A large, bold, grey number '4' is centered on the page. The text is overlaid on the number.

**ДИНАМИКА  
КОМПОЗИЦИИ  
КАК БЫТЬ  
С ТОЛПАМИ?**



Давайте **добавим больше элементов**. Футбольный матч, огромный стадион. Нападающий у ворот соперника, и...

**Рис. 4.1:** Широкоэкранный формат идеально подойдет, чтобы передать **эпичность момента**. А если бы мы хотели показать напряжение каждого участника игры, то сняли бы лица игроков крупным планом.

В кадре множество элементов: **игроки** обеих команд, **мяч**, гигантский **стадион** и ревущая толпа. Нужно, чтобы зритель за долю секунды понял, кто из какой команды. Именно поэтому мы нарядили игроков в максимально непохожую форму. Если не обратить на это внимания, зрители начнут путаться и напряжение момента будет потеряно. Уяснив, кто есть кто, мы понимаем положение дел в данный момент: два нападающих окружены защитниками, а вратарь прыгает за мячом. Композиция помогает усилить впечатление от происходящего. Рассмотрим, как именно.

**Рис. 4.2:** Головы основных игроков образуют наклоненный овал (синий цвет). Они бегут, и их тела направлены (оранжевые стрелки) в сторону мяча (красный цвет).

**Рис. 4.3:** Головы двух игроков слева, а также тело и нога вратаря формируют дополнительный круг (черный), который еще больше концентрирует внимание на мяче. Образованный трибунами угол (синий) также направлен на мяч.

**Рис. 4.4:** Рассмотрим общую динамику. Нога вратаря на переднем плане создает изогнутую линию (желтая стрелка), на которую словно реагирует защитник справа (черная стрелка). Его будто отталкивает резкое движение вратаря, хотя на самом деле движения игроков не связаны. Основное действие сосредоточено в центральной трети экрана, а нападающий и мяч располагаются прямо на линии, отделяющей левую треть кадра.

Рис. 4.1

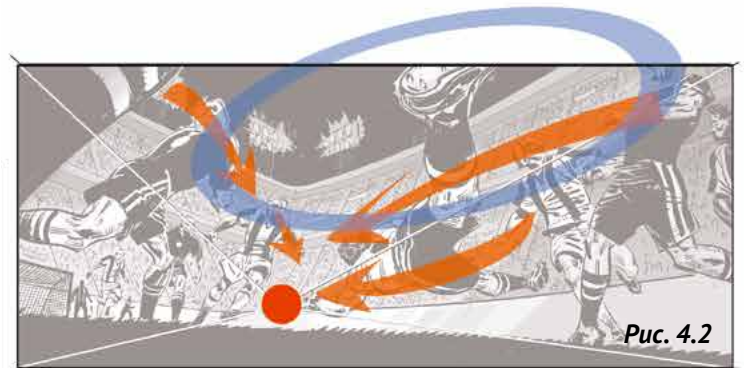


Рис. 4.2

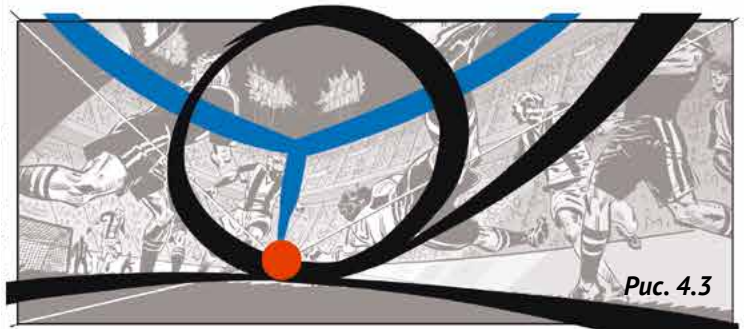


Рис. 4.3

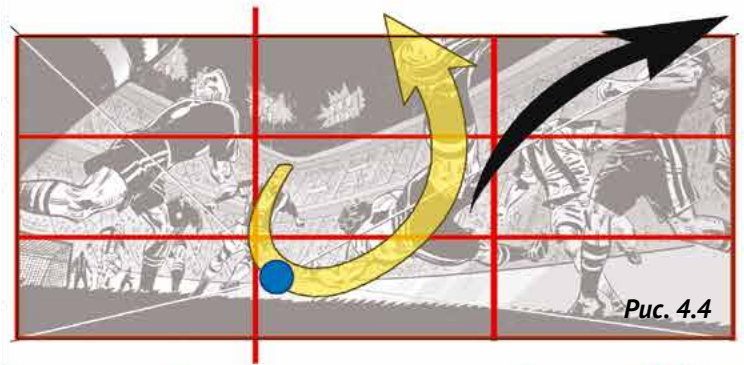


Рис. 4.4

**Рис. 4.5:** Светло-красные области давления указывают на мяч. Эти области образованы телами игроков — в частности, направлением их голов (красные круги) — и принимают треугольную форму. Вторичная динамика, которую формируют игроки сзади и слева внизу (синие круги), становится линией, которая ведет к голове нападающего, только что пославшего мяч в сторону ворот. (Другой пример см. в разделе «Оживление сцены» на с. 41 книги «Framed Ink. Рисунок и композиция для визуального сторителлинга»).

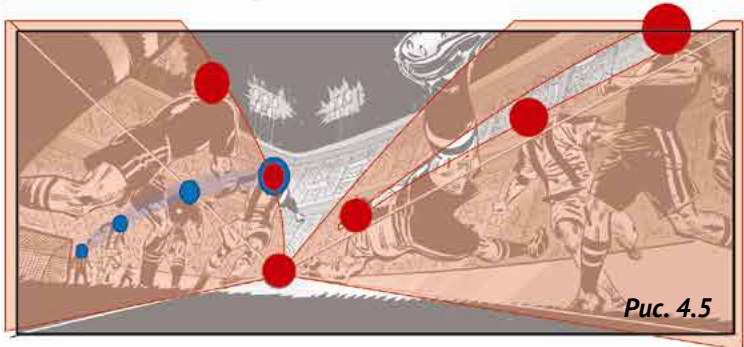


Рис. 4.5

**Рис. 4.6:** Здесь представлены два варианта (по шире и поуже) кадрирования для формата 2,35:1. Обратите внимание, что в обоих случаях мяч расположен относительно сторон кадра одинаково, а все остальные элементы вертятся вокруг него как катализатора происходящего. (Подробнее об этом см. пример «Приближение» на с. 28 книги «Framed Ink. Рисунок и композиция для визуального сторителлинга»).

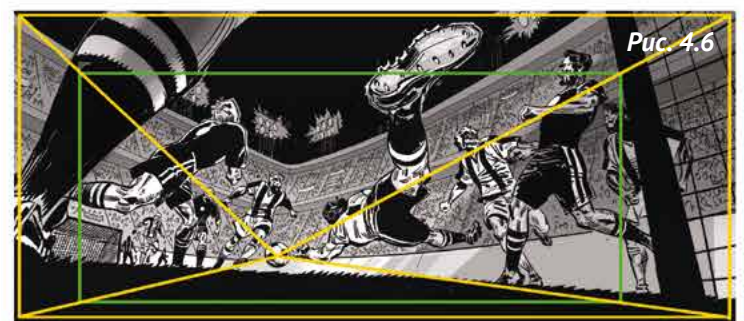
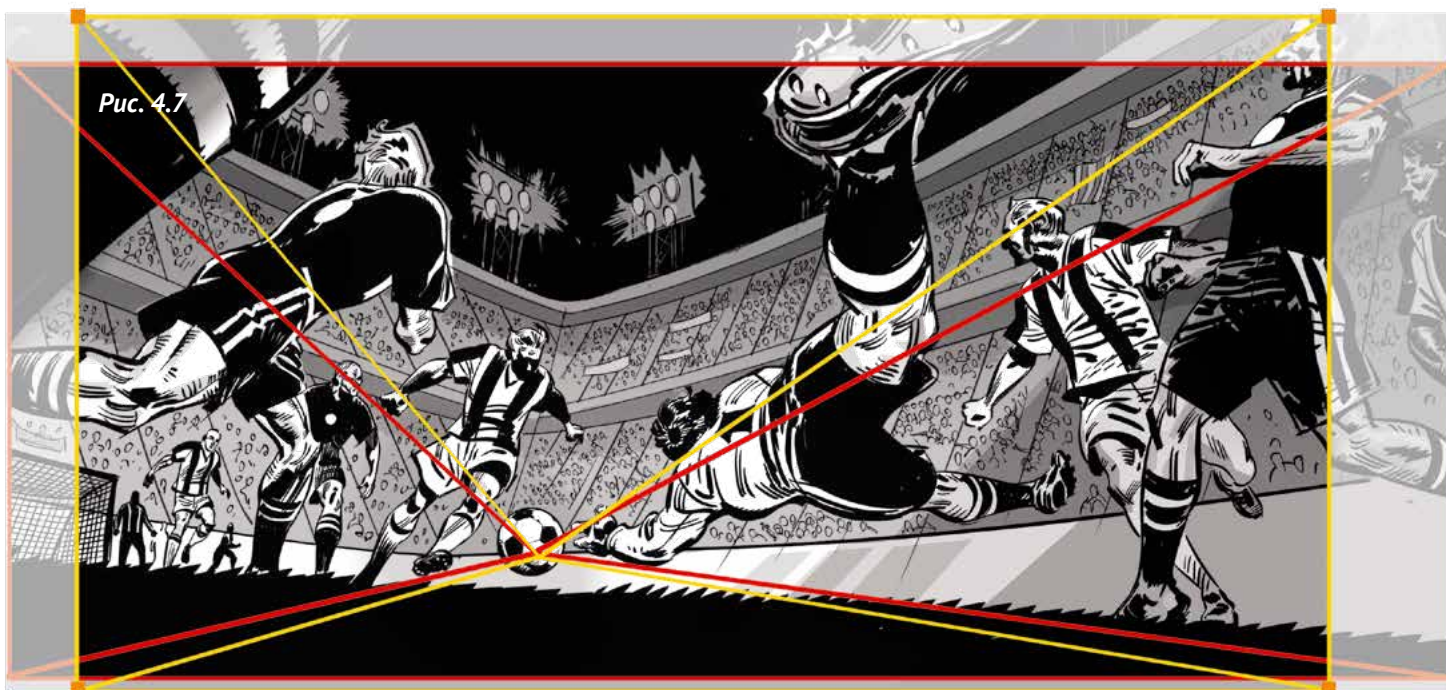


Рис. 4.6



**Рис. 4.7:** Рассмотрим ту же композицию, но в формате 1,85:1 (желтая рамка). Футбольный мяч расположен так же, как и в кадре формата 2,35:1 (красная рамка), — в центре действия. По сути, мы обрезали прошлый кадр по бокам, удалили несущественную информацию и добавили немного пространства сверху и снизу (см. также главу 5, с. 55).

**Рис. 4.8:** Квадратная (1:1) версия этого кадра, учитывая характер соотношения сторон, должна быть сосредоточена на меньшей области действия.

Помните, что не существует хороших или плохих форматов. Каждый из них дает возможность работать, фокусироваться на сюжете по-разному. Форматы 2,35 и 1,85 позволяли нам играть с эпичным масштабом переполненного стадиона, делая его частью повествования. Теперь в нашем распоряжении более узкое пространство: здесь фокус смещается на взаимодействие между игроками и вратарем.

Давайте посмотрим, из каких элементов состоит эта квадратная композиция.



**Рис. 4.8**

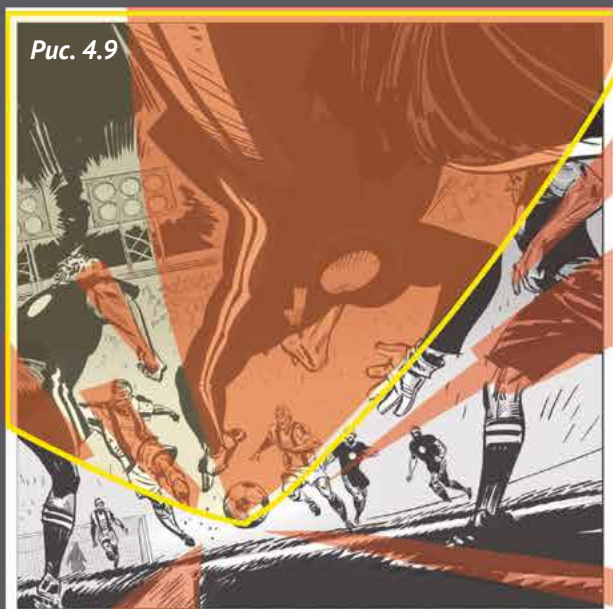


Рис. 4.9

**Рис. 4.9:** Все визуальное давление оказывается на мяч. Треугольная темная масса — тело вратаря, который прыгает в кадр сверху, — похожа на наконечник стрелы, направленный на мяч. Внутри этой темной массы есть узор из двух белых полос, которые тоже направляют взгляд на мяч.

Выделенные красным конечности игроков выполняют ту же функцию.

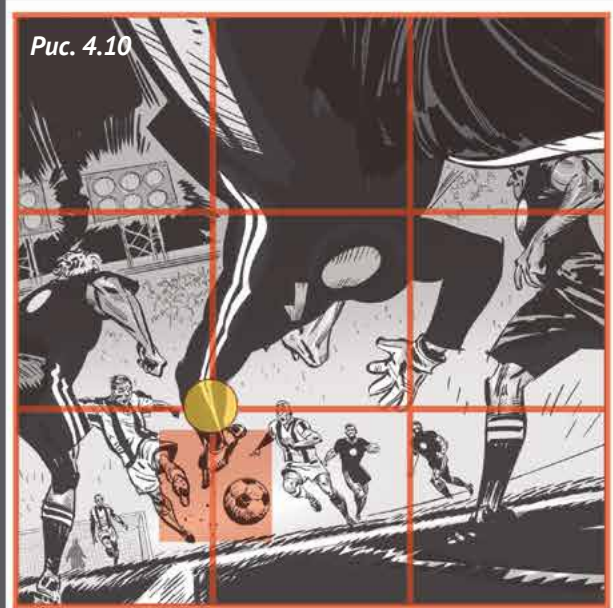


Рис. 4.10

**Рис. 4.10:** Если разделить кадр на трети, то основная часть действия будет сосредоточена вокруг линии, отделяющей левую треть кадра. А зона действия (красный квадрат) расположена в нижней части кадра.

В композиции, построенной по правилу третей, основное действие располагалось бы на пересечении левой трети и нижней трети (желтый круг). Однако порой такое решение кажется слишком сбалансированным и правильным.

Ориентируйтесь на свой вкус и не бойтесь пробовать что-то непривычное, если нужно придать оригинальности действию и динамике. Композиция, построенная по четвертям, иногда подходит лучше и смотрится интереснее, чем композиция, основанная на правиле третей (подробнее см. в главе 7).



Рис. 4.11

**Рис. 4.11:** Посмотрев на базовую структуру этой композиции, мы увидим, что овал, образованный головами игроков, создает ощущение непрерывного движения, а затем в эту область влетает фигура вратаря.

**Обычно очень низкий ракурс делает кадр весьма динамичным**, ведь действие занимает большую часть панели. Травой можно пренебречь: поверхность поля, помимо белой разметки, которая указывает на зону фокуса (зеленый круг), особо не добавляет энергии, которой дышит эта сцена.



Рис. 4.13

Если мы работаем в вертикальном формате 2,35:1, то, как и в предыдущих примерах, кадры будут изображать действие, конкретный момент матча, а также игроков.

**Рис. 4.12:** Основа этого кадра — выраженная линия напряжения (желтая), которая тянется от ноги вратаря (за кадром) к мячу. Ее усиливает экстремально низкий ракурс, из-за которого линия горизонта оказывается гораздо ниже черты, отделяющей нижнюю треть кадра. В двух верхних третях нет элементов (толпа и т. д.), которые могли бы стать визуальным шумом. У нас есть вратарь, который обрамляет мяч и указывает на него, а также ударивший по мячу нападающий.

**Рис. 4.13:** Динамическая линия в форме перевернутой девятки задает ритм и создает ощущение непрерывности происходящего в кадре. Место, где находится мяч (синяя точка), представляет собой точку перелома: здесь действие меняет направление от движения ноги к траектории полета мяча.



Рис. 4.12

Рис. 4.14

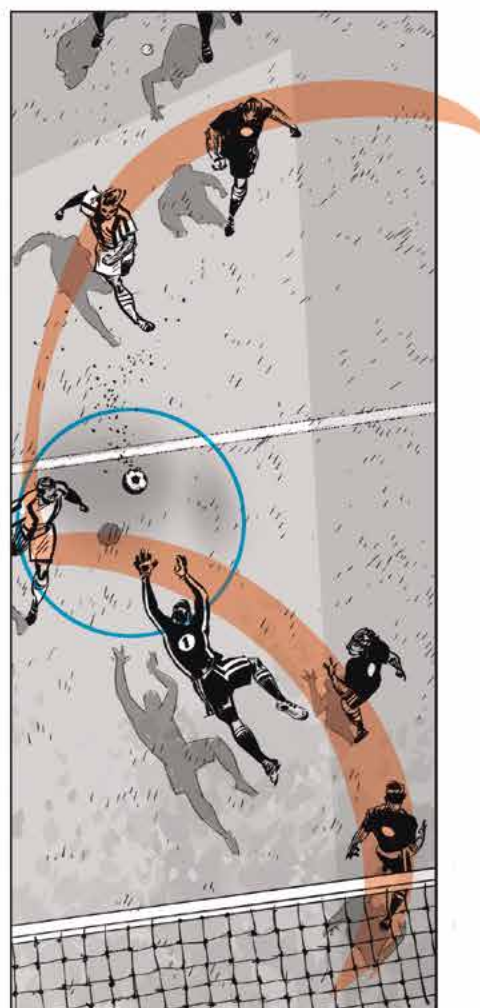


Рис. 4.15

В том же вертикальном формате можно выстраивать композицию иначе, если мы хотим изменить настроение кадра.

**Рис. 4.14:** Этот формат дает возможность показать, какое огромное давление в решающий момент матча оказывает на игроков заполненный болельщиками стадион. Верхние две трети кадра будто бы прогибаются под тяжестью кричащей толпы, в то время как сами игроки оказываются в области визуального давления внизу панели.

**Рис. 4.15:** А может быть, мы хотим рассказать не о напряжении игроков, а о продуманной и искусной стратегии атакующей команды? В этом кадре, снятом сверху, игроки и мяч выглядят как игрушечные фигурки. Динамическая линия идет по извилистой траектории, которая начинается в верхней части кадра, далее входит в область основного действия, где вратарь прыгает за мячом (синий круг), а затем отскакивает в обратном направлении, **подчеркивая поворотный момент сюжета.**

## СРЕДНЕВЕКОВОЕ ПОБОИЩЕ

Когда элементов в сцене становится больше, начинаешь чувствовать себя жонглером, у которого в руках слишком много шаров. В подобных сложных кадрах помогает очень простая базовая структура. Поэтому наметьте себе четкий маршрут, словно вы летчик, и не отклоняйтесь от него. Определитесь с общей динамикой и найдите точки перегиба, с помощью которых вы и расскажете визуальную историю в рамках панели.

На следующих страницах вы найдете **полный анализ** тех идей, что лежат в основе композиции этой ожесточенной средневековой битвы.





**Рис. 4.17:** Перед вами первоначальный эскиз битвы. Этот грубый набросок уже отражает основную концепцию кадра, ту композиционную идею, что лежит в его основе. Иногда такая идея зарождается еще до того, как карандаш коснется бумаги, а порой она развивается естественным образом, в процессе поиска подходящего варианта.

Расположение голов относительно друг друга (фиолетовые и красные круги), а также выражения лиц воинов определяют направление и ритм всей композиции.

Постепенный подъем к полководцу.

Эффект американских горок. Битва выглядит как движение к краю обрыва, и главный воин оказывается на вершине...

...чтобы потом оступиться и упасть.

Рис. 4.17



В этом конкретном случае мы можем говорить о подъеме и спаде композиции. Словно на американских горках, энергия медленно поднимается от точки **А** к **В** — от одного края кадра и почти до другого, — а затем внезапно падает до точки **С**.

**Рис. 4.18:** Обратите внимание, что головы основных бойцов формируют две линии, которые указывают на **В**, голову короля.

Рис. 4.18



Рис. 4.19

Рис. 4.19: Этот фрагмент кадра показывает, как, **выровняв** ряд графических узоров (одежда и щиты), можно направить взгляд на основной элемент — полководца в верхней части кадра. Важно использовать этот прием с умом и в меру: если узоры будут раскиданы по всему кадру, внимание зрителя рассеется и их визуальная ценность будет потеряна.

Рис. 4.20: Король находится на пересечении линий верхней и правой трети (красный квадрат). Копья на переднем плане (слева сверху, желтый треугольник) обрамляют изображение и заполняют пустой угол элементами, которые усиливают атмосферу средневековой битвы.

Рис. 4.21: Правильно структурированная композиция все же не отменяет ощущения хаоса, которое подходит такому сюжетному моменту. Его мы достигли, постоянно меняя угол наклона оружия и флагов.

Рис. 4.20

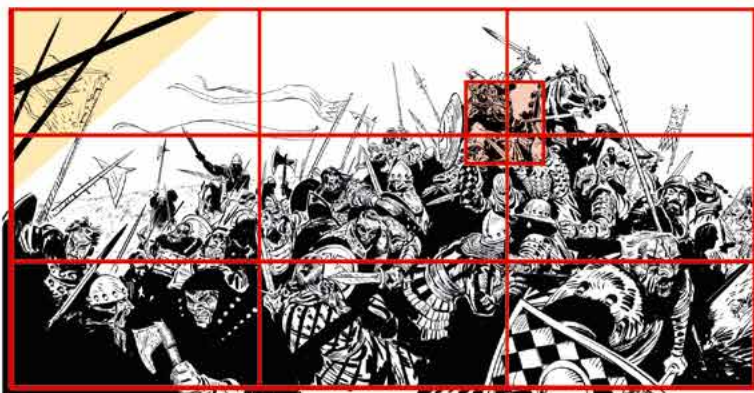


Рис. 4.21

