

ВВЕДЕНИЕ В КИНОИСКУССТВО

Ракурсы и планы





Фильмы:

- «Токийская повесть» Ясудзиро Одзу
- «Леон-киллер» Люка Бессона
- «Социальная сеть» Дэвида Финчера
- «Красная тонкая линия» Теренса Малика

Основные идеи:

1. Под ракурсом в операторском искусстве имеется в виду градус, под которым позиционируется камера относительно сцены. Ракурсы бывают разные: они могут быть выше или ниже самой сцены, они могут быть перпендикулярны сцене, и все это зависит от позиционирования камеры.
2. Ракурс, уровень камеры, высота ее расположения – все это инструменты операторского мастерства.
3. Обычно планы обозначаются исходя из размеров человеческого тела: общий, средний, крупный, сверхкрупный план и т.д.
4. Композиция кадра может поместить нас на место главного героя. Один из вариантов восприятия в этом случае – субъективное восприятие.
5. Типы мобильного кадрирования и использование специальных приспособлений.

Сегодня мы продолжим разговор о некоторых инструментах операторского мастерства, таких как ракурсы, выстраивание планов, использование мобильных приспособлений.

Положение камеры: ракурс, уровень, высота и расстояние от кадра. Когда Луи Люмьер снимал прибытие поезда, а также семью за завтраком, он занимался тем, что все делают с камерой, то есть ее устанавливал. Главным аспектом съемки является ракурс, то есть угол, под которым снята та или иная сцена.

Ракурс. Под ракурсом в операторском искусстве имеется в виду градус, под которым позиционируется камера относительно сцены. Ракурсы бывают разные: они могут быть выше или ниже самой сцены; они могут располагаться перпендикулярно сцене, и все это зависит от позиционирования камеры.



У режиссера бесконечный выбор ракурсов, под которыми может быть снята та или иная сцена, и конечно же эффекта, который угол съемки оказывает на восприятие зрителя. Например, если камера висит над сценой, то получается, что мы как будто наблюдаем за персонажами с небес (см. изображение 1), а если камера спозиционирована ниже персонажей, то мы-зрители боготворим персонажей на экране (изображение 2).

Уровень

Уровень камеры определяется примерно по линии горизонта.



Уровень – это тоже угол, например, есть скошенный угол камеры, и хотя этот прием используется редко, он наблюдается в фильме «Падшие ангелы» Вонга Кар-Вая, в некоторых сценах, и этот угол имеет скорее разрушительный эффект.



Книга: Введение в киноискусство

Лекция: Ракурсы и планы

Автор лекции: Гульнара Абикеева



Высота

Здесь имеется в виду расположение камеры выше или ниже относительно предмета. Например, японский режиссер Одзу располагает камеру относительно объекта так, что мы боготворим персонажей, которых видим на экране и благодаря этому эффекту мы понимаем, что режиссер обладает своим собственным визуальным стилем, то есть это его художественный почерк в кино.

Планы

Также немаловажное значение имеет расстояние от предмета до камеры, что в операторском искусстве называется планом. Обычно планы обозначаются исходя из размеров человеческого тела: крупный план, средний план и т.д. Мы рассмотрим планы на примере фильма «Третий человек».

«Третий человек» (1949) Кэрола Рида был назван одним из лучших черно-белых фильмов именно за операторскую работу Роберта Краскера, а также картина получила «Оскар» в этой номинации.

Экстремально общий план. В кадре персонажи, как маленькие точки, их практически не видно, и они сливаются с задним планом кадра.



На **общем плане** фигуры видно, но окружение, в данном случае улицы, доминирует.

Кадр, в котором человеческое тело видно от колен и выше, включая голову, называется **средний общий план**.

Средний план – это план, на котором видно человеческое тело от пояса и выше.



Средним крупным планом считается кадр, на котором лицо видно от груди и выше. Уже более ясно видны жесты персонажей.

Средний крупный план – это кадр, где мы видим лицо человека от груди выше.





Книга: Введение в киноискусство

Лекция: Ракурсы и планы

Автор лекции: Гульнара Абикеева



Крупным планом обычно называют кадр, в котором видна голова, руки или ноги, или какой-то маленький объект.

Сверхкрупным планом называют план, в котором мы видим часть лица, например, глаза, нос или отдельные детали.



Современный кинематограф отличается тем, что оперирует сверхкрупными планами. В фильме «Леон» мы видим, что Люк Бессон не только использует сверхкрупные планы, но и монтирует их подряд, как бы нарушая законы классического монтажа.

Функции кадрирования.

Иногда мы придаем абсолютные значения тому, под каким ракурсом снят тот или иной кадр, на каком расстоянии и другим характеристикам съемки. Разве съемка с нижнего ракурса не означает, что мы видим персонажа как всесильного? И всегда ли съемка с высокой точки означает что мы видим персонажа как побежденного или как гнома? Означает ли съемка под косым углом, что мир обречен?

Съемочный процесс был бы слишком прост, если бы такие жесткие рамки применялись бы к каждому фильму. Но жизнь не так проста.

На самом деле кадрирование не имеет таких жестких обозначений, и мы все должны воспринимать кадры относительно. Каждый фильм утратил бы свою оригинальность, если бы мы воспринимали все однозначно. В некоторых фильмах режиссерский замысел заключался именно в тех значениях, которые мы перечислили выше, но во многих фильмах режиссерский замысел отличается от традиционного восприятия ракурса и расстояния камеры от главного персонажа и так далее.



Например, в фильме «Гражданин Кейн» нижний ракурс камеры означает, что главный персонаж наращивает свою силу. Хотя именно такой ракурс взят в самый неподходящий момент – в сцене, где гражданин Кейн проигрывает свою губернаторскую гонку. Именно в этой сцене такой нижний ракурс взят для того, чтобы изолировать Кейна и Лилэнда.

Работа оператора в фильме «Социальная сеть»

Одно из главных решений в съемке фильма, которое принимает режиссер, – это куда поставить камеру. «Есть только одно место и один ракурс, в котором должна стоять камера, – гласит пословица, – и работа режиссера состоит в том, чтобы найти его». Приведем пример из фильма «Социальная сеть». На протяжении всего фильма Марк Цукерберг показан как упрямый хакер. В фильме мы видим его сердитое лицо, в некоторых сценах его лицо даже более агрессивное, чем лицо его друга Эдуарда. Улыбка Марка во всех сценах кривая и сдержанная.

В сцене, когда он принял на работу новых программистов для «Фейсбука», у него на лице появляется улыбка подлинной радости. Вместо того, чтобы снять крупный план Марка Цукерберга, Дэвид Финчер решил снять главного героя, стоящего в толпе на общем плане.



Книга: Введение в киноискусство

Лекция: Ракурсы и планы

Автор лекции: Гульнара Абикеева



Мы видим приглушенный свет и улыбку, скорее, ухмылку Марка, которому наконец-то удалось запустить приложение Facebook. И в этой улыбке есть искренность и довольство собой. Этот ракурс взят с позиции Эдуарда, смотрящего на Марка, так как только у Эдуарда появляется понимание и знание того, чего добился Марк.

Также такое положение камеры, этот ракурс охлаждает зрителя по отношению к Марку, так как более близкий ракурс заставил бы зрителя сопереживать Марку в его победе. Ракурс имеет более весомое влияние на визуальное восприятие зрителя, чем просто смена кадров. Расстояние до камеры подразумевает положение персонажей относительно друг друга и относительно зрителя. Также получается, что ракурсы и планы являются составляющими частицами того, как зритель воспринимает персонажей на протяжении всего фильма.

На страницах The New York Times уделено внимание искусности построения художественного мира «Социальной сети»: «Трудно вспомнить фильм, который рисовал бы Гарвард в столь унылых тонах; сами краски обесцвечены. Сдержанно-тусклая палитра и минимальная глубина кадра обрисовывают пределы мира главного героя, а частое, хотя и сглаженное переключение между пространственно-временными слоями даёт представление о скорости, с какой он достиг успеха». По словам другого критика, уныло-тревожная атмосфера многих сцен больше соответствует «шпионскому фильму времен Холодной войны или ленте о воскрешении Франкенштейна», чем картине о жизни современного студенчества.

Почти все сцены Финчеру хотелось дать в тусклом освещении (слабая освещённость вообще характерна для его фильмов). Сложнее всего было реалистично изобразить кампус Гарварда, так как университет запретил вести съёмку на своей территории. Чтобы снять в начале фильма проход главного героя на фоне панорамного вида гарвардского кампуса, создателям ленты пришлось прибегнуть к некоторым хитростям. Когда Цукерберг бредёт в сумерках в сторону кампуса, камера снимает его сбоку и сверху, придавая сцене зловещий оттенок, как будто зритель ведёт слежку исподтишка. Чтобы не привлекать внимание, съёмка велась в сумерках при участии минимального количества специалистов. Им удалось договориться с властями г. Кембриджа и поменять освещение в уличных фонарях на более мягкое, галогеновое.

Еще одна технически сложная сцена — ночной клуб, где Паркер проповедует Цукербергу своё видение будущего социальной сети. Всё начинается с того, что гигантский кран переносит камеру со второго этажа клуба на первый и затем обратно на второй, разворачивая её там на 180 градусов и создавая у зрителя ощущение лёгкого головокружения. В соответствии с демоническим характером Паркера режиссёр хотел придать этой сцене едва уловимый налёт зловещего. С этой целью прямо в стол, над которым заговорщически склоняются плохо слышащие друг друга из-за музыки герои, были вмонтированы светодиодные табло, позволяющие транслировать многоцветные фильмы. Загадочная подсветка героев снизу призвана вызвать у зрителя чувство психологического дискомфорта.

Предыдущий фильм Финчера был построен на сложных компьютерных эффектах. В «Социальной сети» к спецэффектам пришлось прибегнуть для того, чтобы изобразить близнецов Уинклвоссов. В ходе кастинга режиссёру не удалось отыскать реальных близнецов, которые бы напоминали знаменитых братьев-ребцов, однако ему удалось найти похожего на них актёра Эрми Хаммера (который, подобно им, принадлежал к «сливкам» американского общества, будучи внуком Арманда Хаммера). Второго близнеца изображал дублер, потом в студии на его лицо накладывалось лицо Хаммера. Когда это было возможно, прибегали к комбинированной съёмке, когда нет (как, например, в сцене гребли) — к компьютерным технологиям.

При съёмках сцены королевской регаты на Темзе, которая иллюстрирует обречённость в современном обществе традиционных форм мужского соперничества и доминирования, выявилась новая сложность — чрезмерная тяжесть камер, которые грозили пустить ко дну лёгкие гребные судна, где их предстояло разместить. Для решения этой проблемы пришлось разработать облегчённую камеру весом менее трёх килограммов. В сцене регаты был применён эффект tilt-shift, который обычно применяется при подмене реального пейзажа миниатюрными макетами. Финчер признает, что сцена регаты воспринимается как



Книга: Введение в киноискусство

Лекция: Ракурсы и планы

Автор лекции: Гульнара Абикеева

чужеродная вставка в ткань фильма, что это своего рода музыкальный видеоклип посредине киноленты.

Что мне нравится в данном учебнике – это то, что авторы постоянно обращаются к новым фильмам. Понятно, что есть картины – классика, на которых строится анализ многих вещей, такие фильмы как «Гражданин Кейн» Орсона Уэллса, «На Север через Северо-Запад» Альфреда Хичкока. При этом же авторы обращаются к совершенно новым картинам, таким как «Социальная сеть» 2010 года или «Гравитация» 2013 года Альфонса Куарона.

Композиция кадра может поместить нас на место главного героя. Один из вариантов восприятия в этом случае – субъективное восприятие. Режиссерская техника здесь такова, что зритель видит и слышит все то, что видит и слышит главный герой. А ракурсы и расстояние до камеры могут помочь нам окунуться в жизнь главного героя, тем самым, создавая точку зрения персонажа для зрителя. Каждый зритель является главным персонажем при таком ракурсе, который называется «точка зрения», точнее, точка восприятия реальности главным героем (POV).

Также выбор плана может очень сильно повлиять на зрителя. Например, в фильме, в котором использовались общие и средние планы, один сверхкрупный план произведет очень сильное впечатление на зрителя.

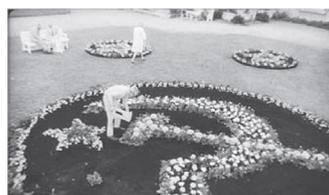
Мобильный кадр. Кино – не единственная визуальная среда, в которой используется кадрирование. Фотографии, картины, панели комиксов имеют пропорции, подразумевающие вещи, которые происходят за пределами кадра. Но есть один ресурс построения кадра, характерного для фильмов, как фотохимических, так и цифровых. Кинокадр может двигаться относительно того, что он нам показывает. В кинематографе мобильное кадрирование позволяет режиссеру менять ракурс съемки, уровень, высоту или расстояние во время съемки. Движение кадра часто убеждает нас в том, что мы тоже движемся.

Типы мобильного кадрирования. Мы обычно говорим о способности кадра быть мобильным, имея в виду движение камеры. При съемках в прямом эфире мобильное кадрирование обычно достигается путем физического перемещения камеры во время производства. Есть несколько видов движения камеры, каждый из которых имеет определенный эффект на экране.

Панорамирование (сокращ. от панорамы) поворачивает камеру по вертикальной оси. Камера в целом не перемещается в новую позицию. На экране панорамирование происходит пространственно горизонтально, как будто камера «поворачивает голову» вправо или влево.



Может быть движение камеры по горизонтальной оси. Это как если бы голова поворачивалась вверх или вниз.



Движение и машинное оборудование. В течение многих десятилетий движение камеры зависело от установки камеры на так называемую «долли», тяжелую тележку.





Тележка обычно движется на собственных колесах, но часто устанавливаются на рельсы, отсюда и термин «трекинг». Трекинговые кадры также делаются с помощью кранов, даже если положение камеры не поднимается и не опускается, как при обычной съемке с крана. Подвешенная на рычаге стрелы, камера может скользить по пересеченной местности. В фильме «Тонкая красная линия» использовался кран с длиной «руки» 72-фута, который позволял камере скользить по холмам высокой травы во время батальных сцен. «Вся идея использования этого крана состояла в том, чтобы не чувствовать его как кран», – говорил оператор Джон Толл. – Мы хотели, чтобы это выглядело как самая непрерывная гладкая тележка, которая когда-либо была построена».

Камеры, установленные на телеоператора, также распространены. Эти устройства позволяют оператору управлять камерой во время ходьбы, отрегулировать дисбаланс и дрожание, чтобы камера как будто скользила или плавала. Прототип штатного стабилизатора камеры – стадикам (Steadicam), первоначально использовавшийся на съемках таких фильмов, как «Рокки» и «Сияние», сейчас имеется на многих потребительских видеокамерах, и они имеют сопоставимые системы стабилизации изображения. Носимая на теле камера может пойти туда, куда тележка не может. Оператор может плавно следовать за актерами, поднимающимися по лестнице, едущими на транспортных средствах и проходящими большие расстояния.

Некоторые режиссеры использовали стадикам для создания длинных кадров, движущихся по многим местам действия, как это было в начальных сценах фильма Брайана Де Пальмы «Костер тщеславия», в фильме «Ночи буги-вуги» Пола Томаса Андерсона.

Иногда режиссер не хочет плавных движений камеры и предпочитает неровное изображение. Как правило, этот вид съемки создается портативными камерами. Вместо того, чтобы закрепить камеру на какой-либо опоре, тележке или стабилизаторе, оператор просто ходит с камерой на плече. Этот вид движения камеры стал обычным явлением в конце 1950-х годов с ростом документального тренда *cinéma vérité*. У нас это называлось субъективной камерой.

Легкие цифровые камеры позволяют кинематографистам создавать необычные крепления для камеры. Для гоночных сцен миниатюрная камера может быть прикреплена на край автомобиля. Камеры GoPro обычно используются для спортивных записей, но в поэтическом документальном фильме «Левиафан» они передают необычные взгляды на жизнь на коммерческой рыбацкой лодке. Несколько камер были прикреплены к шлемам рыбаков, в то время как другие были брошены в сети и в море. В результате получился очень приближенный, интимный взгляд на силу и опасность природы.



Как мы видим, для создания полноценного, профессионального, захватывающего изображения нужны знания в области операторского мастерства. К сожалению, мы не смогли охватить все инструменты, описанные даже в этом учебнике. Этим знаний не хватит для того, чтобы стать оператором, но для общего представления о процессе создания кино пока этого достаточно.

Дополнительные источники по теме лекции:

1. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении. – М.: Гитр.- 2005.
2. Медынский С. «Компонуем кинокадр» - М.: Аспект-Пресс, 2011. – 111 с.
3. Головня А. «Мастерство кинооператора» - М.: Искусство. - 1965.
4. Арнхейм Р. «Искусство и визуальное восприятие» - М.: Архитектура – С, 2012. – 346 с.