

Мы вновь продолжаем разговор о технике и теории светографики  
Как вы помните, в основе светографики лежит идея о том, что все состоит из света: предметы, растения, воздух и даже человек... Изнутри, из-за тонкой светящейся оболочки струится и пульсирует искристая субстанция. Изо всех складочек, отверстий, щелочек наружу прорываются лучи, создавая своими переливами световое полотно, отражающееся на матрице фотоаппарата



# Светографика от HoryMa

## Техника рисования светом



Обязательно присылайте ваши работы, выполненные по мотивам этого урока, на адрес: [hoguma@yandex.ru](mailto:hoguma@yandex.ru). Авторы судовольствием ответят на все ваши вопросы, а более подробную информацию о творчестве художников вы сможете получить, зайдя на сайт [www.hoguma.ru](http://www.hoguma.ru).



Как и любая другая техника, светографика предполагает следование определенным правилам. Мы уже говорили о них в самой первой статье, опубликованной в сентябрьском номере „Фотомастерской“. Вкратце они заключаются в следующем:

— Никакого движения источником света при съемке, иначе теряется рисунок света и тени.

— Вся отрисовка ведется под острым углом к плоскости.

— Отрисовка модели ведется абсолютно со всех сторон (справа, слева, сверху, сзади, снизу и даже изнутри).

Эскизы, созданные с учетом этих правил, могут представлять вполне самостоятельную завершенную работу, не нуждающуюся в дальнейшей обработке. Все зависит от ваших творческих замыслов.

## Мультиэкспозиция

В настоящее время мы считаем этот прием достаточно сложным для исполнения, однако наш путь в светографии начинался именно с таких экспериментов. Мультиэкспозиция помогает придать динамику застывшей картинке. Совсем не обязательно заставлять модель двигаться, размахивать руками и ногами, чтобы получить „живой“ снимок. Допустим, мы хотим получить два (или больше) настроения одного персонажа. Перед съемкой репетируем задуманные позы, основные плоскости — лицо и руки — не должны пересекаться в процессе отрисовки. Важно также следить за тем, чтобы персонаж не выходил за края кадра и не покидал зоны резкости. Если отрисованные ткани, складки одежды будут пересекаться и накладываться, то это пространство на све-

товом полотне, возможно, окажется абстрактным пересвеченным пятном.

Задуманные позиции можно отрисовывать разными цветами, а можно использовать одноковую цветовую гамму лишь с небольшим отличием какого-то оттенка. Допустим, красные накидки можно отрисовать теплым цветом, а свечение накидки изнутри — интенсивным белым. Выступающие из-под складок одежды части тела также рисуем теплым желтым, подчеркивая, детализируя белым интенсивным светом. Незначимые участки лица и тела оттеняем зеленоватым. Во второй позиции используем ту же схему, но оттеняем эти участки синим. Избегаем в этом случае общего и продолжительного света, так как он размывает нарисованный рельеф.



## Отрисовка в четыре руки

Очень удобно, когда рисуют два человека. У каждого — особая задача и определенный свет. Перед съемкой необходимо договориться о динамике и последовательности действий. Свет разложить нужно так, чтобы он падал на отдельные элементы плоскости одновременно, исключая тем самым возможность фиксирования на матрице невольных смещений модели. При этом, например, с одной стороны светограф отрисовывает модель только интенсивным узконаправленным белым светом, выделяя формирующие рельеф линии, а его ассистент с другой стороны одновременно наносит цветные „мазки“ большими рассеянными пучками света. Если руки находятся на большом расстоянии от лица, их можно прорисовать позже, но обязательно вместе, причем единовременно рисуя с нескольких позиций. Преимущество такого вида съемки налицо: за более короткое время собирается максимальная световая информация.

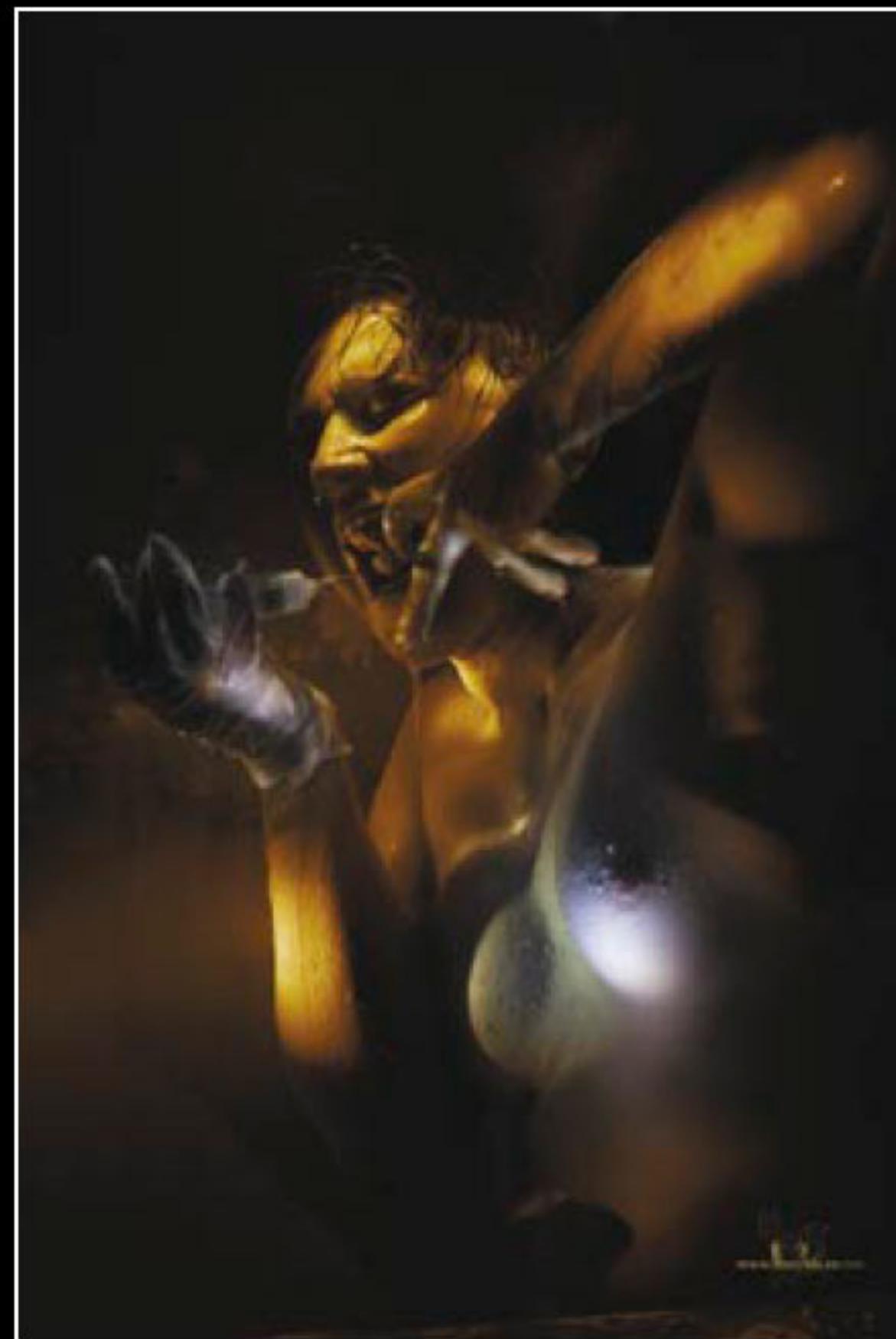


# Светограф может отрисовать и сам себя

Лучшей модели, чем ты сам, для подобных экспериментов не придумаешь. Расположитесь в темной мастерской, положите рядом с собой фонари, выставьте фокусировку и нажмите затвор в режиме Bulb. Очень удобно позировать перед зеркалом. Одной рукой возьмите фонарь и отрисуйте несколькими вспышками две-три плоскости лица, фрагменты одежды и одну из плоскостей другой руки. Этой же

рукой возьмите фонарь с другим светофильтром и иной интенсивностью свечения и короткими вспышками отрисуйте остальные намеченные плоскости лица, руки и некоторые элементы одежды. Теперь останется отрисовать первую руку, но при этом не попасть светом на уже прорисованные фрагменты. Если есть желание создать световой узор на фоне, то как раз самое время выполнить это перед срабатыванием затвора.

Перед вами уже готовая работа. Изначально же был выполнен эскиз по отрисовке самого себя перед зеркалом, естественно, в один кадр. Далее эскиз был доработан в графическом редакторе: прибрани лишили фонари, заменены необходимые цвета, выполнена стилизация.



Из серии "Нет наркотикам!"

## Вода

Льющаяся и капающая вода придает работе еще больше динамики. У нас были эксперименты с обильно льющейся на модель водой в небольшом замкнутом пространстве. Конечно, фотоаппарат находится на безопасном расстоянии от брызг и капель, а вот рисующему и фонарям избежать водных процедур практически не удастся. Руки с фонарями двигаются недалеко от модели, забираясь порой под мокрые складки одежды и потоки низвергающейся воды. Конечно, чтобы не погубить фонари, работая в таких экстремальных условиях, нужно обернуть каждый из них в тонкую прозрачную пленку для пищевых продуктов. Все эти трудности окупаются зрелищностью светящихся ручейков и капель в самых неожиданных ракурсах.



# Коробочный метод

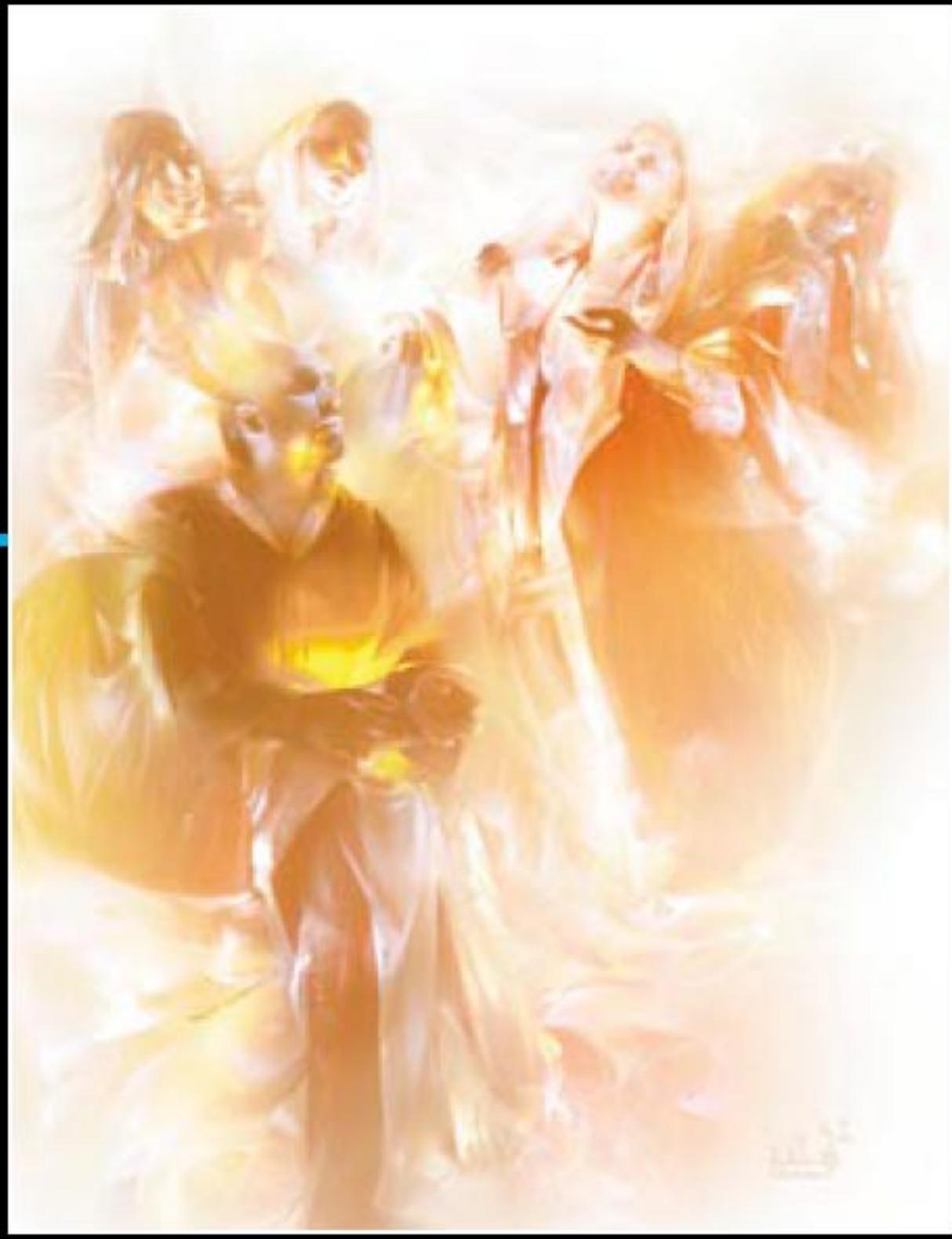
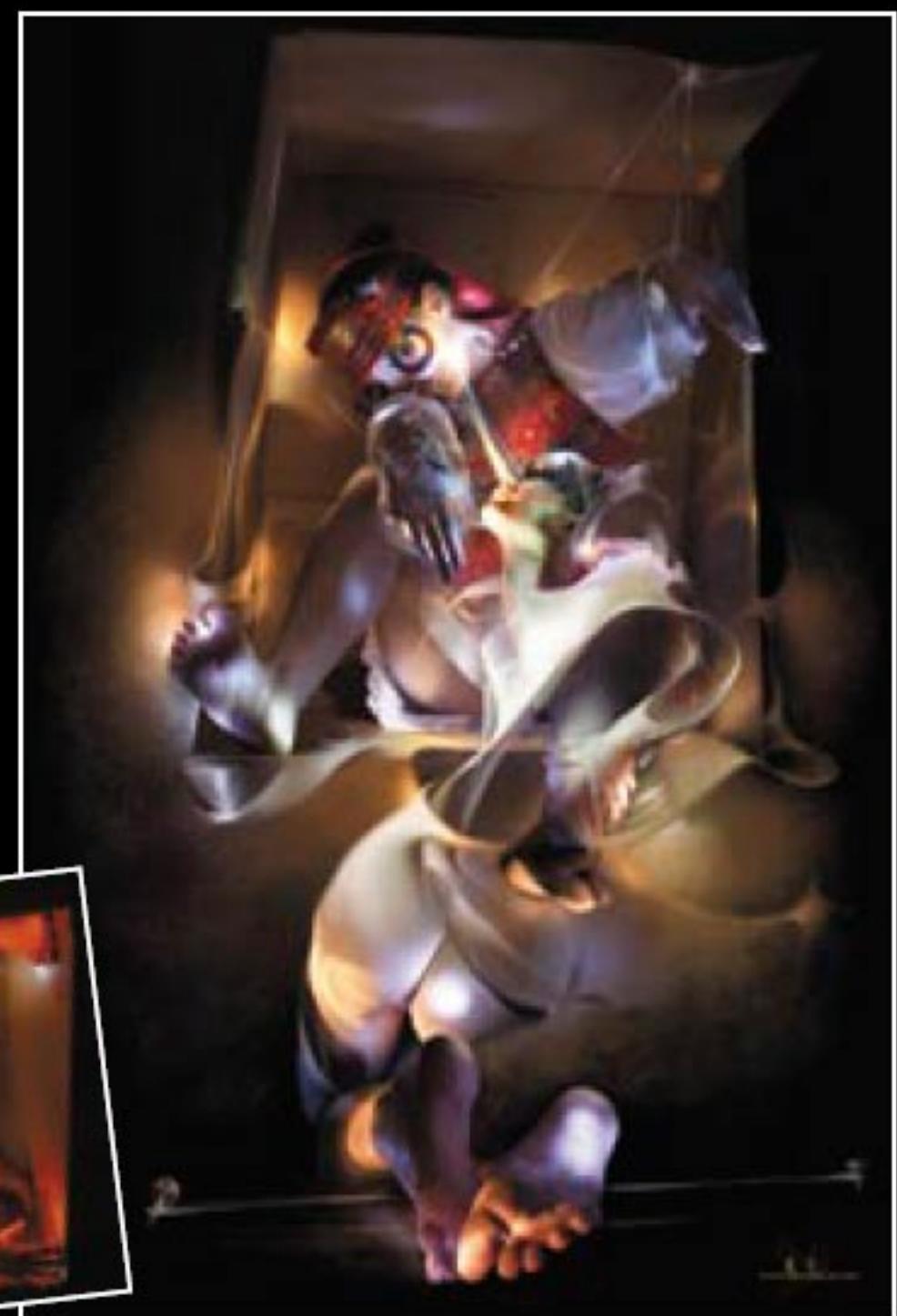
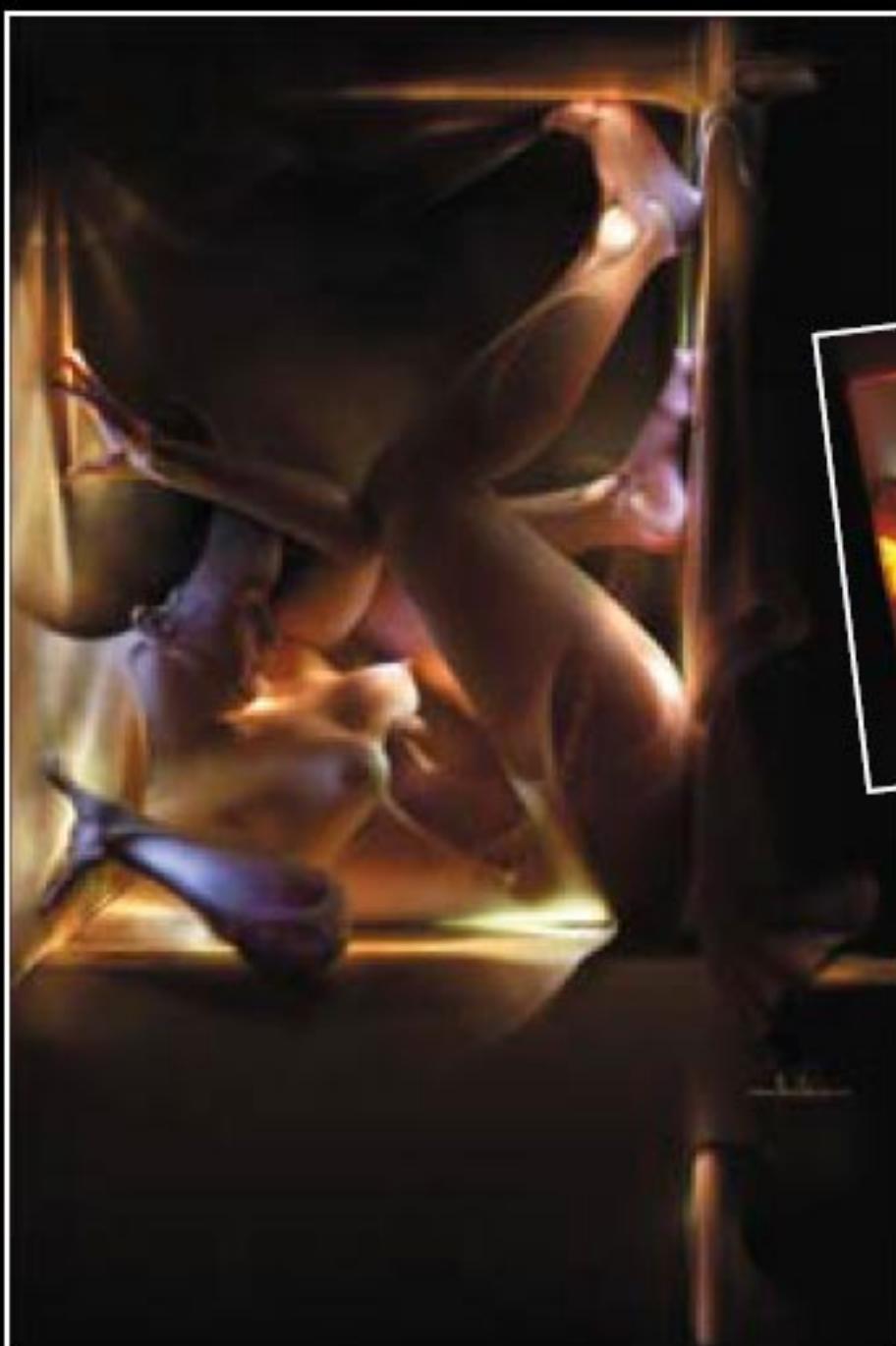
Берете большую коробку, например из-под телевизора... Ну или нечто, во что можно поместить человека. Но так, чтобы там было достаточно тесно и тело прилегало к стенкам коробки. Далее отрисовываете только соприкасающиеся со стенками участки тела, высвечивая именно плоскости коробки. Кое-где точно местным светом, а где-то и общим, заполняя пространство за моделью.

Обратите внимание, что, прижав неболь-

шой фонарь к стенке коробки и направив вдоль плоскости, можно получить длинный луч. Если их будет несколько, причем пересекающихся друг с другом, возникнет дополнительный замысловатый световой узор.

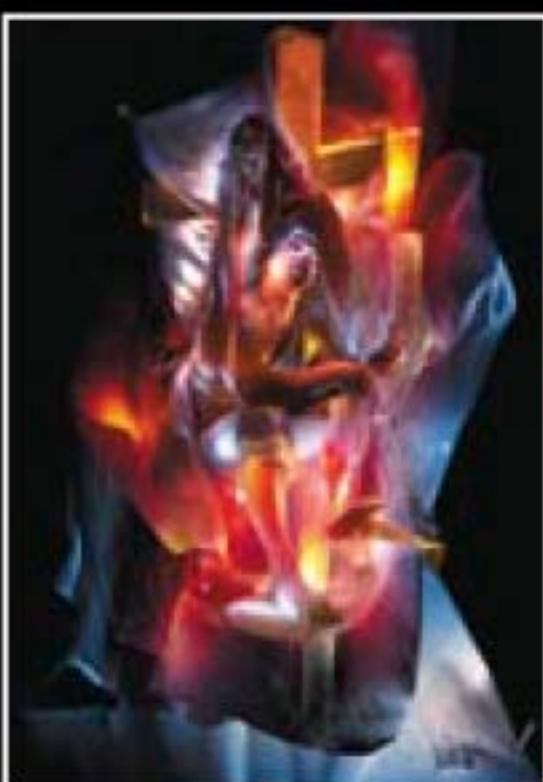
Секрет заключается в том, что свет от коробки рефлексом отрисует участки тела. Останется только кое-где подправить рельеф тела, лица, рук и то, что не удалось осветить „изнутри“.

Если у вас нет коробки — попробуйте то же самое у двери, однотонно окрашенной стены или в углу комнаты, то есть там, где есть две плоскости.



## Повторные вспышки

Маленькая, но очень полезная находка. Рисуя светом, не всегда удается под правильным углом направить вспышку, в частности, на лицо модели. Вдруг рука дрогнет, и получается банальное и плоское пятно. С этим можно бороться. Добавьте, уже под другим углом, по касательной дополнительные вспышки, на этот раз более интенсивным светом и желательно другого цвета. Появившиеся на фоновом плоском пятне новые световые плоскости обогатят и наполнять общий рисунок. Главное, не переборщить, ведь мы еще не придумали световой ластик.



## Прием двойной вспышки одновременно

Удачный и интересный результат получится при отрисовке модели двойным светом — интенсивным голубым и оранжевым, одновременным или почти одновременным отрисовочным „мазком“ — всплеском с обеих рук.

Получившийся световой рисунок

подчеркивает объем прямо-таки магическим образом.

Двойная вспышка голубым и оранжевым должна дополняться интенсивным связующим светом, а угол отрисовки у фонарей — отличаться, обозначая тем самым разные плоскости модели. Не забы-

вайте, что оранжевый и красный дают больше помех и, соответственно, хуже прорисовывают такие необходимые детали, как, например, глаз и рот. Как раз в эти плоскости можно запускать интенсивный белый или естественный желтый свет.

## Работа с моделью

Запечатлеть в остановившейся картинке мимику и выразительные, говорящие жесты в светописи достаточно проблематично. Но как быть? Снимать одно лишь тело — скучно и неинтересно. И здесь придется потрудиться, причем всем участникам процесса — не только светографам, но и моделям. Именно поэтому мы называем своих моделей актерами. Завлечь в процесс всех участников события нам помогают маленькие театрализованные сценки, вспомогательные диалоги и истории.

Иногда снимающему полезно показать самому, что требуется от актера-модели, иногда в процессе поиска приходится буквально брать актера за руки и двигать его, как гирокоп, по всем осям.

Как только нашлось что-то интересное в общей позиции, приступаем к формированию личности образа. Подбираем наклон головы по отношению к линии плеч и груди и выстраиваем мимику. Просим растянуть или расслабить,

Для усиления отражающих качеств света мы используем кремы, грим, а также увлажняем водой кожу. Однажды для создания образа нам пригодились круглые шарики упаковочного наполнителя.



приоткрыть или скать губы. Напрячь или ослабить скулы, выдвинуть и бросить подбородок, раздвинуть крылья носа, приподнять или опустить брови, напрячь или расслабить шею... Не забывайте про глаза. Очень важно, чтобы в них отражалось состояние какой-то глубокой задумчивости или же диалога со зрителем.

Обсудив все детали с актером, просим его раскрепоститься и проделать все то же самое самостоятельно. Импровизация приветствуется, сильное мышечное напряжение — нет, ведь ему придется находиться в этой позе от 20 секунд до 2 минут. Конечно, эмоциональная задача облегчается тем, что мимику мы отрисовываем в первые 4–6 секунд. В студии у нас, как правило, звучит музыка, создающая определенное настроение, или кто-то проговаривает тексты, соответствующие настроению. После прорисовки лица и сложных жестов рук пишем все остальное, стараясь не попадать светом на уже отрисованные плоскости.

# Интенсив

Для работы по интенсивной схеме, которая нам очень нравится, понадобятся несколько камер — от двух до четырех. Снимать нужно с разных ракурсов. Кто-то один находится за „пультом управления” и нажимает на спуск. Или же каждый работает со своей камерой. Модель движется самостоятельно по заранее оговоренной схеме, но фиксирует определенные фазы движения. Это дает возможность человеку полностью погрузиться в процесс — держать мимику, настроение и следовать задуманному сценарию.

Светографы попарно рисуют экспозицию, опять-таки по предварительной договоренности (с чего начинать, какие плоскости и световые схемы отрисовывать). Если кому-то из рисующих покажется, что информации собрано достаточно — он выключает свой фотоаппарат (останавливает запись на матрицу). Другой светограф продолжает до своего „хватит”.

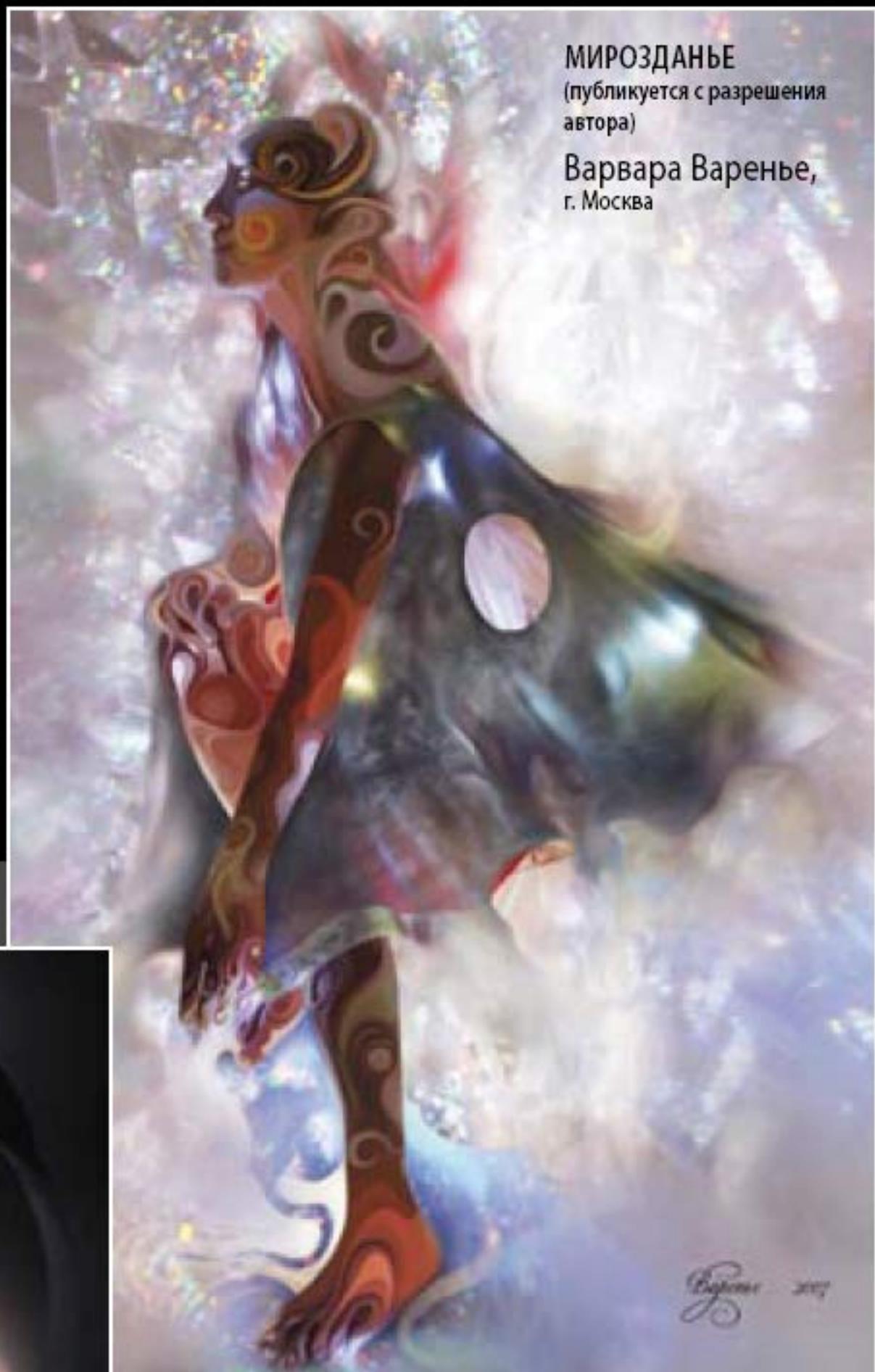
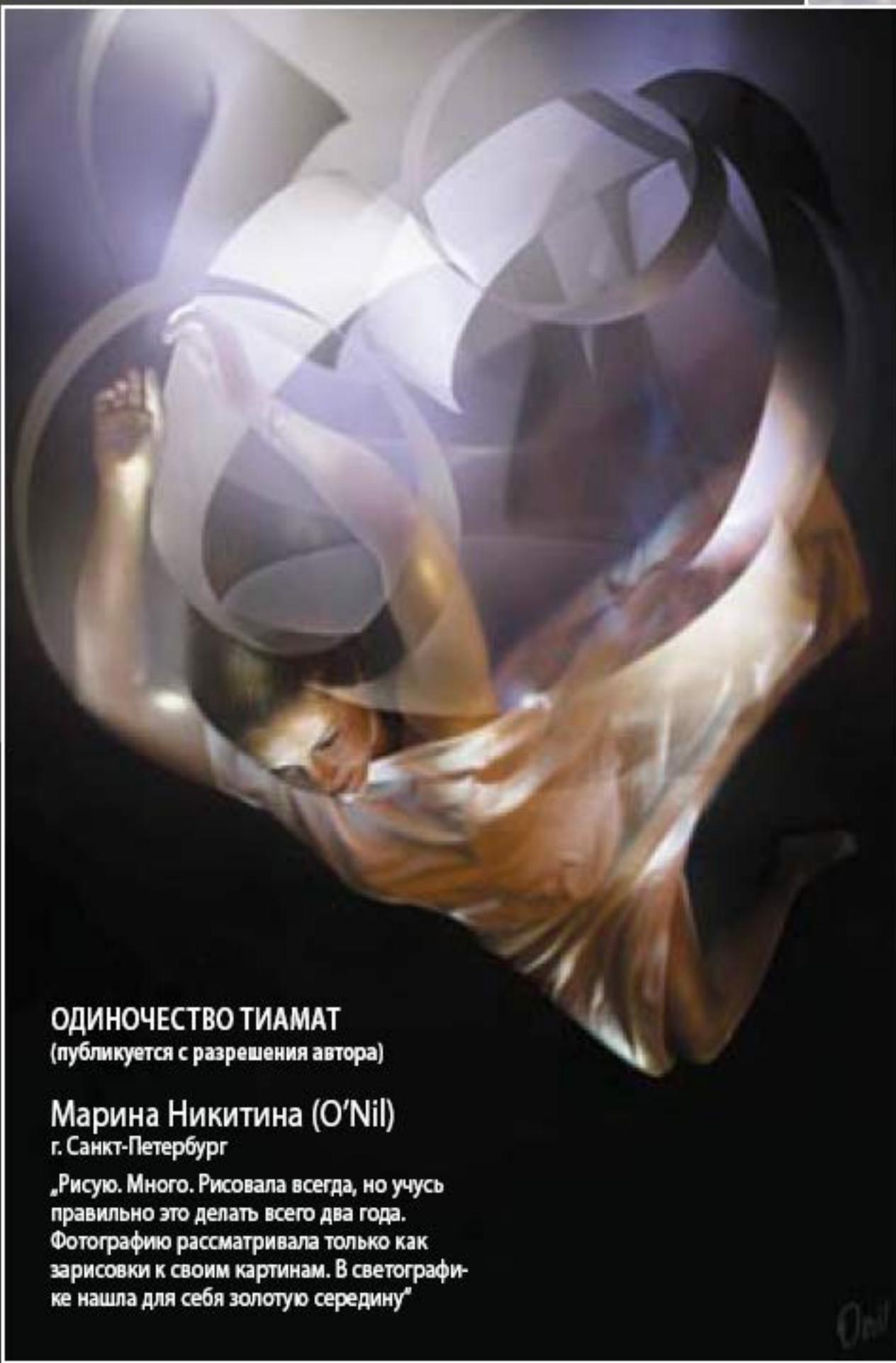
Таким образом, отрисовку удачной позы модели можно выполнять непрерывно по разным схемам и с различных ракурсов (конечно, не до обморока позирующего), а каждый из участников находится в состоянии полного „присутствия”.

Сочетание приемов освещения, настроений светографов, эмоций актеров и множества всевозможных факторов создает удивительное пространство для творчества и зрелище для зрителя.

**ОДНОЧЕСТВО ТИАМАТ**  
(публикуется с разрешения автора)

Марина Никитина (O'Nil)  
г. Санкт-Петербург

„Рисую. Много. Рисовала всегда, но учусь правильно это делать всего два года. Фотографию рассматривала только как зарисовки к своим картинам. В светографии нашла для себя золотую середину”



**МИРОЗДАНЬЕ**  
(публикуется с разрешения автора)

Варвара Варенье,  
г. Москва

**Мы представляем работы художников, работающих в этой традиции рисования светом**

Светографика — это техника рисования светом и еще одна возможность воплощения творческих идей. А фотоаппарат — одно из средств, позволяющих зафиксировать на матрице или же на пленке создаваемое светом полотно. Безумно интересно, какое преломление эта техника найдет в творческом мире художников.