

Игра в КИНО

Сегодня мы играем так!

К. Гоцци. «Принцесса Турандот»

Люди играют в разные игры. Взгляните окрест себя, и вы увидите во всём игру. Дети играют в папу и маму. Взрослые играют в семью. Адам и Ева тоже играли и доигрались - их выгнали из рая. Музыканты играют «на гармошке у прохожих на виду». Актёры играют в театр. В карты играют и проигрывают. В шахматы играют и выигрывают. Кстати, шахматы не просто игра, а подсказка человеку, что им кто-то управляет. Играют в футбол, в работу, в войну, в науку, в медицину и тому подобное. Понимают, что играют, но продолжают играть.

«Весь мир театр, а люди в нём актёры».

В. Шекспир. «Гамлет»

Везде и всюду: играют, играют, играют...

Почему же, когда мы говорим о живописи, музыке, театре, кино, телевидении - называем это искусство?

Что означает это таинственное слово «искусство»?

С одной стороны - это «искусный» в каком-либо деле, мастер.

С другой стороны - искусственный, неестественный, неживой.

С третьей - искуситель, соблазнитель.

Кстати, слова «искусство» нет в толковом словаре В.И. Даля.

В других словарях написано:

«Искусство - специфический ряд практически - духовного освоения мира». Словарь русского языка.

«Искусство - творческое воспроизведение действительности в художественных образах, творческая художественная деятельность». Большая советская энциклопедия

Истину заволокли туманом красоты наши искусствоведы.

На самом деле, всё должно быть проще.

У Василия Фёдорова: *«По главной сути - жизнь проста...»*

Запутали искусственные веда даже такое понятие, как «кино» и «телевидение».

Они условно их разделили, придумали свою специфику.

На самом деле кино и телевидение - «близнецы-братья».

Разница лишь в том, на какой носитель фиксируется и передаётся изображение - на киноплёнку или на магнитную ленту. Самое же главное - язык кино и телевидения остаётся один и тот же.

Здесь необходимо сделать небольшое отступление.

При фотографическом процессе свет, отражаясь от объекта, проходя через объектив, образует на плёнке не только скрытые, но и видимые центры изображения. Под действием света галоидное серебро (AgBr) восстанавливается до металлического серебра (Ag) даже без проявки.

Свет + (AgBr) = Ag.

Серебро по таблице Менделеева называется АРГЕНТУМ.

АР или РА - солнце. ГЕН - есть ген. Т - твердь. УМ - ум.

В кристаллической решётке серебра фиксируются разные волны.

Не здесь ли ответ на вопрос: «Когда волнуясь я во время съёмки - волнуется потом и зритель?»

При показе отснятого изображения свет проходит через плёнку и отбрасывает на экран тень. Тени бродят по экрану. На зрителя воздействует таинственная тень.

При телевизионном методе отражённый свет кодируется в электромагнитные колебания и затем или записывается на ферромагнитную плёнку, или переносится с помощью радиоволн к приёмнику.

Если взглянуть на шкалу электромагнитных волн - то видно, что телевизионный метод, в отличие от фотографического, тяготеет к невидимой левой части спектра излучений и захватывает зону радиоволн.

Киноизображение, снятое по фотографическому методу, по шкале электромагнитных волн ближе к синей зоне спектра и находится в правой части зоны видимого света, чуть захватывая пограничные зоны. Получается, что кино это, прежде всего зрелище.

Телевидение же захватывает, помимо зоны видимого света, ещё и большую зону радиоволн.

Поэтому изображение и звук здесь почти равнозначны.

Недаром в фильмах «Рассказывает Ираклий Андроников», «Виктор Шкловский», «Смеющийся человек» и других ведущую роль играет звук.

Повторяю, кино и телевидение - родные братья.

В дальнейшем, для простоты разговора, давайте договоримся: кино и телевидение будем называть одним словом «КИНО».

«Из всех искусств для нас важнейшим является кино», - говорил В.И. Ленин в беседе с А.В. Луначарским.

Что такое кино?

Вот что о нём говорят известные режиссёры:

«Кино есть музыка света». Абель Ганс.

«Кино - это правда 24 кадра в секунду». Сергей Юткевич.

«Всё, что движется на экране, - это кино». Жан Ренуар.

«Я, машина, показываю вам мир таким, каким только я его смогу увидеть». Дзига Вертов.

«Фильм - вызов и себе, и зрителю». Ингмар Бергман.

«Кино - это мечта». Федерико Феллини. Он же сравнивал процесс съёмок фильма с увлекательной игрой.

«Кино - запечатлённое время». Андрей Тарковский.

Я же добавлю: *«Кино есть зафиксированное время в пространственных тенях».*

КИНО - ЭТО ИГРА.

В эту игру я играю много лет.

ИГ-РА. ИГ - вероятно иго, но есть перевод как огонь.

РА - солнце.

Слово «игра» у древних греков означало «ребячество», у римлян - «радость, веселье», у древних германцев - «лёгкое, плавное движение».

Платон в своих «Законах» призывал жить играючи, дабы *«искать милость богов и прожить свой век согласно свойствам своей природы».*

Не следует, наверное, толковать слово «игра» как только наслаждение, веселье. Есть игры серьёзные.

Кино такая же игра, как и все игры. Любая игра может пройти успешно, если её участники знают правила и не нарушают их. В футбол играют ногами, в волейбол - руками. «Игра без правил» - тоже игра, но уже по другим правилам.

Все виды игр в кино по ощущениям можно разделить на три группы: зрительные, звуковые и зрительно-звуковые.

«Зрение больше всего поражает наше воображение, ибо зрение является самым острым из всех чувств», - слова Платона.

«Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать», - говорит пословица. 70-80 % информации из окружающего нас мира мы получаем через зрение. Если мы воспринимаем окружающий мир с помощью пяти чувств, то в кино используем всего два: зрение и слух.



Итак. Что это за игра в «КИНО»?

Описание игры.

Один или нескольких игроков придумывают или не придумывают жизненную ситуацию и с помощью камеры снимают отдельные кадры для будущего фильма. Полученный набор кадров монтируют (склеивают), озвучивают и показывают зрителю.

Схема игры.

Замысел - Подготовка - Съёмка - Монтаж - Показ.

Правила игры.

Вначале АВТОР сочиняет игру.

Придумывает последовательность событий, экспозицию, завязку, развитие действия, развязку события, пропуская всё через «авторскую призму». Термин взят у Дзиги Вертова.

Игроки определяют объект, цель, время и название игры.

При игре в документальное кино такие понятия как завязка, конфликт, кульминация иные, чем в игровом кино.

В кино игроков может быть несколько: автор сценария, режиссёр, оператор, художник, актёры и т.д. Поминальный список в титрах фильма иногда встречается очень большой.

Играть в кино может и один игрок, но тогда ему приходится играть за всех. «И чтец, и жнец...»

Способности игроков.

Есть игроки одарённые от природы. Я знал некоторых операторов, которые нигде не учились, но чувство света, чувство композиции было у них, как говорят, от бога.

По мере накопления опыта игрок (съёмщик) становится всё искуснее. Приёмы, не ведущие к цели, он отбрасывает. Постепенно вырабатывает свой почерк, стиль.

Условия игры.

В футбол играют мячом, в войну - танками. В кино - камерой, оптикой, светом, микрофоном.

Язык игры.

Важнее всего в игре в КИНО - **знание ЯЗЫКА** изображения, который состоит из следующих основных приёмов:

1. Деление на планы.
2. Точка съёмки.
3. Оптика.
4. Освещение.
5. Цвет.
6. Движение аппарата.
7. Композиция кадра.

Применение этих семи приёмов изобразительной техники в различных сочетаниях даёт разнообразие языка кино. Плюс ещё монтаж, звук, текст и т.д. Подробнее об этом поговорим ниже.

Объект игры.

Объектом игры может быть что и кто угодно. Хотите снимайте на грядке - жучка, на кухне - таракана, в шахте - шахтёра, в поле - крестьянина. Важно подчеркнуть, что ограничений в выборе объектов съёмок нет.

Название игры.

Всякий раз, когда я рассказываю студентам об языке кино, о выразительных возможностях камеры, предлагаю экранизировать простенькую фразу «У попа была собака, он её любил...», или «Жили- были дед и баба, была у них курочка Ряба».

Студенты придумывают общие, средние и крупные планы, музыкальное сопровождение, наезды-отъезды.

Но все, как правило, забывают главное - в какую игру они собираются играть: детектив, драму, комедию, эротику, оперу.

Важно определить название игры, или, как в книгах пишут, определить жанр. От этого зависит применение выразительных приёмов, продолжительность фильма, стиль.

Незнание законов не освобождает от ответственности.

Время игры.

Время игры в кино включает подготовительный, съёмочный и монтажный периоды, но учитывается лишь экранное время.

От него зависит манера игры: сюжет ли это будет, очерк или полнометражный фильм.

Зрители.

Игра без зрителей - не игра. Зрители бывают разные. Созерцатели (потребители) и зрители-созидатели (соучастники). Зритель должен быть подготовленным к восприятию фильма, иначе он ничего не поймёт в вашей игре.

Однажды из Африки в Париж привезли папуаса и повели его в кино. Он испытал ужас от увиденного. Перед его взором появлялись отдельно голова, отдельно руки, ноги и другие части тела. Такого четвертования человека он, бедняга, не выдержал и сбежал. Мы же это «четвертование» считаем выразительными средствами, т.к. привыкли из частей складывать целое.

Слава богу, у зрителя пока не включается опознаватель - это, мол, крупный план, это средний, это общий. Он просто смотрит фильм, приёмы съёмок пока остаются за кадром.

А судьбы кто?

Зритель или сам игрок? Ответ смотрите в конце книжки.

По высоким меркам, игроки стараются добиться эмоциональной реакции зрителя, как говорили древние греки, катарсиса - очищения души. По мнению Аристотеля, катарсис вызывает чувства просветления, как в процессе восприятия, так и в процессе создания.

Вывод из спорных рассуждениях об игре в кино:

Зная правила игры в кино, можно всякий раз получать удовольствие не только от процесса съёмок, но и от результата. Игра доставит радость и тем, кто её творит, и тому, кто её смотрит.

Чтобы снять хороший фильм, требуется не так уж много.

Всякий раз, приступая к съёмкам фильма, не забывайте, что это по большому счёту ИГРА на самых тонких вибрациях души и чувств.

Вот и всё. Хотя нет. Всё, что здесь написано про игру в кино, как говорил Василий Иванович Чапаев, «наплевать и забыть». Мне просто показалось, что такая модель как-то объясняет процесс создания фильма.

Вспомнил строчку из эзотерической книги «Зов»: *«Всякое суждение есть уже проявленное действие»*.

Теперь плавно переходим к размышлениям том, кто же такой автор-оператор и с чем его едят.



№ 80. Кинооператор Е. Славинский



№ 81. На съёмках фильма «Колчаковщина». 1928 г.