.

4. ***Киносюжет.*** Единство взаимосвязанных кадров, рассказывающих о происходящем событии. Работа включает в себя создание сценарного плана, тщательную подготовку и импровизацию, умение достоверно показать событие способом репортажной съемки. Цель работы: овладение спецификой кинорепортажа, методом отбора наиболее важных моментов события и его деталей, принципом монтажной съемки.

5. ***Фильм-портрет.*** Умение видеть неповторимые качества человека, его характера, взглядов на жизнь, на события, на отношение к труду, к людям, способности человека к решительным действиям во имя справедливости, мира, добра, интересов дела. Цель: овладение умением создания документального психологического портрета человека.

6. ***Киноочерк.*** Три этапа создания художественного киноочерка. Первый этап - работа над сценарием и подготовка к съемке. Второй этап - процесс видеосъемки и разнообразные приемы и способы съемки: репортаж, интервью, кинонаблюдение, использование фильмотеки. Третий этап – монтаж и сдача фильма заказчику. Цель работы: овладение выразительными средствами и методами тележурналистики.

7. ***Игровая новелла.*** Съемка завершенной киноновеллы с небольшим составом лиц и несложными постановочными средствами. Знакомство со спецификой актерского творчества. Выбор сценария, построение сюжета, изобразительное решение сцен, звуковое оформление фильма. Цель работы: овладение постановочным методом создания игрового фильма и мастерством работы с актером.

УМЕНИЕ ВИДЕТЬ

А. МОСКВИН (кинооператор): Операторское искусство - это искусство «видеть» вещи и воспроизводить материалы съемки индивидуальным образом.

А. ГОЛОВНЯ (кинооператор): Самым замечательным свойством кинокамеры как изобразительного инструмента оказалась возможность показывать на экране не только, что видит человек, но и то, как он это видит.

В. ГОРДАНОВ (кинооператор): В кинематографе без видения изобразительного вообще не может быть никакого видения, а так, только пышные и маловразумительные разговоры. Для этого, правда, необходима способность видеть, и притом одинаково, у всей съемочной группы, начиная с режиссера.

М. КИРИЛЛОВ (кинооператор): Почему я так люблю профессию оператора? Потому что оператор владеет одним ценным свойством, доступным не всякому смертному: он заставляет миллионы людей видеть мир своими глазами. Это - почетная и ответственная задача.

И. ГРИЦЮС (кинооператор): Оператор является первым зрителем будущей картины, все последующие зрители должны будут смотреть картину такой, какой ее увидел оператор еще до съемки, конечно, если во время съемки, не сумев подчинить себе технику, он не испортит своего первоначального видения.

М. ПИЛИХИНА (кинооператор): С малых лет слова «увидеть», «разглядеть» означали для меня «понять». Именно увидеть - всегда было мне важно, а мой «Турист» «видел». Больше того - он умел запечатлеть увиденное, поэтому вслед за разочарованием пришла первая неосознанная творческая задача: заставить нехитрый любительский фотоаппарат увидеть окружающий мир таким, каким вижу я. И подсознательно, на ощупь я стала искать то, что позже для меня приобрело значение профессиональных терминов: «точка» и «свет».

Г. ЛАВРОВ (кинооператор): Мне кажется, что для оператора эмоциональная память - одно из важнейших рабочих качеств. Важно сохранить в себе ощущение от первого восприятия, с тем, чтобы потом найти такую кинематографическую форму изображения, которая заставит зрителя в зале почувствовать нечто подобное.

Н. АРДАШНИКОВ (кинооператор): Но, вообще говоря, отстранение в современном кино — один из основных приемов. Нет, это не прием, это нечто большее: смотреть на обычные вещи пристально, как на незнакомые, и находить в них новые глубины. Находить сложное в простом. Впрочем, увидеть - это только полдела, дальше надо это «нечто» воплотить в искусство, и тут уже многое зависит от операторского мастерства.

А. ГОЛУБКИНА (скульптор): Мне скажут, что способность видеть врожденна и не от нас зависит. Но я наверное знаю, что способность видеть может развиться до большого проникновения. Многого мы не видим только потому, что не требуем от себя этой способности, не заставляем себя рассматривать и понимать, вернее сказать, не знаем, что мы можем видеть.

С. ЭЙЗЕНШТЕЙН (кинорежиссер): И, по-видимому, обучение кинематографу нужно начинать с обучения уметь видеть, разбирать и осваивать то, что происходит в действительности.

Я. БУТОВСКИЙ (киноинженер): Слово «видеть» - многозначно. Самое общее его значение идет от слова «видение» и подразумевает умение видеть за поверхностью предметов и событий их внутренний смысл, умение видеть скрытую, глубокую связь явлений и вещей, умение видеть и мыслить художественными образами. Такое видение - обязательное качество каждого настоящего художника.

В более узком смысле умение видеть означает способность еще при чтении киносценария «увидеть» каждый кадр, увидеть связь между кадрами, изобразительное решение каждого эпизода и всего фильма. Такое видение - обязательное качество каждого настоящего кинематографиста. И, наконец, есть и третье, операторское значение умения видеть.

Что только не приходится снимать оператору! «Объектом» съемки может быть и тесная декорация подвала, и неохватимый взглядом волжский простор. «Объектом» может быть и лицо человека, и тысячная толпа статистов, изображающая армию Петра Первого. И каждый раз, стоя у съемочной камеры, оператор должен совершенно точно «видеть», как «объект» будет выглядеть на экране, каким его увидит зритель.

В. ЮСОВ (кинооператор): Оператор не только может, но и обязан еще на съемках предвидеть все. Ведь сущность нашей профессии можно сформулировать очень просто: уметь видеть и изображать увиденное на экране.

ТОЧКА СЪЕМКИ

Ю. ЖЕЛЯБУЖСКИЙ (кинооператор): Великий французский художник К. Монэ любил говорить, что «для художника самое важное - это умение усесться», т. е. выбрать точку зрения; для нас, кинематографистов, это значит выбрать съемочную точку, так как действительно она в значительной мере предопределяет то, как воспримет зритель снимаемое.

Л. ПААТАШВИЛИ (кинооператор): Вот вы смотрите на актера... Вам, может быть, и не обязательно обойти вокруг него, но вы должны обладать таким чувством, чтобы охватить его со многих сторон и найти ту, которая нужна вам. Если вы снимаете актера в одной и той же сцене с множества точек или одновременно многими камерами, то вы обнаружите, что какая-то камера будет фальшивить, а какая-то может оказаться в той точке, в том ракурсе, при котором актер будет наиболее выразителен.

В. НИЛЬСЕН (кинооператор): Изобразить предмет на кадре - значит прежде всего не только знать сам предмет, но и осмыслить его, дать ему ту или иную трактовку, связать с показом этого предмета те или иные ассоциации. Выбрать точку зрения на объект - значит дать определенную оценку этому объекту. Здесь проявляется авторское отношение оператора к объекту съемки и выявлению его типичных черт и особенностей.

Ю. ЕКЕЛЬЧИК (кинооператор): Число точек видения на каждый объект может быть бесконечным, однако во всех случаях нужно стремиться к нахождению той единственной точки видения, которая наиболее полноценно и ярко выявит сюжетное содержание. Только она и будет правильной.

А. МОНТЕГЮ (киновед): Точка, с которой снимается сцена, будет идеальной, когда она кажется зрителю оправданной. Все невозможное режет глаз!

ОПЕРАТОР И КАМЕРА

О. УЭЛЛС (режиссер): Камера не может видеть вместо художника, она видит вместе с ним. Камера в подобное мгновение становится чем-то значительно большим, чем просто фиксирующий аппарат. Через его посредство к нам приходят послания из иного мира — мира, приводящего нас в самое сердце великой тайны. Тут начинается волшебство.

В. КАВЕРИН (писатель): Действительность, попадая в кино, — недействительна, она формируется так или иначе в шестернях этого машинного искусства. Так и должно быть. Те, кто пытается пронести через кино нетронутую действительность, губят кино и живым стулом рвут полотно экрана.

В. ЭЙХЕНБАУМ (киновед): Отныне деформация натуры заняла в кино, как и в других искусствах, свое естественное место. В руках оператора киноаппарат действует уже так же, как краска в руках художника. Одна и та же натура, снятая с разных точек, в разных планах и по-разному освещенная, дает разные стилевые эффекты.

Б. БАЛАШ (киновед): Форму вещам придают угол съемки и ракурс, притом в столь значительной мере, что два изображения одного и того же предмета, поданного под разным углом, часто не похожи одно на другое. В этом специфика кино. Фильм не воспроизводит изображения, а производит их. Здесь решает «способ видения» оператора, это область его художественного творчества, выражение его индивидуальности, нечто, становящееся зримым при проекции на экран.

Ю. ГАНТМАН (кинооператор): Видение мира не существует абстрактно, само по себе, оно всегда связано с конкретной личностью, и прежде всего с личностью оператора. В той или иной степени он неизбежно реализует себя в характере изображения, хотя способы этой реализации иные, нежели в живописи. Более всего индивидуальность оператора проявляется в том, что он видит, какую натуру из нескольких равнозначных выбирает, сколь глубоко, многообразно, разносторонне способен он познавать окружающую действительность с помощью фотографического изображения. В этом, видимо, и заключается специфика нашего операторского творчества.

ОПЕРАТОР И МАТЕРИАЛ

В. ВАН ГОГ (художник): Натура всегда начинается с того, что сопротивляется художнику, но тот, кто берется за дело всерьез, не даст этому сопротивлению сбить его с пути: напротив, оно лишь побуждает его бороться за победу; в сущности, природа и настоящий художник едины.

А. АНТИПЕНКО (кинооператор): Вот сидишь в горах. Вторую неделю сыплет не то дождь, не то снег. Живем в палатках. Встаем в пять утра. Пытаемся что-то делать. Ждем. Опять идет не то дождь, не то снег. Опять ждем. Опять пытаемся что-то делать. И делаем. Как получится, не знаем. Может быть, все пойдет в брак... Вырвать кадры у

природы. Да, вот именно - вырвать кадры. Нам нужна мгла, а на небе светит солнце. Стоит чуть ему закрыться облаком - налаживаем аппаратуру, готовимся снимать - опять солнце. Природа, как норовистый конь. Но усмирять ее не нужно, нельзя, она должна оставаться такой же - неусмиренной. И запечатленной. Запечатленной так, как видит ее художник.

Г. ЧУХРАЙ (кинорежиссер): О художниках часто говорили и говорят, что они странные люди. Я много раз наблюдал эту «странность» в Урусевском: если кадр не складывался так, как был задуман, и если он не находил адекватного своему замыслу варианта, то Сергей Павлович не снимал. Многим, да и мне порой, казалось, что его желание обязательно дождаться, чтобы солнечные тени легли именно так, чтобы тучка, которую медленно подгонял ветер, обязательно вошла в кадр, - упрямство. Потом я понял, что у художника своя система ценностей, и один мазок, который делает он кистью, одно слово, которое он ищет и, наконец, находит, - одна деталь в композиции кадра, которую он терпеливо ждет и которая другим кажется неважной, для истинного художника, а затем и для всех, кто восхищается его произведением, представляет величайшую ценность.

А. ГОЛОВНЯ (кинооператор): Работа над композицией кинокадра ведется с «живым материалом» - с действующим актером, поэтому работа над композицией кинокадра в корне отличается от работы над композицией живописного произведения. Материал кинокартины - это поведение людей в реальной обстановке среди реальных вещей, и этот «материал» режиссер и оператор должны заставить жить и действовать в соответствии со своим замыслом. Но иногда «материал» оказывает жестокое сопротивление, если замысел не соответствует жизненной правде. Сопротивляются не только люди - актеры, сопротивляются вещи и природа, так как кино - искусство жизненной правды и не терпит фальшивых и надуманных ситуаций.

И. ГРИЦЮС (кинооператор): Дело, очевидно, в том, что между замыслом и его воплощением приходится преодолевать, если так можно выразиться, «сопротивление материала». В любом замысле исполнителями являются элементы нашей фантазии - они послушны и гибки. При воплощении замысла мы уже имеем дело с определенным актером, с определенным состоянием погоды, с конкретной декорацией, с конкретными осветительными приборами и осветителем, работающим с этими приборами, т. е. с объектами определенных качеств, свойств и возможностей. Умение подчинить все это своему замыслу или примениться к свойствам всех объектов

съемки и возможностям применяемых средств, не нарушая своего замысла, приходит с годами, с опытом самостоятельной работы.

Ю. ИЛЬЕНКО (кинооператор): Подсказ натуры дает многое становлению пластического замысла. Но, конечно, это еще не фильм, а пока только журавль в небе: видишь, а не поймаешь. Бывает так, что и натура выбрана верно, и уже будто достаточно конкретно все себе представляешь - что и как должно происходить на экране. А фильм все равно «не идет». Снимаешь и выбрасываешь в корзинку: все не то! И так продолжается до тех пор, пока однажды не снимешь кадр, в котором для тебя откроется весь фильм.

А. МИХАЛКОВ-КОНЧАЛОВСКИЙ (кинорежиссер): Что касается моей практики, то обычно вся первая треть снятого для картины материала бывает у меня полна шлака, рудиментов случайного. Многое потом приходится переснимать заново. Мир картины еще не стал моим миром. Он только вызревает. Но в какой-то момент ты внезапно чувствуешь, что «материал дикой лошади», как точно определил его Айтматов, начинает поддаваться. Он уже не выбрасывает тебя каждый раз из седла. Он уже вошел в тебя, стал частью твоего подсознания. Фильм «пошел».

Г. ШПАЛИКОВ (кинодраматург): Это только по Рене Клеру фильм готов уже на бумаге и остается самая малость - снять его. Для меня фильм загадочен и полон неожиданностей. Он живой, он подвижен внутри себя, своенравен. Он может выйти из повиновения, ошеломить, расстроить, обрадовать - да мало ли что! - фильм, повторяю, внезапен до самого последнего дня. Но это мое личное ощущение.

С. УРУСЕВСКИЙ (кинооператор): Когда я начинаю картину, я долго не знаю, как я ее буду снимать. Проходит много времени, прежде чем возникнет какая-то ясность. Бывают эпизоды, которые я не знаю, как снимать, до последнего момента.

ОПЕРАТОР И РЕЖИССЕР

Г. ДАНЕЛИЯ (кинорежиссер): Всякий раз, когда я приступаю к съемкам нового фильма, мне кажется, что я точно представляю, каким он будет. У меня такое чувство, будто я уже видел эту картину и остается только заново воспроизвести виденное... И каждый раз я, естественно, ошибаюсь: фильм, запечатленный пленкой, как правило, бывает намного интереснее, многообразнее и почти совсем не похож на тот, который задумывался. В чем дело?...Фильм снимает не режиссер - фильм создается коллективом, и если работа правильно

налажена, каждый участник, будь то актер, художник или осветитель, привносит в ленту частицу своего мировоззрения, вкуса - частицу своего «я». Задача режиссера - корректировать и координировать усилия группы в соответствии со своим мировоззрением и вкусом, если, конечно, таковые имеются, в соответствии с авторским замыслом, если таковой был.

И. САВЧЕНКО (кинорежиссер): Даже если вы однажды мысленно увидели ваш фильм на экране, то есть если вы сделали режиссерский сценарий, вы все еще не можете сказать, что все будет точно так, как вы рассчитали…Я не верю и вас приглашаю не верить в режиссерский сценарий, потому что режиссер не делает картину один. Не делает!

Даже зная фамилии своих актеров и все истоки будущего фильма, вы не можете абсолютно точно представить его себе на экране. Потому что материалом будущего фильма является не краска, не бумага, а живой человек с определенным характером, со своей индивидуальностью.

Э. РЯЗАНОВ (кинорежиссер): Если писатель выражает свои мысли и чувства словом, певец - голосом, танцор - телом, если художник рисует красками, а оружие скульптора - резец, то инструментом режиссера являются люди. Он должен зарядить их своим видением, вложить в них свою трактовку и направить их таланты на достижение своей цели. Фильм - это не монолог постановщика, а серия диалогов режиссера с остальными соавторами фильма. Надо обратить помощников в свою веру, но сделать это ненавязчиво и убедительно.

Ю. ИЛЬЕНКО (кинорежиссер): С точки зрения режиссера, и сценарист, и оператор, и актер - это материал, который надо преодолеть. Не поймите меня неправильно. Преодолеть - не в смысле откинуть, разрушить. Нет, наоборот, преодолеть с творческой целью: понять, раскрыть, использовать в полной мере, но согласно своему замыслу.

М. РОММ (кинорежиссер): Лепить произведения искусства, пользуясь в качестве своего орудия живыми людьми, а не мертвыми инструментами, настолько же сложно, насколько сам человек сложнее долота и кисти.

Ф. ФЕЛЛИНИ (кинорежиссер): Самое трудное дело - это каждое утро воскрешать атмосферу волшебства, колдовских чар, с помощью которых мне удается объединить всех людей, участвующих в съемках. Это что-то вроде волшебной палочки, благодаря которой двести или триста человек соглашаются, более или менее добровольно, участвовать в игре, именуемой кино. Да, огромного труда стоит

сделать так, чтобы этот узел не развязался, чтобы эта магическая связь не нарушилась. Если я хоть на миг ослаблю напряжение - просто вздохну или выкажу усталость, тотчас же все начинают громко разговаривать, никто ничего не делает, день идет насмарку.

Ж. РЕНУАР (кинорежиссер): Я многое понял, пока не снимал, и понял, в частности, насколько в кино помогают вынужденные затруднения. Есть планы, которые трудно осветить, они отнимают много времени, утомляют актрису, потому что трудно выдержать весь этот свет, но это ставит вас в такие условия, когда вы сможете за это как будто впустую потраченное время глубже понять образ. Неудобства оборачиваются выигрышем. Я в этом убежден. Я часто думаю, что после погружения в особую обстановку съемок исчезает все внешнее. Актеры окружены светом прожекторов, привычными лицами. Поэтому и важно, чтобы посторонние, даже друзья, не проникали на съемочную площадку. Знакомое лицо осветителя - это лицо друга, являющегося частью того мира, к которому они все на время принадлежат. Лицо человека, пришедшего извне, это уже опасно.

А. КУРОСАВА (кинорежиссер): Когда мы снимали «Хронику одной жизни», прежде чем снять первый дубль, я потратил двадцать дней для тщательных репетиций. Важно также, чтобы актеры вжились в образы своих героев. Для этой картины я хотел воссоздать подлинную атмосферу семьи. Я хотел почувствовать сам и дать почувствовать зрителям, что они настоящие братья и сестры, родители и дети. Я попросил членов своей съемочной группы называть друг друга именами героев фильма, потому что создание такой атмосферы перед и за камерой чрезвычайно важно при съемке фильма...

Р. СТАЙГЕР (актер): Когда режиссер ставит фильм, он должен воспринимать группу как семью и относиться к ней как отец. Это создает атмосферу, необходимую для творчества. Режиссер должен заботиться о том, чтобы у актера было хорошее настроение, чтобы он не боялся ошибок, не нервничал из-за них. Это одинаково важно и для «звезд», и для дебютантов. Чувствуя себя свободно, актер легко поймет, в чем причины неудачи, и не повторит ошибок. Главное качество режиссера - умение создать вокруг себя «счастливую семью».

Литература:

Базен А. Что такое кино? – М.: Искусство, 1972.
Болтянский Г. М. Культура кинооператора. – М.-Л.: Кинопечать, 1927.
Вайсфельд И. В. Кино как вид искусства. – М.: Знание, 1983.
Волынец М. М. Профессия оператор. – М.: Аспект-пресс, 2004.
Голдовская М. Е. Человек крупным планом. – М.: Искусство, 1981.
Голдовская М. Е. Творчество и техника. – М.: Искусство, 1986.
Головня А.Д. «Мастерство кинооператора».- М.: Искусство, 1965.
Дыко Л. П. Основы композиции в фотографии. – М.: Высшая школа, 1989.
Железняков В. Н. Человек с фабрики грёз. – М.: Пробел-2000, 2003.
Косматов Л. В. Операторское мастерство. – М.: Искусство, 1962.
Косматов Л. В. Свет в интерьере. – М.: Искусство, 1973.
Косматов Л. В. Колорит в фильме. – М.: Бюро пропаганды советского искусства, 1981.
Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильмы руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
Крючечников Н. В. Выразительные средства фильма. – М.: Искусство, 1968.
Крючечников Н. В. Сюжет и композиция сценария. – М.: Искусство, 1976.
Кулешов Л. В. Первые киносъёмки. – М.: Искусство, 1962.
Кулешов Л. В. Азбука кинорежиссуры. – М.: Искусство, 1969.
Криштул Б. И. Профессия – директор фильма. – М.: Всесоюзное творческо-производственное объединение «Киноцентр», 1990.
Медынский С. Е. Мастерство кинооператора хроникально-документальных фильмов. – М.: Искусство, 1984.
Митта А. Н. Кино между адом и раем. – М.: Эксмо-Пресс, 2002.
Мясников Г. А. Мастерство художника кино. – М.: Искусство, 1965.
Оборина Л. А. Основы теории композиции станковой картины. – Смоленск: Смоленский государственный педагогический университет, 2003.
Ромм М. И. Беседы о кинорежиссуре. – М.: Бюро пропаганды советского искусства, 1975.
Ромм М. И. Об изобразительном решении фильма. – М.: Искусство, 1976.
Пресс С. Как пишут и издают сценарии в США. – М.: Триумф, 2003.
Свешников А. В. Композиционное мышление. – М.: Университетская книга, 2009.
Синецкий Д. Б. Видеокамера и видеосъёмка (3-е издание). – М.: Международное агентство «А. Д. Т.», 2001.

Симаков В. Д. Мастерство кинооператора. – М.: Всесоюзный научно-методический центр Народного творчества и культурно-просветительской работы, 1990.
Симаков В. Д. Каноны киносъёмки. – М.: Институт художественного образования Российской академии образования, 2011.
Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. – М.: А.Г.Дворников, 2003.
Тарковский А. А. Уроки режиссуры. – М.: Всесоюзный институт переподготовки и повышения квалификации (ВИППК), 1992.
Толстой Л. Н. Что такое искусство? – М.: Художественная литература, Собрание сочинений, том 15, 1964.
Трахтенберг Л. С. Мастерство звукооператора. – М., Искусство, 1971.
Утилова Н. И. Монтаж как средство художественной выразительности. Ч. 1, 2, - М.: Институт повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 1997.
Утилова Н. И. Телевизионное пространство и время. Эстетическая роль монтажа. – М.: Институт повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 2000.
Харон Я. Е. Из жизни звукооператора. – М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства (ВБПК), 1987.

Список иллюстраций:

Книга иллюстрирована рисунками, фотографиями и кадрами из фильмов автора, использованы работы других мастеров, среди них:

Ардабьевский М. «Интерьер» (стр. 227, 228)
Балдин Б. «На съемке» (стр. 133, 167, 186, 236, 237)
Баранаускас М. «Близнецы» (стр. 157)
Борисов Г. «В загсе» (стр. 217)
Гаранин А. «Утро на Красной площади» (стр. 221)
Генде-Роте В. «Этюд» (стр.47), «В жаркий день» (стр.143), «Белые голуби», (стр. 143) «Рекламный снимок» (стр. 135)
Карт Ю. «Эрнст Хемингуэй» (стр. 68)
Касин Е. «Славянка» белая тональность (стр. 78)
Киврин В. «Встреча героев Бреста» (стр. 176)
Копосов Г. «Пенсионеры» (стр. 177)
Корешков В. «Первая борозда» (стр. 193)
Королёв Ю. «На промышленной выставке» (стр. 190)
Кривцов П. «Фронтовые подруги» (стр. 173)
Мак Кулин Д. «На Кипре» (стр. 169)
Микулина Е. «Оптимист и пессимист» (стр. 44)
Минеев М. «Сельские прима-балерины» (стр. 214)
Мацияускас А. «Базар» (стр. 136)

Новиков С. «Деревенский музыкант» (стр. 185)
Озерский М. «На террасе» (стр. 227)
Плотников В. «Миронов» (стр. 9)
Руйкович В. «Путь к вершине» (стр. 222)
Суткас А. «Чашка кофе» (стр. 139)
Фридлянд С. «Литьё меди» (стр. 189)
Хорунжий Н. «На атомной электростанции» (стр. 198)
Череднов В. «В июле» (стр. 121)
Шерстенников Л. «Первоклашки» (стр. 195), «Эстрада» (стр. 33)
Шиманский С. «Вестибюль Академии художеств» (стр. 228)
Шпицер К. «На выставке» (стр. 177)
Яначек Я. «Двое детей в воде» (стр. 121)

Живопись:
Андрей Рублёв «Троица», 1425-1427.
Греков М. Б. «Тачанка», 1925.
Иванов А. А. «Явление Христа народу», 1837-1857.
Моне К. «Впечатление». 1872.
Леже Ф. «Композиция», 1921
Попков В. Е. «Осенние дожди», 1974.
Пукирев В. В. «Неравный брак», 1862.
Саврасов А. К. «Грачи прилетели»,1879.
Фернан Леже «Композиция», 1921.
Цыганов Ю. П. «В.В. Стасов среди русских художников», 1951

Кадры из фильмов:
«12 разгневанных мужчин», США, реж. С. Люмет, 1956.
«Великий воин Албании Скандербег», Мосфильм, реж. С. Юткевич, 1953.
«Весёлые ребята», Мосфильм, реж. Г. Александров, 1934.
«Возвращение Василия Бортникова», Мосфильм, реж. В. Пудовкин, 1953.
«Война и мир», Мосфильм, реж. С. Бондарачук, 1965-1967.
«Иван Грозный», Мосфильм, реж.С. Эйзенштейн, 1944.
«Иваново детство», Мосфильм, реж. А.Тарковский, 1962.
«Кабинет доктора Калигари», Германия, реж. Р. Вине, 1920.
«Летят журавли», Мосфильм, реж. М. Калатозов, 1957.
«Овод», Ленфильм, реж. А.Файнциммер, 1955.
«Отелло», Мосфильм, реж. С. Юткевич, 1955.
«Руслан и Людмила», Мосфильм, реж. А. Птушко, 1972.
«Сельская учительница», Союздетфильм, реж. М. Донской, 1947.
«Сказка о царе Салтане», Мосфильм, реж. А. Птушко, 1966.
«Трактир на Пятницкой», Мосфильм, реж. А. Файнциммер, 1978.
«Чапаев», Ленфильм, реж. Г. и С. Васильевы, 1934г.
«Я – Куба», Мосфильм, реж. М. Калатозов, 1964.

Содержание

ОТ АВТОРА..... 3
Часть I. КОМПОЗИЦИЯ КАДРА..... 4
Раздел 1. Условия успеха в искусстве..... 4
Техника и творчество..... 4
Внимание, снимаю..... 7
Что такое искусство..... 12
Умение видеть..... 18
Раздел 2. Азбука композиции кинокадра..... 23
Точка съемки..... 23
Оптика..... 27
Композиция кадра..... 31
Три главных правила..... 34
Три дополнительных правила..... 36
Принцип подчинения..... 40
Принцип цельности..... 42
Принцип контраста..... 43
Пространство фотографии..... 45
Раздел 3. Постижение композиции через творчество..... 50
Натюрморт..... 50
Психологические законы восприятия..... 54
Развитие портрета в фильме..... 59
Мир живописной композиции..... 63
Раздел 4. Освещение и цвет на экране..... 68
Функции освещения..... 68
Типовые методы освещения 71
Приемы работы со светом..... 73
Игра световых пятен..... 77
Тон и тоновоспроизведение..... 82
Цвет..... 86
Экран - моя палитра..... 94
Часть II. КОМПОЗИЦИЯ ДВИЖЕНИЯ..... 96
Раздел 5. Кино-это движение..... 96
Движение на экране..... 96
Монтажная съемка..... 100
Движение съемочной камеры..... 104
Зигзаги мизансцены..... 112
Правила монтажной съемки..... 115
Дополнительные правила..... 119

Раздел 6. Логика монтажного мышления 122
Кадр – «сообщение» 122
Принцип роста «сообщений» 125
Виды монтажа в кино 127
Правила сцепления кадров 133
Раздел 7. Средства выразительного движения 136
Ритм 136
Синкопа 139
Пауза 142
Ключевой кадр 145
Деталь 147
Раздел 8. Управление вниманием зрителя 150
Съемка по плану 150
Конструкция сценария 152
Экранизация рассказа 158
Звуковая палитра фильма 161
Принципы воздействия фильма 167
Часть III. СТУПЕНИ МАСТЕРСТВА 172
Раздел 9. Документальное кино 172
Авторская позиция 172
Название фильма 176
Виды киносюжета 180
Репортаж 184
Интервью 186
Документальный кинопортрет 189
Художественный очерк 192
Документалист на съемке 197
Раздел 10. Научно-популярное кино 202
Научное исследование 202
Контроль съемочного пространства 204
Просмотр снятого материала 206
Дикторский текст 209
Раздел 11. Игровое кино 211
Игровой видеофильм 211
Этапы кинопроизводства 214
Выбор натуры 217
Подбор актерского состава 219
Фотопроба 220
Кинопроба 222
Освещение на натуре 225

Выбор светофильтров..... 229
Освещение в интерьере..... 231
Раскадровка..... 234
Съемочный период..... 239
Бизнес и творчество..... 244
Часть IV ПРАКТИКА СЪЕМКИ..... 247
Раздел 12. Практические занятия по фотокомпозиции……..... 247
Задание № 1 Ознакомление с жанрами фотографии…..……... 247
Задание № 2 Выбор крупности плана……..…… 247
Задание № 3 Высота точки съёмки и «ракурс»……..……... 248
Задание № 4 Линейная перспектива изображения……..……... 248
Задание № 5 Определение границ кадра……..……... 249
Задание № 6 Акцентирование смыслового центра кадра……..… 250
Задание № 7 Принципы равновесия в кадре……..……. 251
Задание № 8 Ритмический рисунок кадра……..… 251
Задание № 9 Взаимосвязь объекта и фона в кадре……..……... 252
Задание № 10 Световое решение снимка……..…… 253
Задание № 11 Тональное решение снимка……..…….. 254
Задание № 12 Многокадровая фотосъёмка……...…… 255
Раздел 13. Практические занятия по видеосъёмке……. 260
Съемочная работа «Натюрморт»……..……..... 260
Съемочная работа «Кадр»…….…..... 261
Съемочная работа «Киноэтюд»……..……... 262
Съемочная работа «Моя комната»……..…….. 264
Съемочная работа «Человек в процессе труда»…….…… 265
Съемочная работа «Фильм-репортаж»…….…..... 267
Съемочная работа «Фильм-портрет»…….…..... 269
Съемочная работа «Художественный очерк»…….…… 271
Съемочная работа «Научно-популярный фильм»…….…… 273
Съемочная работа «Мультфильм»……..... 277
Съемочная работа «Игровой фильм»…… 282
Раздел 14. Программа курса обучения..... 286
Особенности организации учебного процесса ……. 286
Тематическое построение программы…… 289
Перечень съёмочных работ для трёх этапов обучения…….. 296
Виртуальные диалоги мастеров кино…..... 298
Литература……..... 306
Список иллюстраций…… 307
Содержание..... 309

В. Д. Симаков

ХОЧУ СНИМАТЬ КИНО!

3-е издание,
переработанное и дополненное

Редактирование: **А.В. Синявская**
Оформление и компьютерная верстка: **И.А. Панфилов**
Ответственная за выпуск: **Е.Ф. Командышко**

В оформлении обложки использованы фотографии из архива Всеволода Дмитриевича Симакова

Подписано в печать 22.12.2015
Формат 60x90/16. Печать цифровая.
Гарнитура Times New Roman.
Тираж 500 экз. Заказ № 449

Федеральное государственное бюджетное научное учреждение
«Институт художественного образования и культурологии
Российской академии образования»
Адрес: 119121, г.Москва, ул.Погодинская, дом 8, корп.1. Тел. 8-499-246-28-90.

Отпечатано с готового оригинал-макета в ООО «АЕГ Груп»
119121, г. Москва, ул. Плющиха, д.62, стр.1, тел. (495) 221-78-43.