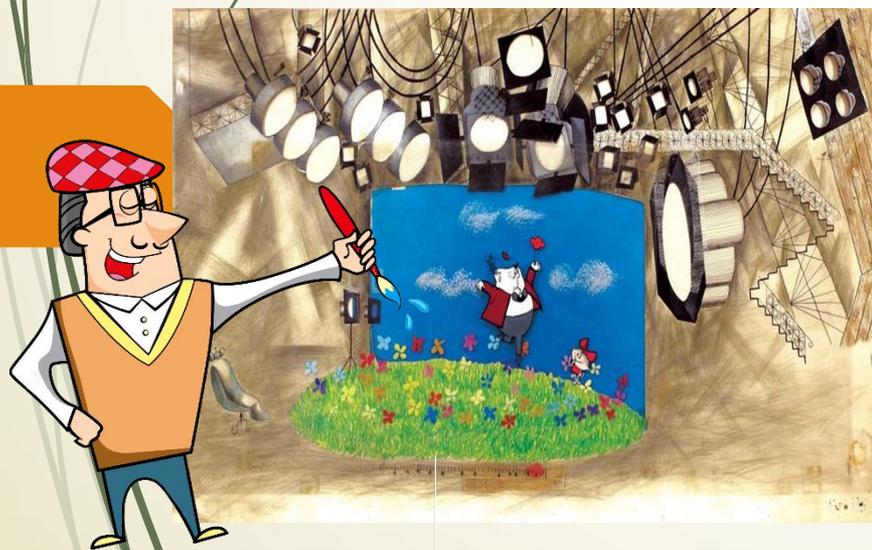
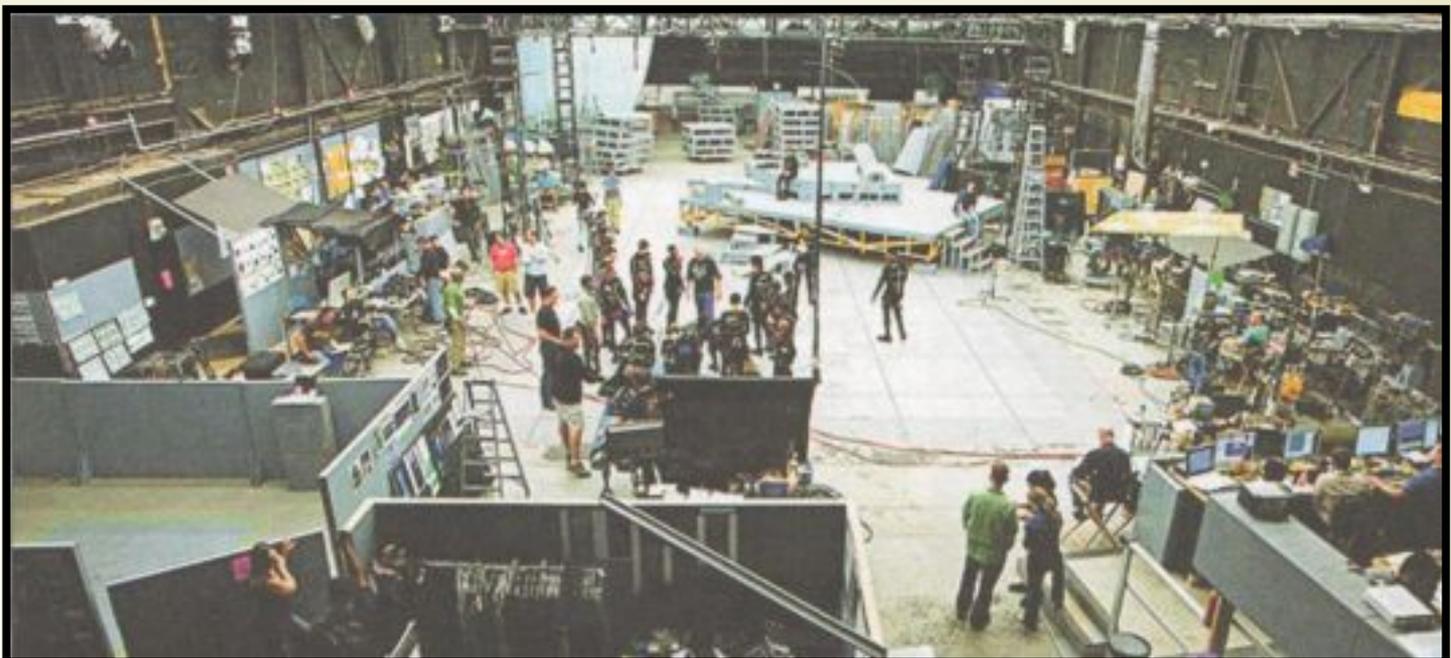


## Художник – режиссер – оператор





Кино не только многоязыкое искусство, но и гораздо более технологичное, коллективное и многопрофессиональное, чем театр. Это определяется тем, что **создание фильма** – сложный производственно-технический процесс.

Кинематограф сейчас – мощнейшая кинофабрика, в которой занято множество людей. Это и актеры, режиссеры и инженеры, техники, программисты и даже целые научные институты, обеспечивающие кинопроизводство. Это и целая экономическая сфера, включающая систему проката и реализации фильма.

Состав творческого киноколлектива также отличается многочисленностью и профессиональной разветвлённостью.



То, что прежде делал один сценарист, теперь делает группа специалистов по сюжету, диалогу и т. п. Ещё многочисленнее режиссёрская группа. *Режиссёра-постановщика* — **главного дирижёра** всего кинопроцесса — окружают ассистенты, помощники, режиссёры по монтажу, массовке, кастингу (подбору актёров), всех не перечислишь.



Не менее впечатляющ список работающих под началом *оператора-постановщика*. Он руководит не только своими ассистентами и помощниками, но и целыми цехами (например, осветительным), которые подчиняются только ему.



В команде *художника-постановщика* мы тоже видим разнообразие кинопрофессий: художники по костюмам, гриму, компьютерной графике и т. д.

Все виды кинематографа могут быть художественным явлением и произведениями искусства, но в сердце зрителя первое место, бесспорно, принадлежит **игровому фильму**, называемому **художественным**.



Кадр из кинокомедии Леонида Гайдая  
«Иван Васильевич меняет профессию»

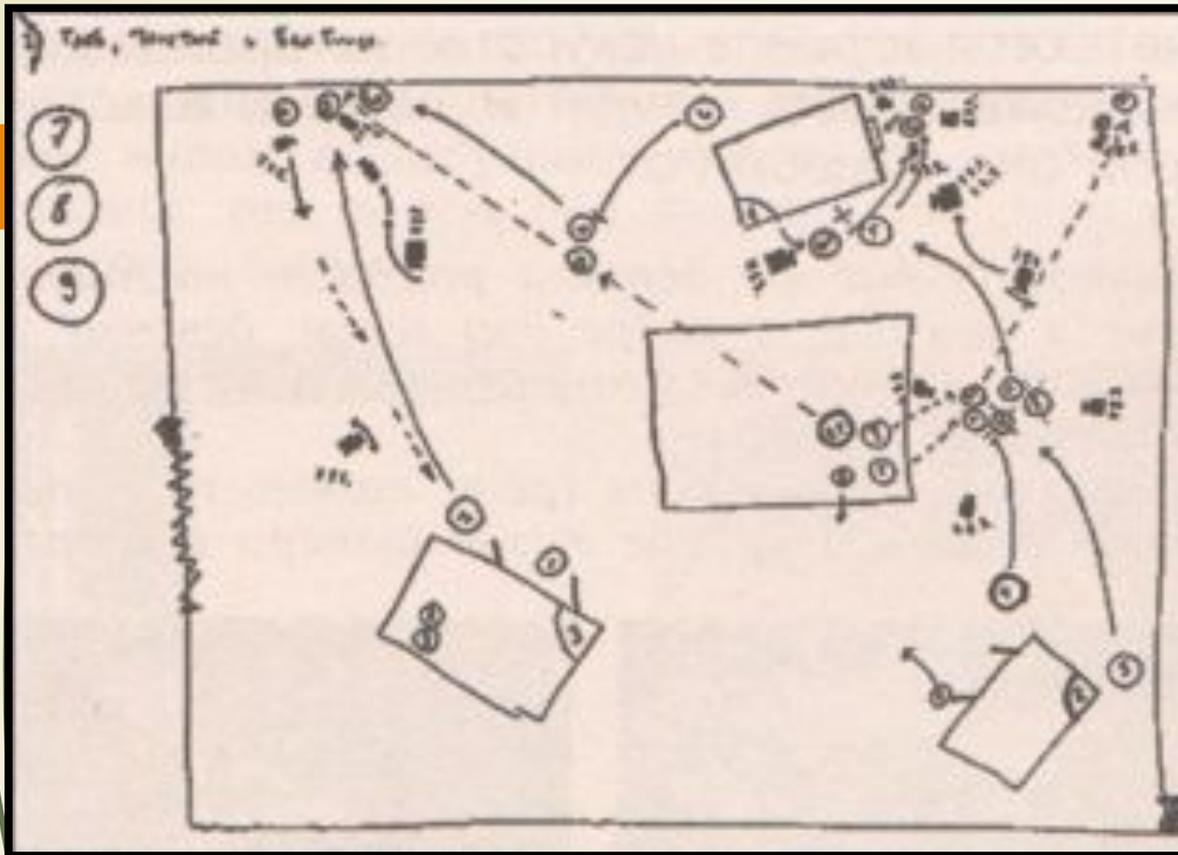
Чем притягивает к себе *игровой фильм*?



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

Режиссёр определяет  
откуда выходят **актёры**,  
где находится **камера**,  
в каком **ракурсе** и при каком **освещении** их будут  
снимать.

Каждый план выстраивается композиционно и по времени. Это делается и в небольших предварительных покадровых эскизах



Это операторская схема съёмки сцены, где закладывается движение камеры, освещение, крупность и ракурс плана.

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

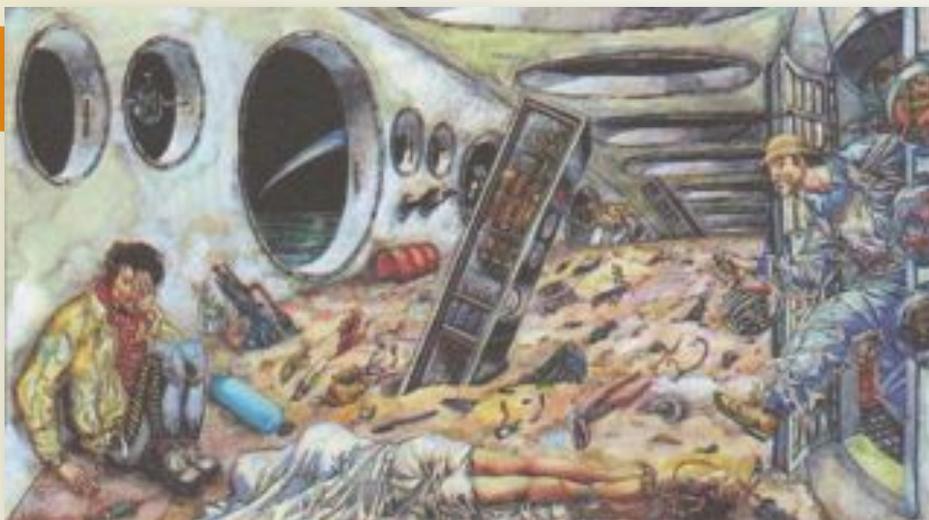
**Изобразительная** сторона фильма, то, что мы видим на экране, является коллективным творчеством и не ограничивается только работой **художника**. В процесс вовлечены режиссёр и оператор.

Работая в содружестве с режиссёром и под его руководством, **кинохудожник** не меньше, чем сценограф, творчески свободен в рамках общего художественного замысла. Художник создаёт на экране реальный образ фильма.

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

Фрагмент фильма  
Джорджа Лукаса  
«Звёздные войны»

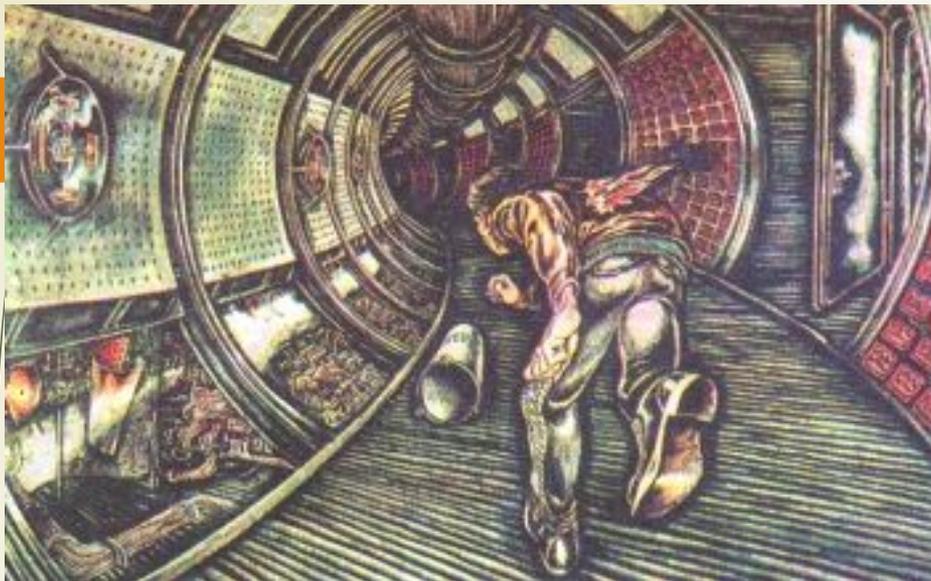




**Видеоряд фильма, состоящий из лиц героев, живой природы и мира вещей, в котором они живут, несет на себе отпечаток работы и таланта художника-постановщика и его команды.**

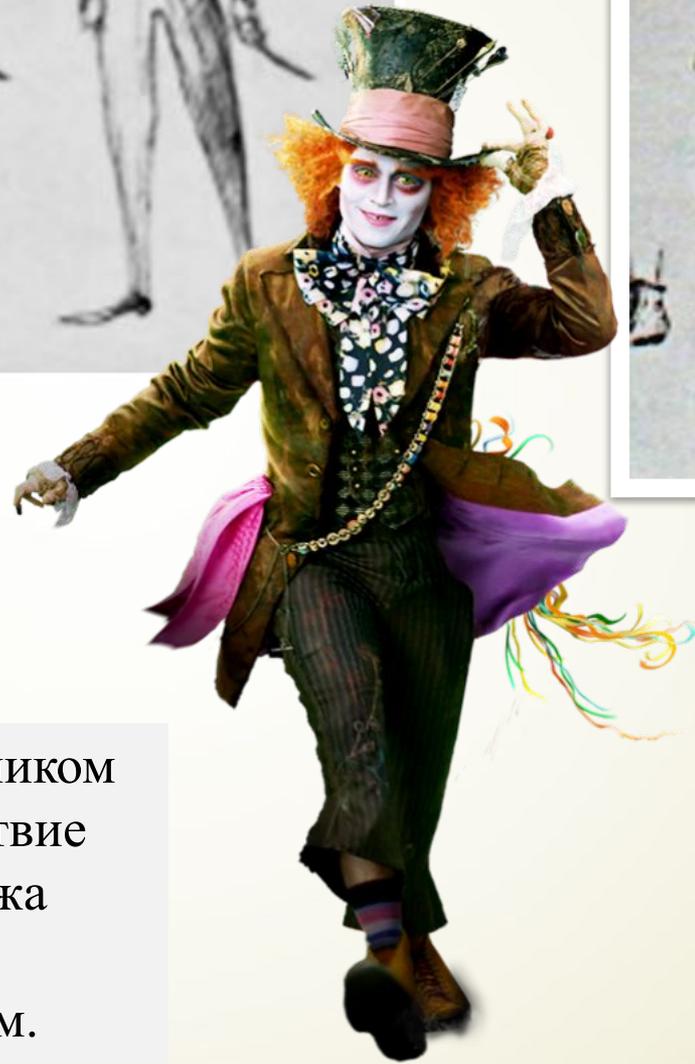
Вся видимая на экране среда: натура, интерьеры, костюмы и вещи (от вилки, пистолета, автомобиля до костра и фейерверка) — это их созидательно-творческая сфера, причём в кино вещи не театрально бутафорские, а самые что ни на есть настоящие.





От точности видения художником визуального облика и стиля всего фильма зависит облик и место действия, и каждой из деталей, «играющих» в кадре.

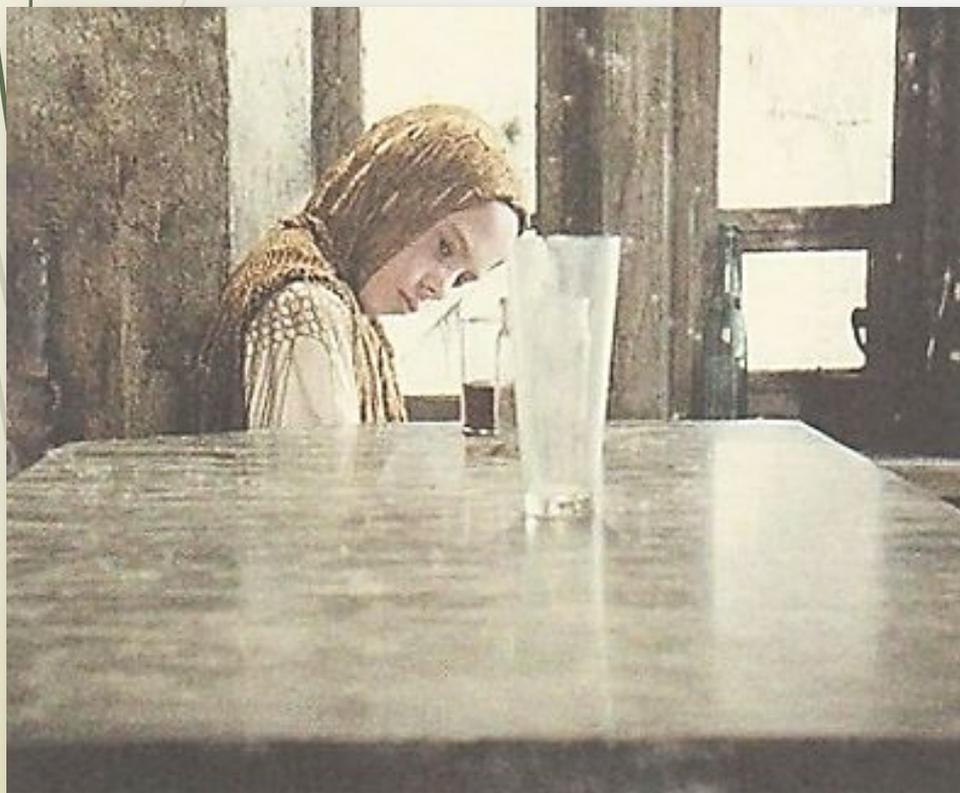




Вы видите, как задуманное художником воплотилось в фильме. Соответствие историзму и характеру персонажа определяет мастерство работы художника по костюмам.



Точность выбора детали рождает **настроение** в эпизоде.



В кадре два героя: девочка и кружка. Взгляд девочки на кружку передаёт состояние героини.

Выражение авторской мысли, её глубина и образность зависят от выразительности киноязыка, от того, что мы видим на экране, как сочетается изображение со звуком. Например, нам надо снять диалог.

Кадр из кинофильма Леонида Гайдая  
«Кавказская пленница»



### Что должно быть в кадре?

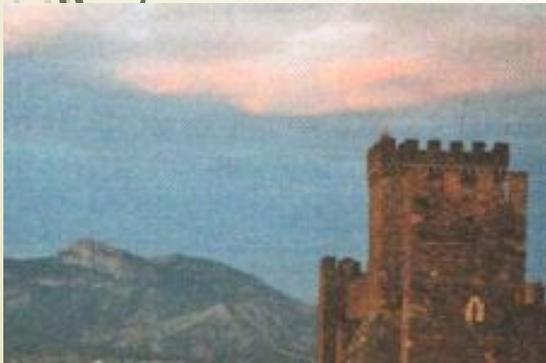
- \* лицо говорящего;
- \* слушающий его собеседник;
- \* они оба или
- \* то, на что смотрит во время разговора герой (деревья за окном, кипящий чайник, ласкающийся кот)

Созданная художником среда *помогает* естественности и правде жизни актёра в кадре.

Здесь мы видим выполненные упражнения на тему  
**«выбор природы и места для съемки»**



**«Рыцарь Айвенго»**



**«Дюймовочка»**



**«Дама с собачкой»**





На экране женщина едет в электричке. Что мы видим в следующем кадре: что она видит за окном; о чём она думает; что ей снится, и т.д.

Упражнение «Что может быть в следующем кадре?»



Когда звучит фраза  
«Хочешь попробовать?»,  
что мы можем видеть на экране.



# Задание:

Выполнить упражнение – **сделать один рисунок** на листе А-4 любыми материалами (краски, карандаши, ручки, фломастеры и т.д.)

Что должно быть на экране, когда произносится фраза:

*«Сижу дома...»*

ИЛИ

*«Я устал(а) ждать...»*

Подумайте какие вещи должны окружать героев или быть у них в руках, чтобы сделать их диалог (если он есть на экране) более впечатляющим

**Выбираете один из предложенных вариантов**