

Санкт-Петербургский государственный университет

Факультет журналистики

Кафедра радио и телевидения

В.Познин

**Изобразительное решение
аудиовизуального произведения**

Курс лекций

Санкт-Петербург

2007 г.

Данные лекции были прочитаны студентам, занимающимся в спецсеминаре «Изобразительное решение аудиовизуального произведения», но, думается, они будут полезны всем, кто готовится к работе по созданию аудиовизуального продукта в любой его форме, будь то телевизионная передача, фильм или мультимедийная программа.

Учитывая же, что аудиовизуальная информация в наши дни приобретает доминирующий характер, то сведения о психологических закономерностях восприятия изображения, о природе выразительных средств произведений экранного творчества, о традиционных и новых технологиях создания аудиовизуального произведения, оказывающих влияние на эстетику экранного образа, могут быть интересны и полезны самому широкому кругу читателей.

© Познин В.Ф.

Лекция первая. Специфика экранных искусств.

Порой случается так, что изобретатели и сами не понимают до конца, что же они собственно изобрели. Точнее сказать, предлагая человечеству свое изобретение, они имеют в виду лишь малую часть тех потенциальных возможностей, что скрыты в созданной ими технической новинке.

Например, отцы радио и телевидения даже вообразить не могли, что со временем их детища будут не просто выполнять функцию оперативной связи, наподобие телеграфа, а станут самым эффективным средством массовой информации.

Персональные компьютеры, в перспективность массового пользования которых вначале мало кто верил, сегодня заполнили весь мир и оказались способны выполнять самые разнообразные функции.

Принцип Интернета, изначально разработанный и примененный военными для передачи внутренней информации, вскоре находит самое широкое применение. Сегодня это символ информационной глобализации.

Интерактивные технологии, вначале предназначенные исключительно для компьютерных игр, на наших глазах становятся неотъемлемой частью мультимедийных программ, Интернета и новых видов интерактивного кино телевидения.

То есть все эти технические новинки, создаваемые для сугубо конкретных и достаточно узких, прикладных коммуникативных, научных или развлекательных целей, вырвавшись, точно джин из бутылки, из первоначальных атрибутивных рамок, обнаруживают со временем мощнейший информационный и эстетический потенциал. Особенно ярко это проявилось в истории развития экранных искусств.

Техника, способная объективно и более совершенно, чем наш глаз, фиксировать явления жизни в движении, как известно, создавалась вначале исключительно в расчете на нужды науки. Так считали все предшественники братьев Люмьеров, осуществлявшие более-менее успешные попытки зафиксировать движение фотографическим способом. Так считали и сами Люмьеры. Но при этом любопытно, что в числе первых снятых ими роликов оказались не только документальные кадры, но и маленький игровой сюжетец, инсценировавший газетный комикс про мальчишку-озорника и глупого поливальщика. То есть уже Люмьеры сразу подтолкнули творческих людей к мысли, что кинематограф может *не только фиксировать, но и инсценировать* действительность. А еще через несколько лет изобретательный кинофокусник Жорж Мельес своим творчеством докажет, что кинематограф может преобразовывать, *трансформировать* действительность и даже создавать на экране несуществующие в жизни объекты и явления. Пройдет еще немного времени, и кинематограф будет по достоинству оценен людьми с художественным восприятием, а затем признан искусством, «десятой музой».

Казалось бы, кино первым делом должно было взять средства выражения у своего ближайшего родственника – фотографии. Ведь к моменту изобретения Люмьеров фотография как таковая существовала уже более полувека. И фотографы за это время успели освоить съемки общим, средним и крупным планом, производили ракурсную съемку, использовали различные эффекты освещения, съемку и печать с двойной и многократной экспозицией и даже делали фотомонтаж.

Но первые кинематографисты ничего подобного делать не стали. Документальные кадры они снимали преимущественно общим планом, к тому же с одной точки. То же самое делает и игровой кинематограф, который к тому же сразу начинает подражать

театру. Недаром в это время ироничные интеллигенты называют иллюзионы «театрами для бедных».

В общем-то, режиссеров первых игровых картин понять можно: в фильме так же, как и в театре, действовали актеры, а значит, по мнению их создателей, зритель должен был видеть их точно так же, как и на сцене, – исключительно на общем плане. К тому же, первые кинокамеры, в силу своей громоздкости и отсутствия на штативе панорамных головок, были статичными, неподвижными, поэтому персонажи фильма перемещались лишь в пределах границ кадра, что еще больше усугубляло сходство с театром, где действие происходит в пределах рампы и кулис.

Когда же кто-то из операторов попытался снять актера покрупнее (возможно, случайно), это вызвало неудовольствие продюсера, который после просмотра доходчиво объяснил «бракоделу», что он платит актерам за весь их облик, а не за отдельные части их тела.

Да и публика, приученная к общим планам, мыслила точно так же. Когда на экраны попадал кадр, в котором актер оказывался снят не в полный рост, зрители, решив очевидно, что это кинопоказчик что-то напортачил, начинали дружно скандировать: «Show us their legs!» Такова была сила **стереотипов восприятия**.

Но, слава богу, искусство не стоит на месте, и рано или поздно любые каноны начинают нарушаться. Как только оператор Люмьеров Промियो случайно или намеренно снял с движущегося по воде плавсредства один из кварталов Венеции, стало понятно, что, в отличие от театра, кино может *«расширять» пространство*, точнее, связывать воедино в пределах одного кадра объекты, расположенные в разных точках реального пространства.

Когда же с помощью монтажной склейки впервые удалось создать **иллюзию единого времени и пространства**, новое искусство окончательно осознало свою специфику. Один из ведущих киноведов эпохи немого кино Бела Балаш так определил особенности «десятой музыки», отличавшие ее от других искусств и прежде всего от театра: *крупный план, ракурс, монтаж*. И это действительно так. Ведь в театре мы не можем *менять крупность объекта* (разве что использовать для этого бинокль), *точку зрения* (разве что переместиться с партера на балкон), *монтировать* различные объекты, выявляя между ними причинно-следственные и прочие логические и ассоциативные связи (разве что акцентировать свое внимание то на одном, то на другом актере). А в кино режиссер легко перебрасывает наше восприятие события с одной точки к другой, укрупняет те или иные объекты и детали или, наоборот, показывает место действия масштабно, с самой высокой или дальней точки.

Вот мы видим общий план улицы, затем следует средний план одного из участников события, потом камера с нижней точки снимает человека, находящегося на крыше, за этим следует его крупный план, и теперь мы видим (как бы взглядом этого человека) людей, находящихся на земле. И т.д и т.п. То есть, как образно говорил по этому поводу В. Пудовкин, режиссер, будто схватив нас за шиворот, в долю секунды перетаскивает из одного места в другое.

Но это сегодня мы быстро ориентируемся в экранном пространстве и времени. Потому что с раннего возраста смотрим на экран телевизора, этого наследника кинематографической экранной культуры, и подобно тому, как незаметно обучаемся родному языку, так же, практически без посторонней помощи, учимся **экранному языку**. Тем более, что фильм или телепередача сегодня сопровождаются *звуком*, который во многом помогает нам воспринимать изобразительную сторону фильма и делать это достаточно легко и быстро. Зрители же фильмов периода Великого Немого, впервые в жизни видевшие кинокартину, созданную в 1920-е гг., порой не могли понять, что означает это мелькание на экране планов разной крупности, не говоря уж о восприятии конструируемого с помощью монтажа экранного времени и пространства.

За минувшие сто с лишним лет кинематограф освоил самые различные приемы создания экранного образа. Стилистика фильмов изменялась не только под влиянием общей эстетической парадигмы того или иного периода, но и значительной мере в результате **совершенствования съемочной техники и материалов**. За последние 50 лет фоточувствительность киноплёнок увеличилась в десятки раз. Значительно улучшилось качество воспроизведения цвета. Камера сегодня практически совершенно раскрепостилась и может совершать любые, самые виртуозные движения.

Что же касается видеотехники, то в последнее время ее развитие идет семимильными шагами. Цифровые камеры становятся все более миниатюрными, а четкость видеоизображения и цветопередача улучшаются с каждым годом. Особенно важно это оказалось для съемки документальных фильмов, для создания телерепортажей, журналистских расследований и т.п.

Постепенно внедряющийся стандарт видеосъемки HDV (High Definition Video) и ТВЧ (телевидение высокой четкости), почти вдвое улучшающий качество «картинки» (1080 строк и более, вместо нынешнего стандарта – 625 строк) приближается к качеству кинематографического изображения. В свою очередь это неизбежно приводит к **конвергенции** кино и телевидения. В ряде стран уже начинает не только развиваться цифровое кино, но и создаются цифровые кинозалы, в которых уже не будет киноплёнки,

а проекция высокого технического качества осуществляется с цифровых дисков. То есть цифровым становится не только телевидение, но и кино.

А главное – изображение все чаще создается не с помощью привычной фотографической техники с использованием объектива и светочувствительных материалов (или фиксируется с помощью объектива электронным способом), а изготавливается *на компьютере*. Этап **последующей обработки изображения** (*постпродакшен*) становится неотъемлемой частью производства фильма и телевизионной продукции. А главное – аудиовизуальное творчество оказалось способно создавать *виртуальные*, не существующие в реальности образы, события, явления.

Но как бы не совершенствовались технологии съемки и последующей обработки изображения, природа аудиовизуального творчества и психоэстетические особенности восприятия зрителем экранного изображения и звука вряд ли радикально изменятся. Изменяется лишь **эстетика и стилистика аудиовизуальных произведений**, что вполне естественно: это общий закон развития искусства.

Многие фильмы прошлых лет неизбежно «устаревают». Во-первых, в силу конкретности кино- и видеоизображения: ведь за 20-30 лет все вокруг значительно изменяется – дома, улицы, мода и даже манера разговаривать. Во-вторых, со временем появляются новые драматургические приемы, иная манера актерской игры. В-третьих, меняются и чисто технические параметры (чувствительность пленки, цветопередача, характер записи звука, возможности освещения, движения камеры, способы комбинированных и трюковых съемок, манера операторской работы и т.п.), также в значительной мере влияющие на восприятие фильма.

В классической литературе, в силу художественной глубины и неоднозначности, а также полисемантности текста каждое новое поколение находит мысли, чувства, образы, созвучные эпохе и душе каждого конкретного читателя. В спектаклях же, фильмах и телепередачах, как правило, гораздо больше явно ощущается специфика того времени, в которое они создавались, их ориентация на то, что было созвучно чувствам, мыслям, потребностям, нравственным и эстетическим установкам современников их авторов.

И все же всегда есть определенное количество экранных произведений, снятых как будто бы «старомодно» – с точки зрения использования художественных средств, съемочной техники, манеры освещения и т.п., но которые по-прежнему воздействуют на наши эмоции. Дело в том, что в этих фильмах или телепередачах высока не только степень художественности и эмоционального воздействия, но и **степень достоверности** – психологической, бытовой, интонационной и т.п.

Жизнь и искусство всегда будут дистанцированы друг от друга, но степень этой дистанцированности может быть разной. И одна из существенных задач настоящего художника – убедить нас в достоверности создаваемой им экранной реальности, даже если она фантастична и парадоксальна. А для этого он должен очень точно, тонко и умело пользоваться изобразительными и выразительными средствами экрана и знать или чувствовать законы восприятия зрителем тех или иных изобразительных средств.

Лекция вторая. Общие закономерности восприятия аудиовизуальной информации.

Анализируя *эстетическую информацию*, заложенную в аудиовизуально продукте, можно подходить с различных точек зрения: а) передавать описательно собственные ощущения; б) разгадывать замысел автора, используя методы семиотики; в) рассматривать восприятие эмоционально-эстетического аспекта с точки зрения общей теории информации.

Поскольку журналист постоянно имеет дело с понятием «информация», то мы с вами, прежде всего, попытаемся вначале понять закономерности восприятия человеком того или иного объекта или явления через терминологию, принятую в теории информации. Понятие информации принято трактовать как *уничтожение неопределенности*, незнания и замену их определенностью, знанием. Это касается любой информации, в том числе и той, что мы получаем с экрана, будь это очередной телерепортаж или художественный фильм.

Другой постулат теории информации утверждает, что наибольшим количеством информации обладает событие *наименее вероятное*, то есть менее всего ожидаемое. И это тоже касается не только проблем передачи сигнала, но и любой информации, даже получаемой и передаваемой на чисто бытовом уровне. Достаточно вспомнить приводимый в связи с этим и ставший уже банальным журналистский пример: сообщение «Собака покусала полицейского» несет, конечно, некоторое количество информации, но фраза «Полицейским укусил собаку» в силу неожиданности и малой степени вероятности несет информации гораздо больше. И точно так же, – чем менее ожидаем для зрителя вероятностный исход сюжетной ситуации в игровом фильме или развития темы в неигровой телепередаче, тем большей информационной емкостью они обладают. Это касается даже такой дискретной единицы, как кадр. Чем неожиданней его композиция, световое и цветовое решение, тем больше величина эстетической информации, содержащейся в данном кадре.

Избыточность информации, то есть повторяемость знаков с целью уменьшения искажений информации при передаче ее по тем или иным каналам, является обязательным свойством источника информации, потому что при нулевой избыточности любая помеха, любой информационный шум могут привести к ошибке в восприятии сообщения. Для социальной и эстетической информации с понятием избыточности связаны такие ее существенные качества, как ее надежность, адекватность и оптимальность ее восприятия. Если степень избыточности социальной или эстетической информации слишком велика, то сообщение содержит для нас мало что нового. То есть мы получаем то, что англичане называют «common place», французы трюизмом, а мы более образно – избитой истиной. Герой А.П.Чехова то и дело вещавший о том, что Волга впадает в Каспийское море, лошади едят овес и т.п., постоянно сообщал слушателям избыточную информацию. Чем их, естественно, изрядно раздражал.

Но каждый из нас не говорит без конца нечто новое и оригинальное. Как подсчитали ученые, в телефонных разговорах словоохотливых дам собственно информации содержится не более трех процентов. То есть без информационной избыточности никак не обойтись. И именно **соотношение** собственно информации и информационной избыточности, то есть пропорция между новыми, оригинальными сообщениями (в самом широком смысле этого слова) и теми, что уже известны зрителю или слушателю, способствует более-менее адекватному восприятию большинством зрителей той информации, что содержится в аудиовизуальном произведении. Кстати, одно из существенных положений дидактики сводится к следующему: для того, чтобы материал был понят и хорошо усвоен учеником, надо точно сочетать известное и неизвестное, то есть оптимально соотносить избыточность информации и собственно информацию.

Итак, понятно, что при максимальной избыточности информации реципиент получит для себя мало что нового. Такое частенько случается при восприятии какого-нибудь ток-шоу, по двадцать пятому разу обсуждающего банальную, избитую тему. При минимальной же избыточности воспринимающий информацию зритель, наоборот, мало что поймет в предлагаемых ему фильме, передаче, мультимедийной программе. Поэтому для того, чтобы зритель получил полноценное эстетическое удовольствие, авторы аудиовизуального продукта должны соизмерять *известное и неизвестное, привычное и неожиданное*.

Надо также постоянно иметь в виду, что, благодаря наличию в экранном произведении различного рода **эмоционально-эстетической информации**, зритель получает информацию не только из семантического сообщения, но и *из языка изобразительных и*

выразительных средств аудиовизуального сообщения. Именно за счет этого информационная насыщенность в аудиовизуальном произведении достаточно высока.

Опять же подчеркнем: даже самая элементарная единица, составляющая аудиовизуальное произведение, а именно кадр, – в зависимости от четкости или рыхлости композиции, от крупности плана, от характера освещения, от технического качества записи и воспроизведения, от величины площади экрана и ряда других компонентов – имеет различную информационную емкость.

Объект, хорошо нам знакомый из нашего жизненного опыта, если он снят к тому же при равномерном освещении, с использованием стандартной оптики, в привычном нам масштабе и с точки зрения обычного человеческого взгляда, содержит для нас мало что нового и распознается на экране мгновенно. И, наоборот, неожиданный ракурс или нестандартная оптика способны в значительной мере изменить параметры объекта. Контрастное освещение также дает часто *неполное или искаженное* представление об объекте. Изменение привычной скорости объекта (ускорение или замедление) заставляет нас по иному воспринимать зафиксированное явление. Эти и многие другие операторские приемы заставляют нас напрягать внимание, испытать удивление, восхищение и т.п. И все потому, что в такого рода кадрах значительно уменьшена степень избыточности визуальной информации, в результате чего знакомое становится непривычным, привычное – неожиданно выразительным.

Конечно, наибольшее эмоциональное воздействие фильм или его эпизод производят на зрителя в том случае, если *семантический* (нарративный) и изобразительно и аудиально *выразительный* (ненарративный) аспекты *совпадают*.

Скажем, в фильме «Летят журавли» использование широкоугольной оптики и активной съемки с движения значительно усиливает эмоциональное восприятие эпизодов, делая зрителя как бы соучастниками происходящих на экране событий. А аналогичные виртуозные операторские приемы того же замечательного оператора Сергея Урусевского в фильмах «Я – Куба», «Неотправленное письмо», «Пой песню, поэт» лишь подчеркивают художественность художественной идеи. Зритель остается холодным созерцателем, потому что эстетическая информация в данном случае не поддержана эмоциональным контентом, а потому часто воспринимается зрителем как информационный шум.

В экспериментальных формотворческих фильмах 1920-30-х гг. и в некоторых современных документальных постмодернистских фильмах семантический ряд сведен до минимума, то есть тематическая, сюжетная, причинно-следственная и логическая связь прослеживается с трудом (если вообще понятна кому-нибудь, кроме авторов). Это одна крайность. Другая – полное отсутствие всякой другой информации (и прежде всего

эстетической), кроме информации семантического характера. Такое можно встретить в некоторых ток-шоу и в «мыльных операх».

Конечно, для каждого зрителя соотношение собственно информации (то есть радикально нового сообщения) и информационной избыточности различно и в значительной степени зависит от семантического **тезауруса** реципиента, то есть от накопленной им суммы знаний в той или иной области, и от тезауруса эстетического, то есть от эмоциональной и эстетической *подготовленности и настроенности* на восприятие того или иного произведения.

Скажем, сообщение о том, что земля круглая, воспринималось людьми Средневековья как откровение, для нас же – это банальность, информационная избыточность. Творчество импрессионистов в конце XIX века воспринималось современниками как нечто революционное, сегодня же такое искусство для нас привычно и понятно. И точно так же, как восприятие людей разных эпох может значительно отличаться друг от друга, так же может отличаться тезаурус двух конкретных современных нам людей.

Поэтому, говоря об информации, которую содержит аудиовизуальное произведение, нельзя определять ее количество вне системы «*объект-субъект*», в данном случае – «аудиовизуальный продукт – зритель». До знакомства с фильмом, телепередачей или мультимедийным проектом всякий зритель уже располагает определенной суммой знаний и сведений, в том числе и о творческих и технических приемах, используемых в аудиовизуальных произведениях. Ориентируясь на тезаурус той или иной аудитории (самой массовой или, наоборот дифференцированной, специализированной, молодежной и т.п.), авторы производят соответствующий отбор информации, ее организацию и вольно или невольно выстраивают соотношение информации и информационной избыточности в зависимости от предполагаемой осведомленности зрителя-слушателя в той или иной сфере жизни.

Восприятие искусства требует **сотворчества**, только тогда воздействие настоящего искусства на человека может оказаться сильным и полноценным. И задачей создателей аудиовизуального произведения является временная транспозиция, то есть перенесение зрителя из его собственного мира в другой, экранный мир. Иначе говоря, тот мир, что сотворен из бесчисленных ячеек тезауруса сценариста и режиссера, должен быть воспринят и адекватно *декодирован* зрительским восприятием.

Экранные искусства в основной своей массе имеют дело с зафиксированной реальностью, которая в той или иной степени знакома зрителю *из личного опыта*. При этом, в отличие от всех других видов искусства, экранное изображение несет огромное количество *конкретной* визуальной и аудиальной информации. Пейзаж, интерьер или

ситуацию, для описания которых писателю понадобилось бы несколько абзацев (а то и страниц), зритель воспринимает за несколько секунд. И создатели аудиовизуальных произведений неизбежно должны учитывать эту специфику восприятия экранного изображения.

Итак, при восприятии аудиовизуального продукта с малой информационной избыточностью реципиент, не обладающий соответствующим тезаурусом (в данном случае предполагается его личный опыт и его опыт знакомства с аналогичными произведениями), не успевает переработать получаемую информацию. Поэтому, как уже было сказано, при создании фильма или телевизионной передачи их авторы (если, конечно, они хотят быть понятыми) заботятся об **оптимальном соотношении** собственно информации и информационной избыточности.

Избыточность информации наиболее высока в аудиовизуальных произведениях, которые имеют дело с материалом, знакомым большинству зрителей по их повседневной практике и сюжеты которых позволяют следить за происходящим на экране без особого напряжения. Наименее высока она в экранных произведениях с незнакомым материалом, с оригинальной эстетической трактовкой той или иной темы, в специфических видах аудиовизуального продукта (научных, учебных, инструктивных, презентативных фильмах и специализированных мультимедийных программах).

Что касается *эстетической информации*, доставляющей зрителю удовольствие от увиденного и услышанного, то, как уже было сказано, она может воздействовать по-разному на различную аудиторию, в зависимости от восприимчивости человеком художественных образов, от его понимания красоты и гармонии, прекрасного и безобразного, то есть от его *эмоционального и эстетического тезауруса*. Скажем, зритель, не подготовленный эстетически, вряд ли получит большое удовольствие от фильмов «8^{1/2}», «Конформист», «Тени забытых предков» или от трансляции по каналу "«Культура» современного балета или рассказа о французском авангарде. И, наоборот, требовательный зритель едва ли станет смотреть наспех состряпанные телесериалы или банальные ток-шоу.

Разные зрители, опять-таки в зависимости от своего интеллектуального и духовного уровня и эстетической подготовки, по-разному воспринимают одно и то же произведение, сделанное на высоком художественном уровне. Большинство зрителей будет волновать исключительно фабула или раскрытие какой-то проблемы. Другие же воспримут и дополнительную, *обертонную информацию* и будут следить не только за содержательной стороной произведения, но и получать эстетическое удовольствие от того, *как* оно, это произведение сделано.

Мало того, даже один и тот же читатель или зритель может воспринимать по-разному то же самое произведение в разные периоды своей жизни. Или находясь в разном эмоциональном состоянии. То есть, выражаясь языком структуральной поэтики, эстетическая информация проецируется, как правило, не на один, а *на несколько фонов опыта реципиента*, воспринимающего художественное произведение.

Семантическая, нарративная информация обращена прежде всего к интеллекту и логике. *Эстетическая же информация* воздействует в основном *на эмоции* зрителя, рождая определенное душевное состояние, доставляя удовольствие от увиденного и услышанного. Информация, переданная таким образом, часто оказывает на человека гораздо более сильное воздействие, чем факты и доводы, излагаемые в форме семантической информации.

Теперь поговорим немного о так называемом текстуальном или *семиотическом подходе* к аудиовизуальному произведению, который позволяет в известной мере преодолеть чисто субъективный подход к оценке восприятия фильмов, телепередач, мультимедийных проектов. Семиотики, производя анализ структуры аудиовизуального продукта, опираются на понятия, давно уже используемые ими применительно к анализу литературных текстов. Кино- или видеокадр в этом случае рассматривается как *сигнификат*, обозначающий объект или явление, запечатленные на киноплёнке или ином носителе аудиовизуальной информации. То есть зритель сразу понимает, что ему показывают паровоз, стол или снегопад. Производимое же этим объектом или явлением впечатление – это уже своего рода *сигнификант*. Как следствие, одним из основных способов воздействия выразительных средств считается создание **«разницы потенциалов» между сигнификантом и сигнификатом**. Если вы восприняли яблоко на картине или на экране просто как фрукт, то никакой «разницы потенциалов» не ощутите. Если же перед вами яблоки Матисса или Петрова-Водкина, Довженко или Тарковского, то это уже зримая поэзия, необыкновенная красота.

Для того чтобы установить значение знака и найти соответствие этого знака предмету (*денотату*), который он означает, реципиент должен знать, *что* обозначает данный знак. Для этого он идентифицирует этот знак, выделяя в нем элементы, делающие его компонентом семантической системы, определяет тип семиотической системы, к которой принадлежит данный знак, декодирует информацию, содержащуюся в произведении искусства, и, наконец, производит настройку сенсорной системы на эстетическое восприятие произведения искусства. На практике это происходит почти мгновенно и определяется простым понятием «нравится – не нравится», «красиво – некрасиво», «интересно – неинтересно».

По своей природе экранное изображение является *иконографическим*, подобно любой картине, фотографии или иному иконографическому знаку, на котором мы сразу распознаем инвариант знакомых нам объектов.

Знак в искусстве может носить **одновременно иконический и символический характер**. Скажем, бурный поток может восприниматься просто как бегущая вода и одновременно как символ перемен, обновления или бурной страсти – в зависимости от контекста и от способа съемки.

Денотация, предполагающая первый уровень означивания, дает нам мгновенное представление об объекте или значении (естественно, в том случае если он нам уже знаком в том или ином виде), понятие же *коннотации* применительно к аудиовизуальному творчеству означает способ передачи информации об объекте или явлении. Мы сразу опознаем на экране многие объекты, но то, как они расположены в пределах рамок кадра, какой выбран ракурс для их съемки, каков способ их освещения, как используется оптика, движение камеры и т.п., определяется человеком, который производил данную съемку.

С одной стороны, образы на экране воспроизводят какие-то предметы реального мира. С другой стороны, эти образы могут наполняться добавочными символическими, метафорическими и другими смыслами и значениями, придаваемыми им освещением, цветовым решением, ракурсом, движением камеры, монтажом.

Эстетическое воздействие того или иного произведения крайне сложно описать вербально. Именно это обстоятельство привело известного французского структуралиста и семиотика Ролана Барта, рассматривающего различные сферы культуры как знаково-символические системы, к заключению о том, что, всякое значительное художественное произведение неизбежно обладает *полифоничностью* (раньше эта, в общем-то, лежащая на поверхности мысль была высказана М. Бахтиным). Анализируя особенность восприятия фотографического снимка, Р. Барт отмечает, что кроме компонентов, вызывающих эстетическое удовольствие или познавательное удовлетворение от созерцания той или иной фотографии (этот процесс Барт называл латинским словом «studium»), существует (или не существует) некий элемент (его Барт обозначил также латинским словом "punctum"), который резко меняет восприятие снимка, устанавливая живой контакт между конкретным зрителем и тем или иным фотографическим изображением. Подлинное произведение искусства отличается от просто профессионально и грамотно выполненной работы, от того, что Барт назвал «studium», волшебным «чуть-чуть», которое и делает искусство искусством и оказывается завораживающим зрителя *punctumом*.

Именно такого рода детали и нюансы, создающие ощущение достоверности и спонтанности происходящего и одновременно способствующие созданию образа, всегда присутствуют в экранных произведениях больших мастеров. Нередко они не воспринимаются с первого раза, потому что внимание зрителя приковано к сюжетным перипетиям и к переднему плану, но выдающиеся фильмы тем и отличаются от ремесленных поделок, что их можно с удовольствием смотреть по нескольку раз, замечая все новые детали, которые ускользнули от нашего внимания при первом просмотре, то есть эстетическая информация может быть **многослойной и многоуровневой**.

Воспринимая аудиовизуальное произведение, зритель, как правило, получает *одновременно* информацию *семантического и эстетического* характера, используя для этого две подсистемы восприятия, которые являются основными композитными образующими когнитивного процесса. Эстетическая информация чаще всего не существует сама по себе, а находится в тесной связи со всеми другими видами воспринимаемой человеком информации. То есть речь идет об **интегральном характере информации**, которой оперируют как создатели художественных произведений, так и зрители, воспринимающие эти произведения.

Но оставим чисто теоретические рассуждения и обратимся к практике экранного творчества.

Восприятие зрительской аудиторией экранных произведений менялось по мере развития кино и телевидения, с одной стороны, и историко-культурной парадигмы разных периодов минувшего столетия, с другой. Очаровательные в своей наивности первые игровые фильмы воспринимались широкой публикой соответственно – над героями немых комедий безудержно хохотали, чувствительные мелодрамы выжимали слезу даже из мужских глаз.

По мере усложнения языка кино менялось, усложнялось и восприятие зрителя. Содержание немых фильмов, в которых начал активно использоваться монтаж, многими зрителями воспринималось с трудом (тем более, что в силу безграмотности не все могли прочесть многочисленные надписи). Поэтому в хороших кинотеатрах на сеансах присутствовал своего рода тлумач, толкователь, который объяснял публике то, что происходит на экране. Этим же объяснялось наличие в немых фильмах условных кодовых знаков, дающих зрителю определенную подсказку. Скажем, тонкие черные усики означали соблазнитель и негодяя; грузный бородатый мужчина обычно был обманутым мужем; пролитые на скатерть вино или кофе передавали крайнюю степень волнения героини; покручивание персонажем тросточки означало легкомыслие и т.п.

Надо сказать, зритель довольно быстро осваивал очередные коды кино: компрессирование времени с помощью монтажного купирования промежуточного действия; торможение времени с помощью ускоренной съемки; параллельный и ассоциативный монтаж; флэш-бэк и нелинейное построение сюжета; сегодня – новые компьютерные технологии, создающие новое, виртуальное изображение.

Давно замечено, что изображение, сделанное с использованием *фотографического* метода фиксации, воспринимается зрителем совершенно иначе, нежели любое другое изображение. Натуральность фона, среды, персонажей создает впечатление, что и все остальное в аудиовизуальном продукте так же **достоверно и аутентично**. Поэтому нередко фильмы с весьма условным и психологически слабо мотивированным сюжетом при достоверной фактуре изображения выглядят довольно убедительно.

Конечно, в постановочных фильмах и телепередачах на зрительское восприятие в значительной степени воздействуют актеры и ведущие: их внешность, манера игры, убедительность взаимодействия с партнерами и т.д. Сразу оговорюсь: данный аспект останется за скобками нашей темы. Основное же внимание будет уделено вопросам физиологического и психологического восприятия изображения и способам создания нерарративных (то есть неповествовательных) средств экранного выражения.

Лекция третья. Процесс распознавания экранного изображения.

Как уже было сказано, оригинальность творческого решения того или иного художественного произведения уместней рассматривать с точки зрения теории информации, имеющей дело с такими понятиями, как кодирование и декодирование, информационное сообщение и информационная избыточность. В нашем случае понятие «кодирование» обозначает способ передачи информационных сигналов в такой форме, которую зритель «считывает», или декодирует более-менее адекватно.

Информационное сообщение представляет собой последовательность знаков, которая определяется такой величиной как *длительность ощущения*. Эстетическое наслаждение реципиент получает не просто от последовательного восприятия сложенных вместе знаков-ощущений. При восприятии аудиовизуального произведения оно рождается из *единого*, неразложимого на отдельные фрагменты образа, на возникновение которого у зрителя уходит определенное, но достаточно короткое время, которое А. Моль назвал *временем послесвечения мгновенных восприятий*.

По мере развития аудиовизуального искусства зритель кино, а потом телевидения осваивал все новые виды творческого кода, предлагаемого режиссерами, операторами, монтажерами (параллельный монтаж, крупный план, ракурс, панорамные съемки,

использование нестандартной оптики, флэш-бэк и т.п.). То есть он понимал способы кодирования семантической и эстетической информации и соответственно ее декодировал в своем восприятии.

Декодирование художественного произведения, в зависимости от тезауруса зрителя (в данном случае имеется в виду уровень его общей культуры и степень эстетической подготовленности) и его способности к ассоциативному мышлению, носит различный характер. Чем сложнее произведение, тем большей полисемантикой обладает его образная система и тем большей эстетической и эмоциональной готовности реципиента оно требует.

Как известно, первый этап познания – *восприятие*. Информация, поступившая на вход (в данном случае речь идет об изображении, воспринятом нашим зрением и слухом), передается в центральное перерабатывающее устройство (в данном случае – в наш мозг).

Человеческий глаз, воспринимающий визуальную информацию, представляет собой своеобразный оптический прибор, который, подобно всякой линзе, преломляет свет и посылает изображение на сетчатку глаза, давая нашему мозгу работу, направленную на анализ полученного изображения.

По сравнению с оптическими приборами, используемыми в кино и телевидении, наше зрение гораздо более совершенно. В том отношении, что оно способно воспринимать несравненно больше нюансов света цвета и способно практически мгновенно переводить фокус с одного предмета на другой.

Ученые выяснили также, что наши глаза беспрестанно совершают движение, как бы сканируя объект, на который они направлены. Дело в том, что угол нашего зрения, четко воспринимающего изображение, не превышает 10-12 градусов. Таким образом, зрачок глаза вынужден постоянно совершать импульсивные, или, выражаясь научным языком, *саккадические движения*, то есть движения, происходящего в виде своего рода скачков, которые следуют один за другим в течение секунды 4-5 раз, что обеспечивает нам адекватное восприятие действительности. Естественно, чем больше обзриваемое нами пространство, тем дольше воспринимают изображение наши глаза. Поэтому, рассматривая изображение на большом киноэкране, мы затрачиваем гораздо больше усилий, чем при восприятии «картинки» на телевизионном экране. Может быть, по этой причине высококачественное изображение, посылаемое на большой экран, дает определенное ощущение стереоскопичности. А вот клиповый монтаж из чередующихся очень коротких кадров стал, вероятно, возможен только с появлением телевизора, на небольшом экране которого информация считывается нашим зрением гораздо быстрее, чем с огромного экрана кинотеатра.

Формирование в нашем мозгу слитного, плавного движения, когда мы воспринимаем на экране быстро чередующиеся отдельные фазы прерывистого движения, происходит прежде всего за счет способности нашего зрения в течение долей секунды удерживать образ на сетчатке глаза. То есть речь идет об *инерции человеческого зрения*. Опыты показали, что если частота посылаемых через равное количество времени световых сигналов достигает порядка 20-30 вспышек в секунду, то мы воспринимаем их уже не как серию вспышек, а как один непрерывный световой сигнал. Надо сказать, при скорости проекции киноплёнки со скоростью 16 кадров (стандарт немого кино) на экране все-таки ощущалось мигание (во ВГИКе бы такой проектор, и мы могли почувствовать себя зрителями 1920-х годов). Вероятно, повышение скорости движения киноплёнки в съёмочной камере и проекторе до 24 кадров в секунду объяснялось не только появлением оптической фонограммы, требовавшей увеличения скорости передвижения плёнки для нормального «считывания» звука фотоэлементом, но и желанием улучшить восприятие изображения на экране.

В телевидении проблема устранения мелькания на экране решается другим путем. Здесь изображение появляется не целиком, как в кино, а в виде строк (растра), что делает мелькания практически незаметными.

Другое зрительное явление, на котором основано наше восприятие движения на экране, называется *φ-феномен*. Это даже скорее психологический, чем физиологический эффект. Суть эксперимента, выявившего данный эффект, заключается в следующем. Рядом располагаются (в пределах 5-20 см) два источника света, и один из них синхронно выключается с включением второго. То есть одна световая точка исчезает и в тот же момент рядом появляется другая, точно такая же. В результате у воспринимающего эти световые сигналы создается полное впечатление, что *одно* световое пятно передвигается в пространстве (именно на этом эффекте основан сливающийся бег точек в световой рекламе).

Но продолжим наши рассуждения о специфике восприятия не просто движения, точнее иллюзии движения, создаваемой быстрой сменой дискретных изображений, а о восприятии экранного изображения.

Визуальное восприятие объекта начинается с его *распознания*. Психологи разделяют этот процесс на два этапа – различение (процесс выделения формы объекта) и узнавание (переход от формы к собственно объекту, то есть к процессу отождествления). Как уже было сказано, процесс распознавания кинокадра сходен во многом с восприятием любой пиктограммы, которая мгновенно воспринимается глазом.

Изобразительный, или иконический знак представляет собой *инвариант* того или иного изображения. Припомним, что такое инвариант. Грубо говоря, это образ объекта в самых различных его модификациях. Скажем, стол вы можете видеть сбоку, сверху, снизу, но все равно понимаете, что это стол. Стол может быть сделан из самых разных материалов, может быть разного цвета и разной конфигурации, но все равно это стол. Стол может выполнять различные функции – быть письменным, кухонным, разделочным и т.д., но все равно это стол. Стол может быть на четырех, на трех, на двух, на одной ножке. И даже вообще без ножек – скажем, висеть на веревках. То есть среди всех перечисленных модификаций мы выделяем некое неизменное свойство, а именно то, что стол – это предмет мебели в виде широкой горизонтальной доски.

Итак, видя на экране тот или иной объект, мы сразу понимаем, что это – стол, это – машина, это – дерево и т.д.. *Крупный план* или деталь «прочитываются» зрителем практически мгновенно, поэтому нередко они носят визуально-понятийный или идеографический (то есть своего рода знаковый) характер: рука, сжатая в кулак, означает гнев; открытый рот – муку или крик, потрескавшаяся земля – засуху; сосулька с каплейю – весну и т.п.

Средний план требует гораздо больше времени на распознавание и идентификацию семантического значения изобразительного ряда. Тем не менее, мы сразу понимаем, что, скажем, на экране появились мужчина или женщина. Затем мы определяем ориентировочно их возраст, тип лица, манеру одеваться, социальное положение, уровень интеллекта и т.д. То есть вначале мы воспринимаем увиденный визуальный образ на условно-иконографическом уровне. И уже потом, получая все новую и новую визуальную и аудиальную информацию, создаем в своем мозгу многогранный образ персонажа или события.

Переработка зрительной информации у человека представляет собой быстрый, иногда почти мгновенный, но при этом довольно сложный процесс. Как уже было сказано, мы способны распознать объект в любой его модификации, или модальности. Скажем, букву «М» вы различите сразу, будь она начертана любым шрифтом, имеет любой цвет и если даже расположена «на боку». Но... Если вы увидите такую букву «М» «кверху ногами», то можете воспринять ее за латинскую «W». А, увидев ту же «М», по-разному исполненную графически, будете какое-то время гадать, что она собственно означает: то ли «метро», то ли «Макдональдс», то ли мужской туалет. То есть даже на простейшем уровне не всегда можно однозначно определить, что за объект предстал перед вашим взором. Происходит это обычно в том случае, если объект предстал перед нами в

неожиданном ракурсе, при необычном освещении, в непривычном нам масштабе, в непривычном контексте, а то и вообще без контекста.

Подобного рода ситуация образно описана в рассказе Эдгара По «Сфинкс». Герой видит через окно ужасное чудовище, спускающееся с горы к его дому, и только через некоторое время, после корректировки зрения, понимает, что это был ползущий по стеклу жук, который, совместившись с холмистым пейзажем, показался ему огромным и страшным монстром. Этот рассказ был написан гениальным Эдгаром По задолго до появления кинематографа, где активно будет использоваться прием совмещения объектов, создавая таким образом виртуальное пространство, в котором маленькие объекты на экране могут выглядеть огромными, а большие наоборот – малыми.

Ошибки в восприятии объекта часто происходят в результате ложной установки, или того, что называют иллюзией. Или просто из-за слишком короткого времени, в течение которого человек имеет возможность распознавать объект. Могут существовать и другие условия, усложняющие восприятие реальных объектов и объектов, созданных художниками или зафиксированных фотографическим способом.

Многие цирковые фокусы построены именно на получении зрителем *неполной информации*. Это происходит из-за слишком короткого временного отрезка, в течение которого реципиент видит объект; из-за перекрытия фокусником части объекта; из-за искусного перевода иллюзионистом зрительского внимания на другой объект. На неполной информации основаны и некоторые комические или, наоборот, драматические эпизоды фильмов. Хрестоматийный пример из одного из фильмов раннего Чаплина: от Чарли ушла жена; он стоит спиной к зрителю, и плечи его вздрагивают от рыданий; но вот он повернулся к нам лицом, и мы видим, что Чарли просто взбивает себе коктейль. Часто прием неполной информации используется в детективах: на экране – как будто бы спящий человек; но вот камера приближается, и мы видим, что в груди его торчит нож. Еще раз повторим: в данном случае немалую роль играет общий *контекст* эпизода, дающий нам, правильную или, наоборот, ложную психологическую установку.

Если у авторов аудиовизуального произведения нет специального намерения создать у зрителя заведомо обманное впечатление, они будут стараться построить композицию кадра так, чтобы зритель смог достаточно быстро получить оптимально точное представление об объекте или явлении. Ощущение простоты композиции (речь идет о мудрой простоте, которой обладают произведения мастеров) возникает тогда, когда изобразительные и выразительные средства представляют собой *единую, нераздельную структуру*.

Для того чтобы пробудить и **динамизировать** наш **интерес**, авторы аудиовизуального произведения должны умело сочетать информацию, несущую что-то *новое, и информацию избыточную*, то есть то, что нам понятно и привычно – из нашего повседневного опыта или полученной до этого из источников эстетической, социальной или научной информации.

В жизни мы, как правило, почти не замечаем особенностей того, что нам хорошо известно, поэтому, скажем, нам непросто описать человека, с которым мы знакомы много лет, или места, к которым мы привыкли за долгие годы, и т.п. Но и совершенно не знакомые нам объекты (за исключением необычных ситуаций или очень выразительных и красивых мест) не вызывают у нас особых эмоций. Поэтому если режиссер или тележурналист хочет вызвать у зрителя живой интерес и эмоциональный отклик, он должен учитывать *соотношение известного и неизвестного*.

Одной из существенных задач, которые ставят перед собой авторы фильма или другого аудиовизуального произведения, – создать на экране убедительный и достоверный образ. И поскольку наиболее убедительную информацию несет изображение, то одна из практических задач режиссера, тележурналиста и оператора состоит в создании на экране образа *пространства*. В этом плане очень показателен подход к передаче на экране пространства, то есть среды, в которой происходит действие, Альфреда Хичкока, одного из кинопрофессионалов высокого класса. Он предпочитал снимать эпизоды своих фильмов в реальных интерьерах, а когда не было такой возможности, то заставлял фотографа детально запечатлеть то или иное конкретное здание снаружи и изнутри и по этим фотографиям строил в павильоне этот объект. То есть речь идет о том, что в какой бы стилистике не работали создатели экранного произведения, кроме естественного желания создать выразительный экранный образ, они еще всегда будут стремиться к созданию *иллюзии достоверности* (даже когда речь идет о передаче на экране образов сна, фантазий, иррациональных явлений). Иллюзия же эта создается прежде всего за счет убедительных деталей.

Гете любил говорить: Бог в мелочах, а дьявол в крайностях. И это истинная правда. Если вы увлечены скрупулезной передачей мельчайших деталей для создания иллюзии достоверности, вы неизбежно погрязнете в натурализме. Если же, наоборот, бытовые, психологически и прочие нюансы вас заботят мало, то есть риск, что в итоге получится схематическое произведение, либо вы сознательно уйдете в область сугубо условного, далекого от реализма искусства.

Фильм Р. Вине «Кабинет доктора Калигари» произвел на публику и киноведов столь сильное впечатление прежде всего потому, что его авторы сделали все возможное для

того, чтобы уничтожить ощущение достоверности. Искусственные рисованные декорации, странные изломанные и вычурные жесты актеров, ничем не оправданное экспрессивное освещение, – все это специально делалось для того, чтобы шокировать привыкшего к более-менее достоверному воспроизведению на экране реальных объектов и явлений зрителя и заставить его войти в совершенно иной, *условный*, совершенно нереальный мир.

В наши дни аналогичный эксперимент показал на экране стремящийся постоянно рушить устоявшиеся эстетические каноны Ларс фон Триер, создав фильм «Догвилль» (Дания–Швеция–США, 2003), в котором условны и сама сюжетная, близкая к притчевой канва, и изобразительное решение (действие фильма происходит на условном, близком к театральному пространстве, аскетичном и почти лишенном объемов). Но подобные исключения (еще можно привести в пример «Сюжет для небольшого рассказа» С. Юткевича) лишней раз убедительно показывают, что экранное искусство всегда было искусством создания *иллюзии достоверности*, и сознательное разрушение этого ощущения сродни тому, как если бы иллюзионист в цирке принялся медленно и наглядно показывать, как он делает свои трюки.

Другое дело, если автор аудиовизуального произведения заведомо обозначает **условность**, и условность эта диктуется законами жанра. Поэтому, смотря мюзикл, сказку или фэнтези, мы спокойно и с удовольствием воспринимаем трансформированную и далекую от реальности среду.

Лекция четвертая. Свет как формообразующий компонент изображения.

Любую визуальную информацию мы получаем благодаря свету. Именно свет дает нам возможность воспринимать окружающий нас мир во всем его многообразии. Соотнося создаваемые светом объемы и тени, мы быстро ориентируемся в реальном пространстве. Точно так же свет помогает нам воспринимать изображение на плоскости, будь это картина, фотография или экранное изображение.

Подобно тому, как живописец создает пространство на полотне красками, оператор создает его с помощью света. Можно добавить, что и при создании виртуального

пространства на компьютере художники и программисты большое внимание уделяют передаче характера света, приближенного к реальному. То есть свет везде играет важную роль, независимо от способа создания изображения, – красками на холсте или с помощью самых современных технологий.

Когда объекты освещены привычным для нас солнечным или рассеянным светом, мы получаем лишь информацию об этом объекте и не более того. Не зря фотографы и первые кинооператоры предпочитали освещать людей приборами, стоящими под 45-50 градусов, потому что такое освещение имитирует привычный нам свет, исходящий от солнечного диска.

Всякое же нестандартное освещение сразу сдвигает наше привычное восприятие и вызывает наш повышенный интерес. Поэтому так эффектно и неожиданно выглядят пейзажи, освещенные низким утренним или вечерним солнцем, или объекты, освещенные узким направленным светом.

То есть свет способен выполнять не только чисто *информационно-познавательную* функцию, давая нам представление о том или ином пространстве или передавая объемы предметов. Освещение способно также активно влиять на наши *эмоции*. В разное время суток и при различных атмосферных изменениях свет создает в нашем восприятии совершенно разное впечатление от пейзажа, интерьера и других объектов. Яркое солнечное освещение вызывает прилив бодрости; пасмурная погода, наоборот, создает унылое настроение; вечерние сумерки способны навеять грустные мысли; ночное освещение делает мир загадочным, пугающим.

Мерцающие лучи солнца, пробивающиеся сквозь листву, игра солнечных лучей в клубящихся дымах или туманной дымке, необычный контраст ярких объектов и глубоких теней при низком или боковом освещении – все это завораживает нас, рождая соответствующее *эстетическое чувство*.

Для живописца свет – одно из основных средств *акцентирования внимания* зрителя на сюжетно важной детали, привлечения нашего внимания к тому или иному объекту. Художники давно осознали, что наш глаз, рассматривая реальные или изображенные на плоскости объекты, первым делом реагирует рефлекторно *на самое яркое пятно*, то есть на наиболее освещенные объекты или детали объектов, и только потом начинает воспринимать остальные компоненты общей картины. Такие художники, как Рембрандт, Лятур, Гоя, Нольде, Врубель и другие нередко использовали свет для усиленного акцентирования зрительского внимания, порождая впечатление, что свет вырывает из темноты тот или иной объект. Этим эффектом часто пользовался Рембрандт, с помощью ярких световых пятен акцентируя наше внимание на лице или на руках изображаемого

персонажа. Французский художник Лятур (Жорж де ля Тур) известен тем, что живописными методами искусно создавал эффект освещения от свечи или светильника, значительно усиливая при этом контраст между светом и тенью. Архип Куинджи выбирал для своих пейзажей такое состояние природы, при котором соотношение света и тьмы создавало наиболее экспрессивное впечатление. Экспрессионист Эмиль Нольде, используя контрасты освещения и экспрессивное цветовое решение, создавал картины, наполненные драматизмом и мистическим ощущением мира.

История живописи дает множество примеров создания на полотне как эффекта реального освещения, так и использования световых эффектов для передачи той или иной художественной идеи или создания соответствующего настроения. Одним из первых, кто стал использовать свет как один из существенных художественных компонентов был Караваджо, живший в конце 16-го, начале 17-го века. (У нас в Эрмитаже, есть его картина, не самая для него характерная, – «Лютнист»). И один из этапов реалистического искусства 17-го века так и называется «караваджизм». Это умение в обыденном видеть нечто значительное, использовать свет и тень для передачи какой-то художественной идеи, для создания нужного настроения. Определенное влияние Караваджо оказал даже на таких самобытных художников, как Веласкес, Рибера, Рубенс, Рембрандт, Жорж де ля Тур. Великий Рембрандт, конечно, намного превзошел Караваджо в использовании световых эффектов, потому что он исходил прежде всего из жизненных впечатлений. Как говорится, шел от жизни. Что всегда плодотворно. Сын мельника, Рембрандт провел свое детство и юность на мельнице, и вполне возможно, что именно эти его детские впечатления (контраст света и тени; световой акцент на отдельных деталях; свет, пробивающейся сквозь мучную пыль) во многом повлияли на его ощущение света, как чего-то очень существенного, энергичного, почти материального. На его картинах свет как будто вырывает из тьмы лица, руки, предметы. В Эрмитаже хранятся прекрасные образцы Рембрандтовского искусства. Обратите внимание, как он распределяет свет на портретах. Например, делает световой акцент на руках, прикрывая тенью глаза, отчего мы начинаем пристально в них всматриваться. Или посмотрите, как он выявляет фактуру вещей, заодно акцентируя наше внимание на главной фигуре идущим сзади (как выразился бы оператор – контровым) светом на картине «Даная». Кстати, как показало исследование рентгеновскими лучами, в первом варианте картины сверху сыпалось нечто, похожее на золотые монеты. А спустя несколько лет художник переписывает часть фрагментов этой картины и вместо монет изображает лишь волшебный струящийся золотистый свет. То есть Рембрандт не просто передает тот или иной световой эффект, свет в его картинах становится своего рода художественной указкой.

Точно так же задачей аудиовизуального произведения, авторы которого не просто фиксируют действительность, а пытаются ее творчески переосмыслить, является создание на экране *выразительного* изображения. Это не значит, что все объекты, которые видит зритель, непременно должны выглядеть странно и необычно. Речь идет об осмысленном ракурсе, оправданном масштабе съемки и, конечно же, о таком освещении, которое заставляет зрителя увидеть в знакомом ему объекте что-то новое, неоднозначное, выявляющее суть данного объекта.

Оператор часто не просто воспроизводит эффект освещения от окна, лампы, костра и т.п., но и старается выразить в изображении настроение, которым пронизана та или иная сцена, передать *эмоциональное состояние* героя или *авторское отношение* к происходящему. Интересно, что на профессиональном языке это называется *психологическим (или эмоциональным) освещением*. В этом случае оператор может нарушать естественный характер освещения для того, чтобы добиться нужной ему выразительности и воздействия на эмоции зрителя: усиливать или ослаблять контраст, повышать или понижать общую тональность, вводить дополнительные моделирующие блики и рефлексы и т.п. Об этом мы поговорим подробнее чуть позже, а сейчас хотелось бы остановиться на том, что и в живописи, и в фотографии, и в кино, и на телевидении передача световых контрастов носит *достаточно условный характер*.

Дело в том, что живопись, фотография и экранные искусства не способны передать и десятой доли контрастов света и тени, воспринимаемых человеческим глазом. Не говоря уж об очень широкой шкале яркостей, которую мы, благодаря нашему зрению, воспринимаем в реальной жизни. И искусство живописца, фотографа и оператора заключается прежде всего в умении передать *относительную яркость*, то есть нужное впечатление от соотношения света и тени.

В искусстве Древнего мира мы почти не обнаружим выявления объемов объекта с помощью передачи светотени, здесь в основном доминирует рисунок. Даже если доантичный художник использовал краски, он, как правило, распределял их локально, без моделирования, то есть без передачи объемов путем распределения на полотне яркостей, передающих эффект света и тени. Но уже в Древней Греции живописцы начинают обучаться искусству светотени то есть передаче на плоскости иллюзии объема объектов. На сохранившихся образцах греческой настенной живописи можно видеть, что античные художники обладали умением достаточно искусно передавать светотень. И мастера Ренессанса спустя столетия будут следовать лучшим античным образцам не только в передаче реальных пропорций, гармонии человека и природы, но и в плане передачи нюансов соотношения света и тени.

Мы уже упомянули Караваджо, который первым стал виртуозно использовать игру света и тени. Но хотелось бы обратить еще на один существенный момент, связанный с творчеством Караваджо. В его картинах свет, благодаря четкой направленности источника освещения, стал одним из средств *ориентации* зрителя в изображаемом пространстве. Даже не видя на его полотнах окна или двери, зритель по всем признакам ощущает, что свет идет из определенного источника, создавая соответствующие рефлексии и моделируя нюансы светотени.

Традиции Караваджо продолжил голландец Вермер Дельфтский. В известной мере Вермера можно даже назвать предшественником искусства фотографии, не зря искусствоведы называют его жанровые картины «вуайерстическими», – он как бы мгновенно схватывает тайно подсмотренную сценку. Но этот его своего рода фотографизм особенно проявился в передаче характера освещения объектов. Исследователи творчества Вермера предполагают, что художник в процессе работы над картинами пользовался камерой-обскурой, причем не столько для того, чтобы набросать очертания объекта, сколько для того, чтобы точно передать игру света. Нередко он включает в композицию источник света (чаще всего это витражного вида окно) и очень точно передает соотношение яркостей – от стекол окна, белых платков или белой бумаги до кафтанов и юбок из черного бархата или глубоких теней.

Именно соотношение сильно и слабо освещенных объектов (или частей одного объекта) определяет светотональный баланс картины, фотографии, кадра. Сочетая свет и тени, можно передать форму объекта, его рельеф. Это сочетание может иметь бесконечное множество вариантов, и искусство художника (в широком смысле этого слова) заключается в способности выявить красоту объекта с помощью сочетания различных яркостей, теней, бликов и рефлексии.

В первые годы существования кинематографа возможности света использовались очень робко. Преодоление технических трудностей настолько превалировало в работе операторов, что им было не до экспериментов со световым решением, – гораздо важнее было получить правильно проэкспонированное и четкое изображение. Да и требования продюсеров и прокатчиков сводились к тому, чтобы актеры показывались полностью и полностью освещались.

Рудольф Арнхейм приводит в связи с этим историю о том, как режиссер Сесиль де Милль решил попробовать применить световые эффекты, которые он любил использовать, работая в театре, в частности, контрастное освещение лица с одной стороны. Отрицательная реакция прокатчиков на этот эксперимент не замедлила последовать. И только после того, как де Милль сослался на авторитет всемирно

известных художников, фильм был пущен в прокат с анонсом: «Первый фильм с освещением в манере Рембрандта».

Эффектная игра света и тени сразу же привлекла внимание режиссеров и операторов нового поколения немого кинематографа. И едва появляются мощные осветительные приборы прожекторного типа, как их начинают использовать для создания больших потоков света, создающего, соответственно, большие выразительные тени от людей и предметов. Не мог не повлиять на кинематограф и экспрессионизм, в 1910-е–1920-е годы доминировавший в немецком изобразительном искусстве. Изломанные тени на плоских декорациях «Кабинета доктора Калигари»; активный нижний свет, искажающий черты лица различных чудовищ и маньяков в фильмах ужасов, созданных в Германии и Франции в 20-е–30-е годы минувшего столетия; длинные, стелющиеся по земле и колышущиеся на облаках дыма тени в фильмах ленинградских «фэксов», – все это несет явное влияние немецкого экспрессионизма, достигшего наиболее интересных результатов в живописи и графике.

Именно кинематограф довел до совершенства использование *светотени*. Конечно, и фотография тоже не может существовать без света и тени. Но в фотоискусстве статичные тени от объектов чаще всего используются лишь для выявления объемов человеческих лиц, фигур, предметов, для пространственной ориентации и для подчеркивания ритма при показе однородных объектов: полос скошенной травы, ступеней лестниц, черепиц крыш, параллелограммов стен уходящих вдаль зданий-близнецов и т.п. Создать экспрессивный образ на фотографии способно разве что очень контрастное или необычное освещение, либо удлиненные тени, формируемые низким рассветным или закатным солнцем.

В экранных же искусствах в силу динамического характера изображения, свет и тени используются как выразительное средство гораздо активней и продуктивней, нежели в живописи и фотографии. Достаточно вспомнить кадры из фильмов С.М.Эйзенштейна, прекрасно понимавшего и использовавшего силу воздействия световых контрастов и мистику теней. Это длинные диагональные тени от ритмично шагающих по одесской лестнице солдат, перечеркивающие ритмические горизонтальные тени ступеней. Это вереница огромных теней в «Иване Грозном», которые движутся по стенам и сводам, создавая у зрителя предощущение чего-то страшного, что вот-вот должно произойти.

Тени, эффектное освещение, контрастный рисунок характерны для многих хорор-фильмов. Тень, падающая вдруг на страницы книги, которую читает героиня; внезапно появляющаяся тень, а потом и рука убийцы в черной перчатке на фоне белого кафеля ванной и т.п. – подобные кадры производят на зрителя очень сильное впечатление. Не зря знаток зрительской психологии Альфред Хичкок в знаменитом кадре убийства в фильме

«Психо» показывает лишь темный *силуэт* подкрадывающегося убийцы. Темный силуэт, как и тень, носит обобщенный характер, – мы не видим никаких деталей, по которым можем атрибутировать качества человека – его возраст, характер, эмоциональное состояние и т.п. Мы имеем дело с минимумом информации и потому такое изображение необычно, а, значит, выразительно.

Частичное освещение объекта также вызывает соответствующее эмоциональное восприятие. Как мы видели, именно этим эффектом часто пользовался Рембрандт. В фотографии же и в кино такой прием используется очень часто.

В кино и на телевидении, благодаря их динамической природе, операторы нередко прибегают к эффектному приему *постепенного появления* объекта из темноты или, наоборот, к «растворению» объекта в темноте. В знаменитом фильме О. Уэллса «Гражданин Кейн» главный герой нередко появляется из полной темноты, затем входит в зону, где он воспринимается как темный силуэт, потом вновь попадает в зону света, постепенно выявляющего объемы его лица и фигуры. В фильме Ф. Копполы «Апокалипсис сегодня» Курц, которого играет Марлон Брандо, в кульминационном кадре очень медленно и предельно плавно выходит из тени на свет, как бы олицетворяя переход из подсознания в сознание, из мрака души на свет божий. И финал фильма – это тоже зримо материализованный образ выхода из мрака на свет, символизирующий жизнь.

Тональному *соотношению объекта и фона* всегда уделялось большое внимание и в живописи, и в фотографии. Старые мастера умело использовали как контраст между фоном и изображением, помещая на светлом фоне темный объект, а на темном – светлый, так и тональную одинаковость фона и части объекта, как бы сливая объект с фоном и выделяя лишь сюжетно важные детали – лицо, руки, тело, блик на предмете. Поскольку кинематограф и телевидение часто имеют дело с подвижными объектами, поэтому здесь приходится учитывать и творчески использовать постоянную изменчивость освещенности объекта по мере его передвижения и, соответственно, соотношение яркости фона и движущегося человека. Оператор в этом случае следует традиционному правилу, проецируя *темное на светлом, а светлое – на темном*, либо сознательно делая так, чтобы в какой-то момент основной объект частично или полностью сливался с фоном. Кроме того, профессиональный художник, фотограф или оператор всегда учитывают психологическое восприятие запечатленных на плоскости темных и светлых объектов: темные объекты воспринимаются обычно как расположенные более близко, светлые же – как более дальние. Поэтому для создания *тональной перспективы* объекты переднего плана стараются делать темными, а задний план – гораздо светлее. Именно для этой цели

операторы часто используют рассеянные светлые дымы, а в павильоне задний план отделяют легким тюлем.

Поскольку изображение и в фотографии, и в кино довольно долгое время существовало преимущественно в черно-белой гамме, то в этот период использованию света, основного средства создания визуального образа, при съемке уделялось особое внимание. На первых порах немалую роль играли и чисто технические требования, – ведь для оптимальной экспозиции малочувствительных материалов требовалось, чтобы объекты освещались ярким светом. Поэтому самые первые киносъемки проводились на натуре, при солнце, а первые кинопавильоны строились со стеклянными крышами, чтобы через них проникал солнечный свет. Широта передачи яркостей у первых пленок тоже была не велика, и операторам приходилось быть очень изобретательными, чтобы максимально использовать все возможности черно-белых пленок. Тем не менее, уже в период Великого Немого операторы осваивают непростое искусство передачи на экране всего богатства тональной гаммы. Советские операторы Э. Тиссэ, А. Головня и особенно А. Москвин и Д. Демущий показали образцы высокого операторского искусства, передавая на экране разнообразные светотональные оттенки от черного до белого, используя искусно всю палитру градаций серого тона, создавая с помощью освещения расплывчатые световые контуры и воздушное пространство.

Постоянное улучшение фотографических свойств черно-белых кинопленок позволило еще более виртуозно использовать все оттенки монохромной гаммы. Достаточно вспомнить блестящее светотональное решение фильма Ф. Феллини «8^{1/2}», в котором реальный эпизод, снятый в низкой тональности, сменяется эпизодом сна героя, снятым, наоборот, в очень высокой тональности, а за ночным эпизодом с использованием больших контрастов освещения следует дневной эпизод с тщательной проработкой изображения в тенях.

С помощью эффектов освещения оператор способен изобразительно подчеркнуть *художественную идею* фильма или эпизода. В «Конформисте» (реж.Б. Бертолуччи, оператор В. Стораро) контраст света и тени несет драматургическую нагрузку: в частности, в сцене, когда герой фильма садится в поезд, чтобы выехать из Рима, где он оказался вынужден сотрудничать с фашистами, доминирующая до этого низкая световая тональность переходит постепенно в высокую радостную тональность, и зритель даже физически ощущает, что в фильме появился свет, поскольку сразу смягчились тени и уменьшился контраст освещения.

Вариантов освещения великое множество – от резко контрастного, с большим перепадом яркостей, до бестеневого, схожего с воздушной акварелью или карандашным

рисунком. Применяя моделирующий свет, рефлексы и блики, оператор способен создать живой, объемный портрет человека и передать живописно характер среды.

Использование световых эффектов для передачи не только реального освещения, но и эмоционального состояния героев или какой-либо художественной идеи можно встретить уже в классической живописи. Так, Рембрандт, изображая Моисея, читающего Библию, освещает лицо святого старца снизу, как бы передавая на полотне божественный свет, идущий от книги, и зритель подсознательно ощущает эту аллегию.

В кино такого рода «психологический» или «эмоциональный» свет, не совпадающий с реальным, также обычно не воспринимается зрителем как нечто чужеродное или искусственное. Например, в известном эпизоде танца опричников в «Иване Грозном» оператор А. Москвин не старается буквально передать эффект освещения в царских палатах. Зритель видит, что в кадре горят факелы, висящие на достаточной высоте от пола. Между тем свет на танцующих и поющих опричников явно идет снизу, создавая на их лицах зловещий световой рисунок. В фильме П. Гринуэя «Отсчет утопленников» в первых кадрах картины девочка прыгает через скакалку, освещаемая мигающим светом маяка; между тем, огромная тень от нее, падающая на белую стену, является следствием использования направленного нижнего источника света.

То есть в данном случае речь идет опять-таки о сочетании реальной фактуры с совершенно *условными* приемами освещения, если задача оператора не ограничивается имитированием эффекта освещения от того или иного реального источника света, а состоит в передаче соответствующего настроения или художественной идеи. Скажем, для того чтобы выделить передний план и усилить эффект глубины пространства, операторы часто прибегают (с помощью специальных дымов) к созданию искусственной светлой дымки, отделяющей передний план от фона, усиливая тем самым ощущение воздушной перспективы. А снимая на натуре в «режиме» (так называется съемка в течение короткого периода, когда солнце уже скрылось за горизонтом, но небо еще достаточно яркое), оператор, вопреки жизнеподобию, будет подсвечивать актеров осветительными приборами так, чтобы их лица имели легкий оранжевый оттенок, создавая живописный контраст между холодным тоном неба и теплым тоном лица. Известно также, что кадры «под лунную ночь» часто снимаются в дневное время, а действие сцен в дремучем лесу обычно разыгрывается там, где больше света, а значит, поближе к опушке, но операторы с помощью фильтров и соответствующей подсветки способны создать убедительное впечатление, что действие эпизода происходит именно в данное время и в данном месте. Главное – создать убедительный и достоверный образ среды, пространства.

Мы уже останавливались на проблеме условности в искусстве, степень которой прежде всего определяется жанром, в котором снимается то или иное произведение, и о том, что к фильмам-сказкам, фэнтези, мюзиклам и т.п. мы не предъявляем тех требований, которые невольно предъявили бы к фильмам, сделанным в реалистической манере. Это утверждение касается всех компонентов фильма или телепередачи. И если жанр фильма заведомо *условен*, то мы спокойно воспринимаем и любую условность освещения. Когда в киномюзикле «Вестсайдская история» в эпизоде первой встречи героев второй план с танцующими парами погружается на время в темноту, мы понимаем, что таким образом авторы передают восприятие героев, для которых мир как будто бы перестал на время существовать. Не говоря уж о сказках, где операторы используют любые эффекты освещения и цветных подсветок.

Как уже говорилось, изображение может восприниматься неоднозначно, либо вообще неадекватно *из-за недостатка информации*. В частности, локальное освещение, выхватывающее из пространства лишь отдельные его фрагменты, способно вводить зрителя в заблуждение, поскольку он, пытаясь соединить эти фрагменты в нечто целое, может получать совершенно ложное представление о том, что реально снято и показано.

Такого рода световые эффекты могут использоваться при съемке любых объектов, в том числе человека, когда мы видим лишь фрагмент лица или фигуры, и это создает странное или таинственное впечатление, таит в себе какую-то загадку, которая способна усилить зрительское внимание.

Еще раз повторю: создаваемая оператором *тональная гамма*, то есть сложное соотношение между концентрированным, узко направленным светом и рассеянным освещением, способна не только имитировать реальное освещение в различных пространствах, но и передавать определенное *эмоциональное настроение*. Контрастное освещение, усиленное динамичным построением мизансцены, передает драматическую напряженность; мягкий рассеянный свет, дополненный рефlekсами и бликами, свойственен лирическим, романтическим сценам; доминирующий контровой свет придает объектам дополнительную выразительность; общая низкая тональность с отдельными световыми акцентами способна вызвать ощущение страха.

Конечно, в каждом отдельном случае эмоциональное воздействие света зависит от *драматургической задачи* и *общего контекста* эпизода. Тот же А. Москвин, освещая направленным нижним светом лица опричников, делал их зловещными, а освещая нижним, но смягченным светом лица детей со свечами в эпизоде «Пещное действо» делал их лица нежными и беззащитными. Любовная сцена может быть неожиданно решена в контрастных тонах, а освещение в сцене убийства, наоборот, может носить светлый

лирический характер, усиливая смысловой контраст. Так, в фильме «Бог ей судья» (США, реж. Джон Стол) эпизод, в котором мальчик-инвалид тонет в озере на глазах героини, специально не предпринимающей ничего для его спасения, снят при ярком солнце в подчеркнута ярких красках, и этот контраст между красотой и гармонией солнечного дня и бесчеловечностью героини производит неизгладимое впечатление.

То есть один и тот же вид освещения может носить *амбивалентный характер* в зависимости от *контекста* эпизода и драматургической задачи, которую ставят перед собой режиссер и оператор.

Лекция пятая. Информация, которую несет цвет.

Говоря о природе цвета и особенностях восприятия нами различных цветовых сочетаний, хотелось бы подчеркнуть, что в данном случае мы имеем дело с уникальным случаем: физиологические и психологические особенности нашего восприятия различных цветов и их комбинаций во многом корреспондируют с чисто физическими законами, касающимися света и цвета.

Первым, кому удалось понять и экспериментально доказать, что солнечный цвет составляют семь хроматических цветов, был великий Исаак Ньютон. Все смотрели бескорыстно на семицветную радугу, любовались, но не задавали себе вопроса, почему и откуда эти семь цветов. А любознательный Ньютон пропустил солнечный свет сквозь призму, увидел на стене спектр из тех же семи цветов и понял, что они-то и составляют белый солнечный свет. Он же, Ньютон, открыл, что существуют *дополнительные* монохроматические цвета. Это такие цвета, которые, будучи наложенными друг на друга оптически (то есть через призму или иным путем) путем, как бы нейтрализуют друг друга. То есть при таком наложении мы получим нейтральный сероватый тон.

Сегодня знание теории *дополнительных цветов* и такого явления как *хроматический контраст* крайне важно для художников и операторов, для режиссеров и монтажеров. Явление хроматического контраста наиболее явно сказывается на цветовом пятне, окруженном массами *дополнительного* к этому пятну цвета: в этом случае цветовое пятно выглядит **гораздо насыщенней**, чем на фоне любого другого цвета. И чем пространственно ближе цветовое поле и объект, имеющий дополнительный к этому полю цвет, тем сильнее ощущается хроматический контраст, взаимовлияние двух соседствующих цветов.

Запомним **основные пары дополнительных цветов**: пурпурный – зеленый, желто-зеленый – фиолетовый, желтый – синий, оранжевый – голубой, красный – голубовато-зеленый.

Итак, все цвета, находясь в непосредственном соседстве, влияют друг на друга (имеется в виду – на их восприятие): на синем фоне красный объект приобретает теплый оранжевый оттенок; на желто-зеленом – становится ближе к пурпурному. Правила сочетания дополнительных цветов и их взаимодействия едины для любого творчества, предполагающего визуальное восприятие, будь то окраска интерьера, художественная фотография, кинокадр или создание живописного полотна. Хрестоматийный пример – картина «Золотые рыбки» А. Матисса, в которой художник противопоставляет зеленую листву фиолето-розовому фону, а яркость красного цвета аквариумных рыбок усиливается голубовато-зеленым тоном воды и водорослей.

Гёте называл хроматический контраст гармоническим контрастом, подчеркивая этим, что хроматические цветовые пары скорее создают цветовую *гармонию*, нежели контраст. И, наоборот, пары, далекие от дополнительных цветов, создают настоящий *цветовой контраст*. Сочетание таких цветов несет ощущение эмоциональной напряженности, открытой дисгармонии. Наиболее выразительно столкновение красного и синего, потому что в данном случае происходит столкновение и по разному типу цветов – *теплый-холодный*. Не зря художники-плакаты используют соседство этих цветов при передаче идей драматического накала. Контрастное столкновение красного и синего в рамках общего колористического строя нередко можно видеть на картинах Тициана, Рубенса и особенно Пуссена. Большого колористического напряжения можно добиться, создавая контраст насыщенного цвета с ахроматическим или малонасыщенным. Именно на этом основано эффектное воздействие рекламных плакатов и роликов, в которых рекламируемый объект снят на *локальном* белом, черном, синем или красном фоне.

Ньютон выяснил также, что существуют **три монохроматических цвета** (красный, желтый, синий), смешивая которые можно получить практически все цвета цветового круга. В XX веке в основу создания современных трехслойных цветных фотокиноматериалов также была положена цветовая триада: красный, зеленый, синий, а телевизионная система **RGB** так и расшифровывается – red (красный), green (зеленый), blue (синий). Надо сказать, все последующие исследования физиологов природы нашего цветного зрения также во многом были основаны на гипотезе трехкомпонентной теории цветового зрения.

Наш глаз, в отличие от фотографической и электронной фиксации изображения, способен воспринимать практически все цвета спектра – от фиолетового до красного, то

есть все видимые длины волны света. Сегодня наиболее изучено влияние на человека длинноволновой части спектра (красного-оранжевой) и коротковолновой (сине-фиолетовой). Цвета коротковолновой сине-фиолетовой части спектра принято называть *холодными*, а цвета длинноволновой спектральной части (красные, оранжевые, желтые тона) – *теплыми*.

Это деление на теплые и холодные тона несомненно связано с практическим опытом человека и соответствующим эмоциональным отношением к тому или иному цвету. Восприятие *теплых* тонов ассоциируется у нас с солнцем и огнем, холодных – с лунным светом, синевой неба, голубизной льда. Поэтому теплые тона вызывают эмоции радости, активности, драматической напряженности, *холодные* создают меланхолическое, либо умиротворенное ощущение. Однозначно воспринимаются большинством зрителей и расположенные в пространстве плоскости цвета, имеющие разный волновой диапазон. Цвета длинноволнового диапазона (красный, оранжевый, желтый) и их оттенки воспринимаются как расположенные ближе к зрителю, нежели цвета холодные, например, голубой цвет. Подобно известному всем физическому закону, гласящему, что при охлаждении тела сжимаются, а при нагревании расширяются, теплые цвета вызывают иллюзию расширения, а холодные – сокращения. Тот же Гёте заметил это, подчеркнув, что в данном случае важна и яркость цветного объекта: темный предмет выглядит гораздо меньше, чем имеющий такой же размер яркий объект. Специалисты, работающие в области экранных искусств, поверхности, окрашенные в теплые тона так и называют – «*выступающими*» в противоположность «*отступающим*» холодным тонам (синим, голубым, голубовато-зеленым, фиолетовым).

Как уже было сказано, при восприятии любого произведения далеко не последнюю роль играет, с одной стороны, наш жизненный опыт, а с другой – наше воображение. Именно эти два обстоятельства весьма существенны при рассмотрении вопроса об использовании цвета в аудиовизуальном произведении. В психологии существует **закон константности величины и формы**, суть которого сводится к следующему. Воспринимая объекты, расположенные на разном расстоянии друг от друга, мы видим, что они меняют свой масштаб: по мере удаления от нас одни и те же объекты выглядят все более мелкими; протяженные объекты как бы сужаются, а воспринимаемые с неожиданной точки зрения вообще меняют свои очертания, – но все равно мы подсознательно восстанавливаем для себя их истинные размеры и формы. Точно так же человек воспринимает и цвет объекта – прежде всего он запоминает так называемый *предметный цвет*, то есть некий неизменный цвет предмета. Обычно в качестве такого неизменного цвета выступает цвет предмета при рассеянном дневном свете. Поэтому

операторы для того, чтобы выявить цветовые свойства объекта, предпочитают снимать в несолнечную погоду, либо используют рассеянное освещение, имитирующее мягкий свет, который создает солнце, закрытое облаками.

Конечно, когда мы говорим о восприятии предметного цвета на полотне картины или на экране, речь может идти лишь о вещах, достаточно хорошо нам знакомых. Скажем, на вопрос, какого цвета снег, молоко или сахар, мы ответим, что они белые; траву назовем зеленой; а цветущий лен – голубым, хотя освещение в течение суток может придавать этим объектам совершенно другие оттенки и даже другой цвет. Если же объект нам не знаком, то у нас уже не будет такой уверенности, что цвет, в который он окрашен в данный момент, – его константный, предметный цвет. И, наоборот, окраска привычного нам объекта в непривычный цвет, воспринимается нами дискомфортно, с раздражением или, в лучшем случае, с удивлением.

Однажды учеными был проведен эксперимент, последствия которого, впрочем, нетрудно было предвидеть. Приглашенных на ужин испытуемых усадили за стол с обильными яствами, погасили общий свет и включили точечные источники освещения, свет которых проходил через различные цветные фильтры, что сразу же изменило привычный цвет кушаний: мясо приобрело сизый оттенок; салат стал фиолетовым; зеленый горошек сделался черным, как осетровая икра; молоко приобрело фиолетово-красный оттенок и т.п. В результате почти у всех гостей быстро пропал аппетит, а самым слабонервным, попытавшимся полакомиться необычного цвета блюдами, стало даже дурно. Произошло это в результате того, что радикально были изменены привычные цвета хорошо знакомых нам объектов.

Наш взгляд менее требователен к передаче цвета объектов, нам не знакомых, особенно если на экране мы видим объекты, практически нам не знакомые: откуда нам знать, какого цвета на самом деле костюм у того или иного персонажа, каков колер обоев или окраска автомобиля? Но в любом случае не оправданное ничем цветоискажение, которое может произойти в силу низкой или слишком высокой освещенности, активных рефлексов или нарушения цветового баланса и т.п., производит на зрителя неприятное впечатление. И когда мы смотрим на экран, то прежде всего соизмеряем цвета показываемых нам объектов с их реальным, точнее, константным, предметным цветом. А поскольку более всего нам знаком основной экранный объект, а именно человек и цвет человеческой кожи, то, выравнивая цветовую тональность, оператор, цветоустановщик или видеомонтажер тоже прежде всего заботятся о том, чтобы всего *цвет лиц* экранных персонажей был адекватным, потому что константность цвета имеет здесь наибольшее значение. Конечно, каждый художник (в широком смысле этого слова) вносит свое

субъективное ощущение в цветовую гамму картины, кадра, сайта, и, тем не менее, при самой буйной творческой фантазии, определяя колорит визуального произведения, он не может сбрасывать со счетов физиологические и психологические особенности восприятия цвета.

Несмотря на то, что цветные пленки и цветное телевидение достигли высокого совершенства, некоторые современные режиссеры склонны снимать фильмы или телепередачи, добиваясь частичной или полной **монохромности** с помощью фильтров, подбора соответствующего реквизита, окрашивания декорации и даже части природы в нужные цвета. Сегодня для этого используются также *компьютерные технологии*, обобщающие цвет и обрабатывающие изображение с доминированием определенной гаммы.

Что касается *черно-белого* изображения реальности, то оно, вероятно, производит более убедительное впечатление еще и по той причине, что мы привыкли видеть старую кинохронику в черно-белом варианте, и это дает нам на уровне подсознания «установку» воспринимать черно-белое изображение на экране как более подлинное. А. Тарковский считал, что психология нашего восприятия такова, что черно-белое изображение воспринимается как более правдивое и реалистичное, чем цветное. Как это не парадоксально.

Что касается документальной *репортажной съемки*, то тут оператор не может (и не должен) корректировать цветность объектов, которые попадают в кадр. Его задача – адекватно передать характер события, зафиксировать его наиболее точно и полно. В игровом же кино и при съемке в павильоне телевизионных передач оператор и художник будут стремиться к ограничению цветовой гаммы, приведению ее к определенному **цветовому единству**. Опытные операторы склонны организовывать кадр, эпизод, телепередачу так же, как это делали мастера живописи, – в определенной цветовой гамме, с *доминированием* в изображении *двух-трех цветов*, подчиняя этой гамме цвет объектов, составляющих декорацию, одежду героев и т.д. В работе профессионального художника и оператора всегда ощущается (если, конечно, речь идет не о показе ярмарочной пестроты или о коллажном решении сцены или фильма) осмысленное *ограничение* цветового диапазона, порой почти монохромное изобразительное решение или сознательное определение цветовой доминанты.

Один из сравнительно свежих примеров осмысленного использования цвета – фильм «Герой» (Гонконг-Китай, реж. Чжан Имоу), сделанный в модном сегодня жанре фэнтези. Значительная часть эпизодов этой картины решена в спокойных голубоватых тонах. Для этого используются декорации соответствующего тона; герои

одеты в одежды голубого, но чуть более яркого тона; ажурные занавеси, за которые они уходят, – также голубоватого цвета; и даже продолжение эпизода на натуре, на фоне гор, решено в серо-голубых тонах. Сцена же битвы двух соперниц, наоборот решена в ярких желтых тонах и, к тому же, происходит на фоне осенней кленовой рощи, листья которой как бы аккомпанирует происходящей в полете битве на мечах; развевающиеся одежды обеих героинь ярко пурпурные, что делает их «выступающими» из фона. Когда же одна из них погибает, окраска желтой листвы приобретают красный, кровавый цвет и весь эпизод окрашивается медленно в такой же тон.

Сегодня кино- и телефильмы нередко приобретают тот или иной колорит в результате последующей обработки изображения *на компьютере*. Так, цветовая гамма известного фильма «Амели» (реж. Ж.-П. Жене, Франция) была запланирована изначально, еще до того, как авторы приступили к съемкам картины. Поскольку, по словам Жан-Пьера Жене, сегодня в Париже преобладающие цвета улиц – серый и бурый, а мир, который видит Амели, наоборот, – романтичен и ярок, то решено было эти серо-бурые тона заменить оптимистическими сочетаниями золотисто-красных и ядовито-зеленых красок. Как известно, задачу эту удалось выполнить с помощью применения новейших средств редактирования и видеомонтажа изображения. В результате фильм приобрел те очаровательные доминирующие теплые зеленовато-желтые тона, которые создали на экране уютный и романтичный образ Парижа.

К сожалению, подобных примеров осмысленного использования цифровых технологий для создания цветового образа фильма пока что не так уж много. Чаще всего можно наблюдать простое сведение цветовой гаммы к одному доминирующему тону (в современных голливудских фильмах-экшен это часто голубовато-синий тон, во многих наших сериалах – серо-зеленый).

Что касается использования цвета в документальном аудиовизуальном материале, то нельзя забывать того, что без малого сто лет кинохроника снималась преимущественно на черно-белых киноплёнках, поэтому у зрителя создался стойкий стереотип – черно-белое изображение считалось более достоверным (при том, что и черно-белых фальшивок было предостаточно), поэтому сегодня нередко операторы и режиссеры, производя съемку «под старину», стараются сделать ее монохромной. Такой прием часто можно встретить в телевизионных документальных фильмах; к частично монохромному решению прибегают и в игровых картинах о давних временах (так решено большинство эпизодов фильма

А. Германа-младшего «Гарпадум», рассказывающего о периоде Первой мировой войны и фильма А. Учителя «Космос как предчувствие», повествующего о 1950-х гг.). Хроника периода Второй мировой войны снималась преимущественно на черно-белой

пленке, но все же определенная часть материалов оказалась снята на цвет, и недавно был смонтирован фильм «Цвет войны», который в определенной мере позволил по-новому ощутить тяготы войны, ее трагические и героические страницы. Цветная пленка передала два основных цвета войны – красный (кровь и огонь) и черный (дым и сожженные дома). Надо сказать, в определенной мере на возрастающие протесты против войны во Вьетнаме, которые заставили правительство США в конечном итоге вывести свои войска из юго-восточной Азии, повлияло то, что хроника вьетнамской войны во всей ее жестокости и всех ужасах показывалась (в том числе и по телевидению) в цвете.

Создателям аудиовизуальных произведений следует учитывать и чисто *физиологические особенности* нашего восприятия того или иного цвета. Как показали эксперименты, менее всего утомляют наш взор зеленые тона, наибольшего напряжения зрения требуют цвета коротковолновой – сине-фиолетовой части спектра; несколько меньшее напряжение глаза испытывают, воспринимая красно-оранжевые цвета. Причем, как ни странно, продолжительные цветные планы утомляют глаз больше, чем чередование коротких цветных кадров. (Речь в данном случае идет, конечно, не о мелькании очень коротких по продолжительности цветных планов, представляющих собой бойкую клиповую «нарезку», – подобный калейдоскоп изображений может представлять для наших глаз визуальную пытку).

Утомительны также для нашего восприятия две другие крайности – *высокая яркость и насыщенность* цвета на экране, и, наоборот, *низкая тональность*, в которой снято цветное изображение, потому что и то, и другое заставляет напрягаться хрусталик нашего глаза. При съемке цветных объектов операторы и художники учитывают и такой фактор: *на черном фоне* все цвета выглядят более чистыми, *на белом же фоне* они смотрятся более приглушенно. Особенно это касается светлых тонов. Например, объект желтого цвета на белом фоне гораздо менее заметен, чем на черном.

Широкая зрительская аудитория давно уже привыкла к цветному кино и цветному телевидению и с явным неудовольствием воспринимает черно-белое изображение. В свое время Р. Арнхейм по поводу появления в кино звука заметил, что только познакомившись со звуковыми фильмами, мы по-настоящему почувствовали отсутствие звука в немом кино. То же самое можно сказать и о появлении в кино и на телевидении цвета (да и вообще о всяком техническом совершенствовании изображения и звука). Когда в кино и на телевидении еще не было цвета, это, в общем-то, мало ощущалось публикой. Зритель чаще всего видел на экране привычные ему объекты – человека, небо, землю, деревья и подсознательно компенсировал отсутствие цвета. Но как только цвет широко вошел в

экранные искусства, зритель уже с неудовольствием воспринимает отсутствие цвета на экране.

Что касается **эмоционального восприятия** того или иного цвета как такового, то на эту тему в последнее время опубликовано немало книг и статей, поэтому на данном вопросе мы не будем останавливаться подробно. Отметим лишь, что хотя особенности эстетического и эмоционального воздействия цвета на того или иного человеком могут определяться сугубо индивидуальными особенностями (детскими впечатлениями; различными ассоциациями, связанными с тем или иным цветом; профессией; принадлежностью к мужскому или женскому полу, к той или иной социальной группе и т.п.), тем не менее проводимые в различных странах эксперименты показали, что большинством людей чистые цвета воспринимаются более-менее одинаково. Восприятие цвета в этих экспериментах определялось как количественно (по показателям давления крови, частоты пульса, количества гормонов, скорости движений и т.п.), так и качественно (на основе анализа описываемых испытуемыми эмоционально-психологических переживаний).

Самым броским и сразу привлекающим внимание цветом, как и следовало ожидать, оказался *красный*. Ассоциативно красный цвет в нашем восприятии связан прежде всего с пылающим огнем, с кровью, с пламенеющими восходами и закатами. Не стоит забывать и того, что красный цвет крови неразрывно связан с древнейшими ритуалами жертвоприношения. Красный цвет является самым возбуждающим, самым агрессивным цветом. К тому же, длинные световые волны, несущие этот цвет, очень быстро воспринимаются нашим зрением. Различные оттенки красного рождают и разные ассоциации: розовый цвет считается цветом доброты и сентиментальности отношений; насыщенный цвет киновари вызывает такие ассоциации, как огонь, эрос или опасность; кармин ассоциируется с кровью, властью или жертвенной любовью вплоть до жертвенности; пурпурный цвет, как и в старину, связан с царственностью, величием и достатком.

Что касается чисто физиологического восприятия большинством реципиентов красного цвета, то при включении красного монохроматического освещения у большинства испытуемых сразу поднималось давление, учащался пульс, дыхание, возрастало количество миганий в минуту. Скорость реакций мышц в среднем увеличивалась на 12%, активизировался зрительный центр коры головного мозга. Красный цвет вызывал у испытуемых раздражающе-возбуждающую реакцию, либо возбуждая эмоциональную активность, либо вызывая обеспокоенность и нервозность. Если испытуемых просили открыть глаза, то перед красной стеной многие непроизвольно

отдергивали руки, а перед синей или голубой стеной зачарованно тянули руки к ней. Из всех существующих цветов красный цвет прежде всего привлекает к себе внимание. И хотя Гёте считал, что красный цвет особенно нравится энергичным и грубым людям и что лишь дети и «малокультурные люди находят особенное удовольствие в этом цвете» (ср. с русской поговоркой «дурак красному рад»), думается, такая избирательность генетически присуща большинству людей. «Красный угол» в русских деревнях был первоначально назван так потому, что этот угол избы, в котором находились иконы и стол, был обращен к юго-востоку и освещался первыми багряными лучами солнца, проникавшими через окна, которые поэтому тоже назывались красными. Постепенно слово «красный» в русском языке начинает ассоциироваться со словом «красивый», «прекрасный»: красна девка, красный молодец, красное словцо, Красная площадь и т.п. «Не красна изба углами, красна пирогами», «птица крыльями сильна, жена мужем красна», «красно говорит, а слушать нечего», «наша весна красным красна», – из этих пословиц понятно, что здесь слово «красный» означает «красивый, хороший, прекрасный».

Синий для многих людей является самым любимым цветом, вызывающим ощущение чистоты, покоя, надежности. И понятно почему: среди ассоциаций, которые вызывает у человека синий цвет, чаще всего встречается небо, чуть реже – море, прохлада, лёд, безграничные дали. Если голубой цвет – в известной мере ассоциируются с мечтанием, грезами, (достаточно вспомнить песню «Голубые города», выражение «голубая мечта»), то темно-синий – это цвет чего-то загадочного, мистического, не зря в старину в одежды синего цвета одевались маги и волшебники. Как показали физиологические и психологические эксперименты, синий цвет способствует размышлениям, успокаивает и снижает давление. Голубой цвет настраивает на меланхолию. Диапазон синих тонов довольно широк – от нежно голубых до темно-синих, соответственно широк и диапазон воздействия этих тонов и валеров. Зрительный центр коры головного мозга в отношении синего пассивнее, чем для красного: для ощущения синего цвета уходит 0,06 секунды, что в три раза дольше, чем для красных тонов.

Зеленый цвет также входит в первую тройку любимых всеми цветов, и причина этого тоже понятна: в зеленые тона окрашен окружающий нас мир растений, не таящий для нас никакой опасности и рождающий чувство надежности, свежести, обновления. Желто-зеленые оттенки рождают ощущение теплого цвета, сине-зеленые тяготеют к холодным тонам.

Желтый воспринимается глазом как самый светлый, лучистый и сверкающий цвет. Тем не менее, очень малое число людей считают его своим любимым цветом. По сравнению с красным цветом, различные градации которого передают большое

количество тонов и оттенков, желтый цвет имеет ограниченное количество тонов, поэтому даже небольшая добавка красного сдвигает желтый в активную тепло-оранжевую гамму, добавка черного делает его тускло-зеленым, а синего превращает желтый в зеленый. Именно поэтому амбивалентность восприятия цвета в зависимости от контекста и психологической установки, о чем подробнее будет сказано ниже, встречается у желтого цвета гораздо чаще, чем у других цветов.

Из смешанных цветов стоит упомянуть *фиолетовый* цвет Противоположный красному по воздействию на нашу психику, этот цвет, находящийся на другой части спектра, на большинство людей действует угнетающе и вызывает смутные ощущения, близкие к грусти или философскому размышлению. Не зря в некоторых странах он ассоциируется с чувством грусти и печали, в Японии считается цветом вдов, а католические священники при отпевании покойника надевают одежды фиолетового цвета.

Конечно, форма предмета, его конфигурация, текстура, как правило, несут гораздо более существенную информацию, нежели цвет. Мы различаем прежде всего очертания объекта, а затем уже обращаем внимание на его цвет. Да и рассматривая черно-белые фотографии или хорошо сделанные литографии, представляющие собой монохромные копии живописных картин, мы получаем немалое эстетическое удовольствие. Можно сказать, что цвет несет в основном **дополнительную** информацию, помогающую нам ориентироваться в реальной действительности, но порой эта информация имеет весьма существенный характер. Скажем, мы гораздо быстрее находим автомобиль по его цвету и даже издали идентифицируем того или иного человека по привычному нам цвету его одежды. Голубое небо говорит нам о том, что погода сегодня ясная, а пожелтевшие деревья означают, что наступила осень. Красный цвет лица означает, что человек склонен к апоплексии, землистый оттенок кожи свидетельствует о возможном перитоните, багрянец на щеках может означать болезнь легких и т.п.

Чаще же информация, которую дает нам цветовая гамма того или иного объекта, носит *эмоционально-эстетический* характер. Меняющиеся цвета моря, багово-фиолетовые краски заката, поле цветущих маков, оттенки зеленого, желтого и красного на фруктах, наряды фигуристов и т.п., – все это создает у нас определенный настрой, придает рассматриваемым объектам дополнительную выразительность. В еще большей степени это касается произведений искусства, апеллирующих прежде всего к нашему зрению. Вся история изобразительного искусства – это бесконечный поиск не только новых композиционных решений и своеобразного рисунка, но и оригинальной цветовой гаммы и тональности, которые в значительной мере определяют самобытность творческой манеры художника. Мы сразу же узнаем большинство полотен Рембрандта по характерной

золотисто-багряной гамме, картины Вермера Дельфтского – по любимому им сочетанию голубых и желтых тонов, Пуссена – по насыщенным, почти плакатным краскам с доминированием контрастных красного и синего цветов, Ватто – по нежным, пастельным тонам и т.д.

Отношение искусства живописи к цвету на протяжении веков постоянно менялось. В изобразительном искусстве Древнего Рима, как известно, использовались лишь четыре краски – желтая, красная, черная и белая, хотя в быту применялись и другие красители. На основании этого О. Шпенглер в своей знаменитой книге «Закат Европы» делает вывод, что такое цветовое предпочтение определялось восприятием античными художниками пространства, лишенного глубины и протяженности. Художники Ренессанса, почувствовавшие, что пространство раздвинулось, передали его глубину, используя не только линейную и воздушную перспективу, но и все богатство оттенков синего и зеленого. Мало того, живописцы эпохи Возрождения не только интуитивно и чувственно уловили изменения цветности объекта в зависимости от освещения и рефлексов от других цветных объектов.

Конец XIX, начало XX веков становится мощным прорывом в живописи, исходящей из непосредственных, субъективных впечатлений художника от увиденного, от мимолетности постоянно меняющегося мира и игры цветовых рефлексов. Более всего отражают окружающие цвета светлые поверхности – белый снег, белые скатерти, стены и потолки, лица людей. И портреты персонажей фильма или телепередачи выглядят наиболее живо и выразительно, если освещаются не только жестким рисующим светом, подсвечиваются заполняющим и отбиваются от фона контровым, как это нередко происходит при съемке телесериалов, или вообще освещаются только лишь рассеянным светом, как это сегодня часто делается при съемке телерепортажей и документальных материалов. Лишь в результате тонкой световой нюансировки, передачи цветовых *рефлексов и бликов* экран способен передать дыхание и динамику различных световых потоков.

Конечно, механический способ фиксации изображения сам выявляет рефлекс и другие изменения цвета при изменении характера освещения, и то, что художники разглядели лишь в XIX веке (скажем, то, что днем тени и отблески на снегу синие, а вечером – розовые или то, что вечером обычный электрический свет делает стены комнаты желтыми, а все за окном становится синим), фотографы сразу же увидели на матовом стекле фотоаппарата. Но вкус оператора определяется умением собрать цвета и валёры в **единую гамму**, лишенную неуместной пестроты и решить всю сцену в единой тональности. Подобно художнику, оператор должен уметь видеть не только композицию

кадра, но и воспринимать весь план как большое цветное пятно, имеющее отдельные оттенки и гармоничные или контрастные сочетания. И, конечно, настоящий художник в широком смысле этого слова при определении цветовой гаммы исходит прежде всего из поставленной драматургической задачи.

Звучание каждого цвета и воздействие его на наше восприятие во многом зависит от изобразительного, бытового и исторического *контекста*, потому что один и тот же цвет в различных образах может звучать совершенно по-разному. В статье «Вертикальный монтаж» С. Эйзенштейн приводит пример с золотым яблоком, которое в древней Греции считалось эмблемой любви (кстати, в качестве знака внимания и поклонения во времена античности юноша подносил девушке не букет цветов, а яблоко). В поэме Гомера оно же, только что бывшее символом любви, вдруг становится «яблоком раздора», символом несогласия и влекомых за этим всевозможных бед.

Подобная **амбивалентность**, присущая символике цвета во все эпохи, нередко связана с некоторым его изменением. Тот же золотой цвет, обозначающий в христианской символике слияние души с богом, переходя в желтый, имеет уже совершенно иное значение, символизируя духовную измену. То есть в данном случае мы имеем дело не с абсолютной, а *условной* амбивалентностью, при которой сдвиг в нашем восприятии обеспечивается либо небольшим тональным изменением цвета (изменением его яркости, насыщенности, чистоты), либо, как уже было сказано, появлением того же цвета в разном контексте.

Скажем, уже упомянутый *желтый* цвет обозначает непостоянство, зависть, адюльтер, в то время как *желто-золотой* символизирует любовь, постоянство, мудрость. И в наши дни происходит аналогичный сдвиг символических значений даже на бытовом уровне: золотые кольца – знак любви и верности, желтый цвет, наоборот, символизирует измену, разлуку.

Амбивалентность, пусть и в меньшей мере, присуща практически всем цветам. Скажем, зеленый цвет, который доминирует в окружающей нас растительной среде, ассоциируется в нашем восприятии с весной, летом, а значит, с положительными эмоциями и считается цветом надежды и обновления. Именно так он трактуется у большинства народов, независимо от их места проживания и вероисповедания. Но если зеленый тон смещается в сторону синего, то приобретает уже мрачноватый, даже зловещий оттенок.

В древнегреческих представлениях темно-зеленый тон, ассоциировавшийся, вероятно с глубинами моря, нередко символизировал безнадежность и отчаяние. То есть, с одной стороны, зеленый цвет воспринимается как цвет возрождения души и цвет мудрости, а с

другой – как цвет морального падения и безумия (достаточно вспомнить шекспировское определение ревности – «чудовище с зелеными глазами»). Точно так же красный цвет в Ветхом Завете нередко предстает амбивалентно – то как цвет греха и разврата (одетая в пурпур «вавилонская блудница»), то как цвет карающей справедливости, Божьего суда.

Еще раз повторим вместе с С. Эйзенштейном, что не стоит приписывать цвету самостоятельное и самодовлеющее значение, отрывая его от *конкретного* явления и от конкретного контекста. Сам С. Эйзенштейн на практике показал, как можно, используя цветовые соотношения в конкретном контексте, радикально поменять привычные ассоциации, связанные с этим цветом.

Речь идет о фильме «Александр Невский», который, надо сказать, режиссер считал цветовой картиной. Стереотип нашего восприятия неизбежно связывает черный цвет с темнотой, мраком, хаосом или с чем-то недобрым, зловещим; белый же цвет привычно ассоциируется у нас с истиной, чистотой, добродетелью, со светом (выражение «белый рыцарь» означает борца за правду и справедливость). С. Эйзенштейн в «Невском» сдвинул привычные ассоциативные связи, сделав ключевым другой понятийный ряд. Темные армяки и доспехи на белом снегу производят впечатление чего-то земного, теплого, надежного. Белые же плащи и мерцающие доспехи тевтонцев на фоне снега и белесого неба выглядят почти призрачными, холодными и вызывают ассоциации с чем-то бездушным и бесчувственным. Тем более что католическая символика ассоциирует смерть с белизной (на католических кладбищах, в отличие от православных, практически лишенных всякой растительности, все надгробья – белого цвета). В результате режиссеру удалось добиться того, что у зрителя во время просмотра фильма, благодаря изобразительной подсказке (на снегу темное – теплое, а белое – бестелесное), полностью смещается привычный ассоциативный ряд.

Съемку на цветной пленке Эйзенштейн использовал лишь один раз – в эпизоде пляски опричников на царском пиру. Пытаясь преодолеть несовершенство первых цветных материалов, он усилил символическое звучание каждого из цветов – желто-золотой означал власть, черный – тему угрозы, красный – агрессивность и настороженное предчувствие кровавого исхода этой сцены.

Как и всякая символика, **символика цвета** часто носит условный характер и связана с определенными ассоциациями и установками. Скажем, во времена французских королей сочетание золотого (желтого) и черного считалось королевским цветом, символом власти.

Нередко свой оттенок в символику цвета вносят исторические события. Так, после продолжительных распрей Ланкастерской и Йоркской династий, известных как войны Алой и Белой Розы (в качестве эмблемы эти династии имели розу белого и красного цвета), красный и белый цвета начинают восприниматься, как два противоборствующих цвета. В период Великой французской революции белыми считаются эмигранты и сторонники существовавших до этого порядков, красный же цвет (по вполне понятным ассоциациям) связывается с революцией. Сочетание красного и черного в большинстве стран символизирует смерть, траур, скорбь об ушедшем из жизни человеке.

Любопытны рассуждения Максимилиана Волошина о символике цвета русских икон. В статье «Чему учат иконы?», написанной за 4 года до появления «Заката Европы» О. Шпенглера (в одной из ее глав автор восхвалял голубые и зеленые цвета как католический цвет пространства, передающий нечто трансцендентальное, «фаустовское»), М. Волошин писал о том, что в использовании различных красок католическими и православными художниками во многом сказалось их различное восприятие мира. В русских иконах доминируют три основных тона: желтый, красный, зеленый. Красный соответствует цвету земли, желтый - солнечному свету. Дополнительный к красному - это смешение желтого с синим, света с воздухом - зеленый цвет, цвет растительного царства.,

Лиловый и синий цвета появляются всюду в те эпохи, когда преобладает религиозное, мистическое чувство. Как считал М. Волошин, почти полное отсутствие именно этих двух красок в русской иконописи говорит о том, что мы имеем дело с простым, земным и радостным искусством, чуждым мистики и аскетизма.

То есть символика цвета, с одной стороны, исходит из ассоциаций, связанных с явлениями, в которых доминирует данный цвет (синее небо, зеленая трава, красная кровь, черная или бурая земля и т.п.), с другой - со связанными с тем или иным цветом мифами, верованиями, историческими событиями.

Сегодня в художественных целях нередко используется *тонирование* монохромного изображения в тот или иной цвет. Например, изображение, стилизуемое «под старину», часто окрашивается в цвет сепия. Доминирование красного цвета может символизировать

любовь, либо, наоборот, кровь или агрессию в зависимости от контекста. Так, в фильме «Стена» (реж. А. Паркер, США) изображение окрашивается в красный цвет, причем и в эпизоде, связанном с войной, и в кадрах эротического характера. В фильме «Тени забытых кадров» С. Параджанова в сцене в корчме раненный в голову Иван воспринимает мир через красные пятна крови, которые сначала превращаются в красных коней, а затем и все окружающее окрашивается в красный цвет. В монохромный красный цвет окрашен финал эпизода битвы под Прохоровкой в фильме «Освобождение» (реж. Ю. Озеров), когда наши и немецкие танкисты вылезают у реки из горящих танков, бегут к реке и схватываются там в рукопашной. Более сложное и прихотливое цветовое решение в фильме Клода Лелуша «Мужчина и женщина»: настоящее героев в основном показано в монохромной гамме; рассказ о прошлом каждого из героев показывается в цвете; любовная сцена окрашена в пурпурные тона и т.п.

Большие возможности в трансформации цвета дают современные компьютерные технологии, что блестяще продемонстрировал уже упомянутый французский фильм «Амели» и ряд китайских и южнокорейских кинокартин последних лет. Подобного рода примеры творческого подхода к использованию цвета лишней раз свидетельствуют о том, что как бы не совершенствовались технологии, улучшающие технические параметры изображения, режиссеры, операторы, художники (а сегодня и видеомонтажеры) всегда будут стремиться отойти от цветового натурализма и создавать на экране особую цветовую гамму.

Один из удачных примеров использования цветовой символики – начало фильма «Список Шиндлера». С. Спилберг использует здесь символику цвета в самом широком смысле, противопоставляя цветной мир – миру, лишенному красок и радости жизни. Вначале на экране возникают укрупняющиеся с каждым кадром планы поминальных свечей. Наконец в кадре остается всего одна свеча, а фон за ней все более сгущается, пока не становится совсем черным. Но вот и последнее цветное пятно – тлеющий фитиль погасшей бледно-желтой свечи исчезает, а вьющийся дым свечи плавно переходит в черный столб дыма из паровозной трубы; далее следует черно-белое изображение. В финале картины, когда советские войска освобождают несчастных узников, изображение бредущих по полю людей, спасенных Шиндлером, делается цветным.

Используя явную символику цвета в фильме, режиссер всегда рискует скатиться в сторону прямой иллюстративности, поэтому такого рода приемы обычно используется лишь как своего рода *fortissimo*: достаточно вспомнить уже приводимые примеры окраски всего изображения в красный цвет в фильмах «Тени забытых предков» и «Освобождение», а также эпизод красного пылающего трактора в фильме Ю. Ильенко

«Белая птица с черной отметиной». Частое же использование изобразительной символики уместно лишь в фильмах, полностью сделанных в соответствующей стилистике. Это, как мы уже выяснили, сказки, фэнтези, притчи, мюзиклы.

Лекция шестая. *Рамки кадра. Масштаб изображения. Композиция.*

В реальной жизни наша пространственная ориентация зиждется на известных всем *трех измерениях*. При этом визуальному восприятию пространства во многом помогает наш жизненный опыт – ведь мы не сидим на одном месте, а постоянно перемещаемся по горизонтали (вперед-назад-влево-вправо) и по вертикали (вверх-вниз).

Благодаря земному притяжению, мы даже в темноте понимаем, где верх-низ и где лево-право, то есть мы быстро ориентируемся в ощущении вертикали и горизонтали, сходящихся под прямым углом. Еще в далекой древности человек понял, что если он хочет, чтобы его строение стояло прочно и долго, он должен устанавливать стены постройки в соответствии с перпендикуляром, соответствующим вектору земного притяжения. И плоскости классических живописных полотен, экранов кинотеатров, телевизоров и мониторов, как правило, ограничены параллелями, пересекающимися **под прямым углом**, позволяющим зрителю быстро ориентироваться в пространстве картины, фотографии или экрана.

Горизонталь – мир наших действий и ощущений, ведь мы ежедневно движемся по горизонтальной плоскости в пределах больших или малых пространств. *Вертикаль* же, как правило, не связана с миром действий, зато помогает нашему взгляду быстро ориентироваться в пространстве. Обратите внимание, как мудро поступали архитекторы, планировавшие застройку Петербурга, расположенного на равнине: они время от времени вписывали в городской пейзаж вертикали шпилей, башен и башенок. Потому что горизонталь без вертикалей скучны и однообразны. И градостроители изящно разнообразили горизонталь строений доминантами вертикалей церквей и общественных, а позже и жилых зданий. А кроме того, жителям города и, особенно, его гостям очень удобно ориентироваться, зная, где находится шпиль Адмиралтейства и Петропавловки, кресты Спаса на крови или шар бывшего здания компании Зингер.

Самый кинематографичный жанр – вестерн – изначально строился изобразительно на постоянном столкновении вертикалей и горизонталей. Горизонталь Долины Памятников, по которой мчатся дилижансы и их преследователи, постоянно пересекаются вертикалями причудливых горных столбов и каньонов; вертикали человеческих фигур,

сталкивающихся в непримиримой схватке, то и дело сменяются горизонталями персонажей, павших в очередной дуэли, перестрелке или драке.

Экспрессивную графику бессмертного эпизода Одесской летницы из «Броненосца «Потемкина» создает постоянное столкновение подчеркнутых горизонталей лестничных ступеней и перечеркивающих их вертикалей длинных теней от шеренги мерно шагающих солдат. Вертикали бегущих вниз людей перебиваются горизонталями лежащих на лестнице убитых и раненых. Нарастающее вертикальное движение вниз нарушается вдруг движением вверх матери с убитым ребенком...

Восприятие экранного изображения находится под постоянным контролем прямого угла. Благодаря четко ориентированным по вертикали и горизонтали рамкам кадра, зритель сразу же замечает отклонение от этих координат. Когда съемочная камера покачивается (это обычно бывает при съемке с рук) или специально «заваливается» оператором набок (отчего исчезает привычная параллельность горизонта), мы понимаем, что авторы аудиовизуального произведения либо пытаются передать субъективное восприятие героя, либо хотят таким образом усилить выразительность плана (о профессиональном браке здесь речь не идет).

В знаменитом кадре из "Баллады о солдате" изображение с вражеским танком, преследующим бегущего по огромному полю героя, вдруг переворачивается, и это вызывает у зрителя своего рода эмоциональный шок: вместе с героем он ощущает, что мир перевернулся; когда же изображение вновь возвращается в привычные координаты горизонталей и вертикалей, мы понимаем, что страх и паника, которыми был охвачен Алеша, уступили место мужеству отчаяния, и начинаем с напряжением следить за единоборством металлического чудовища и беззащитного человека.

Бессмысленное же «заваливание» камеры то в одну, то в другую сторону (что нередко можно видеть в молодежных телепередачах) у нормального человека не могут вызвать ничего, кроме удивления или раздражения.

Ограничение пространства и организация его по законам композиции *в пределах горизонтальных и вертикальных границ* кадра вольно или невольно становится одним из основных творческих приемов режиссера, оператора, художника и всех, кто участвует в создании визуального образа. Именно четкие рамки кадра позволяют выстраивать выразительную композицию, акцентировать внимание зрителя на сюжетно важных объектах. Из всего окружающего его пространства оператор выбирает лишь узкий сектор, компануя в пределах кадра явления и объекты так, как он считает нужным.

В отличие от видеоискателя камеры, наше зрение практически не имеет ни границ, ни рамок. Мы способны воспринимать так называемым периферийным зрением объекты,

находящиеся вне основного зрительного поля, быстро переключаться на объект, требующий акцентированного внимания, и т.д. И если даже говорить о границах нашего зафиксированного взгляда, то эти границы весьма нечеткие и имеют форму расплывчатого по краям эллипса.

Четко обозначенные границы в виде горизонтальной и вертикальной полос, в пределах которых заключено изображение, впервые появляются в живописи. Вероятно, в определенной мере это было связано с изобретением способа создания однородного прозрачного стекла. По крайней мере, именно на тот период, когда для оконных рам начинает использоваться большое прозрачное стекло (это стало возможным лишь в эпоху Ренессанса), приходится активное развитие станковой живописи.

Если в античном мире живописное или мозаичное произведение было просто частью стены, пола или потолка, то с появлением картинных рам изображение на живописном полотне – это уже маленький фрагмент большого мира, искусственно заключенный в плоское пространство, ограниченное вертикалями и горизонталями. И в сегодняшнее метафорическое выражение «Телеэкран – окно в мир» мы вкладываем аналогичный смысл.

Фактически любая рама, то есть искусственное ограничение пространства с четырех сторон уже в определенной мере делает изображение если не произведением искусства, то попыткой приблизиться к искусству, одной из существенных черт которого (даже при самом тесном приближении к реальности) остается *условность*. Заклучая пространство в определенные границы, будь это рама картины, паспарту фотографии, рампа сцены, мы вычлняем из «хаоса» жизненных явлений определенную часть события или объекта. А дальше задача художника (в самом широком смысле этого слова) композиционно, тонально и ритмически организует фрагмент реальной или искусственно созданной действительности для того, чтобы передать нам определенную информацию семантического и эстетического характера.

Для оператора-хроникера, снимающего методом «прямой съемки», особенно важно ощущать рамки кадра, в пределах которых он заключает изображение. В отличие от оператора игрового фильма, он не организует искусственно изображение, а ищет оптимальный вариант, исходя из реальной данности, то есть перемещает свою камеру по горизонтали и по вертикали, выбирая нужную точку съемки и нужную композицию.

Заметим попутно, что появление фотографии, а затем документального кино, которые, в отличие от живописи, не могут искусственно собрать на плоскости наиболее выразительные детали и фрагменты, подсмотренные в разных местах и в разное время, а чаще всего выхватывает из жизни случайные мгновения и не организованные

композиции, сразу же повлияло на изобразительное искусство. На полотнах импрессионистов (это художественное направление возникает во Франции, на родине фотографии и кино, в последней трети XIX века) нередко можно видеть прихотливые неуравновешенные композиции, обрезанные рамкой полотна части человеческих фигур и т.п., то есть художники в это время всячески стараются подчеркнуть необязательность границ рамы, что в определенной мере характерно для документальной фотографии и кинохроники. Подобный прием встречается также в игровом кино и псевдодокументальном «восстановлении», инсценировании события, когда операторы снимают кадры «под хронику».

Художественная фотография и игровой кинематограф в начале своего пути следуют приемам и правилам, принятым в классической живописи. Широко используются симметричные и диагональные уравновешенные композиции, а порой откровенно копируются композиционные построения классических художественных полотен.

Но по мере осознания фотографией, а затем кино своей собственной специфики эти виды творчества все дальше отходят от канонов традиционного изобразительного искусства. Общим остается лишь то, что при создании постановочных кино- и видеофильмов и при кадрировании претендующих на художественность снимков чисто техническое ограничение в виде рамок кадра используется авторами как одно из существенных художественных средств. Подобно живописцам и графикам, составляющим свое произведение из определенных зримых образов, выбирая при этом наиболее выразительное освещение и угол зрения, авторы постановочных композиций точно так же заключают в рамки кадра лишь то, что имеет ритмические, цветовые и прочие особенности и закономерности. Но, в отличие от фотографии и живописного полотна, кино- и видеооператор, организуя пространство кадра, заботятся о том, чтобы кадр не был самоценным, а *сочетался с предыдущими и последующими планами*, потому что экранные искусства создают визуальный образ посредством множества содержательно не законченных планов. И границы кадра в этом отношении радикально отличаются от рамок картины и фотографии, в которых доминирует тенденция к центрируемости композиции.

Гораздо больше общего у кадра с пространством театральной сцены, ограниченной рампой и кулисами, потому что и в том, и в другом случае мы имеем дело с движением. Но и тут есть одна, но весьма существенная разница. Когда театральный персонаж, попрощавшись, уходит за кулисы, мы понимаем, что он вернется не скоро, – покинув пределы сцены, он как бы выпадает в другое пространство. Совсем иначе воспринимается актер, выходящий из кадра (в пределах эпизода). Мы знаем, что он непременно появится

снова, в следующем кадре. То есть пространство экрана, в отличие от картины, фотографии и даже театральной сцены, *центрировано*.

Поскольку мы воспринимаем мир преимущественно горизонтально, то появление в кадре персонажа из-за левой или правой вертикальной границы кадра нами воспринимается совершенно органично, тем более что и в существующем тысячи лет театральном искусстве герои появлялись, как правило, из-за кулис. Появление же человека из-за горизонтальной границы выглядит необычно, а потому особенно выразительно. Композиции с доминантой верх-низ активно используются Ф. Феллини в «Амаркорде», этот же прием интересно использован в известном японском фильме «Куклы» (реж. Такеши Китано, Япония).

Как уже говорилось, первые кинематографисты оставили за бортом большой опыт кадрирования, накопленный к этому времени фотографией, освоившей самые различные композиции и формы кадра (горизонтальную, вертикальную, диагональную, квадратную и т.п.) и самую различную крупность плана (крупный, средний, общий, дальний). И лишь спустя какое-то время кинематографисты начинают использовать прием ограничения действительности рамками кадра как художественный эффект.

Планы разной крупности – это фактически **различное масштабное ограничение** снимаемых объектов рамками кадра. Сегодня в практике экранных искусств используются три основных плана: общий, средний, крупный. Масштабный общий план называется дальним, а очень крупный план – деталью.

Следует заметить, что не только крупный, но и *дальний план* оказался специфическим выразительным средством, присущим кинематографу, в отличие от театра. Особое впечатление производят дальние планы, в которых мы видим огромные массы людей. Большая толпа на улицах или площадях психологически воздействует на нас как в реальной жизни, так и на экране, вызывая волнение, любопытство, ощущение тревоги, желание понять, что собрало в однородную массу такое большое количество людей на одном горизонтальном пространстве. Этот эффект, производимый видом большой массы людей, был осознан уже самыми первыми создателями фильмов, начиная от Люмьеров (выход работниц из ворот фабрики, толпа на перроне вокзала) и заканчивая создателями масштабными планами в фильмах с многолюдными массовками. Славу Д. Гриффиту принесли не только его находки в области монтажа, но и снятые им массовые сцены, в которых принимали сотни, а иногда и тысячи человек. Подобные кадры сразу давали зрителю возможность почувствовать разницу между театром, где массовка, изображающая толпу, от силы насчитывает пару десятков человек, и кино с поистине массовыми, масштабными сценами.

Толпа в кадре производит сильное впечатление и в документальном кино и на телевизионном экране, и опытный оператор всегда постарается найти точку выше, чтобы образней передать масштаб события. В игровых фильмах для этого активно используется также разнообразная операторская техника (вертолет, сверхвысокие краны) позволяющая высоко подняться над землей, чтобы ощутить масштаб происходящего. Используя же современные цифровые технологии (так называемый *метод «клонирования»*), можно до бесконечности размножать образы людей, заложенные в компьютер, «организуя» таким образом искусственные «массовки» практически из любого количества персонажей. Именно так создан второй и третий планы зрителей коллизия в фильме «Гладиатор», огромное войско в «Александр», не говоря уж о «массовках» во «Властелине колец».

При съемке дальних планов, включающих в границы кадра большое пространство, фигура человека выглядит мелкой, едва заметной. Это крошечная вертикаль среди доминирующего мира горизонталей. И если мы хотим подчеркнуть одиночество человека или его беззащитность перед силами природы, то оператор снимет с верхней точки большое пространство пейзажа, на котором человек будет выглядеть маленькой точкой. В фильме «Неоконченная пьеса для механического пианино» (реж. Н. Михалков) герой картины, неприкаянный сельский интеллигент, ёрнически напевая и как бы планируя, раскрыв полы своего плаща, сбегает зигзагами по холму вниз, к реке, растворяясь в утреннем, туманном пейзаже, и этот дальний план необыкновенно точно передает настроение чеховских пьес с их трагикомическим восприятием действительности.

Что касается *общих* планов, в которых можно видеть всего несколько персонажей, то такие кадры нередко имеют даже большую информационную емкость, чем дальние планы с их обобщенным решением композиции, и восприятие общего плана нашим зрением занимает достаточно большое время, что всегда учитывается авторами фильма или передачи.

Самая простая, а потому быстро «считываемая» визуальная единица – *крупный план* и деталь. Как правило, такие кадры воспринимается быстро и однозначно. Но использование их как всякого сильнодействующего средства, должно быть экономным и осмысленным.

Экранное изображение – уже само по себе иллюзорно, потому что, подобно зеркальному отражению, оно представляет собой изобразительный «слепок» с жизни, или, выражаясь языком семиотики, *сигнификат*, обозначающий объект или явление, запечатленные на киноплёнке или ином носителе.

Но для того, чтобы создать на экране не только изобразительную иллюзию, но и иллюзию *единого пространства и времени*, требуется особое умение и искусство, о чем более подробно будет сказано позже. Здесь же, говоря об искусстве создания экранного пространства, хотелось бы опять обратить внимание на роль общего изобразительного и звукового *контекста*, благодаря которому зритель психологически воспринимает сочетание следующих друг за другом планов разной крупности как единую, развертывающуюся на его глазах картину.

Получив изобразительную «установку» в виде общего плана, зритель легко ориентируется в постоянно изменяемом экранном пространстве. И если монтаж сделан мастерски, то мы практически не замечаем монтажных переходов. Подобно тому как мы рассматриваем большое живописное полотно, воспринимая его вначале целиком, а затем выделяя в нем те или иные детали, точно так же (но по воле режиссера или монтажера) мы акцентируем свое внимание на фрагментах единого экранного зрелища.

Предложенный авторами *пространственный контекст* сразу определяет вектор дальнейшего восприятия им последующих крупных планов. Например, в фильме «Мужчина и женщина» (реж. К.Лелуш) после сцены, в которой герой решает догнать на машине поезд, которым уехала героиня, следуют несколько чередующихся изображений героев фильма: он – через лобовое стекло автомобиля, она – у окна вагона. Но, получив предварительно информацию о развитии сюжета, зритель, воспринимая этот необычный параллельный монтаж, сделанный исключительно на средних и крупных планах, сразу понимает, что, персонажи фильма, даже находясь в разном пространстве, как бы продолжают видеть перед собой друг друга.

Очень крупный план и деталь часто выступают как *своего рода идеографический знак*, сразу вызывающий (опять же в зависимости от контекста) определенные ассоциации: дрожащая рука – волнение или страх; рука, сжатая в кулак – ненависть или желание сдержаться; рука, поглаживающая руку другого человека, – ласку, любовь или желание успокоить кого-то. Видя на экране капель, мы сразу понимаем – пришла весна; желтый лист означает осень; потрескавшаяся земля – засуху и т.д. Такого рода кадры-знаки нередко используются в неигровом кино, когда речь идет о событиях прошлого. В этом случае в кадры подлинной хроники могут вполне деликатно «врезаться» доснятые в наши дни детали-символы (кадры-знаки): крупно снятое рукопожатие; дымящаяся в пепельнице папироса; рука, пишущая письмо; погасшая свеча, силуэт на шторах; сгорающая (или, наоборот, восстанавливающаяся из пепла) фотография или письмо и т.п.

Заклучение в рамки кадра лишь части объекта не только переводит его в метонимическую плоскость, превращая в своего рода знак, но и способно выявить *новые*

качества объекта или его показываемой части, которые мы обычно не видим или не замечаем, рассматривая этот объект издали. Увеличенное на весь экран изображение одного глаза создает совершенно иное впечатление, чем рассматривание глаз на лице, снятом обычным крупным планом. Любой объект (скажем, насекомое), снятый очень крупно (макропланом), производят на нас совершенно иное впечатление, нежели при взгляде на него невооруженным глазом.

Замкнутый в рамки кадра сверхкрупный план фактически организует новое и почти мгновенно воспринимаемое (если объект нам типологически знаком) пространство. Укрупнение (то есть показ в рамках кадра лишь малой части снимаемой среды) сразу же способно акцентировать внимание зрителя на сюжетно важной детали, направить его внимание по нужному авторам пути или пробудить его воображение.

Опытный режиссер, начиная эпизод фильма с детали, во-первых как бы «отбивает» следующий эпизод от предыдущего и, во-вторых, постепенно вводит зрителя в суть происходящего, интригуя его подобным индуктивным методом показа – от частного к общему.

В отличие от театра, где мы сразу воспринимаем все сценическое пространство, а потом уже наше зрение начинает вычленять отдельные фрагменты этого пространства, в кино мы часто восстанавливаем общее пространство *по фрагментам*, заключенным в рамки монтажных кадров.

Примером такого рода индуктивного монтажа, при котором зритель постепенно осваивает пространство, окружающее героя, может служить один из начальных эпизодов фильма «Скромное обаяние буржуазии» (реж. Л.Бунюэль).

Покинув комнату героя, его знакомая спешит к мужу, ожидающему ее в машине. Герой не идет ее провожать, а остается в гостиной. Он выходит за пределы кадра, затем снова входит в кадр, но уже у окна. Теперь мы как бы вместе с ним (то есть с верхней точки) наблюдаем, как дама садится в машину и уезжает. Становится понятно, что мужчина живет на одном из верхних этажей дома. Затем герой замечает девушку-террористку, о появлении которой он осведомлен. Отстранившись от окна, мужчина выходит из кадра. Следует деталь – супница. Достав из нее пистолет, наш герой уходит в боковую дверь. В следующем кадре мы видим девушку, уже стоящую у парадной двери. Мужчина входит в кадр, подходит к девушке сзади и, обыскав, ведет через боковую дверь, в которую он, очевидно, выходил, и закрывает за собой дверь. Следующая сцена, происходящая в гостиной, опять начинается с детали – с ног сидящей на стуле девушки, обутых в потрепанные полужеды. Мужчина выкладывает содержимое ее сумочки на стол и обнаруживает там пистолет. Эта сюжетно важная деталь также снята довольно крупно.

После напряженного диалога и сцены с подменой пистолета герой-буржуа «благородно» отпускает девушку. Следующий план снят с улицы. Камера отъезжает от среднего плана стоящего у окна мужчины, и теперь мы видим, что он проживает на втором этаже. Два агента подходят к девушке и заталкивают ее в машину. Таким образом, мы постепенно «осваиваем» пространство, в котором передвигается герой, при этом режиссер, то расширяя, то ограничивая пространство, постоянно акцентирует наше внимание на существенных, сюжетно важных моментах.

В самых первых кадрах, снятых Люмьерами, движение шло *из глубины* кадра (прибытие поезда, выход работниц с фабрики), и это понятно почему: камеры были еще неподвижны и любое движение по плоскости экрана было бы весьма краткосрочным; движение же, совершаемое в третьем измерении, длилось гораздо дольше.

Приближение героя с дальнего плана на средний и удаление от среднего или общего на дальний – один из любимых приемов Чарли Чаплина. И появившиеся в дальнейшем наезды и отъезды камеры станут вариантом приближения объекта к зрителю или удалением от него.

Одним из существенных прорывов в эстетике аудиовизуального произведения стало использование **съемки с движения**, как бы раздвинувшей границы экранного пространства по горизонтали. Уже самая первая съемка движущейся камерой (проплывающие мимо дома и дворцы Венеции, снятые с плавно движущейся гондолы по каналам Венеции оператором Луи Люмьера М. Промео) произвела на зрителей сильное впечатление, поскольку связала воедино большое пространство.

Движение камеры, будь то панорама, производимая со штатива, или движение камеры на операторской тележке, кране или с движущегося транспортного средства, дает фактически субъективное ощущение раздвигания границ кадра. В течение первого десятилетия «десятая муза» освоила различные горизонтальные и вертикальные панорамы, используя как съемку со штатива, так и с самых различных средств передвижения – с поезда, автомобиля, самолета, воздушного шара и т.п. Очень скоро были освоены и приемы наезда и отъезда камеры, которые радикально изменили пространственную структуру кинокадра.

В 1930-е годы в кино активно входят съемки с движения, производимые с использованием тележки на рельсах, больших и малых операторских кранов и специальных операторских автомобилей. В этот период среди критиков, искусствоведов и даже режиссеров ведется спор о том, насколько уместно и оправдано использование в фильме панорам. Многие считали, что панорамирование чуждо психологии зрительного восприятия человека: ведь мы не проводим взгляд по всем объектам, которые попадают в

поле нашего зрения, а выхватываем лишь интересные нам фрагменты действительности, то есть монтажное восприятие для человека более органично и естественно.

Тем не менее, съемка с движения давно прижилась и в кино, и на телевидении и не производит на публику ни неприятного, ни фальшивого впечатления, все по той же причине, что правда жизни и правда искусства – это далеко не всегда одно и то же. В руках же мастера съемка с движения, позволяющая наиболее полно ощутить пространство, способна производить необычайно сильное впечатление.

Движение камеры представляет собой *постоянное изменение пространства*, и если движение используется не только лишь ради движения и создания на экране дополнительной динамики, а прежде всего для художественной выразительности, то зритель вместе с авторами аудиовизуального произведения шаг за шагом постигает суть происходящего, получая одновременно информацию познавательного и эстетического характера.

Отъезжая от какой-либо существенной детали, камера открывает все новые и новые фрагменты интерьера или природы, давая возможность зрителю постепенно получать новую информацию. Приближаясь же к какому-то объекту, рамки кадра сужают наше поле зрения, но зато дают возможность более подробно, детально рассмотреть сюжетно важный элемент.

Самые первые кинокамеры были громоздки и неподвижны. Поворотных головок на штативе долгое время не существовало, и границы кадра практически были неизменными, как рампа сцены. Задачей актеров было не выходить за пределы обозначенных мелом пределов, которые воспринимал объектив кинокамеры.

Но рано или поздно технические несовершенства устраняются, и сегодня киносъемочные аппараты способны производить сложнейшие траекторные движения. Развитие и совершенствование технических средств, с помощью которых камера может совершать плавные горизонтальные и вертикальные панорамы (операторские тележки, краны, операторский транспорт, стедикам и т.п.), создали неограниченные возможности для «расширения» границ кадра, передачи реального пространства в осязаемой зрителем взаимосвязи его фрагментов и деталей.

Мало того, благодаря *дистанционному управлению видеокамерой*, закрепленной на съемочном кране, сегодня стало возможным использование очень высоких и легко управляемых операторских кранов, что дает совершенно новый изобразительный эффект. Уже появились гигантские краны, позволяющие на огромной высоте производить плавное движение камеры по тросам, делать большие вертикальные панорамы, плавно поднимаясь от самой нижней точки до верхнего общего плана «с высоты птичьего полета». Именно

такими кранами снимались планы парада на Красной площади, посвященного 60-летию Великой Победы, и видеофильм «Кремль изнутри».

Когда съемочная камера панорамирует вправо-влево или вверх-вниз, она имитирует взгляд зрителя, как бы «сканирующего» объекты, и позволяет ему увидеть нечто новое или сюжетно важное, что до этого находилось за рамками кадра. В этом случае зритель, можно сказать, оказывается в положении человека, разглядывающего в бинокль то, что он не способен увидеть обычным взглядом. Но его «биноклем» водит оператор, который акцентирует взгляд на том, что важно для авторов фильма, и соответственно организует композицию кадра, предлагая в пределах этого, ограниченного рамками кадра пространства необходимое световое, цветовое и ритмическое решение. Развитие так называемого «внутрикадрового монтажа», при котором визуальное содержание плана постоянно меняется, поскольку в границы кадра входит новый фон, новые действующие лица и новые детали, стало очередным существенным этапом осознания кинематографом своей специфики (в отличие от живописи, фотографии и отчасти театра, в которых определенная часть пространства всегда ограничена). Глядя на экран, зритель по-прежнему как бы смотрит на мир через окно, но это уже, условно говоря, не окно дома, а скорее окно какого-то передвигающегося средства, через которое мы можем видеть все новые и новые связанные между собой во времени и пространстве части изображения.

Передвигая съемочную камеру по оптической оси (это происходит при использовании панорамной головки штатива) или перемещая камеру по рельсам, на кране или с помощью иного приспособления, оператор как бы раздвигает, расширяет или сужает границы кадра. При этом зритель получает впечатление, что это не камера передвигается в ту или иную сторону, а мимо нас проплывает изображение. Характерно, что самые первые кадры с движения, снятые с воды, как будто были экранизацией литературной фразы «мимо нас проплывали дома».

Движение камеры наиболее органично воспринимается в том случае, если камера следует за перемещающимся героем (или транспортным средством), постоянно держа его в поле зрения. Такого рода панорама сопровождения в значительной мере схожа с нашим восприятием движущегося объекта. Так же органично и естественно воспринимаются динамичные кадры, передающие субъективное восприятие персонажа фильма. Когда после кадра с сидящим в несущемся автомобиле человека мы видим на экране снятую с движения улицу, мы сразу понимаем, что воспринимаем эту улицу глазами героя фильма; если экранный персонаж взбирается по ступеням, то следующий динамичный кадр лестницы, снятый оператором с рук, воспринимается как субъективный взгляд идущего по этой лестнице героя и т.п.

В том случае если пользователь компьютера имеет дело с *виртуальным пространством*, он может (правда, ограниченную алгоритмами компьютерной программы) самому выбирать направление действия, производить горизонтальное, вертикальное и траекторное панорамирование и т.п.

Что же касается движения камеры в линейном аудиовизуальном произведении, то такое панорамирование, имитируя расширение границ кадра при соблюдении единого пространства и единой временной протяженности, часто осуществляется для того, чтобы точно расставить необходимые смысловые акценты и вызвать у зрителя соответствующие ассоциации и эмоции.

Панорама по лирическому пейзажу, заканчивающаяся лежащим в траве убитым солдатом, мгновенно преводит наше восприятие в другую плоскость. Если оператор, начав вертикальную панораму с массивного трехэтажного особняка, заканчивает ее на притулившейся неподалеку одноэтажной хатенке, то зритель сразу понимает, что хотели сказать этим авторы фильма. Особенность такого рода панорам заключается в том, что первая статичная часть кадра воспринимается нами как законченная композиция..

В одном из эпизодов фильма Г. Реджио «Повакаци» мы видим вначале через развешенные на балконе ковры и какие-то тряпки семью, расположившуюся в квартире. Затем камера медленно отъезжает, и мы понимаем, что семья эта живет на одном из этажей полуразрушенного и совершенно пустого многоэтажного дома и что ковры и тряпицы заменяют ей отсутствующую стену.

То есть авторы, используя подобного рода прием, идут от обратного – вначале сообщают зрителю неполную информацию, искусственно ограничивая общую картину рамками кадра и тем самым пустив восприятие зрителя «по ложному следу», а затем, «раздвинув» границы кадра, дают возможность восстановить полный контекст явления или события. Спокойные пейзажные виды, предшествующие появлению трупа, расслабляют нас, настраивают на лирический лад, и поэтому неожиданный переход к информации совсем иного рода производит шокирующее впечатление. Решив вначале, что он наблюдает тихую семейную сцену, зритель, по мере «расширения» экранного пространства, начинает понимать, что эта несчастная семья – единственные жильцы подготовленного к уничтожению дома.

Раздвигая постепенно, от кадра к кадру границы пространства, режиссер может выстраивать монтажную фразу таким образом, что это создает ощущение своего рода *монтажное крещендо*. В ключевом эпизоде фильма А. Хичкока «Птицы» мы видим вначале, что за спиной ничего не подозревающих героев уселись на проводах несколько ворон. После очередного среднего плана персонажей, опять следует общий план, и теперь

мы видим, что ворон уже не меньше десятка. Вновь смена среднего и общего планов и теперь видно, что пространство кадра заполнено бесчисленным количеством птиц.

В фильме А. Германа «Проверка на дорогах» эпизод, в котором партизаны должны взорвать мост, также производит сильное впечатление благодаря приему постепенного расширения пространства. Вначале мы видим патефон, из которого льется русская песня, трех вооруженных немцев и группу наших военнопленных. В следующем плане уже нескольких рядов сидящих на полу военнопленных. И, наконец, мы видим огромную баржу, палуба которой вся сплошь заполнена сотнями пленных советских солдат.

Если глядя на театральную сцену или рассматривая полотно картины, мы сами произвольно, выборочно обращаем внимание на ту или иную деталь, то в аудиовизуальном произведении сам автор часто акцентирует наше внимание на том или ином элементе, заключая его соответствующим образом в рамки кадра. Недаром одно из упражнений для будущих режиссеров состоит в том, что студент должен «раскадровать» живописное полотно так, чтобы каждый заключенный в рамки фрагмент обладал самостоятельной композицией и в то же время был частью сюжетно общего пространства.

Осмысленное выделение какого-либо фрагмента среды в контексте монтажной фразы часто представляет собой *визуальную метонимию*. Давая часть вместо целого (*pars pro toto*), режиссер пробуждает фантазию зрителя и заставляет его искать в показываемом элементе изображения какой-то особый, дополнительный смысл. Но для того, чтобы такой смысл появился, данный элемент должен быть воспринят зрителем из предыдущих кадров. Вряд ли повисшее на вантах пенсне выброшенного за борт судового врача из «Броненосца «Потемкина» воспринималось зрителем как метонимия и своего рода символ, если бы до этого оно не фигурировало столь же акцентировано в эпизоде, в котором тот же врач, рассматривая через это пенсне копошащихся на мясе червей, не признавал законными требования матросов. То есть зрительское восприятие как бы перебрасывает дистанционный мостик между двумя планами, в которых мы видим одну и ту же деталь, но фигурирующую в двух разных контекстах. Но, используя «дистанционный монтаж» (это понятие ввел мастер монтажного кино А. Пелешян), режиссер должен учитывать психологию зрительского восприятия: чем дальше по времени будут отстоять друг от друга семантически связанные объекты, тем меньше вероятность того, что у зрителя возникнет между ними ассоциативная связь, включающая оба эти объекта в общий контекст эстетического восприятия.

В современном кино показ лишь части сюжетно важного изображения (то есть искусственное исключение общего контекста) нередко используется для того, чтобы пробудить воображение зрителя, заставить его строить различные догадки относительно

того, что за объект он видит в данный момент на экране или что собственно там происходит. Когда в самом первом кадре фильма Дэвида Линча «Дикие сердца» (1990) показывается очень крупно снятый огонь, зритель не может сразу понять, что это такое – пламя пожара, костра или свечи. И лишь чуть позже, когда план становится общее, мы видим, что это всего лишь спичка.

Или если, скажем, в первых кадрах фильма мы видим чьи-то руки, забирающие из шкафа вещи, что-то разыскивающие в ящиках письменного стола, затем поливающие комнатные растения и т.д., то мы начинаем строить догадки относительно того, зачем нам это показывают: то ли человек собирается в далекий путь, то ли он вынужден тайком покинуть дом, чтобы затаиться в другом месте и т.п. И только в последующих кадрах мы уже видим самого героя и узнаём причину его срочного отъезда.

В тонком лиричном фильме «Любовное настроение» (реж. Вонс Кар Вай, Гонконг, 2002 г.) многие кадры сняты так, что зритель нередко может видеть лишь часть сюжетно важного изображения: то одни лишь ноги героев (в то время как верхняя часть кадра перекрыта передним планом из каких-нибудь предметов); то лишь фрагменты их лиц; то неясное отражение героев в стекле и т.д. В результате это создает ощущение недосказанности, многозначительности обычных, казалось бы, действий и слов.

В традиционном повествовательном фильме режиссер и монтажер выстраивают монтажную фразу, последовательно сочетая планы разной крупности. Каждый раз по-разному ограничивая среду действия рамками кадра, они выстраивают из различных фрагментов единую мозаику, создавая в восприятии зрителя четкое представление о месте, в котором происходит действие.

Что касается **размеров кадра**, то есть его ширины и высоты, то поиск оптимального их соотношения начался с первых же шагов кинематографа. Братья Люмьер, следуя за Эдисоном, первым использовавшим перфорированную пленку, в определении параметров кадрового окна, исходили, вероятно, из количества перфораций, которые должен был продергивать грейфер. Позже это соотношение границ кадра (примерно 4:3) в 1906 году было утверждено как международный стандарт. Под это была даже подведена теоретическая база: подобное соотношение вертикальной и горизонтальной сторон кадра близко к так называемому «золотому сечению» (*sectio aurea*). Это понятие, введенное, как считается, в оборот Леонардо да Винчи, означает, что наиболее гармоничное впечатление человеческая фигура или архитектурные строения производят в том случае, если меньший отрезок линии так относится к большему, как больший отрезок к целому. Именно исходя из такой пропорции, создавались лучшие памятники античности и Ренессанса. Применительно к соотношению сторон кадра, пропорция «золотого сечения»

определялась следующим образом: отношение вертикали кадра к его горизонтали должно быть равно отношению его вертикали к сумме вертикали и горизонтали.

В отличие от кино, телевизионные технологии позволяют сегодня *варьировать пропорции экрана* и его форму как угодно, и вполне возможно допустить, что когда широкое распространение получит телевидение высокой четкости и большие телеэкраны появятся во многих домах, будет развиваться идея вариоэкрана и осмысленная подвижность границ кадра откроет новые возможности для композиционного и пространственного решения фильма или телепередачи.

Размеры экрана несомненно оказывают влияние на восприятие зрителем аудиовизуального произведения. Так же, как восприятие фотографии маленького формата радикально отличается от фотографии большого размера (если, конечно, фотография сама по себе хороша с художественной и технической точки зрения), так и киноизображение воспринимается по-разному в зависимости от размеров экрана.

Дело в том, что, во-первых, изображение на большом экране имеет большую информационную емкость. Зритель способен рассмотреть в деталях объекты, которые на маленьком экране сливаются в некий обобщенный фон. Во-вторых, *от размеров экрана* во многом зависит восприятие зрителем движения показываемых на экране объектов. Известно, что на большом экране движения персонажей выглядят более быстрыми, нежели на экране малых размеров, и наоборот. Именно поэтому опытный кинорежиссер, снимая актера крупным планом, просит его производить движения медленней, чем в повседневной жизни. *Клиповый монтаж* возник именно на телевидении потому, что на малом экране визуальная информация «считывается» глазами гораздо быстрее, чем на большом. Этим же объясняется и тяга создателей телесериалов к крупным планам, поскольку на общем плане в телевизионном изображении трудно разглядеть все детали. И вполне вероятно, что с внедрением в телевидение сверхчеткого изображения и с увеличением размеров телеэкрана изображение, когда телевизионное изображение все больше будет приближаться к кинематографическому, что потребует от создателей видеопродукции другого отношения к снимаемой среде и к монтажу изображения.

Итак, пространство кадра локализуется в пределах его границ. Но эти границы, в отличие от границ картины или фотографии, способны «раздвигаться» как в прямом смысле – при использовании вариоэкрана, динамичного каширования и т.п., так и в переносном – при использовании панорам, всевозможных видов съемки с движения и т. п.

Лекция седьмая. *Монтаж как способ создания пространственно-временного континуума.*

Первые киноролики, произведенные и показанные братьями Люмьер (прибытие поезда, выход работниц с фабрики, кормление ребенка и др.), не имели еще монтажных склеек. Экранное время в них полностью соответствовало реальному. Сколько времени настоящий поезд прибывал на вокзал, ровно столько же минут он двигался на экране. Потому что свои немудреные сюжеты Люмьеры снимали со скоростью 16 кадров в секунду и показывали на экране с той же самой скоростью. И в первых игровых кинофильмах, слепо копируя театральные приемы, время и пространство так же, как и на сцене, были идентичны реальному пространству и реальному времени: действие снималось одним планом в одном месте в одно время, и одна сцена, снятая одним кадром, соединялась с другой сценой поясняющей надписью.

Кинематограф решительно дистанцировался от театра в тот момент, когда режиссер смог создать впечатление единого времени и единого пространства с помощью склеенных кусков пленки с изображениями различной крупности. Сегодня аудиовизуальное произведение, подобно литературе, может достаточно свободно обращаться с категорией времени – перемещать зрителя из настоящего в прошлое, вставлять в плавное повествование сон или воображение героя, делать своего рода временную купюру и перебрасывать действие вперед на час, месяц, год и т.п. но в экранном творчестве формирование в представлении зрителя экранного образа времени и пространства носит даже более виртуозный и многообразный характер.

Монтаж сократил количество надписей, которые отделяли один кадр от другого, и стал одним из главных средств экранного повествования.

Сама идея снимать сцену не единым куском, а монтажно, отдельными кадрами, создавая потом, на экране иллюзию единого времени и пространства, принадлежит, как известно, американскому режиссеру Д.У.Гриффиту. Причем любопытно, что идея эта, если верить самому Гриффиту, пришла ему в голову, когда он начал размышлять, как можно сократить расходы, связанные с работой актеров. Чтобы не держать на съемочной площадке всех участников сцены, решено было частично снимать их по отдельности, а потом соединять отснятые кадры в монтажную фразу. То есть монтажный способ съемки возникает вначале как чистая технология, упрощавшая и удешевлявшая процесс кинопроизводства. Если раньше монтажная фраза или сцена снималась в одном месте и в

одно время, то теперь режиссеры начинают производить досьеки к эпизоду не только в другое время, но порой и в другом месте.

Д. Гриффит был и первым режиссером, который начал *творчески* использовать монтаж. Если отвлечься от несовершенства киноизображения и примитивной игры актеров, то можно сказать, что многие эпизоды лучших картин Гриффита смонтированы по тем законам, по которым и сегодня режиссеры снимают и монтируют кадры кино- и видеофильмов.

Ставший хрестоматийным эпизод убийства президента А. Линкольна в фильме «Рождение нации» Гриффит умело строит, используя кадры различной крупности, вплоть до детали (пистолет убийцы), и включая в эпизод самые различные точки съемки, в том числе сверху. Указав в титрах, что данный эпизод представляет собой реконструкцию трагического события, имевшего место в театре Форда, режиссер умело организует единое пространство и время, показывая попеременно Линкольна и его сопровождение; сидящих в партере двух главных героев фильма; убийцу, подбирающегося к президенту; театральное представление, на которое пришел Линкольн. Все это в итоге организует пространство и время, создает полную картину происходящего и делает понятным даже без надписей все, что мы видим на экране.

Гриффит одним из первых обнаружил в монтажном соединении кадров *причинно-следственную связь*, основанную на самой простой логике: после этого, значит – в результате этого. Если в одном кадре солдат стреляет, а в следующем кадре человек падает, значит он убит этим солдатом; если в первом кадре виден выстрел пушки, а в следующем – разрыв снаряда, значит это снаряд той пушки, что стреляла, и т.д.

Тем же Д.У.Гриффитом был открыт *параллельный монтаж* (подобного рода монтаж называют еще перекрестным), то есть попеременное чередование сцен или кадров, в которых событие происходит как бы в одно и то же время, но в совершенно разных местах. Поскольку Гриффит многие свои художественные идеи черпал из литературы (его любимым писателем был Ч. Диккенс), то немудрено, что ему пришло в голову использовать характерный для конструкции романа прием попеременного развития действия с разными героями, находящимися в разных местах. Гриффит монтировал параллельно кадры, происходящие в которых действия напрямую зависели друг от друга, и по мере истечения времени и приближения двух действий к кульминации напряжение зрительского восприятия (*suspense*) постоянно росло. В знаменитом эпизоде из его фильма «Нетерпимость» героиня, получив доказательства невиновности своего мужа, приговоренного к смертной казни, предпринимает усилия для его спасения. Кадры, в которых она мчится на автомобиле, чтобы привезти в тюрьму вердикт о помиловании

заклученного, постоянно чередуются с планами, показывающими детально процедуру подготовки к казни (причем, по мере приближения к финалу эпизода монтажные куски становятся все короче и динамичней), и, наконец, в самый последний момент героине все же удается преодолеть все препятствия и отменить готовящуюся казнь. Сегодня создание напряженности подобным способом можно встретить чуть ли не в каждом боевике.

Мастерство режиссера при использовании параллельного монтажа заключается в создании полной иллюзии, что оба действия происходят *в течение одного временного отрезка*. При этом, кроме внутренней логики, объединяющей в единое целое два и более параллельных действия, должна быть четкая временная соразмерность этих действий. Монтажное мышление заключается в умении соединить в единую цепочку дискретные кадры таким образом, чтобы зритель постоянно ощущал осмысленную связь между этими планами (семантическую, ассоциативную, динамическую и т.п.), то есть в смежных кадрах должен существовать некий дифференцирующий, атрибутивный элемент, который связывает между собой эти кадры и выстраивает их в некий временной, пространственный или смысловой контекст.

Это же касается и общего изобразительного решения фильма или эпизода, где немаловажное значение для оптимального их восприятия имеет композиционное построение каждого кадра, позволяющее зрителю сразу определить доминирующий, композиционно важный центр и *изобразительную доминанту*, связывающую воедино этот кадр с предыдущими и последующими кадрами.

Теоретическое обоснование функций, законам, правилам и видам монтажа дали советские режиссеры. Как это нередко случается, в данном случае появлению интересных творческих решений в области монтажа во многом способствовали материальные и технические трудности, точнее поиск их преодоления. Пришедшие после революции в кинематограф из других сфер С. Эйзенштейн, В. Пудовкин, А. Довженко, Г. Козинцев, имея на первых порах достаточную свободу творчества, но мало киноплёнки, начинают активно вести эксперименты, используя для этого прежде всего возможности монтажа. Мало того, располагая, в отличие от американских и европейских кинематографистов, достаточным количеством свободного времени, свои размышления и соображения о природе монтажа, его видах, функциях и возможностях использования они изложили на бумаге.

Одно из первых теоретических обоснований монтажу как способу создания иллюзии единого времени и пространства дали русский режиссер Лев Кулешов и его ученик Всеволод Пудовкин, изучавшие психологию восприятия зрителем монтажных соединений. В своей книге «Кинорежиссер и киноматериал» В.И.Пудовкин рассказывает

об опыте Л.В.Кулешова, монтировавшего руки, ноги, глаза, голову разных движущихся женщин, создавая в результате у зрителя полное впечатление, что они видят одну женщину, существующую в определенный временной отрезок. Далее Пудовкин приводит более сложный пример создания монтажной фразы, создающей впечатление единства места и времени. Скажем, режиссеру необходимо смонтировать сцену, как мужчина и женщина, идущие навстречу друг другу, встречаются, пожимают друг другу руки, затем поднимаются по широкой лестнице к большому белому зданию. Смонтированные куски снимались таким образом: мужчина был снят около здания ГУМа, женщина около памятника Гоголю, пожимание рук снималось у Большого театра, Белый дом вообще был взят из американской хроники, а кадр у лестницы был снят у храма Христа спасителя. То есть соединив куски пленки, снятые в совершенно разных местах и в совершенно разное время, режиссер создал *иллюзию единого места и единого времени*. Фактически, таким образом создавалось то, что можно обозначить современным термином «виртуальная реальность», то есть реальность, создаваемая искусственно, но не с помощью спецэффектов или компьютерных технологий, а с помощью монтажных соединений.

Дзига Вертов подобного рода монтажный конструктивизм, создающий несуществующее пространство, считал уместным и в документальном кино: «Я у одного беру руки, самые сильные и самые ловкие, – говорил он, – у другого беру ноги, самые стройные и самые быстрые, у третьего голову, самую красивую и самую выразительную, и монтажно создаю нового, совершенного человека». Эта тенденция к созданию на основе документального материала новой «реальности» будет весьма распространена в дальнейшем в советские времена и находит и сегодня свое отражение и в некоторых современных телевизионных репортажах и очерках. В игровом кино подобный способ создания иллюзии единого пространства, времени и даже единого объекта (при его искусной подмене) используется обычно тогда, когда нужно совместить натурные и павильонные съемки, подменить актера появляющимся в следующем кадре дублером или каскадером, сочетать комбинированные съемки с натурными и т.п.

Итак, если в первых киносъемках экранное время было адекватно реальному, в течение которого шла съемка, то с помощью монтажа оказалось возможным *«сокращать»*, купировать время. Подобно тому как писатель отсекает все лишнее и мало интересное читателю, так и режиссер сокращает на экране реальное время за счет того, что исключает сцены, которые зрителю вряд ли были бы интересны.

«Удлинение» времени с помощью монтажа создается за счет того, что единое событие разбивается на множество кадров, органично связанных с общей картиной единого события (контекста) и в то же время как бы существующих дискретно, за счет чего и

происходит торможение экранного времени. Хрестоматийный пример этого – эпизод расстрела мирных жителей на Одесской лестнице в эйзенштейновском «Броненосце «Потемкине». Случись подобное событие в реальности, публика разбежалась бы в разные стороны за три-пять минут. В фильме же данный эпизод занимает порядка 20 минут, потому что мы видим развитие события через поведение каждого из персонажей (безногий калека, прыгающий по бетонным ограждениям лестницы; мать, бегущая с ребенком по лестнице; убийство мальчика и возвращение матери с мальчиком на руках; ранение матери с коляской; ускоряющийся бег коляски с ребенком по лестнице и т.д.).

Большинство исследователей этого эпизода сосредотачивают свое внимание именно на дискретности мини-эпизодов, за счет которых происходит несовпадение реального (точнее воображаемого) и экранного времени. Между тем, иллюзию растяжения времени Эйзенштейн создает не только и не столько этими монтажными врезками, а тем, что зритель невольно попадает во временную ловушку, ориентируясь не на бегущую толпу, разбитую на ряд монтажных элементов, а на мерное и неторопливое шествие по ступеням лестницы шеренги солдат, которые к тому же время от времени останавливаются, чтобы поточней прицелиться. Точно так же удлинится время и в фильме бр. Васильевых «Чапаев» за счет долго идущих по экрану капелевцев, которых в реальности за это время можно было бы всех перестрелять даже из имеющихся в распоряжении чапаевцев винтовок. Аналогично можно выстраивать эпизоды и в документальном фильме или сюжете, соединяя вместе кадры одного краткосрочного события (пожара, наводнения, атаки террористов и т.п.), снятые несколькими камерами с разных точек, перемежая их изображением зрителей или участников события.

Уплотнить или удлинить время на экране можно и чисто техническим способом, – замедлив или ускорив движение пленки в съемочной камере. Специальные кинокамеры способны снимать с повышенной скоростью – 48 и более кадров в секунду (так называемая рапидная съемка), отчего на экране движение объекта выглядит замедленным и совершенно плавным. Другие специальные кинокамеры (а также видеокамеры) могут, наоборот, снимать объекты со скоростью один кадр в минуту или, скажем, один кадр в полчаса или в час (такая съемка называется цейтраферной), и тогда на экране прямо на наших глазах будет расти трава, распускаться цветок, гусеница превратится в бабочку, в растворе образуются кристаллы, разводные мосты поднимутся за несколько секунд и т.п.

Художественный эффект, связанный с *изменением кинематики* движения кинопленки, начал использоваться с самых первых шагов кинематографа. В комических фильмах стремительно мчались автомобили и паровозы, из-под колес которых едва уседали выскакивать герои – эти кадры снимались замедленной съемкой. Медленно и плавно

порхала балерина, снятая ускоренной съемкой; с помощью той же ускоренной съемки макеты вагонов, как настоящие, падали под откос. Снятый обратной съемки человек «выныривал» из глубины и мгновенно оказывался на берегу или на вышке, парашютист «запрыгивал» назад в самолет и т.п. С помощью той же обратной съемки часто снимались эпизоды, в которых трамвай или автомобиль наезжает на человека.

В известных фильмах современного кинодокументалиста Г. Реджио «Кояаникатси» и «Накойкатси» активно используется как *цейтраферная съемка*, ускоряющая ход солнца, бег облаков, движение людей и машин, так и, наоборот, ускоренная съемка, замедляющая все движения людей, и это стало главным изобразительным и выразительным приемом в данных картинах. В фильме «Кояаникатси», (название его можно приблизительно перевести как «Жизнь без равновесия»), почти половина вошедших в картину кадров (оператор Рон Фриске) снята либо ускоренно (порядка 8 кадров в секунду, либо с использованием *цейтраферной* съемки. То есть съемка движущихся объектов осуществлялась с существенными промежутками (1 кадр в 10 секунд, 1 кадр в 1 минуту, 1 кадр в 5 минут и т.д.). В результате мы видим на экране, как стремительно несутся по небу облака, как на стенах и окнах небоскребов скользят тени от этих облаков, как мгновенно восходит солнце, как огромная луна на наших глазах уплывает за угол здания, как один за другим гаснут огни в окнах ночных домов, и т.д. Чтобы передать ощущение суетности жизни в больших городах, Г. Реджио включает в фильм огромное количество кадров людей и машин, также снятых с использованием *цейтраферной* съемки: бесконечным сплошным потоком проносятся по ночным улицам и автобанам автомобили, оставляя на экране непрерывный светящийся след от фар и сигнальных огней, подобно трассирующим пулям; снятые так же, покадрово, но на дневной улице автомобили и люди, постояв у светофоров несколько секунд, стремительно «вылетают» из кадра. Особенно эффектны планы, в которых замедленная съемка сочетается с движением камеры (съемка с тележки в супермаркете, с автомобиля на автобане, панорама-обзор по ночному городу, снятая с небоскреба). Используя все ту же покадровую (иногда просто замедленную) съемку, режиссер показывает неестественно быстро движущихся людей на вокзале, в супермаркетах, на эскалаторах, на пешеходных мостиках, в дверях офисов, в кафе, на различных производствах и даже в экране телевизора. Время от времени Г. Реджио перебивает это безумное, стремительное движение несколькими кадрами, снятыми, наоборот, несколько ускоренно (порядка 30-40 кадров в секунду), отчего возникает эффект резкого торможения. Общие планы при этом сменяются планами отдельных идущих по городу людей, и это сразу вызывает у зрителя соответствующие ассоциации. Режиссер как бы включает невидимый реостат, то спрессовывающий целый день до

считанных минут, то, наоборот, растягивающий время, замедляя вдруг все движения в окружающем нас мире.

Сегодня в видеофильмах и клипах нередко используется при монтаже спецэффект, ускоряющий движение, с последующим переводом того же кадра в обычный режим. В итоге создается впечатление как бы быстрого «проматывания» изображения и последующего его нормального просмотра.

Ускоренная съемка, замедляющая движение в кадре, используется в тех случаях, когда надо акцентировать внимание зрителя на сюжетно важной части эпизода (смерть героя; ситуация в которой герой попадает в экстремальную ситуацию и т.п.), подчеркнуть значимость для героя данного события, передать субъективное ощущение персонажа. Одним из первых, кто заметил, какой выразительный эффект способно производить на экране плавное, искусственно замедленное движение, был В. Пудовкин. Если в фильмах французских авангардистов включение кадров с замедленным движением бегущих и танцующих людей призвано было создавать странный или комический эффект, то Пудовкин использовал ускоренную съемку для передачи поэтического восприятия мира.

Ускоренная съемка часто используется сегодня в спортивных фильмах, позволяя нам рассмотреть детально движения, которые в реальности совершаются очень быстро (прыжок спортсмена через планку или полет с шестом; стремительное вращение спортсмена в фигурном катании; взятие лошадью какого-либо препятствия и т.п.), в фильмах об искусстве (замедленное движение балерины) и о природе (плавный бег львицы, прыжки газели, прыжок летающей ящерицы, падающие на землю или на воду капли дождя и т.п.).

В игровом кино время нередко замедляется с помощью ускоренной съемки, когда наступает очень важный драматический момент (любовная сцена; трагическая гибель героя; падающая на землю горящая спичка, от которой может произойти взрыв, и т.п.).

Прием *«стоп-кадр»* (фактически это размноженный кадрик одного из планов) как бы останавливает мгновение. Кадр застывает на время для того, чтобы опять-таки акцентировать зрительское внимание на определенном моменте. То есть на несколько секунд динамичное изображение превращается в фотографию. Попутно заметим, что весьма выразительно смотрится на экране также прием съемки «под фотографию», тормозящий экранное время: действующие лица усаживаются или выстраиваются перед кино- или видеокамерой как для фотосъемки и смотрят прямо в объектив. Этот, казалось бы, искусственный прием часто использует в своих фильмах известный теледокументалист В. Виноградов, снимая героев, застывающих, глядя в объектив, и это неожиданное торможение создает парадоксальный эффект – с одной стороны, производит

впечатление непосредственного контакта с героями ленты, а с другой, как всякая фотография, наталкивает на мысли о быстротечности и необратимости времени.

Аналогичный прием использован в уже упомянутых фильмах Г. Реджио: в некоторых эпизодах дети и взрослые смотрят прямо в объектив, а то что, благодаря ускоренной съемке, движение на экране становится замедленным, еще больше усиливает впечатление многозначительности кадра.

Когда кино появилось на свет, создатели первых кинолент сразу же осознали, что если фотография – это запечатленное мгновение, то фильм – это запечатленный промежуток времени, запечатленное **движение**. Кинематограф, воспринимаемый вначале как новый аттракцион, привлекал первых зрителей прежде всего именно движением, причем не только движением людей (это можно было видеть и в театре), но и других объектов. Недаром многих поражало то, что на экране трепещут листья – в отличие от театральных декораций. Производители фильмов сразу же почувствовали, что зрителям не надоедает смотреть на скачущую лошадь, несущийся экипаж, мчащиеся автомобили, поезда, летящие самолеты, и с тех пор стали нещадно эксплуатировать эту, выражаясь профессиональным языком, «самоигральную фактуру». Грациозны и очаровательны движения детей и животных, зачаровывает красиво снятый и удачно смонтированный танец, выразительные жесты людей, несущиеся облака и бушующие волны, летящие птицы и падающие осенние листья.

Движение в самом широком смысле, представляющее собой зафиксированное время, можно сказать, составляет суть кинематографа. Это и движение объектов внутри кадра, это и перемещение нашего взгляда вместе с точкой зрения камеры, и движение, создаваемое монтажом. И первые игровые фильмы сразу же начинают осваивать жанры, в которых доминирует движение. Это вестерн, комическая, фильмы ужасов и фильмы катастроф. Альфред Хичкок, утверждая, что погоня кажется ему пределом выразительности кинематографа, имел в виду, прежде всего, именно эти жанры. Вестерн заведомо предполагает динамичный сюжет, связанный с преследованием, похищением, избавлением, то есть постоянные погони. В эксцентрических немых кинокомедиях погони – неотъемлемая часть сюжета. В фильмах, нагнетающих страх перед стихийным бедствием, перед маньяком или чудовищем, тоже всегда присутствует элемент преследования, бегства и избавления. Эффект параллельного монтажа, используемого для создания саспенса, также основан прежде всего на движении – одновременном стремлении двух или более персонажей к цели в пределах одного временного отрезка.

Эпизоды первых игровых картин «отбивались» друг от друга не только надписями, но и такими приемами как «из затемнения» и «в затемнение», обозначавшими, что после

очередного эпизода прошло какое-то количество времени. Чуть позже впечатление, что между двумя кадрами прошло время, стали выражать и другим чисто техническим приемом, также свойственным только аудиовизуальной продукции. Речь идет о так называемом «наплыве» (или «вытеснении»), который тоже начал использоваться еще на заре немого кинематографа. Плавное появления нового изображения с одновременным исчезновением предыдущего должно было передавать мысль о том, что между этими двумя соединенными наплывом кадрами прошло известное время.

В том случае если действие с помощью *наплыва* плавно переносит нас в другое место (обычно вместе с тем же героем или героями, что были в предыдущем кадре), мы не ощущаем ни зрительного, ни смыслового «скачка», который неизбежно появился бы в том случае, если бы мы поставили второй кадр встык с первым. Этот прием активно используется и в наши дни. Скажем, для того чтобы показать, как герой фильма целый день добирается до места назначения, можно наплывом соединить дневной кадр, в котором он садится в автобус, с кадром, в котором он уже ночью выходит из автобуса. Если же авторы хотят подчеркнуть дальность, продолжительность и утомительность путешествия, то можно соединить наплывами несколько кадров, в которых автобус мчится по различной местности и в разное время суток. В одном из фильмов 1930-х годов, чтобы показать, как долго герой, убежавший из плена, добирался домой, режиссер сменял несколькими наплывами его ноги, идущие сначала в сапогах, затем в обмотках и, наконец, босиком.

Коль скоро мы заговорили о способах передачи на экране различных временных характеристик, стоит упомянуть, что еще со времен немого кино вошли в обиход *кадры-идеограммы*, которые обозначали понятие времени: текущая вода, несущиеся облака, улетающие листки календаря, не говоря уж о прямом показе движущихся стрелок часов. Смонтированные два кадра могут обозначать более точный промежуток времени: опадающие листья, сменяемые наплывом цветущим деревом, означают, что прошло больше полгода; бутылка вина, вначале полная, а затем опорожненная дает понять зрителю, что экранные собутельники хорошо посидели; аналогично воспринимается пепельница, вначале пустая, затем доверху заполняемая окурками; изменившаяся толщина страниц, прочитанных героиней книги, и т.п.

Уместно используемые медленные наплывы, кроме пластичности и музыкальности, способны создавать впечатление метаморфоз, почти незаметного превращения одних предметов или явлений в другие. Например, если цветущая вишня через длинный наплыв превращается на экране в дерево, покрытое изморозью и снегом, то подобная изобразительная метаморфоза невольно вызывает ассоциации с неумолимым ходом

времени, раздумье о молодости и старости, о жизни и смерти. В поэтическом китайском фильме «Дом длинных ножей» сцена битвы сказочных героев происходит сначала на фоне осеннего леса, затем медленным наплывом этот осенний пейзаж сменяется зимним, что подчеркивает эпичность и условность романтического сказания.

В современных фильмах и клипах режиссеры иногда сокращают экранное время буквально, как бы вырезая часть кадра и не прибегая при этом к «наплыву». Для этого используется прием «*стоп-камера*», то есть съемочная камера стоит зафиксированная на одном месте и в одной позиции, а съемка с обычной скоростью производится через определенное время. В документальном фильме В. Косаковского «Тише», материал которого в течение долгого времени снимался из окна квартиры, режиссер порой, не прибегая ни к монтажным перебивкам, ни к наплывам, использует этот прием, сознательно оставляя монтажные «скачки», что добавляет фильму ощущение достоверности и импровизационности. Прием откровенного купирования времени с помощью приема «стоп-кадр» нередко встречается в современных рекламных роликах и клипах. Монтажер как бы «вырезает» в изображении несколько фаз-кадриков, в результате чего движущийся объект мгновенно «перескакивает» через метры пространства.

Пространство и время являются взаимосвязанными категориями, и в экранных произведениях время, как правило, не может существовать вне пространства, вне определенной среды.

Разрыв между временем и пространством существовал в фильмах немого периода кинематографа, в которых доминировал образный монтажный язык, близкий к литературному, использовавший сопоставление образов-знаков для создания зримых метафор, сравнений, ассоциаций. Сегодня монтаж изображений, не связанных пространственно, широко используется лишь в музыкальных клипах, в монтажных документальных фильмах, сделанных на фильмотечном материале, и в тех эпизодах научно-популярного или учебного фильма, в которых передаются определенные понятия или рассказывается о явлениях одного типа (о землетрясениях, видах землепользования, проблемах воды, о схожих экспериментах и т.п.).

Обычно же понятие времени в самых разных его экранных ипостасях (совпадение реального времени, в течение которого шла съемка, с экранным временем; «сокращение» или «удлинение» времени; перенесение зрителя в прошлое или в воображение героя и т.д.) создается либо с помощью изменения кинематического режима съемочной камеры, либо с помощью монтажа.

Кроме того, ощущение экранного времени может носить **субъективный характер** и зависит от многих обстоятельств. Какой-то эпизод проносится, как миг, другой выражает томительное ожидание героя.

Прием *«торможения»* времени перед кульминационным эпизодом или резким сбоем ритма стал использоваться еще в немом кино. В «Броненосце «Потемкине» С. Эйзенштейн несколько раз использует этот прием, заставляющий зрителя замереть в ожидании разрешения того или иного события. Это эпизод подготовки к расстрелу матросов на палубе, составленный из крупных планов и деталей, усиливающих тревожное ожидание; эпизод, предшествующий расстрелу мирных граждан на одесской лестнице; эпизод встречи восставшего броненосца с эскадрой и др.

Сегодня почти в каждом фильме, в котором присутствует эпизод напряженного ожидания, монтажное построение совершается аналогично: ряд кадров (преимущественно крупных планов) следуют один за другим, сбивая темпоритм и как бы тормозя развитие действия перед тем, как произойдет ожидаемое важное событие.

Из-за темпорального ограничения кадра, длину которого определил режиссер или монтажер, зритель часто не может воспринять все детали экранного действия и не бросающиеся в глаза с первого взгляда характеристики героев и окружающей их обстановки. Именно поэтому знатоки и ценители киноискусства предпочитают смотреть понравившийся фильм повторно, находя в нем каждый раз все новые, не замеченные первоначально детали, нюансы, полутона.

Но иногда режиссер специально удлинняет тот или иной кадр, создавая тем самым субъективное ощущение *замедления* времени за счет превышения информационной емкости кадра. То есть зритель уже успевает «прочитать», «просканировать» глазами содержание кадра, а изображение продолжает стоять на экране. Это создает двойкий эффект: с одной стороны, возникает ощущение затянутости кадра, торможения времени, а, с другой, – рождает желание войти в пространство кадра, чтобы обнаружить скрытый в нем смысл и многозначность. В фильмах М.-А. Антониони, И. Бергмана, А. Тарковского, А. Сокурова, а также в ряде японских и корейских фильмов мы часто встречаемся с таким замедленным темпоритмом, неторопливым кинорассказом, очень длинными общими планами. У обычного зрителя такого рода фильмы навевают скуку, потому что они требуют соучастия, эмоционального настроения, определенной эстетической подготовки; зритель же, имеющий склонность к ассоциативному, образному мышлению получает наслаждение от таких фильмов, если они действительно содержат глубокое художественное содержание.

Сегодня, когда темп нашей жизни значительно изменился, а скорость распространения информации и ее объемы необычайно увеличились, это не могло не найти своего отражения и в творческой практике кино и телевидения. Что касается телевидения, то здесь временное ускорение сказалось на более экспрессивной подаче новостей; на постоянном появлении новых каналов и новых телевизионных программ; на включении в ткань новостных и других передач информации самого различного рода – от симультанного приема телефонного или телевизионного сигнала из другой точки земли, страны, города до интерактивного общения со зрителем (телефон, пейджер, Интернет, голосование по типу «да-нет», «за-против» и т.п.). И, конечно же, это и клиповый монтаж, который несет довольно большое количество визуальной информации, рассчитанной при этом на быстрое восприятие зрителем.

Лекция восьмая. Способы создания экранного пространства.

Экранное пространство формируется прежде всего используемой для съемки **оптикой**. Сегодня в распоряжении оператора самые разнообразные объективы – от сверхширокоугольных (так называемого «рыбьего глаза»), и сверх длиннофокусных (так называемых «телевиков»).

Первые киносъемки производились объективами, угол которых близок к углу человеческого зрения, и точка съемки также совпадала с уровнем глаз стоящего человека. Поэтому экранное пространство воспринималось как зафиксированная динамичная картинка, которую мы видим каждый день.

Изобразительная **трансформация** пространственных образов началась со съемок в *ракурсе*. Этот прием, давно открытый художниками, состоит в том, что взгляд на человека с очень нижней или, наоборот, с очень верхней точки сокращает его фигуру (слово «ракурс» – от французского «raccourcir», что означает «сокращать»). Прием этот начал активно использоваться в кинематографе 1920-х гг. как для «остранения» привычного зрителю объекта (достаточно вспомнить балерину, танцующую на стекле и снятую снизу в авангардистском фильме Р. Клера «Антракт»), так и для передачи отношения к объекту. Например, фигура человека приобретает черты монументальности при съемке снизу и, наоборот, вызывает ощущение придавленности, приниженности при съемке сверху.

Следующим этапом освоения экранного пространства стало внедрение в практику кино конца 1920-х гг. нестандартной оптики (широкоугольной и длиннофокусной), что сразу же сказалось на организации экранного пространства. Если широкоугольные (короткофокусные) объективы расширяли пространство, резко усиливали ощущение

перспективы, то длиннофокусная оптика сужала угол зрения камеры, уплотняя пространство и делая менее осязаемыми перспективные изменения.

Законы **перспективы** были открыты задолго до изобретения фотографии, но именно фотография убедительно подтвердила, что наш глаз является оптическим прибором и как всякий объектив, воспринимая пространство видит, что объекты «уменьшаются» в размерах по мере их удаления от наблюдателя. Надо сказать, что появление на живописных полотнах художников Возрождения линейной перспективы произошло в известной мере и благодаря оптике, а точнее – «камере-обскуре» представлявшей собой прототип фотоаппарата. До этого человечество очень долгое время оставалась в плену психологического феномена, именуемого постоянством формы и размера: многие века и даже тысячелетия человек, перенося на плоскость стены или доски свои зримые впечатления от окружающей его действительности, руководствовался прежде всего обыденно-рациональным восприятием предметов, отторгая свое субъективное визуальное восприятие пространства в его протяженности. Художники Проторенессанса и прежде всего Джотто ди Бондоне (1267-1337) первыми предпринимают робкую попытку передать на плоскости непосредственное впечатление от увиденного. Фактически же они вводят принцип механического восприятия действительности, которое достигнет полного совершенства после изобретения фотографии.

Предтечей, можно сказать, фотографического метода фиксации в Европе стал Альфред Дюрер, предложивший для точного копирования действительности использовать стекло в рамке, через которое художник с одной точки смотрит на натуру и рисует ее на стекле в точных соотношениях масштабов фиксируемых объектов. Ряд художников (например, Вермер Дельфтский) также пользовались камерой обскурой, проверяя оптикой свое непосредственное впечатление от восприятия реальности.

И все дальнейшее развитие живописи – это постоянное колебание между стремлением механически, буквально зафиксировать действительность и интуитивно-творческим воспроизведением пространства, диктуемым художественной фантазией.

Использование художниками *линейной перспективы*, в отличие от двухмерной трактовки пространства, дало гораздо более широкие возможности для формирования композиции картины. Уже в конце XIX-начале XX вв., еще до появления широкоугольных объективов, в значительной мере искажающих линейную перспективу, ряд художников-постимпрессионистов и экспрессионистов начинают искусственно утрировать линейную перспективу. Параллельно с этим идет обратный процесс – использование искусственно сжатой и даже обратной перспективы (Пикассо, Шагал, Петров-Водкин), что в известной

мере будет свойственно длиннофокусной оптике, которая начнет активно входить в практику фотографии и кино лишь с конца 1920-х гг.

О творческом использовании съемочной оптики и различных оптических сред более подробно будет сказано в следующей лекции. Здесь же отметим, что, благодаря применению различной оптики, изменению характера освещения, использованию дымов и других эффектов при съемке, а также последующей обработке отснятого изображения, создатели аудиовизуального произведения сегодня могут в значительной мере *трансформировать пространство*: усиливать эффект линейной перспективы или, наоборот, сводить его к минимуму; создавать эффект ускорения и замедления движения; смягчать или делать более жестким изображение; выделять тот или иной объект и т.п.

Итак, **иллюзия единого пространства** так же, как и времени, может создаваться либо одним планом, либо с помощью монтажа нескольких кадров. Во втором случае составленное из нескольких кадров монтажная фраза создает новую пространственную структуру, присущую только кино и телевидению. Благодаря звуку и общему контексту, создаваемому грамотным монтажом, мы постоянно ощущаем единое пространство. Причем в современных фильмах даже крупный план, как правило, *не нейтрален*, а изобразительно связан с предыдущим или последующим планом, то есть имеет детерминанту, связывающую ее с конкретным экранным пространством. Скажем, если герой сидит в полутемном помещении и вдруг открывается дверь, то на лице его может появиться соответствующая игра света; на лице героя, сидящего у костра, мы увидим мерцающие отблески огня и т.п.. Нередко по технологическим причинам крупные планы сцены происходящей на улице (чаще всего ночные) доснимаются в павильоне. В этом случае задача оператора – максимально приблизить тональность переднего плана и фона к тональности отснятого общего плана, чтобы сохранить иллюзию единого пространства.

Известный практик и теоретик кино Бела Балаша считал, что крупный план человека – это особое пространство. Это полностью справедливо в отношении крупного плана на телевидении или в документальном кино. Именно на использовании крупного плана в функции особого пространства, богатого проявлением эмоций, построены такие известные документальные фильмы 1960-х годов (это был период, когда наш кинематограф повернулся к человеку и его эмоциональной жизни), как «Катюша» В. Лисаковича и «На 10 минут старше» Г.Франка. В первом фильме героиня охвачена искренним волнением, видя на экране кадры кинохроники, которые запечатлели военные действия под Севастополем и саму Катюшу на поле боя (в годы войны она была медсестрой); во втором – на экране лишь снятое крупным планом постоянное меняющееся выражение лица маленького мальчика, смотрящего спектакль кукольного театра. Хотя и

здесь наше восприятие этих крупных планов мотивировано контекстом события (кадры кинохроники и сопровождающий ее звук плюс отраженный свет экрана на лице героини; реплики, шумы, музыка кукольного представления).

Крупный план может быть также связан с предыдущим или последующим планом *эмоционально-логически*. Если какой-то экранный персонаж, снятый на нейтральном фоне в эпизоде поединка между другими двумя героями, выражает на своем лице соответствующую эмоцию, то мы понимаем, что он болеет за одного из соперников. Так называемый *«косвенный показ»* передает восприятие того пространства, которое мы не видим, но в котором происходит существенное событие, через реакцию одного из персонажей экранного произведения или какую-нибудь деталь.

Следует подчеркнуть, что сегодня создание в пределах сцены или эпизода иллюзии единого пространства и времени достигается не только визуальными, но и аудиальными средствами. Синхронный, закадровый или фоновый звук на протяжении всей сцены усиливает впечатление, что действие происходит в одном месте и в течение одного времени. Резкое же, встык с предыдущими звуками, появление радикально новых звуков часто означает переход в совершенно иное пространство.

Впечатление *единого места* (а порой и единого времени, если эпизод связан с определенным периодом суток или временем года) создается также соединением кадров, которые объединены общим антуражем (одинаковой натурой, предметами обстановки, костюмами и т.п.) и единым тональным решением.

Поскольку нередко эпизод снимается не один день, то одной из существенных задач режиссерской и операторской групп является не только сохранить *единый темпоритм*, но и быть точными в деталях, – начиная от расцветки автомобиля или фасона костюма героя и заканчивая характером освещения и идентичностью актерского грима. То есть техника монтажа значительно усложнила работу съемочной группы, но именно преодоление технических трудностей принесло столь существенные творческие результаты. Способность к успешному преодолению этих трудностей и выявляет прежде всего уровень мастерства режиссера и оператора, их умение создавать на экране иллюзию единого времени и пространства.

Профессионализм режиссера и тележурналиста проявляется прежде всего в их способности держать в голове весь пластический и звуковой образ фильма и каждой из сцен в отдельности, или, проще говоря, мыслить монтажно, что собственно и определяет технологию съемочного процесса.

Производя в той или иной сцене *временные купюры*, режиссер и монтажер делают все возможное для того, чтобы зритель не потерял пространственную ориентацию. Наиболее

органично неизбежные временные купюры в аудиовизуальном произведении воспринимаются в том случае, если режиссер уместно использует *деталь*, которая будит воображение зрителя и помогает ему домысливать то, что происходит (или происходило) за пределами кадра в тот условный временной отрезок, который изобразительно купирован.

В современных фильмах прием «перескакивания» через некоторое количество времени путем включения в ткань фильма соответствующей детали используется довольно часто, причем купуемый таким образом отрезок времени может иметь самую разную продолжительность – от нескольких минут до нескольких часов. Скажем, герой фильма говорит о том, что завтра (или через неделю) он собирается отправиться в путешествие. В следующем кадре мы видим чемодан или рюкзак и сразу понимаем, что спустя указанный срок намерение героя реализовалось. Но нередко используется и своего рода клиповый монтаж, когда временной отрезок купуруется резко.

Интересный пространственный эффект можно получить за счет столкновения разных масштабов схожего изображения, если дать зрителю *ложный* изобразительный и звуковой *посыл*. Ваш покорный слуга в одном из своих документальных фильмов следом за эпизодом, в котором показывалась застывшая после окончания работы строительная техника, давал кадр стоявшего на песке самосвала. Затем в этом же кадре появлялась детская рука и поднимала экскаватор, который оказывался тщательно сделанной игрушкой. Поскольку зритель всем предшествующим *контекстом* был подготовлен к тому, что и в следующем плане, вероятно, тоже показывается настоящая техника, ложный ход производил нужное впечатление.

Еще один аналогичный пример, тоже из собственного опыта. В фильме «Во весь голос» необходимо было показать, как стекло окна, будто от внутреннего напряжения, раскалывается на мелкие кусочки и, мало того, улетает вдаль. Чтобы снять этот эпизод, в павильоне была построена выгородка с окном. В оконном стекле, по которому стекали струи «дождя», отражалось лицо Маяковского (естественно, с фотографии). Следующий за этим кадр снимался таким образом: рама со стеклом укреплялась горизонтально на самом верху павильона, под ней устанавливались на разных уровнях осветительные приборы, и снимаемое рапидной камерой стекло в раме разбивалось. В результате монтажа двух кадров на экране возникало полное впечатление, что окно стоит, как и положено, перпендикулярно, а осколки стекла медленно улетают вдаль в бездонную темноту параллельно земле.

Поскольку сегодня компьютерные технологии занимают все больше места в линейке производства АВП, то нельзя не остановиться на некоторых способах создания **виртуального пространства**.

Современные цифровые технологии открывают новые горизонты для передачи разнообразных пространственных характеристик и воссоздания всевозможных пространственных структур.

Во-первых, получающая все большую популярность трехмерная анимация (3D), в отличие от двухмерной, способна создавать на экране объемные объекты, схожие с кукольной мультипликацией, но сделанные гораздо более совершенно и убедительно. В настоящее время разработаны компьютерные программы, которые позволяют фиксировать человеческие движения и передавать их мультипликационным персонажам, что, в отличие от обычной кукольной мультипликации, создает на экране плавное, приближенное к реальному движение.

Новый программные комплексы способны создавать виртуальных персонажей, которые ведут себя совсем как живые люди (причем, даже в реальном времени, например, перед аудиторией в телевизионной студии). В системе Turphoon, в которой используется технология "захвата движения" (это очень быстрый и точный метод анимации, передающий все тончайшие оттенки человеческой пластики), компьютер улавливает движение от датчиков, прикрепленных к человеку, анализирует данные и применяет их в цифровой схеме к трехмерной модели на экране.

Новые выразительные возможности предоставила комплексная технология интерактивного видеопространства, позволяющая создавать *из реальных образов* тех или иных объектов (зданий, улиц, интерьеров, технических средств) виртуальные пространства, в которых человек может перемещаться, взаимодействовать с объектами. Например, с фотографической точностью могут быть воссозданы на экране интерьеры помещений, виды городов, образцы новой техники и т. п. Можно также увеличить любые детали отображаемых объектов, "войти" внутрь зданий, помещений и т.п.

Важной частью интерактивных мультимедиапрограмм (в частности, различных компьютерных игр и энциклопедий) является возможность изменения в реальном времени изобразительно-пластического художественного пространства со стороны пользователя: можно "перемещаться" в любом направлении, управлять объектами (укрупняя или удаляя их), изменять ракурс, ускорять или замедлять движение "камеры". Художественные и алгоритмические решения компьютерных игр предлагают пользователю богатое игровое объектное пространство. Эти объекты подчиняются определенным законам, описывающим их поведение, и могут взаимодействовать как друг с другом, так и с

играющим. Погружение пользователя в трехмерный виртуальный мир обеспечивают сегодня многие виды игр (игры действия, приключенческие, военные, ролевые, обучающие и др.).

Интересно, что и в этой сфере можно наблюдать процесс *интеграции*, в частности, процесс взаимодействия, который происходит между компьютерными играми и кинофильмами. Вначале появилась новая категория игр – Interactive movie, интерактивное кино с участием живых актеров, использованием трехмерной компьютерной графики и сюжетов игровых фильмов. Сегодня пошел встречный процесс – начали создаваться фильмы на основе игр-хитов: Street Fighter, Mortal Combat, Universal Studio и др.

В игровом кино и на телевидении виртуальное пространство давно уже создается с помощью так называемого *синего экрана* (он может и зеленым, в зависимости от цвета одежды героев и атрибутов), который позволяет совмещать реальных действующих лиц с отснятым отдельно или созданным полностью с помощью компьютерных технологий фоном. Одним из первых, кто начал осваивать виртуальное пространство экрана, стал Збигнев Рыбчинский. И если в первых его картинах («Квадрат», «Танго», «Оркестр» и др.) еще ощущается некоторое несовершенство при использовании спецэффектов, то в фильмах последних лет («Лестница», «Замок» и др.) режиссеру удается виртуозно осваивать пространство, совмещая даже черно-белое фильмотечное изображение с досьемками на виртуальной лестнице; создавать безграничные горизонтальные панорамы по комнатам с самыми неожиданными персонажами; осуществлять длинный «наезд» в глубину, который нельзя сделать никакой реальной съемочной камерой.

Лекция девятая. Смещение пространственных и временных характеристик

Термин «*хронотоп*» в свое время был введен в оборот Бахтиным при анализе литературных произведений и означает нерасторжимое единство пространственно-временных характеристик. Что касается аудиовизуального произведения, то здесь с понятием времени и пространства дело обстоит и проще и сложнее.

Во-первых, в фильме, в отличие от прозы, пространство и время не всегда представляют собой нерасторжимый *континуум*. По той простой причине, что все действия, происходящие на экране, воспринимаются нами в настоящем времени, поскольку они развиваются на наших глазах.

Если же с помощью каких-то приемов режиссер дает нам понять, что какое-то экранное событие происходило раньше того, что мы только что видели, или является

одним из вариантов уже увиденного, то мы должны принять «правила игры» и в своем восприятии как бы переключаем хронотопный регистр. И пространственно-временные отношения в восприятии зрителя делятся в этом случае на «реальные», как бы протекающие в настоящем времени, то есть совпадающие с временем показа фильма, и «условные» (переброска в прошлое или будущее, сон, воображаемые действия).

Не стоит забывать и того, что, в отличие от свободного временного и пространственного перемещения читателя, погруженного в чтение, зритель воспринимает произвольное оперирование пространством и временем с известной долей напряжения. Неожиданная переброска действия в иное, условное время на какое-то время все же нарушает «правила игры», к которым привык зритель, – ведь обычно он воспринимает предельно убедительный, очень похожий на реальную жизнь экранный образ, развивающийся в рамках настоящего времени и определенного реального пространства. Поэтому (как мы увидим ниже) режиссер часто дает зрителю «подсказку», чтобы он понял, где собственно «реальное» экранное время, а где «условное»: изменяет световую тональность или цветовую гамму, характер монтажа, звуковую партитуру и т.п.

Попутно обратим внимание на следующий психологический момент. Всякий нормальный зритель, даже имеющий примитивную эстетическую подготовленность, при просмотре фильма испытывает некоторую *раздвоенность восприятия*. С одной стороны, он сочувствует и сострадает всей душой любимшемуся герою и даже оплакивает его гибель. А, с другой стороны, он в то же самое время понимает, что перед ним всего лишь актер, и что все, что ему показывают на экране, – не настоящее, что все это кем-то организовано, сыграно и зафиксировано на пленке (или другом носителе информации). Но для того, чтобы зритель погрузился в этот иллюзорный экранный мир, он должен поверить в экранное изображение. И мастерство режиссера заключается, кроме всего прочего, в умении создать *убедительную иллюзию подлинности* происходящего на экране.

Но продолжим разговор о способах **смещения** экранных временных и пространственных характеристик. Уже в самых первых игровых фильмах можно встретить различные примеры перемещения персонажей из одного времени в другое. Это обычно происходило в тех случаях, когда речь шла о воспоминаниях героя. Чаще всего подобный переход осуществлялся таким образом: крупный план героя сменялся *наплывом* кадрами его воспоминаний или мечтаний.

Сегодня зритель уже приучен к тому, что переброска во времени может осуществляться *встык*. Но, как уже было сказано, режиссер, как правило, старается дать зрительскому восприятию «подсказку».

Чтобы монтажный прием, переносящий нас в другое временное и пространственное измерение воспринимался сразу, при переходе от событий, подаваемых в фильме как реальность, к событиям воображаемым, к снам или воспоминаниям героя, может резко изменяться изобразительная и даже звуковая *тональность* последующего эпизода и даже *манера съемки*. Так, в кинокомедии «Женитьба Бальзаминова» все фантазии героя решены в высокой световой и цветовой гамме в контрасте с предыдущими эпизодами, снятыми в низкой, полумонохромной тональности. В картине «Зеленая миля» планы, в которых мы видим воображаемые главным героем картины, решены в совершенном ином, замедленном темпе и сопровождаются соответствующим звуковым решением. В фильме «Револьвер» монтаж кадров, в которых происходит раздвоение личности героя, решен в совсем иной, чем другие эпизоды, монтажной манере, близкой к эстетике клипа.

Переход героя фильма из реального пространство в воображаемое может быть решен и более прихотливым образом, сбивающим стереотип привычного зрительского восприятия и заставляющим зрителя напрягать свое внимание и воображение, чтобы понять, где на экране «реальное», а что представляет собой фантазию или воспоминание героя. В знаменитом фильме Ф.Феллини «8½» постоянно сосуществуют две плоскости, которые даже трудно назвать временными, поскольку в одной из них происходят реальные события, а в другой – мнимые, порожденные фантазией, воспоминаниями или снами героя. В ряде мест картины режиссер дает зрителю «подсказку», что следующий эпизод будет (или был) сном или воспоминанием (это может быть контрастный тональный переход или появление музыкального лейтмотива), но иногда Феллини сознательно «запутывает» зрителя, плавно переходя от реальности к фантазии (воображаемый эпизод повешения консультанта фильма в том же зале, где только что был просмотр материала, или исчезновение Гвидо под столом с пистолетом у виска во время презентации проекта).

Замечательный режиссер Отар Иоселлиани, тонко чувствующий природу кино и создающий реалистические, можно даже сказать, гиперреалистические фильмы, наполненные в то же время особым ритмом и особым поэтическим очарованием, в фильме «Охота на бабочек» использовал совершенно не характерный для него прием нелинейного повествования, но сделал это так, что этот короткий эпизод стал маленьким шедевром звукозрительного решения.

Речь идет об эпизоде смерти княгини, вместе с которой уйдет и тот мир в виде вещей, писем, воспоминаний, который уйдет вместе с ней. Эпизод начинается кадром героини, разбирающей письма и фотографии. Бытовые звуки вместе с появлением крупного плана граммофона сменяются грузинским романсом. На экране возникает зимняя опушка (другой сезон года выбран режиссером неспроста, потому что зритель сначала понимает,

что он видит совсем иное время года и иное место, а затем понимает и то, что он попал и в другую страну, и в другой век). Вставной эпизод снят предельно реалистично и сопровождается реалистичным звуком. Затем звук граммофона возникает вновь, и на экране опять комната замка. Мы видим стоящее перед старой княгиней пустое кресло, в котором через несколько секунд медленно «материализуется» призрак в русской офицерской форме. Офицер курит сигарету, не снимая белых перчаток, и через некоторое время исчезает, также растворившись в воздухе. Но на блюдечке остается его дымящаяся сигарета. Графиня просыпается как будто от звука тяжелых удаляющихся шагов, берет эту сигарету, затягивается. Когда сигарета оказывается вновь на блюдце, игла на граммофоне подходит к концу пластинки и издает характерный шип. Закончилась пластинка, закончилась жизнь, ушел старый мир, ушла память. Продолжающийся чуть больше пяти минут эпизод зримо и эмоционально передает ощущение безвозвратно уходящего времени, которое лишь на мгновение могут оживить воспоминания.

В кино первые опыты по неожиданному и в то же время пластичному **переходу из одного пространства в другое** носят характер *трюка*. Так, в одном из эпизодов фильма 1920-х годов «Хореографический этюд для кинокамеры» (реж. Майя Дерен, Франция) танцор, пляшущий в лесу, поднимал ногу на среднем плане, но опускал ее в том же темпе уже в жилой комнате, где танец продолжался в том же темпе.

В современном игровом кино подобный монтажный переход можно встретить в эпизодах, в которых передаются субъективные ощущения героя. В картине «Кокаин. На игле» (США, реж. Терри Гиллиес) прием, схожий с тем, что был в фильме М. Дерен, используется уже не просто как трюк, а как способ передачи состояния главного персонажа: герой фильма, принимающий сильнодействующий наркотик, забирается на высокую стену и прыгает с нее; но приземляется не на землю, а на ковер комнаты. Далее на экране возникают преследующие его видения, сделанный частично с использованием этого же монтажного приема, создающего своеобразный художественный образ.

В гангстерской комедии «Кража» (США) героя, которого играет Бред Пит, его соперник отправляет в мощный нокаут. Далее следует снятый ускоренной съемкой медленный полет героя через канаты ринга, а в следующем кадре он как бы уходит в другое измерение: этот план снят из-под воды, причем помост ринга становится прозрачным и сквозь него видны оставшиеся на ринге люди, что еще больше усиливает ирреальность видения героя.

Кинотрюк с переходом в иное пространство эффектно сегодня используется в рекламе: девочка кидает вверх спортивный обруч, он улетает вверх, за пределы кадра, затем появляется в кадре вновь; камера панорамирует за ним, но теперь мы видим не девочку на

улице, а спортивный зал с большим количеством юных спортсменов. В данном случае связующим звеном между кадрами из разного пространственно-временного континуума служит деталь.

Гораздо раньше этот прием был использован Аленом Рене в фильме «Прошлым летом в Мариенбаде»: в эпизоде воспоминаний героя стакан начинает падать в комнате, а падение его завершается уже в гостиничном баре, то есть в условно настоящем времени и месте. Надо сказать, этот фильм А. Рене представляет собой целую энциклопедию совмещения различных хронотопов. Мало того, Рене порой осуществляет временной сдвиг, оставляя при это то же самое пространство. Например, в одной из сцен героиня появляется в кадре уже в другом наряде, и мы понимаем, что действие теперь происходит в том же гостиничном номере, но в другое, прошлое время. Или камера, совершая движение в одном темпоритме, незаметно перемещает нас из одного пространства в другое.

В реальной жизни мы не воспринимаем объекты изолированно от среды. Лишь интерпретируя контекст, в котором находится данный объект, мы даем этому объекту более-менее точную оценку. Сюрреалисты нередко достигают неожиданного эффекта именно за счет того, что смещают привычные соотношения размеров или сочетают на плоскости картины не сочетаемые в обычной жизни предметы и явления. Этим же эффектом иногда пользуются и кинематографисты, перемещая нас неожиданно *в иное экранное пространство и время*. Например, герой фильма ставит чемодан на пол своей квартиры (на общем плане), затем тот же чемодан показывается крупно (на нейтральном фоне), рука героя берет чемодан, но на среднем плане мы видим, что герой находится уже на вокзале другого города. Зритель, подготовленный всем контекстом разворачивающейся перед ним сцены к восприятию определенного конкретного пространства, вдруг оказывается вместе с героем совершенно в ином месте. В фильме «Признание опасного человека» (реж. Дж. Клуни, США-Канада-Германия) подобный переход из одного пространства в другое сделан еще более эффектно: камера от общего плана квартиры, в которой герой ведет диалог с женой, медленно приближается к его лицу – до очень крупного плана, в котором не видно фона. Затем камера отъезжает, и мы видим, что герой уже находится на телестудии, где люди, сидящие за длинным столом, обсуждают его новый проект. Такого рода прием сегодня легко осуществить с использованием компьютерных технологий.

В немых фильмах переход героя из одного пространства в другое иногда осуществлялся *с помощью комбинированных съемок*. В фильме Фридриха Мурнау «Восход солнца» (США, 1927) примирившиеся герой и героиня идут по заполненной транспортом и людьми улице и вдруг оказываются в цветущем саду. Через некоторое

время, эйфория, в которой пребывают наши герои, нарушается возникшей из-за них «пробкой» на улице и фон снова сменяется на «реальный».

Технически кадр решался, судя по всему, следующим образом: после натуральных планов улицы фон за идущими персонажами подменялся рир-экраном, на котором изображение города сменялось вдруг изображением сада. Затем опять возникало рир-изображение улицы, сменяемое натурными кадрами.

Сегодня для эффектного перехода из одного пространства и время в другое также используются различные виды комбинированных съемок и оптические эффекты (в фильме «Иван Васильевич меняет профессию» герой отправляется в другую эпоху через традиционные «затуманенные» стекла; в «Звездных вратах» герои попадают в другое измерение, преодолев вибрирующее нечто, созданное с помощью специального материала и с использованием новейших компьютерных технологий).

Но интересней и выразительней выглядят более искусные приемы перехода героев из одного пространства (а иногда и времени) в другое. В знаменитом фильме «Волшебник страны Оз» (США, реж. В. Флеминг, 1939) реальные события, снятые в черно-белой гамме, сменяются вдруг цветными эпизодами, происходящими уже в сказочной стране. После того как домик героини картины Дороти, поднятый на воздух смерчем, наконец, опускается вниз, Дороти открывает дверь, думая, что она приземлилась на землю, и попадает из монохромного до той поры изображения в цветной и искусственный мир сказки.

Аналогично выполнен один из эпизодов фильма «Дневные звезды» (реж. И. Таланкин, Мосфильм), основное действие которого происходит в зимнем блокадном Ленинграде. Актриса А. Демидова, исполняющая роль О. Бергольц, медленно спускается вниз по обледеневшим ступеням лестницы к входной двери (это изображение снято почти монохромно, в синевато-зеленых тонах), открывает ее, и вдруг за дверью открывается не блокадный зимний Ленинград, а летний Углич, причем, Углич времен Бориса Годунова с соответствующим антуражем и персонажами. То есть в одном кадре сталкиваются не только два разных пространства, но и два разных времени года и разные эпохи. Мало того, доминантой здесь оказывается время (иная эпоха), а пространство является функцией временного перемещения. И такого рода перемещения оказались для кинематографа вполне органичными, ибо они схожи в чем-то с логикой сновидений, в которых мы мгновенно переходим из одного пространства в другое, от встречи с людьми, которых видим каждый день к эпизодам, в которых действуют знакомые, которых мы давно не видели, либо те, кого уже нет на свете.

То, что кино сродни человеческому сну, было отмечено сразу же, как только началось производство игровых фильмов. Недаром Голливуд был назван «фабрикой грез», а кинотеатры долго время назывались «иллюзионом». Искусствоведы еще в 20-е годы минувшего столетия отмечали сходство чередования киноизображений с потоком видений во сне, а психология восприятия зрителем мелькающих на экране теней схожа с восприятием им образов, возникающих во сне, тем более, что практика кинематографа к этому времени, начиная от Мельеса, предоставила немало примеров изображения на экране сновидений. И попытка С. Эйзенштейна передать на экране поток сознания (имеется в виду проект съемки «Американской трагедии») опиралась во многом не только на творческие поиски Д. Джойса, но и на теорию З. Фрейда, уделявшего внимание подсознанию человека, в большой степени проявляющемуся в сновидениях.

Одним из первых, кто использовал *флэш-бэк*, резко переносящий нас в иное время, был Марсель Карне. В фильме «День начинается» он то и дело прерывал линейность повествования воспоминаниями осажденного в комнате героя, которого играл Жан Габен. В «Гражданине Кейне» (реж. О. Уэллс) постоянный перенос в прошлое стал главным, стержневым приемом. Хотя это, в общем-то, трудно назвать флэш-бэком в чистом виде, поскольку картина представляет собой фактически серию интервью, которые как бы вызывают к жизни очередной эпизод из жизни Кейна.

Новая эстетика рождает и новые приемы организации экранного времени. В 1960-е годы сложные приемы сочетания «реального» и «условного» экранного времени и пространства начинают все более активно использоваться в кинематографе. Недаром формулировка, сопровождавшая присуждение Алену Рене канского Золотого льва, гласила: «... за вклад в язык кинематографа и стилистический блеск в показе мира, где реальное и воображаемое сосуществуют в новом пространственном и временном измерении». Ален Рене одним из первых начинает смело и открыто использовать «флэш-бэк», ставя встык, без всяких наплывов или наездов на лицо актера кадр, в котором события развивается в другом времени или существует в воображении персонажа.

В послевоенном кинематографе включение в ткань киноповествования различного рода сновидений, воспоминаний и воображаемых сцен встречается у большинства ведущих режиссеров (И. Бергман, Ф. Феллини, Л. Бунуэль, А. Куросава, А. Тарковский и др.). Вместе с тем все чаще на экране появляются сцены, представляющие собой не только сны, воспоминания, но и воображение героя. В трагикомедии «Развод по-итальянски» (Италия, реж. Пьетро Джерми, 1961) герой постоянно думает о том, как бы ему избавиться от жены. Наблюдая, как она кипятит белье в огромном котле, он воображает, как, убив ее ножом в спину, он бросает ее в этот котел и перемешивает, как белье; глядя, как она

лежит на пляже, закопанная по горло в теплый песок, представляет себе, что она гибнет в трясине. Для того чтобы зритель понимал, где реальность, а где воображение героя, П. Джерми дает вначале крупный план героя или медленный наезд камеры от среднего на крупный план и вновь возвращается к этому же плану после эпизода-воображения.

В современных фильмах нередко можно встретить нелинейное построение сюжета, при котором жизнь героя протекает в двух временных измерениях – реальном и воображаемом («Мистер судьба», «Игры разума», «Эффект бабочки», «Револьвер» и др.), при этом вариант поворота сюжета, который произойдет в воображаемом прошлом, может повлиять на настоящее.

Между параллельно существующими «реальными» эпизодами и событиями вымышленными в любом случае должна существовать какая-нибудь тематическая, смысловая или ассоциативная связь. В известной картине Глеба Панфилова «Начало» героиня картины Паша Строганова приглашена на роль Жанны д'Арк, поэтому вполне логичным выглядит неожиданное внедрение в ткань кинорассказа о современности эпизодов, восстанавливающих исторические события, связанные с героиней фильма, которую играет Паша.

Соединение совершенно разных тем и сюжетов, к тому же происходящих в разное историческое время, может носить более сложный характер и строиться на отдаленных ассоциациях. В фильме «Асса», действие которого происходит во времена «перестройки», С. Соловьев время от времени вставляет эпизоды из жизни Павла I. Чисто внешняя мотивировка появления вставных «костюмных» эпизодов заключается в том, что герой фильма, которого играет С. Говорухин, на досуге читает книгу о павловской эпохе, но ассоциативный ряд, который связан со вставными эпизодами из другой эпохи, здесь более сложен и носит не поверхностный, а опосредованный характер (государственный переворот, убийство, общественные перемены, предчувствие странных событий и т.п.).

Надо сказать, современный зритель, освоивший экранные приемы неожиданной временной и пространственной транзитивности, легко втягивается в эту игру, погружаясь эмоционально как в ситуации, которые предлагаются ему как реальные, так и в те, что представляют собой фантазии, сны или возможные варианты развития экранных событий.

Зритель вообще довольно быстро осваивает новые приемы как сюжетного построения фильма, так и новую эстетику изображения и монтажа. Хотя, как это нередко случается, нередко новое оказывается хорошо забытым старым. В частности, современная аудиовизуальная стилистика, основанная во многом на клиповом монтаже, предполагающем своего рода коллажность, свободное сочетание общих и очень крупных планов, постоянную переброску из одного пространства в другое, возвращает нас в

известной мере к приемам монтажа, свойственным немому кинематографу, в котором часто использовался вневременной и внепространственный монтаж.

То есть, как мы уже видели, на определенном этапе устаревшие или «отработанные», казалось бы, творческие приемы обретают новую жизнь *на новом витке* спирали, о которой говорил философ, и происходит это во многом благодаря появившимся новым технологиям. Например, съемка динамичной камерой, что было весьма распространено в 70-е годы прошлого века, сейчас, благодаря светосильной оптике и светочувствительной пленке вновь начинает все чаще использоваться в современных фильмах. Без штатива, с рук предпочитают снимать операторы фон Триера, а трогательный фильм «Любовники» (реж. Марк, Франция) и фильм «Прогулка» (реж. А.Учитель) и др. полностью сняты ручной камерой. С одной стороны, это создает ощущение почти документальной убедительности (по аналогии с любительской съемкой), а с другой, позволяет актерам чувствовать себя на съемочной площадке более свободно и допускать большую степень импровизации, что также способствует созданию убедительного и органичного художественного образа.

Производить съемки с рук, которые при этом создают впечатление плавного движения, позволяет все более совершенствующая система стабилизации «Стедикам», крепящаяся к камере. Вероятно, эта технология, позволяющая обходиться без операторских тележек и снимать в непростых условиях длинные планы (что технически доказал «Русский ковчег», снятый одним кадром), будет все чаще использоваться при съемке как игровых, так и документальных фильмов.

Но вернемся к разговору об экранном пространстве и времени. Хотелось бы подчеркнуть еще один момент, связанный с восприятием экранного пространства: оно воспринимается по-разному при просмотре аудиовизуального произведения на большом экране в кинозале и зрителем, сидящем у домашнего телевизора. Еще 20-30 лет назад эти различия были очевидны и определены. Происходящая на наших глазах конвергенция кино и телевидения, о которой более подробно будет сказано позже, приводит к тому, что, с одной стороны, происходит активный процесс увеличения размеров экрана телевизоров и резкого улучшения качества изображения, а с другой – расширяется сеть мультиплексов, экраны в которых имеют не очень большой размер.

Постепенно внедряемое сегодня телевидение высокой четкости (ТВЧ) создает на плоском телеэкране и на плазменных панелях изображение, позволяющее зрителю рассмотреть мельчайшие детали, а так называемое «цифровое кино» посылает на киноэкран изображение, снятое на телевизионной технике HDV, дающей высококачественное изображение размером в 10 и 15 метров по горизонтали. Мало того,

на тот же киноэкран при такой технологии можно посылать изображение высокой четкости, принимаемое через телевизионный кабель или Интернет. Но, тем не менее, в быту будут оставаться телеэкраны малых размеров и восприятие экранного изображения на них будет носить несколько иной характер, чем на больших экранах.

Что же касается категории времени и пространства применительно к электронным средствам коммуникации, то, как справедливо считал М. Маклюэн, электронная связь низвергла господство "времени" и "пространства", она втягивает нас немедленно и беспрестанно в заботы всех других людей и ведет к информационной глобализации. «Всемирная деревня», в которую превращается населяющее Землю человечество, все больше ощущает себя в едином времени и пространстве. Хотя, конечно же, это ощущение – тоже иллюзорное, виртуальное, потому что, посылая друг другу сообщения, мы остаемся в этот момент на своем месте, и пространство и время на самом деле преодолеваем не мы, а технические приспособления, посылающие и принимающие аудиальные и визуальные сигналы.

Лекция десятая. [Технология плюс творчество](#)

Самым существенным отличием кинематографа, телевидения и всех видов аудиовизуального творчества от других видов искусств по-прежнему является то, что творческие возможности кино, телевидения и любых мультимедийных произведений тесно связаны с развитием науки и техники.

Диалектика взаимовлияния и взаимообогащения технических средств и творческих решений при создании АВП проявляется прежде всего в том, что каждый новый этап развития аудиовизуального творчества вызывает к жизни новые идеи, требующие новой технологии их воплощения; появление же очередных технических новинок, в свою очередь, побуждает режиссеров, операторов и художников на новые творческие поиски и решения.

Поскольку создание любого АВП представляет собой комплекс экономических, творческих и технических составляющих, то в определенные моменты может доминировать одна из этих составляющих. Как уже упоминалось, монтаж возникает вначале по экономическим и технологическим причинам и только затем становится одним из неотъемлемых художественных средств экранных искусств. Появление операторского крана (от английского *crane*, что значит «журавль») также во многом мотивировалось экономическими причинами: их применение позволило экономить время и средства, которые уходили бы на создание приспособлений, необходимых для съемки с верхней точки.

Но одновременно появление операторских кранов сразу расширило *творческие возможности* операторов: с помощью этой техники стало возможным производить сложные траекторные съемки; плавно следовать за актером; переходить в пределах одного кадра от крупного плана или даже детали к общему и наоборот и т.п. Возможность производить разнообразную съемку с движения раскрепостила камеру, расширила экранное пространство и привела кинематографистов к интереснейшим находкам, связанным с использованием *внутрикадрового монтажа*.

То есть необходимость оптимизировать процесс создания фильма с точки зрения производственно-экономической, как правило, тесно переплетается с собственно творческими задачами. По мере развития техники и технологии производства АВП, процесс создания экранного произведения, с одной стороны, облегчается и удешевляется, а, с другой, – это способствует *расширению диапазона творческих приемов*, используемых при съемке и при последующей обработке отснятого материала. Чем совершенней становится техника, тем больше она предоставляет возможностей создателям АВП передавать все богатство впечатлений от окружающего нас мира, но, вместе с тем, заставляет их работать все более изобретательно и виртуозно.

Конечно, любая технология является лишь средством создания того или иного продукта. Но для такого продукта, как аудиовизуальный, технология его производства и доставки потребителю имеет особое значение, потому что в данном случае это определяет не только технические, но и художественные характеристики экранного произведения.

Производство любого аудиовизуального продукта – это не просто механическая фиксация действительности, подобно съемке телекамерами, установленными в супермаркетах или в подъездах, всего того, что попадает в поле их обзора. Режиссер, журналист, оператор, художник выбирают оптимальную точку съемки, komponуют изображение, заключенное в пространство, ограниченное горизонтальными и вертикальными рамками; освещают объект тем светом, который считают наиболее уместным; заботятся о колористическом решении фильма, телепередачи, мультимедийной продукции. Хороший оператор, благодаря своему искусству и блестящему владению техникой съемки, способен придать даже немудреному сюжету фильма значимость и эстетическую самоценность. Плохая же, рыхлая, непродуманная композиция, случайные точки съемки, безграмотное освещение способны загубить самый интересный и оригинальный драматургический замысел.

Сегодня, спустя сто с лишним лет с того дня, когда луч проектора впервые бросил на экран движущееся изображение, все очевидней становится определенная зависимость

между развитием технического прогресса (освоением новых технологий съемки, последующей обработки материала и способов доставки аудиовизуального продукта потребителю) **и способами эстетического воздействия** аудиовизуальной информации на зрителя-слушателя.

После экспериментов Жоржа Мельеса становится понятно, что техника и технология для «десятой музыки» являются *неотъемлемой частью творчества* в новом виде искусства. Если писателю достаточно пера и бумаги, художнику – холста и красок, театру – хотя бы одного актера, то создание любого фильма или телепередачи требует целого комплекса аппаратуры – съемочной, осветительной, звуковой, монтажной, не говоря о лабораторной обработке, получении спецэффектов и т.д.

Сегодня, когда на наших глазах внедрение в сферу аудиовизуального компьютерных технологий меняет привычную эстетическую парадигму, нельзя не заметить, что техническая составляющая кино, телевидения, Интернета вносит существенные коррективы в информационные процессы в целом и в характер эстетической информации, в частности.

Основная тенденция, которая характеризует развитие техники фиксации изображения и звука, заключается в стремлении максимально *приблизить* возможности очередного поколения этой техники к *перцептивным возможностям человека*.

Процесс улучшения параметров техники и материалов, фиксирующих изображение и звук, так же, как и становление всех средств массовой информации и коммуникации, развивается *по экспоненте*. Если на существенное повышение чувствительности первых фотоматериалов ушло порядка полувека и почти столько же – на создание трехслойных цветных материалов, то за последние 20 лет чувствительность фотоматериалов увеличилась многократно; значительно улучшилась цветопередача; созданы гораздо более совершенные и светосильные объективы; настоящий прорыв сделан в улучшении качества звукозаписи и видеозаписи. С каждым десятилетием параметры аудиовизуальной техники все больше приближаются к восприятию человеческого глаза и уха. Достаточно сказать, что чувствительность цветных киноплёнок за последние полвека удалось увеличить более чем в 50 раз.

Каждый профессионал, работающий аудиовизуальной сфере, понимает, что создание на экране иллюзии реальной жизни – не самоцель, а лишь одно из средств повысить убедительность художественного образа, потому что, повторяю, между искусством и реальностью всегда будет существовать определенная *дистанция*. И все же кино (а затем и телевидение) в силу своей фотографической природы изначально тяготело к предельно адекватной передаче фиксируемой действительности. Повышение светочувствительности

пленок и создание объективов с улучшенными характеристиками направлено было на получение наиболее четкого, передающего полутона изображения.

Самые первые попытки воспроизвести *фотографическим способом* цвет в кино начинаются уже в начале XX века, но в силу технологической сложности использования двухцветного аддитивного метода процесс внедрения цвета в кинематографе надолго затормозился.

Первые по-настоящему цветные фильмы на трехслойных материалах Агфаколор и Техниколор были сняты и тиражированы лишь в конце 30-х годов прошлого века. Постепенно на первое место по качеству цветовоспроизведения и по технологичности выходят пленки фирмы “Кодак”, завоевавшей сегодня почти весь мир.

Сегодня, благодаря значительному повышению чувствительности цветной пленки и видеоаппаратуры, совершенствованию осветительной и другой техники, отпала необходимость снимать большое количество эпизодов в павильонах кино- или видеостудий. Немалую роль здесь, конечно, сыграл и экономический фактор (в наши дни съемка в павильоне обходится гораздо дороже, чем в естественных декорациях), но и художественная убедительность среды, в которой происходит действие, тоже играет здесь не последнюю роль. Современные кино- и видеофильмы сплошь и рядом снимаются сегодня в реальных интерьерах, а так называемый «холодный свет» позволяет производить съемку даже во дворцах без риска повредить уникальные интерьеры и антикварные предметы.

Электронные способы фиксации изображения пока что значительно уступают киноматериалам в способности передавать шкалу яркостей, поэтому видеооператоры стараются избегать больших контрастов освещения. Но улучшающееся с каждым годом качество воспроизведения изображения, получаемого с помощью цифровых систем, позволяет надеяться, что в ближайшее время широта воспроизведения яркостей и здесь значительно увеличится. Немаловажно и то, как передается шкала яркостей на телевизионном экране. Появление плазменных панелей, работающих на жидких кристаллах, способствовала адекватной светотональной передаче эпизодов, снятых в низкой тональности и появлению глубокого черного тона, чего невозможно достигнуть в телевизорах с обычным кинескопом.

Миниатюризация современной видеоаппаратуры и **дистанционное управление** ею позволяет снимать в любых местах, эффективно использовать при необходимости метод «скрытой камеры», снимать животных в естественных условиях, открывать все новые и новые тайны природы.

Повышение чувствительности киноплёнок, а затем появление портативной синхронной съёмочной техники большое значение имели для *документального* кино и телевидения. В конце 1950-х годов западные кинодокументалисты переходят на съёмку репортажей гораздо более компактными и менее шумными 16-мм камерами. Появление портативных магнитофонов швейцарской фирмы «Награ», обеспечивающих синхронность записи звука с киноизображением, благодаря использованию пилот-тона, сделало возможным производить оперативные съёмки не только со штатива, но и с рук с записью полностью синхронного звука. Повышение чувствительности киноплёнок позволило свести использование осветительных приборов до минимума, а широкое внедрение телеоптики сделало возможным производить съёмку методом «скрытой камеры».

В 1964 году известный американский кинодокументалист Ричард Ликок размышлял о том, как влияет технология на качество документальных съёмок. Чем меньше и легче камера, чем она бесшумней работает и чем меньше освещения требуется для съёмки, считал он, тем естественней ведут себя люди перед камерой и тем виртуозней становится работа оператора-документалиста.

О виртуозной съёмочной камере мечтал и знаменитый французский кинодокументалист Жан Руш: «Камера будущего, камера, о которой я мечтаю, потребует определенное число жестов-рефлексов: основной прицел указательным пальцем, диафрагма и т.д. Все это, впрочем, будет сделано, может быть, автоматически. Тогда вы будете полностью свободны, свободны в том смысле, что будете делать свою работу не только в зависимости от того, что происходит, но и в зависимости от того, что вы хотите там показать».

Пожелания Р. Ликока и Ж. Руша полностью сбываются спустя два десятилетия: инженеры создадут видеокамеры, работающие абсолютно бесшумно и записывающие звук синхронно с изображением; появятся узконаправленные микрофоны и радиомикрофоны-петли, которые вообще незаметны; экспозиция и наводка на резкость будут полностью автоматизированы. Использование же минимальной осветительной аппаратуры, а то и вообще ее отсутствие позволило преодолеть зажатость и определенную искусственность поведения героев документальных фильмов, которых раньше приходилось снимать, направляя на них мощные осветительные приборы.

То есть самые смелые мечтания документалистов сегодня оказались реализованными. То, что еще недавно требовало от них невероятных усилий (установка тяжелой синхронной аппаратуры, большого количества осветительных приборов, последующая синхронизация при съёмке ручными камерами, лимитированный расход киноплёнки), современным теледокументалистам дается несравненно легче: звук синхронизируется с

изображением сразу же, в видеокамере, поскольку пишется на ту же ленту, что и изображение; чувствительность видеосъемочной техники достаточно высока, чтобы фиксировать изображение даже при минимальном освещении; аппаратура оснащена автоматическим режимом наводки на фокус, определением экспозиции и установки оптимального уровня звука.

Но, в отличие от 1960-х годов, когда произошел мощный прорыв в документальном кино (при том что аппаратура была еще весьма несовершенна), сегодня трудно назвать документальные кино- и видеофильмы, которые стали бы художественным открытием. А, может быть, как раз преодоление технических трудностей и ограниченное количество пленки помогало документалистам делать творческие открытия? Например, сегодня небольшие бесшумные камеры и радиомикрофоны позволяют совершенно легко производить съемку методом «скрытой камеры». Однако фильмов, равных «Взгляните на лицо» (режиссер П. Коган, оператор П. Мостовой), «Катюша» (реж. В. Лисакович, оператор А. Левитан) или «Старше на 10 минут» (режиссер и оператор Г. Франк), которые снимались громоздкими синхронными кинокамерами, пока что не видно. Вероятно, здесь мы сталкиваемся с определенным парадоксом: легкость проведения видеосъемок привела к тому, что многие видеодокументалисты пошли по пути минимизации усилий, не утруждая себя определением единственно верной точки зрения, выбором особого освещения для каждого объекта, поиском интересного приема подачи материала.

Автоматика, пришедшая на помощь человеку, часто освобождает оператора от необходимости наводить (а тем более переводить) фокус, определять оптимальную экспозицию и допустимый перепад яркостей. Даже плавная трансфокация осуществляется автоматически. И это расслабляет оператора, приучает к стандартным решениям, а в итоге его творчество приближается к любительскому, поскольку сегодня цифровая видеотехника становится доступной все более широкому кругу людей. Вероятно, необходимо какое-то время, чтобы творческие работники, привыкнув к почти безграничным возможностям новой техники, начали использовать ее творчески, виртуозно и выразительно.

За минувшее столетие технология создания аудиовизуального продукта пережила ряд этапов значительного изменения параметров съемочной техники и съемочных материалов, все больше приближая их возможности к возможностям человеческого зрения.

С другой стороны, некоторые объективы намного превосходят наше зрение по широте охвата пространства и умению мгновенно фиксировать все детали, другие – по способности запечатлеть то, что нельзя разглядеть невооруженным глазом. Никакой глаз не способен видеть удаленные предметы так, как их «видят» телеобъективы, разглядеть

мелкие объекты так, как фиксируют их специальные объективы при макросъемке. В отличие от объективов, угол которых близок к углу нашего зрения, *нестандартная оптика* (широкоугольная, сверхширокоугольная, длиннофокусная, телеобъективы) способна в значительной мере изменять очертания объектов, характер перспективы и темп движения объекта. Получаемое с помощью такой оптики изображение, трансформирующее характеристики привычных нам объектов, именно в силу этого обстоятельства, способно нести *эстетическую информацию*.

Используя соответствующую оптику, оператор может усилить или ослабить линейную перспективу, сделать фон за персонажем предельно четким или, наоборот, расплывчатым, смягчить или сделать более жестким характер изображения. Мало того, благодаря своей динамической природе, кино- и телевизионное изображение при использовании той или иной оптики и различных оптических сред, может вносить в фиксируемую реальную действительность и более существенные изменения.

Наиболее приближены к восприятию нашего зрения так называемые нормальная, стандартная оптика, имеющая приблизительно то же фокусное расстояние, что и хрусталик нашего глаза (порядка 40-50 мм). Все остальные объективы так или иначе искажают привычную нам перспективу и скоростные характеристики движущихся объектов. Кроме того, человеческий глаз *переводит фокус* с одного объекта на другой спонтанно и совершенно незаметно (если, конечно, мы не делаем специального упражнения для зрачка, переводя фокус с очень близкого объекта на дальний). При переводе же фокуса объектива (особенно если объектив длиннофокусный) мы видим, как в кадре постепенно размываются очертания одного объекта и становятся четкими очертания другого (скажем, если на переднем плане мы видели какое-то розовое пятно, и вдруг оно превращается в прекрасный цветок, в то время как основное изображение становятся расплывчатым), и подобная динамика при переводе фокуса (как бы дыхание изображения), имеющая мало что общего с особенностями нашего зрения, способна доставить нам эстетическое удовольствие.

Нередко перевод фокуса выполняет роль своеобразной указки, *изобразительного акцента*, когда фокус переводится с одного персонажа, находящегося на переднем плане на другого, находящегося в глубине кадра, или наоборот. Полная *расфокусировка* изображения может использоваться для перехода к воспоминаниям героя или к другому эпизоду фильма, который появится из нефокуса. Расфокусировка изображения после крупного плана героя в соответствующем контексте может означать, что он теряет сознание, и т.п. В известном фильме фон Триера «Танцующая в темноте» постоянная «переброска» камеры с одного объекта на другой, неоконченные панорамы и то и дело

возникающая нефокусность как бы имитируют восприятие героини, точнее, дискомфортность ее восприятия окружающего мира из-за ухудшающегося зрения. В известном фильме «Иисус Христос–суперстар» ввод изображения в резкость из нефокусности или, наоборот, вывод изображения в нефокусность используются для обозначения нового эпизода или завершения предыдущего.

При использовании *широкоугольных* (короткофокусных) **объективов** перспективные сокращения наиболее заметны, а движения объектов из глубины пространства или в глубину пространства выглядят более динамичными и экспрессивными. Композиция, снятая широкоугольным объективом, особенно эффектна, если между сюжетно важным передним планом и объектом на заднем плане достаточно большое расстояние.

Короткофокусная оптика за счет широкого угла обзора и большой глубины резкости позволяет выстраивать глубинные мизансцены и производить любое панорамирование, осуществлять «внутрикадровый монтаж» («монтаж съемочной камерой»). В знаменитом фильме «Летят журавли» оператор Сергей Урусевский в большинстве эпизодов использовал широкоугольную оптику (f-22 и f-18), komponуя выразительные композиции и передавая глубину пространства, в котором происходит действие. Один из лучших эпизодов фильма – проводы на фронт добровольцев. Снятая широкоугольной оптикой с крана и с тележки длинными кадрами-панорамами эта динамичная сцена вызывает ощущение сопричастности: зритель как бы становится реальным свидетелем события и эмоционально сопереживает всему, что происходит на экране.

Использование *длиннофокусной* оптики, наоборот, уменьшает ощущение линейной перспективы, как бы спрессовывает, приближает друг к другу объекты, находящиеся на расстоянии друг от друга. Кроме того, данная оптика создает ощущение замедленного движения, если объект движется прямо на камеру. И когда режиссер и оператор хотят передать ощущение замедления, трудного преодоления пространства, они прибегают к помощи длиннофокусной оптики, снимая ею объекты, движущиеся на камеру или от камеры. Но если движущийся объект снимается сбоку, то длиннофокусная оптика, наоборот, создает ощущение ускоренного движения объекта в результате того, что фон за объектом движется более стремительно, чем при съемке любой другой оптикой. Опытный оператор и режиссер постараются учитывать этот эффект для того, чтобы кадры при монтаже не «разошлись» по темпу и характеру изображения.

Итак, использование того или иного объектива мотивируется не одним лишь желанием «расширить» или «сузить» границы кадра. Когда снимается камерная сцена, то смена оптики при съемке персонажей может производить впечатление неорганичности, потому что каждый объектив имеет свой угол обзора и внезапное сужение или расширение этого

угла, сопровождаемое к тому же разной глубиной резкости, может восприниматься как «скачок».

С самого начала развития фотографии, а затем кино стало понятно, что есть объекты, которые сами по себе привлекательны для зрителя. Закат и восход солнца, стелющийся туман над водой, дымка в горах, симметричное отражение в воде красивого пейзажа, темные силуэты деревьев, пробивающиеся сквозь дымку лучики солнца, – все это, как говорится, ласкает наш взор, вызывает даже у самого равнодушного зрителя какие-то эмоции и действует даже на самое примитивное эстетическое чувство. Такого рода объекты специалисты называют *самоигральной фактурой*.

Столь же безотказно воздействуют на восприятие зрителей кадры со скачущими всадниками, несущимися машинами, самолетами и т.п. Сильное впечатление производят также съемки необычных объектов (малоизвестные экзотические уголки земли, оригинальные строения, экологические катастрофы, мощные водопады, гигантские волны прибоя и т.п.). Конечно, и такие кадры можно трансформировать с помощью соответствующей оптики, различных оптических сред или изменения кинематического режима камеры (скажем, снять закат солнца телевизионной оптикой, ускоренной съемкой – разбивающуюся о волнорез гигантскую волну, усилить впечатление от пейзажа, используя смягчающий фильтр и т.п.). Но чаще всего нестандартная оптика используется в том случае, когда требуется придать выразительность обычному, привычному нам облику объекта.

В 20-е годы прошлого века вошел в обиход термин **«остранение»** (автор его Виктор Шкловский), подразумевающий, что привычный образ того или иного объекта изменяется с помощью необычной точки зрения или неожиданного сочетания знакомых предметов и объектов. Этим приемом активно пользовались Александр Родченко, фотографировавший спортсменов, военных, монтажников в непривычном ракурсе, либо показывая необычную фазу застывшего движения, и Дзига Вертов, постоянно искавший самые необычные и выразительные верхние и нижние ракурсы съемки, производивший съемку движения с самых разных транспортных средств и вдобавок используя многократную экспозицию и другие виды специальных и комбинированных съемок.

Сегодня «остранение» объекта, создание необычного, эстетизированного или экспрессивного изображения чаще всего создается другими способами: с помощью специальных светофильтров, нестандартной оптики, ритмической организации кадра и, конечно, новых средств компьютерной обработки изображения, о чем подробнее будет сказано в другой лекции.

В неигровых фильмах, особенно фильмах познавательного характера, главная задача которых – привлечь внимание зрителя, удивить его, заставить поразиться и восхититься многообразием мира, активное использование выразительных средств, достигаемых за счет применения необычной техники съемки, специальных видов съемки и комбинированных кадров встречается гораздо чаще, чем в других фильмах, телепередачах и мультимедийных программах. Большой популярностью у кино- и телезрителей пользовались и пользуются фильмы (они успешно распространяются также на видеокассетах и дисках DVD) «Микрокосмос» (“Microcosmos”) и «Птицы» (“Les Grands Migrants”), созданные французским режиссером Жаком Перреном и большой группой блистательных операторов. Успех этих картин обеспечили прежде всего уникальные съемки живой природы, произведенные с использованием новейших технологий. В картине «Птицы» это поразительные съемки птиц в полете, которые не могут не восхищать своей виртуозностью.

В фильме ««Микрокосмос» поражают воображение удивительные макросъемки, которые стали возможны благодаря появлению новой оптики и источников точечного освещения малых площадей. Фильм построен по принципу «монтажа аттракционов»: эпизод единоборства жука скарабея, катящего свой шар и с завидным упорством преодолевающего возникшее на его пути препятствие, сменяется эпизодом дождя, в котором дождевые капли, по отношению муравьям и божьим коровкам выглядят, как для нас – глыбы камней; за эпизодом с бесконечной вереницей ползущих друг за другом гусениц следует изобретательно снятый эпизод с фазаном, клюющим несчастных муравьев, и т.д. Апофеоз использования съемочной техники – финальный эпизод фильма – «рождение» комара. Крошечное существо, размером с булавочную головку занимает весь экран и подсвечено точечным контровым светом. Вначале мы видим лишь возвышающуюся над водой его голову, похожую на некое фантастическое чудовище. Затем личинка начинает на наших глазах превращаться в комара. Неподвижные крылья его, подсвеченные сзади, делают его похожим на ангела с фресок Дионисия. Существо начинает с грациозностью танцовщика перебирать лапками и, наконец, исчезает в мгновенном полете.

Кроме макросъемки, в фильме «Микрокосмос» использованы и другие специальные виды съемки. Снятые *цейтрафером* цветы распускаются на наших глазах, миготом испаряется капля росы, толчками тянется вверх росток, хищный цветок поглощает попавшую в западню муху. Снятые *рапидом* капли, падающую в воду и на стебли травы, превращают обычное явление в танец природы. Особые узконаправленные микрофоны передают самые тихие, не уловимые ухом звуки живой природы.

Стилистику трех известных фильмов «Кояникатси», «Повакация», «Накойкаци» (реж. Годфри Реджио, опер. Рон Фриске) определяют не только экзотические объекты съемок, производимых в основном в юго-восточной Азии, но, прежде всего, технология съемок. Оператор активно использует нестандартную (в основном длиннофокусную) оптику, а также *ускоренную и замедленную* съемки. В одном из начальных кадров фильма «Кояникатси» «Боинг», снятый телеобъективом с фокусным расстоянием порядка 1000 мм (съемка к тому же велась в несколько ускоренном режиме), направляется на посадку. Идущий прямо на зрителя самолет – весь в мареве от горячего воздуха и от отработанного топлива. «Боинг» садится на взлетную полосу; в этом же кадре другой самолет начинает разбег и медленно набирает высоту, направляясь на камеру, которая точно и плавно следует за ним. Весь кадр длится почти 4 минут и производит сильное впечатление именно благодаря использованию длиннофокусной оптики, которая дает возможность зримо ощутить плотную воздушную среду.

Когда *длиннофокусным объективом* снимается много объектов, движущихся на камеру друг за другом, то они *более компактно*, чем на самом деле, заполняют пространство и оказываются как бы спрессованными, искусственно приближенными друг к другу. В том же «Кояникатси» едущие на зрителя по автобану автомобили сняты объективом с большим фокусным расстоянием, в результате чего создается впечатление, что машины как бы слегка приплюснуты. Окутанные горячим маревом, они, кажется, идут совершенно плотной массой, чуть ли не прижимаясь друг к другу. Режиссер часто использует длиннофокусную оптику и для создания *оптической перспективы*, размывая фон за снимаемым человеком и сосредоточивая внимание на его жесте и мимике.

Естественно, съемка длиннофокусной или широкоугольной а, тем более, сверхширокоугольной оптикой может быть уместной и выразительной, когда речь идет об объектах, *знакомых зрителю*. Подобно тому как пародия способна вызвать соответствующую реакцию лишь в том случае, если мы знакомы с оригиналом, который пародируется, так и сознательное искажение визуальных параметров объекта допустимо лишь в том случае, если мы хорошо знаем искажаемый оптикой объект. Если оператор снимает выставку новейших моделей автомобилей или не знакомый нам архитектурный объект, используя при этом нестандартную оптику, то зритель вряд ли получит правильное представление о дизайне автомобильных новинок или об эстетике архитектуры. И, наоборот, снимая привычные нам предметы, деревья или насекомых нестандартной оптикой, оператор может создать на экране как будто бы знакомый и в то же время новый, фантастический, необычный мир.

Когда появились первые *объективы с переменным фокусным расстоянием* (ОПФ), трансфокаторы и зумы, многие операторы стали по любому поводу использовать «наезды» и «отъезды», производимые с помощью такой оптики. Особенно злоупотребляли подобными приемами операторы, работающие на телевидении, – считалось, что бесконечное плавное изменение угла зрения объектива создает на экране динамику. Сегодня подобное бездумное использование объективов с переменным фокусным расстоянием считается дурновкусием, и хотя все видеокамеры оснащены «зумами», они чаще всего используются на практике как дискретная оптика.

Тем не менее, уместное и точное использование возможностей такого рода оптики дает очень интересные результаты, создавая на экране выразительный образ, если точно выражает авторскую идею.

Объектив с переменным фокусным расстоянием уместно использовать в том случае, если авторы хотят выделить существенный или сюжетно важный объект из общей среды, *акцентировать* на нем наше внимание. В одном из рекламных роликов вначале появлялся и на дальнем плане железнодорожный экспресс. Зум (zoom), обладающий возможностью двадцатикратного увеличения, медленно приближался к стремительно мчащемуся на фоне долины составу. Вот на экран один лишь выгон, за которым следует камера. Затем объектив в том же плавном темпе «наезжал» на окно вагона, и теперь уже можно было различить стоящую на столике бутылку с рекламируемым напитком. Подобное перенесение из огромного мира в макромир в пределах одного плана производит довольно сильное впечатление. Сегодня аналогичный прием взят на вооружение создателями виртуальных изображений с помощью компьютерных технологий, но по-прежнему производит соответствующее впечатление.

С помощью «отъезда» трансфокатора можно *«расширить» пространство*, привнеся в содержание кадра нечто новое. Это аналогично обычному, механическому «отъезду» камеры или монтажу двух планов одного и того же изображения, но разной крупности (вспомним, сцену из одного из фильмов Ч. Чаплина, в которой герой вначале показан по пояс в парадном одеянии, а в следующем кадре – в полный рост, и оказывается, что он еще в трусах). То есть по мере отъезда объектива постепенно открывается все большее пространство, и начало плана, дающее ложный настрой, расшифровывается не мгновенно, а медленно, постепенно. Так, в одном из кадров фильма Г. Реджио «Накойкаци» мы видим вначале сквозь белье, которое сушится на веревках, семью, как будто бы сидящую в комнате. Затем зум «отъезжает», и мы понимаем, что место, в котором находятся люди, расположено в большом пустом, полуразрушенном и подлежащем сносу здании.

Нередко подобного рода ложный ход используется в рекламе. В одном из роликов, рекламирующих пиво, в первой половине кадра герои возлежат на песке, распивая свой любимый напиток. У зрителя возникает ложное представление, что любители ячменного напитка нежатся где-нибудь на пляже. Но вот трансфокатор «отъезжает» – и мы видим, что мужчины лежат на песке, заполнившим открытую платформу товарного поезда, который уносится вдаль. В другом выразительно снятом ролике вначале видна снятая крупно овца, ОПФ «отъезжает», и в кадр попадает все больше овец. В самом же конце «отъезда» мы видим на зеленом склоне овец, сгруппированных в виде надписи “WOOL” (очевидно, хитроумные авторы рекламного ролика для нужного расположения овец в кадре в виде соответствующих букв разложили на траве соль, которую любят слизывать животные).

Интересное впечатление производит съемка, при которой движущийся на нас герой остается постоянно *в одном масштабе*, в то время как фон за ним изменяется, расширяя пространство (такого рода съемку нередко можно видеть в телевизионных передачах). Подобный эффект создается за счет умения оператора производить плавный «отъезд» зумом, не меняя при этом крупности снимаемого персонажа. В фильме «Белая олимпиада» К. Лелуш впервые использовал данный прием совершенно виртуозно, держа постоянно в одном масштабе летящего с трамплина лыжника; фон при этом, стремительно менялся, поскольку угол зрения объектива с каждой долей секунды становился все шире. Сегодня такой прием при съемке спортивных соревнований – не редкость.

Интересный изобразительный эффект дает *сочетание* реального *движения камеры и плавного изменения фокусного расстояния ОПФ*. Как известно, разница между «наездом» или «отъездом», снятыми движущейся камерой и «наездом» и «отъездом», сделанным с помощью трансфокатора, заключается в том, что при движении самой камеры явно ощущаются перспективные изменения (если, конечно, камера не наезжает на плоскостное изображение или на единственный объект, расположенный на ровном, нейтральном фоне). «Наезд» же или «отъезд» трансфокатора просто сужает или расширяет угол зрения объектива. Тем не менее, умелое сочетание движения камеры с одновременным использованием зума способно создать очень выразительный визуальный эффект. Известный французский режиссер и оператор Альбер Ламорис, снимая свой фильм «Париж с высоты птичьего полета», при подлете к ангелу на Вандомской колонне или к химерам на Нотр-Даме плавно и незаметно подхватывал движение вертолета псевдонаездом, создаваемым с помощью трансфокатора. И поскольку это были изолированные объекты, без фона, то создавалось полное впечатление единого непрерывного движения камеры. Аналогично использовалось сложное сочетание

движения камеры, оснащенной стабилизирующими устройствами, и зума в фильме М.-А. Антониони «Профессия – репортер». В финале картины камера отъезжала от лежащего в комнате убитого героя, проникала сквозь прутья решетки на окне и продолжала движение, открывая всю площадь. Очевидно, начало кадра (до выхода из комнаты сквозь решетку, через которую камера, естественно, никак не могла пройти кинокамера) снималось зумом, затем его «отъезд» плавно подхватывался реальным отъездом камеры.

Совершенно неожиданный эффект способно создать использование *одновременного противоположного движения камеры и трансфокатора*. В этом случае сюжетно важный объект остается в одном и том же масштабе, а перспектива при этом стремительно изменяется. Первым этот эффект использовал А. Хичкок в фильме «Головокружение» (1958 г.), причем сам разработал технологию съемки. В результате получился эффектный кадр, имитирующий субъективное восприятие падающего с высоты человека. В фильме «Добыча» (по роману Э. Золя «Западня», реж. Роже Вадим) аналогично была снята финальная сцена фильма. Героиня картины после неудачной попытки утопиться, сидит вся мокрая в углу полупустой комнате. Камера медленно отъезжает от нее, в то время как ОПФ, наоборот, «наезжает», продолжая держать изображение женщины в одно и том же масштабе, в результате на экране возникает странный эффект искусственного сужения пространства: стены как будто начинают сдвигаться, в то время как героиня остается на месте, в результате чего возникает образное ощущение того, что героиня действительно оказалась в западне.

Уже самые первые операторы начинают использовать всевозможные *оптические приспособления* для усиления изобразительного эффекта. Уже Мельес, например, для эффекта плавного превращения одного объекта в другой в конце снимаемого кадра проводил перед объективом волнистой стеклянной или целлулоидной пластиной и начинал следующий за ним кадр с такого же эффекта.

Для создания лирического настроения в кадре операторы двадцатых годов прошлого столетия начинают активно использовать мягкорисующие объективы, наподобие тех, которыми пользовались первые фотографы. С этой же целью перед объективом ставили специальные диффузоры и сеточки, либо стекло с нанесенным в нужных местах тонким слоем вазелина. В результате *смягчались* контуры объекта, до минимума сводились контрасты, в кадрах появлялось ощущение воздуха, как на картинах импрессионистов. Этот прием был творчески использован оператором Д. Демуцким в фильмах А. Довженко «Звенигора» и «Земля». Сегодня для аналогичного смягчающего эффекта применяются самые разнообразные светофильтры.

Интересный эффект создает использование **полупрозрачных и отражающих сред**. В живописи можно найти немало примеров использования зеркал, которые искусственно увеличивают пространство, позволяют видеть объект одновременно с разных точек зрения. Достаточно вспомнить полотно Д. Веласкеса «Венера перед зеркалом», на котором можно видеть повернутую к нам спиной фигуру возлежащей обнаженной богини красоты и одновременно ее лицо, отраженное в квадрате зеркала, которое держит Амур. Еще более интересно используется зеркало на картине Э. Мане «Бар в Фоли-Бержер», где изображена буфетчица за стойкой с винами и фруктами, а в зеркале отражается та же девушка, но спиной к нам и разговаривающая с одним из назойливых (судя по ее лицу *en face*) посетителей, а также все пространство бара, заполненного людьми за столиками.

Точно так же и в фильмах отражающие поверхности могут расширять экранное пространство. Такого рода примеров в кинематографе можно найти немало. В картине «Сестры» (реж. С. Бодров) герои, сидящие в зеркале бокового вида преследующих их бандитов, после чего камера совершает панораму, соединяя два пространства – прямое и отраженное. В фильме «8^{1/2}» Ф. Феллини герой картины, беседуя с любовницей, смотрит в старое зеркало гостиницы, и это точно передает ощущение отчужденности между этими двумя людьми. Блестяще использованы отражающие и полупрозрачные среды в фильме Жака Тати «День развлечений»: открывающиеся огромные фрамуги окон разламывают в стекле отражения автобуса; парижские достопримечательности отражаются в стеклах новых домов из бетона и стекла; герой разбивает нечаянно прозрачную дверь и швейцар, взяв оставшуюся от двери ручку, имитирует открывание двери перед жильцами отеля и т.п.

В фильме «Вампир Носферату» (реж. Ф. Мурнау) зеркало играет важную сюжетную роль. Герой видит, как в двери появляется граф Носферату, но не видит его отражения в зеркале и понимает, что это вампир, потому что вампиры, согласно поверью, не отражаются в зеркалах. Драматургически точно и выразительно отражение в зеркале использовано в «Снах в Аризоне» (реж. Э. Кустурица): во время ссоры с любимым человеком героиня двигает ногой дверцу шкафа со встроенным зеркалом и отражение в стекле постоянно меняется, дробится, подчеркивая зыбкость и нервность отношений между данными двумя персонажами. В одном из эпизодов фильма «Кояникатси» девушка закрывает окно автомобиля, и в зеркальном стекле начинает эффектно отражаться здание огромного офисного здания, сразу давая зрителю представление о престижном месте, которое посещала владелица шикарного автомобиля.

Благодаря эффекту «остранения» всегда необычно и выразительно смотрятся *отражения объектов в воде*, снятые перевернутой камерой, – на экране они выглядят как

зыбкие видения. В изобретательно снятых фильмах Г. Реджио немало кадров с такого рода отражениями в воде деревьев, животных людей.

Интересное впечатление производит съемка *через прозрачную, но при этом отражающую сферу*, схожая с эффектом двойной экспозиции. Так могут быть сняты витрины магазина, через которые видны и покупатели, что внутри магазина, и отражения людей на улице, регулировщик, стоящий в стеклянной будке, в которой отражаются автомобили и прохожие, люди за стеклом автобусной остановки и отражавшаяся в стекле улица и т.п. *Полупрозрачное* стекло (особенно фактурное) дробит изображение, делает его зыбким и эстетизированным. К подобному приему часто прибегают, если надо показать сцену в душе или деликатно передать в документальном фильме восстановленные события. В фильме «Прогулка» (реж. А. Учитель) однородное пространство, разбиваемое полупрозрачными средами (очевидно, это был натянутый на рамы полиэтилен), имитирующими автобусные застекленные остановки, создает своеобразный ритм и подчеркнутое ощущение пространства. Интересно использована полупрозрачная среда в фильме «Ромео и Джульетта» (реж. Баз Лерман, США, 1997) в эпизоде первой встречи героев. Ромео подходит к аквариуму, и мы вначале видим плавающих внутри аквариума рыбок и отражение Ромео на стекле аквариума. Затем появляется Джульетта, и вместе с Ромео мы можем видеть ее сквозь воду аквариума и одновременно – отражение лица Ромео.

Что касается *документальных фильмов*, то, по мнению многих искусствоведов и практиков, красота только вредит восприятию хроникального материала. Хорошо выстроенная композиция, выразительно поставленный свет, интересное колористическое решение, использование специальной операторской техники способны вызвать у зрителя недоверие к достоверности отснятого и показанного материала. «Красивость изображения – считал известный английский кинодокументалист Пол Рота, – одна из величайших опасностей для документального кино. Красота отдельных кадров не только не помогает, но подчас и вредит раскрытию темы». Это, конечно, в известной мере так, но недо забывать, каков характер темы фильма или репортажа. Скажем, в фильме «Коммуналка» быт необычной петербургской коммунальной квартиры эстетизирован, а портреты героев великолепно освещены и сняты оператором, но это нисколько не разрушает естественности среды, зато придает изображению настальгическое и даже эллегическое звучание.

Другое ненарративное выразительное средство, которое часто используется в экранных искусствах – **ракурс**. Сегодня под “ракурсом” понимается любой угол зрения съемочной камеры, отличающийся от привычного нам взгляда. Ракурсная съемка лишь

тогда производит нужное впечатление, когда она драматургически и логически оправдана. Скажем, если лежащий на земле герой смотрит на другого героя или на стволы деревьев, то мы имеем дело с так называемой *«субъективной камерой»*, показывающей персонажей или предметы глазами персонажа. То есть острый ракурс в данном случае ситуативно оправдан. Фильм «Человек идет за солнцем» (Молдова-фильм, 1962, реж. М. Калик, опер. В. Дербенев) почти целиком снят с нижней точки, и мы воспринимаем все происходящее глазами главного героя картины – познающего мир маленького мальчика. Этот логически оправданный прием определяет всю стилистику картины, сделанной интересно и свежо, потому что вместе с экранным героем мы видим мир таким неожиданным и странным.

Фильм «Гражданин Кейн» (реж. О. Уэллс, США, 1941) нарушил сложившиеся каноны павильонных съемок, впервые к кинематографу показав на экране потолок. До этого в павильоне невозможно было снимать с нижней точки, к тому же широкоугольным объективом, потому что в каждом павильоне наверху установлены осветительные приборы, дающие заполняющий и контровой свет. Орсон Уэллс решил разрушить этот устоявшийся стереотип, построив декорацию с потолком. Для того чтобы решить проблему освещения, пришлось поднимать всю декорацию почти на два метра и в специальные проделанные в полу отверстия вставлять снизу осветительные приборы. Но именно этот прием определил стилистику знаменитого фильма и позволил совершить прорыв в освоении в кино глубинной мизансцены.

Ракурсная съемка в немых фильмах часто передавала отношение авторов к тому или иному персонажу или объекту. В хрестоматийном кадре фильма «Конец Санкт-Петербурга» (реж. В. Пудовкин, опер. А. Головня) городской сцене снята с очень низкой точки зрения, отчего он выглядит как монумент; пришедшие же в столицу крестьяне сняты с очень верхней точки, отчего выглядят придавленными и растерянными.

Уместно использованный ракурс может не только передать определенный смысл, который хотели вложить в снимаемый кадр авторы, но и способен нести чисто эстетическую нагрузку, обнаруживая в привычном нам объекте нечто новое, необычное, что придает ему дополнительную выразительность, потому что, как верно заметил по этому поводу В. Пудовкин задача оператора не просто зафиксировать тот или иной объект, но и открыть в нем при этом что-то новое, необычное, выразительное. Оправданное «остранение» вызывает повышенный интерес к показываемому объекту, потому что пробуждает нашу фантазию.

Показать же «вещь» по-новому прежде всего помогает **способ съемки**. Оператор имеет возможность трансформировать привычные нам пространственные соотношения с помощью изменения точки съемки, использования острого ракурса, усиления

перспективного искажения, используя широкоугольную оптику или, наоборот, уплотняя, «стягивая» пространство благодаря использованию длиннофокусных объективов. Телевизионный показ двух последних Олимпийских игр наглядно показал, как совершенствование съемочной техники и умелое ее использование способствуют не только всестороннему показу происходящих событий (то есть несут максимум познавательной информации), но и содержат информацию *эстетического характера*. Показ баскетбольной корзины, в которую попадает мяч, с неожиданной верхней точки; снятые с нижней точки из воды спортсмены, прыгающие с вышки; замедленный показ красивых гимнастических упражнений; снятые телеобъективом бегущие навстречу камере бегуны, – эти и другие подобные кадры, благодаря, казалось бы, чисто техническим приемам, доставляют зрителю подлинное эстетическое удовольствие.

Лекция одиннадцатая. Новые технологии – новая изобразительная эстетика.

Новый, XXI век, по всем прогнозам, станет (и на наших глазах уже становится) веком информационных технологий. Чуть ли не каждый год мы получаем очередные модификации телефонов, компьютеров, цифровой съемочной фото- и видеотехники.

Уходят в прошлое технологии, которые принято называть аналоговыми. «Аналоговый», в отличие от дискретного (прерывистого, состоящего из отдельных частей), означает – «непрерывный, не делимый на отдельные части». Аналоговая запись звука или изображения с помощью подвижных носителей (вращающегося валика фонографа, крутящейся грампластинки, протягивающейся по каналу магнитной ленты или киноплёнки) беспрерывно присоединяет сигнал к сигналу, кадр к кадру.

За последние два десятилетия ушедшего века цифровые технологии широко внедрились во все теле- и видеосистемы. Первый отечественный опыт создания аудиовизуальной программы, полностью смонтированной «в цифре» и выпущенной в эфир с жесткого диска, относится к 1994 году. Именно с этого времени на нашем телевидении начинается постепенный переход от частичного, дискретного применения отдельных компьютерных программ в процессе монтажа передачи или видеофильма – к *системному* использованию цифровых технологий, начиная от видео- и аудиозаписи и заканчивая нелинейным монтажом изображения и звука.

В отличие от прежних технологий, современная кино- и видеосъемка, как мы видели, становится все более маневренной, быстрой, экономной. Зато более продолжительным, трудоемким и дорогим стал **процесс последующей обработки изображения**

(постпродакшен). Изменение цветовых характеристик, использование спецэффектов, комбинирование в одном кадре нескольких изображений и т.п. – все это требует дополнительного времени и немалых усилий.

Благодаря внедрению новых технологий, экранные искусства получили возможность создавать *любые, даже самые фантастические образы*, уподобляясь во многом анимации, единственному виду кино, где полет фантазии и степень условности не имеют границ. Задача фильмов, сделанных в жанре «фэнтези», – показать зрителю мир, который он никогда не видел. И то, что было не под силу обычным комбинированным съемкам и спецэффектам, компьютерные технологии способны воссоздать на экране с достаточной степенью убедительности.

Важно отметить, что при создании такого синтетического визуального образа *за основу* все равно, как правило, берутся совершенно *реальные объекты* или их подобие. Например, в «Парке Юрского периода» специалисты долго работали над тем, чтобы движения динозавров и других вымерших существ выглядели как можно естественней и правдоподобней, для чего тщательно изучали движения ныне живущих существ, напоминающих по анатомии гигантских экранных «героев». В фильме «Дикий, дикий Запад» движения гигантского механического паука моделировались на основании движения лап реального паука. Точно также моделируются различные реальные явления – взрывы, крушения, наводнения и т.п.

В свое время А. Довженко остроумно заметил, что сказочный конь, появившийся на экране, – уже не сказочный конь. Потому что сказочное существо может существовать только в сказке, то есть в нашем воображении. И если попытаться показать сказочного коня в кино, то это просто будет обычная лошадь, даже если она будет больших размеров и ей приделают необычную гриву и хвост. Но это было сказано лет сорок назад, тогда, когда кинематографисты даже представить себе не могли возможности компьютерной обработки изображения. Сегодня объект можно трансформировать до такой степени, что он способен радикально поменять все свои параметры. В блестяще сделанном эпизоде битвы из второй серии «Властелина колец» боевые слоны имеют столь огромные размеры и столь угрожающий вид, по сравнению с реальными слонами, что нельзя не поверить, что это действительно сказочные, фантастические животные. Но и здесь за основу экранного образа положен реальный объект, что создает дополнительную убедительность экранному образу.

Развитие способов трансформации реальной действительности для создания на экране не существующих в природе объектов и явлений шло по экспоненте и, можно сказать, в наши дни достигло своего апогея. Сегодня в Голливуде ежегодно создается большое

количество фильмов в жанре «фэнтези», в которых все необычно и странно; бесчисленное множество боевиков с использованием уникальных комбинированных съемок; всевозможные варианты мистических фильмов и фильмов ужасов и фильмов катастроф. Одно лишь простое перечисление такого рода картин заняло бы не менее трех страниц. Новые технологии позволяют моделировать смерч, который уносит в небо дерево или корову; молнию, рассекающую небо; сбитый вертолет, падающий на землю; гигантских насекомых, нападающих на людей; превращение человека в монстра и т.п., и т.п.

В других странах с развитым кинематографом жанр «фэнтези» также начинает теснить в производстве иные жанры. Большой успех отечественных фильмов, в которых широко используются новые компьютерные технологии («Ночной дозор» и «Дневной дозор», сделанные в жанре «фэнтези»; «Турецкий гамбит» и «Статский советник», снятые по популярным у публики романам Б. Акунина), свидетельствует, что прогноз специалистов о том, что нам никогда не догнать Америку по уровню фильмов, рассчитанных на самого широкого зрителя, похоже, не сбывается. И совершить прорыв в этой области «массовой культуры», сделав фильмы, кассовых успех которых намного превзошел американские блокбастеры, помогли именно *новые технологии*, приблизившие наш умиравший было кинематограф к уровню мировой массовой культуры. Подобно тому как глобализация создала единое информационное пространство, так и новые электронные и компьютерные технологии позволили уровнять по техническим и творческим параметрам фильмы стран с разным экономическим потенциалом.

Феномен успеха «Гамбита» и «Дозора» объясняется не только сопровождающей их мощной рекламной компанией, но, прежде всего, тем, что эти зрелищные фильмы сделаны на нашем, российском материале. В свое время так произошло с эстрадой, когда зарубежный «рок» и «попса» были в короткий срок вытеснены нашими собственными рок-ансамблями и исполнителями, поющими на русском языке. Затем многочисленные отечественные сериалы и детективная литература решительно потеснили бразильское и мексиканское «мыло» и зарубежную приключенческую литературу. Точно так же и наше родное «фэнтези», пусть пока что не всегда дотягивающее по профессиональному уровню до Голливуда, начало успешно конкурировать с аналогичными зарубежными образцами. Потому что тут, в отличие от заграничных картин, мы имеем дело со знакомыми нам реалиями, понятной нам логикой и родными лицами наших актеров.

Одним из главных направлений в развитии кино- и видеотехники стало *совершенствование технического качества* изображения и звука и *упрощение технологии* (а, значит, и ускорение) производства. В электронной технике, фиксирующей изображение – это, прежде всего, повышение разрешающей способности фото- и

видеосъемочной аппаратуры, использующей цифровые технологии съемки. Бытовые цифровые фотокамеры способны сегодня давать сверхчеткое изображение емкостью в 8 и более гектапикселей и даже производить видеосъемку, а для специальных съемок (астрономических, со спутника и т.п.) созданы уже аппараты с разрешением более 100 гектапикселей. Видеокамеры фирмы «Sony» в стандарте HDV дают уже разрешение в 1080 строк и выше (напомним, что нынешний стандарт телевидения и, соответственно, профессиональных видеокамер – 625 строк). Сбывается прогноз, высказанный нашими специалистами еще 60 лет назад о том, что оптимальной для восприятия зрителем телеизображения станет строчность 1225 строк. (Для сведения: каждая строка телевизионной разверстки содержит порядка 2000 пикселей).

С каждым годом совершенствуются и модифицируются цифровые видеокамеры, предназначенные для самых разных видов съемки – от космической до глубоководной. Так, для съемок диких животных в естественных условиях на BBC созданы *дистанционно управляемые* камеры, которые, будучи спрятаны в закамуфлированных боксах, могут осуществлять панорамирование, фиксируя необходимый объект животного мира в совершенно естественных для него условиях. Для съемки эпизода подводной охоты медведей на идущую на нерест красную рыбу инженерами был создан управляемый макет рыбы, с вмонтированной в ее «пасть» миниатюрной телекамерой, что позволило получить уникальные кадры.

В так называемых горячих точках, где постоянно гибнут журналисты и операторы, на помощь репортерам начинают приходить телероботы. В частности, в лабораториях Массачусетского технологического института ведется разработка движущейся на колесах телекамеры, управление которой будет осуществляться через спутник. Такой аппарат, имеющий размеры 100×60 см, способен по команде передвигаться в нужном направлении и преодолевать дистанцию в 50-60 километров. Питание камеры осуществляется от двух солнечных батарей, что позволяет телероботу достаточно долго существовать в автономном режиме. (Правда, непонятно, что будет с таким роботом, если его обнаружит противник стороны, десантировавшей это чудо техники).

Итак, внедрение в кино и телевидение новых, на этот раз компьютерных технологий ознаменовало очередной, *четвертый* (после появления кино, внедрения в него звука и цвета и экспериментов с форматами экрана) *этап аттракционности*, привлечения публики новыми техническими средствами и новыми технологиями. Следующий, пятый этап «аттракционности» визуальных искусств, судя по всему, будет связан с появлением совершенно новых компьютерных систем, которые позволят видеть *виртуальный мир* более зримо и объемно, мало того, ощущать его тактильно, вестибулярно и даже

чувствовать запахи, соответствующие изображению. То есть завершится постоянно развивающаяся тенденция – предельно приблизить зафиксированное на определенном носителе восприятие изображения и звука к реальному восприятию. Если 3D кинотеатры давали лишь стереоизображение, то создание новой развлекательной киноиндустрии заставило инженеров усовершенствовать их путем добавления специальных симуляционных систем, то есть спецэффектов, создаваемых встроенными в кресла зрителей приспособлениями (дуновение ветра, эффект брызг воды, эффект "бегающих мышей" и т.п.). В самом кинозале создаются убедительные эффекты дождя, дыма, молнии, летающих мыльных пузырей. В некоторых эпизодах даже появляются соответствующие изображению запахи. В результате получилось то, что стали называть называется 4D и 5D кинотеатром, то есть кинотеатром, в котором зрители не только могут видеть стереоизображение, слышать объемный звук, но и *ощущать* то, что происходит на экране. Подвижные полы и подвижные кресла зрителей еще больше усиливают этот эффект.

В виртуальных системах, где надо надевать специальные очки, зритель, попав в почти реальное трехмерное пространство, может оказаться в самых необычных ситуациях и местах – под толщей воды, среди стаи птиц, на «русских горках», в космосе и т.п. Нетрудно предсказать, что подобного рода технологии со временем найдут также широкое использование в компьютерных играх и программах, создающих новую реальность, которая может завлечь пользователя этих технологий больше, чем реальная жизнь.

Но это всё – чисто *аттракционное* использование новых технологий, которое вряд ли будет носить массовый характер, подобно тому, как стереокинотеатры, циркорамы и синерамы в свое время имелись лишь в больших городах, да и то по одному экземпляру.

Что же касается так называемых *цифровых технологий*, используемых в массовой кино- и видеопродукции, то здесь основным направлением станет улучшение технического качества цифрового изображения и бесконечное совершенствование систем обработки отснятого изображения и создания совершенно нового, виртуального изображения. Несомненные и очевидные преимущества новых технологий состоят в следующем.

Первое, что при этом бросается в глаза, это то, что эстетика визуального образа приобретает новое качество – к традиционным эстетическим категориям прибавляется категория *технологической эстетики*. Речь идет о повышенной четкости изображения и постоянно улучшающейся цветопередаче. Подобно тому, как мы любуемся с предельной тщательностью выписанными натюрмортами «малых голландцев», восхищаясь

кропотливой и высокопрофессиональной работой мастеров, точно так же можно восхищаться поразительной проработкой фактуры в изображении, снятом на HDV. Уже сегодня эта высокая разрешимость экранного изображения заставляет режиссеров, операторов и художников по-новому относиться к съемке тех или иных объектов. Зритель мгновенно заметит любую подделку: будь это муляжи фруктов, фактура материалов, имитирующих дорогие ткани, драгоценные ткани и металлы и т.п. Это касается и наложение грима, работа с которым должна быть теперь гораздо более тщательной и виртуозной. Да и любая фальшь в жесте или мимике в новом формате изображения сразу будет бросаться в глаза.

Во-вторых, легкая и компактная цифровая видеокамера, способная работать к тому же в автоматическом режиме, в значительной мере способствует тому, что актер (или документальный герой) получает гораздо большую свободу перемещения и импровизации. Мало того, дешевая магнитная пленка позволяет делать сколько угодно дублей и вариантов, чтобы была возможность выбрать потом самый лучший. Небольшие размеры цифровой камеры и ее высокая светочувствительность позволяют работать с ней в любых, даже в самых компактных помещениях, и в условиях невысокой освещенности. В документальном кино и на телевидении это позволяет при необходимости предельно сокращать количество съемочной группы. То есть речь идет об очередном этапе *«раскрепощения»* камеры, дающей гораздо большие творческие возможности оператору, режиссеру, тележурналисту.

Новые цифровые камеры, миниатюрные, работающие совершенно бесшумно, позволяют актеру (или реальному персонажу) забыть про съемку и действовать спонтанно и импровизационно. Именно так был снят фильм А. Учителя «Прогулка». Многие эпизоды знаменитого фильма фон Триера «Танцующая в темноте» снимались одновременно несколькими ручными цифровыми видеокамерами. Использование портативной ручной камеры во французском фильме «Любовники» позволило актерам играть свободно и с высокой степенью достоверности. И уж тем более важно создавать условия, при которых человек забывает о том, что его снимают, во время документальной съемке, при работе с неактером.

Немаловажным является и то обстоятельство, что, в отличие от работы с кинопленкой, видеооператор имеет возможность *визуально контролировать* технические параметры снимаемого изображения, а режиссер и тележурналист могут сразу же увидеть результаты съемки и при необходимости снять новый вариант, что также в значительной мере влияет на творческий результат.

И, наконец, одновременная запись изображения и звука обеспечивает надежную *синхронность* этих двух компонентов, что особенно важно при создании звукозрительного образа в документальных фильмах и репортажах.

Немаловажную роль играет и то, что в отличие от кино, съемка на цифровых носителях обходится *гораздо дешевле*, что дает возможность развиваться малобюджетному и независимому кино. В данном случае эстетика и экономика не оказываются в непримиримом противоречии, как это постоянно происходило в традиционном кинематографе.

И, *last, but not least* – цифровые технологии, как мы уже не раз отмечали, дают режиссеру или тележурналисту полный простор для *трансформации* отснятого материала и использования любых спецэффектов, создающих новое, виртуальное изображение.

Изменение эстетических параметров, которое происходит в последнее время в аудиовизуальных произведениях различных видов и жанров, отнюдь не сводится лишь к изменению изобразительных и пространственно-временных характеристик фильма или мультимедийной программы. Возможности многокамерной съемки, интерактивные технологии, безбрежные возможности трансформации изображения порождают и *новые драматургические и монтажные приемы*.

Во-первых, это все более часто встречающаяся **нелинейность** сюжетного построения (то есть сложное переплетение эпизодов, при котором между событиями, связанными временными и причинно-следственными отношениями, вкрапляются эпизоды, существующие в другом времени и пространстве) характерна для многих произведений литературы XX века (неожиданные переброски во времени можно встретить в пьесах Артура Миллера, романах Уильяма Фолкнера, Макса Фриша, в еще большей степени Павича, Аготы Кристоф и др.).

Вспомним о способах смещения экранного времени пространства, о чем мы говорили в предыдущих лекциях. Это может быть резкий (или наоборот незаметный) переброс в прошлое, что любил делать в своих фильмах Ален Рене. Это может быть включение фантазий героя («Развод по-итальянски», «Женитьба Бальзаминоva»). Это может быть и чисто ассоциативный, но тем не менее, чем-то связанный прекрестный монтаж эпизодов («Начало», «Асса»). В современных фильмах все чаще можно встретить нелинейное построение сюжета, при котором жизнь героя протекает в двух временных измерениях – реальном и воображаемом («Мистер судьба», «Игры разума», «Эффект бабочки», «Револьвер» и др.), при этом вариант поворота сюжета, который произойдет в воображаемом прошлом, может повлиять на настоящее героя.

И опять повторю известную, но не стареющую истину: как правило, ничто не возникает на пустом месте. Оглянувшись назад, мы увидим, что что многие приемы сочетания реального и фантазийного появились в кино много лет назад. Подлинную революцию в эстетике кино в свое время произвел знаменитый фильм Ф. Феллини «8^{1/2}», в котором кадры реальной жизни героя постоянно перемежались его снами и воображаемыми сценами. Л. Бунюэль, в двадцатые годы шокировавший публику своим знаменитым сюрреалистическим фильмом «Андалузский пес», в 1970-е гг. снимает «Дневную красавицу», в которой реальные эпизоды постоянно перемежаются сценами, возникающими в воображении героини. Роман Поланский в фильме «Жилец» виртуозно сочетает реальные сцены со сценами, которые возникают в воображении теряющего рассудок героя. В прекрасном поэтическом фильме «Сны в Аризоне» Э. Кустурицы героиня фильма может возноситься к потолку в самом прямом смысле, рыба может плыть по небу и т.п.

Характерным для кинематографа последнего десятилетия также стали попытки еще больше *сблизить литературную и аудиовизуальную образность*. Все чаще можно видеть, как с помощью компьютерных технологий создаются литературно-изобразительные кинометафоры. Такого рода изобразительные тропы впервые появились в фильмах С. Эйзенштейна. Обычно они создавались с помощью монтажа (например, знаменитая монтажная фраза из «Броненосца «Потемкина», в которой «поднимаются» алушкинские львы явно ассоциировалась с библейской фразой «камни возопиют»). В фильмах «Стачка» и «Октябрь» использовались не только монтажные метафоры, но порой отдельный кадр становился изобразительной иллюстрацией чисто литературной метафоры (многозначительно поднимающийся по ступеням Керенский невольно вызывал в памяти литературную идиому «подниматься по карьерной лестнице»; снятый обратной съемкой разрушенный памятник царю сразу ассоциировался с фразой «реставрация монархии» и т.п.). То есть нередко то, что Эйзенштейн называл «интеллектуальным монтажом» на деле представляло собой экранизированную литературную метафору или абстрактное понятие. В современном фильме, использующем компьютерные технологии, подобные литературно-изобразительные тропы создаются, как правило, в пределах одного кадра с помощью морфинга и других технологий. В «Амели» сердце героини в буквальном смысле тает, как льдинка, и проливается водой на пол (метафора «сердце ее растаяло»); в фильме «Даунтаун» сидящая в кресле старушка вдруг ссыпается песком на пол (метафора: «из нее песок сыпется») и т.п.

Отдельного рассмотрения заслуживает вопрос об эстетической природе **обработанного на компьютере** изображения. В уже упомянутой ленте «Амели» не

только цветовая гамма создавалась на компьютере, но и своей необычной стилистикой, которую в определенной мере можно назвать коллажной, фильм обязан цифровым технологиям. Реалистические планы здесь органично сочетаются с откровенно комбинированными кадрами, со стилизацией под хронику, с откровенно фантазийными сценами, с использованием технологии 3D т.д.). *Коллажную стилистику* можно встретить и в других современных фильмах. Например, в изобразительную структуру фильма «Беги, Лола, беги!» включены полиэкранный и анимация; в фильме Дж Клуни «Признание опасного человека» в монохромном изображении появляется один цветной объект, а в многочисленных «флэш-бэках» обычное цветное изображение сочетается с изображением монохромным, с повышенным цветовым контрастом и т.п.

Итак, как мы видели, появление новых технических средств, приспособлений, материалов, новой технология съемки и последующей обработки материала в немалой степени способствовали появлению новых выразительных средств экрана, а в конечном итоге – рождению **новой эстетики** экранных искусств. Сегодня, когда основной акцент в производстве большинства фильмов перенесен на обработку отснятого изображения и создание нового, виртуального изображения на компьютере, экранное творчество вступило в радикально новую фазу.

И все же главное, что способно на долгое время привлечь внимание зрителя, – это не просто эффектное зрелище или создание необычных трюков и спецэффектов. Без интересной, оригинальной *художественной идеи*, воздействующей не только на разум или воображение зрителя, но и на его эмоции и чувства, без создания на экране волнующих образов самое красочное и фантастическое зрелище не способно удерживать бесконечно интерес аудитории. То есть речь идет об оригинальных творческих концепциях и драматургии нового типа. Этот вопрос находится за рамками нашей темы, но, тем не менее, нельзя не упомянуть о современной тенденции к многовариантному развитию сюжета, поскольку это напрямую связано с новым, нелинейным художественным мышлением.

Один из характерных примеров – уже упомянутая немецкая картина «Беги, Лола, беги!», в которой явно ощущается влияние компьютерных игр и многовариантного интерактивного восприятия (в первом варианте погибает героиня, во втором – герой, в третьем – все заканчивается счастливо и благополучно). Фильм «Эффект бабочки» – серия видений героя, в которых он представляет себе очередной вариант развития событий и того, что могло бы произойти, если бы в детстве он поступил по-другому. Аналогично построен и фильм «Игры разума».

Сегодня получает свое развитие и *коллажно-фрагментарная* стилистика, начатая Орсоном Уэллсом в его знаменитом фильме «Гражданин Кейн», в ткань которого включены: «документальный фильм» о Кейне, рассказывающий об истории его восхождения на информационный олимп; то и дело мелькающие на экране буквы, цифры, заголовки, надписи; головоломки из фрагментов изображений, которые, складывает и никак не может до конца сложить Сьюзен; возводимый Кейном, но так до конца и не законченный огромный, заполненный диковинными вещами замок Ксанду.

Уже упомянутый французский фильм «Амели», сделанный с активным использованием компьютерных технологий, возрождает коллажную стилистику на новом уровне, используя этот прием выразительно и остроумно.

Точно так же отработанный казался бы прием параллельного монтажа, впервые использованный Д. Гриффитом, в известном американском фильме «Магнолия» доведен до виртуозности: несколько сюжетных линий развиваются, то и дело сменяя друг друга, причем к концу же фильма каждый из мини-эпизодов становится все короче, вплоть до отдельного кадра. В итоге из этой сложной мозаики складывается картина одного дня жизни большого количества персонажей, чьи драматические судьбы причудливо переплетены.

Сегодня экранные искусства входят в совершенно новую фазу своего развития. И эстетика этого нового технологического продукта, снимаемого (а кое-где уже и показываемого) на цифровых носителях и изготавливаемого на компьютере, в значительной мере будет отличаться от старого доброго кино XX века. Подобно тому, как ведущие кинематографисты 1920-х гг. сокрушались по поводу того, что наступающая эра звукового кино навсегда уничтожит эстетику Великого Немого, так и сегодня ряд известных режиссеров кино весьма пессимистично настроены по поводу будущего традиционного кино. Для подобных настроений, к сожалению, есть все основания. Глобализация и всеобщая медиатизация все больше влияют на многие стороны нашего бытия, а активно создаваемая новыми технологиями так называемая «виртуальная реальность» постоянно предлагая либо параллельную модель жизни, либо безграничный полет фантазии, все дальше уходит от традиционной, по крайней мере для России, психологической линии, реалистической направленности.

Поскольку новые технологии не только улучшают качество изображения и звука, но и значительно удешевляют производство аудиовизуального продукта, то это соответственно увеличивают его количество в разы по сравнению с производством весьма дорогого традиционного кинофильма. И под этим обвалом массовой и часто полупрофессиональной аудиовизуальной культуры традиционная кинокультура начинает

сжиматься, подобно легендарной шагреновой кожи. Аналогичный процесс уже коснулся литературы и музыки, как только они были отданы на откуп рынку, и неизбежно затронет все остальные сферы культуры.

И все же вряд ли стоит делать окончательный вывод о том, что поиск новых средств экранной выразительности затормозился. Вообще процесс освоения новых экранных средств выразительности далеко не всегда представляет собой плавный переход из одного качества в другое. После каждого этапа развития той ли иной формы искусства наступает пауза для осознания достигнутого и **накопления новых творческих идей**, и нет сомнения, что как только будут освоены все преимущества новых технологий и появятся новые режиссеры, для которых эти технологии станут привычными, произойдет очередной творческий прорыв.

Так же, как это происходило на всех этапах развития кино и телевидения, сегодня техника и творчество по-прежнему находятся в сложном взаимодействии, то тормозя процесс развития друг друга, то взаимообогащаясь. Если в начале освоения в кино компьютерных технологий способы творческого решения во многом определяли инженеры и программисты, то сегодня освоением новых технологий занимаются не только инженеры, но и режиссеры и художники, которых все активней участвуют в определении изобразительного решения кадра и эпизода. Работая в тесном контакте со специалистами в области компьютерных технологий, они все чаще добиваются интересных творческих решений. Компьютерщикам и специалистам по спецэффектам остается находить оптимальное решение фантастического эпизода, придуманного сценаристом.

Но, повторим, в настоящее время, судя по всему, идет процесс накопления. И как только появится поколение режиссеров, полностью освоивших новые технологии и остро чувствующих социальное и эстетическое восприятие зрителя, произойдет очередной прорыв в использовании выразительных средств экрана.

Стоит еще упомянуть и о том, что в наши дни все активней происходит **конвергенции профессионального и бытового** оборудования. Аппаратура, дающая высокое разрешение, постоянно становится дешевле и делается все проще в обращении, что делает доступной аппаратуру, не уступающую по своим техническим параметрам, широкому кругу потребителей. Это значит, что люди, обладающие творческим потенциалом, оказываются способны в известной мере конкурировать с профессиональными студиями и что число независимых производителей, создающих малобюджетные документальные и игровые фильмы, будет расти. А благодаря тому, что на независимых режиссеров не будет давить пресс продюсерства, они могут позволить себе искать совершенно новые пути в

творчестве. Подобно тому как в период немого кино в силу простоты технологии изготовления фильма возникали различные авангардные, экспериментальные фильмы, так и сегодня можно ожидать в ближайшее время значительного расширения сегмента альтернативной аудиовизуальной продукции, что повлечет за собой реализацию новых творческих идей и художественных приемов. Первое подтверждение тому – снятый в Санкт-Петербурге на видео всего за 3 тысячи у.е. фильм «Пыль», имевший пусть ограниченный, но все же прокат. Авторы фильма не являются профессионалами, это их первый опыт в аудиовизуальном творчестве.

Так называемое дигитальное искусство предполагает не только фиксацию изображения и звука в электронной цифровой системе и нелинейный монтаж на компьютере, но и последующую обработку изображения, создания абсолютно нового, в реальности не существующего образа и это дает огромный простор для применения и развития креативных способностей каждого человека.

Лекция двенадцатая. Изобразительные средства современного телевидения

В предыдущих лекциях мы с вами рассматривали виды изобразительных средств аудиовизуального произведения, независимо от его принадлежности к кино, телевидению или мультимедиа. Теперь поговорим только лишь о телевизионной продукции о том, как в ней сегодня сочетаются два начала: нарративное (повествовательное, чисто семантическое) и ненарративное (в данном случае передаваемое с помощью изображения).

Вначале коснемся вопроса технического и технологического обеспечения процесса создания телевизионного продукта. При этом вспомним еще раз: при производстве любого аудиовизуального продукта **технология и творчество** – две вещи нераздельные. Самую гениальную художественную идею можно загубить ее плохим техническим исполнением. И, наоборот, интересное изобразительное решение порой способно «поднять» даже простую и банальную тему.

Вначале немного *о новых телевизионных технологиях*. Развитие аудиальных средств информации и коммуникации, как мы видели, идет по экспоненте. С каждым годом появляются все новые системы и новые модификации. Через несколько лет все телевидение перейдет на цифровые технологии, в результате чего будут унифицированы стандарты передачи и получения видеосигнала, и это будет способствовать еще большей информационной глобализации.

Растущая конкуренция в телебизнесе заставляет телекомпании стремиться к тому, чтобы выпускаемый в эфир продукт прежде всего был *высокого технического качества*. Мы все быстро привыкаем к хорошему, и сегодня уже вряд ли кого устроит неустойчивый телесигнал, черно-белое изображение, маленький телеэкран. Поэтому везде и повсюду *совершенствуются параметры изображения и звука*, разнообразится оформление передачи. Как и при продаже любого товара, производитель телевизионной программы старается первым делом создать наиболее привлекательной упаковку. И система графических и колористических решений направлена и на то, чтобы данный, конкретный канал *отличался* от других каналов, имел свой формат, свое особое лицо. А поскольку лицом всякого солидного канала являются новостные программы, то здесь графическому оформлению уделяется особое внимание. В определенном, присущем тому или иному каналу стиле оформляются и заставки перед очередными телепрограммами, по графическому и цветовому решению которых мы сразу определяем, какой канал мы включили.

Электроника позволила уже в аналоговых системах производить любые *трансформации изображения*: изменять цветовую гамму и тональность кадра, менять характер и направление движения объекта, в считанные минуты производить все виды спецэффектов, на которые в кино затрачивались огромные усилия и большое количество времени. Видеоизображение можно превращать в негатив, монохром, бесконечно размножать, компрессировать, сочетать с любым другим изображением в любых комбинациях, зеркально переворачивать и т.д. и т.п. Стало возможным использование любых монтажных переходов с помощью не только наплывов, но и самых разнообразных «шторок».

Сегодня в распоряжении любой дизайн-группы, работающей на телевидении, целый парк компьютерной техники, позволяющий производить самые разные операции по созданию заставок и иллюстративных материалов с использованием любой текстуры, подсветки, фонов и т.п. Кроме компьютерной графики активно используется телетекст, видеотекст, телефаксимиле и другие системы титрового телевидения, предназначенного для передачи информации самого различного характера.

К сожалению, как это нередко случается, когда в руках творческих работников оказываются новые изобразительные средства, не обошлось без излишеств и безвкусицы. Желая любым путем привлечь внимание зрителя, некоторые телережиссеры, дизайнеры и монтажеры, не зная меры, начали щедро использовать всю палитру новых технических возможностей, не заботясь о возможностях и закономерностях человеческого восприятия. Нередко экран, кроме основного изображения, одновременно заполняет другая визуальная

информация (логотип, время, температура и т.п.), при этом в нижнюю часть кадра вводится еще и текстовая информация, не имеющая никакого отношения к теме основного сообщения, тексты из Интернета в режиме «чата» и т.д. В результате, изобразительная информация совершенно разного характера рассеивает внимание зрителя, вызывает зрительный дискомфорт, поскольку ее количество намного превышает порог нормального восприятия.

В последнее десятилетие ушедшего века мы с вами стали свидетелями стремительного развития профессиональных видеосистем и расширения областей их использования. Нет сомнения, что в последующие 10 лет в этой области будет сделан еще более впечатляющий прорыв. В настоящее время специалисты по телевидению (подобно специалистам по кино, вырабатывавшим в начале минувшего века единый формат кадра) ведут спор о *стандартах параметров* телевизионного экрана. Уже сегодня сосуществуют привычный нам телеэкран, имитирующий пропорции обычного киноэкрана (4:3), и широкоэкранный вариант экрана (16:9).

Вполне возможно, что появятся и радикально новые способы формирования телесигнала. Так, в Санкт-Петербурге продолжает разрабатываться идея создания принципиально новых передающих и принимающих телесистем, в которых не катодный пучок, а единый лазерный луч несет изображение, причем изображение это уже не плоское, а объемное, трехмерное, которое как бы висит в воздухе.

С каждым годом развиваются формы **интерактивного телевидения**. Появление миниатюрного и дешевого оборудования и распространение многоканального кабельного телевидения уже сейчас предоставляют возможность самим телезрителям готовить разнообразные материалы, то есть создаются совершенно новые возможности творческого общения людей с информационными системами и друг с другом. Такого рода программы, подготовленные самими зрителями (так называемый *частичный доступ*), уже существуют в сетке вещания в США. Аналогичные проекты реализуются в Японии и ряде других стран. В наши дни у роликов, снятых любительской видеокамерой, есть все шансы быть показанными в новостях CNN и на других телеканалах. В США очень популярны «Самые смешные американские домашние видео», у нас уже много лет на канале «РТР» успешно функционирует аналогичная программа «Сам себе режиссер». Европейские телеканалы показали сериалы, в которые были включены материалы, снятые кино- и телелюбителями («Первая мировая война», «Игры детей» и др.). Что же касается чисто любительской видеосъемки и компьютерного видеомонтажа, то сегодня в различных самодеятельных студиях создаются учебные, инструктивные, презентационные фильмы. Собственные мультимедийные и телестудии имеются в школах, институтах и даже в тюрьмах.

Современные цифровые технологии позволяют осуществлять монтаж изображения и звука дома *на персональном компьютере*. Все более широкое распространение получает видеоарт. Франко-немецкий канал “Arte” давно использует нарастающий поток продуктов домашнего видеотворчества. Любительское видеотворчество в свои передачи уже более 15 лет включают телеканалы Бельгии и других стран. В России подобного рода любительское творчество пока что практически не попадает на широкий экран, лишь в программу Д. Диброва «Ночная смена» (2003 г.) постоянно включались сделанные любителями мультфильмы и произведения видеоарта. И подобного рода взаимовлияние и взаимообогащение профессионального и любительского экранного творчества будет развиваться по мере совершенствования аудиовизуальной техники.

Продолжая тему интерактивного телевидения, можно сказать, что мобильные телефоны, оснащенные фото- и видеокамерой, также становятся сегодня оружием расширяющейся армии *общественных корреспондентов*. Поскольку человек носит мобильный телефон с собой постоянно, то он может в любой момент запечатлеть заинтересовавшее его событие или явление. Разразившаяся в конце 2004 года катастрофа в Юго-Восточной Азии, когда под волнами цунами погибли тысячи человек, была зафиксирована в основном именно видеокамерами, встроенными в «мобильники». Террористические акты, произошедшие в Лондоне в 2005 году, также оказались снятыми, прежде всего, на мобильные телефоны. Мобильными телефонами была снята и катастрофа аэробуса, произошедшая в аэропорту Иркутска в июле 2006 года и взрыв упавшего под Донецком ТУ-154 в августе того же года. Большой резонанс вызвала показанная по всем нашим каналам любительская съемка на мобильный телефон, запечатлевшая не очень гуманное обращение с оставленными детьми в роддоме.

Сегодня многие американские новостные агентства принимают фотоснимки и видеоматериалы, снятые владельцами мобильных телефонов в «горячих» точках или при необычных обстоятельствах. Мало того, они постоянно публикуют объявления о приеме от граждан такого рода материалов, давая заодно рекомендации относительно технических параметров, используемых при съемке. Недавно проводился даже конкурс фильмов, снятых с помощью мобильных телефонов. И если учесть, что техническое качество миниатюрных видеокамер постоянно улучшается, то сеть общественных фото- и видеокорреспондентов с каждым годом будет расти.

Как уже неоднократно подчеркивалось, совершенствование съемочной техники неизбежно сказывается **на творческом процессе**. Так, после появления видеокамер начинает широко использоваться метод *многокамерной съемки* при постановке телеспектаклей и телефильмов. Сегодня, когда значительно усовершенствовалась

технология звукозаписи, многокамерный метод съемки нашел свое применение при съемке так называемых ситкомов (ситуативных комедий, а по традиционной терминологии – комедии положений), которых становится с каждым годом все больше. Причем электронный монтаж, как правило, осуществляется в этом случае сразу же, во время съемки, в последующем лишь вносятся некоторые коррективы.

О том, насколько расширило творческие возможности документалистов появление видеозаписи, синхронной записи, миниатюризация аппаратуры, увеличение чувствительности электронных систем и дистанционное управление камерой, уже говорилось ранее. Поэтому поговорим сейчас об особенностях воздействия телевизионного изображения на аудиторию.

О мощном *психологическом воздействии телевидения* ученые заговорили сразу же, как только данное средство стало входить в быт. У. Липпман, уделявший в своих работах большое внимание психологическому воздействию электронных СМИ на индивидуума, на малые и большие группы, одним из первых отметил характерную особенность телевидения, заключающуюся в его способности замещать человеку его реальное окружение, создавая *«псевдоокружение»*.

Блистательный фантаст Рэй Бредбери в своих произведениях, написанных полвека назад с удивительной проницательностью показал, к чему приведет широкое внедрение в быт средств массовой информации и коммуникации. В его романе «451⁰ по Фаренгейту» описывается, в частности, дом будущего, в котором комнаты представляют собой фактически огромные плоские телеэкраны, на которых без конца показывается жизнь посторонних людей, которыми герой романа называет «родственников»: «Все эти дядюшки, тетушки, двоюродные братья и сестры, племянники и племянницы, жившие на этих стенах, свора тараторящих обезьян, без смысла, но так громко!..» Это было написано тогда, когда еще не было и в помине реалити-шоу, да и ток-шоу только-только начинали нащупывать свою специфику. И, если вдуматься, название сегодняшнего реалити-шоу «Дом-2» весьма символично: для многих молодых людей эта передача действительно стала *второй реальностью*, которая для некоторых сделалась даже гораздо более интересной, чем их собственная жизнь. Не говоря уже о бесчисленных и бесконечных сериалах, герои которых спустя год, а то и два воспринимаются зрителями действительно почти как родственники.

Давно замечено: то, что не попало в телеканалы, для большинства людей как бы и не существует, по крайней мере, почти не оказывает никакого влияния на общественное мнение. Не зря авторы и «прорабы перестройки» близко не подпускали к телевидению бывших советских диссидентов, поскольку те, будучи умными и критично настроенными

людьми, вовсе не собирались однозначно и положительно воспринимать все то, что творили со страной и народом ельцинские соратники.

Особенность восприятия телевизионного изображения заключается еще в том, что телевизионный просмотр передачи или фильма чаще всего *лишен* той *сосредоточенности*, которая присуща публике, собравшейся в кинотеатре. Это на первых порах, когда трансляция изображения и звука в какой-нибудь отдаленный от Москвы город или поселок воспринималась как чудо, типа волшебного зеркала из сказки, люди, затаив дыхание, могли часами сидеть, уставившись на крошечный экранчик КВН размером 9х12, увеличенный большой линзой с залитой внутри нее водой. И неважно, что в этот момент транслировалось, – фильм, опера, футбольный матч или просто читаемые диктором сообщения. Последний раз в нашей стране пристальное внимание к телевизионным экранам было приковано в тот период, когда только-только начинались политические и социальные перемены, обозначенные как «перестройка». Смелые речи депутатов Верховного Совета нового созыва; телепередачи, открывающие запрещенные до этого темы; фильмы, критикующие явления недавнего прошлого и смело поднимающие острейшие проблемы экологии, исторической и социальной справедливости; новости, рассказывающие о коренных переменах, происходящих в стране, – все это заставляло людей часами сидеть у телевизоров, жадно ловя каждое слово и каждый зримый образ.

Сегодня же мы воспринимаем телевизор почти так же, как радиоприемник. Ящик со светящимся экраном, без конца что-то бубнящий, поющий и вещающий чуть ли не круглые сутки, часто воспринимается людьми как *фон*. По всем программам идут ток-шоу, которые по десятому раз пережевывают одни и те же темы; целый день повторяются одни и те же новости; звучат одни и те же песни и шутки. Поэтому достаточно кинуть беглый взгляд, определив, кто в данный момент говорит с экрана, и дальше передачу можно спокойно слушать, лишь изредка поглядывая на экран. То есть избыточность информации в большинстве телевизионных программ столь велика, что их можно воспринимать, как говорится, в пол-уха и в полглаза потому что, в отличие от кинематографа, аудиальная информация в большинстве телепередач явно доминирует.

Тем не менее, телевизионная информация часто воздействует на нас **на подсознательном уровне**. Подаваемые ежедневно по телевизору «сэмплы» и «имиджи» способны изменить предпочтения и вкусы в еде, одежде, оформлении интерьера, развлечениях, автомобилях и т.п. «Мы теперь живем в таком мире, где люди едят, пьют, надевают и читают именно то, что видят по телевизору, – заметил по этому поводу современный литератор Ю. Поляков. – Значительная часть общественной, политической, экономической и культурной жизни переместилась в виртуальное пространство, и это

важная особенность современной цивилизации. Если тебя нет в эфире, то тебя почти нет в жизни».

Поскольку телевидение создает психологический *эффект присутствия*, оно в гораздо большей степени, чем любое средство массовой информации, воздействует на нас своей визуальностью и синхронностью звука, а потому, как правило, содержит и мощный эмоциональный посыл.

Другой присущий телевидению феномен, а именно *персонализация*, активно способствует развитию мифологического мышления – зритель не желает проверять по другим источникам информации истинность сообщаемых его любимым телеведущим фактов, а начинает слепо доверять каждому его слову.

Еще одна особенность восприятия телевизионной информации заключается в том, что телевизионный ведущий, читающий сообщения, *с помощью ненарративных средств* выразительности (мимики, небольшого изменения интонации) может придать объективной, казалось бы, информации оттенок сомнения, иронии, ёрничества и т.п.

Электронные средства массовой информации уже самой формой коммуникации оказывают на зрителя достаточно сильное воздействие. Изобразительная информация, поступающая на телеэкран, обладает своего рода *телегеничностью*, некоей особой убедительностью, придающей значимость даже обыденным повседневным вещам. Каждое событие или явление, показанное по телевидению, воспринимается зрителем как реальный факт, и поэтому при желании на телеэкране легко создать любую мифологему и творить любую виртуальную реальность. А, кроме того, как мы уже с вами отмечали, любое ограничение действительности рамкой содержит определенный элемент эстетики. Таким образом, телевидение воздействует на нас как на психосемантическом, так и на психоэстетическом уровне.

Хотелось бы обратить ваше внимание и на такой феномен современного телевидения, который я бы назвал *параллельным мышлением*. Что я имею в виду? То, что на экране мы видим одно, а журналист сообщает нам при этом о том, что осталось за рамками того, что мы видим на экране.

Вот один из примеров такого рода, взятый из новостных телерепортажей НТВ. Диктор произносит текст: «Вышедших на улицу Путина и студентов не встретил никто, кроме крика ворон». На экране – никаких ворон, в звуке – никакого вороньего крика, да и студентов немного – в основном взрослые люди. А порой журналист рассказывает о том, чего вообще нет и в помине. В спецрепортаже «Сочи» (НТВ) за кадром звучит текст ведущего: «Среди полуобнаженной, ликующей толпы на набережной и днем и ночью стоит монах. На его посохе – колокольчик... Но тихий звон колокольчика гаснет в волнах

музыки из ресторана». Зритель тоже не слышит звука колокольчика, но по той простой причине, что у экранного монаха нет никакого колокольчика. В другом репортаже автор повествует о том, что ночью на улицах такого-то африканского города полная темнота и светят только костры. В кадре же прекрасно видно, что на улице светят фонари.

Причем, как это ни странно, телевизионная аудитория чаще всего совершенно не замечает подобного рода несоответствия изображения и текста. Можно предположить, что при восприятии телевизионных сообщений эти два пласта информации – визуальный и аудиальный сосуществуют *параллельно* не только в мозгу у некоторых тележурналистов, но и у многих современных зрителей-слушателей. Вероятно, имея в виду это странное параллельное существование на телевидении изображения и звука, Жан Люк Годар говорил о том, что на телевидении «изображение – по одну сторону, звук – по другую, и нет связи между ними, нет здоровых и реальных отношений»

В *информационных* телевизионных программах, как правило, почти отсутствует трансформация объекта с помощью оптики, освещения, ракурса и т.п., то есть эстетизация изображения и звука с помощью технических средств сведена к минимуму. Главной задачей тележурналиста, оператора и монтажера является передача информации предельно объективно, *без искажения* показываемого объекта и явления. Основным средством эстетической организации пространства в телерепортаже, как уже было сказано, является *ограничение его рамками кадра* таким образом, чтобы смысловой акцент падал на сюжетно важную часть кадра. Сегодня операторы (в отличие от своих коллег 70-х-80-х гг. минувшего столетия) мало используют наезды и отъезды трансфокатора (это считается дурновкусием), предпочитая не менять в одном съемочном плане масштаб пространства, заключенного в рамки кадра. Также крайне редко используется нестандартная (широкоугольная и длиннофокусная) оптика, искажающая перспективу.

Лишь в том случае, если характер сюжета позволяет подчеркнуть или, наоборот, смягчить линейную перспективу, тележурналист позволяет оператору использовать необычный ракурс или нештатную оптику. При этом, конечно, речь идет лишь о достаточно знакомых зрителю объектах. Скажем, в сюжете, связанном с Эрмитажем или Дворцовой площадью, вполне уместно использовать широкоугольную оптику и снимать площадь с самой нижней точки, чтобы подчеркнуть ритмический рисунок брусчатки. А, создавая сюжет об автомобильных пробках, оператор не преминет подчеркнуть перенасыщенность города автомобильным транспортом, снимая улицу длиннофокусной оптикой и чуть сверху.

Что касается использования оператором зума (объектива с переменным фокусным расстоянием) то оно уместно в следующих случаях:

а) если необходимо сделать изобразительный акцент на сюжетно важной детали (на определенном человеке в толпе, на надписи или предупреждающем знаке, на каком-то повреждении, загрязнении, на чем-то уникальном и т.п.);

б) производить «отъезд» по мере приближения корреспондента к камере, держа его в одном масштабе;

в) очень медленно наезжать от среднего плана героя на крупный.

Итак, нейтральный характер изображения (или «картинки», как выражаются профессионалы) при создании информационного сюжета, с одной стороны, подчеркивает объективный подход телерепортера к показываемому событию. Но, с другой стороны, такая объективизация позволяет с помощью закадрового текста трактовать изображение как угодно. Скажем, о строительстве нового моста можно рассказать в нейтральных тонах. О том же событии можно поведать в восторженно-хвалебном стиле. И на тех же самых кадрах закадровым можно в закадровом тексте охаять руководство города и строителей, затративших гораздо больше средств, чем планировалось, соорудивших мост, не отвечающий современным требованиям и т.п.

Недавний случай из мировой информационной практики: одни и те же кадры, на которых были сняты трупы, по одним телеканалам подавались как свидетельство геноцида албанцев; в то время на других каналах сообщалось, что это жертвы албанских экстремистов.

С другой стороны, немаловажно, *что* именно попадает в объектив камеры. Один и тот же сюжет можно снять совершенно по-разному в зависимости от позиции, которую занимает канал, и от задачи, которая поставлена редактором перед авторами сюжета. Например, в любом детдоме можно снять материал, который умилит зрителя, и, наоборот, такой, от которого волосы встанут дыбом. Если, скажем, политика канала предполагает неприятие какой-то из партий, то, рассказывая о митинге сторонников этой партии, журналист данной телекомпании сообщит, что собралось всего несколько десятков человек (и это не будет фактической неправдой, даже если собралось несколько сотен – ведь сотни состоят из десятков), а оператора попросит не снимать с верхней точки, чтобы зритель не мог сам убедиться, сколько на митинге было народу. И снимет так, чтобы в объектив попали самые несимпатичные персонажи.

Теперь давайте поговорим подробнее о чисто *практических* аспектах работы с изображением для телевизионного экрана и, прежде всего, об основных правилах съемки и монтажа.

При любой съемке, в том числе и хроникально-документальной оператор старается следовать основному правилу создания любого аудиовизуального произведения – снимать

так, чтобы зритель не испытывал ощущение дискомфорта при восприятии экранного изображения и монтажных переходов. Еще раз подчеркну, что речь в данном случае идет не о содержательной стороне кадра или сюжета, а о чисто физиологическом процессе зрительного восприятия.

Для того чтобы изображение на экране воспринималось достаточно комфортно, оператор при возможности должен снимать *со штатива*, – для того, чтобы изображение на экране не тряслось и не прыгало. Особенно это касается съемки длиннофокусной оптикой и съемки мелких объектов. Когда оператор снимает с рук лежащие на столе книги или стоящие в вазах цветы, или висящие на стене картины и т.п., отчего отснятое таким образом изображение на экране качается и трясется, это говорит о его непрофессионализме или лени. Что практически одно и то же.

Конечно, бывают ситуации, когда использовать штатив не представляется возможным. Это может быть оперативная съемка события (какое-либо происшествие, разгон демонстрации, буйство футбольных фанатов), экспресс-интервью в толпе и т.п. Но и в этом случае необходимо сделать все возможное, чтобы тряска и смазанность изображения были минимальными (не применять при съемке с рук длиннофокусную оптику, использовать различного рода упоры и т.п.).

Снимая репортаж, оператор, как правило, не использует *свет* в качестве выразительного средства. Особенно, если съемка производится в интерьере. Поскольку электронные системы видеокамер обладают малой шириной передачи световых контрастов, то телевизионные операторы при съемке репортажных сюжетов в интерьере предпочитают использовать *рассеянное освещение*, применяя для этого так называемый «зонтик» или другие рассеивающие фильтры, то есть об эстетической обработке объекта с помощью света или формировании цветовой гаммы здесь говорить не приходится.

При съемке *на натуре*, как это не парадоксально звучит, у оператора-хроникера больше возможностей использовать свет для создания эстетически обработанного изображения. Это, во-первых, съемка при контровом свете с подсветкой. То есть оператор снимает журналиста или интервьюируемого против солнца, и это создает выразительный контур вокруг его головы и фигуры. Другой вариант – съемка при низком солнце, утреннем или вечернем. И, наконец, третий вариант выразительного освещения – съемка «в режиме» с подсветкой. Напоминаю, что съемка «в режиме» – это съемка вечером, когда освещенность резко падает, но небо еще светится.

Что же касается других передач, то, в зависимости от драматургической задачи и от тематики той или иной телепрограммы, оператор и художник определяют соответствующий характер светового и цветового решения.

Обратите внимание, что каждое из многочисленных ток-шоу имеет свою цветовую гамму. Например, студия программы «Без комплексов» (1-й канал) решена в пастельных тонах: пол, по которому передвигается ведущая и герои передачи, занимающий довольно обширную площадь и напоминающий по форме овальную арену римских амфитеатров, окрашен в нежно-фиолетовый тон, колонны и другие детали интерьеры – в светло-бежевые тона, кулисы, из которых выходит Лолита, – голубого цвета. В деталях декорации можно видеть цвета, дополняющие основную гамму: оранжевый, синий. Кроме того, пол сделан из материала, мягко отражающего все цвета павильона.

Аналогично, на сочетании теплых и холодных тонов оформлен павильон, в котором снимается передача «Частная жизнь» (канала «Россия»). Здесь явно доминирует оранжевый круг на полу и две вертикальные плоскости на фоне, остальные компоненты интерьеры выполнены в голубых, светло-фиолетовых и серых тонах. Лишь на фоне выделяется синий прямоугольник с надписью названия программы.

Ток-шоу канала НТВ повторяют гамму заставки информационных программ, в которой доминируют синие и зеленые тона. Именно так выглядит оформление передачи «Две правды»: на полу павильона – две светящиеся, похожие на расколотые льдины плоскости, одна светло-зеленого, другая сине-фиолетового цвета, между которыми пролегает черная плоскость, аналогично оформлен и фон, разбитый на две цветные плоскости. В ток-шоу «К барьеру» сами барьеры окрашены в синий и зеленый цвета и остальное оформление студии и даже надписей с именами «дуэлянтов» повторяет эти оттенки. Эти же цвета определяют и гамму программы того же канала «Главный герой».

Цветовая гамма программы «Москва. Инструкция по применению» явно имитирует цветовые сочетания и даже графику «Окон РОСТА»: это красный, белый и черный тон. Девушки-ведущие носят повязанные на голову красные косынки и одежду в черно-белых тонах. Обратите внимание, что и в других программах ведущие и участники одеты в основном в платья, кофты, свитеры, пиджаки, близкие к цветам, доминирующим в данной программе.

То есть цветовое и композиционное решение каждой программы зависит прежде всего от основного вектора – драматургической задачи, объединяющей все передачи цикла. Неудивительно, что передачи на криминальную тему объединяет динамичная, порой даже агрессивная подача материала. Это проявляется и в рваном монтаже, и в частой «переброске» камеры, в использовании съемки «скрытой камерой» и включении в ткань документального материала откровенных или завуалированных инсценировок. Световое и цветовое решение в таких программах также подчинено задаче усиления драматизма. Освещение документальных персонажей (прокуроров, следователей и пр.), а также самих

ведущих часто осуществляется в низкой тональности на темных фонах. Доминирующие тоны в этих кадрах контрастные – красный и синий. Именно так решены павильонные эпизоды в телепрограммах «Цена любви», «Особо опасен», «Экстренный вызов» и др.

К сожалению, желание сделать изображение поэффектней плюс отсутствие у авторов передачи вкуса нередко приводят к тому, что экранное изображение приобретает черты, свойственные кичу. Именно такого рода «стиль» присущ программе «Особо опасен»: титры появляются на кроваво красном фоне; небо над городским пейзажем с помощью компьютерной раскраски тоже багровое; орудие убийства (нож, топор и т.п.) в перебивках между эпизодами тоже окрашено в пылающее красный цвет, инсценировки для убедительности даны в черно-белом варианте сниженного технического качества..

Что касается монтажа, то нетрудно заметить, что во многих передачах с документальным материалом все больше доминирует клиповый монтаж. Особенно это характерно для таких программ, как «Чистосердечное признание» и «Большая дорога». Например, передача «Крутые дети» этой программы полностью построена на бесконечных уходах и вводах «из затемнения», либо на соединении немонтирующихся кадров через короткое размывание объекта, либо на совершенно неуместных наплывах., либо вообще на жестких стыках не монтирующихся ни по крупности, ни по фазе кадров одного и того же персонажа. Вообще эта передача – образец сенсационности ради сенсационности. В ней нет ни логики, ни единой идеи, ни даже единой темы. О вкусе же авторов здесь просто не приходится говорить. Достаточно привести один пример их «образного мышления»: говоря о том, что между Никитой Михалковым и ее сыном Артемом пробежала черная кошка, журналист вставляет кадр... с бегущей черной кошкой.

Надо сказать, сегодня все чаще можно встретить в телевизионных передачах (спецрепортажах, проблемных репортажах, в спецрасследованиях) использование ненарративных изобразительных средств (динамичный монтаж, острый ракурс, полиэкранный, съемка с движения, необычное световое и цветовое решение, применение нестандартной оптики и т.п.). И этому можно было бы только радоваться, если бы речь шла об осмысленном, художественно оправданном и выразительно используемых экранных ресурсах. К сожалению, пока что можно привести больше примеров чисто формального использования тех или иных приемов. Как говорят в этих случаях циничные режиссеры, «надо что-нибудь вернуть для оживляжа».

Если же тележурналист и режиссер еще *на стадии замысла* находят органичный прием, то и вся передача будет сделана *в единой стилистике*, без эффектных заплат «для оживляжа». Именно так была сделана передача «Тегеран», в которой остроумно

использовалась имитация восковых фигур персонажей, участвующих в тегеранской конференции. Это было сделано для того, чтобы заполнить отсутствие соответствующей кинохроники и иконографии и в то же время избежать фальши постановочных эпизодов. Подкупает и открытый прием, использованный журналистов в передаче «Убить Кеннеди»: журналист время от времени как бы ставит себя на место основных действующих лиц этой трагедии и этот прием с экономным использованием компьютерных технологий выглядит вполне убедительно. И в первом, и во втором случае авторы доверяют зрителю, а не выдают за подлинные инсценированные кадры.

Как пример откровенной безвкусицы можно привести показанный по Первому каналу документальный фильм о С. Есенине, в которой актер изображает вначале висящего в петле поэта, потом его же в окружении близким ему женщин и мужчин и т.п. Стилистическая эклектика отличает и неплохо придуманные передачи цикла «Спутницы великих» (5-й канал), где переплетаются фильмотека и фотографии с плохо сделанными изобразительными коллажами, монологами героини на сверхкрупном плане лица актрисы, комментарием историка, плохими постановочными кадрами, рассказом ведущего и т.п..

Не надо забывать, что существует множество приемов деликатного введения в ткань документального фильма досъемки (использование силуэтов, полурезких персонажей, съемка актера со спины, съемка сквозь полупрозрачные среды, использование крупных планов, деталей и т.п.). Другой вариант: открыто заявлять зрителю, что те или иные кадры представляют собой инсценировку, реконструкцию события, либо взяты из того или такого-то игрового фильма.

Различные изобразительные средства начинают сегодня все чаще использоваться и в информационных передачах, причем и не только в итоговых выпусках. В рассказ о том или ином событии, приведшем к трагическим событиям включается динамический компьютерный дизайн, наглядно иллюстрирующим событие; в рубрику «Однако» включаются фрагменты из игровых или анимационным фильмов, ассоциативно связанные с текстом ведущего; при необходимости используется полиэкран и т.п. Даже в обычный документальный сюжете творчески мыслящий тележурналист способен ввести выразительный ненарративный элемент: подчеркнуть какую-то деталь, дать выразительный «лайф», который может сказать больше, чем поясняющий текст, использовать изобразительный ряд ассоциативно. Например, в сюжете о японце, волею судеб оказавшемся в нашей Калмыкии, авторы в конце репортажа поставили два плана: лицо героя и крупно – диск солнца у горизонта. Поскольку каждый знает, что на флаге Японии изображено солнце, то после этих финальных кадров соответствующие ассоциации у зрителя рождаются без всякого комментария.

В заключение хотел бы обратить ваше внимание на то, что в аудиовизуальном творчестве существует своего рода *закон компенсации*, который касается соотношения нарративных и ненарративных изобразительных средств. Поясню, что я имею в виду. Скажем, содержательный аспект телепередачи содержит психосемантическую информацию, которая активно воздействует на наш разум и при этом будит наши эмоции. То есть ценностный аспект информации такой передачи для определенной части аудитории достаточно велик: зритель получает интересные, расширяющие его кругозор, удивляющие, поражающие или радующие его сведения. В такого рода передачах ненарративные средства выразительности используются предельно экономно и осмысленно. Скажем, телевизионные передачи с участием И. Адронникова, Л. Гумилева, А. Панченко, В. Вульфа не нуждаются в особом дополнительном изобразительном ряде. Это же касается (но уже на ином интеллектуальном уровне) и ток-шоу, затрагивающих психологические и гендерные вопросы, близкие большинству людей. Здесь также нет необходимости в использовании изобразительных средств экранной выразительности. Когда же речь идет о не столь доступных и интересных широкой аудитории темах, то тележурналисты и режиссеры, как правило, прибегают к включению в ткань передачи разнообразных выразительных средств. Это происходит в передачах и фильмах научно-познавательного или публицистического характера. Эстетизация изображения, различные способы «остранения» объектов, последующая обработка материала способствует активизации внимания зрителя, получению им обертоновой информации, дополняющей и обогащающей основную, психосемантическую информацию.

Особый вариант: ненарративные средства выразительности используются исключительно для того, чтобы разнообразить изображение. Как мы видели, в этом случае используемые изобразительные приемы не носят органичного характера и часто выглядят фальшиво и отдают безвкусицей. И главной задачей наших занятий было развитие у вас вкуса к хорошему, грамотно и выразительно снятому изображению, к хорошо и осмысленно сделанному монтажу, уместно и органично выполненной последующей обработке изобразительного материала. А это то, чего сегодня, к сожалению, недостает многим нашим тележурналистам и телевизионным режиссерам.

Рекомендуемая литература:

- Арнхейм Р. Кино как искусство. М., 1960.
- Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М., 1974.
- Багиров Э. Г. Очерки истории телевидения. М., 1978.
- Багиров Э. Г., Борецкий Р. А. и др. Основы телевизионной журналистики. М., 1987.
- Базен А. Что такое кино? М., 1972.
- Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. М., Прогресс, 1968.
- Богомолов Ю.А. Проблемы времени в художественном телевидении. М., 1977.
- Борецкий Р. А. Перспективы ТВ: Опыт социально-исторической оценки // Телевидение вчера, сегодня, завтра. М., 1984.
- Вайсфельд И.В. Искусство в движении. М., 1981.
- Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. М., 1966.
- Ветров А.А. Семиотика и ее основные проблемы. М., 1968.
- Власов М. П. Мастерство кинорежиссера. М., 1964.
- Волков Н.Н. Цвет в живописи. М., 1965.
- Галушко Р.Н. Западное телевидение и «массовая культура». М., 1991.
- Гинзбург С.С. Очерки теории кино. М., 1974.
- Голдовская М. Е. Творчество и техника (Опыт экранной публицистики). М., 1986.
- Головня А. Д. Мастерство кинооператора. М., 1965.
- Голядкин Н.А. История отечественного и зарубежного телевидения. М., 2004.
- Грегори Р.Л. Глаз и мозг. М., 1970.
- Даниэль С.М. Искусство видеть. Л., 1990.
- Дворко Н. И. Роль компьютерных технологий в расширении выразительных возможностей аудиовизуальных искусств: Ученые записки факультета искусств. СПб., 2000.
- Дробашенко С. Феномен достоверности. М., 1972.
- Егоров В. В. Телевидение: теория и практика. М., 1993.
- Егоров В. В. Основные понятия телевидения: Терминологический словарь. М., 1992.
- Егоров В. В. Телевидение между прошлым и будущим. М., 1999.
- Ждан В. Н. Эстетика фильма. М., 1982.
- Желябужский Ю. А. Изобразительная композиция фильма. М., 1960.
- Зайцева Л. А. Выразительные средства кино. М., 1971.
- Ильченко С.Н. Современные аудиовизуальные СЧМИ: новые жанры и новые формы вещания Информационно-психологическая и психотронная война. Минск, 2003
- Иоскевич Я.Б. Новые технологии и эволюция художественной культуры. СПб, 2003.
- Козлов Л. Изображение и образ. М., 1980.
- Копылова Р. Что же такое "телевизионный диалог" // Телевидение вчера, сегодня, завтра. М., 1984. Вып. 4. С. 50-61.
- Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М., 1974.
- Кузнецов И.Р., Познин В.Ф. Создание фильма на компьютере. Технология и творчество. СПб, 2005.
- Левин Е. С. О художественном единстве фильма. М., 1977.
- Лотман Ю. Семиотика кино. Таллин, 1973.
- Маклюэн М. Понимание средств массовой коммуникации. М., Кучково поле, 2005.
- Мартен М. Язык кино. М., 1954.
- Мельник Г.С. Mass-media: психологические процессы и эффекты. СПб., 1996.
- Медынский С. Е. Компонуем кинокадр. М., 1992.
- Миронова Л.Н. Цветоведение. М., 1984.
- Михалкович В. И. Изобразительный язык средств массовой коммуникации / Отв. ред. А. С. Ваотанов. М., 1986.
- Монтегю А. Мир фильма. Путеводитель по кино. Л., 1969.
- Муратов С.А. Пристрастная камера. М., 2004.
- Познин В.Ф. Основы монтажа изображения. СПб., 2003.
- Познин В.Ф. От пиктограммы до Интернета. СПб., 2005.
- Познин В.Ф. Аудиовизуальный продукт: технология плюс творчество. СПб, 2006.
- Правда кино и «киноправда». М., 1967.
- Разлогов К. Искусство экрана. Проблемы выразительности. М., 1981.

- Ромм М. И. Беседы о кино. М., 1964.
 Роцин С.К. Психология журналистики. М., 1989.
 Саппак Вл. Телевидение и мы: Четыре беседы. М., 1963.
 Симонов А. Г. Цвет в кино (колористика фильма): Учеб. пособие. М., 1990.
 Тарковский А.А. Уроки режиссуры. М., 1993, с. 55.
 Тоффлер А. Футурошок. СПб., 1997.
 Утилова Н. И. Современные проблемы монтажа: теория и практика. М., 1991.
 Фирсов Б. М. Пути развития СМК. Л., 1977.
 Фрилинг Г., Ауэр К. Человек. Цвет. Пространство. М., 1973.
 Фрейлих С.И. Золотое сечение экрана. М., 1976.
 Флеминг Б. Создание трехмерных персонажей. 3D для дизайнеров. М., 1999.
 Чахирьян Г. П. Изобразительный мир экрана. М., 1977.
 Что такое язык кино. Сб. ВНИИ киноискусства. М., 1985.
 Эблан Дэн. Цифровая съемка и режиссура / Пер. с англ. М., 2003.
 Эйзенштейн С. М. Избранные произведения: В 6 т. М., 1966.
 Эриксен Т. Х. Тирания момента: Время в эпоху информации. М., 2003.
 Юровский А. Телевидение - поиски и решения. М., 1983.
 Юровский А. Я., Борецкий Р. А. Основы телевизионной журналистики. М., 1966.

Оглавление:

Лекция первая. <i>Специфика экранных искусств</i>	3
Лекция вторая. <i>Общие закономерности восприятия аудиовизуальной информации</i>	7
Лекция третья. <i>Процесс распознавания экранного изображения</i>	15
Лекция четвертая. <i>Свет как формообразующий компонент изображения</i>	21
Лекция пятая. <i>Информация, которую несет цвет</i>	31
Лекция шестая. <i>Рамки кадра. Масштаб изображения. Композиция</i>	46
Лекция седьмая. <i>Монтаж как способ создания пространственно-временного континуума</i>	61
Лекция восьмая. <i>Способы создания экранного пространства</i>	72
Лекция девятая. <i>Смещение пространственных и временных характеристик</i>	78
Лекция десятая. <i>Технология плюс творчество</i>	87
Лекция одиннадцатая. <i>Новые технологии – новая изобразительная эстетика</i>	104

Лекция двенадцатая. *Изобразительные средства современного телевидения*.....115