



Секреты СВЕТОГРАФИКИ

Продолжение





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

В этом материал мы продолжаем разговор о технике и теории светографии, начатый в прошлом номере. Чтобы читатель яснее представлял о чем идет речь, напомним несколько важных моментов

[Н] ачать, наверное, нужно с того, что светопись для нас является и продолжением, и частью живописи — это рисование светом. И если дневной свет или освещение в студии, даже случайное, создает законченную картину, то в светографии в кадре появляется только то, что фотограф осветит разнообразными источниками света. Поэтому человеку, заинтересованному в постижении этой техники, предстоит учиться видеть предметы, пластику линий и цвета иначе, чем в обычной жизни, как бы „без костылей“.

Именно так мы всякий раз выполняем процесс явления (или проявления) модели или

предмета из темноты с помощью света. А вот показать этот объект полностью или частично зависит уже от поставленных художественных задач.

Фотограф, работающий в технике светографии, использует свет, как художник использует краски, — более полно и совсем иначе, чем при постановке статичного студийного освещения. Или уличного, где оно просто есть. В

светографии художник создает работу всплеск за всплеском, как скульптор, получая из темноты пространства то, чему удивляется сам и на что хочет обратить внимание зрителя. Если закрыть глаза и попытаться найти в комнате карандаш, лежащий не на месте, то можно с удивлением убедиться, что в этой реальности карандаша не существует.

Напомним, что под термином „отрисовка“ мы подразумеваем процесс создания световых композиций.

Наши задачи

После того как вы ощутили всплески света в своих руках, перестали радоваться пестрому салюту на мониторе и начали задумываться об упорядочивании освещенных плоскостей, самое время поразмыслить над следующим:

1 Хотите ли вы создать задуманную световую композицию или вас устраивает то, что получится? Ведь до поры до времени случайные результаты бывают вполне удобоваримыми.

2 Вы хотите создать целостную работу или же вашей задачей так и останется съемка нескольких световых эскизов, зарисовок для последующей графической доработки?

3 Важно ли добиваться внутреннего свечения объекта или достаточно обозначить рельефные плоскости, и не проще ли тогда обратиться к обычной съемке с постановочным светом?

4 Важно ли отрисовать объект отдельно или же стоит привязать его к фону, окружению, интерьеру?

Если, ответив для себя на эти вопросы, вы поймете, что предстоящая работа вас не пугает, стоит уделить некоторое время настройкам камеры.

Диафрагма. Значение диафрагмы зависит от мощности осветительных точек. У нас есть источники, которыми мы работаем при диафрагме F4,5–7,1, но есть и более мощные, и тогда диафрагму выставляем уже F9–11. Подобрать необходимые источники освещения и соответствующие значения диафрагмы опытным путем не составит труда.

Фокусировка. Не так важно, в каком режиме происходит фокусировка: в ручном или автоматическом. Однако стоит учитывать, что

автофокус необходимо отключать после того, как нужный объект будет в фокусе, иначе в темноте камера вновь начнет фокусироваться и собьется.

Выдержка. Это очень важный компонент настройки, поскольку вся световая композиция выполняется в один кадр! Некоторые фотоаппараты позволяют устанавливать двух-, трехминутную выдержку, но чаще максимальная выдержка у цифровых фотоаппаратов не превышает 30 секунд. Поэтому лучше приобрести пульт дистанционного управления и тросик.

Для умельцев в Интернете есть информация, как самостоятельно изготовить подобное устройство.

Стоит учитывать, что время, необходимое для создания работы, зависит от поставленных задач, от сложности композиции и от опытности „рисующего“. Поначалу может потребоваться две минуты, затем станет достаточным 40–50 секунд, а когда есть помощник, время значительно сокращается.

Проба пера

Для пробы пера достаточно взять в каждую руку по фонарю, а затем, нажимая на курки и стараясь не заслонять модель, произвольно освещать ее. В этом эксперименте лучше чередовать большие фонари с маленькими, белый свет с цветным, поверхностное освещение с внутренним.

Если же потрудиться и постараться воплотить задуманную композицию в светографии, то нам понадобится внимательно осмотреть объект и определить наиболее выгодный ракурс для съемки. Особое внимание стоит обратить на пространство вокруг модели — есть ли там

место для движения рук с фонарями.

Если модели трудно держать на весу руки или сохранять одно и то же положение головы, можно придумать подставки или дать человеку на что-то удобно опереться.

Далее нам нужно увидеть в построенной композиции простую геометрическую фигуру с основными плоскостями, которые следует осветить. Лучше отрисовывать модель, постепенно перемещаясь от лица к рукам, груди и далее вниз, поэтапно освещая каждую часть тела.



Эскизы



ЛИЦО

Широким рассеянным лучом, направленным снизу вверх, формируем подбородок, нижнюю часть губ, нос, глазные впадины и брови.

Удобнее выполнять отрисовку несколькими короткими вспышками. Практически одновременно с этой прорисовкой (чтобы у модели не было времени сместиться) вторым фонарем с такой же яркостью (но другого цвета), освещаем лицо сверху вниз по касательной.

Старайтесь, чтобы свет попадал на лоб, нос, щеки, верхнюю часть губы и т.д.

Чтобы «вылепить» лицо, прежде всего необходимо обозначить глаза. Для этого лучше использовать узконаправленный интенсивный белый свет. Опять же по касательной рисуем глаза — желательно по два всплеска на каждый глаз — и не забываем о впадинке у носа,

которую всегда трудно прописать. Затем с близкого расстояния высвечиваем уши, причем лучше сзади. Теперь переходим на скулы и подчеркиваем рельеф висков. В довершение всего можно издалека осветить лицо одним лучом рассеянного света, например цветным.

РУКИ У ЛИЦА

Руки, если они расположены рядом с лицом, освещаются так же и практически одновременно с лицом, чтобы модель не сдвинулась. Чтобы отчетливо запечатлеть мимику, положение головы и рук, требуется сноровка и оперативность.

Ладони и пальцы подсвечиваем изнутри узконаправленным белым светом, отделяя их от остальной части фигуры. Одновременно с этим можно обозначить рассеянным светом

форму внутренней поверхности руки и цветным рассеянным лучом подсветить по касательной видимые камере плоскости. Не забываем о таких нюансах, как отрисовка небольшим источником пространства между пальцами и плоскостей, невидимых объективу, — тем самым мы обозначаем их рельеф.

Дальше предстоит осветить детали одежды, стараясь отделить ее от тела. Лучший способ для этого — свечение сквозь ткань и складки. Кроме того, лучше сразу отделять одну фактуру материи от другой, отрисовывая их края изнутри. Наиболее эффектно это будет смотреться на просвечивающих материалах.

Если в работе учувствуют два «светографа», то свет нужно распределить так, чтобы он падал на отдельные элементы фигуры одновременно. После этого нам остается обозначить невидимые камере поверхности и фон.



Одним из приемов создания заполняющего света может быть использование простого листа бумаги. Короткими вспышками яркого света, направленными на лист (а может, на стекло или другой выбранный материал), мы создаем пятна и лучи, заполняющие пространство. Более того, такой росписью фона мы стилизуем работу и делим пространство и близко расположенные освещенные предметы.

Например, от светодиодного фонаря, прижатого к листу по касательной, появляются прямые лучи с резкими границами (если их много — это уже любопытно), а от фонарей без рассеивающих фильтров получаются полукруглые и эллипсообразные кривые и окружности, причем по нескольким линиям с различной степенью интенсивности. Если их аккуратно продолжить на объект или части тела, вы увидите практически готовое абстрактное полотно с элементами импрессионизма.

Подробнее о возможностях прорисовки фона мы поговорим ниже.

Эскиз



КОГДА РАБОТА ГОТОВА

Мы считаем готовым тот снимок, который не требует графической доработки. Однако у нас, как правило, проект предполагает либо участие большого количества персонажей, либо неминуемое вмешательство художественной кисти. Поэтому мы часто снимаем световые эскизы, то есть фрагменты сюжета, образы и различные детали, которые потом при помощи графического редактора соединяются в единую композицию.

Своей задачей мы ставим «освещение» эмоции модели, и в световом эскизе несколькими быстрыми вспышками выявляем необходимые для этого поверхности.

ВНУТРЕННИЙ СВЕТ

Для создания эффекта внутреннего свечения мы будем использовать только внутренние и скрытые от камеры детали, а также складки одежды.

Например, для того чтобы осветить голову модели, нам потребуется: свет из-за скул, из-за ушей, свет возле переносицы и глаз, а также мы применим свечение изнутри ладоней, сложенных в каком-нибудь жесте. С одеждой дело обстоит примерно так же: светим из-под воротника, из-под складок и напросвет, сквозь одежду.

При этом очень важно освещать модель с разных сторон — это и должно создавать иллюзию света, льющегося изнутри. Можно также осветить нижнюю часть носа, ноздри, тоненьким лучом подчеркнуть уголки губ, а если рот приоткрыт, то, естественно, можно посветить внутрь него. Не бойтесь освещать все эти детали, помните, что камера фиксирует только свет, и плохо освещенная рука с фонарем, как правило, не фиксируется на матрице фотоаппарата. Но, конечно, если вы перегородите рукой весь свет, получится темное пятно.

Попрактикуйтесь держать фонарь пальцами, причем так, чтобы они всегда были в стороне от вспышки света. Иногда фонари без рассеивающих фильтров, если их расположить ближе к коже, создают интересный рисунок — резко очерченные круги и линии. Такой эффект поможет создать странное необычное свечение.



Эскизы



Не забывайте, что источник света не должен двигаться — только всплеск света! Тем самым вы не нарушите и не размажете отрисованные светом поверхности.

ОСВЕЩАЕМ ФОН

Пришло время подробнее остановиться на способах освещения фона. Итак, для этого можно использовать лист бумаги и отражающиеся разводы и лучи света на нем. Вспышки света на листе могут менять направление и перемещаться вокруг объекта съемки. Об этом способе мы уже рассказывали выше.

Можно использовать стекло, какую-нибудь репродукцию или цветной рисунок, вращая их, смазывая направленный на них свет. В результате на эскизе получатся мягко прописанные лицо, руки, но они будут как бы плавать во всплесках упорядоченного света. Не забывайте, что рефлексом от фонового освещения будут освещаться и все невидимые для камеры участки.

Для освещения фона также подойдет полиэтиленовый матовый пакет, цветные надувные шары или кусок материи — если вращать ими в разных направлениях, периодически подсвечивая изнутри, тоже можно добиться интересного оформления.

Для прорисовки фона и формирования связи с портретом мы нередко используем подсвечиваемый хрустальный предмет, который дает необычные лучи. Например, можно двигать его по заранее выбранным траекториям и выявлять форму шеи, рук, туловища...

Для того чтобы подвесить объект (сделать так, как будто он висит в воздухе), можно воспользоваться двумя способами: оставить вокруг модели темное неосвещенное пространство — черное полотно — или же заполнить его световыми пятнами, пересечением лучей света. Сделать это можно совершенно любыми средствами.



Эскиз

Для освещения заднего плана, если таковое потребуется, можно использовать интенсивное свечение — более мощные источники света, работающие дольше, чем вспышка. Этим же светом можно отделять объекты друг от друга, опять-таки, светя не в торец, а по касательной. Кроме того, эти источники можно использовать, чтобы осветить фон несколькими длинными пересекающимися лучами.

В качестве одного из заданий можете попытаться осветить нужные элементы поверхности на диафрагме 11–16, а затем быстро открыть ее до значения 2 и несколькими вспышками за моделью и в смазанных местах отрисовать фон. В наших экспериментах мы использовали старенький резьбовой объектив от камеры „Зенит“, через переходное кольцо.

Также можно скручивать фокус, добиваясь размытого изображения, когда нужно сделать нерезкими некоторые вспышки и фон. Делаем так: отрисовываем важные и резкие поверхности, далее уводим фокус в бесконечность и дописываем фон. Он будет мягким не бросающимся в глаза. Но старайтесь избегать повторного попадания света на уже освещенные места, иначе он ляжет поверх них размытой дымкой.