

Продолжаем разговор о динамическом методе работы в светографике. Этой статьей мы начинаем еще одну тему — световой сдвиг. Именно начинаем, потому что пока можем лишь слегка прикоснуться к этому интереснейшему явлению



Светографика

Световой сдвиг: работа с моделью



Обязательно присылайте ваши работы, выполненные по мотивам этого урока, на адрес: hoyta@yandex.ru. Авторы с удовольствием ответят на все ваши вопросы, а более подробную информацию о творчестве художников вы сможете получить, зайдя на сайт www.hoyta.ru.

Общение с моделью

Мы много говорили о том, что и как необходимо делать светографу, чтобы получить желаемое изображение. Теперь нужно обсудить роль модели в этом процессе, те особенности, которые диктует техника светографии. Как подготовить модель к съемке, что ей необходимо знать и как себя вести? Конечно, нужно объяснить, что человек будет принимать участие в интереснейшем эксперименте, что фонари и другие используемые источники света не навредят зрению.

Персонажу нужно сидеть (стоять, лежать) комфортно, не напрягаясь, но и не шевелясь. Не нужно следить взглядом за вспыхивающими фонарями и выходить из образа, пока об этом не скажут. Мы помним, что любые, даже минимальные движения в отрисовываемой области станут удвоенным контуром на снимке. Это модель должна понимать, но, опять же, стоит объяснить, что, например, задерживать дыхание — как ныряльщик в бездну — не стоит, как, впрочем, и разговаривать.

Самое главное — удерживать в первые секунды нужную мимику (если, конечно, вы пишете по схеме: лицо > тело > фон). Поскольку нас привлекают интересные настроения, мимика, характерность персонажа, то перед съемками мы часто проводим некоторое время все вместе за чашкой чая. Даже разговоры ни о чем помогают создать непринужденную атмосферу и добиться непосредственности в общении.

Портретная ВЯЗЬ

Работа выполнена в стиле „портретная вязь“. Это импровизация линией, связывающая лабиринтом всех персонажей с их настроениями.

Если двигаться взглядом слева направо, можно отследить те состояния эмоциональной зависимости,

где сам персонаж подводит черту. И иносказательно, и реально. В конце связанной цепочки находится „завязь“. Это тот узел, та связь событий, которая в обратной последовательности заставляет плясать под свою дудку — это настроения самостоятельной личности.



Световой сдвиг

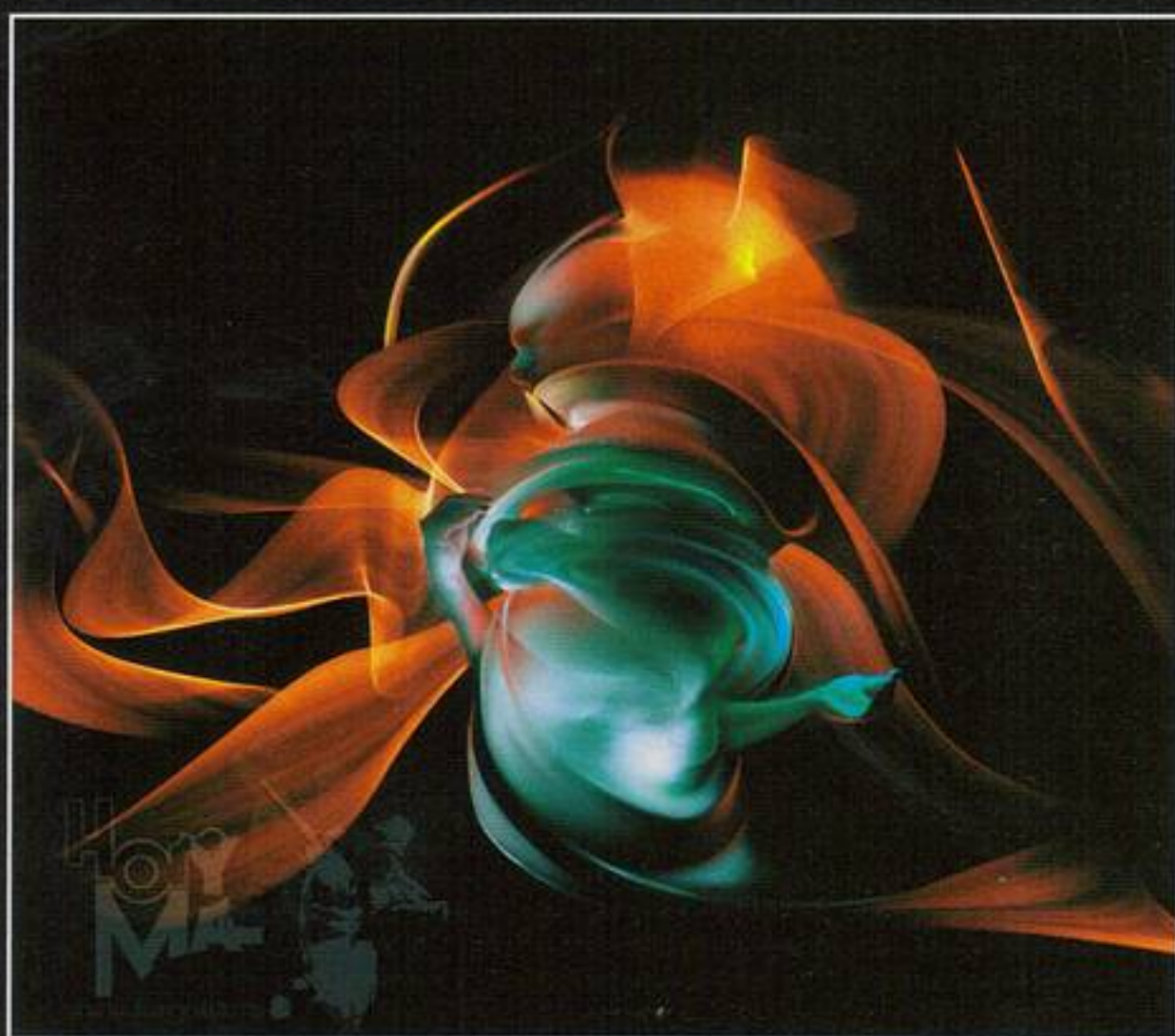
Данным методом можно, к примеру, одевать обнаженного персонажа. Прием потребует определенной сноровки в действиях светографа, правильного угла освещения, оптимальной интенсивности света и рассчитанного перемещения частей тела в сочетании с источниками света.

— Сноровка — это тот опыт, который не дает испуганным рукам с фонарями делать лишние движения...

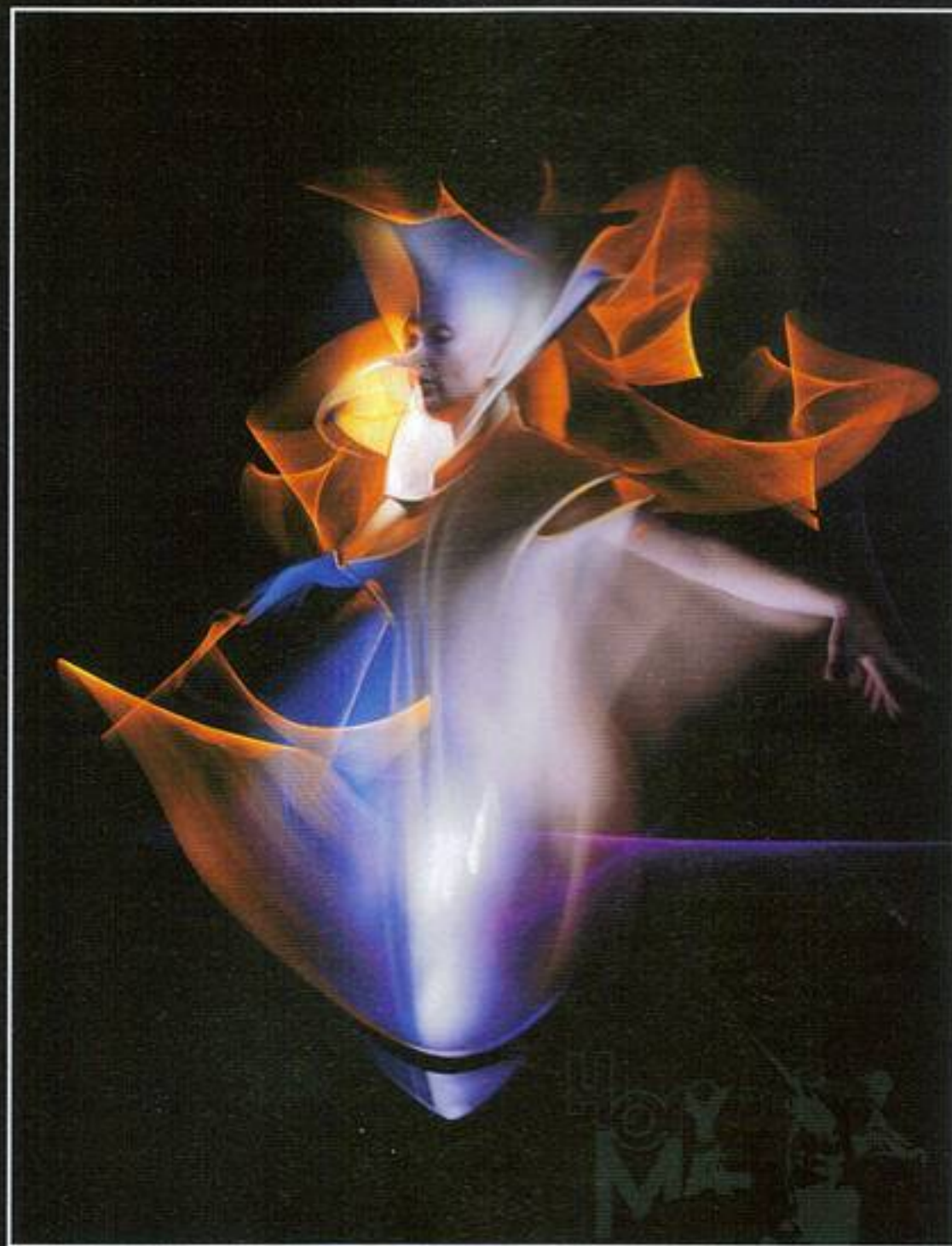
— Угол освещения и расстояние от источника света до плоскостей сдвига выбирается так же, как и при отрисовке статичных плоскостей. Но фонари используются более мощные (их интенсивность зависит от диафрагмы), и расстояние от движущейся плоскости увеличивается, чтобы перекрыть светом большее пространство.

— Интенсивность. Сдвиг можно рисовать теми же фонарями, что и в конечной фазе отрисовки статических плоскостей. Нужно учесть лишь то, где будет лицо и руки в последней фазе. Это лучше отрепетировать при включенном свете.

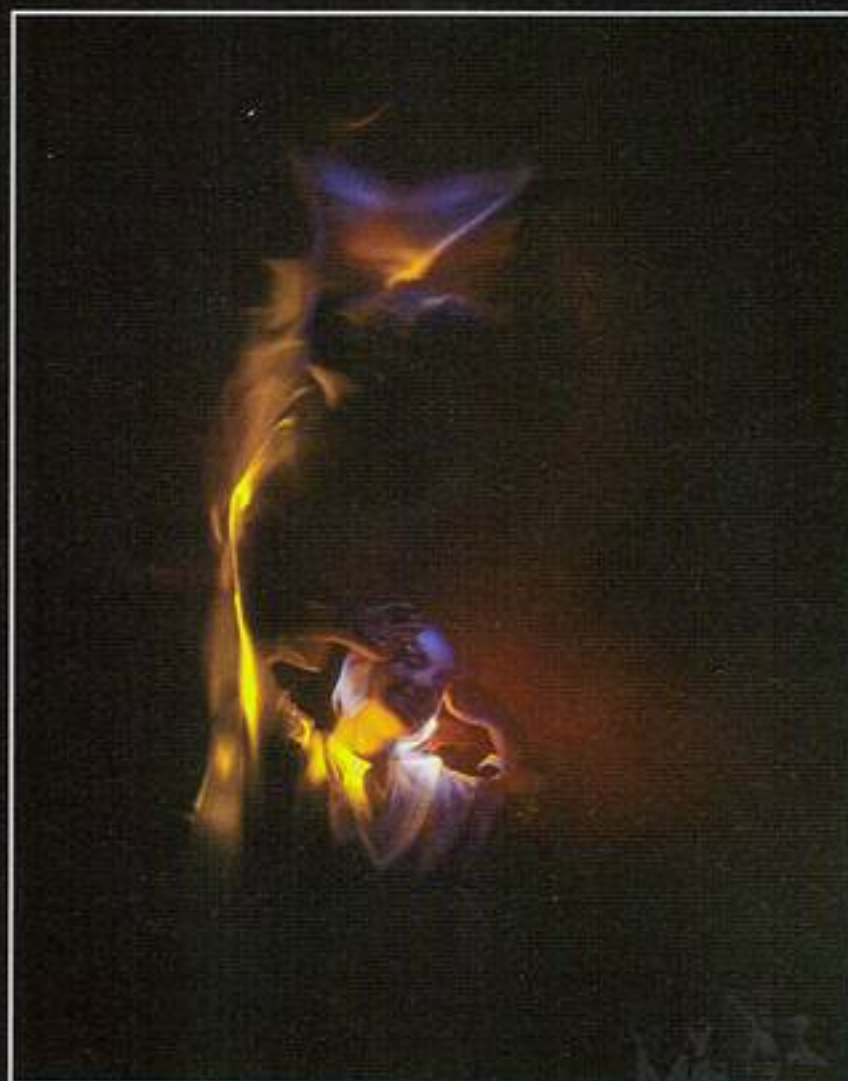
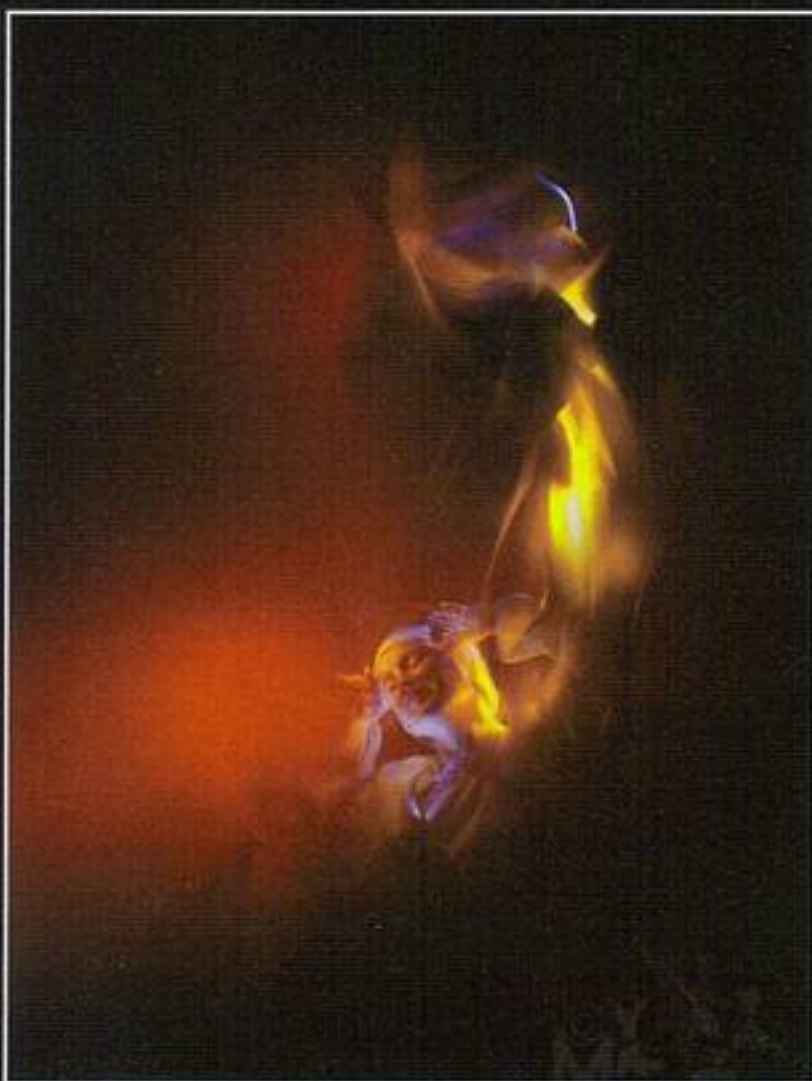
— Движение тела нужно рассчитать так, чтобы сдвигаемые линии накладывались на важные детали не криминально. Фонари должны двигаться с таким же расчетом: где нужно больше смазанности и линий — там ближе подносим фонарь к плоскости сдвига. Впрочем, сделать интересный сдвиг гораздо проще, чем о нем рассказывать.



Здесь демонстрируется сдвиг справа налево, пропись которого позволила «одеть» обнаженный торс смазанными линиями. Этапы прописи такие же, как в первом примере. Эскизы были стилизованы в графическом редакторе.



Тонкая полупрозрачная ткань одежды — это свет, результат смещения шляпы и жесткой накидки из ватмана. Чтобы этого добиться, модель медленно поднималась из положения сидя, как бы раскрываясь и разводя руки в стороны. Светограф, заранее выбрав плоскости освещения на шляпе, по отрепетированным траекториям прописал светом движения модели. Вторым этапом, когда модель остановилась в выбранной позиции, были прописаны плоскости лица и рук, а также внутренние плоскости элементов одежды (статическим методом). Потом динамическим методом (с помощью световых мечей) был создан фон. В завершение за спиной персонажа было сделано несколько контурных вспышек, чтобы убрать теневые области. Эти области могут появиться в результате смещения модели.



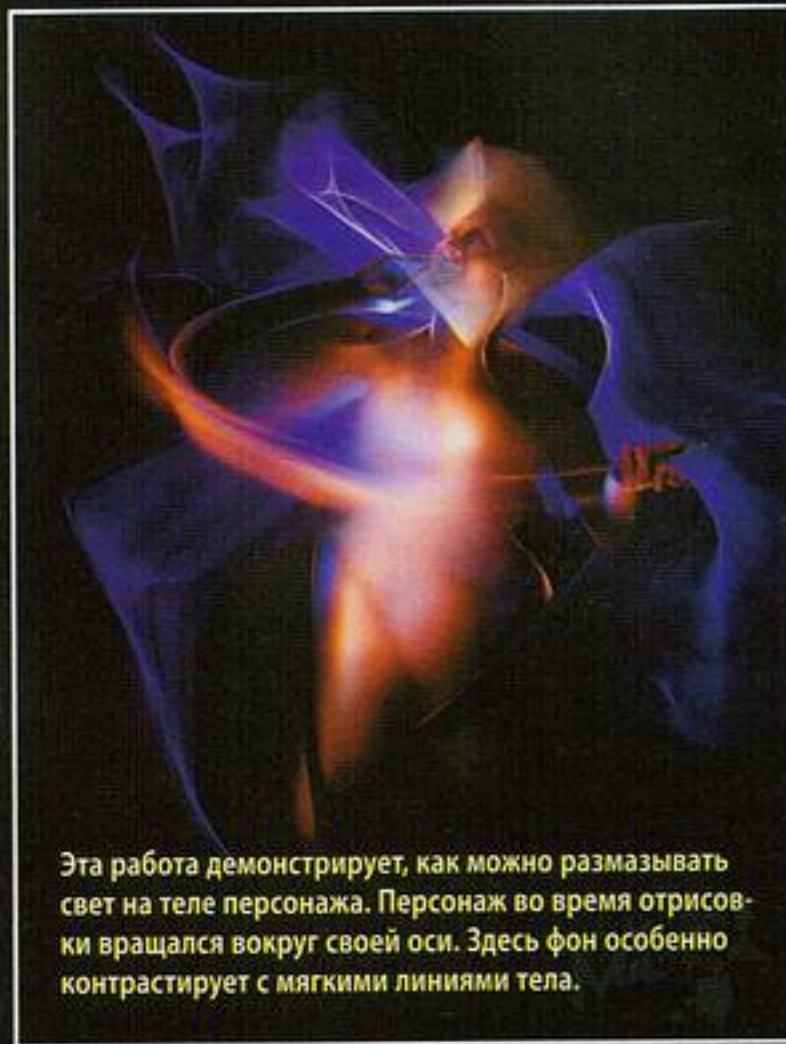
Скручивание

Последовательность прописи этих на первый взгляд «простых картинок» описана выше по пунктам (за исключением динамического фона), но здесь есть и динамика движения модели, где голова, руки, одежда и свет перемешиваются в нескольких точках по заранее запланированным траекториям.

Перед камерой происходит вращение модели с постепенным перемещением вверх. В этом случае, если светить фонарями в режиме «сдвиг», можно получить вот такие своеобразные изображения.

О приеме „размазывание“, или „размывание“

Этот метод, как показала практика, неплохо сочетается с угловатыми резкими деталями фона или линиями сдвига. Данный прием предполагает, во-первых, движение направленным источником света, во-вторых, движение самого объекта отрисовки и, в-третьих, совмещение движения обоих для получения хорошо размазанного пятна.



Эта работа демонстрирует, как можно размазывать свет на теле персонажа. Персонаж во время отрисовки вращался вокруг своей оси. Здесь фон особенно контрастирует с мягкими линиями тела.



В этой работе нет острых углов на фоне, но размазывание во время вращения персонажа сделало мягким все его тело, кроме одной груди. Будучи отрисованной вначале, без смещения, она получилась без сдвига, как в статической прописи.

Как двигать фонарь, догадаться несложно, а вот траекторию самого персонажа нужно планировать. Да и свет в данном случае нужен иногда в торец, а иногда касательный (под углом), чтобы не заслонять камеру. Приведем два примера.



Сложный сдвиг с мультиэкспозицией

Эта композиция прописана, естественно, в один щелчок затвора.

Схематично обозначим этапы создания работы:

- 1** Персонаж в нижней позиции — лежа на подиуме с упором в локтях и запрокинутой головой — отрисовка. Пишем сдвиг — персонаж приподнимается, выпрямляя руки, садится — отрисовка второй позиции.
- 2** Персонаж (в темноте) переворачивается, встает, как бы наклонившись над вторым персонажем с протянутыми к нему руками. Пишем сдвиг — персонаж поднимается, почти выпрямляется. Остановка — отрисовка рук и лица третьей позиции.
- 3** Пишем сдвиг — персонаж продолжает выпрямляться, одновременно поднимая руки и запрокидывая голову. Остановка — отрисовка лица в четвертой позиции.

- 4** Позиция модели — стоя, в руках над головой шляпа (переданная в темноте). Пишем сдвиг — руки поднимают и разворачивают шляпу. Отрисовка рук и шляпы в верхней позиции.

- 5** Персонаж перемещается налево — отрисовка лица и сдвиг вниз.

- 6** Персонаж перемещается направо — отрисовка лица и сдвиг вниз.

- 7** Персонаж уходит. Короткая вспышка в красный фон (помните про прием „исчезновение“, описанный в предыдущей статье?).

- 8** Стилизация работы в фоторедакторе. Здесь пришлось подправить линии сдвигов, изменить контраст и добавить темный круг на шляпу.