

ГЛАВА 3

ОСМЫСЛЕННАЯ КОМПОЗИЦИЯ КАДРА

Большинство примеров в этом разделе будут снабжены двумя маленькими миниатюрами: первая изображает основное распределение светлых и темных масс в кадре, а вторая — основные линии напряжения. Эти наглядные примеры покажут, как вызвать эмоции, которые требуются для того или иного эпизода. Существуют определенные правила, которые будут работать практически в любой обстановке или ситуации.

Чтобы создать кадр, который зритель сможет быстро «прочитать», не стоит сразу думать о конкретных элементах (персонажах, мебели, камнях, деревьях), которые вам нужно расставить в кадре. Начните с базовых четких и читаемых пятен (как в миниатюрах возле каждого из кадров), а уже затем ищите в них свои элементы.

Давайте посмотрим, как это работает.

Допустим, мы пытаемся создать гнетущую обстановку. Мы построим такую композицию, которая будет визуально давить на нашего персонажа; для этого распределим светлые и темные массы так, как это показано ниже в примере **А**.



Определившись с основной идеей нужной композиции, мы уже не отступим от нее, ведь именно она поможет сделать наше визуальное высказывание четким. Композиция вызывает ощущение клаустрофобии, тесноты, драматизма, а также привлекает глаз зрителя к зоне фокуса — значит, мы не ошиблись в своем выборе (см. кадры с похожей тематикой на с. 42, 45, а на с. 59, 89 примеры того, как сбалансировать основной визуальный вес изображения в условиях кинематографической целостности, когда композиция одного кадра влияет на композицию следующего).

Теперь все, что остается, — это отрисовать и осветить кадр, следуя созданному шаблону. Конкретная ситуация, которую диктует сюжет, должна ему соответствовать, как мы увидим в примерах **В** и **С** на следующей странице.



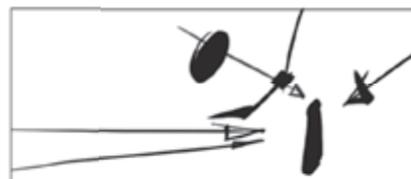
В

Вторая миниатюра будет отображать динамику изображения — нарисованные или воображаемые линии (т. е. соединяющие точки; см. с. 28). В примере **В** мы видим, как текстура скал и рельеф местности направляют взгляд в сторону заблудшего ковбоя, добавляя кадру драматизма.



С

В примере **С** мы видим реальные линии, такие как забор, холм слева и тени на стене справа. Все они привлекают наше внимание к ковбою на заднем плане. Кроме того, есть воображаемые линии, которые, как мы говорили ранее, соединяют точки — например, линия, которая идет от рукоятки пистолета через пальцы плохого парня к голове бедолаги.



Давайте посмотрим на другие примеры того, как с помощью правильного освещения, расстановки элементов, кадрирования и других инструментов можно создавать емкие изображения, которые легко считываются. Они отвечают целям конкретного кадра и направляют взгляд зрителя на ключевые для сюжета элементы сцены.

РЕСТОРАН (ОБЩИЙ СЛУЧАЙ)

Представим, например, такую сцену: пара сидит за столиком в ресторане. Не слыша их разговора, мы не узнаем всего, что происходит между мужчиной и женщиной, однако с помощью визуальных средств можно многое об этом рассказать.



3



4

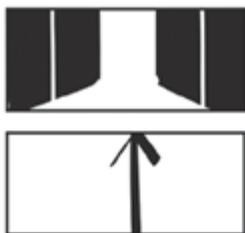


1 – Если пространство между собеседниками свободно, возникает впечатление, что они непринужденно и дружелюбно болтают. Еще одна деталь: оба персонажа освещены равномерно, что подчеркивает ощущение равновесия между ними.

2 – Напротив, стоит расположить между персонажами зрительно тяжелые элементы, визуальный диалог между ними оказывается нарушен. Это ощущение усилится, если фон персонажей будет различаться – тем самым они как бы оказываются в «разных мирах».

3 – Если один из персонажей залит светом, а другой погружен в тень, зритель поймет, что освещенный человек имеет более позитивные намерения, чем его собеседник.

4 – Если один из персонажей освещен таким образом, что сильнее контрастирует с фоном, мы в первую очередь посмотрим на него (мужчину, в данном случае), видя в нем большую визуальную значимость.



Зрителя нужно сразу же познакомить с миром, в котором происходит действие. Эмоциональный тон, правила игры, основная точка зрения, с которой мы будем смотреть на события, — все это предстоит показать в самом начале истории. Изображение выше сообщает сразу несколько вещей. Помимо того что оно отсылает нас к определенной географической локации, мы видим, что история начинается с симметричного, по-своему ровного и ясного тона повествования. Ее персонажи четко следуют определенному кодексу и набору правил, которые будут влиять на их решения в рамках развития сюжета.



Здесь все значительно более естественно и непринужденно. Во-первых, в сцене гораздо больше разнообразных текстур. Глубины изображению придает ощущение перспективы, на которое намекают относительные размеры автомобиля, группы подростков и домов. Ничто не мешает нам рассмотреть лица ребят в кадре, их открытые улыбки, одежду, которую носили в 1950-х и выбор которой соответствует индивидуальному вкусу каждого персонажа. Все это — мир наших героев, подростков из Южной Калифорнии; обстановка задает правильное настроение для «истории, которую мы вот-вот расскажем».



Мы работаем на плоской поверхности и можем изобразить лишь застывший снимок того, что должно быть частью движения. Поэтому залогом хорошего результата станет имитация движения всеми доступными способами. В данном случае все три персонажа держат оружие; мы воспользовались этим и расставили их «веером», как если бы это были разные кадры одного и того же человека с оружием в движении – справа оно опущено, а на переднем плане слева пистолет агента поднят. Даже тень на стене позади него, кажется, расположена в соответствии с этим принципом.



Тот же прием мы видим в этом примере: три персонажа, участвующие в уличной погоне, последовательно принимают позу, в которой секундой раньше был персонаж впереди. Кроме того, если провести линию через их головы, она будет иметь U-образную форму – как у скейтбордиста, скользящего вниз по рампе, чтобы через секунду взлететь вверх на другой стороне. Ощущение головокружения и динамики усиливает съемка широкоугольным объективом в односточной перспективе.



Освещение помогает направить взгляд зрителя. В данном случае светом мы обрамляем персонажа, которого допрашивает группа копов. Все взгляды устремлены на задержанного. Глаза копов расположены выше. Все это, а также тот факт, что фигура бедняги находится ниже линии горизонта, усиливает уничижительный эффект. Контраст между сжатым кулаком и открытой ладонью подозреваемого добавляет драматизма; на это также работает предплечье персонажа справа и поля шляпы слева — все они направлены в сторону основного персонажа. Включив в кадр тень на стене над головой задержанного, мы замыкаем круг — у героя нет выхода.



Выбранный ракурс говорит нам о том, в какой беде находится этот солдат. Благодаря тому что камера расположена высоко и смотрит на персонажа сверху вниз, мы, как и он, едва различаем, что находится вокруг. Большие листья и пальмы вокруг солдата зрительно уменьшают его размер на фоне окружения. Стебли бамбука позади делают перспективу этого кадра более напряженной.



Когда мы располагаем камеру ниже глаз персонажа, он начинает возвышаться над нами, становится внушительной фигурой, которая, очевидно, лучше контролирует ситуацию. В данном случае персонаж привлекает еще больше внимания, потому что он больше охотника на заднем плане. Другие элементы композиции помогают усилить напряженность сцены: так, дерево и ружье создают диагональ, идущую вправо, в то время как искатель приключений на переднем плане скорее наклонен влево. А то, что персонаж и второй охотник смотрят в разные стороны, придает герою еще более независимый и героический вид.



Тот внушительный эффект, который вызывает снятый снизу вверх кадр, может быть применен к любой теме или предмету — например, к архитектуре. В этой сцене эффект, который создается за счет съемки широкоугольным объективом, можно было бы усилить, направив камеру вертикально вверх, тем самым включив в кадр точку схода. Другой образец использования подобного приема можно увидеть на страницах 4-5.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕГАТИВНОГО ПРОСТРАНСТВА

Негативное пространство — не что иное, как пространство между зонами фокуса, элементами, из которых строится композиция; пространство, которое считается наименее значимой областью изо-

бражения. Однако зачастую с помощью негативного пространства можно сообщить весомую часть высказывания. Ниже пара примеров.



Жулик пытается украсть таинственного идола из сейфа. С помощью очертаний затылка и плеча мы обрамляем предмет его поисков. Атмосфера таинственности усиливается благодаря потоку тусклого света, исходящему от фонарика за пределами кадра. Этот же источник света выхватывает из темноты основные черты лица героя — ровно настолько, чтобы показать его напряжение.



Мы наблюдаем полночный разговор в комнате с одним источником света. Он скрыт за большой темной массой слева, поэтому мы фокусируемся только на освещенных им поверхностях — а именно лицах героев. Мужчина, сидящий справа, становится центром всего действия. Этот персонаж — единственный, чьи глаза и выражение лица видны в полной мере; кроме того, внимание зрителя направлено на него из-за структуры стены и того, что в его сторону обращены взгляды собеседниц.



В этом кадре наиболее заметной фигурой является солдат на переднем плане. Однако с помощью его силуэта мы также кадрируем тех двух, что следуют за ним. Ярко выраженная разница в размерах этих двух групп (которая может быть усилена использованием широкоугольного объектива) добавляет выразительности и напряжения не слишком динамичной ситуации за счет контраста (см. с. 77). Не забывайте и о том, что всякий раз, когда в композиции повторяются похожие элементы (в данном случае это человеческие головы), они создают определенный ритм или ощущение движения.



Здесь мы создаем гнетущую атмосферу, помещая арестованного в чрезвычайно тесную рамку из силуэтов двух полицейских на переднем плане. Освещая только этого мужчину, мы делаем его еще более уязвимым. Кроме того, пистолет слева от головы героя, кажется, еще больше усиливает давление на него.