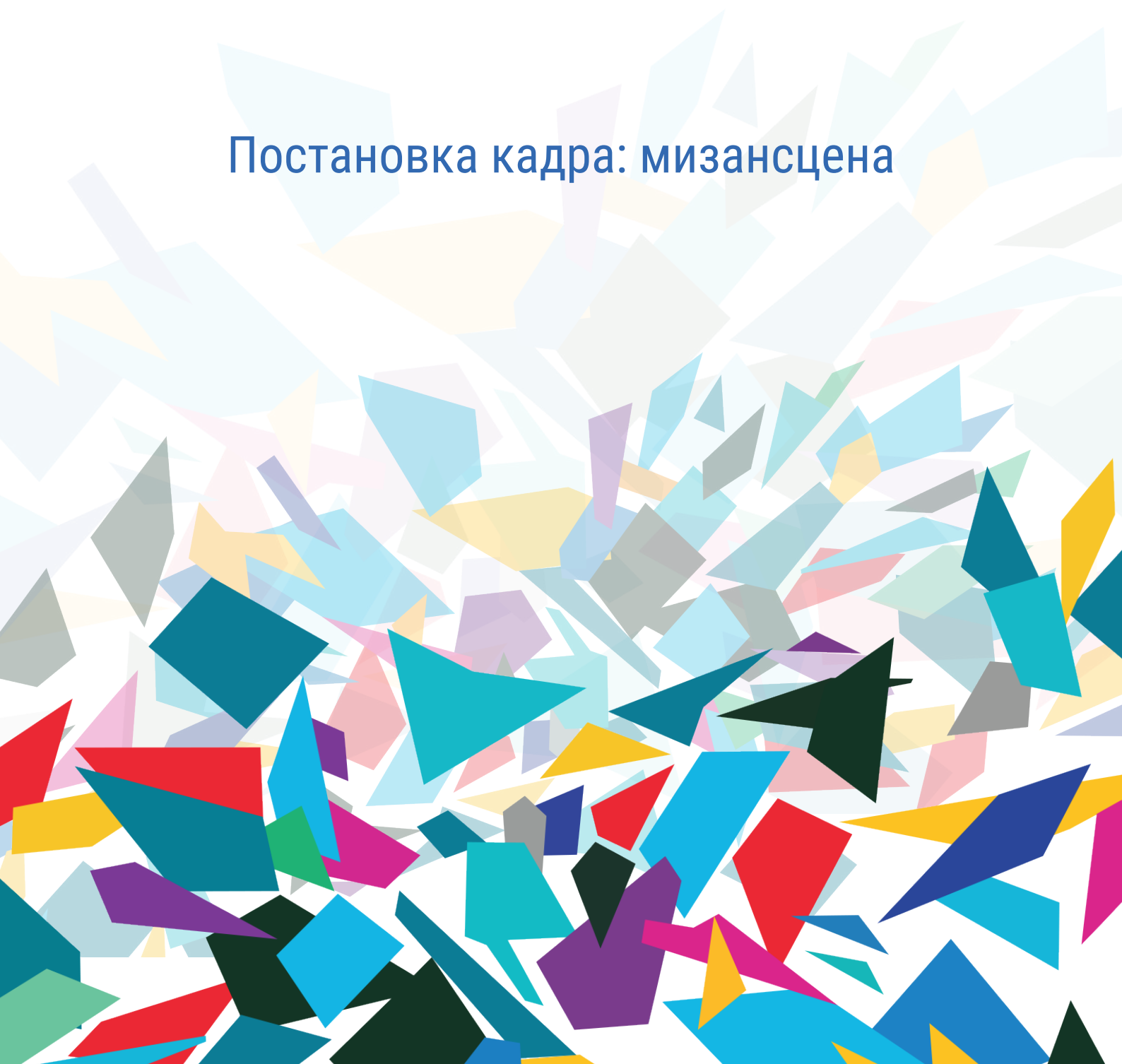


ВВЕДЕНИЕ В КИНОИСКУССТВО

Постановка кадра: мизансцена





Фильмы:

«Бесславные ублюдки» Тарантино
Короткометражки Мельеса
«Шестое чувство» Шьямалана
«Двухсотлетний человек» Коламбуса

Основные идеи:

1. В первоначальном своем значении с французского языка мизансцена означает «выставить приоритеты в кадре», и исторически эта техника кадрирования использовалась в театральных постановках.
2. Мизансцена включает в себя те аспекты создания кино, которые перекликаются с театральным искусством: декорации, освещение, костюмы, макияж, выступление на сцене и актерская игра.
3. Кинорежиссеры используют технику мизансцены для достижения эффекта реалистичности, придавая декорациям жизнь и требуя от актеров правдоподобия.
4. Декорации строятся или используются уже готовые.
5. Костюмы и макияж создаются не только для правдоподобия, но и выполняют художественные задачи.
6. Существует четыре основных аспекта освещения в кино: качество, направление, источник и цвет.
7. В Голливуде используется три вида света для съемок каждой сцены фильма: передний, задний и заполняющий. Такой вид установки света называется трехточечным освещением.

Четвертая глава книги Бордвелла-Томпсон-Смита называется «Кадр: мизансцена». И тут я сразу хочу оговорить, что американские авторы мизансцену понимают шире, чем это принято у нас. В наших учебниках мизансцена – это расположение актеров и предметов на сцене или в кадре. Здесь же авторы рассматривают этот вопрос шире: и актерскую игру, и освещение, и макияж, и декорации и т.д. Но пойдем шаг за шагом.

Из всех кинотехник мизансцену зритель запоминает больше всего. После просмотра фильма мы можем и не помнить, как был сделан монтаж или как двигалась камера, но мы точно вспомним костюмы героев фильма «Унесенные ветром» и тусклое, завораживающее освещение в «Гражданине Кейне». А также мы помним Майкла Джей Фокса, сбегающего от подростков, которые хотели его избить, на летающем скейтборде в фильме «Назад в будущее». Большинство наших воспоминаний из фильмов связаны с мизансценой.

Как создать мизансцену?

Представьте себе сцену из фильма «Бесславные ублюдки» Квентина Тарантино. Альдо Рейн, солдат американской армии с миссией заказного убийства Гитлера, был схвачен полковником СС Гансом Ландой. Кадр кажется простым, но как только вы начинаете думать, как создатель фильма, вы заметите, что Тарантино составил мизансцену так, чтобы задействовать зрителя и привлечь внимание к действию в кадре.

Постановка кадра заключается в том, что два мужчины смотрят друг на друга за зданием кинотеатра. Аллея мало чем украшена, весь задний план в темноте и в приглушенном свете. Благодаря смещению акцента мизансцены с декораций на заднем плане, зритель вынужден сфокусировать свое внимание на конфронтации двух героев на переднем плане. Несмотря на то, что оба героя смотрят друг на друга и мы видим их лица в профиль, изображение не дает одинаковый вес обоим актерам. Темная маска закрывает лицо Альдо полностью. Этот костюм Альдо невольно заставляет зрителя сконцентрироваться на лице, которое мы отчетливо видим. И, конечно же, освещение – очень важный элемент в этой сцене. Нить света освещает темную маску Рейна, иначе его лицо бы слилось с задним планом и утонуло бы в этой мизансцене как персонаж. И опять-таки, лицу Ланды уделяется больше внимания. Сильное освещение слева и сверху четко дает очертания лица персонажа в маске и менее сильное заполняющее пространство освещение идет на его костюм, чтобы подчеркнуть очертания его костюма. Ланда же освещен сверху и справа, и весь фокус внимания на полковнике СС.

Несмотря на постановку мизансцены, Ланда выигрывает в этой сцене именно благодаря своим репликам



и мимике. Пока Ланда говорит, он показывает свое довольство тем, что он поймал эту дичь. А именно это очевидно, когда он говорит фразу: «Ты попался! В руки СС, точнее сказать в мои руки!» Тарантино, позволяя рукам полковника СС заполнить центр кадра, подчеркивает цветущее чувство собственного достоинства офицера. Эти движения руками завершатся тем, что офицер Ланда ткнет указательным пальцем в лоб Рэйну и скажет ему: «Я долго ждал этого момента прикоснуться к тебе».

В этой раскадровке Тарантино использовал много креативных идей, некоторые из техник особенно выделяются. Декорации, костюмы, освещение и актерская игра – все подчеркивает злорадство Ланды и напоминает зрителю, что персонаж Ланды любит такую технику допроса, как игра в кошки-мышки.

Таким образом, Тарантино сформировал наше отношение к этому эпизоду фильма благодаря акцентам, которые выставил в этой мизансцене.

В первоначальном своем значении на французском языке слово «мизансцена» означает «выставить приоритеты в кадре», и исторически эта техника кадрирования использовалась в театральных постановках. Знатки киноискусства же используют этот термин в описании фильмов, чтобы передать акцент и способность кинорежиссера контролировать то, что происходит в том или ином кадре фильма. Как вы и предвидите, мизансцена включает в себя те аспекты создания кино, которые перекликаются с театральным искусством: декорации, освещение, костюмы, макияж, выступление на сцене и актерская игра.

В фильме «Бесславные ублюдки» постановка мизансцены говорит о том, что нужно такую сцену спланировать заранее. Но кинорежиссер может воспользоваться и незапланированными событиями во время съемок. Например, актер может добавить реплику от себя во время записи сцены или изменение освещения в кадре может добавить драматизма в сцену. Во время съемок конной кавалерии в Долине монументов в фильме «Она носила желтый бантик» Джон Форд воспользовался природным явлением – молнией, которая попала в кадр для увеличения драматизма этой сцены. Шторм и непогода являются частью этой мизансцены, несмотря на то, что Форд и не планировал, и не контролировал этот природный феномен. В итоге, этот шторм с молнией является неотъемлемой частью фильма, фрагмент, полный драматизма и осмысленности. Жан Ренуар, Роберт Альтман и другие кинорежиссеры давали возможность персонажам своих фильмов импровизировать на съемочной площадке, чтобы мизансцена была более непредсказуемой и спонтанной.

Что во власти мизансцены?

Кинорежиссеры используют технику мизансцены для достижения эффекта реалистичности, придавая декорациям жизнь и требуя от актеров правдоподобия. За всю историю кинематографа, конечно, зритель хочет смотреть и фантастику. И там мизансцена используется в этих целях тоже. Эта техника использовалась впервые Джоржем Мельесом. Он использовал именно мизансцену для создания фантастического мира в кино. Карикатурист и волшебник сцены, Мельес был потрясен работами братьев Люмьер, их короткометражными фильмами еще в 1895 году. После того как он сконструировал камеру, основанную на английском проекторе, Мельес начал снимать непостановочные уличные сцены и каждодневную жизнь. Однажды он снимал фильм на улице Дель Опера, и пленку зажевала камера – в этот момент проезжал автобус. К моменту, когда Мельес починил камеру, на месте автобуса проезжал катафалк. Когда Мельес показывал свой фильм, он заметил неожиданное – движущийся автобус превратился в катафалк. Правда или нет, но эта история помогла Мельесу понять, как в дальнейших своих работах использовать возможности мизансцены. В итоге Мельес посвятил все свои силы тому, чтобы заниматься кинематографическим колдовством.

Для того, чтобы это произошло, Мельес должен был готовиться заранее, потому что он не мог рассчитывать на случайные совпадения, как это произошло с автобусом и катафалком. Мельес был первым кинорежиссером, который построил свою собственную студию – с маленькими входами, балконами, дверцами и сменяющимися декорациями. Полный контроль был просто необходим для того, чтобы создавать именно тот воображаемый мир в его голове.

Составляющие мизансцены:

Мизансцена дает режиссеру четыре сферы влияния на кадр и соответственно на зрителя: декорации, костюмы и макияж, освещение и сценическое мастерство, которое включает в себя актерскую игру и движение в кадре.

Декорации. Режиссер фильма может использовать уже готовые декорации. Например, фильм Роберта



Росселини «Германия, год нулевой» (1948). Этот фильм был снят в Берлине, разрушенном Великой Отечественной войной. Как альтернатива режиссер может и создать свою реальность сам. Мельес понимал, что в студии у него больше контроля и он может манипулировать процессом в кадре. Франция, Германия и США всегда используют именно павильонную съемку, чтобы управлять конечным результатом в кадре полностью. Некоторые режиссеры даже использовали декорации, в которых персонажи фильма жили в реальной жизни. Режиссер Эрих фон Штрохгейм в деталях воссоздал декорации для фильма «Жадность», подробно изучая жизнь и место проживания своего персонажа. Но некоторые режиссеры не следуют историческим местам обитания своих персонажей и используют мизансцену в другом ключе. Например, Сергей Эйзенштейн снимал фильм «Иван Грозный» в стилизованной форме и исполнил декорации так, чтобы они напоминали мышиные норы, из которых выходит свита царя, и они замирают перед фресками в царских палатах.

Для создания эффекта в кино используется термин «проп» – это сокращение английского слова «проперти» – имущество. Это еще один термин из театральной мизансцены. Например, если помещение в кадре имеет функциональное значение, то оно называется «проп». Так, в фильме Терминатор-2 кровать Сары Коннор в больнице перевоплощается в турник для тренировок.

Далее «проп», то есть какой-то элемент декорации, может стать лейтмотивом фильма. В следующих лекциях мы поговорим об использовании лейтмотивов в фильме, чтобы подчеркнуть характер персонажа или событие в жизни персонажа.

Костюмы и макияж.

Если вы планируете снимать фильм, то вы будете уделять внимание тому, во что одеты ваши актеры в той же степени, как и тому, что попадает в кадр вокруг них. Некоторые режиссеры используют элементы одежды для того, чтобы подчеркнуть настроение или дать какие-то подсказки зрителю в ключе развития сюжета фильма. Например, фильм «Иван Грозный» использует костюмы исключительно для плавности движения персонажей в кадре, поэтому робы и платья персонажей, а также цветовое решение и текстуры – все объединено для передачи пластики царских покоев.

Не только костюмы, но еще и макияж дает совсем другое ощущение фильму. Например, в фильме «Иван Грозный» Николай Черкасов, исполняющий роль царя, надевает парик и накладную бороду, а также нос и накладные брови. Основная функция макияжа – передать правдоподобность исторических персонажей в кино. Макияж может либо увеличивать, либо сужать лицо, все зависит от того, используются румяна или тени для этой цели. Например, принято, что женские персонажи будут всегда накрашены и помада будет яркой, в то время, как и мужские персонажи в кадре всегда накрашены. Все дело в том, что макияж убирает явные недостатки лица, морщины и так далее, чтобы персонаж казался совершенным.

В большинстве фильмов макияж наносится физически на лица персонажей, но бывает и так, что с появлением компьютерных технологий лишние тени и изъяны лица могут быть удалены уже при компьютерной обработке изображения. Так, например, в фильме «Форрест Гамп» персонаж Гари Синайс потерял ноги, и была использована компьютерная графика, чтобы создать эффект отсутствия его ног.

Освещение.

Если вы снимали на свой телефон или на видеокамеру, вы так в деталях и не задумывались об освещении вашего видео и фотографий. В кино освещение придает не только правдивости изображению, но также несет художественную нагрузку. Например, в фильме «Бесславные ублюдки» Тарантино использует свет в кадре для того, чтобы подчеркнуть того или иного персонажа, выделить главное в сцене и увидеть действия актеров. Также свет играет большую роль в манипуляции эмоциями у зрителя, например, ярко освещенный жест в кадре может подчеркнуть характер персонажа, его намерения. Или же освещение просто может подчеркнуть овал лица, деталь интерьера или паутину, или блеск драгоценностей.

Существует четыре основных аспекта освещения в кино:

- качество
- направление
- источник
- цвет.



Качество освещения – это относительная интенсивность света в кадре. Жесткий свет дает четкие очертания и темную тень на объекты, мягкий – размытое изображение. В природе солнце создает жесткий свет, в то время как свет на рассвете и на закате дает рассеянный свет, то есть мягкий. Конечно, эти термины относительны, но эти два качества света мы сможем точно отличить в том или ином фильме.

Направление света. Направление света в кадре – это путь света от источника к объекту, который он освещает. Для удобства мы разделим направления света:

- свет спереди
- боковой свет
- свет сзади
- моделирующий свет
- свет сверху.

Свет спереди – это свет, который показывает четкие тени от объектов. Таким светом можно создать двухмерное изображение. В таком освещении нет объема предметов, получается достаточно плоское изображение.

Боковой свет также известен как перекрестный свет – он подчеркивает черты лица персонажа.

Свет сзади исходит из-за спины предмета или персонажа. Свет может быть спозиционирован под любым углом. Например, над головой персонажа, с любой из сторон персонажа, прямо светящий на камеру или свет снизу. Сам по себе свет сзади создает силуэты. Но когда его совмещают со светом фронтальным, то, как в «Бесславных ублюдках», изображение в кадре становится объемным и живым.

Свет снизу. Как и предполагает его название, этот свет идет из-под фигуры в кадре. Обычно используется в фильмах ужасов, так как создает эффект искажения лица и тела персонажа. Также он может использоваться просто как источник света – камин, фонарик, фара от машины.

Свет сверху придает гламурный эффект персонажу в кадре, поскольку создает ареол вокруг актера или актрисы. Например, режиссер Джозеф фон Стернберг всегда использовал свет спереди и сверху, чтобы подчеркнуть скулы на лице у своей героини в фильме «Шанхайский экспресс».

Источник света. В фильмах у освещения есть свое собственное качество и направление, помимо этого есть и источник. Например, в документальных фильмах режиссер вынужден использовать тот свет, что ему доступен в естественных условиях, в то время как игровые фильмы всегда используют дополнительные художественные элементы, чтобы создавать атмосферу в кадре, в сцене, в целом фильме.

Существует два вида света: главный источник света и заполняющий источник света. Первый создает тени предметов и персонажей, а второй смягчает тени и создает объемную картинку в кадре. Например, в фильме «Шестое чувство» главным источником света является свет снизу, а остальной свет – менее яркий – создает эффект и атмосферу помещения.

Зачастую несколько видов света комбинируются в каждой сцене, чтобы создать ту или иную атмосферу и передать настроение. В Голливуде используется три вида света для съемок каждой сцены фильма: передний, задний и заполняющий. Такой вид установки света называется трехточечным освещением. В основном каждый из персонажей фильма будет иметь свой трехточечный свет. Один спереди, один сзади и заполняющий свет, который устанавливается параллельно с камерой, на которую снимают фильм.

Цвет в освещении бывает двух видов: белый и теплый желтый. В реалии режиссер старается работать с белым светом, так как во время цветокоррекции он может выбрать на компьютере любой фильтр цвета, которым хочет подчеркнуть ту или иную сцену в фильме. Например, в фильме «Иван Грозный» обычный свет сменяется холодным синим, и совершенно меняется и восприятие персонажей, и ощущение атмосферы в кадре.

Движение в кадре и актерская игра.

Мизансцена позволяет режиссеру давать команду актерам двигаться и жестикулировать. Обычно главным героем фильма является человек, но бывает и так, что это животное (колли по кличке Лэсси может быть главным героем фильма).

Актерская игра в свою очередь состоит из того, как выглядит актер, его жестов и выражения лица,



а также звука, то есть это голос у человека или рычание и разные другие звуки (как пример, звуки, издаваемые Шреком). В самых первых фильмах голоса актеров не записывались, и поэтому использовались только их жесты, мимика, движения тела в кадре. Мы всегда задаемся вопросом реалистичности игры актеров, но со временем развитие кинематографа наоборот приобрело такой аспект, что игра может быть и неправдоподобной, но зато в ней будет частичка самого актера, которую он вложил в персонаж этого фильма.

Итак, затронем аспект актерской игры: самыми выразительными чертами лица являются рот, брови и глаза. Глаза занимают главенствующую роль в фильмах. Направление взгляда, движение век и форма бровей. В фильме «Огни города», когда слепая цветочница прозревает, Чарли Чаплин неожиданно осознает, что ее покровитель это и есть он, и мы должны увидеть нотки надежды в глазах Чарли.

Есть два вида съемок в кадре: моушнкапчер и перформанскапчер. Моушнкапчер – это распознавание движения в кадре персонажем, а перформанскапчер – это именно распознавание мимики лица персонажа для создания компьютерных эффектов. Итак, цитата Джеймса Кэмерона, когда он снимал фильм «Аватар»: «Актеры часто спрашивают меня, отчасти с улыбкой, но в то же время немного нервничая: «Джеймс, ты пытаешься заменить актеров»? И конечно, ответ: «Нет, мы любим актеров. Главное – это создание фантастических героев, которые основываются на игре живых актеров. Мы заменяем только то, что актер сидит в кресле визажиста в течение пяти часов и на его лице наклеена резина, которая повторяет всю мимику и жестикуляцию лица».

И последним аспектом создания мизансцены является единство пространства и времени. Если по каким-то причинам съемки одной сцены разделены на два дня, то погода, освещение, декорации, макияж, укладка волос, настроение режиссера и последовательность дня в фильме должны совпадать. Поэтому очень часто режиссеры выбирают несколько часов из жизни своего персонажа. Гораздо сложнее снимать фильмы, в которых действие происходит на протяжении жизни нескольких поколений, как, например, в фильме «200-летний человек».

Дополнительные источники по теме лекции:

1. Ромм М. Беседы о режиссуре. Беседа шестая. Мизансцена в театре и кино. http://media-shoot.ru/books/Romm/Romm_m-Besedy_o_kinorezhissure.pdf
2. Тарковский А. Лекции по режиссуре. <http://tarkovskiy.su/texty/uroki/oglavlenie.html>
3. Мизансцена в театре, кино и на телевидении. <https://urokikino.ru/mise-en-scene/>
4. Да будет свет. Постигаем азы освещения в кино. <https://tvkinoradio.ru/article/article7692-da-budet-svet-postigaem-azi-osvesheniya-v-kino>