

Пособие по моглажу

для работников кино и теления

Пособие по монтажу

для работников кино и телевидения

Данный реферат по "Грамматике киноязыка" Даниэля Арижона представляет собой учебно-методическое пособие для режиссеров, операторов, монтажеров и всех тех, кто стремится к повышению своего профессионального уровня в кино.

Реферируемая книга достаточно документально повествует о создании кинофильма. Режиссеры всего мира используют приемы монтажа и съемки, описываемые в книге Даниэля Арижона, но одного лишь владения техническими приемами недостаточно для создания произведения искусства. И поэтому данное пособие может быть лишь подспорьем в нелегком труде создателей кинофильма. Эта книга позволит существенно сократить время обучения и избежать сложного поиска информации о кино. Здесь вы не найдете теоретических изысканий, наша книга представляет собой практический опыт, собранный лучшими режиссерами за долгий период их многочисленных кинопроб.

Можно говорить о появлении языка кино в тот момент, когда создатели фильмов пришли к пониманию идеи о созданию различных картин, небольших кусков с целью придания им совершенно нового целостного смысла. Они поняли, что соединяя, комбинируя между собой два совершенно различных символа, можно получить новое воплощение идеи, фокта, чувства - как в других коммуникативных системах.

Теоретики начали экспериментировать, но у них еще не было достаточно материала для создания настоящего языка кино, в котором однако уже была острая нужда. Это был долгий процесс. Здесь были и ошибочные идеи и много ненужного, но прежде всего это была каждодневная практическая работа деятелей кино.

Любой язык есть система символов. Люди приходят к соглашению обозначать те или иные понятия символами, которые становятся эталонами, имеющими одно и то же значение для всех, принадлежащих к определенной группе. Люди, желающие высказать собственные идеи, должны сначала изучить символы высказывания и правила их соединения между собой. Однако артисты и философы обладают правом влиять на группы людей, вводя новые символы и новые правила, отбрасывая при этом старые. Кино тоже является примером такого же процесса. История развития кино как средства визуальной коммуникации непосредственно связана с возможностью языка кино охватывать реальность, но реальность всегда изменчива, постоянно меняются ее формы. Монтаж есть отражение чувства создателя фильма, момент приспособления, одно из лучших средств вырожения действительности.

ГЛАВА 2

ЗАДАЧИ ДАННОГО ИЗДАНИЯ

В этой главе Д.Аражон говорит, что цели и задачи данной книги очень просты и одновременно достаточно амбициозны. Уже давно существуют все правила грамматики кинематографии. Их использовали режиссеры столь же далекие друг от друга по стилю, как и по географии своего проживания: Куросава в Японии, Бергман в Швеции, Феллини в Италии и Рэй в Индии. Они использовали этот общий багаж правил для разрешения специфических проблем, возникающих во время визуального представления той или иной истории. Эта книга представляет собой систематическое изложение современных решений этих специфических проблем. Опыт, полученный на сегодняшний день, позволяет говорить уже о некоторых стабильных правилах и, несмотря на постоянное развитие и появление новых идей, мы надеемся, что данный опыт послужит еще достаточно долгий период времени.

Как любая теоретическая работа, посвященная практическому делу, книга весьма ограничена. Невозможно научить языку кинематографии, лишь онализируя работы других. "Вы всерьез начинаете свое дело только тогда,- говорит автор,- когда через ваши руки пройдет не один метр пленки. Знание чужого опыта и наличие своего - вот две необходимые вещи для понимания нашей работы." В этом контексте полезно вспомнить комментарий монтажера и режиссера Антони Харвея: "Я всегда больше всего боялся стать слишком техничным. Когда сидишь за монтажным столом изо дня в день, из года в год, рискуешь поддаться механическим эффектам, забывая все остальное. Вы можете пропустить самой важный момент сцены. Конечно, вы должны хорошо знать все технические возможности, но они могут быть только вторичными и нельзя позволить им разрушить природу, которой они служат."

Настоящие режиссеры всегда полагаются на собственное чутье и чувство меры. Разнообразие приемов и возможностей, имеющихся в распоряжении режиссера, не должно ослеплять его и лишоть собственного, единственного понимания темы, которая вызвала в нем желание использовать именно фильм в качестве системы коммуникации.

ЗНАЧЕНИЕ ПАРАЛЛЕЛЬНОГО МОНТАЖА

Камера, несмотря на все совершенство конструкции и функции, которые она способна выполнять, является для создателя фильма лишь простым механизмом, инструментом: как ручка или пишущая машинка для писателя. Для того, чтобы работала камера, нужна лишь хорошая команда операторов. Гораздо важнее для режиссера умение манипулировать идеями, мыслями, концепциями.

Как только идеи материализуются, зафиксировавшись на пленке, они должны быть удачно соединены между собой. Для этого следует довериться следующему принципу монтажа: чередованию по меньшей мере двух центров интереса. Этот "параллельный монтаж" - один из наиболее часто использующихся примеров языка кинематографии. Он помогает ясно провести конфликтные линии и просто повествовательные линии сюжета, поочередно переходя от одного центра интереса к другому. Эта техника настолько распространена, что практически гарантирует успех и публика ее очень ценит. Фильм, где не используют эту технику, раздражает зрителя, хотя последний и не способен объяснить и выразить причины своего недовольства.

ДЕЙСТВИЕ И РЕАКЦИЯ

Когда мы представляем или рассказываем историю, нам необходимо показать две вещи:

- как будет развиваться действие и

- как будут реагировать персонажи на это действие.

Если рассказчик потеряет нить, связующую эти вещи, то слушатель окажется недостаточно информированным или совершенно запутанным.

Если это вы, персонально, рассказываете историю, то ваша аудитория непременно задаст вам вопрос на этот счет. Но преподносить историю на экране - это безличный акт, так как вы не сможете увидеть вашу публику и ответить на ее вопросы. Пленка движется сама по себе и вы не способны остановить фильм и дать необходимые объяснения. В большинстве фильмов в одном кадре содержится и действие, и реакция на него.

Возьмем пример:

Кадр 1. Охотник наводит ружье и стреляет.

Кодр 2. Летит птица по небу и вдруг подает.

Первый кадр показывает охотника, наводящего ружье (действие) и затем выстрел (реакция). Второй кадр показывает летящую птицу (действие) и прерванный полет (реакция).

Но понимание будет лучше, если мы сгруппируем кодры следующим образом:

(Действие)

Кодр 1. Охотник наводит ружье.

Кодр 2. Птица летит по небу.

(Реакция)

Кадр 1. Охотник стреляет.

Кодр 2. Птица подоет.

Здесь мы сгруппировали сначала информационные элементы и это помогает нам показать результат более понятным и доступным способом.

Это чередование кадров: 1 - 2 - 1 - 2 называется параллельным монтажем и представляет собой лишь одну из его форм.

Токой метод группировки действия и реакции влияет на всю структуру фильма: от противопоставления двух планов до противопоставления двух или более эпизодов фильма.

МЕТОДЫ ИНТЕНСИВНОСТИ И ПОНИМАНИЯ

Прием, описанный выше, о манипуляции с действием и реакцией, предполагает отбор материала для показа снимаемой истории. Только моменты большой интенсивности должны быть показаны на экране - все другие элементы действия, которые тормозят его или на дают нового значимого материала, должны быть опущены. Отбор сильных моментов связан с контролем за временем и действием. Создатель фильма должен все время сжимать время, сокращать его, но одновременно с этим зрителю время должно представляться реальным. Монтаж разрушает привычное драматическое единство места и времени. Публика вместе с персонажем перемещается из одного места в другое, из настоящего в прошлое и зритель считает это совершенно естественным.

Этот прием появился в тот момент, когда появился письменный язык. Мысли, запечатленные на бумаге, предполагают понимание некоторой абстрактности. Чтобы хорошо понять язык фильма, зритель использует свое понимание письменного языка.

Чередование действия и реакции в языке кино не требует от зрителя понимания физической структуры фильма.

Но для создателя фильма эта модель - действия-реакции - диктует все подходы к позиции камеры, конструкции эпизодов и использованию монтажа.

КАК ОСУЩЕСТВИТЬ ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МОНТАЖ

Для показа той или иной части истории параллельного монтажа может быть осуществлен согласно двум приемам:

- простые, короткие кодры и
- общие долгие плоны.

Если использовать короткие кадры, то два действия (или более) снимоются отдельно несколькими камерами под различными углами. Эти планы монтируются таким образом, что они перемещают угол зрения поочередно от одного действия к другому, составляя таким образом сцену. Каждый кадр, каждый кусочек фильма представляет собой сильный момент серии действий и реакций. При таком подходе события полностью охватываются и понимаются зрителем только после того, как просмотрены все планы. Это основное различие между употреблением коротких планов и общих длинных планов. Как понятно из названия, общий план дает представление о событии полностью, исходя из одного только положения камеры. На практике, двух-трех положений камеры хватает для того, чтобы снять несколько общих планов. Хорошие режиссеры используют поочередно оба приема: и короткие кадры, и общие планы. У каждого из этих приемов есть свои преимущества.

РАСШИРЕННАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Автор уточняет, что параллельный монтаж представляет нам больше возможностей, чем просто чередование двух

повествовательных линий сюжета. Если степень понимания разделена между фильмом и зрителем, то могут быть рассмотрены спедующие возможности:

1. Две линии сюжета развиваются параллельно и данные,

вносимые кождой линией (поочередно) составляют историю.

 Для одной линии движение или реакция остаются прежними, тогда как для другой, реакции постоянно меняются.

3. Персонажи, показанные в двух повествовательных линиях, не знают, что происходит в другой группе. Об этом информирован

только зритель.

4. Информация, предлагаемая в обеих сюжетных линиях,

является неполной. Зритель заинтригован.

Какой прием лучше использовать? Это решает режиссер. Но факт остается фактом: параллельный монтаж - это наилучший путь представления информации. Его базовые элементы: действие и реакция помогут осуществлению этого процесса.

CHARLES WILL THE SECOND SECOND

I WHEN THE THE THE PARTY OF THE

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ

Даниэль Арижон пишет, что почти всегда фильмы рассказывают о чем-то. Обычно мы видим изображение персонажей и объектов, которые зафиксированы на пленке и воспроизведены на экране со скоростью 24 кадра в секунду. Но иногда этот технический процесс может быть изменен и рисунки, кривые линии, животные и персонажи могут быть сняты с различной скоростью до нескольких сотен кадров в секунду, или наоборот, замедлиться до показа стоп-кадров (фото), покадрово, с различными паузами между ними.

К первой группе мы можем отнести следующие типы фильмов:

- информационные (хроникальные),
- документольные,
- игровые.

Во вторую категорию мы можем включить все фильмы, которые требуют радикального изменения техники съемок.

Ко второй группе относятся:

- рисованные мультфильмы,
- кукольные мультфильмы,
- скоростная съемка объектов, растений, животных и людей.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ФИЛЬМЫ (ХРОНИКА)

Автор уточняет, что информационные фильмы имеют целью отразить какие-то уникальные события или происшествия. Режиссер фильма минимально контролирует ситуацию, о которой он рассказывает. Это — зритель со съемочной аппаратурой. Можно сказать, что съемки такого рода представляют собой серию прерывистых планов, кусочков событий, которые на экране могут показаться хаотичными. Многого может недоставать, но рассказывающее лицо способно создать видимость единого целого.

Наиболее полная съемка получается при использовании камеры или нескольких камер с мотором, синхронизированных с магнитофоном, записывающим все события, интересные или нет, как в фильмах-хрониках. Но для съемок нет ничего важнее месторасположения камеры для беспристрастного охвата всего места действия.

Операторы должны выбирать свое месторасположение, высоту, цели, их освещение. Все это приводит к одному компромиссу —

неизбежному отбору. Во всяком случае, встречается мало людей с одинаковой подачей одного и того же материала.

ДОКУМЕНТАЛЬНЫЕ ФИЛЬМЫ

С точки зрения автора форма документальных фильмов имеет множество вариантов. Д.Арижон отмечает, что документальные фильмы имеют дело не с одним фактом, а с последовательным рядом фактов, которые вы-страиваются вокруг одной общей мотивации. При подаче материала на экран в поток событий, имеющих место, вводятся изменения. Множество причин может быть представлено следующим образом:

а) несколько сюжетов, соответствующих одному общему событию, развиваются последовательно. Если природа события изменилась, то сюжеты перегруппировываются в новой последовательности. Даже если каждый сюжет (момент) был снят в момент его прохождения в цепи сюжетов всего события, эти отдельные моменты могут быть сгруппированы в фрагменты и ролики согласно замыслу содержания, разрывая таким образом временную связь;

б) обычное (линейное) воспроизведение событий прерывается введением визуального пояснительного материала различного характера (например, мультипликационные наброски), чтобы составить представление о событии, которое может быть снято не иначе как с реальными элементами;

в) ряд сюжетов повторяется в зависимости от композиции или других нужд замысла, с целью исследования подходов и различных решений.

Автор уточняет, что этот список не является исчерпывающим. Но при этом всегда одна небольшая манипуляция — факты должны быть сгруппированы так, чтобы представить их в лучшем виде и действие часто повто-ряется несколько раз перед началом съемок. Повторять — значит интерпретировать (варьировать).

Мы манипулируем действием, выбирая технику, которая маскирует наш контекст с реальностью. Результат вплотную подступает к царству игрового фильма.

ИГРОВОЙ ФИЛЬМ

В данном разделе Д.Арижон пишет, что большая часть документальных фильмов использует двойной подход, объединяющий не фальсифицированную реальность с тщательно взвешенным вымыслом. Такое изложение материала подводит нас к последней форме фильма — чисто художественной. Здесь действие происходит

также в данный момент и может повторяться по желанию столько раз, сколько нужно, и так, что малейший нюанс поведения или игры актеров может быть отражен с одной, с двух или более точек. Каждая сцена тщательно подго-товлена для успешной реализации съемок. В конечном результате должно появиться ощущение реальности. В действительности то, что мы видим, является обогащенной версией реальности. Это не одна точка зрения, а множество, то, чем обычный человек в реальной жизни обладать не может. Воспроизведение реальности является самой распространенной формой фильмов.

Сюжеты фильмов могут быть подготовлены или нет. Техника съемок обсуждаемая здесь, касается, главным образом, планируемого подхода, где события (факты) отбираются и выстраиваются, согласно замыслу, в ряд взаимосвязанных действий. Не предусмотренный ранее фактический материал используется таким образом, чтобы иметь возможность смешивать его с запланированными сценами.

ТРИ ТИПА СЦЕН

Автор подчеркивает, что сюжеты снимаемых фильмов обычно имеют структуру, в которой действие с начала изложения идет от сцены к сцене, от завязывания конфликта до развязки.

Все сцены можно отнести к одной из трех котегорий:

- 1. Диологи без действия.
- 2. Диологи с действием.
- 3. Действие без диалога.

Эти категории конечно упрощены. Актеры могу не двигаться в то время, когда говорят, но автомобиль, в котором они находятся, может двигаться, поэтому камера может тоже находиться в движении.

Когда актеры передвигаются во время их диалога, камера может быть в фиксированном положении или передвигаться вместе с ними. В третьем случае голос диктора или внутренние мысли персонажей могут сопровождать естественное движение в кадре сцены. Более того, все три приема могут быть использованы вместе в одном эпизоде. Но эта классификация является основной для изучения грамматических правил.

ЭЛЕМЕНТЫ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ

Чтоб довести съемки сцен от монтожа до изображения, всякое правило должно иметь два условия:

1. Мы должны снимоть лишь то, что можно будет позднее объединить в одно смысловое единство (смысловой ряд).

 Необходимо уметь разрешать проблемы монтажа, которые будут возникать в различных ситуациях.

Чтобы научиться этому, нужно следить за двумя вещами:

1. Расстояние, с которого мы снимаем сцену.

2. Передвижение персоножей, которые игроют эту сцену.

Тщательный выбор расстояния позволяет нам видеть то, что видит зритель, а также количество актеров и объектов съемок под разными углами зрения. Точки или моменты напряжения сценария можно показать путем приближения или удаления камеры от главных героев (объектов съемки).

Что касается второго процесса, то, не стесняя свободного передвижения актеров, мы контролируем процесс съемок этого

передвижения.

ПЛАН ИЛИ КИНОСЪЕМКА

Теперь давайте определим грамматические основы киноязыка. Прежде всего план.

Продолжительность плана ограничена лишь количеством пленки, содержащейся в камере, без учета времени на ее разрядку

четыре, десять или тридцоть минут.

Отснятый материал может быть использован полностью, непрерывным потоком, или разбит на небольшие кусочки, чтобы иметь возможность вставить между ними другие планы. Действие сцены, перенесенное на экран, может быть снято методом повторов (дублей), частично или полностью с одной или разных точек. Обычно, когда сцена сыграна неудачно, повтор осуществляется с той же точки. Перемена места камеры учитывается во время работы по монтажу.

ДВИЖЕНИЕ

Во время съемки камера может оставаться неподвижной или брать горизонтальную панораму (горизонтальное вращение на своей оси) или перемещаться по вертикали (путем вращения на оси сверху вниз), или еще делать «тревелинг», перемещаться с различной скоростью, укрепленная на движущимся автомобиле.

Камера может снимать сцены простые и сложные. Она может перемещаться, сопровождая действие сцены, которую она снимает. Она может это делать с различного расстояния. Расстояние определяется как физическим, так и оптическим способом.

РАССТОЯНИЕ (ДИСТАНЦИЯ)

Градация расстояния между камерой и объектом съемки может быть бесконечна. В сегодняшней практике существует пять основных определений дистанций. Они известны как:

- крупный план
- план приближенный (увеличенный)
- средний план или американский
- полный план (полный рост)
- общий плон.

Тем не менее, эти определения не включают фиксированной измеримой дистанции для каждого конкретного случая. Эта терминология очень гибкая и носит главным образом общий характер. Ясно, что расстояние между камерой и объектом съемки различно, если, например, идет речь о крупном плане дома или какого-то человека.

Рисунки 3.1 — 3.5 наглядно иллюстрируют площади, снятые камерой при разном местоположении камеры.





Рисунок 3.1 Крупный плон

Рисунок 3.2 Приближенный плон

Реальная практика показала, что силуэт человека имеет линии горизонтального среза, которые создают приятную композицию, если на экране присутствуют одна или несколько фигур человека.

Эти линии:

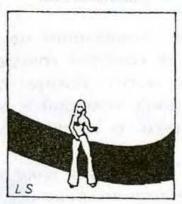
- ниже подмышек,
- ниже груди,
- ниже толии,
- ниже паховой области,
- ниже колен.



FIGURE 3.3 Plan moyen



FIGURE 3.4 Pieln cadre



Если фигура человеко снято «полным кодром», то в него входят и ноги актера. Приятную композицию доет срез над бедрами.

Рисунок доет картину различных срезов по вертиколи:

- предельно крупный плон,
- крупный план (увеличенный),
- план американский (от толии),
 - плон средний,
- плон от линии колен.

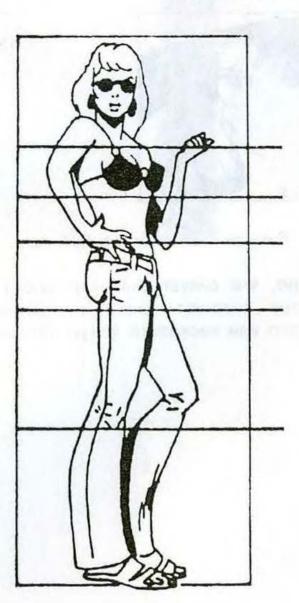


Рисунок 3.6

Предельно крупный план

Крупный план

Американский план

Средний план

План от линии колен

МОНТАЖНЫЕ СЪЕМКИ

Существует три основных способо монтажа сцен:

1. Общий план всей сцены. Чтобы снять монотонность, существует несколько видов техники монтажа путем манипулирования пленкой во время съемки, называемой «секущим планом».

- 2. Общий план разбит на короткие материалы. Речь идет о кусочках сцен, снятых с различного расстояния с введением расположенных в стороне людей (объектов). Эти планы (кусочки) вставляются в общий план сцены, чтобы усилить напряжение ее ключевых моментов.
- 3. Дво общих плана или больше даются вперемешку; наша точка зрения переходит с одного общего плана на другой. Используя один из этих трех способов, мы можем заполнить вырезку (сечение). Вырезка (сечение) пронизывает сцену или серию родственных сцен, имеющих последовательную связь во времени и пространстве. Обычно вырезка (сечение) имеет свое начало, середину и завершение. Это заключение (завершение, финал) происходит либо в какой-то напряженный момент, либо в наименее напряженный момент сюжетного повествования.

ВИЗУАЛЬНЫЕ РАКОРДЫ / СКЛЕЙКИ, ПУНКТУАЦИИ

Вырезки связываются между собой двумя способами пунктуации или ракордами:

1. Ракорд произвольный (свободный) или сухой.

2. Ракорд оптический.

При произвольном срезе переход из одного состояния в другое в визуальном плане наблюдается очень резко. Различные методы такой работы будут обсуждаться позднее. В случае ракорда оптического, для того, чтобы добиться плавного визуального перехода, могут быть использованы скрытый наплыв, открытый наплыв или щелевая задвижка.

СКЛЕЙКА (МОНТАЖ) СЦЕН

Для монтожа сцен необходимо соблюдение трех следующих требований. Можно монтировать:

- 1. Позу (стотичные плоны).
- 2. Движение.
- 3. Взгляды.

Киноэкран — это неподвижная поверхность. Если один актер появился в левой стороне экрана «полным планом», то он должен

находиться с той же стороны, если доже монтируется увеличенный план.

Если это правило статичного плана не соблюдается, на экране появляются малоприятные заметные межкадровые прыжки, и публика, вместо того, чтобы следить за приключениями главного героя, вынуждена отвлекаться с одного секторо экрана на другой, что является одновременно назойливым и неприятным. Зрителю необходимо предложить приятные (комфортные) плоны с постоянной ориентацией, что позволяет сконцентрироваться на сюжете. (рис. 3.7).

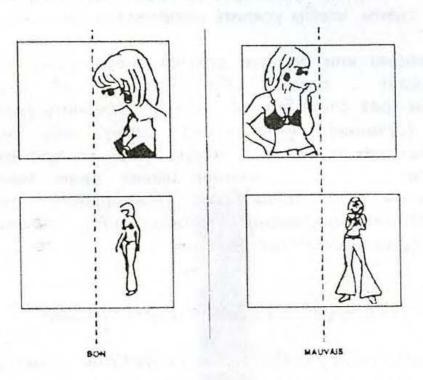


Рис. 3.7. Центральный персонаж сцены должен оставаться в одной и той же части кадра при переходе от одного плана к другому

Для этого экран, чаще всего, разделяют по вертикали на 2 и 3 части, в которых размещены главные действующие актеры. Планы статичные делаются или на каких-то частях или на всей поверхности.

Планы в движении делаются по тому же принципу. Направление движения в двух последующих дублях, в которых снимаются беспрерывные движения актера, должно быть одинаковым, иначе зритель будет введен в заблуждение по поводу того, куда движется актер (рис. 3.8).

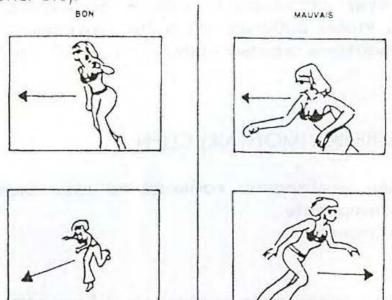


Рис. 3.8. Движение того же типо и в том же направлении, как и в предыдущем кадре. Публике легко прослеживать за движением персонажа. Но если движение резко меняет направление, то зрителю становится непонятно, куда теперь направляется персонаж

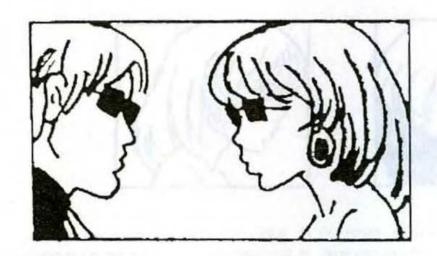


Рис. 3.9. Когда два персонажа смотрят друг на друга, их взгляды направлены в противо-положные стороны

Планы взгляда — это третье требование, которое нужно иметь ввиду в момент соединения планов, когда актеры появляются индивидуально или группами. Равновесие взглядов на экране — это всегда взгляды в противоположные стороны. Два персонажа лицом к лицу смотрят в противоположных направлениях, как показано на рис. 3.9.

Если актеры проходят раздельными планами, противоположное направление взглядов должно быть сохранено (т.е. лицом к лицу (рис. 3.10). Если актеры в раздельных планах смотрят в одном направлении, то по логике они должны смотреть на третьего персонажа или объект, а не друг на друга, как показано на рис. 3.11. Без соблюдения этих правил сцены могут быть бедными и малоприятными.





Рис.3.10. Если актеры представлены в разных планах, их взгляды должны быть в противоположных направлениях





Рис. 3.11. Когда два актера смотрят в одну сторону, они не обращают внимания друг на друга в этом случае, а рассматривают что-то постороннее.

ВЗГЛЯДЫ В ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ СТОРОНЫ

Добиться статичного положения противоположной направленности взглядов между двумя актерами очень просто. Единственная задача — это следить за тем, чтобы их головы были повернуты лицом к лицу.

Физическое расстояние между ними не имеет значения. Если один октер меняет свою позицию и оказывается спиной к своему партнеру, положение встречный взгляд поддерживается путем бросания периодических взглядов на своего партнера через плечо, с поворотом лица к нему через некоторое время. В группе, состоящей из трех лиц, один из двух является арбитром внимания. Когда один из актеров говорит, двое других смотрят на него. Если происходит смещение интереса, один из актеров смотрит в сторону нового центра внимания, таким образом четко и эффектно изменяя направление интересов зрителя. См. рис. 3.12.



Рис. 3.12. Актер В перемещает интерес от А к С Он достигает этого поворотом головы от одного актера к другому.

В первом кодре рис. 3.12. внимание концентрируется на актере A, а на втором — внимание на актере C. Мы можем видеть внимательного актера B, поворочивающего голову то в другую сторону, как бы приглашая зрителя переместить свой интерес с A на C.

То же самое происходит тогда, когда мы кадрируем каждого актера в различных планах. Интерес к

сцене может быть нарушен, если актеры смотрят в разные стороны. Мы должны направлять, усиливать интерес зрителя, а не запутывать его (рис. 3.13).





Рис. 3.13. В первом примере две основные актрисы смотрят доминирующую актрису на первом плане. Во втором примере В смотрит другую сторону, внимание отвлекая зрителей. Зритель не знает, находится ли за кадром нечто лействительно ное, или нет.

Хорошо

Сканок

СМЕЩЕНИЕ ЦЕНТРА ИНТЕРЕСА

Если в сцене занято значительное количество людей, возникают две возможности:

1. Все актеры концентрируют свое внимание на главном действующем лице, перенося одновременно внимание на другого, в соответствии с изменением источника интереса в ходе действия (рис. 3.14). В первом случае два действующих лица являются центрами внимания группы. Внимание зрителей (равно как и актеров, находящихся на экране) переходит от одного к другому, затем возвращается. Молчащие актеры являются арбитрами внимания. Они вместе смотрят на главное действующие лицо и переводят взгляд на другого актера, являющегося также центром внимания. Иногда в действие вводится третий центр внимания (интереса), чтобы снять монотонность постоянного перемещения внимания между двумя точками, в частности, во время длинных сцен, снятых комерой с одной точки.

В этой описанной ситуации возможны два подхода. В обоих доминирующая группа почти всегда размещается перед камерой.

В первом подходе у нас занято в действии две или три группы (статичные), размещены на экране. Группа, интересующая нас, находится перед камерой. Другие группы располагаются на заднем плане.

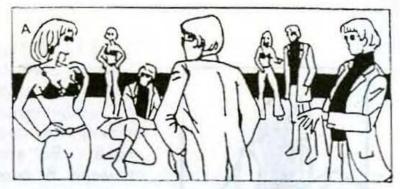
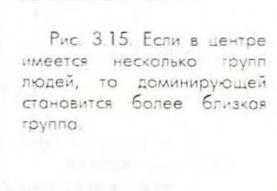


Рис. 3.14. Здесь мы видим значительную группу, сначала внимоние зрителя привлекается к А, затем к Д. Актер в центре кадра служит тому, чтобы своим взглядом переключить внимание зрителя от А к Д.







Каждая из них представляет свой круг интересов. Они являются независимыми одно от другой. Группа, расположенная ближе к нам, является предметом нашего первостепенного

внимания. В то же время мы знаем о существовании и других групп, которые мы могли бы не принимать во внимание, если бы они вдруг исчезли. Для того, чтобы подчеркнуть драматизм ситуации на первом плане, другие группы могут в кокой-то момент прервать свои внутренние разговоры и повернуться лицом к группе на первом плане.

Второй подход дает один вариант: группа на первом плане остается статичной, но группы второго плана движутся по сцене. Это могут быть и уличное движение, и движение на балу, которые никак не связаны с действием, происходящем на первом плане.

ПРИНЦИП ТРЕУГОЛЬНИКА

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ТЕЛА

Все сцены диалогов происходят между двумя главными действующими лицами. Эти два актера, доминирующие в снимаемой сцене, могут располагаться согласно двум линейным позициям:

- на одной прямой и

— под прямым углом.

Рис. 4.1 иллюстрирует эту концепцию.

Внутри этой композиции можно отметить четыре позиции актеров в ходе их диолога.

1. Актеры располагаются лицом друг к другу.

2. Актеры находятся в позиции один возле другого.

3. Один актер поворачивается спиной к другому.

4. Они размещены спиной друг к другу. (Рис. 4.2.)

Фигура октера может занимать одну из следующих позиций:

1. В положении лежо (на спине, на животе или на боку).

2. На коленях (торс прямо), сидя на каблуках (корточках) или с наклоном вперед, Опираясь локтями на землю.

3. Сидя (чуть согнувшись, чтобы было удобно по высоте

используемого в качестве опоры предмета).

4. С наклоном (либо назод, опираясь на какую-то поверхность, либо вперед, используя локти как точки опоры).

5. Стоя (прямо или с боковой опорой, используя в этом кочестве

руку).

Эти положения могут выполняться одновременно двумя актерами, или можно выбирать для каждого из них собственную позицию. В последнем случае предлагаются различные варианты позиционных комбинаций: различные линейные построения, внутренние позиции актеров по отношению друг к другу, положение каждого актера отдельно. Все это составляет широкую гамму визуальных сцен, которые придают драматизм диалогу между статичными персонажами.



Рис. 4.1. Два актера могут быть расположены в кадре либо по прямой линии, либо под прямым углом

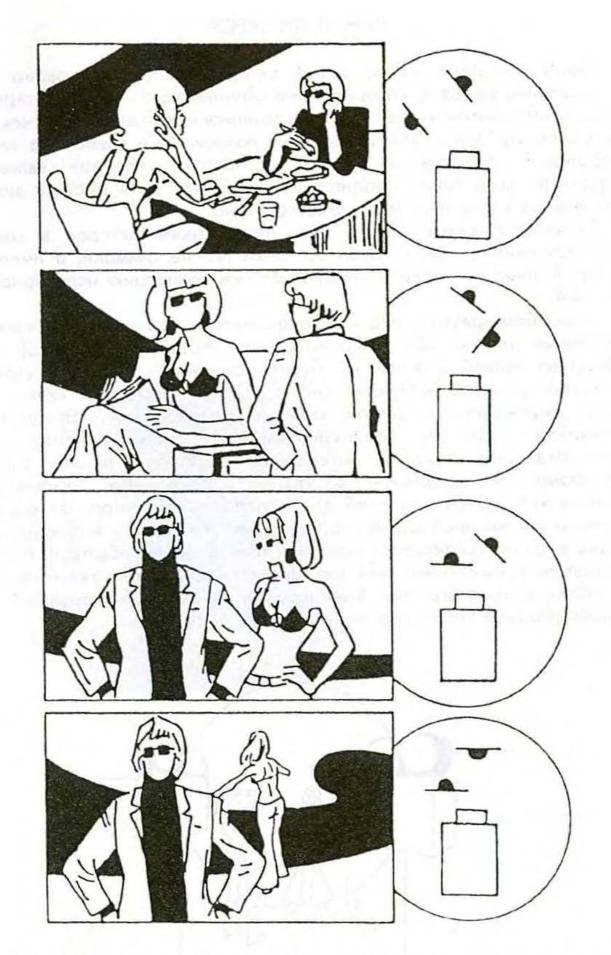


Рис. 4.2. Четыре базовых отношения между телами двух актеров представлены во время их разговора

ЛИНИЯ ИНТЕРЕСА

Линия интереса между двумя актерами сцены основана на направлении взглядов, которыми они обмениваются. Линия интереса может наблюдаться с трех крайних позиционных съемочных точек по одну сторону линии. Эти три крайние позиционные съемочные точки формируют треугольную форму, основание которой является параллельным к линии интереса (рис. 4.3). На этом рисунке видны прицельные съемочные точки общего плана.

Главное преимущество в том, что позиция октеров в кадре остается неизменной, с какой бы точки его не снимали, а именно: актер А слева, а актер В справа. Эту же концепцию иллюстрирует рис. 4.4.

Способом треугольника можно разместить два комплекта камер, разместив их по обе стороны линии интересо (рис. 4.5). Но результат вашей работы не будет успешным, если при съемке камерой, размещенной согласно одной определенной схеме, вы вдруг переходите к другой камере, размещенной треугольным Если мы это сделаем, то рискуем привести замешательство зрителя, потому что используя планы, снятые камерами, находящимися в разных треугольных комплектах, невозможно обеспечить стабильное положение актеров в кадре в одних и тех же пропорциях экроно, о чем говорилось в предыдущей глове в части, касающейся монтажа планов. Таким образом, съемка способом треугольнико является одним из наиболее важных правил в азбуке кинематографии. Конечно, оно может быть нарушено, но каким образом это можно — мы обсудим позднее.

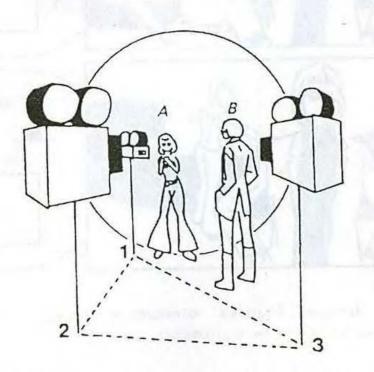
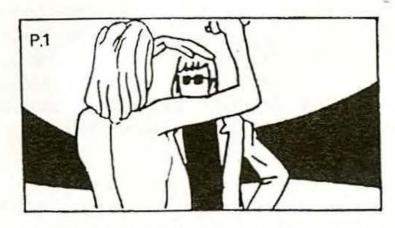
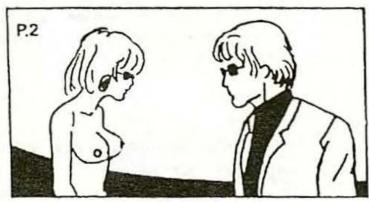
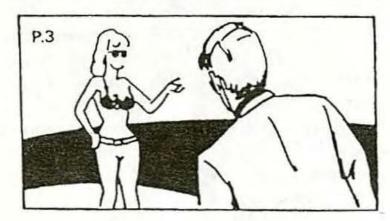
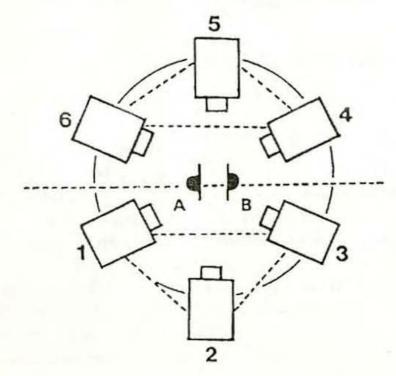


Рис. 4.3. Базовые положения для метода треугольника для съемки двух актеров расположены по общей линии интереса









4.4. Постоянное Рис. положение на экране двух актеров обеспечивается камерой, расположенной согласно принципу съемок треугольника для диалогической сцены с двумя фиксированными октерами. Следует обратить внимание то, что актриса А ноходится в левой стороне кадра во всех трех планах. Молодой человек В — по правую сторону.

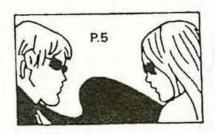
Рис. 4.5. Два треугольных образования могут использоваться с каждой стороны от линии интереса. Нужно выбрать одно из них, оставляя за кадром другое.

ВАЖНОСТЬ ПОЗИЦИИ ГОЛОВЫ

Когда два актера стоят лицом друг к другу или сидят друг против друга, то очень просто начертить линию интереса, которая образуется между ними. Но когда актеры находятся в положении лежа, параллельно друг к другу или в противоположном направлении, это становится более сложным. Достаточно вспомнить, что прицельная съемочная точка в ходе диалога двух актеров — это их головы.



Рис. 4.6. Дво положения под прямым углом, независимо от линии интереса: положение 2 и положение 5



Они притягивают в этот момент наше внимание, без учета положения фигур, так как голова является источником человеческой речи, а глаза — самыми мощными стрелами направления, которыми

может обладать человек, чтобы привлекать внимание и направлять его. Положение фигур, таким образом, не берется в расчет, положение головы важнее. Даже при ситуации, когда один октер поворачивается спиной к другому, линия интереса проходит между их головами. Во всех снимаемых сценах линия интереса должна соединять головы главных действующих лиц.

ПЯТЬ БАЗОВЫХ ВАРИАНТОВ ПРИНЦИПА ТРЕУГОЛЬНИКА

Композиционное построение фигур на прямой линии можно снимать тремя различными способами, размещая камеры по треугольному принципу расположения камер; если актеры размещены под прямым углом друг к другу, то для съемки такой сцены будет достаточно двух треугольных позиций камеры. Рассмотрим каждый из этих пяти вариантов отдельно.

Внешние противостоящие углы. Две камеры, расположенные по треугольной схеме (параллельно линии интереса сцены), определяют три варианта, которые могут быть перемещены при съемках размещенных на одной линии актеров. Камеры, фиксированные на

принципиальных точках, могут поворачиваться на своих осях и обеспечить три различных позиции. В каждой из этих трех композиций работает по две комеры (четное число камер, размещенных по треугольной схеме, симметричны по отношению к актерам, которых они снимают.

В первом случае две камеры в основании треугольника располагаются за спинами главных персонажей перед линией интереса между актерами и снимают их обоих одновременно.

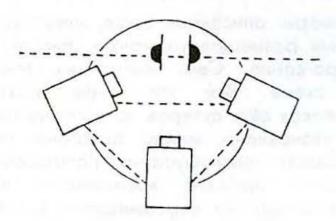


Рис. 4.7. Внешние противоположные углы. Камеры в двух параллельных позициях по отношению к линии интереса направлены изнутри к актерам. Символ обозначает человеческую фигуру, окружность — площадь, занимаемую актерами.

Внутренние противоположные углы. Во втором варианте камеры, установленные между двумя актерами, повернуты наружу из треугольной схемы, перед линией интереса и не отражают направление взглядов актеров. В том и в другом случае речь идет о конфронтации между ними, хотя и очень похоже.

Параллельная установка камер. Третий вариант предусматривает также при сохранении треугольного принципа размещения перед линией интереса параллельно друг другу тех двух камер, что расположены в основании треугольника.

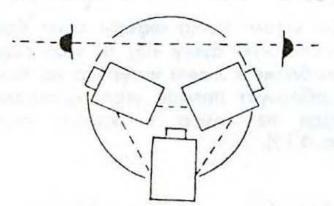


Рис. 4.8. Внутренние противоположные углы. В этом случае позиции двух камер параллельны линии интереса, показывают актеров индивидуально.

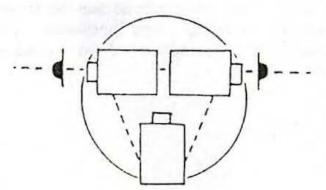


Рис. 4.9. Если камеры расположены тыльной стороной по отношению к линии интереса, то кождая представляет собой субъективный взгляд актера, исключительно из данного кадра. В этом случае производится съемка каждого актера индивидуально.

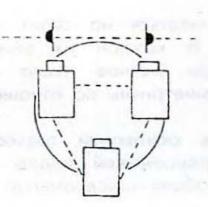


Рис. 4.1О. Параллельные позиции камеры. Когда две позиции камеры расположены параллельно, то показаны два актера индивидуально, в профиль.

Три способа размещения камеры, описанные выше, могут быть комбиниро-ваны путем увеличения размещаемых камер. Рис. 4.11 демонстрирует такое комбиниро-вание. Семь съемочных точек размещены по треугольной схеме. Все эти точки можно скомбинировать попарно при съемкох двух актеров за исключением тех случаев, когда камеры установлены между актерами или параллельно, чтобы снимать каждого индивидуально. Размещение камер согласно рис. 4.11 дает широкие возможности для варьирования угла съемки, если актеры не передвигаются в ходе диалога.

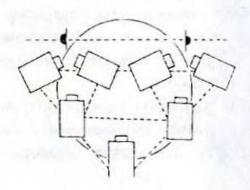


Рис. 4.11. Три базовых варианта, представленные на предыдущих рисунках, могут быть скомбинированы согласно большому треугольному образованию. Таким расположением снимаются два фиксированных актера во время диалога.

Установка камер под прямым углом. Когда актеры стоят боком друг к другу, образуя как бы латинскую букву «L», то угол съемки двух камер, которые размещены ближе к линии интереса на точках воображаемого треугольника, образует прямой угол, проходящий между двумя актерами. Каждая из камер в данном случае направлена лицом к актеру (рис. 4.12).

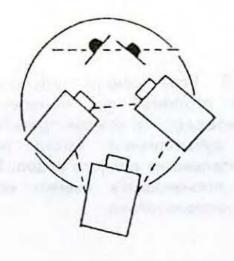


Рис 4.12. Когда актеры расположены рядом друг с другом, согласно образованию L, нужно располагать камеры под прямым углом, одновременно располагая их на основаниях треугольника.

Подобным способом камеры могут быть установлены и позади актеров, что представляет собой новый вариант подачи того же диалога.

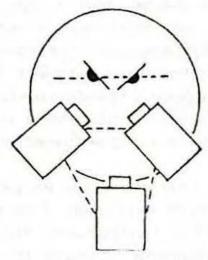


Рис. 4.13. Камеры под прямым углом могут находиться и позоди актеров, а не направлены в лицо им.

Единая визуальная съемочная ось. Для того, чтобы выделить в ходе съемок одного из актеров более крупным планом, снимая в то же время обоих актеров в другом плане, выдвигают вперед по своей визуальной съемочной оси камеру, установленную на одной из двух точек основания треугольника.

Выдвижение вперед одной из двух съемочных камер (оптическим способом или физическим) дает нам более приближенный план выбранного актера и одновременно выделяет его по отношению к своему партнеру (рис. 4.14).

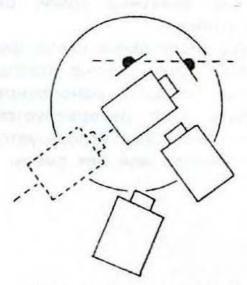


Рис. 4.14. Движение камеры вперед по той же визуальной оси. Для того, чтобы выделить одного актера из группы, одна из камер перемещается вперед по той же визуальной оси от одной из двух позиций в основании треугольника.

Пять вышеупомянутых основных способов размещения съемочных камер применяется не только для съемок статичных диалогов группы актеров, но и для съемок их перемещения в кадре.

ДОМИНИРОВАНИЕ ОДНОГО ИЗ АКТЕРОВ СОГЛАСНО СЦЕНАРИЮ

Когда два актера ведут диалог, стоя лицом друг к другу, то наилучшим способом размещения камер для этой съемки является способ размещения в основании воображаемого треугольника, параллельно линии интереса. Размещают камеры на точках 1 и 3 по методу внешнего противостояния на вершине треугольника. Они дают глубину плана, потому что соответственно углу съемки каждой камеры актеры находятся в двух разных планах: один ближе, другой дальше.

Второе преимущество заключается в том, что один из актеров стоит лицом к камере, притягивает все наше внимание, в то время как другой стоит к нам спиной. Выражаясь театральной терминологией — второй актер находится в открытой позиции (лицом к зрителю), в то время как первый — в закрытой позиции (спиной к зрителю). В этой ситуации актер, стоящий лицом к камере, является доминирующим.

На экроне это акцентируется распределением сценического пространства, которое достигается при съемке (рис. 4.15 иллюстри-

рует это положение).

На экране обычных размеров (соотношение 3 к 4) говорящий актер занимает две трети сценического пространства, в то время как его собеседник занимает лишь одну треть.

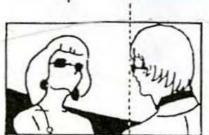
Если этот последний находится вне фокусной точки, акцент

внимания на говорящего актера будет усилен.

Размещение камеры во второй точке треугольной схемы (вершина треугольника) является самой слабой. Такая съемка показывает актеров односторонне (в полуоткрытой позиции), однопланово, с одинаковым сценическим пространством. Она резервируется для съемок начала и завершения диалога. Она также используется для введения паузы в размеренный ритм эпизода или для смены стиля повествования.



Рис. 4.15. Внешний контр-план. Выделить его можно, предоставив актеру, стоящему лицом, две трети кадра, а оставшуюся треть кадра — актеру, поворачивающемуся спиной к камере.



Правило соотношения одной трети к двум, определяющее доминирование в кадре посредством сценического пространства, которое только что описано выше, применимо и в кадрировании широкого экрана, как показано на рис. 4.16.

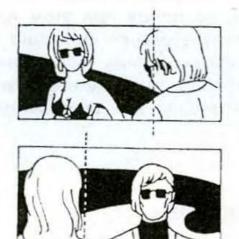


Рис. 4.16. Принцип распределения пространства в кадре по трети — двум третям поддерживается и на широком экране.

Но диалог между двумя персонажами, которые на таком экране смотрятся в приближенном плане, не соответствует нормальному зрительному плану по причине значительных объемов изображения на экране, меняясь от эпизода к эпизоду. Тем не менее, решение этой проблемы можно найти. В композиционных целях экран делится на три равные части. Актер, на которого смотрит камера (который лицом к нам), всегда находится в центральной части экрана.

Чтобы понять, что актер В находится в центре экрана, необходимо смотреть на рис. 4.17 (а) или рис.4.17 (б), где в центре картинки находится актер А. Композиционное построение первого плана в рис 4.17 перевешивает влево, а второй план соответственно вправо.

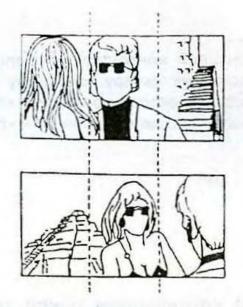


Рис. 4.17. Разделяя экран на три равные части, доминирующий актер располагается в каждом плане в центре кадра, не нарушая принципа треугольника при размещении камеры. Внимание все время привлечено к центру экрана.

Третья, остающаяся часть сценического пространства может быть заполнена для уравновешивания композиции первого плана каким-нибудь объектом на заднем плане или какой-то активной деталью.

Таким образом, объектив камеры сосредотачивает постоянно внимание зрителей на центре экрана, не ломая при этом принцип треугольника при их расстановке. Это визуальное решение может быть использовано также и для композиционных построений на экране нормальной величины, но особенно эти результаты заметны на широком экране, наиболее подходящем для приближенных и средних планов.

РАЗЛИЧНЫЕ СПОСОБЫ ВИЗУАЛЬНОГО ДОМИНИРОВАНИЯ

Теперь, когда съемки «широким экраном» являются нормальным явлением, многие режиссеры и создатели фильмов используют преимущества этого длинного прямоугольника для создания рискованных контрастов, применяя методы съемок, которые называются внешним противостоянием (встречным планом).

Актер первого плана занимает своим телом половину экрана. Обычно его слабо освещают, помечая лишь силуэт и контуры тела. Актер, стоящий на заднем плане, но лицом к камере, освещен полностью, таким образом, что световой поток двигается слева направо и обратно, отражается, как при съемке встречного плана (рис.4.18).



Рис. 4.18. Половина кадра занята телом актера на переднем плане, он спиной к камере и освещен минимально, а силуэт на заднем плане освещен лучше



Есть другой способ увеличения площади экрана, занимаемой актером на первом плане. Актер стоит спиной к зрителю и освещен минимально. Большая часть сценического пространства отдана этому актеру на первом плане и совсем маленькая часть экрана оставляется свободной для того, чтобы видеть главное действующее лицо (доминирующего актера) на заднем плане (рис. 4.19).

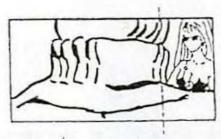
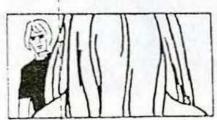


Рис. 4.19. Здесь совсем небольшое пространство в кадре использовано для показа доминирующего актера в каждом контр-плане.



Этот метод придает особую насыщенность кадру, так как все внимание сконцентрировано на маленькой (обычно по краям, иногда внутри) площади экрана. Правый и левый верхние углы экрана выделяются контрастными планами при размещении камер параллельно против объекта съемок.

Если применяется комбинированный способ размещения камер по принципу внешнего или внутреннего противостояния, некоторые режиссеры ставят актера на пару планов к одному из боков экрана; две трети пустого экрана заполняется цветом или неактивными объектами, которые не мешают актеру. Рис. 4.21 иллюстрирует этот пример.

В других случаях эти две трети экрана закрываются черной поверхностью в двух планах и достигается тот же эффект (рис. 4.22).

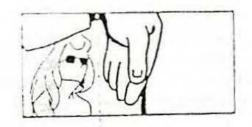
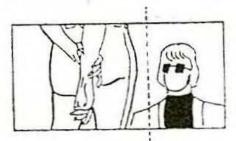


Рис. 4.2О. Здесь нижняя часть экрана оставлена для каждого персонажа в общем контр-плане.



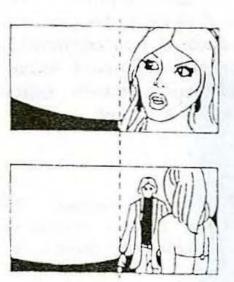


Рис 4.21. Внешний и внутренний контр-план камеры использует одну и ту же композицию, сохраняя актеров в одной и той же части экрана.

Такая техника съемок применена для способа размещения камер методом внутреннего противостояния. Это обеспечивает съемки каждой из двух центральных фигур индивидуально. Оба актера занимают одну и ту же сценическую площадь в каждом противостоящем плоне.

Две трети экрана в обеих композициях картинки остаются пустыми. Рис. 4.23.

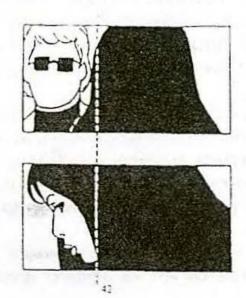


Рис. 4.22. Центр интереса в двух общих планах остается в левой части кадра. Остальная часть кадра погружается в темноту, чтобы выделить освещенную левую часть кадра.

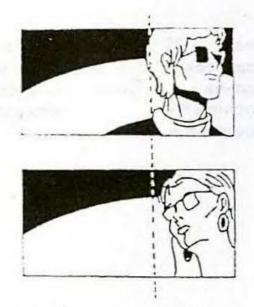


Рис. 4.23. В этом примере использованы два внешних контр-плана для кадрировки актеров в одной и той же части экрана. Следует обратить внимание на противоположное направление взглядов актеров.

Обычно при съемке двух внутренне противостоящих планов фигурой актера занимают две трети экрана, оставляя одну треть перед ним пустой, как бы давая воздуха пространству перед ним, делая при этом картинку более приятной для зрителя (рис. 4.24).

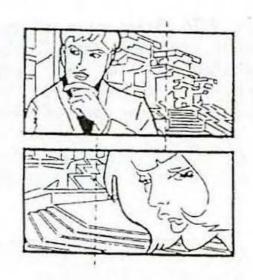


Рис. 4.24. В каждом общем плане две трети экрана отданы актеру, остальная треть — свободному пространству перед ним, что приятно глазу.

Режиссер Альбикокко в фильме «Крыса Америки» использует широкий экран в композиционном плане необычным способом, снимая парные внутренние противостоящие планы. Рис. 4.25 показывает, как выглядят в кадре актеры при съемке одного плана с разных сторон экрана. Эффект сюрприза может способствовать созданию атмосферы, благоприятствующей восприятию.

Здесь применяется тот же принцип противопоставления противостоящих внутренних планов, как это показано на рис. 4.26, где лицо актера размещается с одной стороны кадра, оставляя вторую половину кадра пустой. Это необычный способ монтажа двух общих внутренне противостоящих планов один за другим значительно усиливает восприятие сцены.

Этот метод композиционного построения быстро захватывает зрителя и имеет тенденцию к изменению атмосферы в сцене. Тем не менее, в некоторых ситуационных вариантах (например интим-



Рис. 4.25. Странный способ кадрировки двух актеров в общих планах. Таким способом достигается неожиданное восприятие сцены.



Рис. 4.26. Здесь лицо актера — с одной стороны кодра, свободное пространство за ним (половина экрана). Это необычный способ композиции двух крупных планов.



ные, любовные сцены) такие композиции вносят неуравновешенность, которая может перегрузить сцену. В этом случае могут быть использованы внешние противостоящие камеры, размещенные на различных по высоте точках на линии интереса, в то время как одного актера размещают в нижней точке кадра, а другого — в верхней. Такой способ размещения камер позволяет на экране поменять актеров местами (рис. 4.27).

Только при крупных планах этот принцип расстановки камер не работает. Три точки треугольной схемы, прочерчиваются оси, на которых размещаются камеры, чтобы получить крупные планы, планы приближения, планы средние, планы полного кадра (рис. 4.28).



Рис. 4.27. Здесь два внешних контр-плана. Камера расположена за актерами, на самой линии интереса. Камера приподнята.

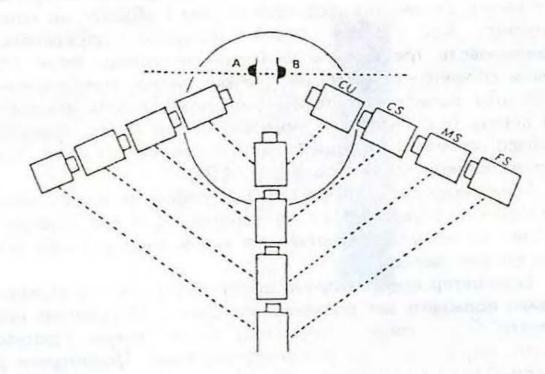


Рис. 4.28. Из трех точек фигуры, образованного треугольными формированиями камер, можно провести линии, по которым с любого расстояния снимаются центрольные актеры сцены.

Давайте теперь используем этот опыт для сцен с диалогом двух человек и более. Каждая позиция камеры в треугольной схеме будет давать свой общий план. С каждой позиции на каждой оси, каждая камера может по меньшей мере дважды снимать сцену полностью. Эти общие планы необходимы для того, чтобы охватить их с точки зрения зрителя полностью.

Перед тем как начать серьезно изучать эти правила, давайте посмотрим, как принцип треугольника позволяет снимать одного актера.

В кино, как и в жизни, один персонаж может говорить монолог или диалог сам с собой. Но в кино даже мысли персонажа могут быть услышаны. Этот способ используется в литературе, в театре, на радио, чтобы передать настоящее, прошедшее и будущее. В кино же выражение внутренней сущности прямое, независимо от того, говорит ли актер вслух или про себя (внутренне), мы видим сжатые губы. При этом может меняться выражение лица, но синхронизации движения губ нет. Внутренний голос может быть воображаемым голосом главного действующего лица, голосом, идущим из его воспоминаний.

Но в любой момент в зрительном восприятии актера доминирует его взгляд. Лиция интереса идет от глаз к объекту, на который актер смотрит. Как только линия интереса определена, можно использовать треугольное размещение камер, даже если мы не видим объекта, на который смотрит актер. Необязательно, чтобы персонаж съемок был статичен, он может писать, рисовать или чтото делать руками. Но не покидая одного места. Направление его взгляда становится нашей линией интереса, даже если голова актера повернута в сторону (рис. 4.29).

Если актер смотрит прямо перед собой, то наша линия интереса проходит с севера на юг по отношению к его корпусу. Если его голова повернута в сторону, то линия интересо уже проходит по оси восток—запад.

Если актер смотрит прямо перед собой, то ось восток—запад не может подходить для размещения камеры. Определить направление вагляла в спожи осли оба плана, снятые противостоящими напорыми, на последовательно. Посмотрите рис. 4.30, который иллюстрирует это правило.

В то время, если камеры размещены на оси север—юг, когда актер смотрит в сторону, это тоже не годится для съемок.

В то время, если камеры размещены на оси север—юг, когда актер смотрит в сторону, это тоже не годится для съемок.

В то время, если камеры размещены на оси север—юг, когда актер смотрем продуктивное размещение двух камер из трауге в общение двух камер из

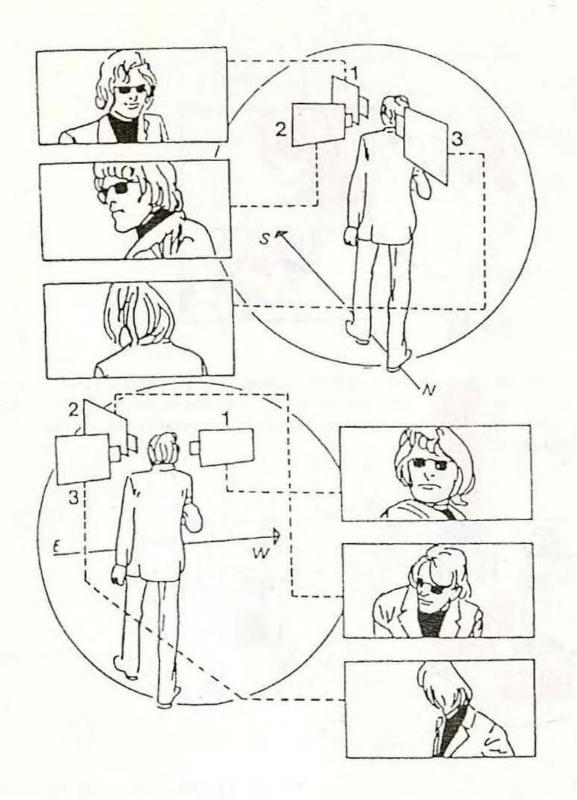


Рис. 4.29. Направление, в котором смотрит актер, определяет размещение камеры внутри треугольника, как это показано на рисунке.

Направление линии интереса меняется, если голова актера поворачивается с одной стороны в другую. Тут важны два решения:

- 1. Голова вполоборота снимается камерой на оси восток-запад.
- Четверть поворота головы снимается камерой на оси север—юг.

Рис. 4.31 наглядно демонстрирует оба случая, в которых необходимо менять угол съемки камер по треугольной схеме.

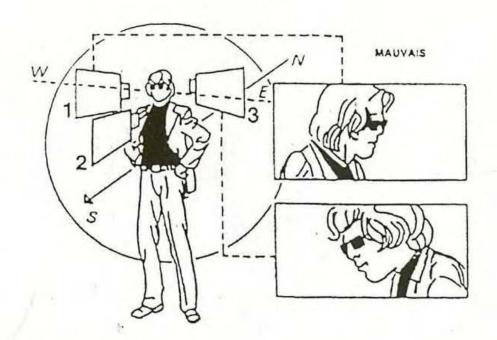


Рис. 4.3О. Когда один актер смотрит прямо перед собой (север —юг), камера не может быть расположена по направлению запад—восток. Внешний контр-план покажет противоположное направление взгляда. Это будет неправильно.

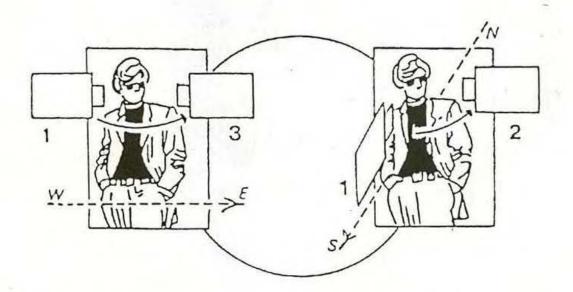


Рис. 4.31. Когда актер поворачивает голову по полукругу, это движение охватывается камерой в позиции запад—восток. Если голова поворачивается лишь на четверть круга, то расположение камеры север —юг будет достаточным.

ГЛАВА 5

ДИАЛОГ МЕЖДУ ДВУМЯ АКТЕРАМИ

Визуальные приемы, служащие обеспечению съемок диалога, немногочисленны. Вариации их можно получить костюмами, фоном (задним общим планом, освещением и т. д.

Двумя наиболее удачными точками размещения камер параллельно линии интереса являются те, которые обеспечивают общий план для съемок статичного диалога. Сцена снимается сначала кусками или полностью одной камерой, затем сцена повторяется и снимается другой камерой, чтобы позднее быть параллельно смонтированной.

Предлагаемый далее анализ (при съемке с двух доминирующих точек) берет за основу пять вариантов треугольной схемы размещения камер, рассмотренных в предыдущей главе.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Наиболее простой подход при съемках диалога лицом к лицу — использование схемы внешних противостоящих углов. Когда актер появляется на первом плане (спиной к нам) в позиции внешнего контр-плана, то кончик его носа не должен выступать за линию его щеки: нос совсем не должен быть виден в этом положении. Разделение сценического пространства по схеме одна треть к двум третям является фундаментальным, хотя, по желанию, могут быть использованы варианты принципа треугольника.

Рис. 5.1 показывает классическое расположение актеров в кадре, которое так любят все режиссеры в мире кино.

Можно сочетать внутренний контр-план с внешним. Доминирует актер, обрезанный в кадре. Здесь возможны два решения (рис. 5.2).

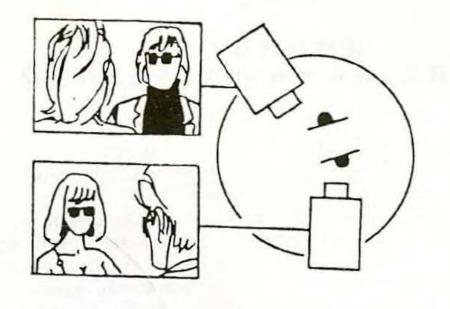


Рис. 5.1. Диолог между двумя октерами. Наиболее распространенный способ кадрирования: на два внешних общих контрплана двух актеров, лицом друг к другу.

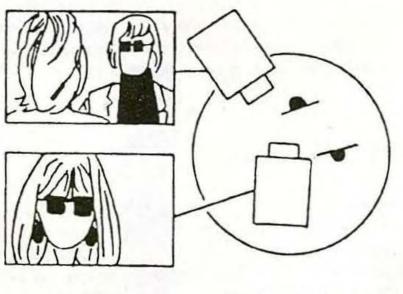
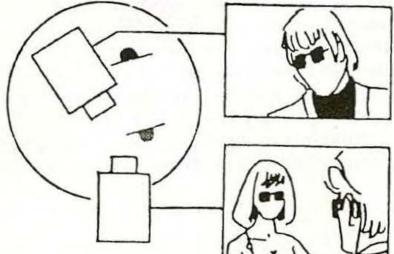


Рис. 5.2. Возможны две комбиноции внешнего и внутреннего контр-планов



Можно снимать два сюжета отдельно внутренними контрпланами. Один из актеров при такой съемке остается в кадре один на общем плане (рис. 5.3.)

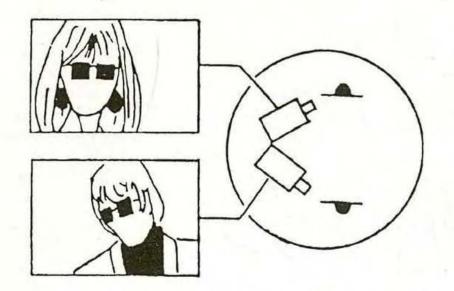


Рис. 5.3. Два внутренних контр-плана дают актеров индивидуально.

КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ КОНТРАСТ

Комбинация внутреннего и внешнего контр-планов создает на экране количественный контраст. Съемки внешнего плана включают двух актеров, в то время как внутренним планом снимают только одного актера.

Представляем таким образом три варианта:

- 2 актера для каждой точки размещения камеры (2-2) два общих плона сняты с внешне противостоящих позиций;
- 2 актера и один актер комбинация внешнего и внутреннего контр-планов;
 - 1 актер и 1 актер два общих внутренних контр-плана.

АКТЕРЫ БОКОМ ДРУГ К ДРУГУ

Два актера, стоящие боком друг к другу, согласно линейной схеме размещения, смотрят в одну сторону: вперед. Однако не линия интереса, пересекоющая головы актеров, а направление их взгляда, когда они смотрят друг на друга, определяет их психологическое состояние. Даже если они не смотрят друг на друга на протяжении всей сцены, и кажется, что они отступились друг от друга, опустив головы и закрыв глаза, а их голоса только изредка нарушают долгое молчание — внутренняя связь между ними остается.

В этом случае единственная возможность съемки — внешний контр-план (рис. 5.4.).

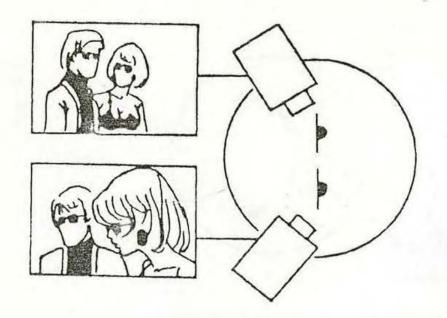
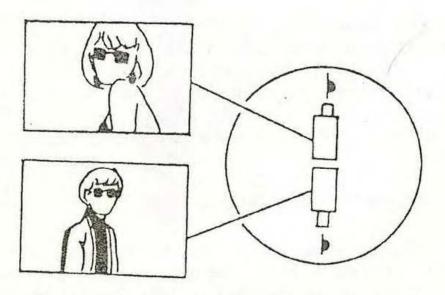


Рис. 5.4. Внешние планы: актеры расположены по одной линии, оба смотрят в одном направлении.

Еще один возможный вариант съемок методом внутреннего контрплана показано на рис. 5.5. Здесь такая съемка применена к паре актеров, сидящих на переднем сидении автомобиля.



Рис, 5.5. Внешние контр-планы: актеры сидят на передних сидениях машины.

Третья возможность заключается в использовании двух параллельно размещенных камер для съемок сцены в положении «лицом к актеру», как показано на рис. 5.6.

При съемках двух персоножей, сидящих на переднем сидении находящегося в движении автомобиля, можно использовать одновременно все три варианта.

Несколько вариантов можно применить при съемке актеров «бок в бок», когда они размещены под прямым углом друг к другу.

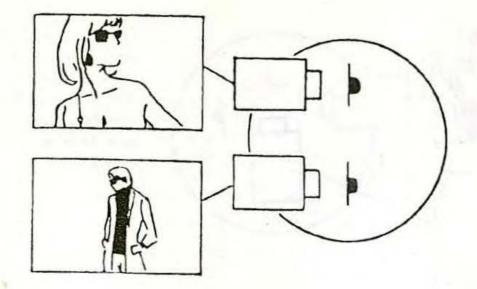


Рис. 5.6. Параллельные камеры. Снимаются актеры, лицом к камере.

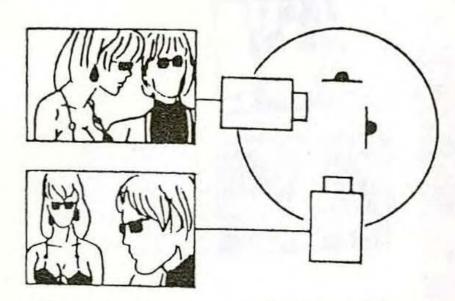


Рис. 5.7. Расположение камер под прямым углом для съемок двух актеров в позиции.

Первый вариант самый простой (смотри рис. 5.7) — камеры расположены под прямым углом, чтоб снять двух актеров, положение тел которых образуют латинскую букву «L».

Следующий вариант достигается движением одной из камер вдоль своей оси так, чтобы снимать одного из актеров (рис. 5.8.).

Здесь возможны два варианта решения.

В предыдущих примерах лица актеров всегда повернуты внутрь угла, образованного их телами. Развернутые наружу, они образуют три новых решения, используя приемы описанные выше (рис. 5.9).

Во всех этих примерах с прямым углом, бок о бок, актеров снимают камерой в фас. Но можно снимать, установливая камеру позади актера.

Рис. 5.10 демонстрирует прием такого подхода.

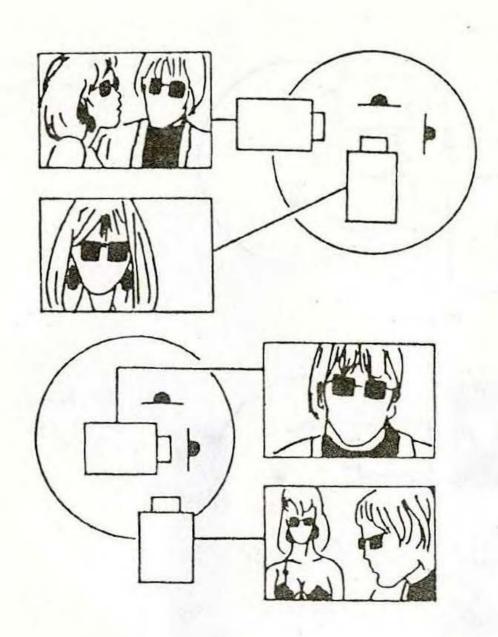


Рис. 5.8. Две возможности для перемещения по оси камеры. Получается приближенный план одного из актеров.

АКТЕРЫ РАСПОЛОЖЕНЫ ОДИН ПОЗАДИ ДРУГОГО

Такая ситуация складывается в особых случаях: два человека верхом на одной лошади, на одном мотоцикле, скуттере или каноэ, и они ведут разговор, исходя из своего положения. Персонаж, который находится лицом к нам, обычно поворачивает голову, чтобы посмотреть на другого уголком глаз. Наиболее распространенный кинематографические приемы, используемые для съемок диалогов в таких сценах, — это размещение камеры по принципу внешнего треугольника или параллельно.

К этим ситуациям относится применение движущегося автомобиля, двигающегося с той же скоростью. Такие ситуационные планы обычно снимаются с подвижной платформы. Но снимать более приближенные планы актеров в движущемся автомобиле более сложно с точки зрения точности и безопасности. Поэтому для съемок

приближенных планов в движении используют студию с неподвижным автомобилем с проецированием движущегося фона.

Иллюзию дополняют несколько препятствий на первом плане перед актерами. С помощью такого приема визуального чародейства, мы получаем возможность снимать то что пожелаем. Автомобиль ставится на вращающуюся платформу напротив экрана, на который проецируется изображение или используется голубой фон для создания видимости движения.

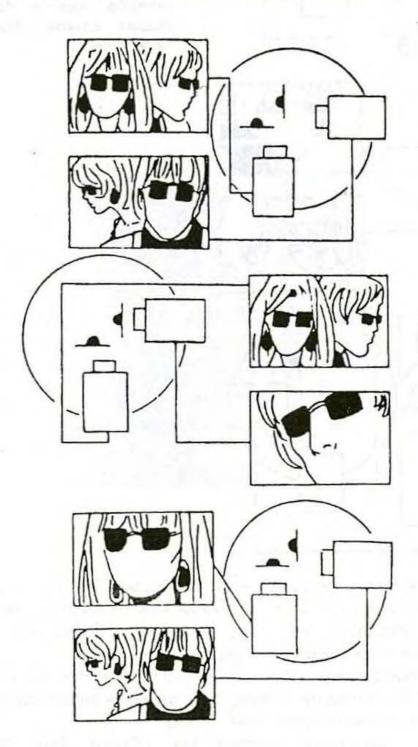


Рис. 5.9. Актеры смотрят не друг на друга, а в противоположные стороны. Стоят под углом Возможны три варианта размещения камеры, все под прямым углом.

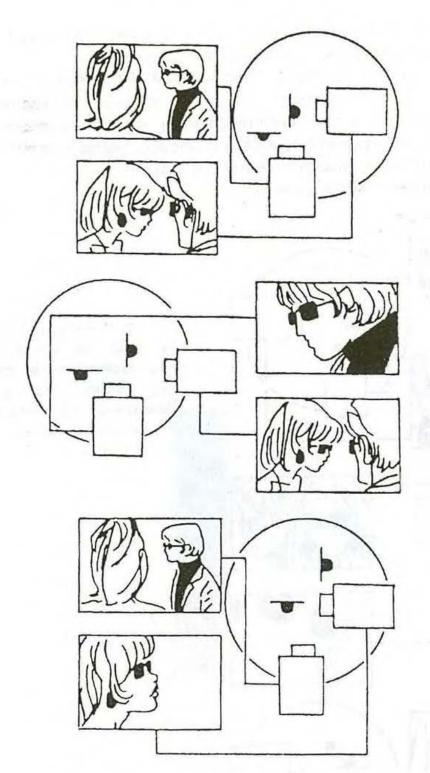


Рис. 5.10. Расположение актеров, как в предыдущем случае. Камера теперь сзади.

Таким образом, снимая актеров, надвигающихся на камеру или удаляющихся от нее, точки 1 и 3 размещения камер по треугольнику дают возможность охватить всю сцену. Точки 1 и 3 на рис. 5.11 расположены в положении внешнего противостояния.

Второй подход подразумевает пороллельное размещение камер. С позиции 1 и 3 можно снимать каждого из актеров индивидуально, с позиции 2 — обоих актеров сразу (рис. 5.12).

Для визуального движения вперед по общей оси можно использовать камеры на точках 1 и 2 или 3 и 2, размещенных параллельно.

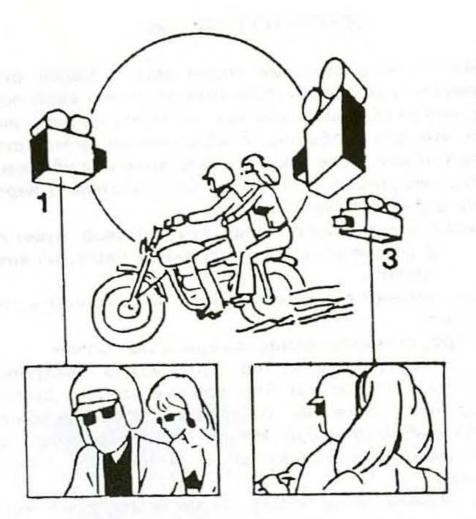


Рис. 5.11. В-ешнее расположение камеры. Актеры расположены по прямой линии.

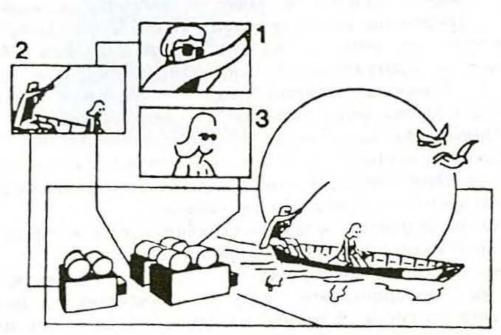


Рис. 5.12. Параллельное расположение камер для съемок актеров, расположенных один за другим.

При монтаже эти планы дают не только контраст количества, но, кстати, позволяют одному из актеров лучше выделиться.

В других случаях такого рода сцены диалогов снимаются за один раз одной камерой (обычно камерой 2).

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

Когда снимают индивидуальные планы двух и более актеров, может быть допущен ряд ошибок. Если камера меняет свою позицию на плоскости, или необходимо заменить и отрегулировать линзы и свет случается, что часто забывают о направлении взгляда актеров, особенно если в новом дубле планы фронтальные и приближенные.

Когда актер, смотревший влево, вдруг бессознательно переведет

взгляд направо, это может смазать эпизод.

Когда снимоют одного актера, ведущего разговор, будет лучше, если второй актер останется на своем прежнем месте, но вне поля зрения по двум причинам:

1. Мы будим уверены в том, что комера не сместится в сторону

от линии интереса.

2. Игра актера, стоящего против камеры, будет более естественной, если есть кто-то, на кого можно смотреть, чем смотреть в пустоту. Если по какой-то причине второго актера при съемке этих коротких планов нет, то перед операторским зонтом для актера ставится любой ориентир. На место отсутствующего актера становится технический работник, или для этой цели выбирается какой-то предмет.

Некоторые техники предпочитают держать как ориентир руку, сжатую в кулак, перед противосолнечным щитком. Это ситуация

представлена на рис. 5.13.

Актеры должны избегать взглядов в объектив камеры. Это нарушает направление линии интереса и публика чувствует, что актер смотрит на нее, а не на других актеров. Актеры, снимающиеся в художественном (игровом) фильме, не должны смотреть в объектив камеры, за исключением сценарной необходимости (актер ведет монолог с публикой, как это делает Лоуренс Оливье в фильме «Ричард III»).

В театре существует специальный прием, когда актеры прерывают действие спектакля, чтобы обратиться к публике со своей

личной точки зрения но происходящие события.

Такой прием опровдан, когда актер обращается к публике, как если бы он был ведущим программ радио и телевидения.

В первом случае актер обращается к зрителям напрямую. И мы из зрителей превращаемся вдруг в участников действия, происходящего на сцене. В темном кинозале это шокирует зрителя, появляется чувство беспокойства за свою безопасность, чего не происходит во втором случае, когда один актер беседует с другим актером (который был или не был в кадре в предыдущих планах).

Вот почему во втором случае зритель более естественно

воспринимает актера, смотрящего прямо в объектив камеры.

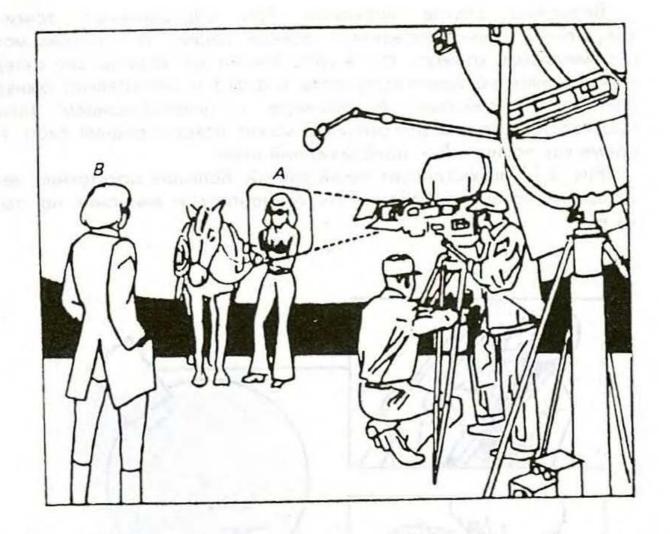


Рис. 5.13. Исключенный актер остоется вне кодра для поддержания правильного положения камеры.

Такого рода приемами надо пользоваться очень осторожно и лишь в случаях сильной драматической мотивации. Актеру не обязательно постоянно смотреть в объектив камеры. Он может смотреть в сторону; иметь отсутствующий взгляд, не фиксируя заданную точку; затем резко повернуться к камере, прямо в объектив, как бы подчеркивая отдельные моменты своего монолога, что придает действию большую значимость.

РАССТОЯНИЕ ОТ КАМЕРЫ

Изучая примеры приемов, использующихся при съемке диалога двух актеров в какой-то сцене, мы вносим на ваше рассмотрение три условия:

- 1. Все съемки ведутся приближенным планом.
- 2. Оба актера должны находиться на одном уровне.
- 3. Камера должна находиться на одном и том же месте при двух съемочных дублях.

Возможны другие ворионты. Три определенные точки в треугольной схеме определяют осевые линии, по которым может перемещаться камера. На в расстоянии от камеры до актеров может влиять на притягательность диалога и значительно оживлять сценическое действие. В примере с использованием внешне противостоящих камер, позиция 3 может давать средний план, в то время как позиция 1 — приближенный план.

Рис. 5.14 иллюстрирует такой случай. Большее расстояние между актерами может способствовать концентрации внимания на одном из них.

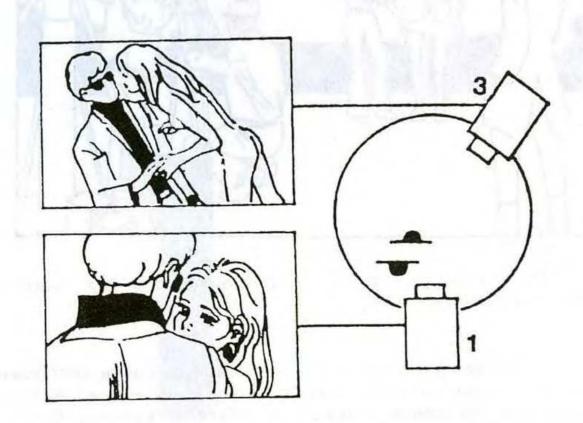


Рис. 5.14. Различная кадрировка для поддержания расстояния при внешних контр-планах.

Предположим, например, что в пустой камере одной тюрьмы адвокат задает вопросы заключенному и именно этот адвокат является доминирующим в сцене. Его вопросы и ответы, которые он слышит, определяют сюжетное развитие, а поведение заключенного воспринимается как поссивное и некоммуникабельное.

Меняя позицию камеры и тем самым расстояние от камеры до актера, мы акцентируем ситуацию, снимая адвоката приближенным планом и в полный рост заключенного (рис. 5.15).

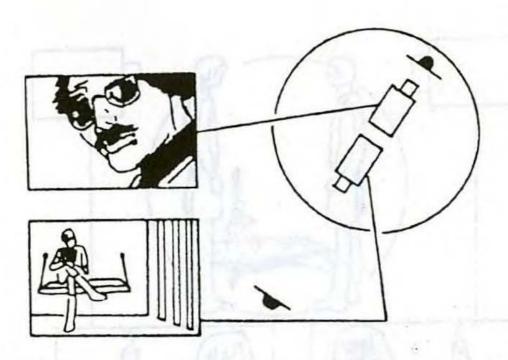


Рис. 5.15. Различная кодрировка для подчеркивания расстояния при внутренних контр-планах.

Эти расстояния можно разбить на пары. Для получения хороших результатов необходимо не более четырех различных точек (две пары).

Например, половину с диалогом можно снять с позиции 1 средним планом и приближенным планом с позиции 3. Изменяя расстояние во второй паре, снимающей общий план, можно получить на экране четкое и динамичное действие.

зависимость:

ВЫСОТА ПОЛОЖЕНИЯ КАМЕРЫ — АКТЕРЫ

Высота положения камеры влияет на изображение. Обычно объектив всегда расположен на той же высоте, что и актеры, независимо от того, сидят они или стоят.

Если один актер стоит, а другой сидит, положение камеры по высоте может варьироваться при съемках в противостоянии (рис.5.16).

Предыдущие примеры использовали внешнее противостояние камер для таких съемок. Если для тех же съемок используется внутреннее противостояние камер (один актер стоит, второй сидит), — камера соответственно поднимается или опускается, как бы представляя видение сцены глазами каждого актера (рис. 5.18).

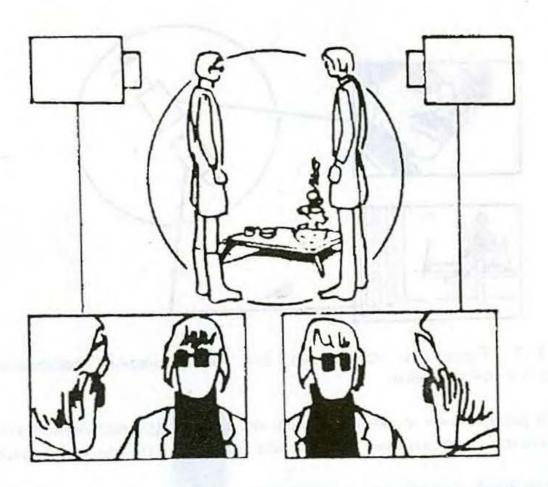


Рис. 5.16. Два положения камеры — на том же уровне, что и снимаемые актеры.



Рис. 5.17. Высота расположения камеры в кождом плане должна зависеть от высоты самого актера в кадре (стоя, сидя и т.д.)

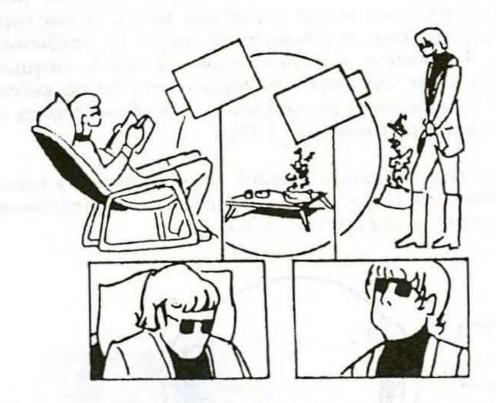


Рис. 5.18. Различная высота размещения камеры в паре двух внутренних контр-планов.

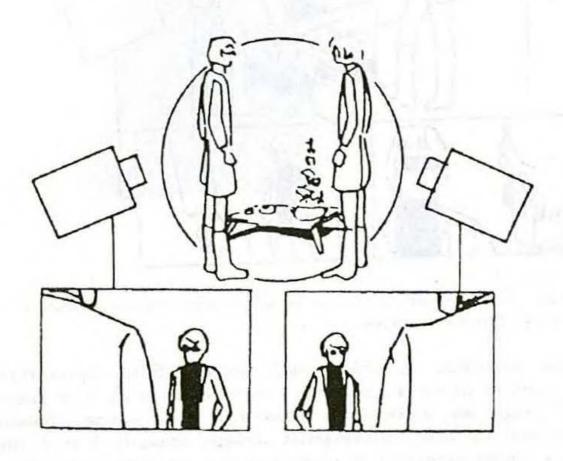


Рис. 5.19. Когда обе камеры расположены на низком уровне, отмечается некоторое несоответствие между актерами.

Если камера очень резко перемещается по вертикали, эффект съемок будет ирреальным, потому что из крайней нижней или крайне верхней точки нельзя нормально видеть других персонажей. Такие углы должны использоваться лишь в наиболее важных сюжетных моментах и в особых случаях. В других ситуациях, когда оба актера стоят, мы можем добиться контраста по высоте просто разместив камеры снизу для получения двух общих планов по методу внешнего противостояния (рис. 5.19).

Одного из двух стоящих актеров можно выделить в плане за счет размещения камер по методу внешнего противостояния, но на разном уровне по высоте (рис. 5.20).

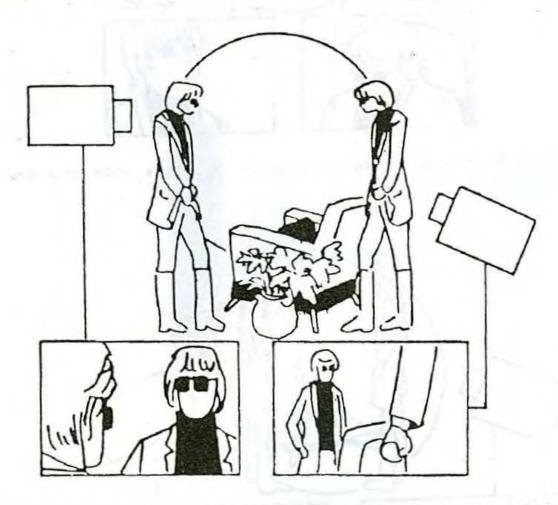


Рис. 5.2O. Комбинация низкого и высокого расположения камеры служит выделению одного из актеров.

Линия интереса не обязательно должна быть горизонтальной. Когда один из актеров находится в положении лежа, в то время как другой стоит или присел на колени и для съемок применяется треугольный принцип размещения камер, позиция 1 и 3 (те, что ближе к линии интереса) находятся перед головами актеров, и тем не менее на разной высоте.

Возможна также и линия интереса, проходящая вертикально (рис. 5.21). Голова каждого актера снимается с вертикальной позиции.

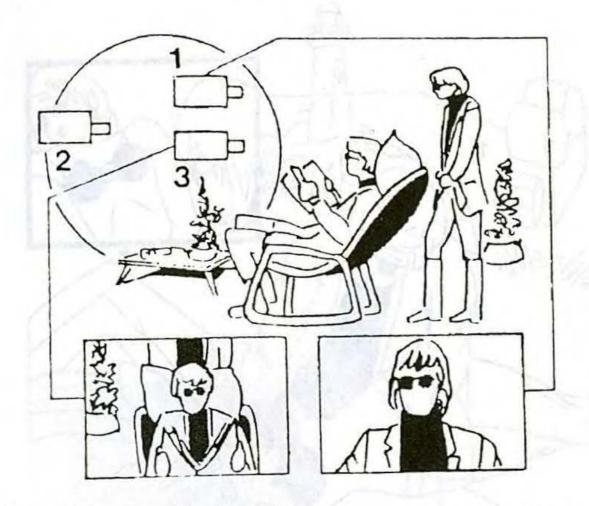


Рис. 5.21. Вертикальная линия интереса представлена треугольным размещением камеры показанной на схеме.

Как бы не проходила линия интереса: горизонтально, наклоненно или вертикально — при съемках можно применять принцип треугольной схемы размещения камер.

ПЕРСОНАЖИ, ЛЕЖАЩИЕ РЯДОМ

Два актера, лежащие на земле лицом к лицу, или обо на спине, могут быть сняты камерами под прямым углом, причем каждого актера на экране можно подать по-разному.

Камера может находиться на одном уровне с актерами на земле, либо снимая их наискосок или сверху (рис. 5.22).

Головы актеров остаются в одном и том же секторе экрана. По ходу сцены могут быть изменения по высоте. Рис 5.22 показывает (камера №1) голову мужчины слева внизу экрана, в то время как камера №2 берет его голову сверху слева в кадре. То же самое можно сказать и о женщине справа, которая, не меняя своего места, скользит от плана к плану сверху вниз.

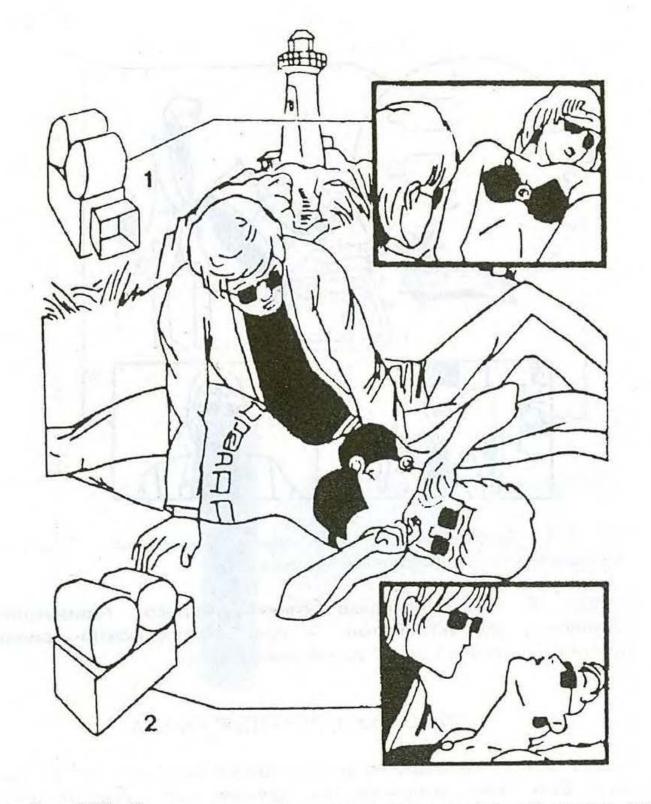


Рис. 5.22. Камера под прямым углом использована для съемки актеров, лежащих рядом.

В каждом дубле самая верхняя позиция отдана доминирующему актеру. Камера, расположенная ниже уровня актера, заключает в себе набор противостоящих точек размещения с общими планами. Для этого актеры должны быть размещены таким образом, чтобы камера могла устанавливаться выше или ниже уровня артистов; там, где почва наиболее наклонна, и против них. Это легко сделать в студии, но на натуре, если план жизненный, актеров размещают на платформе или над ямой, сделанной в земле таким образом, чтобы

можно было удобно разместить камеру ниже уровня актеров. Это вызвано необходимостью иметь один из противостоящих планов, особенно в том случае, когда на заднем плане находится неперемещаемый объект (рис. 5.23).

Большинство режиссеров, зависящих от бюджета, предпочитают снимать такие планы на открытом воздухе, довольствуясь приближенными планами, и даже более приближенными чем обычно.



Рис. 5.23. Внешние контр-планы при съемках двух актеров, лежащих рядом: платформа используется для упрощения уровне

ТЕЛЕФОННЫЕ РАЗГОВОРЫ

Два актера ведут телефонный разговор, их показывают индивидуально, а затем планами монтируют параллельно. Но чтобы добиться впечатления живого разговора, актеры должны смотреть в противоположные стороны, особенно в эпизодах, которые делят экран на множество кодров.

Это потому что актеры сняты раздельно и их планы смонтированы (рис. 5.24).



Рис. 5.24. Когда два человека говорят по телефону, необходимо, чтобы в каждом плане их взгляды были направлены в противоположные стороны.

ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ДИАЛОГИ ПРИ КОМПОЗИЦИИ ПЛАНОВ

Когда люди разговаривают между собой, совсем не обязательно, чтобы их тела стояли прямо. Иногда голова инстинктивно склоняется, чтобы выразить удовольствие или смущение — это прекрасная возможность для введения игры противоположных диалогов в композицию приближенных планов (рис. 5.25).

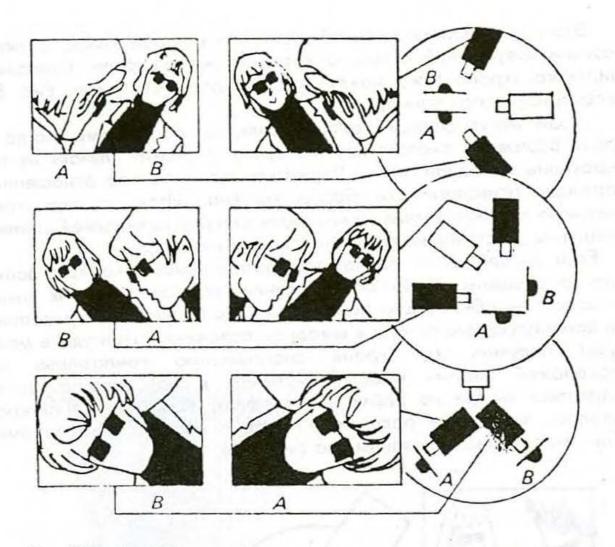


Рис. 5.25. Актеры по диагонали, в разные стороны в каждом плане



Рис. 5.26. На большом экране можно увидеть все преимущества расположения по диагонали

Этого эффекта можно добиться любой парой камер с любой позиции треугольной схемы, о которой уже говорили. Композиция широкого экрана тоже может использовать этот прием. Рис. 5.26 иллюстрирует этот пример.

Люди могут держать себя абсолютно по-разному, когда во время разговора смотрят друг на друга. В редких случаях их тела выровнены по одной линии. Держаться чуть в бок по отношению к портнеру психологически более выгодно. Итак, с двух камер внешнего противостояния можно снять актеров прямолинейно или со смещением, оставив между ними какой-то интервал.

Если актеры стоят ровно, то противостоящие камеры должны быть размещены около осевой линии, образованной их линией интереса, не обязательно параллельно этой линии, что представило бы доминирующего актера в выгодном положении. При удаче можно будет получить на экране диагональную композицию двух персонажей. Кончик носа ближайшего к нам актера должен оставаться внутри на линии его профиля. Когда между актерами осталось небольшое расстояние, внешне противостоящие камеры обеспечат планы, показанные на рис. 5.27.

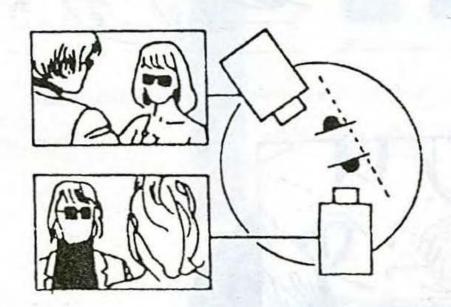


Рис. 5.27. Внешний контр-план показывает небольшое расстояние между актерами.

На одном из планов кампозиция остается частично диагональной, но на другом камера снимает через плечо актера, стоящего к ним спиной.

Если такой интервал между ними болсе значительный (что происходит, когда между ними ставят какой-то предмет или какую-то мебель), то камеры внешнего противостояния необходимо разместить под прямым углом, как показано на рис. 5.28.

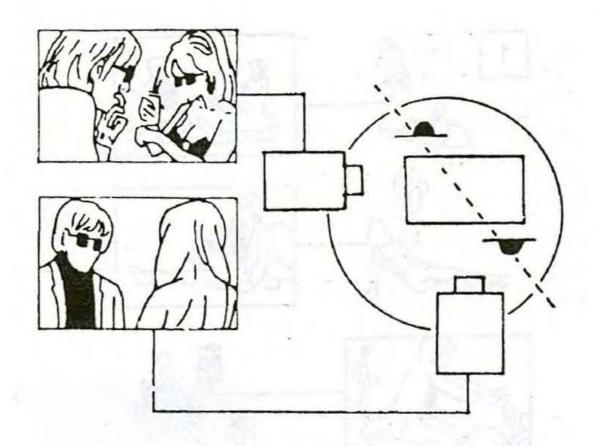


Рис. 5.28. План и контр-план на 90 подчеркивает порядоч-ное расстояние между актерами.

Случается, что при съемках камерами внешнего и внутреннего противостояния одна из камер как бы мешает, или встает на пути движения одного из актеров. Тем не менее, этот прием правильный, так как линия интереса остается доминирующей (рис. 5.29).

В этих случаях камера остается по одну сторону линии интереса. А путь, в направлении которого персонажи движутся от плана к плану, создает впечатление жесткого противостояния. Возьмем первый пример — ноги одного из полулежащих актеров расположены слева от внутри противостоящей камеры. Но положение их тел здесь не играет никакой роли, важна лишь линия интереса между их головами. Все подобные примеры подчинены этому правилу. Если противостоящие камеры снимают движение, как это показано в примере 3, то направление движения противоположно противостоящим камерам.

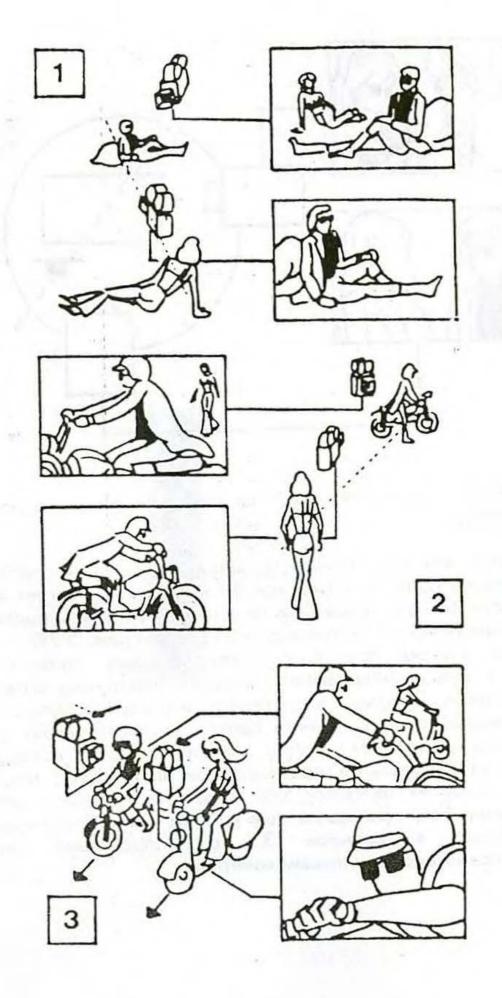


Рис. 5.29. Три примера, где кажутся нарушенными принципы треугольника. Однака это не так, поскольку соблюдена линия интереса.

СЕКРЕТЫ СВЕТОВОЙ НАСЫЩЕННОСТИ ИЛИ ФИЛЬТРЫ, ДАЮЩИЕ ЭФФЕКТ ПРИЗРАЧНОСТИ

Японский режиссер Кихаши Окамото в своем фильме «Последнее сражение» («Анкокугаи но Тайкетсу») применил эту смелую технику для показа своего героя (?) Тосиро Мифуне. Прием этот не нов. Главные операторы часто используют в своей работе фильтры для плавного перехода с темного фона на светлый (наплыв). Их используют, чтобы снять светлые облака при солнечном свете, а также при съемках на расстоянии на открытом пространстве, чтобы создать эффект ночи.

Иногда в цветных фильмах пользуются голубым, зеленым и красным фильтрами для получения желаемого эффекта. Но фильтры, которые применил режиссер Кихаши Окамото и главный оператор Казуо Ямада, работавшие с пленкой Агфаколор и в формате Тохоскоп, обладали эффектом прозрачности (туманности, размытости) изображения в зависимости от краски получали соответствующие «флю» (туманность изображения). Фильтры установливались наклонно по отношению к объективу, редко вертикально или горизонтально; используют их по одному или парами. Успех применения этой техники зависит от разумного подхода к его практическому использованию.

Короче говоря, в этом фильме такие фильтры были использованы для усиления яркости изображения темных батальных сцен. Режиссер редко пользуется фильтрами при свете солнца, или когда искусственное освещение было достаточно мощным. Он выбирал фильтры различных размеров, чтобы менять их в разных дублях, не забывая о принятой схеме монтажа общих планов. Фильтры менялись по принципу противостояния, примерно так, как на рис. 5.25 и 5.26. Во многих случаях он оставлял один и тот же фильтр на два плана подряд, прежде чем изменить его положение. В течении всего эпизода происходило чередование планов с фильтрами и планов без фильтров. С фильтрами он снимол панорамные планы и движение вперед: этот оригинольный метод использовался для появления чувства изоляции, когда персонож вдруг окозывался погружен в темноту.

АКТЕРЫ, ОТРАЖЕННЫЕ В ЗЕРКАЛЕ

Зеркала всегда притягивали создателей фильмов. Одно, два или более зеркал использовались в изумительной веренице эффектов для съемок двух общих планов параллельными камерами.

Наиболее интересные эффекты достигоются с одним зеркалом, поставленным в одну из трех ключевых позиций рядом с актерами: позади, между или сбоку от них. Например, если зеркало находится позади актеров, то в первом дубле один из актеров на заднем плане, спиной к залу, тогда как второй в нем отражается, но вне поля зрения первого (рис. 5.30).

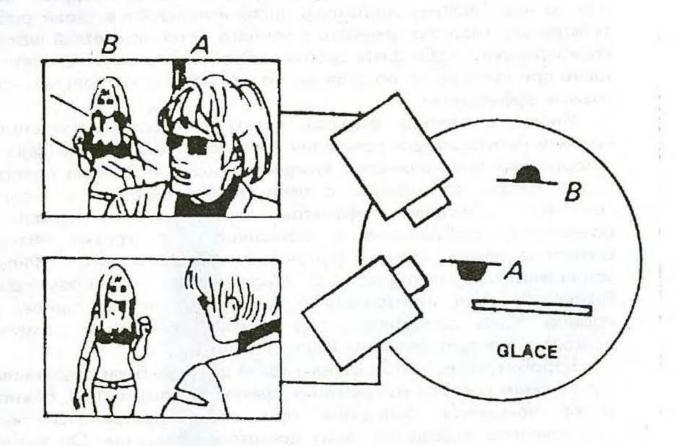


Рис. 5.30. Простой пример контр-плана, где один из актеров смотрит на себя в зерколо.

ГЛАВА 6

ДИАЛОГ МЕЖДУ ТРЕМЯ АКТЕРАМИ

Для съемок фильмов, где встречаются диалоги между тремя актерами, выработано много различных визуальных подходов. Существует три линейных базовых диспозиции:

1. В одну линию;

2. Прямой угол или латинская буква «L»;

3. Треугольником.

Чтобы прийти к наилучшему результату, каждая съемка требует различных решений по диспозиции актеров и камеры.

ОБЫЧНЫЕ СЛУЧАИ

Как и раньше, в работе с общими планами камеру размещают перед линией интереса. Все решается просто, если три актера выставлены в одну линию — при съемках каждый из них размещается в своей части кадра (2 камеры внешнепротивостоящие) (рис. 6.1.).

Или два актера размещены один позоди другого, но оба лицом к третьему. Тогда они размещаются линейно по углам кадра лицом к центральному актеру (рис. 6.2.) — как бы образуют своим размещением букву «С». На плане каждый актер сохраняет свою часть кадра.

Все актеры стоят. Возможны несколько вориантов, когда один или два актера стоят или размещены на различных по высоте уровнях по отношению к съемочной площадке. Такие тонкости в вариантах размещения актеров на разных дистанциях и уровнях между собой способствует насыщению изображения больше, чем простое линейное размещение на плоскости.

Размещение актеров в форме латинской «L», снятое камерами, образующими прямой угол, сохраняет эту форму в общих планах, как это показано на рис. 6.3. — каждому актеру здесь также отведена своя часть кадра.

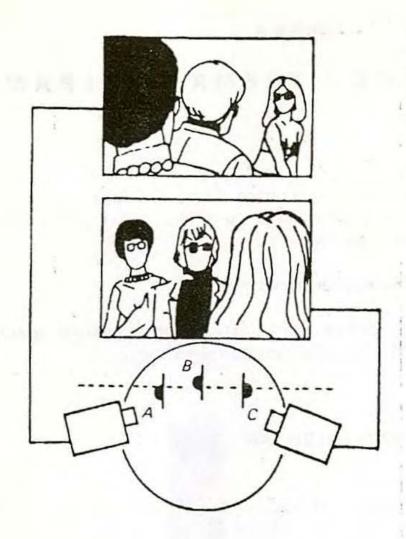


Рис. 6.1. Актеры расположены на прямой линии и снимаются двумя внешни-ми контр-планами; все актеры сохраняют свое положение в кодре в каждом плане

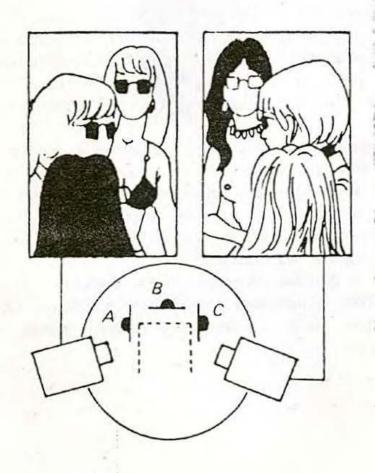


Рис. 6.2. Три актера стоят, образуя полукруг. Снимаются двумя внешними контр-планами. Сохраняют положение в кадре в двух планах

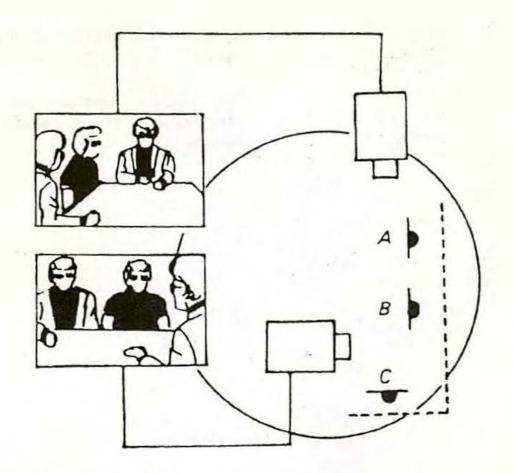


Рис. 6.3. Актеры сидят, образуя «L». Снимаем двумя внешними контр-планами. Актеры сохраняют положение в кодре в двух планах.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Когда актеры размещены по углам треугольника, то две линии интереса сходятся на доминирующем актере и одна линия интереса также доминирует. Центр зрительского внимания, ровно как и внимание актеров на экране, может перемещаться на любого актера. Он становится как бы арбитром внимания. Поворачивая голову и переводя взгляд с доминирующего актера на третьего, второй таким образом становится значимым персонажем сцены. Этот момент приемлем в двух случаях:

- Центр внимания попеременно перемещается между двумя актерами. Роль третьего актера пассивна: он определяет движением головы какой из актеров доминирует.
- 2. Центр интереса ограничен треугольником, образованным актерами. Каждый из них последовательно становится центром внимания.

Существует три базовых правила съемок методом внешнего противостояния. Они предназначены для особых случаев, так как геометрическая диспозиция актеров не оставляет за каждым фиксированное место в кадре.

Согласно этим правилам камеры размещаются выборочно на двух позициях из шести, указанных на рис. 6.3а. Чтобы снять

каждого актера на вершине треугольной схемы, делают два дубля камерами внешнего противостояния.

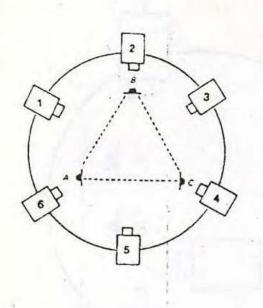


Рис. 6.3a. Актеры расположены по треугольнику. Шесть возможных позиций камеры

ПОЗИЦИЯ А

Доминирующий актер в центре группы остается на своем месте в двух общих планах, в то время как актеры, находящиеся в кадре по бокам, в кождом кадре меняются местами.

Согласно этой позиции три актера (расположенные на нетральной линии интереса) находятся точно между двумя точками противостояния, которые дают соответственно вид сзади и вид спереди (рис. 6.4).

Это позиция хорошо вписывается в группы тесные, перемешанные, где это черепичное наслоение, застывшее состояние требует тщательного изучения действий и реакций актеров, разделенных на две части и скадрированых попеременно.

ПОЗИЦИЯ В

Здесь актриса, играющая роль арбитра внимания (как молчаливый зритель), размещена в кадре с другого бока.

Дво других актера разговаривают, они размещены каждый в соответствии с общей диспозицией (вдоль линии интереса, которая проходит по диагонали), т.е. каждый имеет в кадре свое место, как это показано на рис. 6.5.

Можно комбинировать с актерами сидящими, стоящими, снимать с различного расстояния, чтобы оживить действие, делоя его более динамичным.

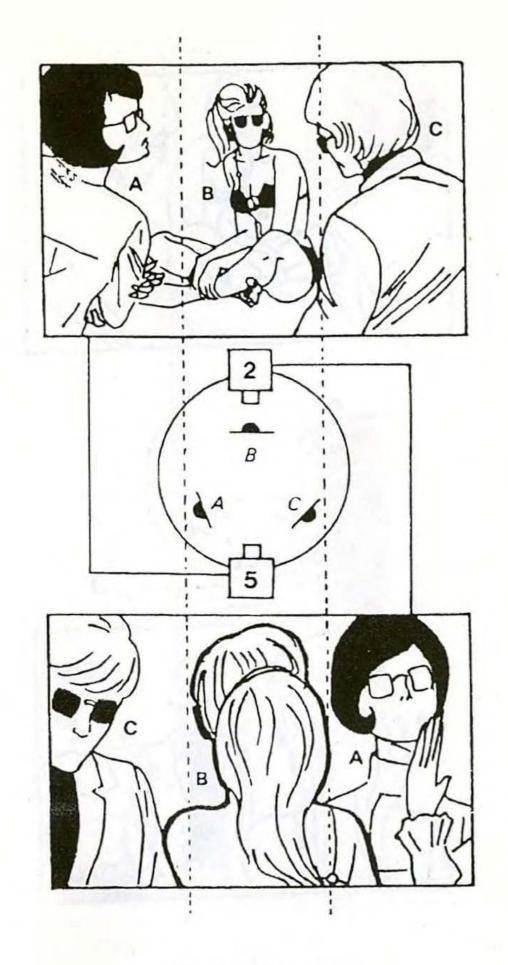


Рис. 6.4. Позиция А

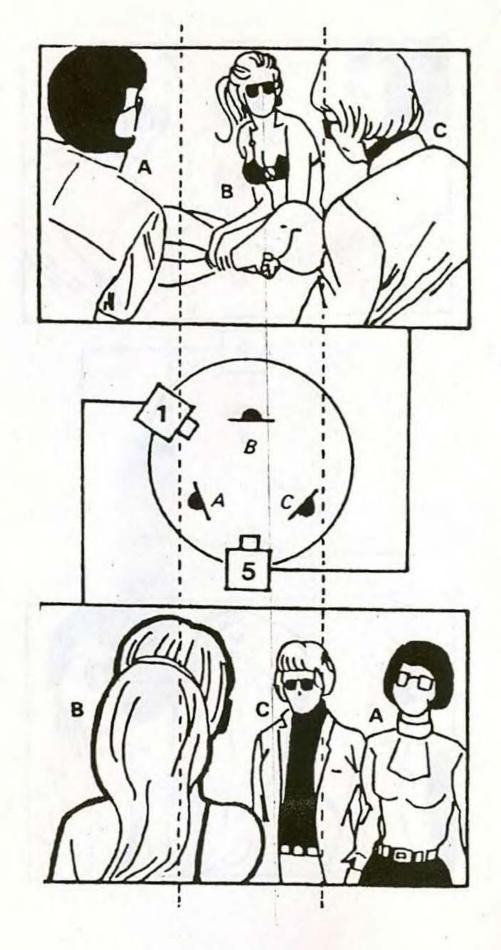


Рис. 6.5. Позиция В.

ПОЗИЦИЯ С

Доминирующий актер, расположенный в кадре с одной стороны, не меняет свою диспозицию в двух дублях, в то время как дво других актера в каждом дубле меняются местами.

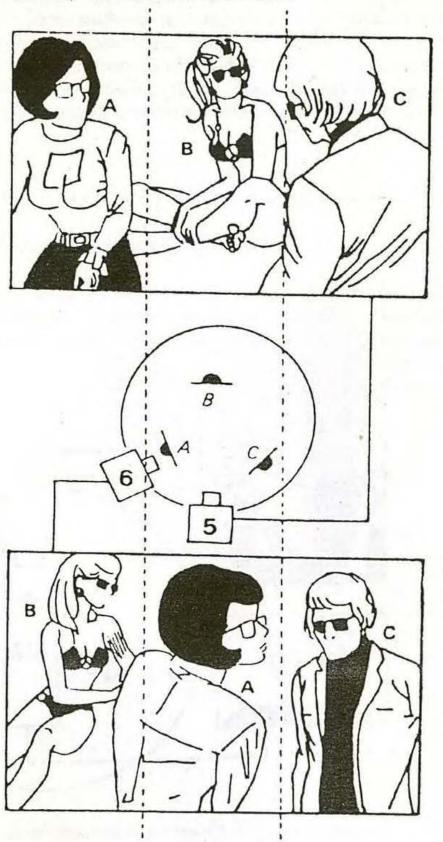


Рис. 6.6. Позиция С

Согласно позиции В, доминирующая линия интереса проходит диагонально в глубине кадра, а актер-арбитр расположен в одной стороне кадра.

По позиции С доминирующая линия интереса проходит по горизонтали между двумя актерами на первом плане, а актерорбитр расположен позоди и над ним (рис. 6.6).

Отметим, что на всех трех рисунках, описанных выше, порядок размещения актеров сохраняется в соответствии с буквами А, В, С.

На рисунках, которые будут следовать далее, мы увидим, что вносит в эти позиции изменения такого порядка.

РАЗМЕЩЕНИЕ КАМЕР ПО ПРИНЦИПУ ВНЕШНЕГО И ВНУТРЕННЕГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ

Используя этот метод, можно добиться на экране « контраста количеств», так как внешняя камера снимает всю группу, а внутренняя — лишь одну ее часть. Этот пример разнообразит действие сцены.

Возможны два подхода. Рис. 6.7 дает контраст количества 3 к 1.

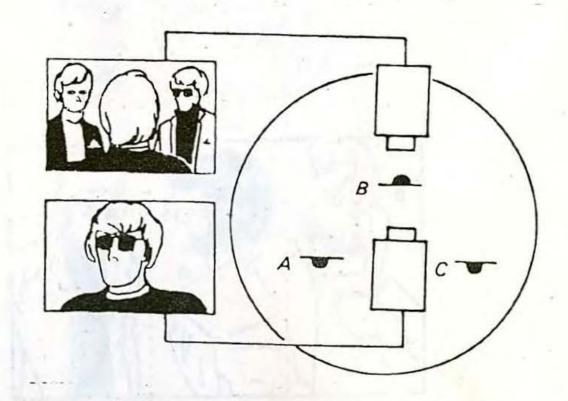


Рис. 6.7. Контраст чисел 3:1. Снимаем последовательно, чередуя внешний и внутренний контр-план

Второй вариант на рис. 6.8 показывает соотношение двух планов как 3 к 2.

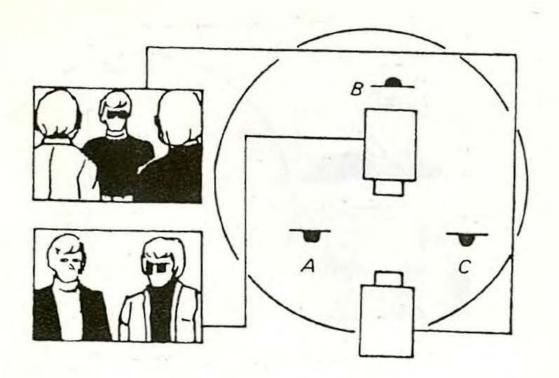


Рис. 6.8. Контраст чисел 3:2. Снимаем, чередуя внешний и внутренний контр-

Еще раз акцентируем внимание на том, что необязательно всем актерам одновременно стоять. Один или два из них могут сидеть, опираться на что-либо, лежать, что также дает возможность разнообразить композицию кадров и сцен.

СЪЕМКА КАМЕРАМИ, РАЗМЕЩЕННЫМИ ПО ПРИНЦИПУ ВНУТРЕННЕГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ

Если разбить группу из трех актеров на две части с отношением 2 к 1-му, то здесь можно предложить целый веер вариантов съемок трио актеров (рис. 6.9).

Три дубля внутреннепротивостоящими камерами могут быть использованы для индивидуальной съемки каждого из актеров, расположенных согласно жесткой треугольной схеме. Одна внешнепротивостоящая камера дает план всей группы целиком, который может служить планом сцены и напоминать время от времени зрителю о группе в целом. Посмотрите рис. 6.10.

Внимательно следите за соблюдением линии интереса между актерами, когда один является объектом внимания двух других.

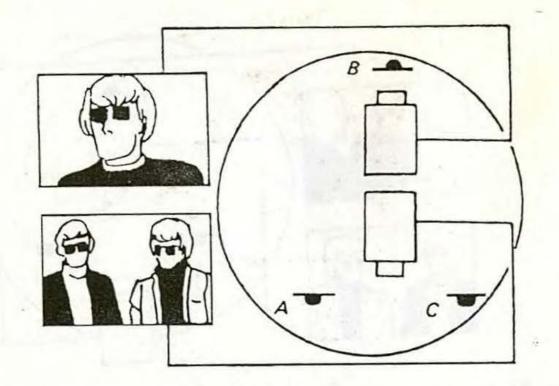


Рис. 6.9. Контраст чисел 2/1. Снимаем двумя внутренними контр-планами

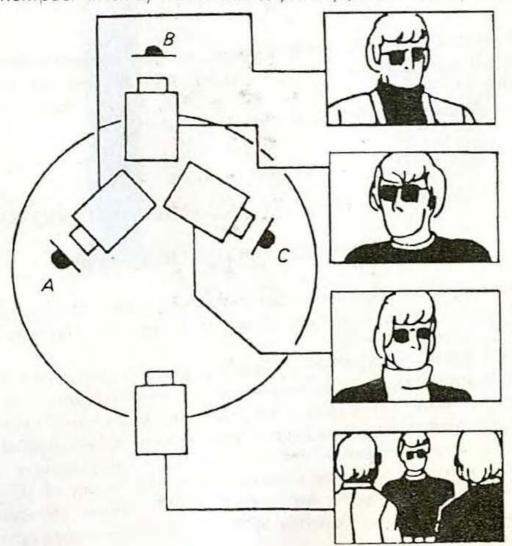


Рис. 6.10. Каждый внутренний контр-план дает одного актера из группы отдельно, затем план ситуации. Напоминаем зрителю о составе группы полностью.

ПАРАЛЛЕЛЬНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ КАМЕР

Если группа из трех человек, стоящих на переднем плане параллельно к камере, разделены на две составляющих, то в кадре они должны быть расположены в профиль по отношению к камере.

Когда два актера стоят напротив третьего, доминирующего, арбитра внимания здесь нет. Контраст количества достигается этим методом (рис. 6.11). План всей сцены (общий план), показывающий всю группу полностью, обычно используется в начале, середине и в конце эпизода.

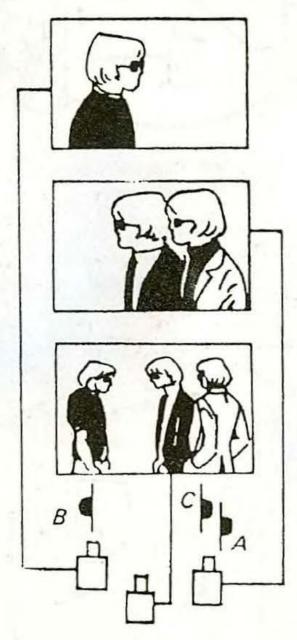


Рис. 6.11. Параллельные позиции камеры для съемки группы из трех человек (здесь получается контраст чисел 2/1)

Если актер в центре играет роль арбитра внимания, группа может быть разделена на три составляющих: актеры, окаймляющие группы, стоят в профиль, а актеры в центре — в фас к камере (рис. 6.12).

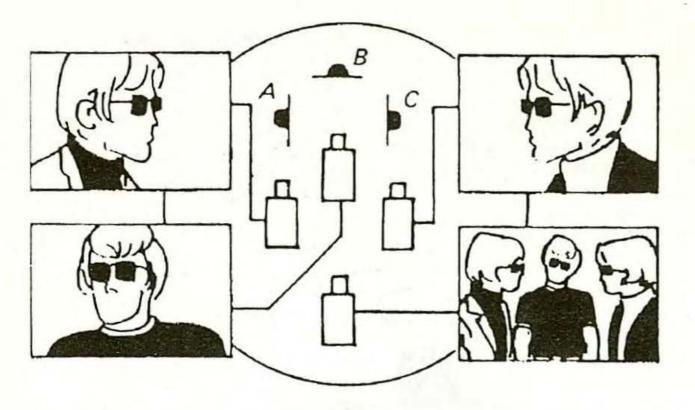


Рис. 6.12. Индивидуальная съемка каждого актера группы из трех человек. Используются параллельные положения камеры

Если две камеры размещены на общей визуальной оси, то первая может показать всю группу целиком, а вторая — одного доминирующего актера приближенным планом. Он может быть как в центре, так и сбоку группы (рис. 6.13).

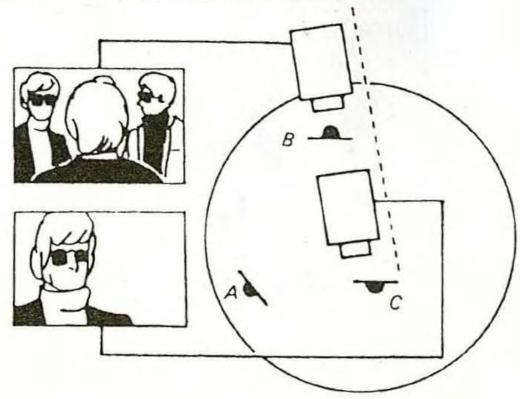


Рис. 6.13. Два положения камеры на общей визуальной оси. Снимается группа из трех актеров. Один из планов выделяет центрального актера сцены

Размещая актеров на разных уровнях и разном расстоянии, в зависимости от способов съемки, получают новые сценические композиции.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТА «СТЕРЖЕНЬ» (ОСЬ)

Трех актеров, снятых в одном фильме, в одной сцене можно давать попарно в каждом общем плане. Персонаж, появляющийся в общих планах, может занимать одно и то же место в кадре или перемещаться в кадре с одной стороны на другую при замене плана.

Первый вариант хорошо укладывается в треугольную схему размещения актеров, другой более или менее линейному размещению. Но в обоих случаях один из актеров служит как бы связующим стержнем для двух съемочных доминирующих позиций.

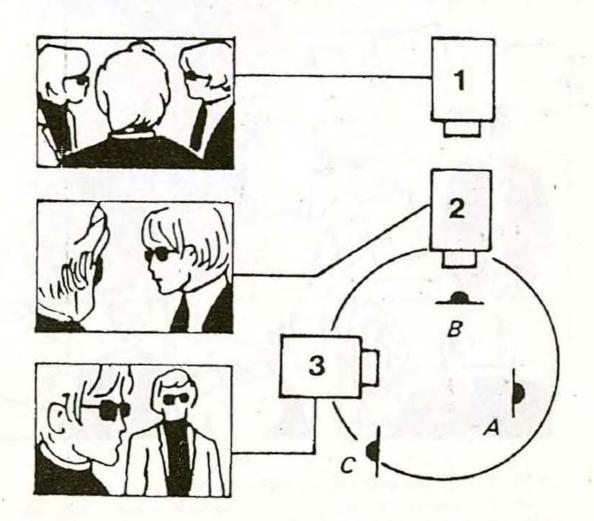


Рис. 6.14. Один из актеров группы используется для связи двух общих планов под прямым углом. Этот опорный актер расположен на одном и том же месте в кадре на обоих планах

Рис. 6.14 демонстрирует треугольную схему размещения актеров, в которой доминирующий актер служит связующим центром (стержнем). В обоих планах он размещен с одной стороны экрана.

В рассмотренном примере действие сцены определяется позицией 1. Позиции 2 и 3 являются общими планами. В данном случае, когда актеры размещены по треугольной схеме, действие сцены обеспечивается двумя камерами, установленными на общей визуальной оси.

Заметим, что наиболее удачными точками установки камер является прямой угол по отношению друг к другу, причем в ходе съемок обеими камерами главный актер В находится на одной и той же стороне кадра.

В предыдущем примере стержневой актер оставался на переднем плане в двух общих планох. Изменение съемочной дистанции во втором дубле по сравнению с первым (в общем плане стержневой актер находится рядом с камерой или напротив ее на заднем плане) остается малозаметным, если стержневой актер остается с одной стороны кадра в двух дублях (рис. 6.15).



Рис. 6.15. В этом примере актер, обеспечивающий связь между планами, переходит с первого на задний план. Каждый общий план монтируется параллельно; этот актер сохраняет одинаковую площадь в кадре

Актер-стержень может поворачивать голову, чтобы способствовать смещению центра интереса от актера В к актеру С, который стоит напротив.

В нашем следующем примере рассмотрим две внешнепротивостоящие камеры вокруг стержневого актера в сцене (рис. 6.16).

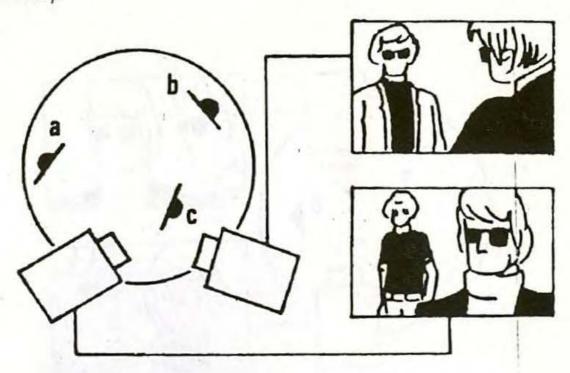


Рис. 6.16. Внешние контр-планы вокруг второстепенного актера, служащего связующим звеном при съемках групп из трех человек

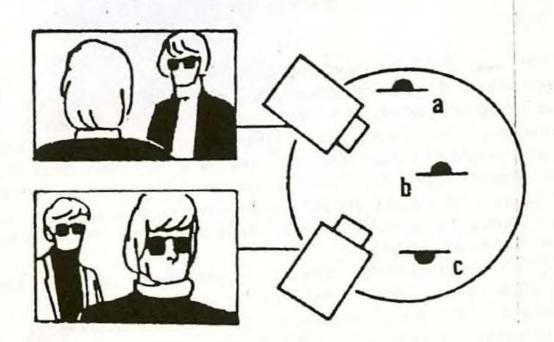


Рис. 6.17. Особый способ съемки актеров, расположившихся по прямой линии, когда актер, связывающий кадры, перемещается из одной части кадра в другую. Каждый общий план монтируется параллельно

Если три актера размещены линейно, двое напротив третьего, стержневой актер присутствует в обоих дублях, но перемещается с одной стороны кадра на другую так, как это показано на рис. 6.17.

В рассмотренных случаях стержневой актер доминирует — ему принадлежит очень важное место в сцене — но возможна и ситуация, когда он пассивен.

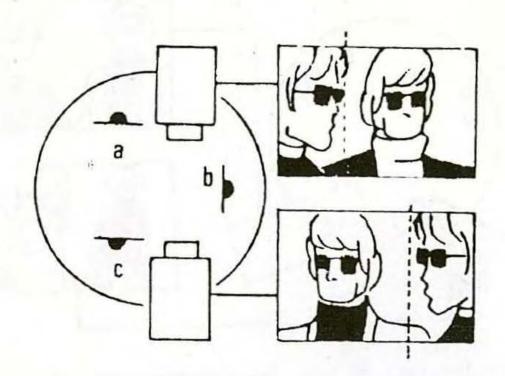


Рис. 6.18. В этом примере актер, связывающий кодры, играет пассивную роль. Его силуэт скользит с одной части кодра в другую; общие планы чередуются

На рис. 6.18 доминируют актеры А и С. Актер В в центре внимательно смотрит за дискуссией между двумя другими актерами. В то же время, актер В является стержневым для размещения камер и поэтому снимается в двух дублях соответственно с левой и с провой стороны кадра. Его пассивность может быть акцентирована, если снимать его в профиль, с опущенными глазами, сознательно не желающего проявлять интерес к одному из основных актеров. Его роль становится еще более незаметной, если он занимает не более трети площади экрана.

Точка размещения камеры может быть использована как стержень. Эта точка может находиться впереди, но на той же визуальной оси, по сравнению с одной из двух доминирующих точек размещения камер по принципу внешнего противостояния. Это необходимо для того, чтобы получить приближенный план актера, который выбран центральной фигурой всей сцены.

Крупный план доминирующего актера В (рис. 6.19), помещенный между планами, снятыми с позиций 1 и 3, скрывает изменение

местоположения на экране актеров А и С, если их снимать с другой позиции.

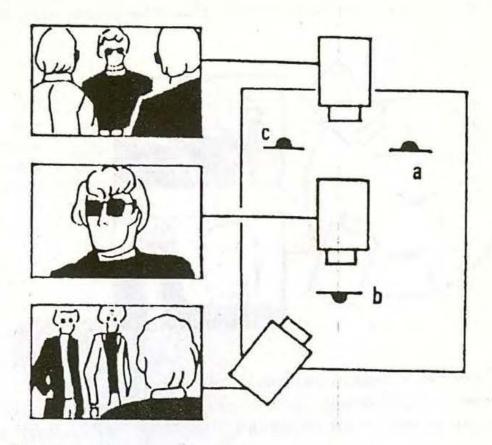


Рис. 6.19. Более приближенный план доминирующего актера используется как план-связка для соединения двух внешних контр-планов группы из трех человек

КАК АКЦЕНТИРОВАТЬ ВНИМАНИЕ В ЦЕНТРЕ ИНТЕРЕСА

(КАК ВЫДЕЛИТЬ ЦЕНТР ИНТЕРЕСА)

Если беседа трех актеров развивается так, что необходимо выделить двоих и уменьшить значимость третьего, то можно это обеспечить двумя способами:

- 1. Акцент делоется лишь но одну линию интересо;
- 2. Линия интересо в сцене искривляется.
- В первом подходе линия интересо является единой для трех актеров. Выделение может быть частичным, если в первом общем плане присутствует три актера, в то время как во втором присутствуют только два; полным, если групповое соотношение в планах три к трем меняется на два к двум, то есть показывая лишь двух действующих лиц..

ЧАСТИЧНОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

Частичное выделение возможно при использовании любого из трех линейных способов размещения актеров: по прямой линии, в виде буквы «L» или в виде треугольника. Рис. 6.2О демонстрирует частичное выделение с актероми, размещенными прямолинейно.

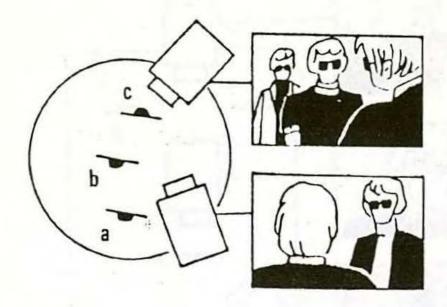


Рис. 6.2О. Частичное выделение применяется при съемках актеров, стоящих по прямой линии.

Один из вариантов показан на рис. 6.21, где смешанная внешняя и внутренняя расстановка камер позволяет передвигаться по линии размещения актеров с одного конца на другой.

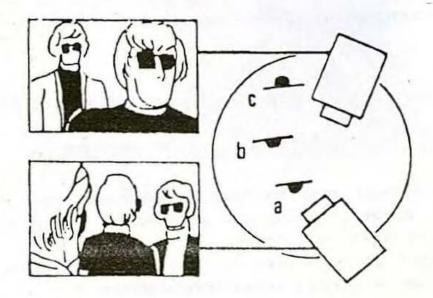


Рис. 6.21. Еще один вариант частичного выделения группы из трех актеров, расположенных по прямой линии.

Принцип построения актеров в форме буквы «L» можно также использовать для частичного выделения. Рис. 6.22. иллюстрирует этот пример.

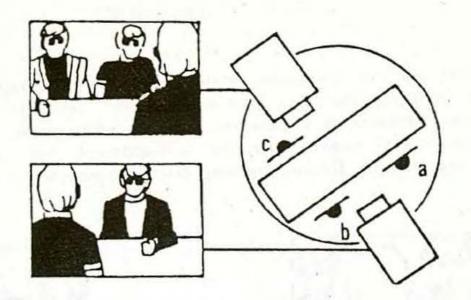


Рис. 6.22. Частичное выделение при съемке группы в форме буквы «L»

Для группы, размещенной в виде треугольника, возможны два способа разрешения проблемы выделения. Рис. 6.23 показывает первый способ, когда исчезающий в последующем кадре актер находится с одной стороны кадра.

Второй способ заключается в постановке второстепенного актера в центре кодра в общем плане, где все актеры видны (рис. 6.24).

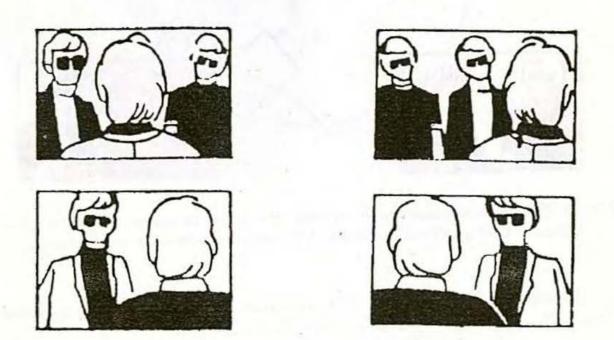


Рис. 6.23. Второстепенный актер расположен с края экрана для частичного выделения при треугольном расположении

Рис. 6.24. Второстепенный актер расположен в центре экрана для частичного выделения при треугольном расположении актеров

ПОЛНОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

Как мы уже говорили, полное выделение может быть получено посредством съемок парных общих планов — трех или соответственно двух актеров. Все четыре точки местоположения камеры для съемок группы выбираются по схеме внешнего противостояния. Данный пример смотрите на рис. 6.25.

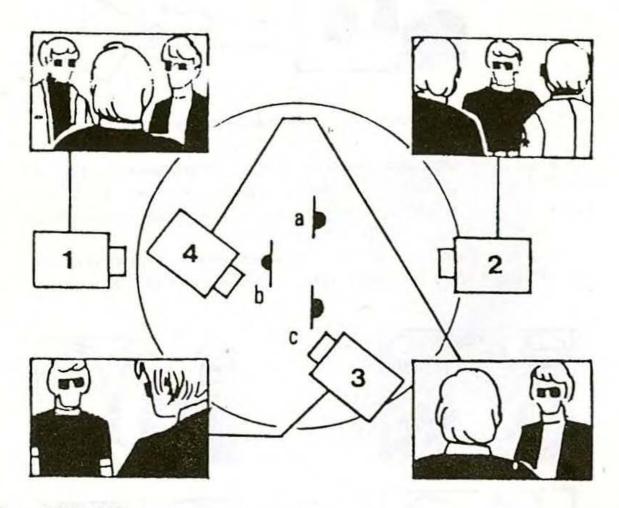


Рис. 6.25. Общее выделение группы из трех актеров; порядок монтажа следующий: отношение 3/3, затем 2/2 между основными актерами группы

Порядок монтожо для эти четырех общих планов следующий: Планы 1-2-1-2-1-3-4-3-4-3-1-2-1-2 (—)

Использование этой комбинации позволяет исключить из сцены одного актера в середине эпизода и вновь появиться лишь в конце.

Когда вы режете пленку, чтобы перейти от плана с тремя персонажами к плану с двумя, этот срез будет заметен, если плон с двумя актерами является контровым по отношению к позиции, на которой находились три актера до выдвижения вперед по той же визуальной оси.

Нопример: план N1 дает трех персонажей. План N3 доет двух,

Если мы монтируем параллельно планы 1 и 2, мы должны в ходе съемок двух актеров перемещаться с третьего плана на первый, потому что план 3 является контровым по отношению к плану 1.

Порядок монтажа будет выглядеть так:

Плоны
$$1-2-1-2-1-3-4-3-4$$

Это визуально более эффективно, как если бы двигаясь вдоль общей визуальной оси порядок был бы следующим:

Если хотите перейти от планов с двумя персоножами к планам с тремя достаточно применить это правило.

Три особенности съемок группы из трех человек по методу внешнего противостояния, когда все трое есть в каждом общем плане, можно считать как полное выделение, где особенно выделяются своими характерами двое из них.

ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ: С СЕВЕР-ЮГ НА ЗАПАД-ВОСТОК

Примеры, которые мы разбирали, касались выделения единственной линии интереса, ориентированной с севера на юг. Если мы выделим двух актеров, расположенных в точке «север», линия интереса будет скользить в сторону доминирующего направления, с «востока» на «запад», исключая актера на юге.

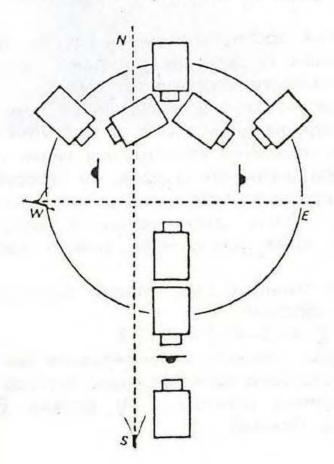


Рис. 6.26. Два расположения (внутренние и внешние контр-планы) для съемок группы из трех человек с целью показа изменения линии интереса, которая переходит с запада—восток на север—юг

Эта новая линия интереса может ноходиться с одной стороны двух актеров, которых она представляет (как это выглядит на рисунке мы скоро увидим). Камеры должны быть расположены таким образом, чтобы обеспечивать плавный переход с одной линии интереса на другую, если интерес смещается и когда необходимо акцентировать внимание на двух актерох. Для съемок каждой линии интереса можно применять правило расположения камер по принципу внешнего и внутреннего противостояния, как это описано на рис. 6.26.

Начнем с простых примеров прежде чем перейти к сложным.

ПРИМЕНЕНИЕ ТОЛЬКО ЧЕТЫРЕХ ТОЧЕК РАЗМЕЩЕНИЯ

KAMEP

Наиболее элементарный способ адаптирования к радикальному изменению направления линии интереса — это использование четырех съемочных точек для общих плонов — по две на каждое направление линии интереса. Все точки контровые и внешние. Сначала трех актеров снимают по линии интереса «север—юг». За основу берут одно из трех спецправил о съемках группы из трех человек, стоящих вдоль этой линии интереса. Перевод внимания с одного актера на другого, когда двое стоят напротив третьего снимается с точки «север—юг».

Изменение направления достигается очень просто. Для этого достаточно двумя внешними контровыми камерами снимать двух актеров на новой линии интереса, исключив третьего.

Рис. 6.27 демонстрирует также четыре съемочные точки. Планы, снятые с точек 1 и 2 чередуются при монтаже до того момента, пока с точки 1 мы не увидим изменения направления линии интереса. Чтобы перейти на двух доминирующих актеров, мы чередуем планы с точек 3 и 4, и таким образом, в кодре остаются только двое.

Если третьего актера нужно снова ввести в кадр, то это достигается с помощью точек «север—юг», снимая всю группу целиком.

Порядок монтажа для планов с этих четырех съемочных точек определяется следующим образом:

Плоны 1-2-1-2-1-3-4-3-4-1-2-1-2

Помните: в этом примере перенос линии внимания был виден с точки зрения 1. Если бы это было видно со спины актеров (с точки 2), то точки «восток—запад» (камеры 3—4) должны были бы находиться позади актеров. Почему?

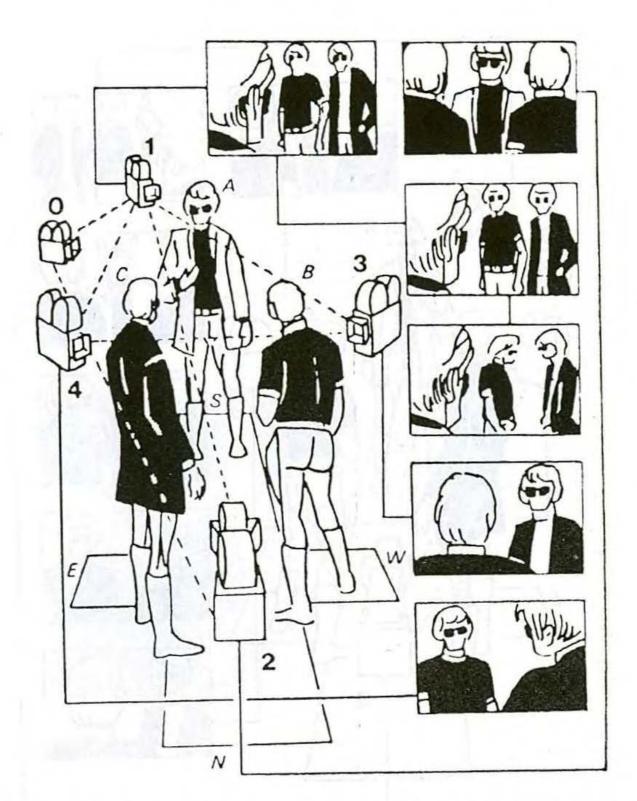


Рис. 6.27 Линия интересо «север—юг» перемещается и становится линией интереса «запод—восток». Четыре основных позиции камеры используются в этом случае и являются все внешними контр—планами. Как только констатировано изменение направления линии интереса, выбирается позиция 1 для камеры.

Вернемся еще раз к рис. 6.27. Линии «север—юг» снимается с точки 1 и 2. Камеры размещаются по треугольному принципу с двумя доминирующими контровыми и вершиной треугольника в нейтральной точке О, которая необходима для охвата всей сцены действия.

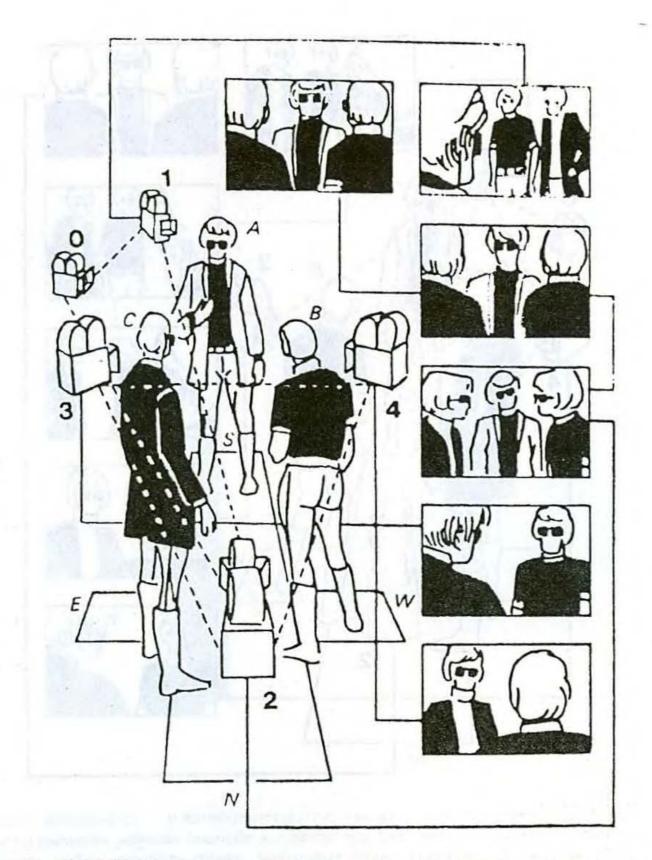


Рис. 6.28. Эта линия интереса перемещается от напровления «север—юг» на направление «запад—восток», только здесь видно это изменение лишь со второй позиции камеры

Когда линия интереса переходит на другое направление «запод—восток», что отчетливо видно с точки 1, то эта камера становится вершиной нового треугольного образования, которое включает точки (позиции камер) 3—1—4, причем угол 3 и 4 хорошо просматриваются с точки 2, то есть точки 3 и 4 находятся на новой линии интереса, напротив вершины этого нового треугольного образования. Рис. 6.28 нам это демонстрирует.

Чтобы вернуться на позицию «север—юг», с которой вся группа видно целиком, используют точку 2 для смены направления линии интереса. В эпизоде А точку 2 используют для изменения линии интереса, что представляет собой монтож планов в следующем порядке:

Плоны 1-2-1-2-3-4-3-4-2-1-2-1

Провило, которое мы только что описали, трудновоспринимаемое, но поняв его, вы легко сможете применять его но практике.

ПРИМЕНЕНИЕ КАМЕР ВНУТРЕННЕГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ

В предыдущих случаях речь шла о камерах, размещенных по принципу внешнего противостояния.

Применение принципа внутреннего противостояния камер дает нам новый способ съемок группы людей при сохранении четырех точек размещения. Напомним, что общие планы используются парами.

В таком эпизоде камера 1 снимает ситуационный план (действие сцены), камеры 2 и 3 — главные общие планы и камера 4 — план реакции на происходящее действие.

Начало беседы чередуется планами, снятыми с точек 1 и 4 по линии «север—юг». В этом случае на экроне наблюдается численный контраст.

При желании перейти на линию «восток—запад» после съемок с точки 1 переходя на точку 3 и внешними контровыми камерами снимоют двух выделяемых актеров. Иногда вставляется план 4, где актер А (см. на рис. 6.29) внимательно слушает, то есть реагирует молчаливо или иногда высказывается. Порядок монтажа типового эпизода, снятого по этому принципу, можно представить следующим образом:

В первой части эпизода /«А»/ доминирующая линия интереса соответствует направлению «север--юг» и актеры В и С абращаются непосредственно к А. Когда актеры В и С поворачиваются друг к другу, чтобы начать диалог, А становится молчаливым собеседником, зависящим от других. Линия интереса «восток—запад» принята: с параллельно расположенных точек 2 и 3. Общий глан 4 вставляется дважды, чтобы паказать молчаливую реакцию зависимого актера. План 1 вводится в середине части «В»,

где доминирует линия интереса «восток—запад», чтобы показать всю группу целиком (напомнить о всей группе). В конце эпизода (часть «С») говорит снова актер А. План 4 это позволяет видеть. А заключает эпизод снова план с точки 1, где актеры на заднем плане (В и С) поворачиваются к А, восстанавливая таким образом линию интереса «север—юг». Рис. 6.29 наглядно помогает усвоить этот пример.

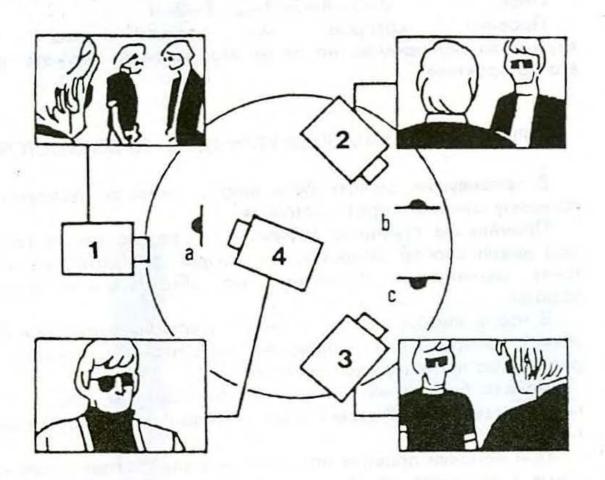


Рис. 6.29. Четыре позиции комеры использованы здесь для показа изменения направления линии интереса, но одно из позиций — есть внутренний контр-план

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОСЬМИ ТОЧЕК РАЗМЕЩЕНИЯ КАМЕРЫ

Следующим шагом в изучении нашей темы станет изучение возможности применения полного комплекта камер, Как видно на рис. 6.26, для съемок одного эпизода используется восемь точек размещения камеры.

Эпизод с диалогом трех персоножей может быть обогащен комбинацией планов внешне и внутренне противостоящих (съемка ведется вдоль линии «север—юг» (или переходом на внешне или внутренне противостоящие планы с двумя актерами, исключив третьего (вдоль линии «восток—запад»).

Рис. 6.30 дает схему восьми точек размещения комер.

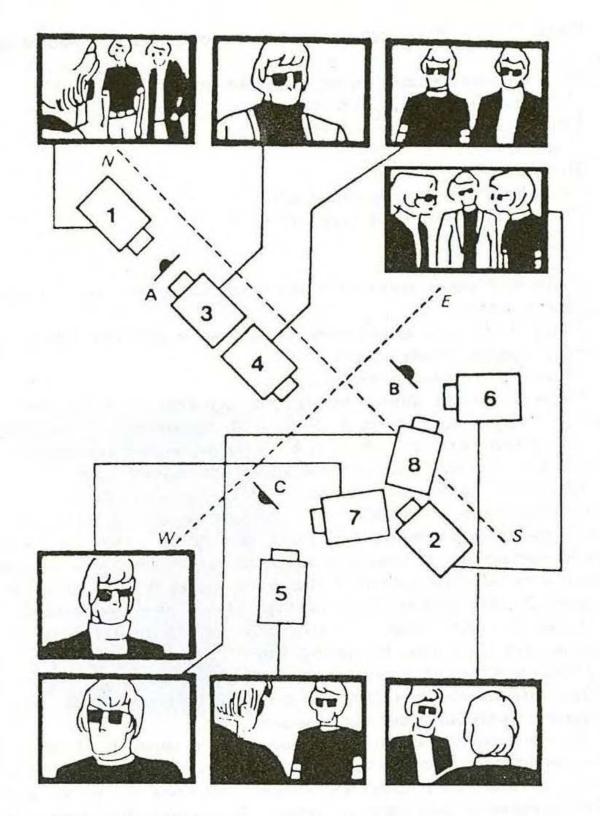


Рис. 6.3О. Восемь основных положений камеры, описанных в тексте

Тогда порядок чередования планов эпизода может быть следующим:

План 1. Актеры В и С на заднем плане беседуют с актером А, который находится на первом плане, спиной к камере.

План 3. Актер А отвечает. Он смотрит вправо.

Плон 4. Актеры В и С, видимые как бы глазами А, смотрят на него, их взгляд направлен влево.

План 3. А снова говорит.

Плон 4. В и С отвечоют А.

План 3. А прекращает говорить.

План 2. С и В на первом плане поворачиваются лицом друг к другу.

Актер А в центре кодра теряет свою значимость.

План 5. Контровой. С и В говорят.

Плон 6. Контровой. С и В говорят.

Плон 5.

План 6.

Плон 8. В снимоется в кодре один.

Плон 7. С снимоется в кодре один.

Плон 8.

Плон 7.

План 3. А вновь вступает в разговор. Он стоит лицом к нам, он смотрит вправо.

План 4. В и С поворачивают голову и смотрят влево на А, который находится вне кадра.

План 3. А начинает говорить.

План 1. Снова дается вся группа целиком: A-B-C. Рис. 6.3О демонстрирует как точки 1-2-3 и 4 снимают по направлению линии «север—юг», а 5-6-7 и 8 — по линии «восток—запад». Для перехода с линии C-Ю на линию 3-B используют точку 2.

Обратите внимание на то, что он отличается от плана 4 (использованного вначале для обозначения актеров, которых необходимо визуально выделять, а теперь это их касается непосредственно), потому что здесь актеры поменялись местами. В плане 4 их местоположение в кадре в порядке В—С, в то время, как в плане 2 они располагаются на переднем плане в порядке С—В.

Кажется, что план 3 (внутренние противостояние) плохо вписывается в монтаж. Но увязка все-таки есть, потому что планы 3 и 4 противостоящие (контровые), в то время планы 3 и 2 на одной общей визуальной оси. Другими словами актер А использован как стержень, связующий две эти позиции.

Если направление интереса переходит с линии В—3 на С—Ю в течении эпизода, то монтаж осуществляется по тому же принципу. План 3 еще раз ставится между планами 7 и 4, которые обеспечиваются при помощи плана 4, с которого начали съемки вдоль В—3 и с него же вновь доминирует линия С—Ю.

В примере, который мы только что рассмотрели, актер, исключенный из кадра вследствие изменения направления линии интереса, находился в центре группы. Этот же прием применяется и для исключения одного из двух актеров, размещенной по треугольной схеме.

Два вышеописанных примера могут показаться несколько сложными для тех, кто плохо усвоил манипуляцию расположения камеры по треугольной схеме для съемок статических диалогов. Для того, чтобы помочь вам закрепить основы правил, описанных выше,

где линия интереса переходит с напровления «север—юг» на «восток—запад», необходимо отложить в голове мысль о том, что камеры располагоются вокруг актеров крестообразно. Два главных актера стоновятся как бы крыльями креста или фигуры в виде буквы «Т», а третий актер, к которому переносится внимание публики, расположен в основании креста или фигуры «Т». Используете ли вы четыре съемочных точки (внешние контровые или смешанные контровые) или же доводите число точек до восьми, базовая схема их размещения остается в виде креста или буквы «Т». Два простейших примера съемок группы актеров, размещенных в виде буквы «» будут описаны позднее.

ПРОСТЕЙШИЙ МЕТОД, ИСПОЛЬЗУЮЩИЙ ТРИ ТОЧКИ РАСПОЛОЖЕНИЯ КАМЕР

Существует метод съемки тремя камерами, позволяющий увеличить внимание к беседе между тремя персонажами. Одна камера дает общий план с тремя актерами. Две другие снимают двух актеров. Эти общие планы монтируются параллельно с остальными.

В этой группе лидирующий актер размещен в центре. (Актриса В на рис. 6.31). Когда она говорит с С (например «восток—запад»), установливается связь между планоми 1 и планом 2. План 2

повернут к плону 1 но 90.

Когда актриса В поворачивается (этот поворот всегда виден сточки 1), чтобы говорить с А (направление С—Ю), возникает взаимосвязь плана 1 и плана 3. План 3 является контровым по отношению к плану 1. От плана к плану наблюдается резкий числовой контраст, так как мы используем планы то с двумя, то с тремя персонажами. Планы 2 и 3 монтировать параллельно нельзя.

Пример такого эпизода с таким решением монтажа мог бы быть

следующим:

Плоны 1—2—1—2—1—3—1—3—1—3—1

Черточки под цифрами обозначают точки, где происходит смена направления линии интереса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТЕРЖНЕВОГО ПЛАНА

Вариацией вышеописанного примера может быть использование приближенного плана центрального актера (актриса С на рис. 6.32) в качестве стержневого плана.

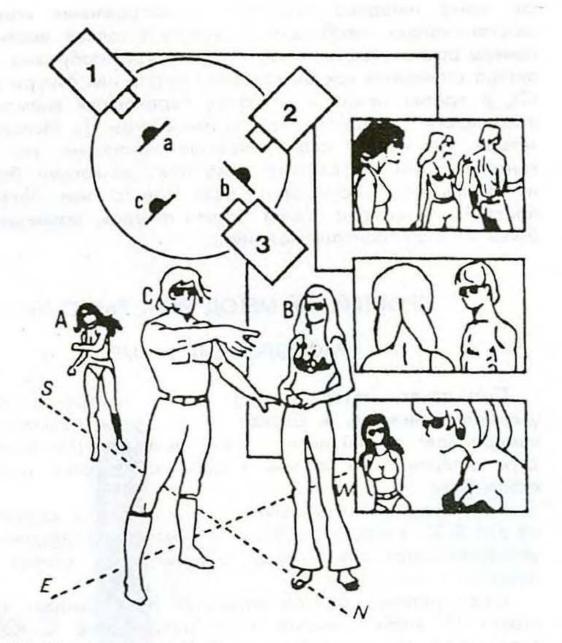


Рис. 6.31. Изменение направления линии интереса с «запад—восток» на «север—юг», снимается лишь тремя положениями камер

Этот приближенный план становится планом, отражающим развитие действия (ситуационным планом) предыдущего примера и служит той же цели: перенесению внимания на центрального актера, когда внимание переходит с одного актера на другого.

Этот приближенный план (1) является позицией главного плано эпизода и вставляется между двумя общими планами (2 и 3) при съемке диолога.

Общие планы 2 и 3 не могут монтироваться параллельно дважды. Простейший эпизод, смонтированный по этому принципу, должен выглядеть так:

Отметим, что порядок монтажа этих планов похож на модель, описанную в предыдущем параграфе.

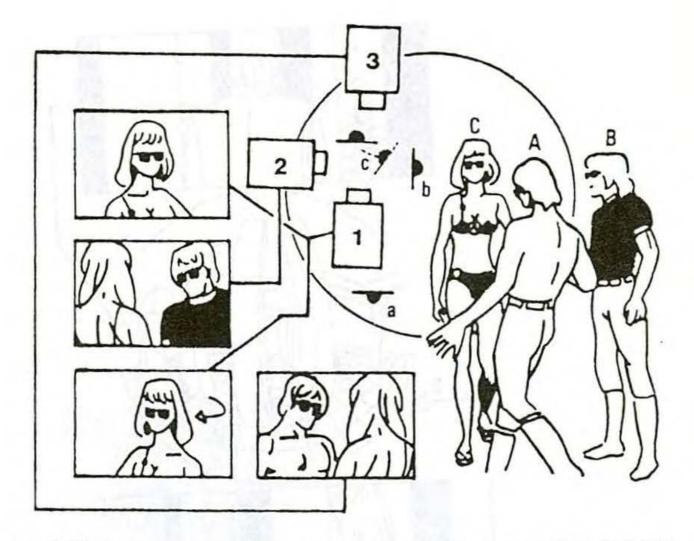


Рис. 6.32. Актер используется в качестве актера-связки для соединения двух планов, где меняется направление линии интереса в сцене

Черточки под цифрами показывают моменты, когда актер С на главном плане 1 поворачивает голову в ту или другую сторону, перемещая тем самым линию интереса.

СОЗНАТЕЛЬНОЕ УПУЩЕНИЕ

Предположим, что при съемках с контровых точек в нескольких дублях подряд мы сознательно удаляем одного из актеров из кадра, чтобы создать иллюзию того, что все правила нарушены.

Рис. 6.33 дает пример, в котором выгода извлекается из декороций, за которыми прячется актер, размещенный в центре (а также на заднем плане кадра) в соответствии с треугольной схемой.

Видно, что актриса В меняет свое местоположение в кадре, от плана к плану, в то время как два актера появляются и исчезают на противоположных сторонах кадра. Актер наиболее удаленный в двух контровых планах, появляется в центре экрана, в глубине, но его скрывает элемент декорации (в данном случае колонна).

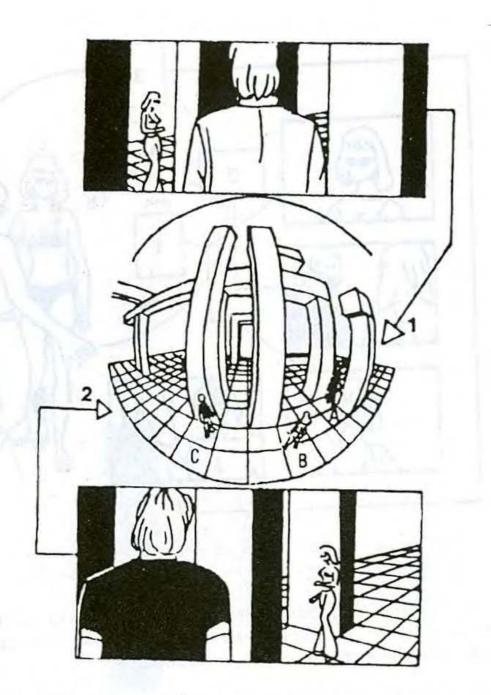


Рис. 6.33. Случай «свободного опущения». Актер оказывается спрятанным за элементами декорации.

То, что мы видим на экране можно записать так:

Плон 1: В—А.

Плон 2: С—В.

На самом же деле они стоят так:

Плон 1: В—С—А.

Плон 2: С—А—В.

В следующем примере, две противостоящие съемочные точки смещоются на приближенные планы по отношению к главному персонажу в соответствии с треугольной схемой размещения актеров. Передвижения одного актера можно представить следующим образом:

План 1: А-В-С.

Плон 2: В-С-А.

При отношении дво но дво это выглядит ток:

План 1: A—С. План 2: С—А.

В этом случае актеры С и В последовательно устраняются из кадра, в то время как актер А меняет свою позицию с одной стороны кадра на другую. Различные уроки размещения камер используются для добавления различных вариаций восприятия. (рис. 6.34).

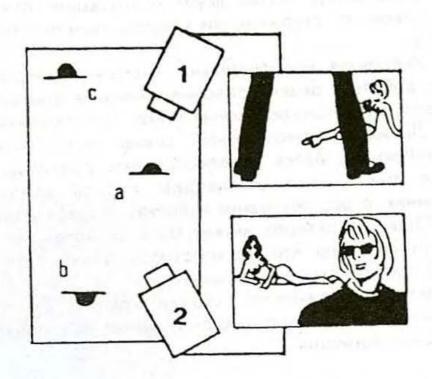


Рис. 6.34. В предыдущем примере актер-связка был на заднем плане в обоих кадрах. Здесь, он — на переднем плане и перемещается из одной части кадра в другую, тогда как другой актер, участвующий в сцене, опущен и не виден в каждом последующем общем плане

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Быстрый обзор примеров, изложенных в этой главе, позволит нам выделить основные идеи, касающиеся съемки диалогов со статическими группами из трех персонажей.

Мы рассмотрели следующее:

- Три актера могут размещаться согласно трем линейным построениям: по прямой линии, по прямому углу и по треугольной схеме.
- 2. Три актера, ведущие беседу, распределяются следующим образом: два являются центром внимания, а третий молчаливый арбитр. Актеры могут оставаться в одном и том же секторе кадра при размещении камеры по треугольной схеме.

- 3. Три актера, размещенные по треугольной схеме, могут быть сняты пятнодцатью парами внешних контровых дублей. Местоположение съемочных точек соответствует трем главным правилам съемок особых случаев.
- 4. Числовой контраст достигается комбинацией съемочных точек внешнего и внутреннего противостояния или исключительно внутренними противостоящими камерами. Размещение камер параллельно дает тот же результат.
- Один актер, снятый двумя контровыми камерами, может быть использован как стержень для координации планов при съемках трех актеров.
- 7. Используя исключительно внешние контровые точки съемок можно добиться акцентирования внимания зрителя на одной линии интереса. Это акцентирование может быть частичным и полным.
- 8. Линия интереса одной сцены может менять направление крестообразно. Здесь выделяются пять различных методов съемки. Первые три это комбинации планов контровых, внешних и внутренних, а два последних используют стержневого актера.
- 9. Один из актеров может быть сознательно удален из кадра, создавая иллюзию, что все «провила» съемок актеров, размещенных по треугольной схеме, нарушены.

Спектр возможностей съемки группы из трех неподвижных персонажей достаточно широк и может предложить большее число визуальных вариоций.

РАЗГОВОР ЧЕТЫРЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ И БОЛЕЕ

Основная техника, предложенная нами для съемок сцен с диалогами между двумя и тремя персонажами, годится и для более значительных групп. Довольно редко разговор ведется одновременно четырьмя персонажами, всегда есть ведущий, сознательно или бессознательно, перемещающий внимание зрителя с одного персонажа на другой таким образом, что диалог происходит одновременно в различных зонах.

В самых простых случаях два основных актера случайно прерываются другими. При таком расположении группы наиболее приятно глазу, чтобы кто-то занимал положение стоя, а кто-то сидя, возможно, согласно геометрическим пропорциям (часто треугольное расположение, но удачно так же квадратное или круговое). Если кто-то из актеров оказывается ближе к камере, чем другие, это создает ощущение глубины кадра.

Есть удачный способ привлечь внимание зрителя к актеру, располагающемуся в центре группы. В театре такая техника носит название «оккультного равновесия». Группа сидящих актеров как бы уравновешивает стоящих актеров. Возможен здесь и контр-план (рис.7.1).

Использование освещения так же является важным моментом при съемках сцен. Как правило, основные персонажи должны быть освещены сильнее, чем второстепенные, которые, однако, видимы, но подчеркнуты менее ярко.

Варианты, применяемые для съемок диалогов с двумя, тремя персонажами используются и для сцен с четырьмя персонажами и более.

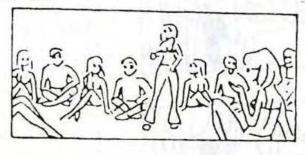


Рис. 7.1. Принцип визуального равновесия. Один стоящий актер уравновешивает группу сидящих актеров и наоборот



ПРОСТЫЕ СЛУЧАИ

Если мы хотим снять одновременно группу целиком и центр интереса, это предпологает, по крайней мере, два основных общих плана: один — дающий группу полным кадром, второй — приближенный план одного или двух основных персонажей. Вот пример:

1. Использование общей визуальной оси.

Два плана последовательно снимаются по одной общей визуальной оси. Это служит тому, что разговор между персонажами уходит вглубь кадра. Когда разговаривают актеры В и D (рис. 7.2), используется первый плон. Но когда В поворачивается лицом к С, мы переходим ко второму плону, приближенному, и вновь возвращаемся к первому в момент, Когда в разговор включается актер D, и поворачиваясь, открывает нам актера А. Если актеры A и D расположены в кадре спиной к зрителю, то внимание сосредоточено на актерах В и С, если же А и D расположены в кадре спиной к зрителю, то внимание сосредоточено на актерах В и С, если же А и D — лицом, то они сами становятся центром интереса.

Может быть предложен такой вариант, когда A и D являются лишь свидетелями разговора, но их реакция, положение тел, вырожения лиц весьма значительны для понимания разговора. В этом случае план 1 служит лишь установлению плана ситуации и периодически включается в основной план 2, усиливая краски диалога и показывая всю группу.

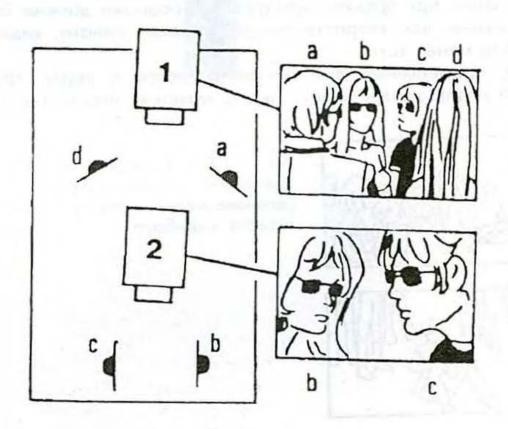


Рис. 7.2. Можно снять группу актеров, используя два основных плана по общей визуальной оси. Первый план— группа целиком. Второй план— центр интереса визуально выделен в данной группе.

2. Комера расположена под прямым углом.

Рис. 7.3. показывает еще один вариант. Цель здесь близка предыдущему случаю. Речь идет либо о съемках диалого между всеми актерами, либо о дискуссии между А и В, наблюдаемой остальной группой актеров. Камера расположена под прямым углом к объекту съемки во время второго приближенного плана.

ГРУППЫ, РАСПОЛОЖЕННЫЕ ВОКРУГ СТОЛА

Группы людей, сидящих вокруг стола — это часто встречающиеся комбинации в сценах фильма. Мы предлагаем несколько способов ясного представления персонажей публике. Наиболее удачное расположение комеры — треугольное, чтобы показать всех актеров.

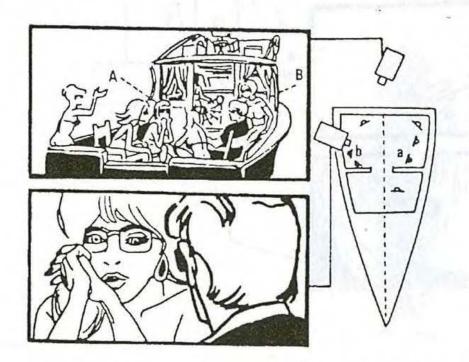


Рис. 7.3. Камерой под прямым углом здесь снимается группа целиком и центр интереса

Можно так же расположить двух актеров по краям, чтобы представить центр интереса, доминирующий в сцене.

СЛУЧАЙ А

Положение камеры под прямым углом и по общей визуальной оси, о чем мы говорили выше, может быть использовано вместе для съемки двух актеров, принадлежащих группе, привлекая к ним особое внимание, причем, к каждому в отдельности. (рис. 7.4).

Метод прост. План 1 дает группу полностью. Актеры A и B — в центре внимания зрителя. Актер B обращается ко всей группе. Когда он привлек внимание зрителя к A, обрываем план и даем следующий, где а говорит что-то вне кадра. Затем даем следующий план, где A отвечает B и вновь план A, где A опять говорит. Теперь

мы перемещаемся к плану ситуации в позиции 1, показывая реакцию всей группы. Если А и В продолжают говорить, мы повторяем последовательно их индивидуальные планы и вновь возвращаемся к полному плану 1, чтобы увидеть реакцию всех персонажей, принадлежащих к этой группе.

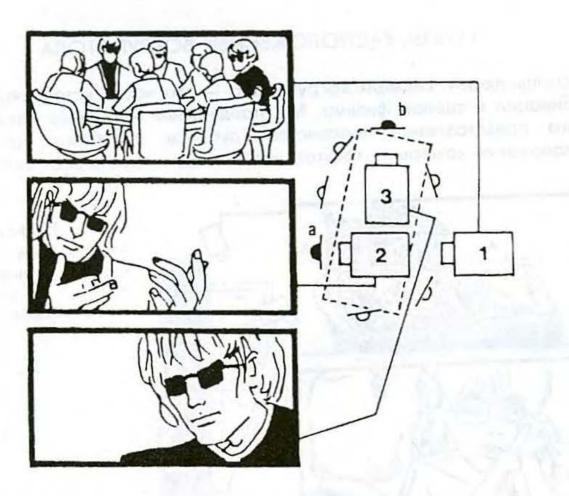


Рис. 7.4. Метод съемки группы, где два основных актера показаны по отдельности

СЛУЧАЙ В

На рис. 7.2, 7.3 и 7.4 камера расположена очень близко к группе, исключая таким образом некоторых актеров из плана. На рис. 7.5 расстояние от камеры одно и то же в обоих положениях. Это расположение под прямым углом создает на экране ситуацию, схожую основным формулам для быстрой съемки трех персонажей. С использованием второй камеры слева, первый актер оказывается справа, остальные располагаются следующим образом:

Плон 1. A B C D E. Плон 2. B C D E A. Со второй камеры справа контр-план представлен следующим образом: первый актер справа в плане 1 перемещается влево в положение 2.

Плон 1. A В С D Е Плон 2. E A В С D

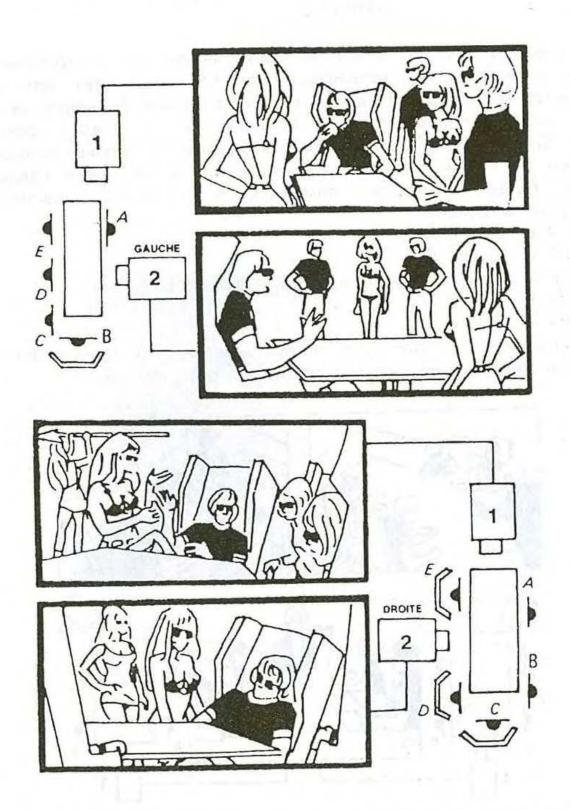


Рис. 7.5. Особый метод съемки группы, где актер, расположенный с края кадра, перемещается в другую сторону при смене планов; оставшиеся члены группы своего положения в кадре не меняют

Группы из четырех — пяти персоножей могут быть визуально представлены на экране путем перемещений камеры под прямым углам.

СЛУЧАЙ С

Съемка группы из пяти человек внешними контр-планами основана на тех же правилах. Рис. 7.6 показывает нам два возможных варианта для одного и того же случая. В первом из них линия интереса проходит между актерами С и Е, а во втором — между С и А. Два актера, расположенные с противоположной стороны от линии интереса, переходят из одной части кадра в другую. Когда доминируют актеры С и Е, эпизод представлен следующим образом:

Плон 1. A В С D Е.

Плон 2. CDEBA.

Когда доминируют актеры С и А, формула такова:

Плон 1. A B C D E.

Плон 2. Е D A В С.

Посмотрите на рис. 7.6 и вы увидите, как функционирует формуло, когда линии интереса проходят по диагонали.

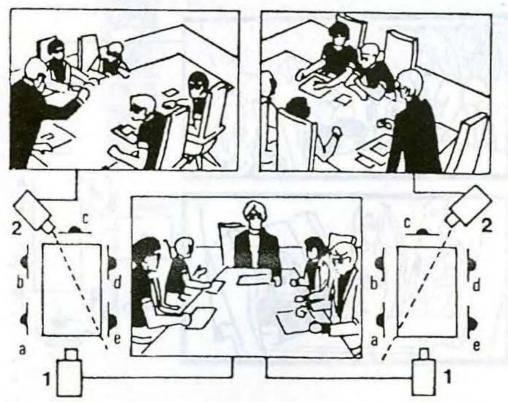


Рис. 7.6. Группа, где линия интереса проходит по диагонали. Снимаем две противоположные стороны: актеры, которых не касается линия интереса, перемещаются с одной части экрана на другую при смене планов. Схемы указывают возможные ворианты для двух линий интереса, проходящих по диагонали.

СЛУЧАЙ Д

В нашем следующем примере внешние контр-плоны применяются для съемок группы людей, стоящих вокруг стола, но другим результатом.

Разговор ведется актерами В и С (Рис. 7.7). Камера расположена по одну сторону от линии интереса, проходящей по двум актерам, размещенным в центре. Обратите внимание на то, как актеры А и Д меняют свою позицию на экране в контр-плане, а актеры В и С в центре, постоянно остаются в одном и том же секторе.

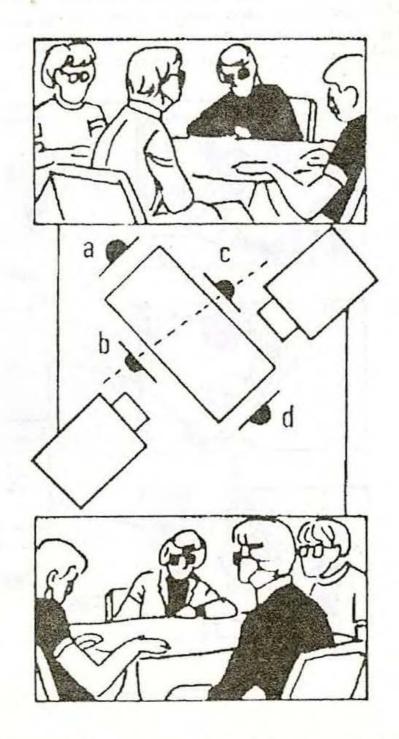


Рис. 7.7. Когда актеры размещены в центре кадра с целью разделения двух внешних контр-плана, актеры по краям меняют положение при смене планов

РАЗМЕЩЕНИЕ ГРУППЫ

Мы говорили о внешнем размещении камеры по отношению к группе актеров. С другой стороны, внутренний контр-план может раздробить группу, разделить ее на несколько частей и дать, таким образом, эффект визуального противопоставления, где контраст чисел может привнести разнообразие.

Такое разделение предлагает три основных варианта:

- 1. Актер противопоставляется остальной группе;
- 2. Группа делится на две части: равные или неравные;
- 3. Группа делится на несколько составных частей.

Для каждого случая дается план ситуации, который начинает эпизод и может быть повторен либо в середине сцены, либо в конце. Рис. 7.8 демонстрирует первый вариант.

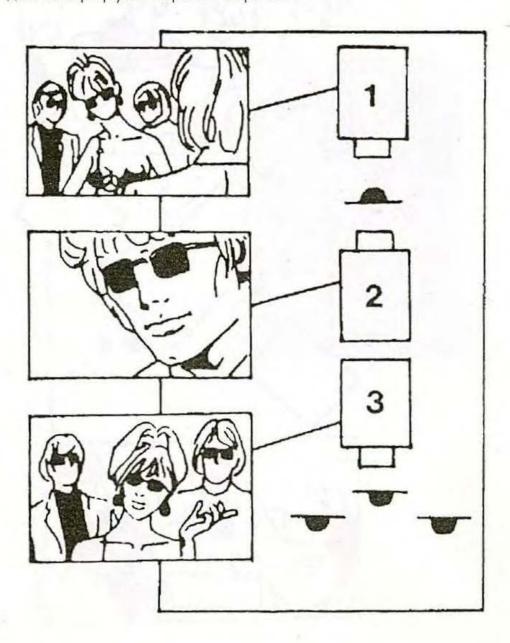


Рис. 7.8. Группа разделена и доминирующий актер противопоставлен всей группе.

Используя два положения камеры внутри группы на внутренних контр-планах, актер противопоставляется группе. Для небольшого диалога эпизод может быть выстроен следующим образом: планы 1-2-3-2-3-2-1; для более долгого диалога — планы 1-2-3-2-3-2-3-1-2-3-2-3-1.

Актеры могут быть на различной высоте (рис. 7.9).

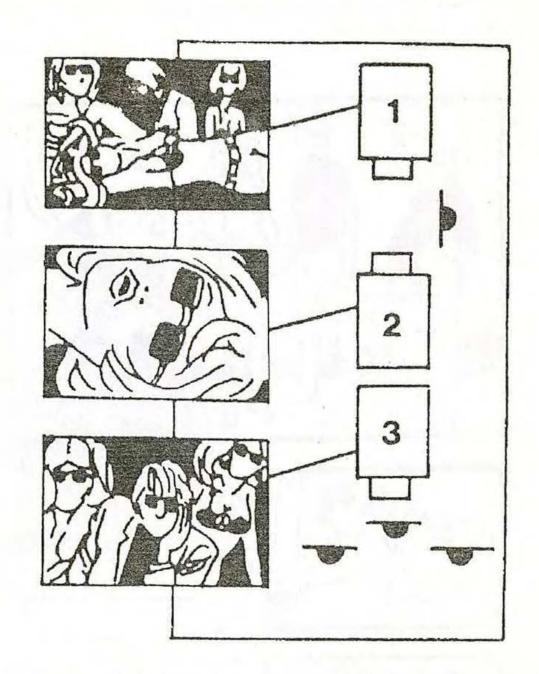


Рис. 7.9. Когда группа разделена и доминирующий актер противопоставлен всей группе, актеры могут находиться на разных уровнях не нарушая визуального равновесия

Планы на рис. 7.8 и 7.9 показывают размещение 1, которое соответствует плану ситуации и размещения 2 и 3 внутри группы, которые являются внутренними контр-планами.

Следующий момент — это разделение группы на составные части. Две небольшие группы с равным числом актеров могут занимать одинаковые части в кодре, как это паказано на рис. 7.10. Принцип монтажа схож с предыдущим случаем: план ситуации дан для начала эпизода, затем мы перемещаемся перпендикулярно этому плану, чтобы получить внутренние контр-планы. Эти (более приближенные) два плана состыковываются между собой и мы вновь получаем первый план.

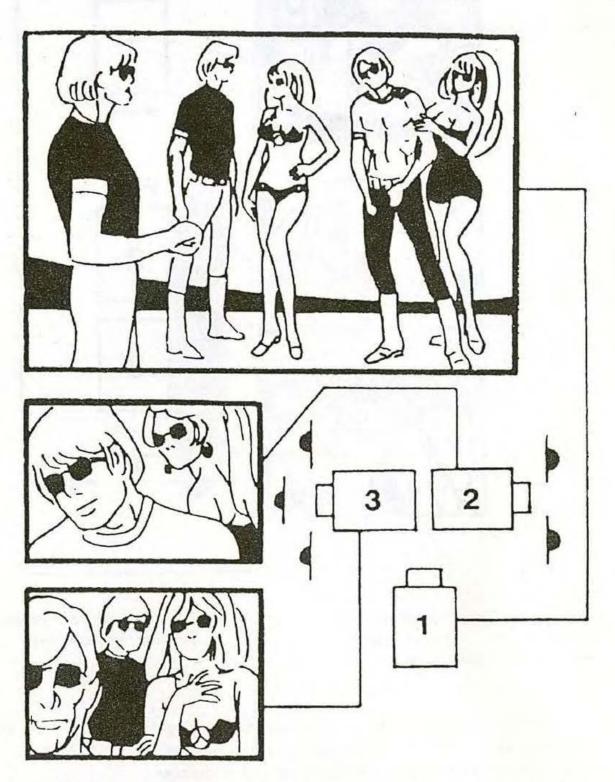


Рис. 7.10. Группа подразделяется на две подгруппы и общие планы монтируются параллельно.

Следующий момент — это комбинация внешних и внутренних контр-планов. Пять актеров, по прямой линии, могут быть связаны по диагонали, по противоположным направлениям в кождом плане, и правая часть будет выделена внутренним контр-планом. (рис. 7.11).

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

Группа может быть размещена согласно геометрической фигуре — по кругу, прямоугольнику, квадрату, треугольнику, либо произвольно. Но композиция кадра зависит от распределения группы и от высоты размещения. Это два элемента, которые позволяют уравновесить композицию на экране. План площадки определяет пространство, которое представляется для кождого актера.

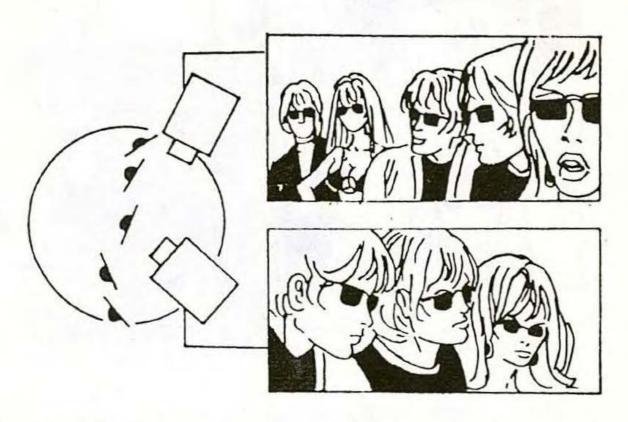


Рис. 7.11. Группа, расположенная по прямой линии, снимается внешними и внутренними контр-планами

Второй момент — это положение актеров (сидя, стоя, лежа). Эти два момента в сочетании и обеспечивают композицию кадра.

Иногда географические доминирующие формы выделяют основных персонажей. Например, при треугольном размещение актеров, в момент диалога (рис.7.12), образующие основания треугольника.

Для групп, разделенных на три части и более, где также используются плоны ситуоции и внутренние контр-планы, техника съемки диалогических сцен аналогична той, при которой снимаются

три человека, размещенные по треугольной фигуре. Лишь в некоторых углах кадрируется несколько человек (см. рис, 7.13 для группы актеров, разделенной на три части).

Эпизод, где используется этот принцип, может быть смонтирован следующим образом:

План 1. Группа целиком.

План 2. Актер С поворачивается влево.

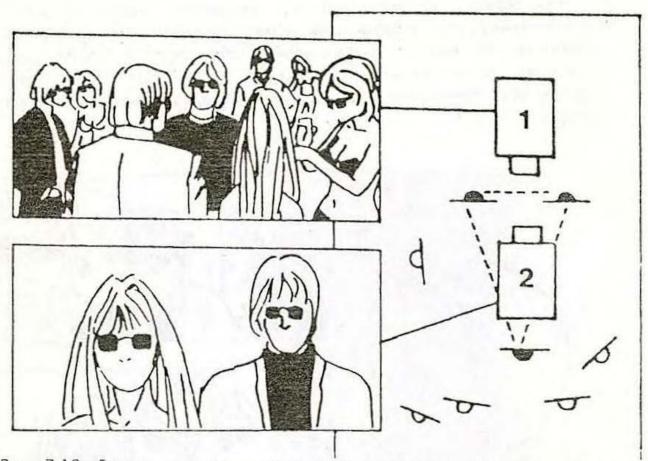


Рис. 7.12. Группа актеров, снятая первым планом, расположена в виде треугольника. Контр-план подчиняется одному из правил, применяемых к этому расположению

План 3. Актеры А и В разговаривают с С, вне кадра.

План 2. С отвечает и поворачивается вправо.

План 4. Актеры D и E говорят, поворачивают головы и смотрят вправо.

План 3. Актеры А и В, глядя за кадр, влево, отвечают D и Е.

Плон 4. D и Е отвечоют, все еще глядя впрово, за кодр.

План З. А и В заканчивают разговор с D и E (за кадром слева), поворачивают головы вправо, где вне кадра находится С.

План 1. Группа целиком. Вновь доминирует актер С. Четыре

остольных актера смотрят на него.

В эпизоде, который мы только что представили, линия интереса описывает полный круг, проходя от группы к группе (рис. 7.13).

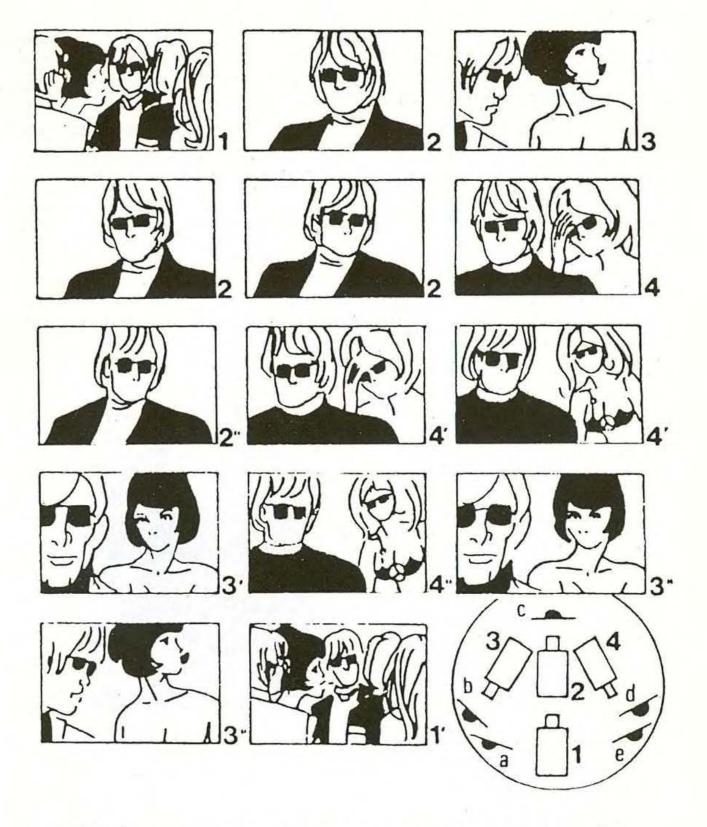


Рис. 7.13. Прогрессивное изменение интересо перемещается по кругу

Мы описали общую базовую композицию, где возможны различные решения с некоторыми вариациями. Одна из вариаций (рис. 7.14) — это треугольное расположение шести актеров. Группа в целом представлена первым общим планом согласно двум треугольным образованиям. Первый треугольник расположен слева, с вершиной на переднем плане, с сидящим актером А; второй треугольник — справа, с вершиной на актере Перемещения камер 1

и 2 кадрируют эти треугольные образования по отдельности, параллельно. Положение камеры 4 под прямым углом по отношению к положениям 2 и 3 кадрируются персонажами, сидящие на переднем плане (треугольное расположение).

В этой группе доминирующие актеры сидят: они на переднем

плоне, остольные стоят чуть подольше.

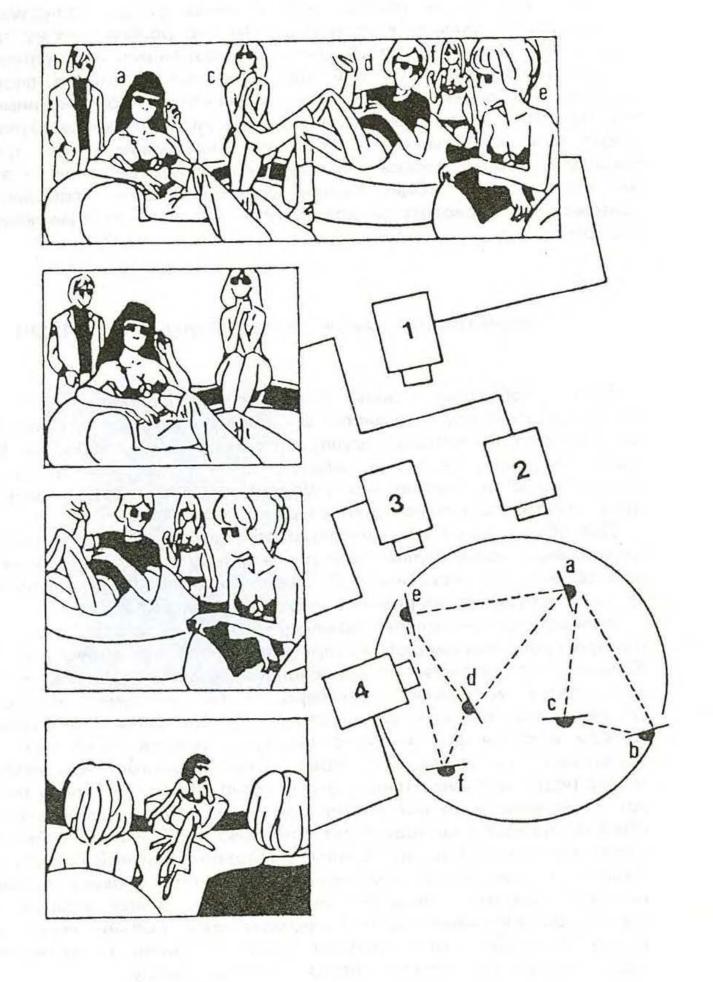


Рис. 7.14. Значительная группа расположена по треугольнику в каждом плане

Другой вариант — разбить группу, меняя фигуры. Например, сначала группо снимается целиком, затем она разбивается на три подгруппы, каждая из которых снимается различными положениями камеры. После того, как они все вновь оказываются в плане ситуации, мы вновь их даем отдельными очень приближенными планами. Но в этот момент группа делится лишь на две подгруппы, представляя визуальные композиции, отличающиеся от трех предыдущих общих планов. Еще одно возможное решение — это смешать все пять общих планов согласно модели свободного монтажа, где периодически дается план ситуации, показывающий всю группу.

МАНИПУЛИРОВАНИЕ ЗНАЧИТЕЛЬНЫМИ ГРУППАМИ

Если необходимо снять несколько рассеянных групп и происходящий между ними диалог фиксированной камерой, то лучше всего выбрать центральную группу, либо персонаж, который мог бы стать связующим звеном в диалоге. Его следует показывать в момент, когда он говорит, или в момент, когда слушает, привлекоя таким образом внимание публики к различным актерам.

Два общих плана могут использоваться для показа сразу самой значительной части группы. Если линия интереса постоянно меняет направление, то упростите себе съемку, выбрав актера, который

четко бы показывал направления поворотом головы.

Большенство режиссеров предпочитоют более простые способы: горвздо проще перемещать камеру или актеров, чем снимать такое фиксированной камерой. Но в этом большое пространство заключается мастерство режиссера, чтобы он сумел показать сложный диалог, используя только фиксированные положения камеры и сводя до минимума движения актеров, если они не предусмотренны сюжетом. Альфред Хичкок предлагает нам эпизод такого рода в фильме «Птицы». Это — сцена в кафе: уже после того, как птицы наполи на школьников, где пожилая дама, специалист в облости орнитологии, подвергает сомнению происшедшее событие. Обратите внимание на этот диалог, в который включен и Даниэль, и бармен, и адвокат, и дама-орнитолог, и мать с двумя детьми, кухарка, служанка, путешественник-коммерсант, капитан корабля, все они разговаривают. Диалог занимает целую бобину пленки, он длится 8 минут. Хичкок снимает группу в целом и частности, манипулируя ею и используя только статичную комеру.

АКТЕР ЛИЦОМ К ПУБЛИКЕ

В кино очень часто необходимо показывать основного актера лицом к толпе людей. Например, но авиоинструктор, обращающийся к группе пилотов, или тренер по футболу, говорящий что-то своей команде, или музыкант, выступающий перед публикой. В случае, когда значение публики не слишком велико, то существует два способа ее представления на экране — единой группой, безликой массой, или небольшими группами, соединяемыми между собой центральными актерами.

В первом случае, публика и наш основной герой образуют два полюса внимания и воображаемая линия проходит между ними. Выбрав нужную сторону, камера размещается согласно треугольному расположению или используется только план и контр-

плоны (один — внешний, другой внутренний). (Рис. 7.15).

Если основной актер смотрит прямо перед собой, это считается безличным способом показа публики. В этом случае актер может поворачивать голову влево во всех планах.

Члены группы, представители публики, не участвуют лично в разговоре, никто из них не встает и не обращается к нашему

герою: они — пассивные зрители.

Если наш герой должен перемещать свой взгляд с одного человека на другого, отвечая на вопросы, задаваемые отдельными представителями аудитории, то мы снимаем его и тех, кто задает вопрос согласно треугольному расположению.

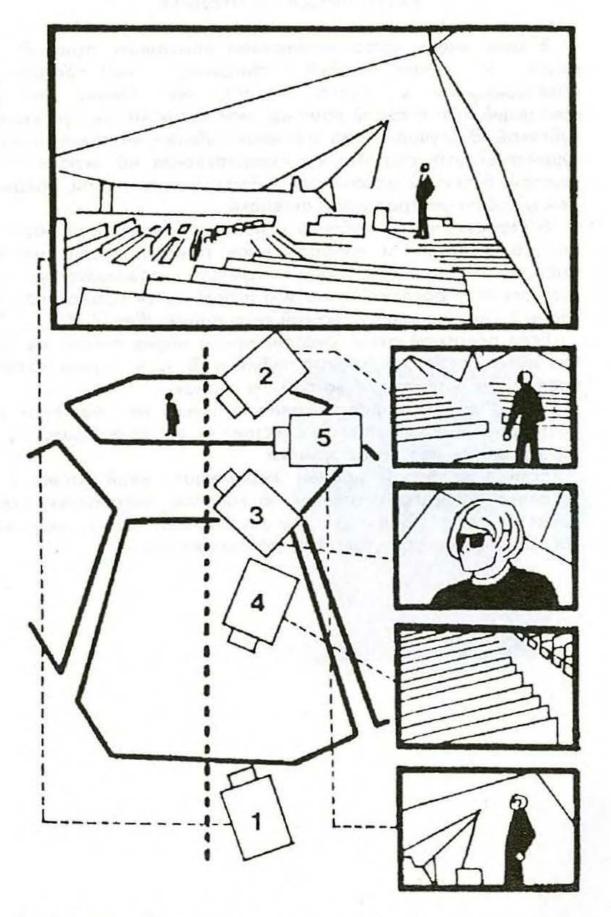


Рис. 7.15. Безличный характер съемки сидящей публики; здесь направление взгляда основного актера указывает на линию интереса. Выбирают одну из сторон для положения камеры

Когда группа разделена на секторы, но представители ее не персонифицируется, то секторы располагаются либо по краям толпы, либо по центру. В первом случае, две группы или серия небольших групп расположены по дуге, лицом к нашему герою. Между ним
и представителями группы можно выбрать две точки расположения
камеры: одну — внешнюю, другую — внутреннюю (рис. 7. 16).

Наш центральный персонаж переключает внимание зрителя, перемещая взгляд с одной группы на другую. Если пассивные актеры начинают разговаривать между собой, это исключает из кадра основного актера и мы вновь оказываемся в треугольном образовании.

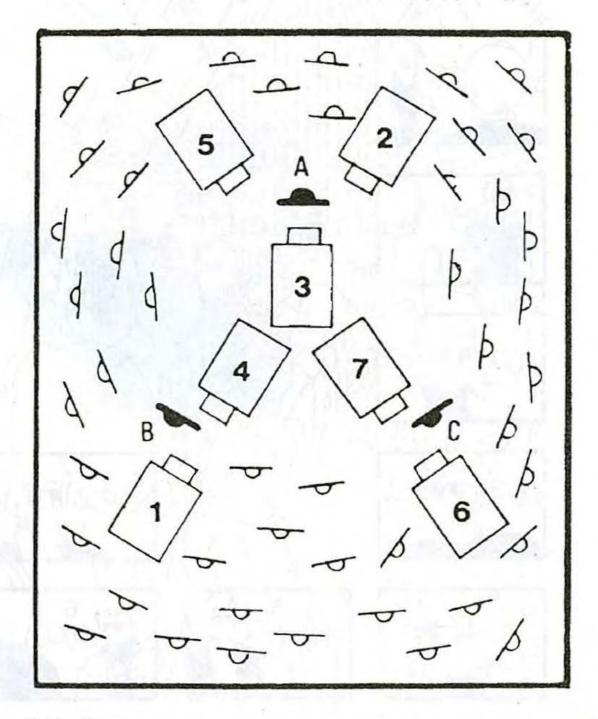


Рис. 7.16. План площадки для съемки, когда основной актер пробегает взглядом публику, меняя, таким образом, направление линии интереса

Рис. 7.17 представляет нам простой эпизод, где основной актер одновременно и центр интересо, и манипулятор внимания. Числа соответствуют нумерации на рис. 7.16. В показанном примере внешние контр-планы (1—2 и 5—6) определяют место, а внутренние контр-планы привлекают внимание к центру интереса.

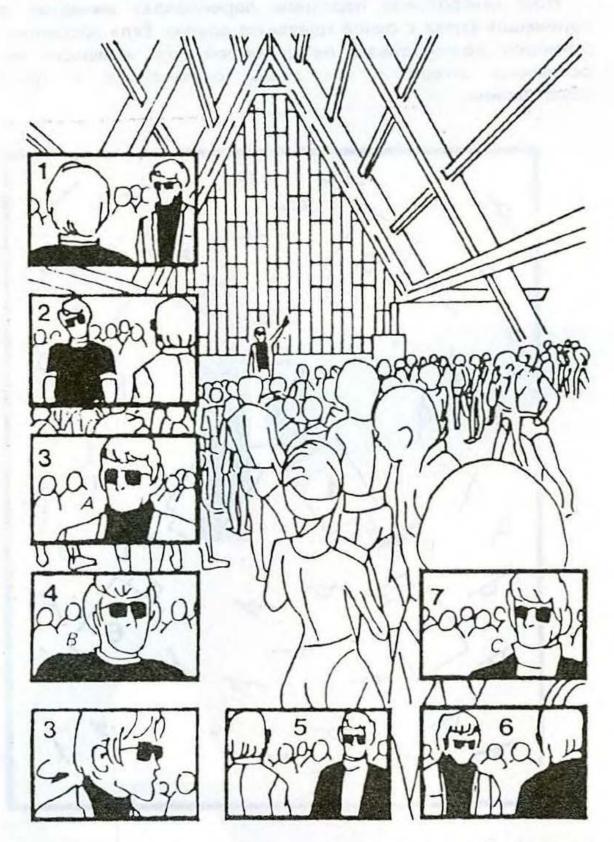


Рис . 7.17. Развитие эпизода и съемка согласно плану, показанному на рис. 7.16.

Если основной актер стоит лицом более чем к двум группам, ему все время придется смотреть в разные стороны. Когда два чель ека смотрят с одной стороны кадра в приближенных планах, они не должны смотреть друг на друга, а должны смотреть за кадр.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА 90° (КРЕСТОМ) ОТ ЛИНИИ ИНТЕРЕСА

Иногла линия интереса резко меняет направление «север—юг» на «запад—восток». Чаще всего это протеходит при егомках ецен по эстраде или перед зрителями, и снимается с двумя центральными точками интереса, расположенными в самой публике.

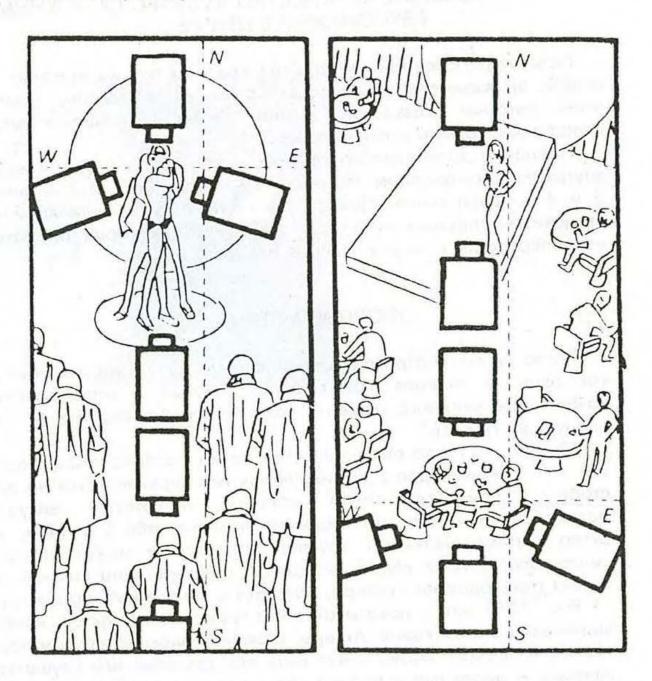


Рис. 7.18. Положение камеры для съемки линии интереса крестнакрест

В первом примере (рис. 7.18) акцент ставится на актерах на эстраде. Линия «запад— восток» доминирует. Актеры разговаривают между собой и иногда смотрят на аудиторию, меняя, таким образом, направление линии интереса. Публика снимается как обезличенная толпа слушающих. Во втором примере (рис. 7.18) очаровательную певицу на эстраде, лицом к оркестру. Когда актеры за столом разговаривают между собой, линия «запад—восток» доминирует, но когда они наблюдают за певицей, преобладает линия «север—юг».

Совершенно не обязательно здесь использовать все положения камеры, представленные на рис. 7.18. Различные комбинации монтажа позволяют совсем незначительно менять положение камеры.

БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ЛЮДЕЙ С ОСНОВНЫМ ПЕРСОНАЖЕМ В ЦЕНТРЕ

Если наш основной актер оказывается один посередине толпы людей, он взаимодействует только с той частью толпы, аудитории, члены которой оказываются к нему лицом. Оставшаяся часть не находится в прямом контакте с ним.

Принципы расположения комеры те же, что и роньше: внешний и внутренний контр-планы. На рис. 7.19 положения 1 и 2 — внешние; 3 и 4 — внутренние. Находясь в центре толпы, основной актер становится опорным моментом для камеры, которая опираясь на него, переходит к показу толпы (в планах 5 и 6).

ОПОРНЫЕ АКТЕРЫ

Когда мы рассматривали случай с тремя актерами, мы объяснили, как один из актеров может стать опорным и использоваться в качестве переходного момента для того, чтобы перейти к общему плану всей группы.

Мы говорили, что опорный актер может располагаться с одной и той же стороны кадра в обоих планах или переместиться на другую сторону, привнося, таким образом, некоторое визуальное разнообразие. Оба этих момента используются в случае, когда актер, взаимодействует с группой, публикой и может находясь в центре или с края кадра. В данном примере центральный актер играет роль опорного актера, находясь в центре небольшой группы.

Рис. 7.2О четко показывает, что центральный актер наиболее значителен в этой сцене. Актеры, стоящие лицом во втором плане и спиной в первом плане, могут быть его друзьями или слушателями. Актриса А переходит с правой части кодра первого плана в левую часть на следующем плане.

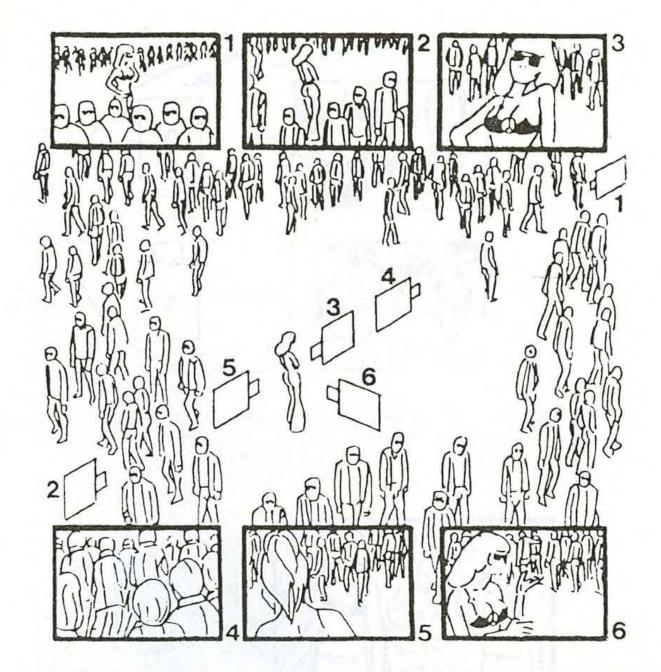


Рис. 7.19. Доминирующая актриса стоит в центре. Направление ее взгляда определяет линию интереса в сцене и выбирается одна из сторон этой линии для размещения камеры

Это приближенный план группы, и мы работаем со средними планами, чтобы скадрировать сцену. Но группа, расположенная спиной и лицом к основному актеру может быть более значительной и находиться несколько в стороне. Тогда основной актер становится как бы островком между двумя морями и камера снимает его также, как если бы речь шла о небольшой компактной группе (рис. 7.21).

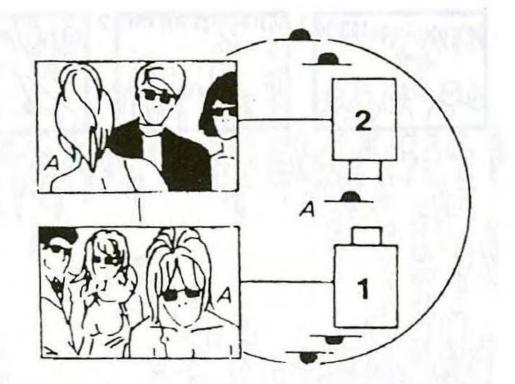


Рис.7.2О. Центральный актер — опорный актер, его присутствие позволяет разделить группу на две части. Опорный актер меняет положение в кадре при смене планов.

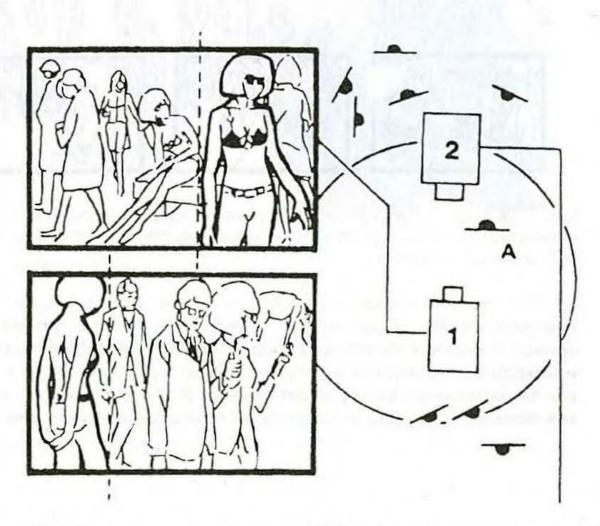


Рис. 7.21. Ситуация сходная с рис. 7.20, но для несколько увеличенной группы

Дво актера, доминирующих или пассивных, так же могут быть использованы в сцене в качестве опорных. Рис. 7.22 показывают простой случай, где два доминирующих актера расположены в центре группы. Актеры А и В разговоривают между собой, другие видны в глубине кадра и наблюдают за основными актерами, которые в этом плане не участвуют в действии.

Если основные актеры расположены по краям группы, то толпа исключается из кадра в одном из контр-планов.

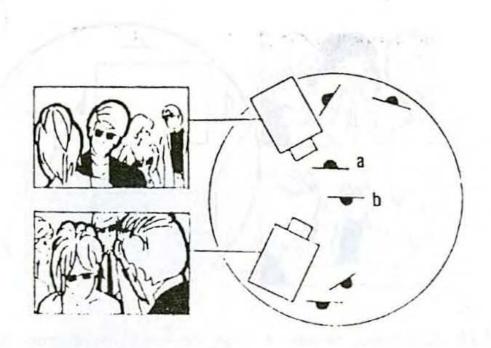


Рис. 7.22. Два основных актера — опорные для монтировки планов всей группы вокруг них. Ключевые актеры здесь расположены в центре группы

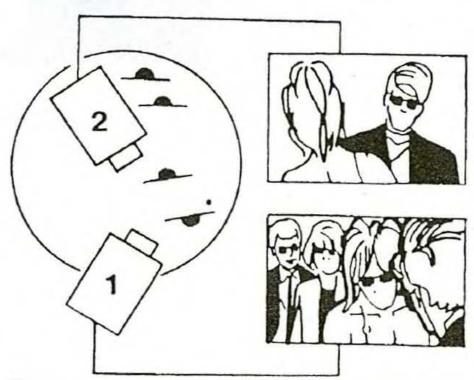


Рис. 7.23. Два ключевых актера расположены по краям группы, поэтому группа снимается лишь одним кадром

Рис. 7.23 показывает одну из таких ситуаций. В первом кадре сняты только центральные актеры, во втором — группа за ними, но акцент сделан на основных актерах.

Если актеры пассивны в сцене, они могут быть размещены в глубине кадра с целью обеспечить связь разделенной по секторам группы. Тогда они остаются все время в одной и той же части кадра (рис. 7.24).

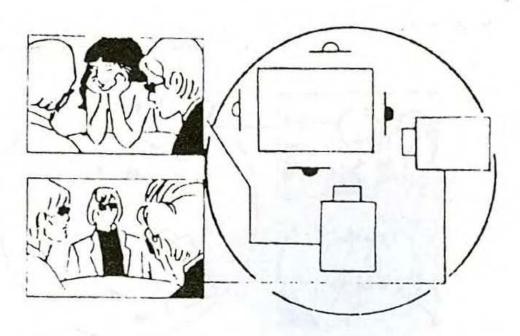


Рис. 7.24. Опорные актеры в этом случае играют пассивную роль, а основные актеры появляются попеременно в центре кадра; каждый общий план снимается параллельно.

СХЕМЫ МОНТАЖА ДЛЯ СТАТИЧНЫХ СЦЕН С ДИАЛОГАМИ

В любой сцене с диалогом, где актеры перемещаются «к», или «от» их позиций и нет движения камеры, весь процесс съемки сводится исключительно к порядку монтажа.

Фильм должен быть живым. Таким образом, схема монтажа не может быть все время одной и той же, должны быть представлены не менее двух ключевых позиций, исходя из которых производится

построение общего плана.

Общий план (полученный при одном положении камеры) охватывает эпизод полностью или целый диалог. Если актеры перемещаются внутрь кадра, то при соблюдении некоторых правил достаточно одной съемки общим планом. В этом случае общий план не нуждается в детализации путем перебивок или съемок крупным планом.

Поссивные сцены, о которых сейчас идет разговор, бывают достаточно редкими. Такие сцены слишком статичны, чтобы оставаться интересными в визуальном плане, даже если ситуация и диалог настолько насыщены содержанием и драматической интенсивностью, что визуальное изменение могло бы помешать восприятию. За исключением таких случаев, общий план детализируется за счет включения перебивок или крупных планов, подчеркивающих отдельные моменты диалога.

Другим решением может быть представление сцены двумя планами, смонтированными параллельно. Но, обычно, этого не достаточно. Так как диалог базируется на интересе, мы имеем тенденцию приближать к нам актеров, чтобы уловить все оттенки их движений, мимолетные реакции, выражения лица.

Схема монтажа указывает наиболее простой способ для показа первой половины диалога двумя общими планами или, более предпочтительно, средними планами, а последней части — двумя крупными планами.

СХЕМА МОНТАЖА ПРИБЛИЖЕНИЯ И УДАЛЕНИЯ

Предложенный диалог должен иметь точки интенсивного напряжения, но не должен требовать постоянно высокой степени

концентрации внимания, иначе эффект развязки рискует быть ослабленным или вообще стертым.

Эта рекомендуемая схема, с точками интенсивности, представляет публике немного эмоциональной передышки и возможность более полно реагировать на действительно важные моменты. Эффект слуховой части может удваиваться за счет визуальной части, что работает на автора.

Режиссер должен прибегать к визуальному методу монтажа «приближения и удаления». Актеры могут быть представлены американским планом, затем крупным планом, когда приближается момент интенсивного напряжения, затем снова американским планом, когда публике предлагается пуза перед подготовкой к

следующему моменту напряжения.

Этот метод приближения и удаления не должен быть использован слишком очевидным образом. Для каждой части диалога предпочтительны совершенно различные методы монтажа с тем, чтобы скрыть от публики те невидимые нити, которые связывают рассказ и ведут от одной точки интереса к другой. Актеры также могут перемещаться из одной зоны в другую после каждого момента интенсивного напряжения, что представляет нам и другие варианты монтажа, но здесь мы говорим о статических ситуациях.

КАК НАЧИНАТЬ ЭПИЗОД

Обычно не начинают эпизод с разговора. Актеры располагаются по своим местам, камера ждет окончания диалога, чтобы перейти к следующему эпизоду. Обычно мы записываем события в их естественном порядке. Наши актеры встречаются, говорят и наконец, уходят. Вокруг этих действий существует масса вариаций, но нужно придерживаться движения «к», избегая движения «от». В других случаях эпизод начинается, когда персонажи находятся на своих местах и уже не нуждаются в представлении друг другу. Однако мы предпочитаем их встретить визуально прежде чем услышать, что они скажут нам. Это ведет к показу крупным планом до диалога. Но такие эпизоды редки, когда актер уже на месте с первых фраз, с первого плана. Почти всегда есть движение в начале или в конце эпизода.

Шесть условий остановки движения делают позицию плодотворной для развития диалога:

1. Два актера входят в кадр, идут по направлению к нам и прекращают говорить.

2. Актер уже в кадре, другой входит, остановливается около него и они начинают говорить.

- 3. В двух предыдущих примерах камера была фиксирована, но она могла бы вращаться вертикально или горизонтально, либо можно было бы произвести съемку с движения (травелинг), чтобы проследить за обоими или одним из актеров до места остановки.
 - 4. Если была использована съемка с движения или поворота камеры, то в этот момент в эпизод может войти третий персонаж и подойти к предыдущей паре, чтобы им что-то передать и вновь удалиться. Камера остается с нашими основными актерами (или более значительной группой), которые могут вновь начать диалог.

5. Движение камеры от пустого персонажа к двум основным персонажам может быть использовано в начале сцены. Голос

актеров слышен еще до их появления в кадре.

6. Движение, которое открывает эпизод, может быть представлено несколькими планами до начала статического диалога. Все это может быть применимо для более значительных групп. Для выхода из эпизода достаточно поменять местами движения, описанные выше. Необходимо помнить, что движение в начале эпизода и в конце является основным моментом эпизодов с диалогом, где актеры прекращают говорить в установленном месте.

ПОВТОРЕНИЕ ПЛАНОВ ОДНОЙ СИТУАЦИИ

Чтобы удержать наш интерес к ситуации, мы должны вспоминать время от времени начало действия, которое привлекает наше внимание.

Это предполагает повтор, по меньшей мере, один раз плана одной ситуации в середине эпизода.

Этот план предназначен для выполнения нескольких задач:

- 1. Он установливает место, напоминая нам о распределении пространства между актерами и их расположении в сцене то, что мы можем забыть, концентрируя внимание на крупных планах.
- 2. Он предоставляет необходимую паузу в рассказе визуальную
- паузу, которая разбивает ту концентрацию крупных планов, что образовалась в процессе развития диалога.
- 3. Он хорошо заканчивает эпизод, давая актерам возможность разойтись или удалиться всем вместе.
- 4. Если эпизод продолжается, он служит скрытому изменению схемы монтажа или позволяет актерам переместиться из одной зоны в другую до того, как будет введена новая схема монтажа.
- 5. Если актер временно исключен из сцены между крупными планами, концентрирующими внимание на основных актерах, план ситуации напоминает нам о его присутствии. Если в таком плане

поворота ситуации этот актер не появляется, мы можем забыть о его предшествующем исчезновении.

Конечно, есть исключения в этом плоне поворота ситуации, когда крупный план повторяется еще раз в том же виде, чтобы уловить диалог. Сцена может начинаться с приближенного крупного плана и определить место действия через огромный промежуток времени (начало эпизода во «Второй жертве», где актер сначало представляется зрителям одним крупным планом, а место его нахождения открывается существенно позднее в истории фильма). Этот способ правилен. Но редко мы используем план повтора в прямом смысле.

ВАЖНОСТЬ МОЛЧАЛИВЫХ РЕАКЦИЙ

Часто молчаливая реакция актера, который слушает, гораздо более экспрессивна, чем лицо актера, который говорит.

К примеру, эпизод начинается с момента, когда актер произносит свою первую фразу и в середине его речи мы обрываем кадр, чтобы показать другого актера, слушающего в молчании голос первого, который продолжает говорить. Когда он заканчивает, в кадре остается второй актер, который отвечает. Затем мы снова обрываем речь в середине, показывая общий план обоих, где видно как его партнер реагирует молча. Изощренность, заключается в резком обрыве общих планов с целью показать серию молчаливых реакций актера, должна быть продиктована контекстом сцены, своим значением и месторасположением в сюжете.

Если актер противопоставляет себя группе людей, к которым он обращается с речью, мы не можем поддерживать интерес и сосредотачивать внимание только на крупном плане этого актера, мы должны время от времени включать различные планы, показывающие молчаливую реакцию группы, тогда как голос актера продолжает звучать.

Сейчас когда мы коснулись основных принципов, изучим некоторые распространенные приемы монтажа для статических диалогов, снимаемых с фиксированных позиций камеры.

ВСТАВКИ И ПЕРЕБИВКИ

Большинство режиссеров и монтажеров все еще имеют тенденцию снимать и монтировать статический диалог из одного положения статичного плана.

Это один из последних пережитков влияния театра на работу над

фильмом, который в практике режиссеров переходит от одного поколения к другому. Актеры переносят свой театральный опыт на работу в кино.

Снимаемые сцены имеют тенденцию быть несколько удлиненными и актеры должны постоянно работать на подъеме, обеспечивая

лучшую игру.

Камера же в этом случае выполняет функцию пассивного наблюдателя и ей отказывается в ее кинематографических возможностях. Многих операторов устраивает такой способ съемки и они не стремятся к экспериментальному методу монтажа, который разбивает естественный ход событий сцены и вносит собственный

ритм.

режиссеры сознающие монтажеры, Молодые ограниченность такого подхода, применяют вставки и перебивки, Вставка представляет разнообразить работу. дополнение к общему плану, вместо одной части последнего. Она показывает фрагмент сцены, скадрированный общим планом, но в деталях. Перебивка представляет собой план, встроенный в общий который показывает что-нибудь или кого-нибудь, скадрированное общим планом. Если эти два плана используются повторно внутри общего плана, они становятся независимыми от общего плана. Этот метод монтажа статических диалогов, даже клоссический, стоновится очень полезен и в ноши дни.

СЛУЧАЙ А

Рассмотрим прежде всего использование вставок. Возьмем сцену, где актер объясняет что-то другому актеру. Позади них на стене висит карта (рис. 8.1). Вдруг, чтобы уточнить какую-то деталь, один из актеров указывает на часть карты. Если мы вставим здесь его крупный приближенный план по той же визуальной оси, что и общий, то зритель также окажется способным оценить его уточнение. Этот маленький план, встроенный в общий план, служит лучшему освещению части диалога и его применение оправдано. Действительно, было бы ошибкой не использовать ситуацию, чтобы показать зрителям визуально более ясно сюжет диалога.

Другая возможность — это сделать вставку камерой с позиции обратной точки. Например, машина остановливается у обочины дороги рядом с полицейским, который составляет акт о штрафе водителя этой машины. Мы охватываем этот диалог общим кадром камеры (рис. 8.2). В момент, когда полицейский протягивает квитанцию водителю, мы обрезаем кадр и даем кадр с обратной точки, в котором мы охватываем момент, когда агент получает деньги или водительские права. Позиция с обратной точки

представляет нам лучшую возможность наблюдать этот обмен бумагами. Затем мы возвращаемся к общему плану полным кадром, чтобы завершить сцену и показать, как машина уезжает, о полицейский наблюдает за ней.

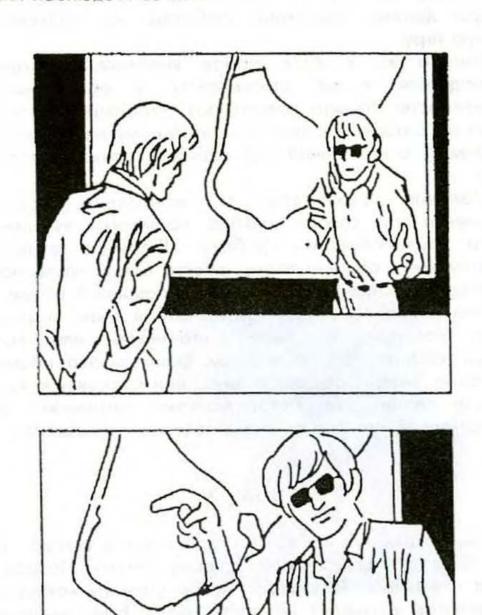


Рис. 8.1. Вставка имеет ту же самую визуальную ось, что и общий план

Вставка служит не только способом привлечь внимание к предмету, но и также для того, чтобы показать в деталях эмоциональную реакцию, отражающуюся на лице актера.

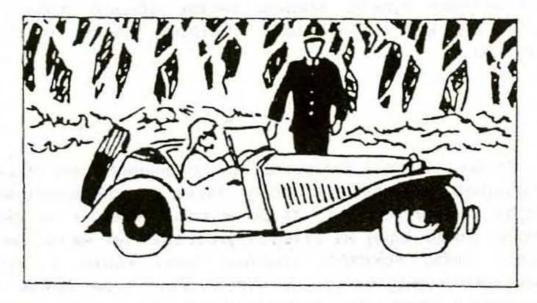




Рис 8.2. Вставка снятая с позиции обратной общему плану

СЛУЧАЙ Б

Вставка может быть дважды использована на протяжении общего плана. Например, два человека в момент дислога показаны общим полным кадром. Вводятся две вставки одного и того же актера в момент, когда он молча реагирует на слова актера. В эти моменты общий план заменяется вставкой, где та же реакция снята крупным приближенным планом. Порядок монтажа очень простой:

Общий плон.

Вставка 1.

Общий плон.

Вставка 2.

Общий план.

В этой ситуации, обе вставки с одним актером, но можно и двух актеров показать попеременно, сосредотачивая внимание на одном в 1 вставке, а на другом во 2 вставке. Это вторая вставка не

обязательно должна входить внутрь общего плана. Можно ее использовать в конце, чтобы обогатить эпизод имеющейся в ней деталью.

СЛУЧАЙ В

Вставка часто используется как соединение двух общих планов. Например, три офицера спорят перед картой генерального штаба. Карта расположена со стороны слушателей и не очень хорошо видна. Когда один из актеров указывает на карту, мы прерываем кадр, чтобы показать крупный план карты с рукой актера, показывающего что-то на карте. Этот план лучше построить с позиции правого угла камеры; и вот наша вставка. Но затем, мы уже не возвращаемся к общему плану, знакомому нам, а даем новый общий план продолжающий сцену (рис 8.3).

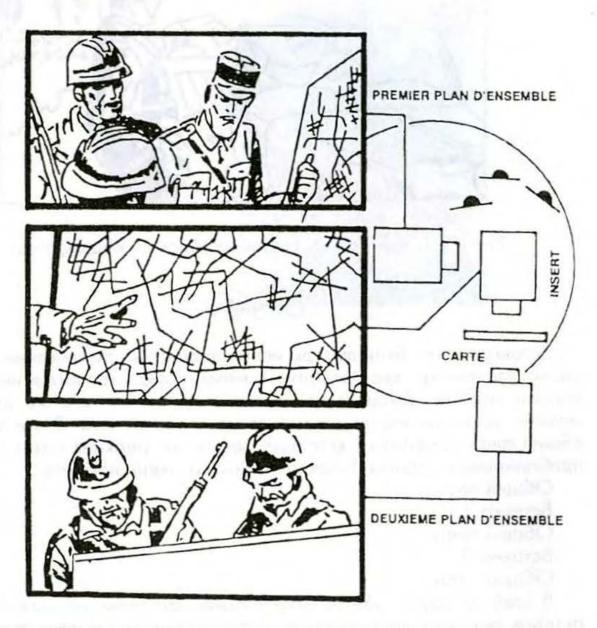


Рис. 8.3. Вставка используется как соединение двух общих планов

Этот второй общий план может быть снят с любой точки расположения камеры, чтобы охватить группу, группу офицеров, которая может быть скадрирована вместе как прежде, или теперь представлена селективно.

Еще недавно, особенно в Америке, сцены с диалогами снимались стандартным образом:

1. Общий план (как правило полным кадром), которым снимается

сцено от ночоло до концо.

2. Актеры разделены на группы: каждая группа снимается, повторяя всю сцену от начала до конца, тогда как другие актеры сидят или стоят вне кадра.

3. Крупный план каждого актера снимается попеременно,

согласно плану действия.

Это показывает, что монтажер имеет широкие возможности монтажа, так как снимаются все моменты диолого молчаливые реакции, которые ему нужны. Монтажер должен отбирать углы расположения камеры, чтобы затем изображение появилось на экране. Если потом режиссер захочет убрать какую-то часть диалога, монтажер имеет такую возможность, потому что у него много снятых планов (вставок и перебивок) на выбор, чтобы соединить в случае необходимости куски, где не хватает слов.

СЛУЧАЙ Д

В сценах, особенно наполненных психологическим содержанием, что часто бывает в диалогах, хорошая настоящая режиссура всегда опирается на сложные, разнообразные приемы Классический метод съемки такой сцены, описанный в случае Г — это самый простой путь, но не самый экономный. Он позволяет режиссеру и монтожеру выбрать из различных вариантов и разнообразных версий то, что они сочтут наиболее подходящим решением.

Если сцена имеет моменты, которые должны быть непременно визуально выделены, режиссер их снимает несколько раз для монтажера, который может их затем вставить в нужный момент эпизода. Такой тип вставок — это простые реакции лица, жесты рук, движение машины, и т.д. Часто язык вставок синонемичен языку приближенного плана.

Монтажер не обязотельно должен все их использовать, но режиссер все же снимает их на всякий случай. Учитывая всю спешку и суету,

которая бывает при съемках сцены, нельзя обеспечить гарантию качества и предусмотреть заранее все вставки и перебивки. В других случаях вставка используется с целью исправления невольных технических оплошностей — например, если пленка испорчена по каким-то причинам, или если кто-то случайно попадает в кадр. Иногда такие ошибки не видны сразу при съемке до проявки, а затем уже невозможно повторить сцену. Вставка, включенная вместо испорченной сцены, иногда спасает эпизод.

СЛУЧАЙ Е

Иногда, в процессе разговора, персоножи упоминают что-то не присутствующие в кадре: строение, машину или другого человека. В данном случае естественно, если предмет действительно важен, показать его отдельно крупным планом. Вставка тогда показывается перебивкой. Перебивка может входить в общий план для того, чтобы показывать предметы, затронутые в диалоге. Например, два человека разговоривают стоя на холме, и мы их видим средним планом. Один упоминает нечто, находящиеся за кадром справа.

Мы вводим перебивку, которая показывает вдалеке какое-то строение. Затем возвращаемся к общему плану двух актеров. Через мгновение второй актер поворачивается и показывает на что-то за кадром, слева. Мы вводим перебивку, показывающую вдали мост. Затем мы возвращаемся к среднему плану с двумя актерами, когда они заканчивают диалог и поворачиваются, чтобы показать задний план.

Таким образом, эпизод удачно решается прямым и простым способом.

В исследуемом примере две перебивки показывают разные сюжеты. Но обе перебивки могут быть посвящены и одному предмету. Вернемся к нашему примеру: два актера стоят на холме, разговаривая лицом к нам (рис. 8.4). Они смотрят на небо. Небо в кодре отсутствует. Мы даем первую перебивку: большое дерево, на ветке которого сидит орел (план полного кадра дерева и орла). Мы возвращаемся к общему плану и немного погодя даем вторую перебивку — приближенный план дерева и орла.

Такой же метод используется для съемок немых сцен, где группа комментирует какое-то событие или за ней наблюдает другая группа.

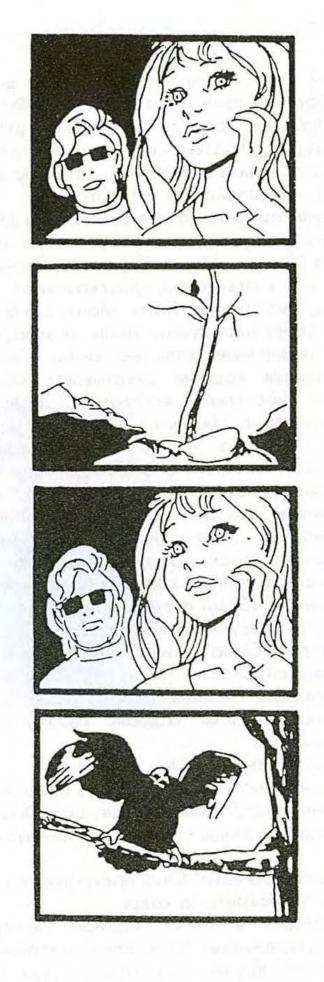


Рис. 8.4. Две вставки по одной зрительной оси включены внутрь общего плана

Следующий этап — это вставить более двух перебивок в один общий план, снимая один и тот же сюжет. Формула проста. Общий план дает полным кадром основного актера или нескольких основных актеров. Вставки варьируются от полного кадра для первой, среднего кадра для второй, затем приближенного плана для третьей и крупного плана для четвертой.

Эта формула применима для диалогов и для немых сцен. Можно вспомнить два примера, взятые из очень известных фильмов. В фильме «Лола Монтес» Макса Офюльса, Питер Устинов — директор цирка, стоя на возвышении, рассказывает публике жизнь Лолы Монтес. Внизу на арене, Лола Монтес (которую играет Мартин Кэрол) кружится на деревянных конях, а вокруг нее группа карликов представляет различные этапы ее жизни. Съемки Питера Устинова полным статичным кадром охватывают общий план. На него накладывается несколько вставок с Лолой Монтес, котороя вспоминает особенно тяжелые моменты жизни. И по мере усиления звука, кадр, где она на деревянных конях, приближается и постепенно входит внутрь плана Питера Устинова.

Второй пример взят из фильма Альфреда Хичкока «Птици». Мелани Даниель выходит на школьный двор, чтобы выкурить сигарету. Она не замечает, что на гимностические снаряды, расположенные во дворе, начинают слетаться птицы.

Двор снимается полным кадром, а ряд крупных планов молодой девушки включен в общий план. Сцена протекает в полной тишине и разворачивается следующим образом:

Общий план. Одна птичка прилетает и садится на край гимнастического снаряда.

Мелани Даниель. Полным кадром. Курит.

Общий план полным кадром. Несколько птиц на снаряде. Прилетает ворона.

Средний план девушки. Она курит.

Общий план полным кадром. Птицы продолжают слетаться.

Приближенный план молодой девушки. Она медленно курит.

Полным кадром: птицы слетаются. Прилетают все новые и новые вороны.

Крупный план девушки. Она прекращает курить и поворачивает голову, чтобы посмотреть за кадр.

Птица взлетает в небо. Камера схватывает ее полет на расстоянии, прослеживает полет слева направо, чтобы показать, как ворона достигает других птиц, которые уже полностью покрывают все металлические конструкции во дворе.

Крупным планом девушка. На лице выражение ужаса.

Все планы Мелани Даниель на скамейке в одной визуальной оси.

СЛУЧАЙ З

Эти перебивки могут производиться и круговыми движениями камеры или трэвелингом, так же, как и зафиксированной камерой. Например: актриса обращается к группе. Это долгая речь, которую она начинает.

Мы ее показываем в фас средним плоном. Первоя перебивка доет крупным плоном группу людей, слушающих ее в тишине.

Возврот на нее средним планом.

Вторая перебивка, вкруговую по лицам группы.

Возврат к основному среднему плану актрисы.

Третья перебивка, полным кадром вся группа, так же как и в первом случае.

Мы заканчиваем эпизод возвратом к среднему плану, когда она завершает свою речь.

СЛУЧАЙ И

Перебивка может дать прошедшее событие. Акира Куросава и Алан Рене — это режиссеры, часто использующие такой прием. Воспоминание может быть спровоцировано сюжетом, который доминирует в общем плане (основным), или же может возникнуть внезапное воспоминание видимое представление глубоких переживаний в прошлом персонажа.

В своем фильме «Расемон», Акира Куросава предлагает сцену, в которой бандит (Тосиро Мифуне) рассказывает на суде о дне совершенного им преступления. Есть очень неординарный кусок, который сконструирован следующим образом.

Бандит говорит, что ему помнится, будто он в этот день проскакал на лошади большое расстояние. Не прерывая устного рассказа бандита, вводится перебивка, где кадрируется горизонт и в стороне — моленький силуэт бандита, который скачет на лошади. Бандит появляется вновь, как в предыдущем общем плане, и продолжает рассказ, стоя лицом к судьям.

В этой перебивке, отражающей прошлое событие, сосуществуют параллельно и мгновенно проходят на экране два различных временных плана. Зритель понимает без труда смысл этой перебивки, она опровдана движением мысли автора.

Ален Рене специализируется на внезапном включении прошлого в настоящее без подготовки и в большинстве случаев, мгновенным кадром. Его фильм «Хиросима — любовь моя» пестрит такими примерами.

Молодая француженка в номере отеля останавливает внимание на руке своего любовника — японца, спящего рядом на кровати.

Без всякого предупреждения вдруг дается крупный план другого человека, бьющегося в предсмертной агонии. Камера быстро

движется вертикольно по телу лежащего немца.

Женщина смотрит на своего спящего любовника. Никаких других объяснений этому ужасному эпизоду, вызывающему шок. Лишь значительно позже, когда жизненные коллизии повторятся несколько раз, мы понимаем, что рука принадлежала ее другому любовнику — немцу, умершему солдату второй мировой войны. Это несколько сложно уловить сразу. Наша первая реакция — это удивление, мы ничего не можем понять.

СЛУЧАЙ К

Сколько времени может длиться на экране вставка или перебивка? Это зависит от содержания истории, от сюжета.

Если она показывает движение, которое нужно подчеркнуть, она начинается и заканчивается одновременно с движением. В данном случае продолжительность зависит от нее самой. Если движение, которое нужно подчеркнут, является частью более сложного и продолжительного движения, то визуальное соотношение между общим планом и вставкой получается обрывом действия. Мы более подробно рассмотрим этот случай в следующей главе. Если статический объект или человек при приближенном крупном плане не несет эмоциональной нагрузки и он снимается для перебивки, — то достаточно двух секунд, даже этого иногда много. Но если же актер слушает фразу партнера, либо диалог кого-то, или музыку, то изображение может длиться до 10 секунд, и это не покажется слишком долгим.

КОНТРАСТ ЧИСЕЛ

То, что называется «контрастом чисел», представляет собой широко используемый прием при съемке длительных диалогов с целью маскировки визуальной схемы приближения и удоления, используемой в фильмах. В картину вводится различное число актеров в каждом плане. Этот контраст чисел получается параллельным расположением камеры при съемке группы из трех человек и более, либо, чаще, противоположным расположением камеры, внутренним и внешним. Применение этого контраста чисел очень простое и идет к уменьшению чисел:

2 актера с двумя

2 актера с одним

1 актер с одним

Визуально это должно совпадать со средним планом, с приближенным и крупным планом, что может привести к моменту интенсивного напряжения в диалоге. Схема может быть обратной в спокойной части диалога и потом вновь подняться к моменту новой точки интенсивного напряжения.

Пора противоположных планов (из пяти вариантов принципа треугольника) может внести некоторое разнообразие в результате монтажа фильма. Если вершина в треугольном расположении камеры является полным кадром, а две позиции оснований треугольника — приближенным планом, то это существенное различие создаст драматическое напряжение и заключит эпизод.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МОНТАЖ ДВУХ ОБЩИХ ПЛАНОВ (ОСНОВНЫХ ПЛАНОВ)

Какова принципиальная разница между параллельным монтажем общего плана с противоположных точек и системы вставок и перебивок, вводимых в один общий план?

Принципиальная разница в подходе. Если в первом случае сцена охватывается полностью с одной позиции камеры, то в другом сцена подвергается различной визуальной обработке.

Сейчас параллельный монтаж с двух парных позиций камеры все больше заменяет использование вставок и перебивок.

Две основные схемы должны быть подчеркнуты в этой новой технике:

- 1. Общий план открывает эпизод: пара планов с противоположных внешних точек охватывает часть диалога, снова установливается общий план группы. Схема монтажа представляет собой противопоставления между внутренней—внешней позициями камеры. Вся группа полным кадром и новая схема монтажа определена: с противоположной внутренней точки. Новый общий план заканчивает эпизод.
- 2. После того, как сцена представлена полным кадром, различные пары планов с противоположных точек, смонтированые параллельно, постепенно выстраивают цель, используя каждый последний план схемы как соединение со следующей схемой монтажа. Частичное акцентирование на восток выстраивает четкую цепь, не возвращаясь к общему плану.

Порядок и природа таких схем монтажа продумывается режиссером до съемок сцены, что несколько уменьшает роль монтажера, чья созидательная работа в данном случае сводится лишь к контролю за временем планов на экране.

При этом методе все ключевые позиции камеры, освещенные в предыдущих главах, имеют особое значение.

ВАРИАНТ А

При этой технике вставок и перебивок употребляется лишь с целью напоминания о предмете, фразе, выражении лица внутри одной или нескольких схем монтажа.

Режиссера в данном случае не смущает количество пар ключевых планов, которые есть в его распоряжении. Он отбирает их согласно сюжету и выстраивает по задуманной линии.

ВАРИАНТ Б

Использование планов с различных расстояний для того, чтобы разнообразить сцену, представлено на рис. 8.5.

Четыре перемещения камеры общим планом, показанные на рис.

8.5, могут быть смонтированы по следующей простой схеме:

Планы 1—4—1—4—2—3—2—3, сняты в прогрессии от приближенных планов до крупных планов. Чтобы прийти к этому, мы группируем вместе планы с противоположных точек на одном расстоянии: 1 и 4 — это приближенные планы, а 2 и 3 — крупные планы.

Однако, два расстояния могут и не совпадать таким образом, чтобы крупный план следовал за приближенным планом, меняя формулу на протяжении эпизода. Эпизод будет продолжаться тогда следующим образом:

Планы 1—3—1—3—1—3—2—4—2—4

Такой вариант часто используется и делает диалог очень живым.

ВАРИАНТ В

Предлагаем еще один широко распространенный вариант, применяемый при параллельном монтаже статического диалога между двумя актерами. Эта система требует использования двух перемещений камеры по одной визуальной оси, чтобы показать одного актера в момент, когда камеры направлены на другого. Если вы схватываете обе ключевые позиции камеры для съемки диалога, и если разговор вам кажется несколько долгим, вы можете продвинуть камеру вперед по одной оси с основным планом съемки, чтобы показать вторую часть диалога.

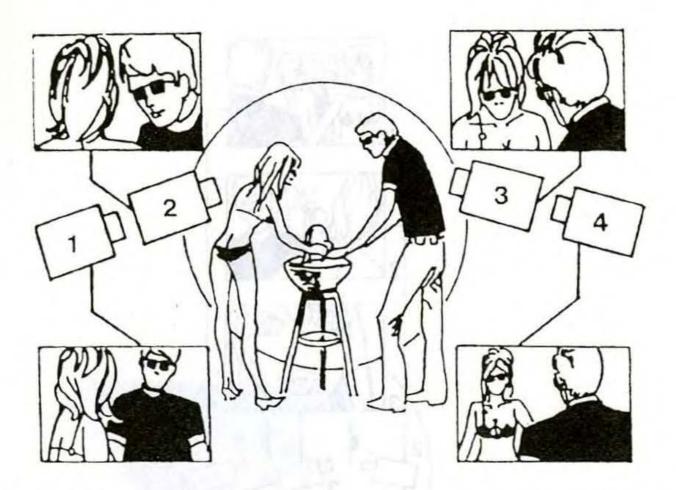


Рис. 8.5. Четыре ключевых общих плана, которые могут использоваться для более динамичного визуального представления диалогической сцены путем контраста расстояний планов с противоположных точек

Рис. 8.6 иллюстрирует два примера, где два актера использованы в качестве основных в группе.

Если диалог короткий, порядок монтажа эпизода может быть таким:

Планы 1-2-1-3-1-2

Когда диалог более долгий, в середине можно дать приближенный план по той же оси, что и один из общих планов (показывая четко одного из актеров). Порядок монтажа в такой ситуации следующий:

Плоны 1-2-1-2-1-2-3-2-3-2

Дво приведенных примеро моло различоются по контрасту чисел, когда во время эпизода вводится сомый приближенный план по одной зрительной оси.

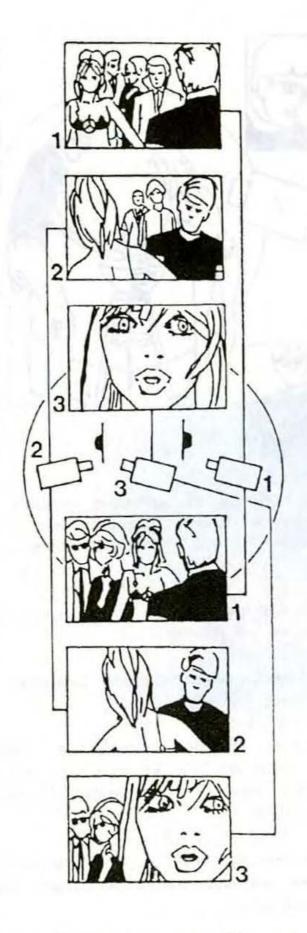


Рис. 8.6. Три основных общих плана могут быть использованы для съемок многочисленной группы, где два актера играют ведущие роли. Обращается внимание на разницу, достигнутую контрастами чисел, которые показаны на примере.

ЛИНИЯ ИНТЕРЕСА. ИЗМЕНЕНИЕ СТОРОН

Когда долгий диалог между двумя людьми, сидящими за столом, снимается со стороны линии интереса «запад—восток», то диалог из-за своей длины может стать очень монотонным. Мы можем моментально оборвать кадр, чтобы дать линию «север—юг», а затем опять перейти на «запад—восток». Рис. 8.7 показывает соотношение в кадре и перемещение планов в пространстве. Перемещение линии интереса может приводить к любой из трех основных позиций камеры.

В этом случае мы выбрали центральный план (2), где нет доминирующих актеров. Перемещение внимания легко достигается тем, что актеры прекращают смотреть друг на друга и поворачивают головы к какой-то точке за пределами кадра влево. Мы обрываем кадр, чтобы показать кадр 4, где актер С делает им знак рукой. Вновь обрывается кадр, чтобы дать план 5, где два актера В и А прекращают смотреть влево за кадр и оказываются вновь лицом друг к другу. Мы теперь с той стороны линии интереса, откуда мы вновь можем исходить согласно обратному плану.

Наши два основных актера поменялись местами в кадре и это изменение прошло незамеченным благодаря моментальной смене полюса интереса. Порядок монтажа этого эпизода следующий:

Плоны 2-1-3-1-3-1-3-2-4-5-4-5-6-7-6-7-5-6-7

ПАУЗА МЕЖДУ ДИАЛОГАМИ

Другие статические диалоги тяжелы для зрительного восприятия. Они требуют моментов сильно стимулирующих внимание.

Но составить диалог таким образом, чтобы он содержал небольшие куски текста, не несущего информации между острыми моментами, очень сложно, прежде всего потому, что надо обеспечить одинаковое качество и тем и другим и одновременно показать логическую и естественную связь между острыми моментами и этими кусками без информации.

Решение здесь: это обойтись без фраз-связок, а заменить их паузами, показывая лишь моменты интенсивного напряжения в диалоге. Визуальная пауза, к которой иногда прибегают, позволяет повысить качество сцены, не нанося вреда содержанию моментов интенсивного напряжения. Например, Дэвид Лин в начале «Доктора Живаго» используетэту технику:

- 1. Фильм начинается с того, что Евграф (Гинесс) смотрит из окна своего кабинета.
 - 2. Толпы рабочих идут центрольную гидроэлектростанцию.
- Евграф разговаривает со своим ассистентом, вспоминая тяжелые моменты революции.

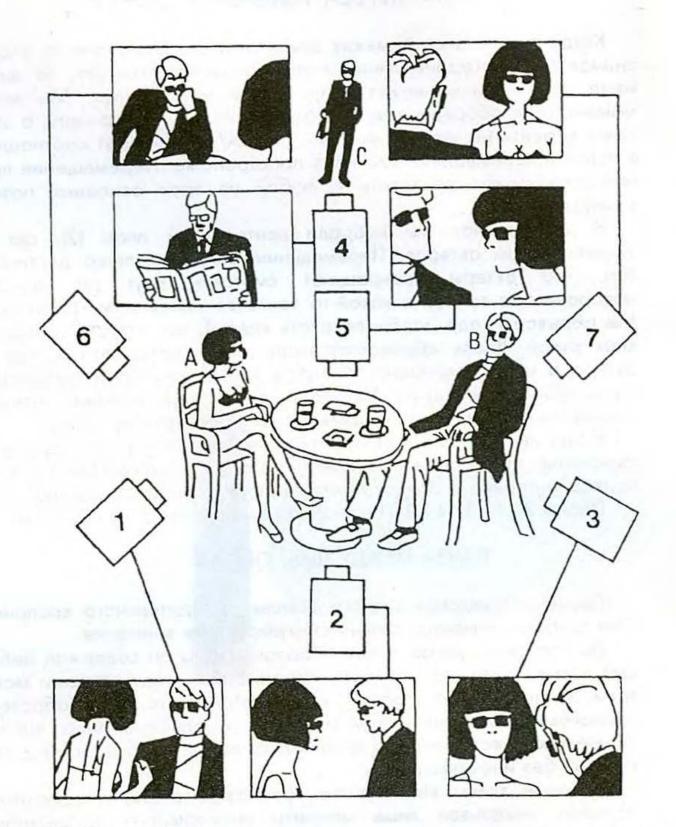


Рис. 8.7. Треугольное расположение по другую сторону линии интереса. В этом случае моментальная смена направления используется для перемещения плана

- 4. Короткий план людей, идущих на работу на гидроэлектростанцию.
- 5. Евграф сообщает, что он встретил какую-то девушку среди рабочих.
 - 6. Короткий плон людей идущих на работу.

7. Девушка (Рита Ташенгем) около кабинета Евграфа, стучится,

затем он принимает ее.

Моменты 3, 5, 7 составляют часть одной сцены, показывающей три важных пункта диалога. Если бы они снимались непрерывной сценой, слова, связывающие моменты напряжения, могли бы расслабить публику. Визуальные паузы вставлены следующим образом: рабочие идут на электростанцию (моменты 4 и 6).

В этом случае моменты интенсивного напряжения диалога изолированы друг от друга. Чтобы мотивировать визуальные паузы, вводится соотношение между основным персонажем и объектом пауз (моменты 1 и 2). Иногда объект следующей визуальной паузы предварительно анонсируется в самом диалоге.

Фильм Ричарда Брукса «Профессионалы» дает следующий

пример:

Ли Марвин принемает г-н Грант, хозяин частной железной дороги. В момент когда они собираются подняться в вагон, рабочий сообщает г-ну Гранту, что они должны перейти на запасный путь и уступить место скорому поезду. Поезд отъезжает. Внутри г-н Грант описывает каждого из трех человек, которых он собрал, таким образом информируя публику о персонажах, чертах их характера, их способностях. Быстрый дубль вагона Гранта.

Интерьер вагона еще раз; г-н Грант объясняет проблему и свой

плон.

Визуальная пауза, использованная для связки моментов интенсивного напряжения диалога, кажется естественной, так как она анонсируется в предыдущем нетрольном моменте.

Быстрые сцены могут быть сняты в следующей техникой:

Два человека на передних сидениях машины, разговаривают. После нескольких мгновений разговора, обрываем кадр, чтобы показать:

Внешний план машины, пересекающей дорогу, из одного конца кадра в другой. Вновь обрыв, чтобы показать:

... внутренний план машины. Два человека продолжают разговор.

Следующая точка напряженности диалога.

Техника проста и эффективна. Ее применение обеспечивает живое развитие диалога.

УПЛОТНЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Бывают ситуации, когда только длительный диалог способен объяснить развитие событий. Однако, мы видим, что сцена настолько растянута, что портит ритм фильма. Существует на этот случай кинематографический прием, который служит тому, чтобы удержать внимание зрителей на протяжении всего диалога.

Речь идет об уплотнении времени показа эпизода с диалогом специально в центральной части.

Начало и конец эпизода снимаются в нормальном темпе. Рис. 8.8 показывает нам визуальную идею этого принципа.

Линия эскиза представляет собой продолжительность сцены. Пронумерованные фрагменты — те, которые будут представлены в сцене. Как видно, начало и заключение остаются полностью, отбираются только центральные моменты, которые будут смонтированы вместе. Никакой видимый переход не соединяет фрагменты.

Каждый отобранный фрагмент имеет основную идею, затем эти фрагменты соединяют в процессе монтажа: нет изменения ни предмета диалога, ни места действия. Только уплотнение времени.

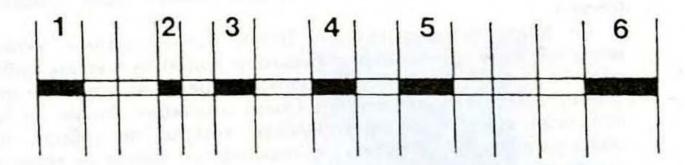


Рис. 8.8. Линия представляет собой всю продолжительность сцены, где отобраны отрывки, которые будут смонтированы вместе, а остальные фрагменты — опущены. Таким образом достигается уплотнение времени эпизода

СЛУЧАЙ А

Фрагменты, отбираемые для уплотнения сцены, порой показывают актеров в различных положениях и в разных местах. Ален Рене в «Хирасиме — любовь моя» демонстрирует это несколько раз. Вспомним пример, где речь идет о любовнике-японце, когда он делится своим опытом, рассказывая что-то французской актрисе. Три плана, посвященные его речи, сконструированы следующим образом:

Человек растянулся на кровати. Говорит. Когда он заканчивает свою мысль, прерываем:

... тот же фон, человек сидит на кровати, говорит. Его слова продолжают идею предыдущей фразы. Прерываем.

... тот же фон. Человек стоит. Заканчивает речь. В этом положении реакции женщины, которая слушает, опущены. Никаких комментариев. Сцена очень насыщена, компактна, экономит массу времени.

СЛУЧАЙ Б

Эта техника может позволить периодическую замену одного из актеров в эпизоде по мере того, как разговор несколько перемещается вокруг центральной темы. Во французском фильме «Без видимых причин» Ж.Л. Трентиньян, который играет роль инспектора полиции, допрашивает подозреваемого. Инспектор задает вопросы — подозреваемый отвечает. Вдруг эта схема обрывается и мы видим другого подозреваемого, который неожиданным образом тоже отвечает на вопрос. Затем первый подозреваемый отвечает на следующий вопрос, затем — снова второй, а потом вновь первый, — и так до конца эпизода.

Что это означает? Это означает, что два допроса происходят в одном месте, но в разное время. Эти сцены смонтированы параллельно, чтобы у зрителя не сложилось ощущения повторяющейся информации, что произошло бы, если бы второй подозреваемый стал отвечать на вопросы после первого.

При такой же технике показана только та часть, где ответы подозреваемых отличаются друг от друга. Сцена выигрывает благодаря простому уплотнению времени.

В фильме Милоша Формана «Отрыв» песенка исполняется группой девушек. Использован монтаж фрагментов. Каждая девушка поет только одну фразу из песенки или несколько слов, а мелодия продолжается далее, соединяя голоса девушек. Всего используется двадцать девушек, которые по очереди представляют песню.

СЛУЧАЙ Г

Акира Куросава в фильме «Икиру» использует ту же технику, но в другом контексте. Фильм начинается с того, что группа женщин выдвигает ряд протестов перед служащими муниципалитета. Служащие посылают их в другой отдел. Служащие каждого отдела муниципалитета проходят перед зрителями быстрыми сменяющими друг друга кадрами. Все они говорят, что они не занимаются проблемами, интересующими женщин и каждый отправляет их в другой отдел. В конце эти сменяющие друг друга кадры образуют замкнутое кольцо и девушки оказываются в кабинете того служащего, с которого они начали обход муниципалитета. В отчаянии одна из женщин выражает все свое негодование перед служащими по поводу стиля их работы.

Когда эпизод начинается, мы видим женщин и служащего, но затем только быстрые кадры, показывающие различные кабинеты муниципалитета, и крупные кадры служащих, которые говорят прямо в объектив камеры, что они не в состоянии ничего сделать. Женщины же не видны и не слышны на протяжении всего эпизода до тех пор, пока они не появляются в кабинете последнего служащего.

Социальные проблемы, поднятые Куросавой, особенно остро ощущаются благодоря такой технике съемки.

СЛУЧАЙ Д

Дэвид Лин применил этот метод уплотнения времени в фильме «Доктор Живаго». Вариант режиссера состоит в том, что он использует актера-рассказчика для вербального объяснения тех моментов сцены, которые визуально опущены. Евграф встречает Живаго около дома, принимает Живаго за своего сводного брата (внутренний голос Евграфа объясняет это) и заходит с ним в дом. Через мгновение за сценой слышен внутренний голос Евграфа, а в кадре мы видим Живаго, целующего невесту. Они стоят за столом и разговаривают. Но слышен лишь голос «рассказчика за кадром». Вдруг дается приближенный план Живаго, который говорит:

«Не нравятся? Не нравятся мои поэмы? Кому?», затем голос Евграфа за кадром дает подлинный ответ, который хотел дать

Живого, но не смог этого сделать.

Сцена прогрессирует, актеры жестикулируют и перемещаются молча до тех пор, пока голос Евграфа еще раз не перебивается словами Живаго.

Визит Евграфа визуально сжат и представляет собой лишь серию картин, демонстрирующих только моменты интенсивности напряжения их встречи.

УСКОРЕНИЕ ТЕМПА ДИАЛОГА

Существует любопытный феномен, которому я не нахожу объяснения. Когда вы снимаете сцену в нормальном ритме, а затем проецируете ее на маленьком экране, ритм, воспроизводимый на экране, соответствует ритму сцены, снятой вами на пленку. Но когда та же самая пленка используется для показа фильма на большом экране, чтобы быть увиденной многочисленными зрителями, ритм сцены становится медленнее. Многие режиссеры, я уверен смогут это подтвердить.

Для сцены с быстрым действием, камера дает ускоренное изображение, а потом фильм показывается в нормальных условиях. Но как решить эту проблему, когда речь идет о статичных сценах с диалогами? Необходимо ускорить тем приблизительно на треть от нормального темпа.

Этот метод не должен использоваться для создания более ускоренной атмосферы, он используется лишь в том случае, когда диалог информативен.

Когда сцена с диалогом ускорена, то актеры имеют тенденцию говорить более громко. Необходимо предупредить их, чтобы они говорили спокойно, и голос звучал нормально. Тогда эпизод будет удачно завершен.