

Оглавление

Предисловие от издательства	12
Вступление	13
Благодарности	15
Глава 1. Кадры: что, как и почему?	17
Что показать своим зрителям?	19
Выбор размера и пропорций кадра для вашего фильма	20
Соотношение сторон кадра	21
Краткая история изменения пропорций кадра	22
Дальнейшие исследования: почему нам так нравится широкий экран?.....	24
Введение в типы планов:	
главные строительные блоки кинофильма	25
Общий план	25
Средний план.....	26
Крупный план	27
Расширенные семейства трех основных планов:	
что дает расстояние до объектов	27
Дальний план	30
Общий план	31
Полный план	32
Среднеобщий план	33
Средний план.....	34
Среднекрупный план	35
Крупный план	36
Увеличенный крупный план.....	36
Сверхкрупный план, «деталь» или «макро»	37
Зачем нужны разные типы планов?.....	42
Извлечение кадров фильма из страниц сценария	43
Режиссерский сценарий.....	43
Съемочные листы	44
Раскадровка и аниматик.....	45
Этапы кинопроизводства.....	46

Немного практики.....	47
Глава 1 – Заключительные мысли: картинки рассказывают	48
Сопутствующие материалы, найденные в Главе 7, – практические занятия.....	48
Глава 1 – Обзор.....	48
Глава 1 – Упражнения	49
Глава 1 – Проверка усвоенного	50
Глава 2. Основы композиции.....	51
Простые рекомендации по кадрированию персонажей	52
Пространство над головой персонажа	53
Субъективный и объективный стили съемки.....	56
Пространство взгляда.....	58
Правило третей.....	61
Ракурс камеры	64
Горизонтальные ракурсы камеры	65
Метод 360 градусов.....	66
Метод циферблата	66
Метод позиционирования камеры	68
Вертикальные ракурсы камеры.....	72
Кадр с нейтральным наклоном	73
Кадр с верхнего ракурса.....	74
Кадр с нижнего ракурса	78
Двойной план: композиция кадра с двумя персонажами.....	81
Двойной план с профилями персонажей	82
Двойной план «на камеру»	84
Двойной план «через плечо»	86
«Грязный сингл»	88
Динамичный двойной план.....	89
Тройной план.....	90
Глава 2 – Заключительные мысли: знакомство с основами композиции	92
Сопутствующие материалы, найденные в Главе 7 – Практические занятия	93
Глава 2 – Обзор.....	93
Глава 2 – Упражнения	93
Глава 2 – Проверка усвоенного	94
Глава 3. Композиция: идем дальше.....	95
Иллюзия третьего измерения.....	95
Использование линий	98
Линия горизонта.....	98
Вертикальные линии.....	100
Голландский угол	102
Диагональные линии	103
Кривые линии	107

Глубина пространства фильма: передний план, средний план и задний план	109
Передний план.....	110
Средний план.....	111
Задний план	112
Признаки глубины.....	113
Перекрытие объектов.....	113
Размер персонажа	114
Атмосфера.....	116
Объектив камеры: наблюдатель в мире вашего кино.....	118
Что такое объектив камеры?.....	118
Простые объективы и объективы с переменным фокусным расстоянием.....	119
Простые объективы	120
Объектив с переменным фокусным расстоянием (телеобъектив)	120
Объектив и перспектива кадра.....	122
Фокус объектива: управление вниманием зрителя.....	126
Смещение фокуса и отслеживание фокусом	129
Глава 3 – Заключительные мысли: направляем взгляд зрителя на определенные объекты в кадре	132
Сопутствующие материалы, найденные в Главе 7 – Практические занятия	132
Глава 3 – Обзор.....	132
Глава 3 – Упражнения	134
Глава 3 – Проверка усвоенного	134

Глава 4. Постановка света в ваших кадрах: важно не только то, что вы видите, но и то, как вы это видите	136
Свет как элемент композиции.....	137
Свет как энергия	138
Цветовая температура.....	139
Цветовой баланс вашей камеры.....	140
Естественный и искусственный свет	140
Установка света и смешивание цветов на съемочной площадке	141
Количество света: светочувствительность	143
Количество света: экспозиция.....	144
Качество света: жесткий или мягкий.....	148
Жесткий свет.....	148
Мягкий свет.....	150
Контраст	152
Освещение в низком ключе.....	153
Освещение в «высоком ключе»	153
Цвет	154
Базовое освещение персонажей: метод трехточечного освещения.....	157

Коэффициент контрастности или коэффициент освещения.....	159
Мотивированный свет: угол падения	160
Фронтальный свет	160
Боковой свет	162
Контровый свет.....	163
Другие виды освещения.....	164
Установка и расположение приборов освещения	166
Установка света: основные методы и инструменты	170
Глава 4 – Заключительные мысли: учимся освещать... и освещаем, чтобы учиться	171
Сопутствующие материалы, найденные в Главе 7 – Практические занятия	171
Глава 4 – Обзор.....	171
Глава 4 – Упражнения	173
Глава 4 – Проверка усвоенного	174
Глава 5. Будет ли это монтироваться? Съемка для монтажа.....	175
График производства	176
Согласование кадров в сцене.....	177
Непрерывность действия.....	178
Непрерывность направления действия	178
Линия: основа направления действия	181
Линия действия: правило 180 градусов	183
Пересекая черту	185
Линия действия пересечена.....	186
Правило 30 градусов.....	187
Согласованность планов	189
Согласованность линий взгляда	192
Глава 5 – Заключительные мысли: Уважайте своего монтажера	193
Сопутствующие материалы, найденные в Главе 7 – Практические занятия	194
Глава 5 – Обзор.....	194
Глава 5 – Упражнения	194
Глава 5 – Проверка усвоенного	195
Глава 6. Динамическая съемка:	
объекты и камера в движении	196
Иллюзия движения на экране	196
Скорость воспроизведения: замедленное движение и убыстренное движение	197
Замедленное движение (сверхскоростная съемка).....	198
Убыстренное движение (съемка с малой частотой кадров)	198
Объекты в движении: блокинг персонажей	199

Движение камеры.....	200
Ручная камера.....	200
Панорамирование и наклон камеры.....	202
Съемка панорамы и наклона	206
Оборудование, используемое для перемещения камеры	208
Штативы	208
Долли	209
Боковое движение («долли-краб»)	212
Движение долли по рельсам	212
Зум (увеличение).....	213
Steadicam™ и другие устройства стабилизации камеры.....	215
Операторские стрелы и краны	216
Глава 6 – Заключительные мысли: в «движущихся картинках» (фильмах) должно быть движение	216
Сопутствующие материалы, найденные в Главе 7 –	
Практические занятия	217
Глава 6 – Обзор.....	217
Глава 6 – Упражнения	218
Глава 6 – Проверка усвоенного	219
Глава 7. Практические занятия.....	220
1. Раскадровки и списки кадров	220
2. Используйте хлопушку для обозначения начала кадра.....	221
3. Помогите бум-оператору разместить микрофон	224
4. Использование двух и более камер	225
5. Будьте внимательны к отражениям и бликам	227
6. Общение с актерами.....	228
7. Область безопасности действия, область безопасности титров	230
8. Ручная фокусировка объектива	232
9. В кадре всегда что-то должно быть в фокусе	232
10. Контролируйте глубину резкости	234
11. Помните о пространстве над головами персонажей в кадре	236
12. Съемка крупным планом.....	238
13. При съемке крупных планов будьте осторожны с широкоугольными объективами	240
14. Стремитесь показать оба глаза персонажа в кадре	241
15. Следите за линиями взглядов персонажей в крупных планах	243
16. Поместите важные объекты в верхнюю половину кадра.....	244
17. Не допускайте попадания отвлекающих персонажей в кадр	245
18. Используйте глубину кинопространства для постановки кадров с несколькими персонажами	246
19. Добейтесь бликов в глазах персонажа	248
20. Помните о решениях по цвету и контрасту, сделанных для вашего проекта, на всем его протяжении	249

21. Запланируйте больше времени для съемки каждого кадра	250
22. Отслеживайте действие камерой с помощью ослабленных креплений панорамирования и наклона головки штатива	251
23. Снимайте сцены с перекрытием действия для удобства монтажа	253
Непрерывность действия	253
Согласовывайте скорость действия.....	253
Не переусердствуйте с перекрывающимся действием.....	254
24. Пространство взгляда в кадрах, которые смонтированы вместе, должно быть согласовано.....	255
25. Согласовывайте ракурсы при съемке сцен диалога	256
26. Сцена разговора трех людей: совпадение двух кадров может стать проблемой для монтажера.....	257
27. Остерегайтесь ловушек непрерывности при съемке сцены	258
28. Способы безопасного пересечения линии 180 градусов.....	259
29. Длинный дубль	260
30. Зум во время съемки.....	262
31. Наезды и отъезды камеры на доли должны быть обоснованными.....	264
32. Используйте короткофокусный объектив, чтобы уменьшить дрожание ручной камеры	265
33. Дождитесь окончания действия, прежде чем остановить камеру	266
34. Съемка с хромакеем.....	267
35. Съемка перебивок, вторая операторская группа и стоковые видеоматериалы	269
36. Съемка интервью с «говорящей головой».....	270
37. Во время документальной съемки будьте ненавязчивым, насколько это возможно	271
38. Используйте визуальные метафоры.....	271
39. Стремитесь к низкому «съемочному коэффициенту»	272
Глава 7 – Обзор.....	273
Глава 7 – Упражнения	275
Глава 7 – Проверка усвоенного	276
Глава 8. Заключительные мысли	277
Выучите правила, прежде чем их нарушать	277
Цель съемки – последующий монтаж	278
Снятые вами кадры должны показывать историю в лучшем виде	279
Всеми способами вовлекайте зрителя в происходящее на экране	280
Гордитесь качеством своей работы	281
Соблюдайте профессиональный этикет	282
Знайте свое оборудование	283

Будьте знакомы с материалами проекта	284
Будьте знакомы с принципами освещения – как с использованием естественного, так и искусственного света.....	284
Изучите, что было сделано раньше	285
Заключение	286
Приложение 1. Полезные ресурсы для начинающего кинematографиста	287
Приложение 2. Члены команды, минимально необходимые для производства кинофильма	290
Глоссарий	293
Предметный указатель	352

Вступление

Для большинства из нас, живущих в XXI веке, повседневный опыт неотделим от взаимодействия с цифровыми медиа. Мы постоянно общаемся с кем-то или чем-то, или *с нами* кто-то или что-то *общается*: через текстовые сообщения или разговоры с помощью смартфона, через телевизор или потоковые медиа, через интернет, радио, при игре в сетевые видеоигры, через чтение книг, газет и журналов, глядя на рекламные щиты и рекламу, при просмотре фильма в кинотеатре и т. д. Наша способность понимать эти сообщения и извлекать из них дополнительный смысл зависит от нашего образования и опыта: умеем ли мы читать, писать и говорить, распознавать изображения и звуки, расшифровывать символы?

Это «образование», будь то школьное обучение или просто жизненный опыт, определяет, насколько хорошо мы можем анализировать информацию, которую получаем, а получаем мы ее очень много. Все человечество сообща с течением времени научилось кодировать свои визуальные сообщения – от пиктограмм и написанных с помощью алфавита слов до живописных картин, фотографий, а теперь уже и кинофильмов. То, на что мы смотрим, имеет вполне определенное значение. Зрители довольно хорошо умеют расшифровывать изображения, которые им представляют. Понимание и четкая интерпретация того, на что мы смотрим, проистекает из установленной грамматики, или правил толкования изображений, которые эволюционировали с течением времени и теперь понятны всем.

Именно на это представление о грамматике (как структуры языка визуального повествования) полагаются создатели кинофильмов. Художественные и документальные фильмы, новостные репортажи, комедии, телевизионные драмы, рекламные ролики, музыкальные видеоклипы, ток-шоу, «реалити-шоу» и множество других медиапродуктов – все они используют одну и ту же базовую визуальную грамматику, основу языка общения со зрителем. Когда вы от лица режиссера «говорите» на общем кинематографическом языке, вы можете рассказать свою историю кому угодно, невероятно разнообразной мировой аудитории. И все они это увидят. Они это услышат. Они поймут это.

Эта книга, «Грамматика кадра», четвертое издание, была обновлена, дополнена и расширена. Многие рисунки, иллюстрирующие обсуждаемые понятия, были обновлены. Каждая глава начинается с краткого изложения ее содержания и заканчивается подробным обзором, в котором закрепляются основные положения, охватываемые этой главой. Расширенные разделы, называемые «Упражнения» и «Проверка усвоенного», завершают каждую главу. Они дают вам возможность немедленно применить на практике методы и рекомендации, обсужденные в этой главе, и предлагают тест, из которого будет понятно,

насколько хорошо вы усвоили информацию. Было добавлено много новых тем, а большинство повторяющихся тем было переписано и реструктурировано для большей ясности и последовательности.

Эта книга предназначена для тех из вас, кто, будучи новичком в области визуального повествования, желает хорошо ознакомиться с основными принципами, условностями и практиками визуального языка кинофильмов. Она проведет вас от самого понятия кадра к различным типам кадров и к способам компоновки визуальных элементов в этих кадрах. Вы познакомитесь с основами освещения сцены, направлением действия, фактором глубины, движением камеры и многими общими методами, которые сделают ваше визуальное представление более ярким и многослойным. Что наиболее важно, она предоставляет важную информацию, которая расширит ваш визуальный словарь и поможет вам начать карьеру в области создания движущихся изображений в этом безостановочном мире коммуникаций.

Глава 1

Кадры: что, как и почему?

- Что такое кинематографический язык.
- Выбор размера кадра.
- Названия и описания типичных кадров съемки.
- Установка сцены и ее покрытие съемкой.
- Анализ сценария и режиссерский сценарий.
- Съемочные листы и раскадровки.
- Этапы кинопроизводства.

В наши дни вы можете найти движущиеся изображения практически повсюду. Современные возможности компьютерной обработки информации, беспроводной передачи данных и технологий отображения на экране позволяют нам получать доступ к визуальным медиа на наших смартфонах, планшетах и ноутбуках. Можно видеть, как движущиеся изображения воспроизводятся по всему миру в такси, в самолетах, на рекламных панелях, на стенах зданий, на автобусных остановках, в проходах супермаркетов, в музеях и, конечно же, на телевидении и в кинотеатрах. Созданные множеством разных групп людей для самых разных целей, они доступны из этих многочисленных источников. И мы, внимающая им аудитория, каким-то образом понимаем, о чем они все говорят. Мы можем не понимать устную или письменную речь в этих «фильмах», но мы понимаем, возможно, на подсознательном уровне, вполне конкретный смысл показываемого нам, донесенный до нас с помощью визуального языка, использующего грамматику кадра.

Это использование визуальной коммуникации – в нашем случае мирового кинематографического языка – и составляет основное содержание данной книги.

Допустим, вы хотите снять короткометражный фильм или забавную веб-анимацию или вам нужно взять интервью у кого-то для школьного проекта. Вы, как кинематографист, находитесь на позиции огромной творческой силы. Вы сами решаете, каким будет содержание вашего видео и как вы будете его показывать зрителю. Ваши визуальные выражения (изображения, показывающие вашу историю) должны быть представлены таким образом, чтобы ваша аудитория могла правильно их понять. Если вы не говорите на правильном, общепонятном языке кино (используя соответствующую грамматику кадра),

то ваше сообщение может оказаться не вполне понятным зрителями. Думайте об этой книге как о вводном уроке визуального языка движущихся медиа. В ней представлены некоторые из основных руководящих принципов, часто используемых инструментов и общепринятых методов, используемых в искусстве и ремесле визуального повествования.

Поскольку мы обсуждаем грамматику кадра, для начала имеет смысл определить, что мы подразумеваем под «грамматикой», а затем, в большей части текста книги, что мы подразумеваем под «кадром». Грамматика в этом смысле относится к основным правилам, регулирующим построение и представление визуальных элементов (слов киноязыка), созданных для включения в фильм. Это общепринятые правила, описывающие, как визуальная информация должна быть показана зрителям. Зрители (мы все, выросшие на просмотре фильмов, телепередач и веб-видео) на протяжении многих лет обучались наблюдать, декодировать и понимать различные элементы кадров, используемых при создании кинофильмов. Другими словами, мы можем не воспринимать это сознательно, но тем не менее определяем, какой смысл несут те или иные образы, и они вызывают у нас вполне определенные эмоции. Опытный режиссер может использовать это взаимодействие между кадром и зрителем, чтобы рассказывать свои киноистории лучше.

Мы изучим основные типы кадров и чем каждый из них отличается от другого. Мы также увидим, какую информацию и значение зритель извлекает из этих кадров при просмотре в контексте истории смонтированного вами фильма. Помните, что кинопроизводство – это одновременно творческое и техническое ремесло, и степень вашего успеха часто зависит от того, насколько хорошо вы доносите свое видение до аудитории. Если вы воспользуетесь неправильным киноязыком или неправильной визуальной грамматикой, то зрители, скорее всего, плохо отреагируют на вашу работу. Смысл, информация и вовлеченность аудитории в фильм могут быть потеряны. Если, однако, вы собираете в единое целое отдельно снятые образы целенаправленно, тогда во время просмотра может создаться эффективная, эстетически приятная и в некотором смысле манипулятивная визуальная коммуникация со зрителями.

Для простоты обсуждения и объяснений мы по большей части используем общие термины. Например, термины «кинофильм», «движущиеся изображения» и т. д. относятся к любому развивающемуся во времени медиафрагменту, работе, шоу, анимации, фильму, видео, проекту или программе, состоящим из серии отдельных изображений, которые, при их очень быстрой замене одно на другое, создают иллюзию движения. Термин «камера» будет относиться к любому устройству (простому или сложному, классическому или современному), которое может записывать эти движущиеся изображения. Термин «кинематографист» относится к любому лицу, берущему на себя создание любого вида кинофильмов. Иногда для обозначения любого, кто управляет устройством камеры, фиксирующей движущиеся изображения, будут использоваться термины **оператор** или **оператор камеры**.

ЧТО ПОКАЗАТЬ СВОИМ ЗРИТЕЛЯМ?

Это может показаться нелогичным, но в кинопроизводстве, если вы не знаете, с чего начать, может быть очень полезно начать с конца. Задайте себе несколько главных вопросов.

- Какова ваша цель?
- Что вы собираетесь сделать?
- Какую историю вы пытаетесь рассказать, и как вы хотите ее рассказать?
- Кто является вашей целевой зрительской аудиторией?
- Какая цель у видеоматериала, который вы создаете?
- Какие инструменты и другие активы вам понадобятся для его создания?
- Где и как это будет показано и просмотрено?

Знание того, каким должен быть ваш конечный результат, поможет понять, с чего вы можете начать, и приведет к возникновению множества других, творческих и логистических вопросов (далеко выходящих за рамки тех, которые сформулированы выше), по которым вам придется принимать решения в процессе работы. Производство видео для средств массовой информации часто является дорогостоящим и трудоемким делом, поэтому лучший план – это иметь план. Основное внимание этой книги уделено элементам, из которых будет строиться ваш фильм, так что давайте начнем планирование с них.

Фильмы, телешоу, музыкальные клипы, рекламные ролики и анимация во многом определяются визуальными элементами, их составляющими. Все традиционные произведения кинематографа основываются на одних и тех же базовых принципах визуального языка кино. Однако существуют определенные типы кадров и обработки визуальных образов, которые связаны с конкретными медиажанрами (новости, игровые шоу, документальные фильмы и т. д.). Для настоящего времени характерно, что все эти зашифрованные элементы часто передаются от жанра к жанру, меняются местами и смешиваются, особенно в сфере коротких «информационно-развлекательных» видео, которые можно найти в интернете, в социальных сетях в частности. Таким образом, достаточно рано в творческом процессе вам придется решать, что важно для зрителя, а что нет, и как эти конкретные снятые на камеру персонажи, действия или события должны быть показаны публике.

Разработка визуального плана, включающего как общий стиль и внешний вид вашего проекта, так и технологии и приемы, которые помогут вам добиться своей цели, окажется очень полезной. **Кинематограф** – это термин кинопроизводства, связанный с искусством, ремеслом и практикой разработки этого визуального плана, стиля и общего вида кинопроекта. Решения о том, что на самом деле снимать и как это снимать, могут быть результатом участия многих людей, участвующих в процессе создания фильма – от сценариста до режиссера, **оператора-постановщика**, продюсеров, актеров и т. д. (См. «Члены команды, минимально необходимые для производства фильма» в приложении 2). Независимо от того, кто принимает эти решения, их кто-то должен принимать, и для ваших первых проектов, скорее всего, это будете вы.

ВЫБОР РАЗМЕРА И ПРОПОРЦИЙ КАДРА ДЛЯ ВАШЕГО ФИЛЬМА

Необходимые визуальные составляющие вашего кинопроекта могут определяться сценарием вашей вымышленной повествовательной истории или быть продиктованы документальными событиями, происходящими в реальном времени, или определяться содержанием, стилем и целью шоу, которое вы должны сделать. Знание того, каким образом вы хотите представить свою историю визуально, приведет вас к постановке первых вопросов относительно вашего плана: какая камера и какие объективы вам понадобятся? С такого решения можно начать. **Объектив** – это устройство, которое собирает свет, в дальнейшем попадающий внутрь камеры, фокусирует его и контролирует его количество. В корпусе камеры находится светочувствительная «матрица» (цифровой датчик света, эмульсионная пленка и т. д.), фиксирующая изображение, которое в конечном итоге будет показано на экране.

Эти два очень важных инструмента, камера и объектив, работают вместе для воспроизведения прямоугольной области реальности, которая находится перед камерой. Этот прямоугольник является лишь небольшим сегментом, вырезанным окном общей сферы физического мира вокруг камеры. Этот вырезанная часть имеет определенную форму и площадь, и мы называем ее **кадром** (frame) (Рис. 1.1).

Все, что находится внутри этого кадра, фиксируется как двумерное представление реального мира, существующего перед объективом. В настоящее время, поскольку наши видеокамеры и камеры с кинопленкой могут захватывать только два измерения – ширину и высоту (кадр слева направо и кадр сверху вниз), они отображаются как плоские изображения на экране (проекция на белый экран, демонстрация на телевизоре, мониторе компьютера, планшете или смартфоне). Третье измерение, глубина, хотя и присутствует на самом деле, в реальном мире, в 2D-фильме или видео улавливается только как иллюзия. Эта концепция более подробно обсуждается в главе 2. Мы не будем обсуждать технологии, лежащие в основе кинопроизводства с двумя объективами, двумя камерами или с цифровой анимацией в 3D – это выходит далеко за рамки данной книги.

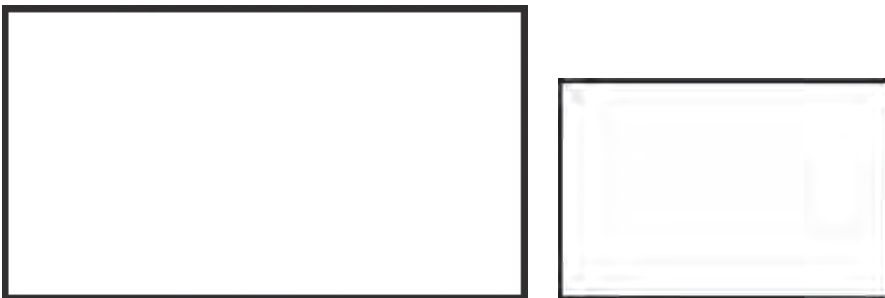


Рис. 1.1. Кадр высокой четкости (HD) 16:9 и телевизионный кадр стандартной четкости (SD) 4:3. Думайте об этом как о пустых холстах, на которых вы будете «рисовать» свои кадры

Не хочется вдаваться в технические подробности с самого начала, но все же размер кадра и его **соотношение сторон** следует обсудить на раннем этапе, чтобы вы могли приступить к съемке своего проекта с твердым пониманием, что такое кадр. Формат камеры (ширина и высота матрицы) и тип используемого объектива определяют форму и объем пространства, которое вы получаете для съемки, и то, что аудитория может в конечном итоге увидеть в прямоугольной 2D-рамке на своем экране. Мы обратимся к объективам позже, но сейчас мы должны обратиться к размерам кадра. Ваш выбор камеры (**видеоформат** или **пленка**) приведет ко многим другим решениям как в **эстетике** вашего фильма (грамматики ваших кадров), так и в **рабочем процессе** (последовательности этапов производства вашего продукта), используемых для его завершения.

СООТНОШЕНИЕ СТОРОН КАДРА

Пропорция кадра (активной области снимаемого изображения) часто определяется как отношение его ширины к его высоте. Это соотношение называется «**aspect ratio**» (соотношение сторон) и, в зависимости от формата носителя, оно может составлять 4:3, 16:9, 1,85:1 и т. д. Первое соотношение, 4:3 (произносится как «четыре к трем» или «четыре на три») означает, что если высота кадра равна трем единицам, то ширина равна четырем таким же единицам. Также применяется соотношение 1,33:1. Это соотношение сторон для телевидения **стандартной четкости (SD)** в Северной Америке (NTSC, NTSC miniDV и DVD) и Европе (PAL и DV-PAL). Это было стандартом для телевидения XX века, но было быстро вытеснено из производства и вещания новым форматом HD (см. ниже) – хотя вы все равно найдете его как выбор размера кадра в некоторых цифровых камерах, которые могут снимать и записывать с очень высокой частотой кадров для достижения экстремальных эффектов замедленного воспроизведения цифрового видео. Соотношение сторон видео **высокой четкости (HD)** составляет 16:9 или 1,78:1.

На рис. 1.2 показаны примеры размера кадров и их соотношения сторон из истории телевидения и кино. Размер менялся на протяжении десятилетий по мере изменения технологий и рыночных тенденций. В настоящее время кинофильмы, остаточный контент стандартной четкости и телевидение высокой четкости имеют разные соотношения сторон, что делает довольно сложным преобразование изображений одного формата под форму другого, но мы не будем беспокоиться об этом сейчас. Мы просто выберем один размер кадра и будем работать с ним. Поскольку SD ушел в прошлое и профессионалы, а также любители приняли High-Definition или HD (той или иной разновидности), для наших примеров в этой книге мы собираемся использовать широкоэкранный соотношение сторон HDTV 16:9. Если ваш проект использует кинопленку той или иной ширины с той или иной пропорцией кадра, NTSC-DV или PAL-DV-видео или даже квадратные картинки из Instagram, вам нечего бояться – в книге обсуждается, как их привести к форме кадра, которую вы выбрали для своей работы. Прелесть языка фильмов заключается в том, что независимо от того, какую камеру или формат изображения вы выберете, грамматика кадра не меняется, поскольку многие из правил монтажа за последние 100 лет менялись очень мало.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЯ ПРОПОРЦИЙ КАДРА

Фильмы, снятые для демонстрации в кинотеатрах, в Северной Америке давно уже стали широкоформатными (1,85:1). Европейские широкоэкранные кинотеатры проецируют изображение с соотношением сторон 1,66:1. Электронно-лучевые трубки стандартного разрешения телевизоров прошлого века (соотношение сторон 1,33:1 или 4:3) были более квадратными по форме и менее прямоугольными, чем голливудский стандарт и современные широкоэкранные телевизоры высокой четкости (1,78:1 или 16:9). У возникновения этих различий было несколько причин, но суть заключалась в том, что в классической голливудской 35-миллиметровой киноплёнке в течение многих лет использовалось соотношение сторон примерно 1,33:1. Когда телевидение стало очень популярным в конце 1940-х – начале 1950-х гг., вещателям понадобилось много материала для трансляции, и только Голливуд смог предложить материалы, которых хватило бы на десятилетия показа, – таким образом, в качестве телевизионного стандарта было принято соотношение сторон 1,33:1.

Телевидение становилось все более и более популярным, и, чтобы конкурировать с ним, киноиндустрия начала создавать фильмы в форматах с большим соотношением сторон, такие как VistaVision (1,5:1), Cinemascope (2,4:1) и – в последнее время – IMAX® (1,43:1 и 1,9:1). Также популяризовались менее дорогостоящие 1,85:1, и таким образом родилось стандартное североамериканское широкоэкранный соотношение сторон. Проблема заключалась в том, что размер кадра телевидения 1,33:1 был слишком мал, чтобы показывать более широкие фильмы 1,85:1, 1,66:1 и, конечно, 2,4:1.

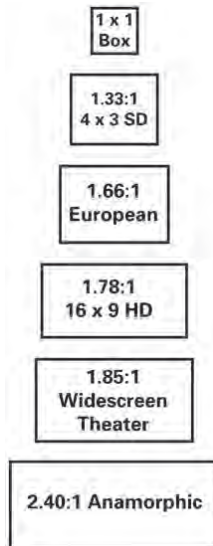


Рис. 1.2. Сравнение различных размеров кадров из истории кино и видео. Обратите внимание на тенденцию перехода к более широкой прямоугольной рамке

Чтобы поместить кадр с одним соотношением сторон в кадр с другим соотношением для показа зрителям нового формата, была разработана технология масштабирования изображения, названная пансканированием. Большим недостатком этого метода было то, что исходная композиция кадра, тяжелая работа кинематографистов разрушалась. Леттербоксинг (сохранение исходного соотношения сторон изображения путем размещения черных полос «каше» сверху и внизу кадра) улучшил этот метод, но телеаудиторию этот подход не удовлетворил. К счастью, исходное широкоэкранное соотношение сторон HDTV более близко соответствует aspect ratio художественных фильмов, потому исходный кадр требует только минимального «обрезания» (рис. 1.3).



Рис. 1.3. Пример широкоэкранного леттербоксинга и пилларбоксинга стандартной четкости внутри кадра HD 16:9. (Кадр из фильма «Потребитель, берегись!», любезно предоставленного Заком Бенардом, Авари Кук, Энтони Мартел и Джоном МакНилом)

Таблица 1.1

	Формат				
	SDTV (NTSC)	HDTV	FULL HD	UHD	4K CINEMA
Соотношение сторон кадра	4:3	16:9	16:9	16:9	1.9:1
Размер кадра в пикселях	720 x 486	1280 x 720	1920 x 1080	3840 x 2160	4096 x 2160

По мере развития технологий цифрового видео значение соотношения сторон кадра уменьшается, в то время как возрастает значение размера кадра в пикселях. Размер кадра в пикселях в этом случае связан не с размером или формой отдельного пикселя (элемента изображения), а с общим разрешением изображения. Сколько пикселей составляет данный «кадр» светочувствительного элемента камеры и последующий медиафайл видео? Например, Full HD имеет разрешение 1920×1080, в то время как новейший Ultra-HD (UHD) имеет разрешение 3840×2160, но оба формата имеют широкоэкранный соотношение сторон 16:9 (табл. 1.1). У них одинаковая форма кадра, но кадр UHD содержит гораздо большее количество пикселей и, следовательно, имеет гораздо более высокое разрешение, передает изображение с лучшей точностью, четкостью и детализацией. Дальнейшее обсуждение этого технического момента выходит за рамки книги.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: ПОЧЕМУ НАМ ТАК НРАВИТСЯ ШИРОКИЙ ЭКРАН?

Можно утверждать, что широкоэкранные соотношения сторон – лучший выбор для захвата изображений, потому что их отображение на экране больше нравится зрителям. Широкий экран, имеющий более вытянутую по горизонтали форму, привлекает наши глаза (и мозг), потому что **поле зрения** (то, что мы видим) ближе к тому, что обычно видят наши глаза, когда мы смотрим на мир.

Попробуйте сделать так: встаньте в хорошо освещенной комнате и посмотрите прямо вперед. Вытяните руки в стороны, плечи высоко, немного сзади. Вытянув ладони вперед, направьте пальцы прямо вперед и быстро пошевелийте ими. Вы видите, как движутся ваши пальцы? Если нет, понемногу сводите руки перед собой, не сгибая их. Остановитесь, когда периферическим зрением увидите ваши шевелящиеся пальцы (или то, что вы увидели в крайних левой и правой частях поля зрения). Теперь опустите левую руку к поясу и поднимите правую руку прямо над головой. Глядя прямо перед собой, повторите то же действие, пока не увидите, как движутся пальцы. Вы обнаружите, что ваше поле зрения заметно больше по ширине, чем по высоте. Мы видим мир в широкоэкранный режиме.

Конечно, такие приложения социальных сетей, как Vine и Instagram, повторно популяризировали квадратную рамку для фото- и видеосъемки. Это доказывает, что старое нередко опять становится новым, и наши новые разработки предоставляют нам все множество вариантов соотношения сторон кадра. Теперь самое время обсудить размещение контента и размер объекта в рамке кадра той формы и размера, который вы выбрали для своего проекта.

ВВЕДЕНИЕ В ТИПЫ ПЛАНОВ: ГЛАВНЫЕ СТРОИТЕЛЬНЫЕ БЛОКИ КИНОФИЛЬМА

Вы определили форму и размер своего кадра, но вам все еще нужно придумать, чем его заполнить. Визуальное общение на кинематографическом языке начинается с самых основных изобразительных строительных блоков: типов планов. В кинопроизводстве термины «кадр» и «план» могут быть синонимами или иметь разное значение, но в любом случае они относятся к съемке (фиксации) действия камерой. В нашем непосредственном контексте **план** – это произведенная в один момент времени съемка сцены, человека или объекта с определенной точки зрения. Его изображения показывают дискретную единицу фотографического покрытия персонажа, места или события в кинофильме, видимом с уникального расстояния и угла (ракурса)¹.

Как правило, план (как мы используем этот термин) оценивается по степени увеличения в нем объекта, т. е. насколько маленьким или большим объект выглядит на экране («в рамке кадра»). Зритель относится к персонажу или объекту в соответствии с его кажущейся близостью: объект, кажущийся маленьким на экране, находится далеко и менее важен, в то время как тот же объект, рассматриваемый как большой, находится ближе и более персонифицирован. «**Крупнота плана**» (или величина видимого размера снятого объекта в кадре) также помогает показать зрителю больше или меньше информации – или, лучше сказать, различные виды информации. Успешный кинематографист использует эту информационную и эмоциональную связь между планом и воспринимающей его публикой для создания эффектных кинематографических впечатлений.

Возможно, вам уже знакомы термины **общий план**, **средний план** и **крупный план**. Это три группы основных типов кадров, поэтому теперь давайте рассмотрим пример каждого типа планов. Хотя для вашего фильма или анимации вы можете снять и показать любой объект в мире с какой угодно точки зрения, для ясности обсуждения мы сначала рассмотрим кадры с помощью кадрирования стоящего человека (статичные, **заблокированные** кадры). Далее в этой книге мы будем усложнять содержание кадра, его композицию и производство.

Общий план

Дальний, или **общий план** (сокращенно LS – «Long Shot» или WS – «Wide Shot») – это широкий, охватывающий кадр, который показывает большую область **пространства фильма** (ширину, высоту и глубину). Четко видны физические (или пространственные) соотношения между персонажами, объектами и их действия с этой относительно далекой точки обзора. Окружающая среда или местность (**локация**) – здесь «главный герой», и любые персонажи или объекты кажутся на ее фоне относительно маленькими. Общий план определяет место и время действия, а также вызывает определенное настроение зрителя (рис. 1.4).

¹ Также слово «кадр» (shot) используется как синоним слова «фрейм» (frame), единичного изображения, зафиксированного камерой на кинолентку или единичного кадра видеопотока, и там, где это слово используется в таком значении, во избежание путаницы мы будем применять слово «фрейм». – *Прим. ред.*



Рис. 1.4. Общий план стоящего человека

СРЕДНИЙ ПЛАН

Средний план (МС, «Middle shot») – это тип кадра, который почти соответствует тому, как мы, люди, видим окружающую среду непосредственно вокруг нас. Как правило, между вами и другим человеком будет расстояние не больше нескольких метров, что, скорее всего, приведет к тому, что вы будете видеть друг друга как на среднем плане – примерно по пояс. Небольшое расстояние (скажем, 1-2 м) соответствует среднему плану. Другие факторы, такие как фактический размер объекта и **фокусное расстояние** объектива камеры, также могут иметь значение, но мы рассмотрим эти параметры чуть позже. На самом деле все сводится к тому, какая часть человека, объекта или окружающей среды включена в кадр. Зритель, смотрящий на средний план, должен чувствовать себя в комфортной близости, потому что персонаж находится рядом, но не в его «личном пространстве» (рис. 1.5).



Рис. 1.5. Средний план стоящего человека

Крупный план

Крупный план – это интимный кадр кино. Он дает значительно увеличенное изображение какого-либо человека, объекта или действия. В результате он может передать зрителю довольно конкретную, подробную информацию. Он также помещает персонаж внутрь личного пространства зрителя – в хорошем смысле, если зрителю он нравится, и в плохом, если он ему не нравится (рис. 1.6).



Рис. 1.6. Крупный план стоящего человека

Эти три основных типа планов – общий, средний и крупный – являются основными строительными блоками, которые вы можете использовать для съемки фильмов. Вам, как режиссеру, решать, какой тип кадра использовать для съемки людей, объектов или действий в вашей визуальной истории. Чтобы облегчить себе выбор, вы можете спросить себя: «Если бы я смотрел этот фильм, что бы я хотел увидеть прямо сейчас?» Помните, что в конечном итоге зрители смотрят все ваши кадры смонтированными вместе, а их опыт просмотра фильма в значительной степени зависит от качества, разнообразия и соответствия типов планов, которые вы выбираете для представления своей истории.

Далее мы перечислим и опишем других представителей этих основных семейств планов – «общих», «средних» и «крупных». Так что не волнуйтесь, у вас будет много разнообразных планов для создания фильмов.

РАСШИРЕННЫЕ СЕМЕЙСТВА ТРЕХ ОСНОВНЫХ ПЛАНОВ: ЧТО ДАЕТ РАССТОЯНИЕ ДО ОБЪЕКТОВ

99,9% созданных видеопродуктов предназначено для просмотра определенной зрительской аудиторией. Режиссер всегда должен думать о том, как лучше всего показать историю зрителю. Подразумевается, что аудитория может быть интеллектуально, эмоционально, а иногда и физиологически вовлечена в ви-

зуальный объект кинофильма. Воспринимаемая близость объектов на экране (в зависимости от их величины в кадре) помогает манипулировать публикой. Ваша основная задача – предоставить зрителю интересные, информативные и эффектные изображения. Расширенное семейство базовых планов предоставляет вам большой словарный запас визуальных выражений, чтобы помочь в повествовании.

Представленные здесь иллюстративные примеры представляют собой введение в разнообразие планов, которые вы сможете создавать в каждой категории. Для простоты на иллюстрациях изображен одинокий человек в окружающей среде без лишних объектов. Камера размещена примерно на той же высоте, что и глаза объекта. В целях сравнительного обучения мы будем держать объект в центре кадра и смотреть прямо в объектив. Это так называемый субъективный взгляд на персонаж, который иногда называют съемкой «прямо на камеру» или «прямо на объектив». Он ломает подразумеваемую **четвертую стену** кинематографического пространства и часто используется в научно-популярных телевизионных программах. Продолжая читать эту книгу, вы узнаете о других интересных и специфичных для жанра видов планов.

Ниже приводится список основных планов (рис. 1.7).

- **Сверхкрупный план**, «Деталь», «Макро», «Extreme Close Up» (XCU, ECU).
- **Увеличенный крупный план**, «Big Close Up» (BCU – Великобритания, «Choker» – США).
- **Крупный план**, «Close Up» (CU).
- **Среднекрупный план**, «Полукрупный план», «Бюст», «Medium Close Up» (MCU, «Bust-shot»).
- **Средний план**, «Первый средний», «Поясной план», «Medium Shot», «Mid-Shot» (MS).
- **Среднеобщий план**, «Второй средний план», «План по колени», «Американский план», «Ковбойский план», «Medium Long Shirt» (MLS), «Medium Wide Shot» (MWS).
- **Полный план**, «Широкий план», «Long Shot» (LS), «Wide Shot» (WS).
- **Общий план**, «Very Long Shot» (VLS), «Very Wide Shot» (VWS).
- **Дальний план**, «Адресный план», «Extreme Wide Shot» (XLS, ELS).

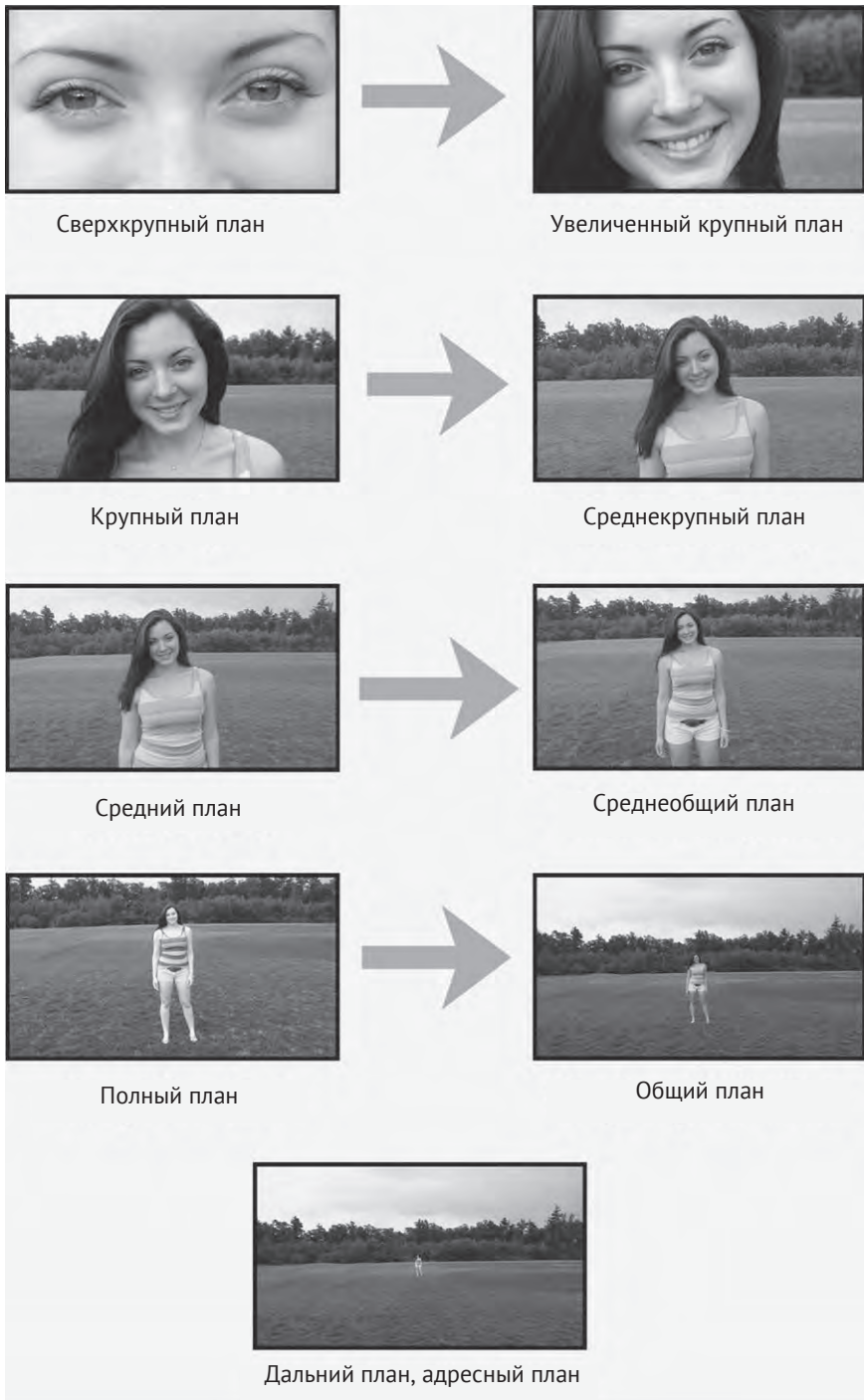


Рис. 1.7. Примеры девяти типов планов

Дальний план

1. Возможные сокращения: XLS, ELS, XWS или EWS (Extreme Long Shot, Extreme Wide Shot).
2. Также называется «адресным планом», «установочным планом», «широкоугольным планом».
3. Традиционно используется в экстерьерной съемке.
4. Охватывает широкое и глубокое поле зрения, формируя изображение, которое показывает большую часть окружающей среды в пространстве фильма.
5. Часто используется в качестве **адресного плана** в начале фильма или в начале нового эпизода или **сцены** в фильме (типично для эпических батальных сцен и т. п.).
6. Показывает, «где»: город, пригород, сельская местность, горы, пустыня, океан, поле битвы и т. д.
7. Может показывать, «когда»: день, ночь, лето, зима, весна, осень, далекое прошлое, настоящее, будущее и т. д.
8. Может показать, «кто»: одинокий незнакомец, идущий в город, огромная армия, построенная для сражения. Чаще всего человеческие фигуры на дальнем плане, если они вообще присутствуют, настолько малы, что их детали неразличимы; передается крупномасштабная, а не конкретная информация о местоположении.



Рис. 1.8. Пример дальнего, или адресного, плана

Общий план

1. Возможные сокращения: VLS или VWS (Very Long Shot, Very Wide Shot).
2. Также принадлежит семье дальних планов.
3. Может использоваться при съемке на экстерьере или интерьере, в пределах павильона или здания, такого как открытый склад, ангар авиакомпании или спортивная арена достаточной ширины и высоты.
4. Окружающая среда в кинопространстве по-прежнему очень важна, поскольку она занимает большую часть экрана, но человеческая фигура более заметна, и можно разглядеть некоторые детали одежды.
5. Может использоваться в качестве адресного плана, когда движение персонажа приближает фигуру к камере.
6. Показывает «где», «когда» и чуть больше о том, «кто» (рис. 1.9).



Рис. 1.9. Пример общего плана

Полный план

1. Возможные сокращения: LS или WS (Long Shot, Wide Shot).
2. Называется еще «широким планом», «планом в полный рост», является достаточно общим планом, но близким по высоте к фигуре персонажа, голова и ноги которого видны в кадре.
3. Может использоваться как для съемки в интерьере, так и для съемки на экстерьере.
4. Относительно большие человеческие фигуры отвлекают внимание от окружающей среды; тем не менее окружение персонажа все еще хорошо видно и важно для зрителей.
5. Может быть также хорошим в качестве установочного кадра, особенно в небольшом внутреннем пространстве или замкнутом внешнем пространстве, таком как дверная арка здания.
6. Показывает, «где», «когда» и «кто»: пол, одежда, движения и общие выражения лиц персонажей различаются достаточно хорошо (рис. 1.10).



Рис. 1.10. Пример полного плана

СРЕДНЕОБЩИЙ ПЛАН

1. Возможные сокращения: MLS или MWS (Medium Long Shot, Medium Wide Shot).
2. «Второй средний план». Это первый план, увеличенный настолько, что отсекает часть тела персонажа – традиционно по ноге либо чуть ниже колена, либо – чаще – чуть выше. Выбор места для этого обрезания рамкой кадра может зависеть от костюма или движений человека в сцене. Если фигура персонажа отсекается выше колена, это иногда называют «планом по колени», «американским» или «ковбойским» планом, потому что в американских вестернах был интерес показать огнестрельное оружие в кобуре, прикрепленной к бедру персонажа-ковбоя.
3. Может использоваться как для интерьерной, так и для экстерьерной съемки.
4. Человеческая фигура наиболее заметна в кадре; хорошо различимы детали одежды, мимика и пол персонажа.
5. Показывает больше «кто», чем «где», может показывать «когда» (рис. 1.11).



Рис. 1.11. Пример среднеобщего, или второго среднего, плана

СРЕДНИЙ ПЛАН

1. Возможные сокращения: MS, WS (Medium Shot, Waist Shot, Mid-Shot).
2. Также может называться «первый средний» или «поясной», поскольку рамка кадра обрезает человеческую фигуру на уровне талии или чуть ниже.
3. Может использоваться как для интерьерной, так и для экстерьерной съемки.
4. Человеческая фигура – главное в кадре: хорошо различимы глаза персонажа и направление его взгляда, одежда, цвет волос и прическа.
5. Нужно очень внимательно следить за движениями персонажа, поскольку более жесткое кадрирование ограничивает свободу движений и жестов; будьте осторожны, чтобы не **нарушить рамку кадра** (когда часть тела актера касается края или выходит за пределы кадра).
6. Определенно показывает, «кто», и может предоставить общие сведения о том, «где» (внутри или снаружи, квартира, магазин, лес и т. д.) и «когда» (день или ночь, время года) (рис. 1.12).



Рис. 1.12. Пример среднего плана

СРЕДНЕКРУПНЫЙ ПЛАН

1. Возможные сокращения: MCU, BS (Medium Close Up, Bust Shot).
2. Иногда это называется «полукрупный план», «бюст» или «план по вторую пуговицу» по тому месту, где нижняя рамка кадра обрезает фигуру персонажа, – на груди, примерно там, где находится вторая сверху пуговица на рубашке. Локтевые суставы уже не попадают в кадр. Отрегулируйте нижнюю часть рамки кадра как для мужчин, так и для женщин в зависимости от костюма и телосложения.
3. Может использоваться как для интерьерной, так и для экстерьерной съемки.
4. Черты лица персонажа хорошо различимы: четко видны глаза, очевидны его эмоции, его прическа и цвет волос, макияж и т. д. Это один из наиболее часто используемых в кинопроизводстве кадров, потому что он дает много информации о персонаже, в то время как он говорит, слушает или выполняет другие действия, которые не требуют значительных движений тела или головы. Идеально подходит для **говорящей головы** в выпусках новостей или интервью в документальном фильме.
5. Предполагается, что на этом плане зрители внимательно наблюдают за человеческим лицом, поэтому действия или объекты в окружающей среде не должны особо отвлекать зрителей или не отвлекать их вообще. Уменьшение **глубины резкости** и размытие этих фоновых элементов поможет перенести все внимание на персонажа. (Подробнее об этой практике см. в главе 3.)
6. С помощью общего освещения и костюмов зритель может узнать общую информацию о том, «где» и «когда» (рис. 1.13).



Рис. 1.13. Пример среднекрупного плана

Крупный план

1. Сокращенно: CU (Close Up).
2. Иногда его называют «планом головы»; кадрирование может обрезать верхнюю часть шевелюры персонажа, а нижняя часть кадра может начинаться где угодно чуть ниже подбородка или, что более традиционно, с верхней части плеч (зависит от костюма и прически).
3. Может использоваться как для интерьерной, так и для экстерьерной съемки.
4. Это очень интимный план – анфас человека, демонстрирующий все детали глаз и передающий тонкие эмоции, которые проявляются в глазах, линии рта и мимических мышцах актера; четко видны состояние здоровья персонажа, растительность на лице у мужчин и макияж у женщин.
5. Зрители в этом кадре должны быть полностью сосредоточены на человеческом лице, особенно на глазах и рте, во время игры актера.
6. Показывает, «кто», и мало «где» и «когда» (кроме случаев, когда это обозначено освещением или возможными видимыми качествами фоновых элементов) (рис. 1.14).



Рис. 1.14. Пример крупного плана

Увеличенный крупный план

1. Возможное сокращение: BCU (Big Close Up, «Choker») – хотя многие кинематографисты называют это просто «крупным планом» или «колье».
2. Человеческое лицо занимает возможно большую часть кадра и по-прежнему демонстрируются основные черты лица – глаза, нос и рот одновременно, однако верхняя часть лба и нижняя часть подбородка обрезаются.

3. Может использоваться как для интерьерной, так и для экстерьерной съемки.
4. Такой интимный кадр ставит зрителей прямо перед лицом персонажа. Поскольку каждая деталь лица хорошо видна, мимические движения или выражения лица должны быть тонкими; допустимы только очень небольшие движения головы, иначе лицо персонажа нарушит пределы кадра. В таком кадре легко устанавливается эмоциональная связь «лицо в лицо» со зрителем.
5. Этот кадр о том, «кто» и какие эмоции владеют этим «кто»: злоба, страх, обожание и т. д. (рис. 1.15).



Рис. 1.15. Пример увеличенного крупного плана

СВЕРХКРУПНЫЙ ПЛАН, «ДЕТАЛЬ» ИЛИ «МАКРО»

1. Возможные сокращения: ECU или XCU (Extreme Close Up). Иногда его называют «итальянским планом» из-за его использования в «спагетти-вестерах» режиссера Серджио Леоне.
2. Увеличенный кадр: выделяет одну деталь персонажа, например его глаза, рот, ухо или кисть руки, или маленький одиночный объект, или увеличенную часть более крупного объекта.
3. Может использоваться как для интерьерной, так и для экстерьерной съемки. Так как нет какой-либо привязки к окружающей среде, у зрителя нет контекста, в котором можно было бы разместить эту часть тела или деталь персонажа, поэтому понимание этого кадра будет проистекать из того, как и в какой момент времени он вставлен в монтажную последовательность. Может быть полезно, если сильно увеличенное содержимое XCU сначала будет показано в его нормальной форме на более общем плане, чтобы можно было установить контекст для зрителя.

- Такой тип сильно увеличенных изображений может использоваться в документальных работах, таких как медицинские или научно-популярные фильмы, также в музыкальных клипах, рекламных роликах и экспериментальных художественных фильмах, также иногда используется в художественном фильме, в проектах с особым визуальным стилем (рис. 1.16)¹.



Рис. 1.16. Пример сверхкрупного плана

Теперь вы знаете названия (например, «средний план»), аббревиатуры (например, MS) и примерную величину пространства фильма, персонажей и объектов, которые представляют эти типы планов. Как вы понимаете, разные планы существуют, чтобы заинтересовать и информировать зрителя своим особым образом каждый, но способы их использования могут отличаться. Например, общий план может выступать в качестве адресного, установочного плана, предоставляя зрителю информацию о местоположении вашего рассказа в физическом пространстве и времени, может показать ваших персонажей в более широком пространстве. Однако общий план также обычно удерживает объект на большом расстоянии от камеры. Это расстояние может скрывать информацию от ваших зрителей («Кто эти маленькие люди на заднем плане?») и служить тематической цели (например, создать ощущение изоляции и одиночества, когда вы видите маленького персонажа, далеко, одного на большом пространстве).

То же самое можно сказать и о плане «деталь». Сверхкрупный план детализирует объект, но если зрители не знают, кто или что является частью этого плана, то им явно не хватает информации. Кроме того, одна из школ кинематографической мысли считает, что размер персонажа на экране напрямую зависит от его важности для истории в данный момент повествования. Опять же, это ситуация, когда один кадр может показывать информацию, но также иметь другое тематическое (сценарное) значение. Пример того, что умный режиссер может делать с визуальным языком в производстве кино.

¹ Все помнят ухо во весь кадр, сверхкрупный план главного героя фильма «Солярис» Андрея Тарковского. – *Прим. ред.*

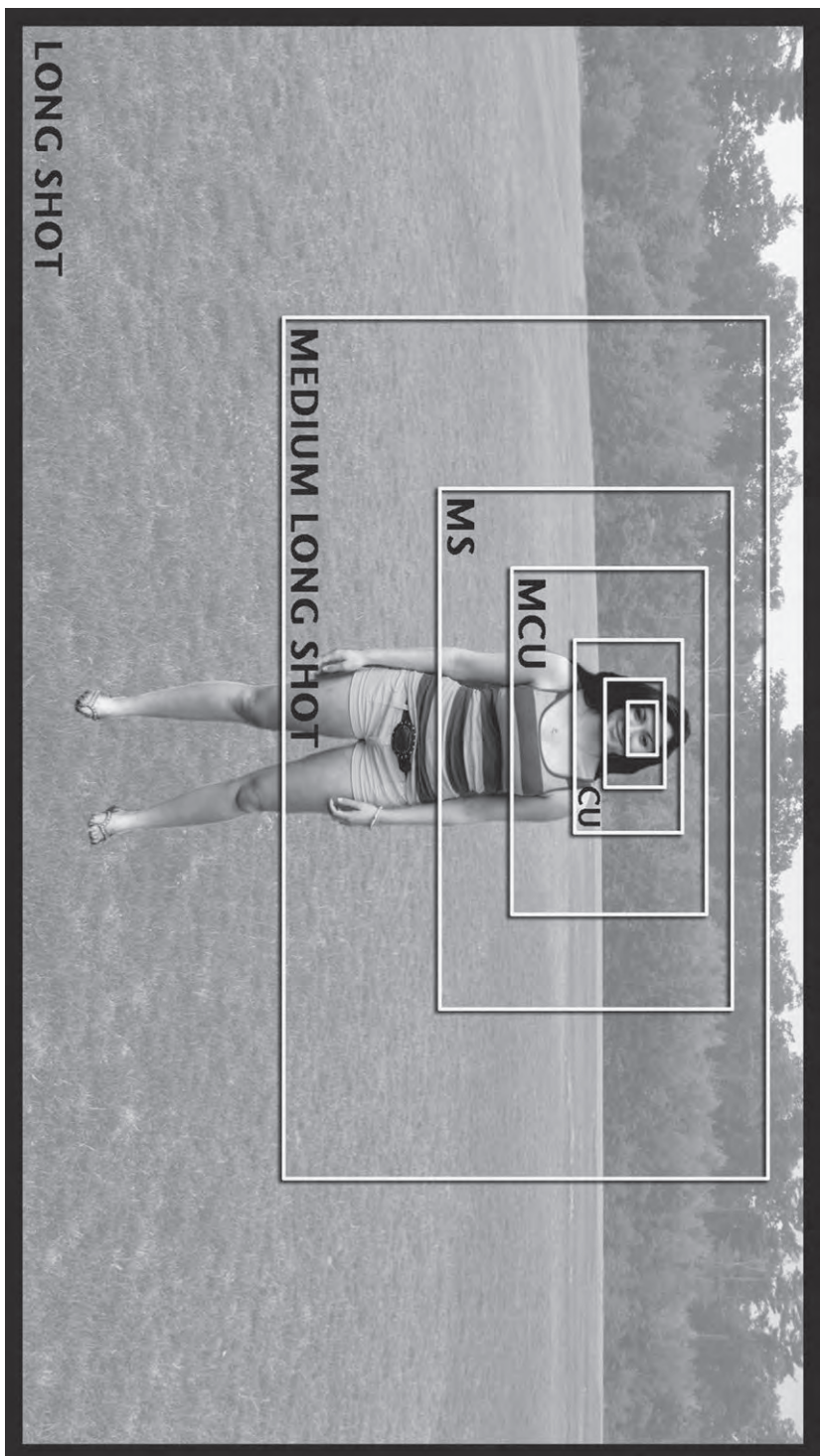


Рис. 1.17. Укрупняющиеся планы от дальнего плана до «макро»



Рис. 1.18. Серия примеров из каждого семейства планов



Рис. 1.18. Серия примеров из каждого семейства планов: продолжение.
(Фотографии предоставлены: А – G & L – Николь Казаменто; Н, J и К – Майк Нилан;
I & P – Энтони Мартель; M & O – Дарби Андерссон; R – Рэйчел Биссоннетт)

ЗАЧЕМ НУЖНЫ РАЗНЫЕ ТИПЫ ПЛАНОВ?

Не все вышеперечисленные типы планов были частью визуального языка кинопроизводства изначально, с момента, когда оно началось в конце 1800-х гг. Первые фильмы часто просто документировали реальные события из реальной жизни, например как рабочие покидают фабрику, или показывали поезд, подъезжающий к станции, и почти всегда снимались на общем плане. Затем кинематографисты начали рассказывать короткие истории, снятые по сценарию, но они тоже в основном были сняты с большого расстояния с широкоугольным обзором происходящего. Как и в театральной постановке, зрители могли видеть действие только с одной точки. Техническое совершенство камер (и объективов) и методы повествования быстро развивались, и вскоре сформировался достаточно широкий визуальный словарь. Новые типы планов, такие как крупный план, и новые методы монтажа вскоре позволили демонстрировать зрителям более визуально сложную и эмоционально увлекательную историю.

В конечном итоге был разработан подход к кинопроизводству, который многие до сих пор используют: **техника мастер-сцены**. История разбита на сцены или события, которые происходят в определенное время и в определенном месте. Режиссер сначала снимает всю сцену с одного ракурса с широкоугольным объективом, который называется **мастер-кадром**. Актеры произносят все свои реплики и выполняют все свои действия в хронологическом порядке в соответствии со сценарием от начала сцены до ее конца. Затем создатель фильма повторяет действия и снимает кадры, которые показывают детали события, – традиционно в порядке перемещения камеры внутрь сцены или от более общих планов к более крупным. В результате получается подборка кадров, на которых изображены все события эпизода под разными ракурсами и с разными размерами персонажей и объектов в кадре. Это называется **покрытием сцены**. Все действие в сцене «покрыто» этими снятыми кадрами с различных ракурсов, разными планами и разными композициями кадров¹.

В более бюджетных постановках супервайзер сценария делает заметки обо всех кадрах каждого персонажа для каждой сцены. Эти заметки, сценарий, а также видео- и аудиофайлы производственного материала позже передаются монтажерам. Монтажер берет все эти разные варианты того же самого, повторяющегося действия сцены (покрытия) и соединяет их вместе в соответствии со сценарием и примечаниями – традиционно он идет от более общих к более крупным планам. В упрощенном порядке это выглядит примерно так:

- мастер-кадр (общий план), который начинает сцену, определяющий местоположение и размещение персонажей, – здесь они начинают свой диалог;
 - СКЛЕЙКА;
- средний план, на котором более подробно изображены жестикулирующие и говорящие персонажи;
 - СКЛЕЙКА;

¹ Больше снимать нечего. Все пространство вариантов съемки «покрыто», исчерпано. Это дает максимально возможную свободу действия монтажера; работа с таким материалом для него – праздник! – Прим. ред.

- крупный план, который раскрывает сокровенные детали эмоционального состояния одного персонажа в самый драматический момент сцены (обычно ближе к концу).

Эта конструкция становится более интересной и сложной, когда вы добавляете больше типов планов, движений персонажей, камеры и т. д. (дополнительную информацию см. в главах 2, 3 и 6).

Техника мастер-сцены, включающая в себя съемку с использованием различных типов планов, представляет собой очень тщательный подход к кинопроизводству и используется уже около века. Она обеспечивает своего рода «страховочную сетку», фактически гарантируя, что все события в сцене могут быть полностью собраны из снятых кадров – особенно в кинопроизводстве «непрерывного стиля». Вы узнаете больше о подготовке визуального материала к процессу монтажа в главе 5.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ КАДРОВ ФИЛЬМА ИЗ СТРАНИЦ СЦЕНАРИЯ

Когда вы читаете роман, вы создаете в своем воображении образы персонажей и мест действия. Описания событий на читаемой вами странице вызывают в вашей голове вполне определенные картины. Создание кинофильмов – во многом аналогичный процесс. Независимо от того, создаете ли вы короткометражный фильм, анимацию, музыкальное или обучающее видео, вам лучше всего начать со сценария, который содержит точное содержание, сюжет, действия персонажей, т. е. обрисовывает в общих чертах материал, который необходимо реализовать в форме визуального повествования.

Сценарий – это письменное изложение истории фильма в точно установленном формате, соответствующем типу планируемого мультимедийного проекта. Этот формат различается для съемки художественных фильмов, производства телешоу, документальных фильмов, рекламы и т. д. Есть множество ресурсов, которые могут научить вас этому процессу, и несколько приложений (как бесплатных, так и платных), которые форматируют сценарий для нужд вашего шоу. Большинство этих форматов сценария основано на кратких описаниях локаций, действий персонажей и их диалогах. Многие из этих форматов не поощряют включение ракурсов камеры, типа планов или применение общих понятий кинопроизводства вообще. Эти последующие технологические интерпретации сценария исходят уже от кинематографического видения режиссера проекта и оператора-постановщика.

РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ

Сценарий проекта, даже если это всего лишь грубые идеи сцен или эпизодов, обеспечивает базовую основу вашей истории, вокруг которой вы строите свой визуальный план. Анализ истории, которую нужно рассказать, поможет вам понять, какие планы вы должны использовать, чтобы показать эту историю своей аудитории. Это часто называют **режиссерским сценарием** фильма. Есть и другие члены съемочной команды, которые должны внимательно ознакомиться со сценарием (особенно второй режиссер, который должен быть в курсе *всего*), но режиссер и оператор фильма должны быть знакомы с истори-

ей во всех мельчайших деталях, ее замыслом, эмоциональным содержанием, а также всеми техническими нюансами, касающимися процесса реализации этой истории в виде кинофильма.

Вы должны хотя бы раз прочитать весь сценарий и прочувствовать его целиком. Затем было бы разумно прочитать каждую сцену или эпизод снова и определить, откуда лучше всего снимать действие. Вы анализируете содержание сцены (драматический диалог, фактическая информация, группа, исполняющая куплет из своей песни и т. д.) и разбиваете видеоряд на конкретные планы съемки этого момента в вашей истории.

Для более крупных проектов может потребоваться серьезное предварительное планирование, которое может включать в себя указание специального оборудования, локаций и требований к установке камеры, схемы освещения, тематическое использование цвета, объективов с определенным фокусным расстоянием и т. д. Небольшие проекты, безусловно, могут тоже извлечь выгоду из этого предварительного планирования, но ограниченное время и бюджет обычно вынуждают вас меньше углубляться в детали. Важный момент, который следует запомнить, – это то, что наличие написанного и зафиксированного в форме документа плана (включающего самые важные детали постановки) значительно облегчит производственный этап проекта. Если возникают вопросы, у вас есть основная записная книжка с «идеями» (физическая или цифровая) для справки¹.

СЪЕМОЧНЫЕ ЛИСТЫ

Чтобы задокументировать выбранные вами во время разбивки сценария планы, вам следует создать так называемый **список кадров**, или **съемочный лист**. Список кадров дает то, о чем говорит его название: в нем перечислены кадры, которые необходимо снять, – для каждой сцены, каждой съемочной площадки, каждой локации и т. д. Создание **линейного сценария** может помочь в составлении списка кадров; чаще всего его делает режиссер. В линейном сценарии сверху вниз рисуются вертикальные линии, которые охватывают все действие и диалоги сцены, которые будут сняты камерой с определенным ракурсом, напротив которых построчно выписана последовательность действий и реплики актеров. Некоторые строки будут короче, а некоторые – длиннее, в зависимости от сцены, которую режиссер видит в своей голове во время чтения сценария. Самая длинная строка на странице – обычно общий план, который охватывает всю съемку кадра, всех персонажей, их действия и их диалоги от начала до конца сцены. Более короткие строки могут быть просто одним действием или одной репликой диалога. Вверху каждой вертикальной линии указывается номер сцены, буква настройки камеры и тип плана (CU, MS, WS и т. д.).

¹ «Режиссёрский сценарий является тщательным и глубоко продуманным планом всей творческой и производственной работы постановочного коллектива» (С. Герасимов). Режиссёрский сценарий включает в себя порядковый номер кадров, обозначение съемочных объектов (локаций), разбивку на планы, метраж кадра и характер звукозаписи, содержание кадра, звуковую часть кадра (включая музыку, шумы, звуковые эффекты), примечания и дополнительные сведения (использование операторского крана, долли, использовании специальных светофильтров и т.д.). – *Прим. ред.*

После того как разбивка по сценам и линейный сценарий завершены, имеет смысл составить список ваших кадров в соответствии с их хронологией в вашей истории. Первое, что мы видим в фильме, – это сцена 1, следующее важное действие в новом месте – сцена 2 и т. д. Надо прояснить, что реальная съемка фильма очень редко следует хронологии сцен в сценарии. Может быть целесообразно подготовить списки кадров для всех сцен, которые снимаются на каждой съемочной площадке или на каждой локации. График съемок составляется в зависимости от доступности актера, места и т. д., поэтому сцена 24 может быть записана в первый съемочный день производства, а сцена 3 может быть записана последней. Цель состоит в том, чтобы снять все сцены в вашем списке кадров, не упустив ни одной, ни одного кадра. Имейте в виду, что и другие жанры, помимо жанра игрового кинематографа, получают большую выгоду из такого списка кадров. Элементы документальной киноиндустрии, такие как интервью, перебивки, вставки, установочные кадры и т. д., также должны быть заранее спланированы и учтены в процессе производства.

Каждый отдельный тип плана в вашем списке кадров, которые вам нужно снять, скорее всего, потребует другого физического размещения камеры. Это уникальное положение камеры и кадрирование снимаемой сцены называется **установкой камеры**. Поскольку у каждой сцены есть номер, первая установка камеры для этой сцены (обычно это общий или даже более дальний план) будет отмечена как «Сцена 1» или просто «1». Вторая установка этой сцены получит индекс, начинающийся с «А», – «Сцена 1, А», или, что более типично, просто «1А». Третья установка камеры – «1В» и т. д. Английский алфавит состоит из 26 букв, так что обычно его хватает, но на больших проектах может потребоваться продолжение, и тогда возникают такие индексы, как «АА» или «ВВ».

Если вам нужно много раз записывать действие с одной позиции, чтобы добиться нужного результата, то эти несколько кадров называются **дублями**. Первой попыткой съемки первой установки первой сцены в вашем фильме будет «Сцена 1, Дубль 1», «С1, Д1» или просто «1–1». Если произошел сбой, вы должны сбросить настройки и снять «Сцена 1, Дубль 2», или «С1, Д2», или просто «1–2», и так будет продолжаться до тех пор, пока не будет записан удовлетворительный результат. Перемещение камеры для получения новой настройки кадра приведет к «Сцене 1А, Дубль 1». Некоторым людям нравится использовать слово вместо буквы, например «Сцена 1 ЯБЛОКО, дубль 1» или «Сцена 8, ЧАРЛИ, дубль 3». Ваша цель должна состоять в том, чтобы правильно снять материал за минимальное количество дублей, чтобы сэкономить время, энергию и деньги. Никто не захочет смотреть «Сцену 52, Дубль 117».

РАСКАДРОВКА И АНИМАТИК

Помимо сценария и списка кадров, еще одной вещью, который поможет вам в работе, является **раскадровка**. Если письменный сценарий является описательной текстовой версией вашей истории, то раскадровка – это наброски для вашего визуального плана. Вы иллюстрируете в рисунках, как будет выглядеть каждый кадр, тип снимаемого плана, расстановку объектов и персонажей, фактически составляете визуальные элементы постановки сцены. Каждый член съемочной группы заранее имеет представление о том, какой должна быть сцена, когда придет время ее снимать (рис. 1.19). В современных постановках,

когда у всех есть ноутбуки или планшеты, стало популярным использование **аниматиков**. Аниматик – это анимированные раскадровки, которые могут показывать кадрирование, а также движение объектов и камеры в каждом кадре и могут включать закадровый текст и примерную музыку. Независимо от того, насколько грубыми или продвинутыми являются ваши предварительные «наброски», их цель одна и та же: показать предварительную визуализацию конечного продукта и помочь всем правильно построить сцену для съемки кадра.



1. Общий план – женщина бежит мимо стеклянных дверей, за которыми – зомби.



2. Общий план – женщина сворачивает в короткий коридор.



3. Общий план – женщина бежит мимо автоматов с шоколадными батончиками и газировкой.



4. Среднеобщий план, съемка с датским углом снизу – женщина ломится в запертые двери и оборачивается назад в панике.



5. Общий план, «датский ракурс» – силуэты зомби останавливаются около входа в затемненный коридор.



6. Среднекрупный план, кадр через плечо – женщина поворачивает голову к автомату и видит в нем шоколадный батончик с «Героем».

Рис. 1.19. Пример раскадровки

ЭТАПЫ КИНОПРОИЗВОДСТВА

Вся эта важная подготовительная работа по производству фильма должна быть выполнена до того, как вы начнете процесс съемки. Этот начальный этап кинопроизводства называется **препродакшн** (этап подготовки к производству). Сценарий уже написан или приобретен, ваш визуальный стиль определен, теперь вы выбираете камеру и другое оборудование для съемки, формируете список кадров, рисуете раскадровки и делаете сотни других вещей, таких как планирование, бюджетирование и т. д. Как только вы начнете **основную съемку** (фактическая съемка основных кадров вашей истории), вы окажетесь в стадии, называемой **продакшн**. Производство продолжается до тех пор, пока вы не снимете все кадры для окончательной версии фильма. Все снятые и записанные активы (изображение и звук) передаются монтажной группе, и начинается этап кинопроизводства, называемый **постпродакшн**. Кадры монтируются вместе, в единой последовательности, чтобы показать вашу историю лучшим образом, из имеющихся производственных материалов. Последние шаги в этой цепочке – этапы опубликования и **дистрибуция** (распространения): вынести ваш готовый продукт на свет, чтобы люди могли его увидеть и им насладиться.

НЕМНОГО ПРАКТИКИ

Ниже приведен пример простейшего сценария короткой художественной съемки, который вы можете использовать для отработки выбора кадров, создания раскадровки и репортажей с использованием различных семейств кадров (см. главы 1 и 2). Этот текст называется «сцена без содержания», что означает, что она намеренно имеет расплывчатый смысл и не строго диктует сценарий, чтобы вы могли свободно ее интерпретировать и максимально проявить свои творческие способности. Будет правильно, если вы сначала прочтете сценарий, чтобы принять для себя решение о том, кто эти персонажи, какова их история, а также где и когда она происходит. Это решение затем повлияет на ваш выбор планов и ваш подход к съемке этих двух коротких сцен. Веселье начинается.

ПЕРСОНАЖ А:

Привет.

ПЕРСОНАЖ В:

Привет.

ПЕРСОНАЖ А:

Как дела?

ПЕРСОНАЖ В:

Отлично.

ПЕРСОНАЖ А:

Круто. Круто. Хм, послушай – мне правда очень жаль ...

ПЕРСОНАЖ В:

Ага. Это ерунда.

Что ты думаешь с этим делать, на самом деле?

ПЕРСОНАЖ А:

Хорошо.

ПЕРСОНАЖ В:

Что ж, мне пора.

ПЕРСОНАЖ А:

Ага. Ага. Мне тоже.

Персонаж В выходит – переход к новой локации. Входит персонаж В, за ним следует персонаж А.

ПЕРСОНАЖ А:

Привет. Подожди. Ты забыл это.

ПЕРСОНАЖ В:

Это не мое.

(Несколько подсказок об этом сценарии: действие должно происходить как минимум в двух разных местах; Персонаж А должен сожалеть о чем-то, что может быть каким-либо образом представлено в сцене визуально; Персонаж А должен попытаться показать Персонажу В некий «забытый» предмет, в буквальном, переносном или символическом смысле.)

Помните, что, хотя сценарий не называет места или конкретных обстоятельств, ваш список кадров должен предусматривать такие вещи, как установка кадров, их детализация, перебивки и различные композиции кадров, как описано в главе 2.

Глава 1 – Заключительные мысли: картинки рассказывают

Людям нравятся истории – и рассказывать их, и чтобы их им рассказывали. В основе силы фильма как средства визуальной коммуникации лежат основные типы планов. Эти движущиеся картинки рассказывают зрителям историю. Все мы на протяжении многих лет учились понимать, что говорят нам эти разные изображения. Работа режиссера состоит в том, чтобы использовать этот язык кино для перевода рассказов, записанных на страницах сценария, в изображения на экране.

Сопутствующие материалы, найденные в Главе 7, – ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

В конце каждой главы этой книги вы найдете заключительный раздел, подобный этому, в котором перечислены номера соответствующих практических занятий, имеющих отношение к главе, которую вы только что завершили читать. Практические занятия обсуждаются и проиллюстрированы в главе 7 для их практического применения в работе кинематографиста. Вам не нужно перескакивать вперед, чтобы прочитать эти разъяснения сейчас. Вы можете изучать их по мере продвижения к главе 7 или в любой момент, когда захотите. Мы просто перечислим эти разделы сейчас для вашего удобства:

№ 1, 12, 38, 39.

Глава 1 – Обзор

1. «Визуальная грамматика», или «язык кино», используется во всем мире для съемки кинофильмов, видео разных жанров и для мультимедийных продуктов.

2. Создатели фильма должны спланировать, снять и смонтировать кадры, которые лучше всего донесут задуманную историю до зрителя.
3. Кинематография относится к искусству, ремеслу и практике разработки визуального плана, стиля, которые определяют общий вид кинопроекта.
4. Ваша камера изначально определяет размер и форму вашей рамки кадра.
5. Соотношение сторон описывает соотношение ширины к высоте в активной области съемки (например, 4:3, 16:9 или 1,78:1).
6. Размер изображения в пикселях – это его ширина в пикселях и высота в пикселях (например, 1920×1080, что означает 1920 пикселей по экрану по ширине и 1080 пикселей по высоте).
7. Три основных типа планов – это общий, средний и крупный план.
8. Расширенная семья из девяти основных типов планов состоит из дальнего плана, общего, полного, среднеобщего, среднего, среднекрупного, крупного, увеличенного крупного и сверхкрупного плана.
9. Часто чем крупнее объект в кадре, тем значительнее его роль в данный момент истории.
10. Зрители обычно оценивают свою вовлеченность в мир кинофильма через ощущение близости, которое они получают от размера персонажа на экране (воспринимаемую близость к зрителю).
11. Традиционный подход к технике мастер-сцены означает съемку кадров диалога между персонажами под разными ракурсами и с разными «увеличениями» (или типами планов) персонажей. Такое разнообразие видеоматериалов поможет в монтаже сцены наиболее увлекательными, эффектными и эмоционально манипулятивными способами.
12. Литературный сценарий или киносценарий представляет собой основу истории с кратким описанием места и действия и полным включением текста диалога. Кинематографисты разбивают сцены в линейном сценарии на кадры, которые отражают лучшее покрытие действия, и на основе предварительного планирования создают список кадров.
13. Раскадровка или рисунки, представляющие необходимые типы кадров, очень полезны, когда вы собираетесь снимать реальную сцену.
14. Препродакшн, продакшн и постпродакшн – три основных этапа в процессе создания фильма.

Глава 1 – Упражнения

1. Используя свой смартфон, планшет, видеокамеру или фотоаппарат, потренируйтесь делать кадры человека во всех девяти основных типах планов. Вы можете использовать эти изображения или видеоклипы в упражнении 3 ниже (см. рис. 1.7).
2. Аналогичным образом практикуйте фотографирование локаций и объектов без каких-либо людей. Выбирайте свои собственные объекты и свои собственные локации, но сделайте как минимум по одному образцу каждого плана.

3. Снимите и смонтируйте кадры вашего «тренировочного» видео. Представьте, что вас наняли, чтобы обучать людей, которые ничего не знают о девяти основных типах планов: как они называются, как они выглядят и как их можно использовать в коротком художественном повествовании. Вы должны включить иллюстративные видеопримеры типов планов (см. рис. 1.8–1.16, чтобы узнать, что снимать, или используйте фото и видео, снятые вами для упражнения 1 выше). Кроме того, имейте наглядные примеры того, как они используются в короткометражном фильме, который вы снимаете для этого упражнения. Титры, наложенная графика и закадровая озвучка помогут прояснить те вещи, которые вам необходимо сделать. Соответствующая музыка также поможет сделать ваше видео законченным.
4. Создайте список кадров и раскадровку для сценария, приведенного в конце этой главы.
5. Снимите кадры на основе сценария для вашей предварительной работы из упражнения 4 выше.

Глава 1 – ПРОВЕРКА УСВОЕННОГО

1. Если вам нужно четко показать эмоции в глазах вашего персонажа, какой план может быть лучшим и почему?
2. Вы создаете мультфильм, действие которого происходит в темном футуристическом городе в руинах. Вам нужно создать широкий вид этой мрачной среды, чтобы показать на экране в начале этой истории, – какой вид плана лучше всего использовать?
3. XCU – для какого типа плана используется эта аббревиатура?
4. При переходе от самого общего к самому крупному плану какой тип плана будет первым, который «обрежет» (выведет за пределы кадра) ступни человека?
5. Какое соотношение сторон экрана в формате HDTV?
6. Почему людям более приятны широкоформатные кинофильмы?
7. Зачем вам нужно создавать список кадров?
8. Что такое установка камеры, и сколько этих установок потребуется, если вам нужно будет снимать LS, MS и CU только для одного персонажа?
9. Что такое «съемочный период» и на каком этапе кинопроизводства он происходит?
10. Что означает, если при съемке очередного кадра вы слышите «Сцена 9 Браво, Дубль 2?»