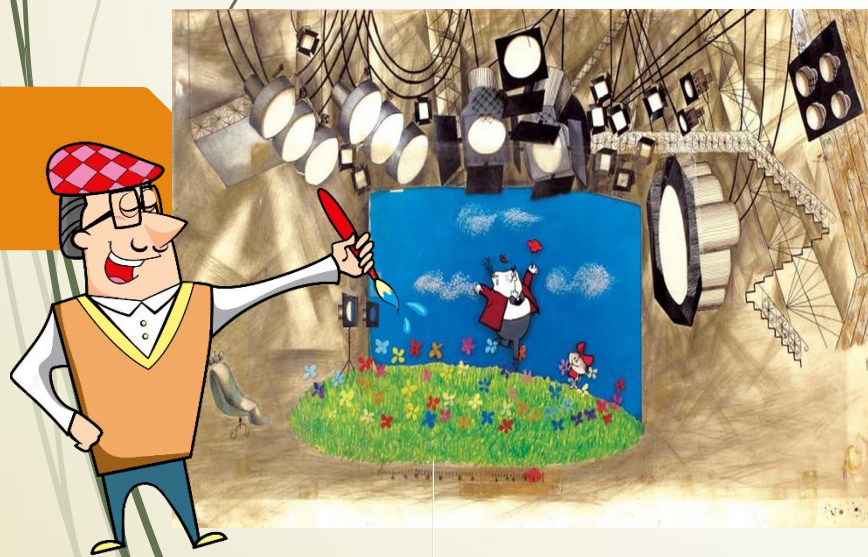
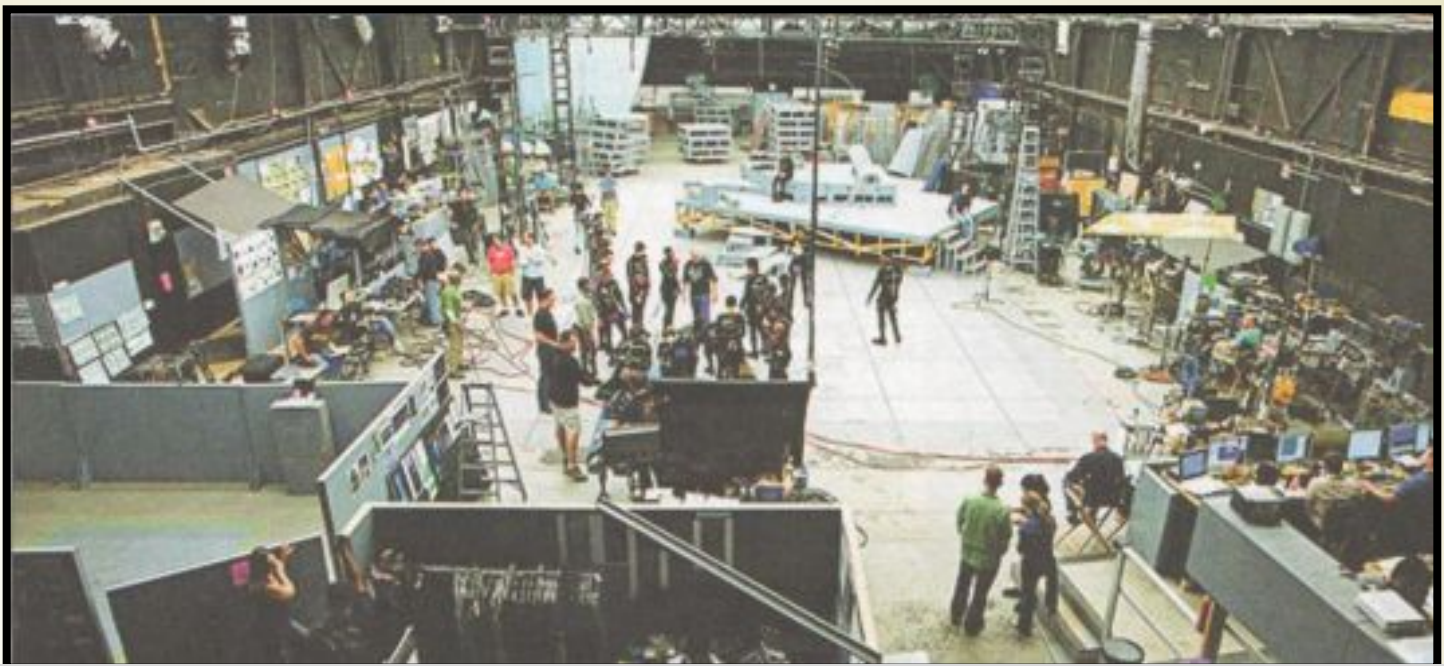


Художник – режиссер – оператор





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»

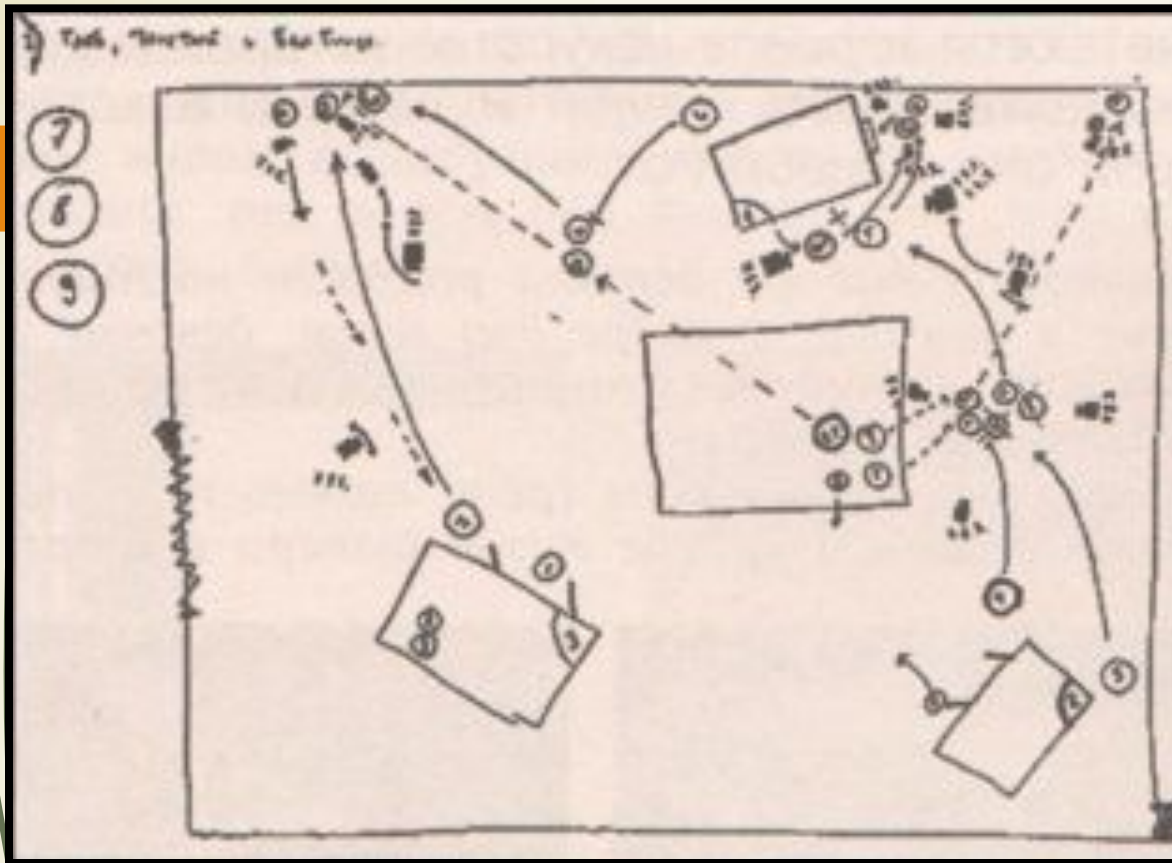
Чем притягивает к себе *игровой фильм*?



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»

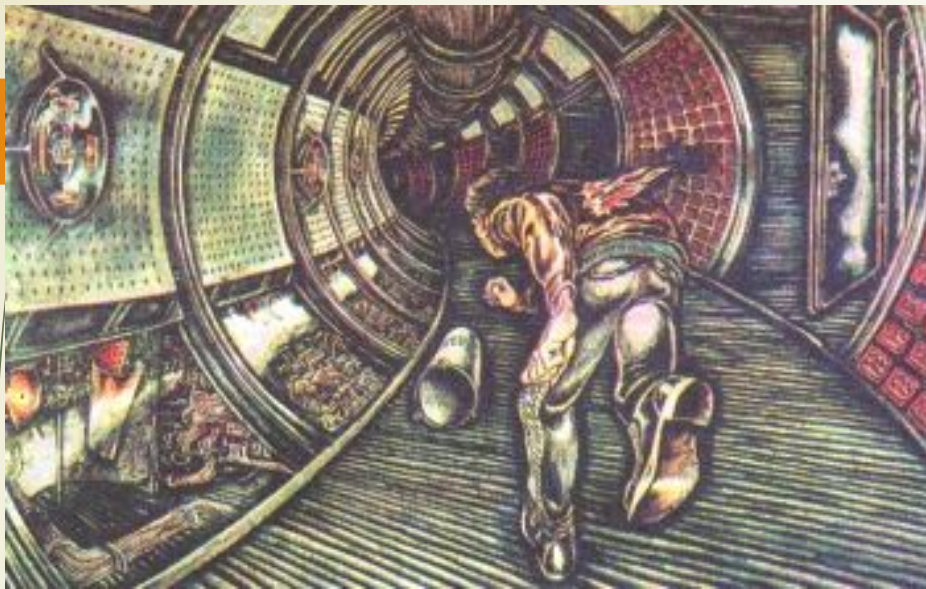




Видеоряд фильма, состоящий из лиц героев, живой природы и мира вещей, в котором они живут, несет на себе отпечаток работы и таланта художника-постановщика и его команды.

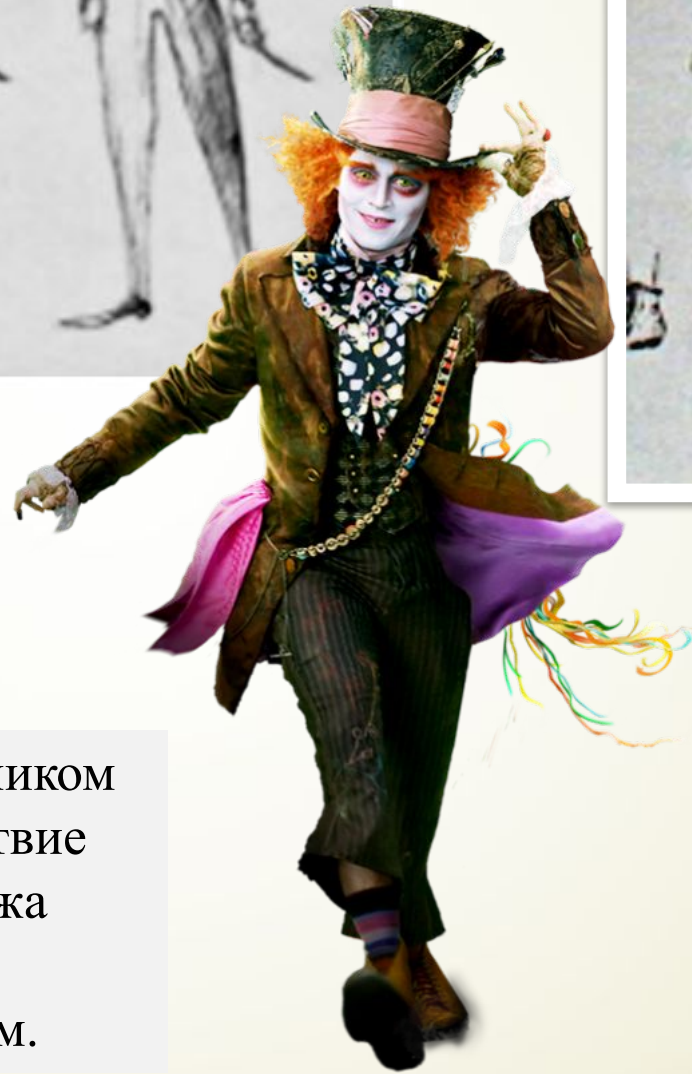
Вся видимая на экране среда: натура, интерьеры, костюмы и вещи (от вилки, пистолета, автомобиля до костра и фейерверка) — это их созидательно-творческая сфера, причём в кино вещи не театрально бутафорские, а самые что ни на есть настоящие.





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

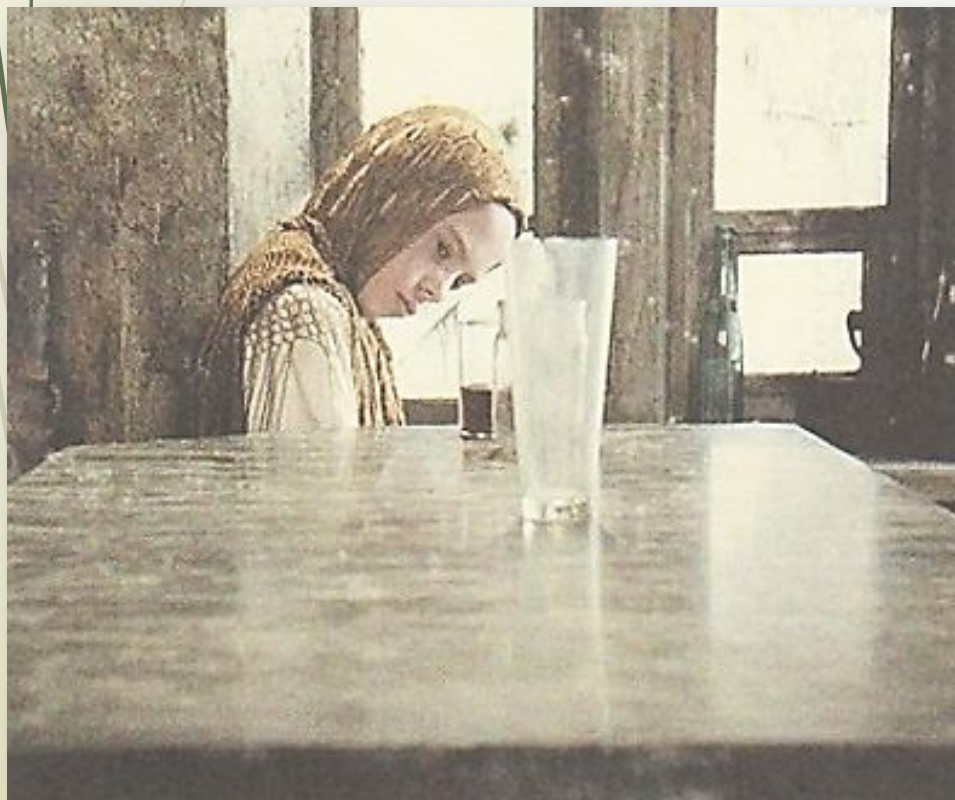




Вы видите, как задуманное художником воплотилось в фильме. Соответствие историзму и характеру персонажа определяет мастерство работы художника по костюмам.



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