



Художественное творчество в игровом фильме



Кино не только многоязыковое искусство, но и гораздо более технологичное, коллективное и многопрофессиональное, чем театр. Это определяется тем, что создание фильма — сложный производственно-технологический процесс.



Если на заре кинематографа для съёмки фильма нужно было лишь небольшое помещение — ателье да лаборатория, обрабатывающая плёнку, то сегодня для этого требуется мощнейшая кинофабрика вроде Голливуда или Мосфильма и ещё целая киноиндустрия, в которой занято множество людей. Инженеры и техники, программисты и даже целые научные институты обеспечивают кинопроизводство. Кинематограф имеет собственную экономическую сферу, включающую в себя, помимо производства, систему кинопроката и реализации фильмов.



Состав творческого киноколлектива также отличается многочисленностью и профессиональной разветвлённостью. То, что прежде делал один сценарист, теперь делает группа специалистов по сюжету, диалогу и т. п. Ещё многочисленнее режиссёрская группа. Режиссёра-постановщика — главного дирижёра всего кинопроцесса — окружают ассистенты, помощники, режиссёры по монтажу, массовке, кастингу (подбору актёров), всех не перечислишь. Не менее впечатляющ список работающих под началом оператора-постановщика. Он руководит не только своими ассистентами и помощниками, но и целыми цехами (например, осветительным), которые подчиняются только ему. Не составляет исключение и команда художника-постановщика. Здесь мы тоже видим разнообразие кинопрофессий: художники по костюмам, гриму, компьютерно-постановщик.



Все виды кинематографа могут быть художественным явлением и произведениями искусства, но в сердце зрителя первое место, бесспорно, принадлежит игровому фильму, называемому художественным. Чем притягивает к себе игровой фильм? Ну конечно же игрой актёров, искусно выстроенным сюжетом с интригой, вызывающим замирание сердца и позволяющим мысленно ощущать себя на месте героев фильма



*Эскизы и кадры
из фильма
«Солярис».
Режиссёр
А. А. Тарковский,
художник М. Н.
Ромадин*

Изобразительная сторона фильма, его визуальное решение, т. е. то, что мы видим на экране, является коллективным художественным творчеством и не ограничивается только работой художника. В первую очередь в этот процесс вовлечены режиссёр и оператор. Визуальный строй фильма, его художественное решение — совокупный результат творческого коллектива. Работая в содружестве с режиссёром и под его руководством, кинохудожник не меньше, чем сценограф, творчески свободен в рамках общего художественного замысла. Но если на сцене художник создаёт символ мира, то на экране художник создаёт его плоть, его реальный образ во всех деталях.



Рисую эскизы интерьеров и раскадровку, участвуя в выборе природы, художник-постановщик воплощает общий замысел и образ будущего фильма. От точности видения художником визуального облика и стиля всего фильма зависит облик и мест действия, и каждой из деталей, «играющих» в кадре.

Видеоряд фильма, состоящий из лиц героев, живой природы и мира вещей, в котором они живут, несёт на себе отпечаток работы и таланта художника-постановщика и его команды. Вся видимая на экране среда: природа, интерьеры, костюмы и вещи (от вилки, пистолета, автомобиля до костра и фейерверка) — это их созидательно-творческая сфера. Причём в кино вещи не театрально-бутафорские, а



е.



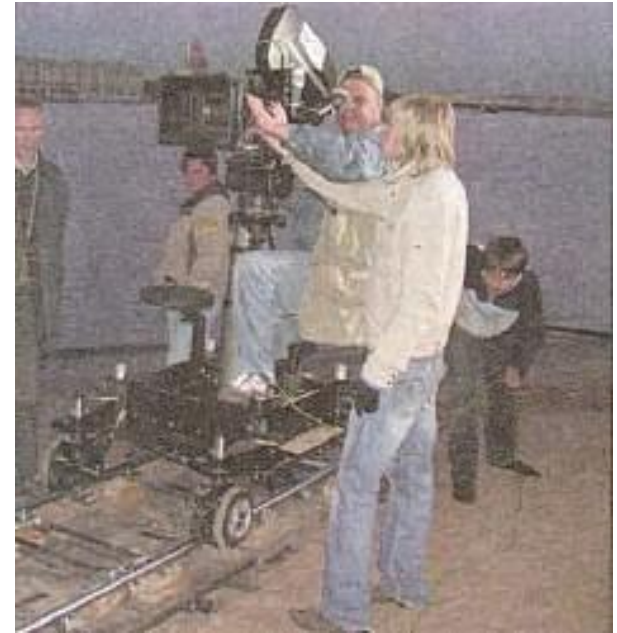
Кадр и эскиз из фильма «Я жду тебя». Режиссёр В. Яценко, художник А. Громов

Приступая к съёмке какого-либо эпизода, режиссёр не может не представлять его зрительно: где он происходит и как будет выглядеть на экране. Режиссёр и оператор, ещё не начав снимать, должны видеть будущий фильм, каждый его эпизод, точно так же, как видит художник, начиная свою картину. Только, естественно, с учётом того, что их «картинка» будет движущаяся и говорящая.



Фрагменты фильма «Война и мир» (режиссёр С. Ф. Бондарчук)

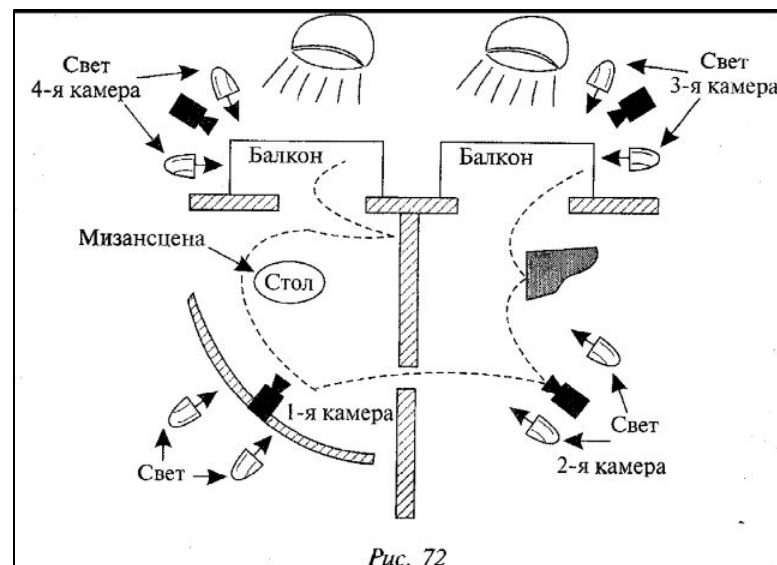
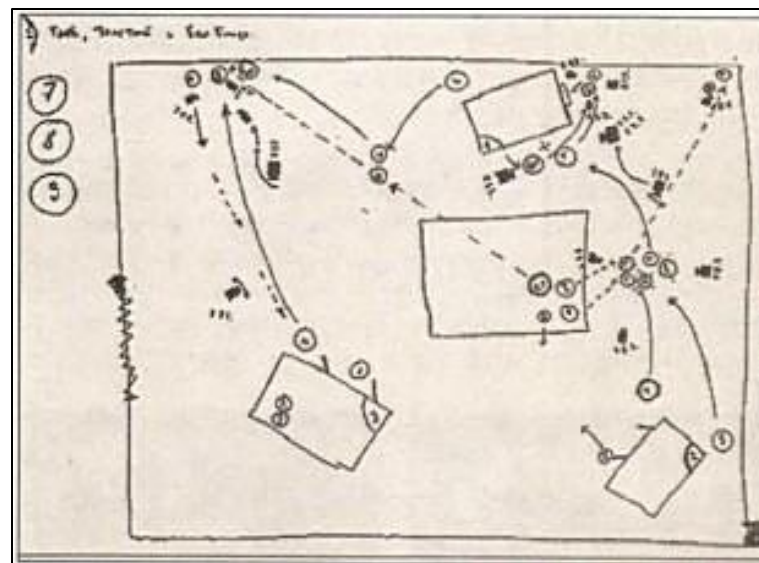
Ещё перед началом съёмки какой-либо сцены режиссёр определяет, откуда выходят актёры, где находится камера, в каком ракурсе и при каком освещении их будут снимать. Каждый план выстраивается композиционно и по времени с учётом движения камеры и актёров, их нахождения в кадре. Это делается и в небольших предварительных покадровых эскизах (раскадровке), и во время репетиций на съёмке.



Рабочий момент съёмки

Ещё большее содержание имеет работа оператора. Его художественным видением и изобразительным мастерством творится живопись и композиция кинокартины, которую мы видим на экране. На основе работы режиссёра и художника он определяет визуальное решение фильма, его изобразительный строй и настроение.

Это операторская схема съёмки сцены, где закладывается движение камеры, освещение, крупность и ракурс плана. Потом на съёмках она воплотится в движении во времени и пространстве.



Как и в театре, костюм и грим в кино — средства создания образа. Но степень их условности различна. Ибо в кино костюм чаще всего реален и характеризует персонажа в реальной среде, что требует его соответствия правде обстановки и жизни того времени, в котором происходит действие фильма. В кино любая вещь, будь то деталь костюма или кружка на крупном плане, «играет» не менее, чем актёр. Образ в кино возникает из суммы самых разных изображений: пейзажа и человека, вещи и игры света в их переплетении со звуком, музы



Вы видите, как задуманное художником воплотилось в фильме. Соответствие историзму и характеру персонажа определяет мастерство работы художника по костюмам.

Невнимание к исторической и материальной достоверности среды и вещей может разрушить правду всего происходящего в фильме. В фильме сочетаются игровое искусство актёров и документальность вещей и природы, в которой они существуют.

Точность выбора детали рождает настроение в эпизоде. В кадре два героя: девочка и кружка. Взгляд девочки на кружку передаёт состояние героини. Созданная художником среда помогает естественности и правде жизни актёра в кадре.



Вопросы для самопроверки

В чём состоит специфика творчества художника в кино?

Работая в содружестве с режиссёром и под его руководством, кинохудожник не меньше, чем сценограф, творчески свободен в рамках общего художественного замысла. Но если на сцене художник создаёт символ мира, то на экране художник создаёт его плоть, его реальный образ во всех деталях.

Каков круг работы художника в игровом фильме?

В современном кинематографе художник не только создатель декораций. Это один из авторов идейно-художественного замысла фильма. После прочтения и анализа сценария, обсуждения его с режиссером и оператором художник создает в подготовительном периоде серию эскизов. В них определяются стилистические особенности будущего фильма, его изобразительный и колористический строй, соответствующие жанру произведения. Это помогает участникам съемочной группы прийти к единому видению событий и образов. Эскизы художника становятся изобразительной основой, отправной точкой для создания декораций, выбора натуральных объектов, а также для поиска решений мизансцен и световых эффектов

Почему небрежность в подборе вещей и недостоверность обстановки в кадре могут разрушить веру зрителя в правду происходящего в фильме?



Упражнение «Что на экране?».

Когда звучит фраза «Хочешь попробовать?»,
что мы видим на экране?



Упражнение «Что в следующем кадре?».

На экране: женщина едет в электричке. Что мы видим в следующем кадре?



То, что она видит; то, о чём она думает; то, что ей снится, и т. д.

Упражнения на тему «Выбор природы и места для съёмки»: «Рыцарь Айвенго», «Дюймовочка», «Дама с собачкой»



В таких упражнениях формируется умение осмысленно и выразительно выстраивать видеоряд в сочетании с текстом, музыкой. Тем самым развивается культура вашего киномышления.

Синонимы к "видеоряд"
видеоряд, видеоматериал,
видеозапись...
iSYNONYM.RU

Домашнее задание:

- Расскажите и создайте видеоряд (эскизы к фильму):
- выбор природы для съёмки эпизода фильма (фильм на свой выбор)— где, откуда и как снимается выбранный эпизод;
 - создание среды эпизода (где, в каком месте, на фоне каких вещей и интерьера могут действовать герои.);
 - что должно быть на экране, когда произносится эта фраза или текст («Мне холодно», «Почему вы опаздываете, я устала ждать» и т. п.), — лица, вещи, пейзаж;
 - какие вещи должны окружать героев или быть у них в руках, чтобы сделать их диалог на экране более впечатляющим (придумайте 2-3 фразы на тему ссоры, размолвки, встречи, радости и т. п.).