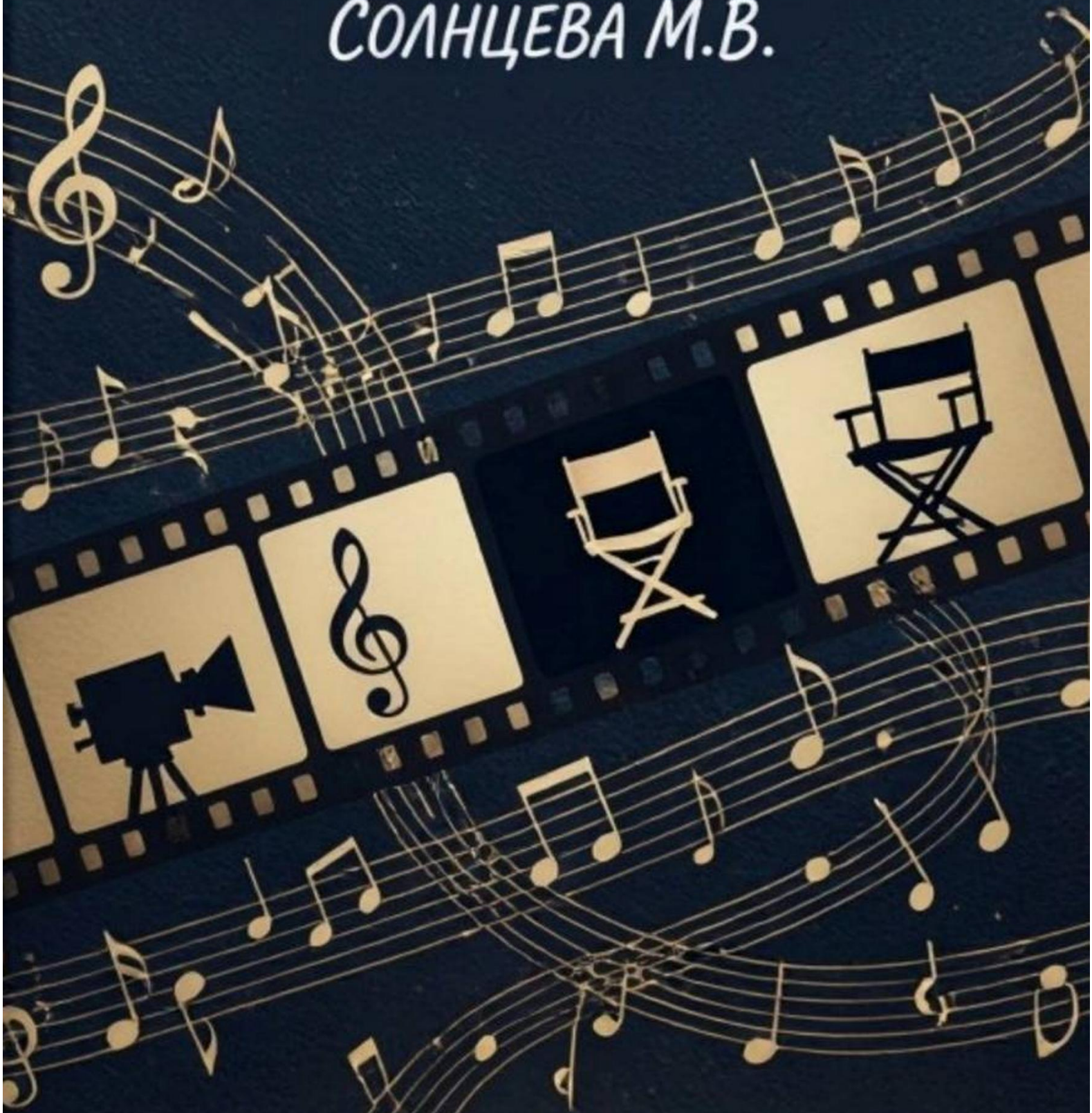
ПАРТИТУРА ДЛЯ КАМЕРЫ

СОЛНЦЕВА М.В.



Маргарита Солнцева

Партитура для камеры

«Автор»
2026

Солнцева М. В.

Партитура для камеры / М. В. Солнцева — «Автор», 2026

Режиссёр-документалист с пятнадцатилетним стажем ведёт читателя через съёмочный процесс — от первого такта на бумаге до цветокоррекции готового клипа. Вместе с ним работают: композитор Ирина, которая пишет музыку к сценам и не выносит слово «фон»; оператор Гриша, который считает, что свет важнее текста; монтажёр Лена, у которой на столе всегда лежит метроном; актёр Марк, который приносит на площадку не текст роли, а список задач; и продюсер Соня, которая единственная помнит про сроки. Каждая глава — один рабочий этап: как выбрать тональность под сцену, где поставить кульминацию, как записать синхрон в шумном помещении и что говорить на защите проекта.

© Солнцева М. В., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Сюжет 5
Глава 1. Сцена как партитура 6
Глава 2. Высота и камера: тональность, лад, крупность 8
Глава 3. Гармония и драматургия: аккорд, доминанта, кульминация 10
Глава 4. Ритм и монтаж: такт, доля, склейка 12
Глава 5. Темп и динамика: Allegro, Adagio, рапид 14
Глава 6. Голос в кадре: опора, тесситура, синхрон 16
Глава 7. Актёр и подтекст: сверхзадача, второй план, крупность 17
Глава 8. Свет и цвет: рисующий свет и тембр 19
Глава 9. Мизансцена и раскадровка 20
Глава 10. Монтаж: склейка, Кулешов, аттракцион 21
Глава 11. Приёмы камеры: движение, ракурс, хромакей 23
Конец ознакомительного фрагмента. 24

Маргарита Солнцева
Партитура для камеры

Сюжет

Эта книга о стыке, где музыка встречается с изображением: почему припев и монтажная склейка подчиняются одному закону, зачем крупность плана меняет тональность сцены, как доминанта работает как точка поворота, а каденция — как финальный кадр. Двадцать девять глав: пятнадцать очерков о съёмке — от такта и раскадровки до цветокоррекции и защиты проекта, четырнадцать словарных глав, сводный словарик терминов по кино, театру, вокальным приёмам, актёрским системам и журналистике: ноты и высота, гармония, ритм, голос, актёрская работа, сцена, режиссура, киноязык, приёмы камеры, эфир, вокальные приёмы и девять актёрских систем. Для тех, кто снимает клипы, пишет музыку к сценам и хочет, чтобы картинка и звук дышали вместе.

Главные герои:

Режиссёр-рассказчик, пятнадцать лет документального кино, не любит слово «контент»; Ирина, 34, композитор, пишет на бумаге, прежде чем играть; Гриша, 41, оператор, спорит о свете до хрипоты и всегда прав в цветокоррекции; Лена, 29, режиссёр монтажа, держит метроном на столе; Марк, 46, актёр театра, приносит на площадку список задач вместо роли; Соня, 38, продюсер, знает бюджет по памяти.

Глава 1. Сцена как партитура

Есть слово, которое я слышу на каждой площадке и каждый раз вздрагиваю: фон. «Нужен фон», «фон слишком громкий», «уберите фон, мешает тексту». Так говорят о музыке те, кто никогда не снимал сцену, где музыка — единственный, кто говорит правду.

Музыка в кадре — не фон. Это второй рассказчик, который работает одновременно с актёром и иногда против него. Когда герой говорит «я в порядке», а под кадром идёт тянущаяся малая секунда, зритель не поверит герою. Он поверит музыке: она сказала правду первой.

Поэтому книгу я начинаю не с аккорда и не с камеры, а с идеи партитуры. Партитура — это запись всех партий вместе: кто что играет одновременно. В кино всё устроено так же. Режиссёр, оператор, актёр, композитор и монтажёр — это партии одного произведения, и сцена работает только тогда, когда они играют в одном размере.

Три вещи, которые всегда идут вместе

Первое — событие. В сцене что-то должно произойти, и не обязательно большое. Человек входит в комнату — уже событие, если до этого он боялся входить.

Второе — время. У сцены есть длительность, и она не равна длине текста. Можно сказать два слова за минуту, а можно уместить десять минут в двадцать секунд, если между кадрами есть воздух.

Третье — точка зрения. Не «что происходит», а «с чьей точки зрения». Кадр от лица героя и кадр со стороны — два разных фильма.

У музыки есть точные аналоги всех трёх вещей. Событию соответствует смена гармонии или динамики. Времени — темп и размер такта. Точке зрения — тембр: скрипка в высоком регистре звучит как «изнутри», а контрабас — как «со стороны и снизу».

Сцена, которую мы будем разбирать всю книгу

Чтобы не говорить абстрактно, возьмём одну сцену и будем возвращаться к ней.

Сцена: женщина входит в комнату и видит накрытый стол на двоих. Она одна в квартире.

Всё. Три секунды смысла и три минуты возможностей. В этой сцене нет ни одного слова, и именно поэтому она годится как учебная: всё, что с ней можно сделать, делается музыкой и камерой.

Вариант первый, «светлая печаль»: общий план от двери, длинная нота скрипки в высоком регистре, ровный темп, мажор с понижённой шестой ступенью. Зритель понимает: её ждали, и это давно.

Вариант второй, «тревога»: тот же общий план, но камера чуть ниже, свет контровой, и вместо струнных — редкие удары по корпусу инструмента, без размера. Зритель понимает: ждали не её.

Вариант третий, «комедия»: тот же план, крупность меняется на деталь — две вилки, — и звучит лёгкий стаккатный аккомпанемент, будто кто-то подкрадывается. Зритель понимает: сейчас кто-то выйдет из-за угла.

Одна сцена, три смысла. Текст не менялся, свет почти не менялся, камера стояла там же. Менялись высота, ритм и тембр — и то, как они совпали с крупностью и монтажом.

Почему эта книга вообще нужна

Я преподаю на курсах для тех, кто снимает клипы и короткий метр. И каждый год повторяется одно: люди знают, как поставить камеру, но не знают, как разговаривать с композитором. Они говорят: «сделайте тут драматичнее». Композитор понимает это как «громче и больше струнных», режиссёр ждал «медленнее и тише», и на премьере оба недовольны.

Проблема не в таланте. Проблема в словаре. У музыки и кино разные слова для одних и тех же явлений: у музыканта «кульминация» — это точка максимальной гармонической напря-

жённости, у режиссёра — момент максимального конфликта. Если эти две кульминации не совпадают по секундам, сцена рассыпается.

Эта книга — словарь соответствий. Пятнадцать глав, в каждой: понятие из музыки, понятие из кино и то, как они соединяются в работе.

Случай первый: Ирина и слово «фон»

Ирина, композитор, с которой мы работаем десять лет, на первой встрече сказала продюсеру: «Я не пишу фон. Я пишу то, что герой не может сказать вслух».

Продюсер обиделся, а я запомнил. С тех пор это моё главное правило при обсуждении музыки: прежде чем говорить о стиле, надо ответить на вопрос — что герой не может сказать вслух в этой сцене? Ответ и есть техническое задание.

В той сцене со столом героиня не может сказать: «Я всё ещё жду». Значит, музыка должна это сказать за неё — и не громко, потому что она сама себе в этом не признаётся.

Глава 2. Высота и камера: тональность, лад, крупность

Самое простое и самое недооценённое решение в кино — в каком регистре звучит сцена. Не в каком жанре, не в каком стиле, а на какой высоте. Потому что высота — это не «красиво» или «некрасиво», это тело зрителя: низкие частоты он чувствует грудью, высокие — головой.

Лад: свет и тень

Лад — система отношений между ступенями. Мажорный лад звучит открыто, минорный — сжато и печально. Это знает каждый, кто играл гаммы, но в кино у лада есть вторая работа: он задаёт не настроение, а достоверность.

Мажор в сцене с накрытым столом скажет: «она рада». Минор скажет: «она не рада». А мажор с понижённой шестой — тот самый «светлый минор», который звучит одновременно тепло и горько, — скажет то, что нужно: «она рада и знает, что это последний раз».

Одна ступень. Не жанр, не инструмент, не бюджет. Одна понижённая нота — и сцена перестала быть бытовой.

Тональность: та же мелодия, другая тесситура

Тональность — высота, на которой живёт музыка. Перенос мелодии в другую тональность называется транспонированием: смысл сохраняется, высота меняется.

В кино это решает две задачи. Первая — удобство голоса: песня, которая в оригинале звучит в соль мажоре, может не подойти певцу, и её переносят на два тона ниже. Вторая, важнее для нас, — соответствие кадру. Режиссёр редко это осознаёт, но крупный план «просит» более высокого регистра, а общий — более низкого. Не потому, что так красивее, а потому что крупный план — это интимность, а интимность в звуке — это близость, то есть верхняя середина.

Проверить легко. Возьмите одну и ту же тему, сыграйте её на октаву выше под крупный план и на октаву ниже под общий. Второй вариант покажется «про страну», первый — «про человека».

Крупность и интервал

Крупность плана — это расстояние до героя. Деталь, крупный, средний, общий, дальний. У музыки есть точный аналог — интервал, расстояние по высоте между двумя звуками.

Соседняя нота, секунда — это «рядом». Терция — шаг. Квинта — широкий жест. Октава — «во весь рост».

Практическое правило, которое я вывел на монтаже: чем крупнее план, тем меньше интервал. На детали (рука, вилка, ключ в замке) лучше работает секунда или малая терция — что-то, что звучит как шёпот. На общем плане квинта и октава перестают быть пафосом и становятся просто масштабом.

И обратное тоже верно: если вы поставили октавный скачок под деталь, зритель почувствует фальшь, даже не понимая, в чём дело. Так бывает, когда композитор пишет музыку «вообще», а монтажёр режет её под кадры: совпадения случайны, а провалы слышны.

Деталь как самая громкая нота

Есть приём, который я называю «деталь вместо оркестра». Вместо того чтобы наращивать музыку, вы убираете её и оставляете один звук: тиканье часов, каплю, скрип двери.

В терминах музыки это пауза и фермата — знак, останавливающий счёт, когда ноту или паузу держат по смыслу, а не по метроному. В терминах кино — деталь и стоп-кадр.

Это работает потому, что внимание зрителя не бесконечно. Когда исчезает музыка, освобождается место, и на него въезжает деталь. Сцена, где всё время играет что-то, не имеет кульминации: у неё нет тишины, а значит, нет и контраста.

Случай второй: Гриша и нижний регистр

Гриша, наш оператор, на съёмках документального фильма про ночную смену на заводе поставил камеру так низко, что в кадр попадал только пол и ноги. Режиссёр потребовал «поднять камеру, потому что так ничего не понятно».

Гриша поднял, но попросил Ирину сделать музыку «как было». Она написала низкую тянущуюся педаль на синтезаторе — одна нота, почти без движения. И сцена вдруг стала страшной: люди ходили над камерой, а низ гудел, как трансформатор.

Вот что произошло: когда убрали низкий ракурс, функцию «снизу» взял на себя низкий регистр. Смысл сохранился, потому что сменился носитель. Это и есть работа режиссёра: не «сделайте страшнее», а «смысл живёт здесь, перенесите его туда».

Глава 3. Гармония и драматургия: аккорд, доминанта, кульминация

Если мелодия — это то, что зритель напевает, то гармония — это то, что он чувствует, не осознавая. И именно гармония в кино отвечает за драматургию, потому что у неё есть встроенный сюжет: напряжение и разрешение.

Трезвучие и септаккорд: устойчивость и вопрос

Аккорд — три и более звука вместе. Трезвучие — три звука через один (до-ми-соль), основа всей гармонии. Септаккорд — четыре звука, к трезвучию добавлена септима: он звучит напряжённее и просит продолжения.

Разница слышна мгновенно и описывается словами, понятными режиссёру: трезвучие — это утверждение, септаккорд — это вопрос.

Дальше простая арифметика. Каденция — оборот, которым закрывается фраза: обычно доминанта, пятая ступень, тянет обратно в тонику, первую. Разрешение — сам переход напряжения в устойчивость.

В кино у этого есть точный аналог: сцена, которая ставит вопрос, и сцена, которая на него отвечает. Если вся сцена говорит трезвучиями, она «ни о чём»: всё утверждено, спорить не с чем. Если вся сцена — септаккорды без разрешения, зритель устаёт за минуту.

Кульминация: где именно

Кульминация — момент максимального напряжения. В музыке это обычно самая высокая нота или самый плотный аккорд. В драматургии — точка, после которой история уже не может идти как раньше.

Главная ошибка новичков — поставить кульминацию в конец. Тогда сцена заканчивается на пике, и у зрителя не остаётся воздуха: он не успевает почувствовать, что-то изменилось. Нужна развязка — короткий участок после пика, где напряжение разрешается.

У музыки для этого есть готовое решение: доминанта (пик) и следующая за ней тоника (выдох). У монтажа — увеличение длины кадров после кульминации: короткие склейки на пике и один длинный кадр после. Тот же приём, другая единица измерения.

Практическая схема на двадцать секунд: восемь секунд нарастания, четыре секунды пика, восемь секунд разрешения. Не потому, что это священная пропорция, а потому что так укладывается дыхание зрителя.

Драматургия, фабула и то, что между ними

В режиссёрском словаре есть два слова, которые часто путают. Фабула — это события в их естественном порядке: пришла, увидела, ушла. Драматургия — то, как вы эти события рассказываете: с чего начинаете, что утаиваете, где даёте узнать раньше героя.

Музыка работает на уровне драматургии, а не фабулы. Она не сообщает, что произошло, — она сообщает, как к этому относиться. Именно поэтому одна и та же фабула с разной гармонией даёт разные истории.

И отсюда правило, которое я повторяю на каждой встрече с композитором: сначала мы договариваемся о драматургии сцены в трёх словах, и только потом Ирина садится за инструмент. «Она надеется и не верит». «Он врёт и знает, что она понимает». Такие фразы переводятся в музыку почти механически: надежда — мажор, сомнение — понижённые ступени, вранье — неровный ритм.

Случай третий: Лена и метроном на столе

У монтажёра Лены на столе стоит метроном. Не для красоты: когда она собирает сцену, она выставляет темп музыки и режет кадры по его долям, даже если музыки в сцене не будет.

Это звучит как безумие, но объясняется просто: у монтажа есть ритм, независимый от звука. Склейка, попавшая в долю, воспринимается как «правильная», а склейка на полудоле — как «дёрганая». Если монтаж собран по темпу, а музыка написана позже, композитору достаточно попасть в этот темп — и всё сойдётся без переделок.

Лена формулирует это так: «Я не режу под музыку. Я режу в том же размере, в котором потом будет музыка».

Глава 4. Ритм и монтаж: такт, доля, склейка

Из всех соответствий между музыкой и кино самое точное — ритм. И самое недооценённое. Режиссёры обсуждают свет и игру, композиторы обсуждают гармонию и тембр, а между тем восемьдесят процентов ощущения «профессионально снято» — это ритм.

Такт, доля, сильная доля

Такт — отрезок музыки от одной сильной доли до следующей. Доля — равный шаг пульса. Сильная доля — первая в такте, на неё падает акцент.

В монтаже такт — это не метафора. Сцена, собранная из кадров одинаковой длины, читается как ровный размер: раз-два-три-четыре, склейка на каждом счёте. Сцена, где кадры разной длины, читается как размер со сбитым акцентом — и это уже художественное решение, а не ошибка.

Начинающие монтажёры инстинктивно режут «по ровному»: два-три секунды на кадр, чтобы было «динамично». В результате получается метроном без музыки — ритмично и мёртво.

Живой монтаж устроен как живая музыка: есть фразы, есть дыхание между ними. Четыре коротких кадра, потом один длинный. Три удара, потом пауза. Именно пауза делает удары ударами.

BPM и ритм монтажа

Темп измеряется в BPM — количестве четвертных долей в минуту. Сто двадцать BPM — это два удара в секунду, удобный «шаговый» темп для маршей и танцев. Восемьдесят — спокойная речь. Сорок — сердцебиение в покое.

Практика такова: у каждой сцены есть свой «рабочий» BPM, даже если музыки в ней нет. Сцена ссоры живёт на ста двадцати-ста сорока, сцена прощания — на шестидесяти. Монтажёр находит этот темп телом: ставит метроном и смотрит, в каком темпе кадры «перестают дёргаться».

Отсюда простое техническое правило для композитора: спросите у монтажёра BPM сцены до того, как писать. Не «какой стиль музыки», а «в каком темпе ты резал». Ответ сэкономит две недели.

Синкопа: акцент не там, где ждали

Синкопа — акцент на слабой доле. В музыке она создаёт ощущение подвоха: удар приходит раньше, чем тело его ждёт. Триоль — три ноты на месте двух, тоже «не по сетке». Пунктирный ритм — нота с точкой плюс короткая, любимый приём маршей и тревожных тем.

В монтаже синкопе соответствует склейка на движении внутри кадра, а не на его конце: камера ещё не договорила, а мы уже перескочили. Это джамп-кат — склейка двух кадров одной сцены с пропущенным куском.

Раньше джамп-кат считали ошибкой. Сейчас им гонят темп: им склеивают сборы, разговоры, монологи, оставляя только нужное. Механизм тот же, что у синкопы: вы убрали долю, на которую зритель опирался, и он стал внимательнее.

Важная оговорка: синкопа работает, когда сетка есть. Если акцент смещён всегда, слушатель теряет пульс и перестаёт различать, где «рано», а где «нормально». Поэтому в монтаже короткие кадры должны идти после ритмически ясного участка — иначе они не читаются как приём.

Склейка и её виды

Склейка — соединение двух кадров. Их немного типов, и каждый делает свою работу.

Прямая склейка — просто два кадра подряд. Самый частый и самый незаметный инструмент, как четверть в музыке.

Склейка на движении (матч-кат) — конец одного кадра совпадает по движению или форме с началом следующего: подброшенный камень — и летящий вертолёт. Глаз не замечает перехода, потому что занят движением. Это «слигованная нота» монтажа.

Наплыв и затемнение — плавный переход, где один кадр растворяется в другом. Работает как фермата или замедление: говорит зрителю «прошло время». Злоупотребление наплывами — верный признак учебной работы.

Восьмёрка — монтажный приём, при котором два плана соединяются так, что линия взгляда или движения образует петлю. Редкий и точный инструмент для сцен, где важно ощущение замкнутого круга.

Параллельный монтаж — два действия в разных местах режутся по очереди: здесь и там. Куски становятся всё короче, и зритель ждёт, чем кончится и то и другое. В музыке это двухголосие: две линии, которые ведут себя независимо, пока не сойдутся в одном аккорде.

Ритм монтажа и ритм музыки: кто кому подчиняется

Вечный спор: музыка под монтаж или монтаж под музыку? Ответ: в игровом кино — монтаж первичен, музыка подстраивается; в клипе — наоборот, монтаж идёт по музыке; в документальном — как получится, и это его главная боль.

Но есть правило, которое экономит всем время: смысловые акценты должны совпадать. Если в музыке на двадцать первой секунде стоит удар, а в кадре на двадцать первой секунде ничего не меняется, зритель почувствует, что его обманули. Удар обязан совпасть либо со склейкой, либо с движением в кадре, либо с репликой.

Композитор это называет «попасть в картинку», монтажёр — «положить под кадр». Смысл один: у события две подписи, и они должны стоять на одном месте.

Случай четвёртый: Лена, метроном и тридцать секунд

Лена собирала тридцатисекундный рекламный ролик. Всё было хорошо, кроме одного: заказчик говорил «не цепляет».

Она поставила метроном на 128 и обнаружила, что склейки идут на 120, 122, 121 и 119 — почти ровно, но не ровно. Двадцатая доля секунды разницы. Она пересобрала ролик по 128 — и «цепляет» появилось.

В музыке это называется «играть не в сетку». Никто не слышит разницы в отдельности, но тело чувствует, что ансамбль не сложился. У монтажа тело зрителя тоже есть.

Глава 5. Темп и динамика: Allegro, Adagio, рапид

Темп — скорость движения музыки. Динамика — громкость и её изменения. Вместе они делают то, чего не может сделать ни гармония, ни тембр: управляют временем в сцене. А время в кино — главный материал.

Итальянские слова, которые нужны режиссёру

В нотах темп пишут итальянскими словами, и режиссёру достаточно знать шесть.

Allegro — быстро, живо. **Moderato** — умеренно. **Andante** — не спеша, «шагом». **Adagio** — медленно, спокойно. **Largo** — очень медленно и широко. **Presto** — очень быстро.

К ним добавляются оттенки: **dolce** — нежно, **con brio** — с огнём, **maestoso** — величественно, **rit.** (ritenuto) — замедляя.

Зачем это режиссёру? Затем, что «сделайте побыстрее» — не задача. «Andante с ускорением к концу» — задача. Разница между режиссёром, которого композитор понимает, и режиссёром, которого он не понимает, — это шесть итальянских слов.

Динамика: crescendo и тишина

Динамика обозначается буквами: p — тихо, f — громко, pp и ff — очень. Crescendo — постепенно усиливая, diminuendo — ослабляя.

Одинаковая громкость от первой до последней секунды делает сцену плоской — в музыке это слышно сразу, в кино это ощущается как «скучно, хотя всё правильно».

И здесь есть ловушка, в которую попадают почти все: crescendo делают громче, вместо того чтобы делать плотнее. Громкость — ресурс ограниченный: если начать тихо и дойти до ff к середине, дальше расти некуда. Плотность — нет: можно добавить второй голос, потом третий, потом бас, не меняя общей громкости.

Профессиональный приём: кульминацию делают тише, чем ожидает зритель, но плотнее. Это работает как шёпот в сцене ссоры — внимание обостряется, потому что исчез привычный сигнал «важно = громко».

Фермата и стоп-кадр

Фермата — знак, останавливающий счёт. Ноту или паузу держат столько, сколько нужно по смыслу, а не по метроному.

Аналог в кино — стоп-кадр и, шире, любая остановка времени: замерший герой, длинный неподвижный план, пауза в диалоге, которая длится на секунду дольше комфортного.

Это самый дешёвый способ сделать сцену значимой и самый опасный: фермата работает только один раз. Второй стоп-кадр в том же эпизоде уже не «остановка», а «приём», а третий — «режиссёр любит стоп-кадры».

Рапид, таймлапс и время как материал

Рапид — замедленная съёмка: снимают с повышенной частотой кадров, а проигрывают с обычной, и движение становится плавным и медленным. Ускоренная съёмка (таймлапс) — наоборот: снимают редко, проигрывают часто, время сжимается.

В музыке этим соответствуют два разных явления. Рапид — это rallentando, расширение каждой доли: то же событие, но воздуха больше. Таймлапс — это ускорение и уменьшение длительностей: шестнадцатые вместо четвертей, движение без пауз.

И есть третий приём, который стоит знать: обратная съёмка. Снятое наоборот выглядит опаснее и страннее, чем есть: падение, снятое в обратном порядке, читается как рывок вверх. В музыке аналог — обратная запись звука (реверс): тарелка, перевёрнутая назад, звучит как вдох перед ударом. Именно поэтому реверс-тарелка стала клише всех трейлеров: она работает.

Аранжировка: кто играет и что это значит

Аранжировка — оформление: какие инструменты, что где вступает, где молчат барабаны.

Режиссёру нужно знать три вещи об инструментах, чтобы говорить с композитором на равных.

Струнные — непрерывное дыхание, «человеческий голос». Медные — сила и заявление. Деревянные духовые — характер и юмор (гобой — наивность, фагот — ворчливость). Фортепиано — одиночество и память. Синтезатор — современность и «неживое». Ударные — время.

Правило: один инструмент в сцене сильнее, чем десять. Когда в кадре крупный план и одинокая виолончель, зритель слышит человека. Когда там же играет оркестр, он слышит саундтрек.

Случай пятый: Ирина и кульминация, которую убрали

В короткометражке была сцена, где герой наконец говорит правду. Ирина написала мощную кульминацию: струнные, литавры, всё как надо.

На просмотре сцена не работала. Мы убрали музыку в момент признания — оставили только гул комнаты и дыхание. И сцена стала сильнейшей в фильме.

Ирина потом сформулировала правило, которое я теперь цитирую: «Иногда лучшая музыка — это та, которую вы вовремя выключили». В терминах динамики это subito piano — внезапно тихо. Приём старый, как опера, и по-прежнему безотказный.

Глава 6. Голос в кадре: опора, тесситура, синхрон

До сих пор мы говорили о музыке без слов. Но в кино есть голос — актёра, певца, ведущего, — и он живёт по своим законам. И именно здесь чаще всего рушится то, что казалось готовым.

Опора и тесситура

Опора — ощущение, что звук стоит на дыхании: работают живот и бока, горло свободно. Тесситура — та часть диапазона, в которой песня или роль держится большую часть времени.

Почему это важно режиссёру? Потому что актёр, которому неудобно в тональности, звучит напряжённо, — и зритель прочитает это напряжение как «плохая игра». Он не подумает «песня на тон выше», он подумает «герой фальшивит».

Отсюда рабочее правило: тональность подбирается под исполнителя, а не под «оригинал». Транспонирование — не компромисс, а профессиональная норма.

Диапазон, регистр и переход

Диапазон — от низкой ноты до высокой, которые человек берёт уверенно. Регистр — участок диапазона со своим способом работы связок: грудной, микстовый, головной.

Переход между регистрами, тот самый «слом», — самое уязвимое место голоса. В студии его прячут, на площадке — нет: живой звук в сцене выдаёт всё.

Поэтому в кино, где герой поёт в кадре, есть два пути: либо писать партию ниже перехода, либо честно показывать, что герой не профессионал. Второй вариант часто сильнее: сцена, где человек поёт плохо и искренне, работает лучше, чем сцена, где он поёт идеально и пусто.

Фразировка и монтаж

Фразировка — деление на музыкальные фразы: где вдох, где вершина, где затишье.

В монтаже у фразы есть точный аналог — сцена и эпизод. Эпизод — законченный кусок истории; сцена — его часть, объединённая единством места и времени. И то, и другое должно заканчиваться выдохом.

Практический совет монтажёру: не режьте внутри фразы без причины. Склейка посреди реплики — это «вдох на середине слова»: иногда нужно, но всегда слышно.

Артикуляция, дикция и синхрон

Синхрон — кусок интервью, который звучит голосом говорящего, без комментария. Хороший синхрон — одна законченная мысль на пятнадцать-двадцать пять секунд.

Дикция и артикуляция — работа языка, губ и челюсти. Задача, как формулируют преподаватели вокала: чёткие согласные при сохранении позиции, чтобы слова были понятны на последнем ряду.

В кино к этому добавляется техническая сторона. Петличка — маленький микрофон на одежде у воротника: держит ровный уровень при любом повороте головы, но шуршит от ткани и брошей, поэтому перед съёмкой её слушают. Закадровый текст (начитка) пишется под изображение: сначала смотрят, что в кадре, и только потом подбирают слова. Интершум — живой звук места: гул, шаги, ветер. Его не убирают до конца, потому что именно он держит ощущение настоящего.

И отдельно про а капелла — пение без инструментов. В кино это мощнейший инструмент: голос без аккомпанемента звучит как признание. Он не «украшает» сцену, он её обнажает.

И ещё одно, что стоит помнить: голос не обязан быть красивым. Он обязан быть правдивым. Красивый голос, который говорит неправду, зритель прощает только в мюзикле.

Глава 7. Актёр и подтекст: сверхзадача, второй план, крупность

В прошлой главе я обещал рассказать случай с Марком. Он стоит того, чтобы начинать с него главу об актёрской работе, потому что в нём весь предмет.

Случай шестой: Марк и его список задач

Марк, актёр, приходит на площадку не с выученной ролью, а со списком задач: «убедить», «скрыть страх», «не дать ей уйти». Он говорит, что текст — это то, что персонаж придумал сказать, а задача — то, что он на самом деле делает.

Однажды он попросил Ирину: «Не подчёркивай мою грусть. Подчёркивай мою вежливость». Она написала тему, где ничего не было от печали: ровный, аккуратный вальс. Сцена стала невыносимой.

Вот что такое второй план в музыке: аккомпанемент играет вежливость, а зритель слышит то, что под ней.

Сверхзадача и сквозное действие

В системе Станиславского есть два слова, без которых не разобрать ни одну роль. Сверхзадача — то, чего персонаж хочет всю историю, его главное желание. Сквозное действие — линия поступков, которыми он этого добивается.

Для режиссёра и композитора это не теория, а инструмент согласования. Сверхзадача героя определяет тональность фильма; сквозное действие — ритм сцен. Если у вас две сцены в одном фильме звучат в разных тональностях без причины, значит, у истории нет сверхзадачи — или вы её забыли.

Проверка простая: сформулируйте сверхзадачу в одном предложении, начиная с «хочет». «Хочет, чтобы её простили». «Хочет успеть до полуночи». Если формулировка получается длинной, с «но» и «если», — это не сверхзадача, а описание обстоятельств.

Подтекст и предлагаемые обстоятельства

Подтекст — то, что сказано, но не произнесено. Предлагаемые обстоятельства — условия, в которых существует сцена: время, место, отношения, прошлое.

Музыка — самый мощный инструмент подтекста, потому что она не умеет говорить прямо. Она не сообщает «он врёт», она создаёт ощущение, что-то не так. И это ощущение зритель приписывает герою, а не саундтреку.

Технически это делается расхождением. Если текст весёлый, а гармония минорная — возникает подтекст. Если текст и музыка совпадают — возникает прямое высказывание, которое в кино почти всегда слабее.

Правило, которое стоит записать: музыка не должна повторять то, что уже сказано словами. Она должна говорить то, чего слова не сказали.

Второй план, внутренний монолог, линия видений

Второй план — параллельная линия жизни персонажа, которая идёт под основным действием. Внутренний монолог — то, что герой думает, пока говорит другое. Линия видений — цепочка образов, которые возникают в его воображении.

В кино все три вещи показываются не словами, а деталями и звуком. Взгляд в сторону, пауза, дрогнувшая нота, шум за окном, который не относится к сцене.

Практический приём: в каждой сцене найдите одну вещь, которая герою важнее, чем то, о чём он говорит. И постройте вокруг неё звук. Это и будет второй план.

Темпо-ритм и атмосфера

Темпо-ритм — скорость и напряжённость жизни сцены, её внутренний пульс. Атмосфера — ощущение места и времени, которое возникает из деталей.

И то и другое живёт одновременно в двух слоях: в игре и в звуке. Актёр может играть быстро, а сцена при этом будет медленной, если музыка тянет. И наоборот: медленная игра под быстрый ритм даёт ощущение обречённости — герой не успевает.

Это, пожалуй, самый тонкий инструмент в арсенале режиссёра: расхождение темпо-ритмов. Когда игра и звук идут в разных скоростях, зритель чувствует конфликт, даже если в кадре никто не ссорится.

Крупность и игра

И последнее соответствие этой главы: чем крупнее план, тем меньше нужно играть и тем больше нужно звука.

На общем плане актёр должен быть «читаемым»: жесты, движение, поза. На крупном плане работает микромимика, и любая крупная игра выглядит как переигрывание. Музыка ведёт себя точно так же: на общем плане она может быть плотной, на крупном — должна уйти в один инструмент или в тишину.

Начинающие режиссёры делают обратное: ставят на крупный план полный оркестр и просят актёра «сыграть побольше». Получается сцена, где все кричат, включая скрипки.

Глава 8. Свет и цвет: рисующий свет и тембр

Свет в кино и тембр в музыке — это одно и то же явление, только в разных средах. Оба отвечают за то, как объект выглядит, а не за то, что он делает. И оба обесцениваются, когда их слишком много.

Три источника и три слоя звука

Трёхточечная схема света — стандарт студии. Рисующий свет лепит лицо, заполняющий убирает провалы в тенях, контровой отрывает человека от фона.

У звука точно такая же структура. Мелодия — рисующий свет: она лепит главное. Аккомпанемент — заполняющий: он убирает пустоту и не даёт сцене «проваливаться». Бас и низкие частоты — контровой: они отрывают звук от «фона», делают его объёмным.

Практическое следствие: если мелодия не читается, не надо делать её громче. Надо убрать заполняющий слой. Точно как со светом: если лицо кажется плоским, не добавляют рисующий, а убавляют заполняющий.

Естественный свет и живой звук

Естественный свет — тот, что есть на месте: окно, фонарь, лампа в кадре. Картинка получается живой и правдивой, но управлять светом приходится сценой: ждать, двигать людей, закрывать шторы.

У звука аналог — интершум и запись на месте. Она даёт правду и отнимает контроль: шумят холодильник, соседи, улица. Профессионалы поступают как с естественным светом — не воюют, а ждут и подстраивают.

Из этого следует практическое правило для документального кино: самый ценный звук — тот, который вы не планировали, но успели записать. И самый ценный свет тот же.

Цветокоррекция и тембр

Цветокоррекция — приведение цвета всех кадров к единому виду. Она не «делает красиво», она делает так, чтобы кадры из разных дней выглядели как один фильм.

Тембр в музыке делает то же самое. Один и тот же аккорд на рояле, на синтезаторе и на струнных — это один и тот же смысл в разных «цветах». И если в одной сцене струнные, а в следующей синтезатор без причины, зритель чувствует, что фильм рассыпался, — даже если не может объяснить, что не так.

Приём, который я советую всем: перед началом работы над фильмом определите «палитру» — три-четыре тембра, которые будут в нём главными, и один, который появится один раз, в кульминации. Это ровно то же, что делает оператор с цветом.

Ракурс и точка зрения в звуке

Ракурс — положение камеры относительно объекта: сверху, снизу, сбоку. Он меняет отношение зрителя к происходящему быстрее, чем текст.

У звука есть точный аналог — панорама и глубина. Звук может идти «спереди» (герой говорит в камеру), «сзади» (голос за кадром), «сверху» (высокие частоты, гул) и «снизу» (низкая педаль). Смещая звук, вы меняете ракурс, не двигая камеру.

Тонкость, которую мало кто использует: звук, идущий из глубины кадра, ощущается как «прошлое». Реверберация с длинным хвостом — это «далеко». Сухой звук вблизи — «здесь и сейчас». Поэтому флешбэк почти всегда делают с более длинным ревером: зритель слышит, что это воспоминание, раньше, чем видит подпись «три года назад».

Глава 9. Мизансцена и раскадровка

Теперь от смысла — к организации. Две вещи, которые делают съёмочный день возможным: мизансцена и раскадровка.

Мизансцена: где, кто стоит

Мизансцена — расположение людей в пространстве. Это не «где удобно поставить актёра», а высказывание: расстояние между людьми в кадре сообщает об их отношениях больше, чем реплики.

Ближе — интимность или угроза. Дальше — отчуждение или уважение. По разные стороны стола — переговоры. Один у окна, другой в дверях — уже конфликт.

Мизансцена связана с музыкой напрямую: она задаёт, откуда идёт звук и куда он движется. Если в кадре двое на расстоянии, а музыка играет «в голове» одного из них, зритель понимает, чья это сцена.

Раскадровка: рисунок вместо спора

Раскадровка — последовательность рисунков, показывающих кадры. Её ценность не в красоте, а в том, что она делает разногласия видимыми до съёмок.

Правило, которое я ввёл для себя много лет назад: если сцена стоит больше двух минут экранного времени, я рисую её. Не потому, что не доверяю оператору, а потому, что рисунок — единственный способ проверить, что все видят одно и то же. Слова «средний план с движением» каждый понимает по-своему.

И второе: раскадровка не обязана быть точной. Она обязана быть. Десять кривых прямоугольников с подписями «общий», «деталь», «крупный» экономят час на площадке.

План, крупность, деталь

План — то, что попало в кадр. Крупность — его масштаб: деталь, крупный, средний, общий, дальний.

Есть простое упражнение, которое я даю всем, кто начинает: снять одну сцену в трёх крупностях и посмотреть, какой смысл появляется. Общий план рассказывает про обстоятельства («она одна в большой квартире»). Средний — про действие («она подходит к столу»). Крупный — про чувство («она понимает»). Деталь — про факт («две вилки»).

И вот в чём фокус: смысл сцены часто живёт не в игре, а в выборе крупности. Можно сыграть гениально в общем плане — и никто не заметит.

Глубина кадра и глубина звука

Глубина кадра — сколько слоёв в нём: передний план, средний, фон. Глубина резкости — какая часть кадра в фокусе: узкая (размытый фон) или широкая (всё резко).

У звука есть буквальный аналог: глубина сцены, которую создают уровни громкости и реверберация. Ближний план звучит сухо и громко, дальний — тише и с хвостом.

Хорошая сцена устроена так, что глаз и ухо работают по одним и тем же слоям: передний план в фокусе — и звук переднего плана ясный; фон размыт — и фон звучит приглушённо. Это правило нарушают чаще всего: в кадре герой крупно, а на заднем плане кто-то громко разговаривает, потому что «так было на записи». И сцена рассыпается, хотя кадр красивый.

Глава 10. Монтаж: склейка, Кулешов, аттракцион

Монтаж — единственное, чего нет ни в театре, ни в музыке. Можно написать гениальную мелодию и снять гениальные кадры, и получить мёртвое кино, если склейки стоят не там. И наоборот: из среднего материала монтаж делает смысл, которого не было.

Режиссёр монтажа

Режиссёр монтажа — не «человек, который режет». Это автор второй волны: он переписывает фильм уже из снятого материала, и часто именно он находит историю.

Хороший режиссёр монтажа задаёт режиссёру неудобные вопросы: «А зачем здесь эта сцена?», «А если начать с конца?», «А почему у вас два третьих акта?». С ним спорят, ему обижаются, без него получается то, что получается.

В музыке есть точная профессия-аналог — аранжировщик. Композитор приносит тему, аранжировщик решает, кто её играет, в каком порядке и что из неё убрать. Монтаж — аранжировка снятого.

Эффект Кулешова

Классический опыт: берут один и тот же кадр лица человека без выражения и склеивают его по очереди с тарелкой супа, гробом и ребёнком. Зритель видит голод, горе и нежность. Лицо не менялось.

Это доказательство того, что смысл рождается на стыке, а не внутри кадра. И главный аргумент в пользу того, что монтаж — авторская работа, а не техническая.

В звуке ровно тот же эффект даёт подмена музыки под один и тот же кадр. Попробуйте поставить под сцену со столом сначала вальс, потом низкий гул, потом тишину — и вы увидите три разных фильма. Вы не тронули ни одного пикселя.

Монтаж аттракционов

Термин Сергея Эйзенштейна: аттракцион — любой элемент, который вызывает у зрителя сильную реакцию, и фильм собирается из таких элементов, а не из «жизни как она есть». Монтаж аттракционов — столкновение кадров, которые вместе дают третий смысл, часто шокирующий.

Современное кино пользуется этим постоянно, только не называет так: клиповые вставки, резкие смены крупности, звуковые «удары» в неожиданных местах, тишина после грохота.

Важно: аттракцион работает один раз. Второй такой же приём уже предсказуем, третий — смешон. Это же правило действует в музыке: самый сильный аккорд в песне может быть только один.

Ось действия и монтажная «восьмёрка»

Ось действия (правило 180 градусов) — воображаемая линия между двумя персонажами. Камера не должна её пересекать, иначе зритель потеряет, кто где стоит.

Причина не в эстетике, а в восприятии: наш мозг строит карту пространства, и когда камера прыгает на другую сторону, карта ломается. Зритель чувствует дискомфорт, не понимая, почему.

В музыке есть родственное явление — потеря тонального центра. Если гармония уходит слишком далеко и не возвращается, слушатель теряет «дом» и начинает раздражаться. «Восьмёрка» (приём, когда линия взгляда или движения замыкается в петлю) как раз возвращает карту на место: она показывает, что пространство замкнуто.

Наплыв, затемнение, переходы

Три перехода, которые надо знать, чтобы не изобретать велосипед.

Наплыв — один кадр растворяется в другом. Смысл: прошло время. Не «красиво», а именно время.

Затемнение — уход в чёрное. Смысл: конец части. В музыке — пауза с ферматой.

Прямая склейка — просто два кадра. Смысл: одновременность или продолжение. Девяносто процентов монтажа — прямая склейка, и это правильно.

Ошибка новичка: ставить переходы, чтобы «сгладить». Сглаживать нечего: если два кадра не соединяются, никакой наплыв не поможет. Он только сделает хуже, потому что привлечёт внимание к шву.

Случай седьмой: Лена и удар на двадцать первой

Лена собирала клип, и в нём была проблема: в середине сцена «провисала». Материал был нормальный, музыка нормальная, а на двадцать первой секунде зритель (заказчик) терял интерес.

Она сдвинула одну склейку на четыре кадра вперёд, к удару барабана. Всё. Пятнадцать минут работы, и «провисание» исчезло.

Она объяснила это так: «Зритель не знает, что у него на двадцать первой секунде удар. Но его тело знает, что в этот момент что-то должно случиться. Если не случилось — он отвлекается».

Вот почему монтаж и музыка — одна профессия с двумя инструментами.

Глава 11. Приёмы камеры: движение, ракурс, хромакей

Камера — это не «чем снимают», а «от чьего имени смотрят». Каждый приём движения отвечает на вопрос, кто и зачем движется: человек, камера или время.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.