

Теория монтажа

Склейка это место соединения двух монтажных планов. Края склейки называются монтажными точками.

Хорошая склейка должна быть незаметной, как и хороший монтаж. Исключения тоже бывают: иногда нам важно подчеркнуть склейку.

Составные части фильма

Кадр (frame) — самая мелкая физическая единица фильма. В зависимости от стандарта (PAL, NTSC) и скорости съемки — количество кадров в секунду различно.

План (shot) — самая мелкая логическая единица фильма:

а) от включения до выключения камеры;

б) от склейки до склейки.

Под “логической единицей” подразумевается минимально короткий отрезок фильма, способный передать информацию в движении.

“Передать информацию” означает, что после просмотра данного отрезка зритель стал больше знать о происходящем в кадре, чем до его просмотра.

Минимальная единица, способная передать информацию — один кадр (frame)

Минимальная единица, способная передать информацию в движении — один план (shot).

Сцена (scene) — набор планов, описывающих действие в одном месторасположении (location).

При этом, если действие в помещении “перебивается” планом с улицей, то в результате мы имеем три сцены.

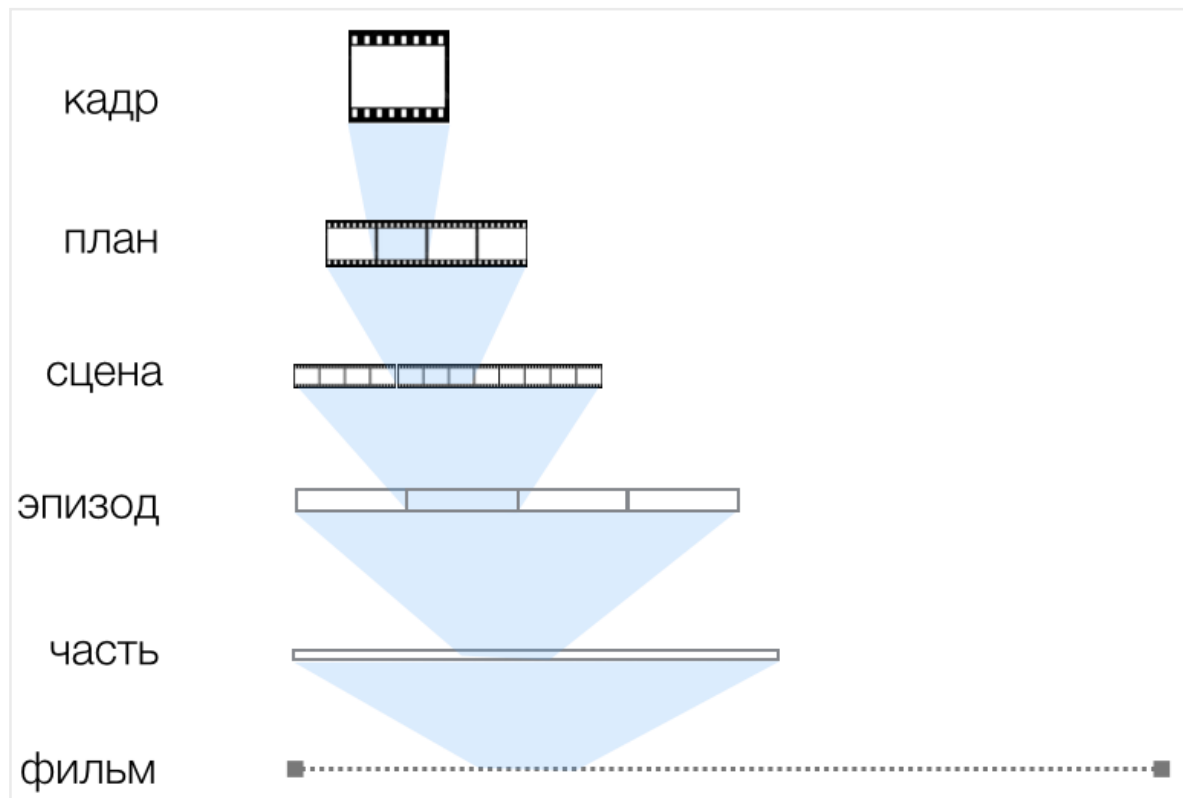
Эпизод (sequence) — набор сцен, логически и/или визуально взаимосвязанных между собой.

Часть (reel) — самая крупная единица фильма.

Дробление на части в кино (по данной классификации) является чисто технологической необходимостью, связанной с тем, что в кинопроектор возможно загрузить лишь ограниченное количество киноплёнки. В этом случае длина кино-части составляет 20 минут (600 метров плёнки). Несмотря на переход на цифровую проекцию, дробление на части сохраняется, потому что технологический процесс (монтаж, озвучивание, цветокоррекция) выстроен вокруг 20-минутных кусков и вполне себя оправдывает.

Дробление на части в телепроизводстве вызвано экономическими причинами, а именно, необходимостью выхода на рекламные блоки через определенные интервалы времени. В этом случае длина теле-

части регламентируется требованиями телеканала и стандартами телевидения и составляет от 10 до 20 минут.



Составные части фильма

Крупность кадра

Планы можно разделить на несколько градаций, основываясь на размере значимого объекта в кадре. Под "размером" подразумевается масштаб объекта относительно масштаба кадра. Чаще всего "значимый объект" — это человек.

В большинстве случаев это можно перефразировать как "сколько человека видно в кадре" (голова, по пояс, по колено, и т.д.)

Существует бесчисленное множество классификаций по крупности, которые не совсем точно соотносятся друг с другом. Например, одна и та же крупность может называться по-разному у разных авторов, или один и тот же термин может обозначать разные крупности. Важно: не существует "истинно правильной", эталонной классификации.

Предлагаемая классификация — это личный выбор автора курса одной из многих возможных.

На практике довольно часто используют упрощенную классификацию:

- Деталь
- Крупный
- Средний
- Общий

У упрощенной классификации есть свои плюсы:

- она проще
- ее легче использовать в разговорной речи
- она интуитивна

При этом, у нее есть существенный недостаток — она не помогает при монтаже (из-за недостаточной детальности).

①		Extreme Close Up Деталь	ECU	Деталь
②		Big Close Up Предельно крупный	BCU	
③		Close Up Крупный	CU	Крупный
④		Medium Close Up Полукрупный	MCU	
⑤		Medium Shot Средний	MS	Средний → 1-й → 2-й
⑥		Medium Long Shot Поколенный	MLS	
⑦		Long Shot Полный	LS	Общий
⑧		Very Long Shot Общий	VLS	
⑨		Extreme Long Shot Дальний	XLS	Дальний

Крупность кадра

Эйзенштейн про крупность кадра



Сергей Михайлович Эйзенштейн

Эйзенштейн говорил о большой разнице между понятиями «близко» и «крупно». Словом, «близко» определяются физические условия видения. Словом, «крупно» определяется оценка видимого объекта. «При этом сличении сразу же рельефно выступает главнейшая функция крупного плана в нашей кинематографии — не только и не столько показывать, и представлять, сколько значить, означать, обозначать».

Монтаж по крупности

Когда крупности "откалиброваны" более детально, комбинация крупностей "через одну" дает более мягкий монтаж. Например, VCU лучше склеится с MCU, CU — с MS, и так далее.

Возможны исключения: крупный план монтируется с деталью, общий план с дальним.

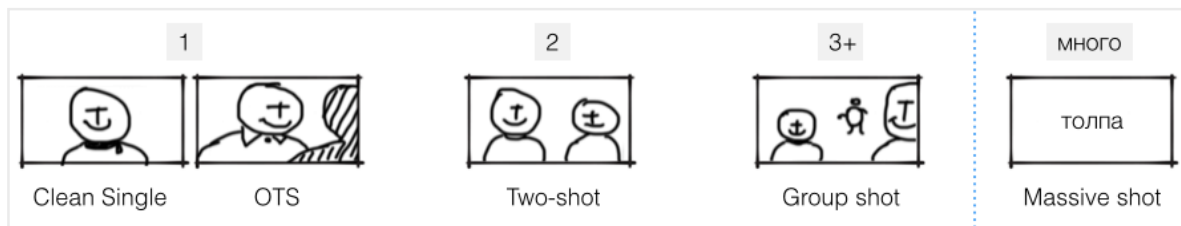
Важно: не стоит считать, что схема монтажа "через крупность" является универсальным правилом, гарантирующим идеальную склейку в 100%. Бывают случаи, когда удачно склеиваются две соседние крупности, и наоборот, когда планы "через один" состыковать не удается.

Классификация по числу людей в кадре

Классификация по количеству людей в кадре:

- один (single / over the shoulder)

- два (two-shot)
- много (group shot)
- очень много (massive shot)



Классификация по числу людей в кадре

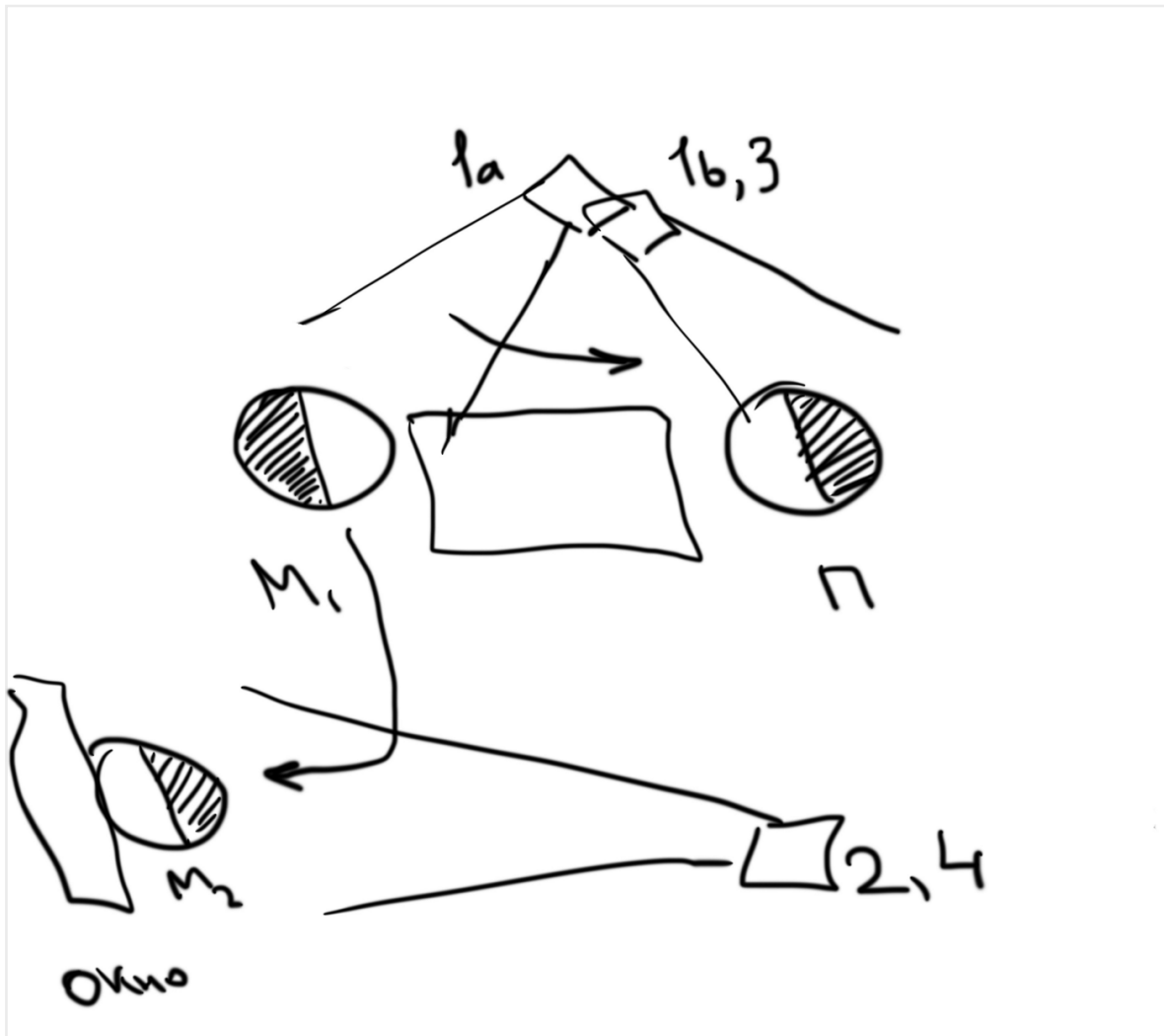
В некоторых классификациях план относят к two-shot только если два персонажа в кадре “равноправны” — одной крупности, одинаково закомпонированы, оба в фокусе и т.д.

Мизансцена (floorplan)

Мизансцена — это схематичное изображение актеров, камер (точек съемки) и их перемещений тоже называется мизансценой (планом мизансцены) или floorplan.

Другими словами, floorplan — это вид на съемочную площадку сверху, т.е. на то, что в кадре: актеров и декорации.

Не обязательно делать floorplan “отшлифованным” до мелочей: его основная задача быть средством общения. Рисунка от руки вполне достаточно.



Мизансцена

Что должно быть обозначено на floorplan:

- актеры, их положение и перемещения
- камеры (точки съемки) и их перемещения
- декорации, если их наличие на плане позволяет упростить его восприятие.

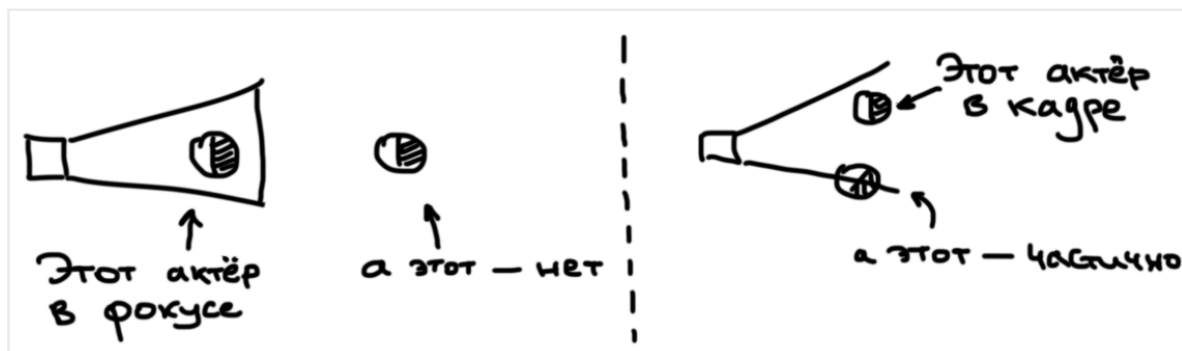
Важные замечания по рисованию floorplan:

- Обязательно нужно указывать, куда смотрит актер (разворотом иконки). Также не стоит забывать указывать где у актера лицо (белая половинка), а где затылок (закрашенная половинка).
- Желательно подписывать актеров, хотя бы инициалами.

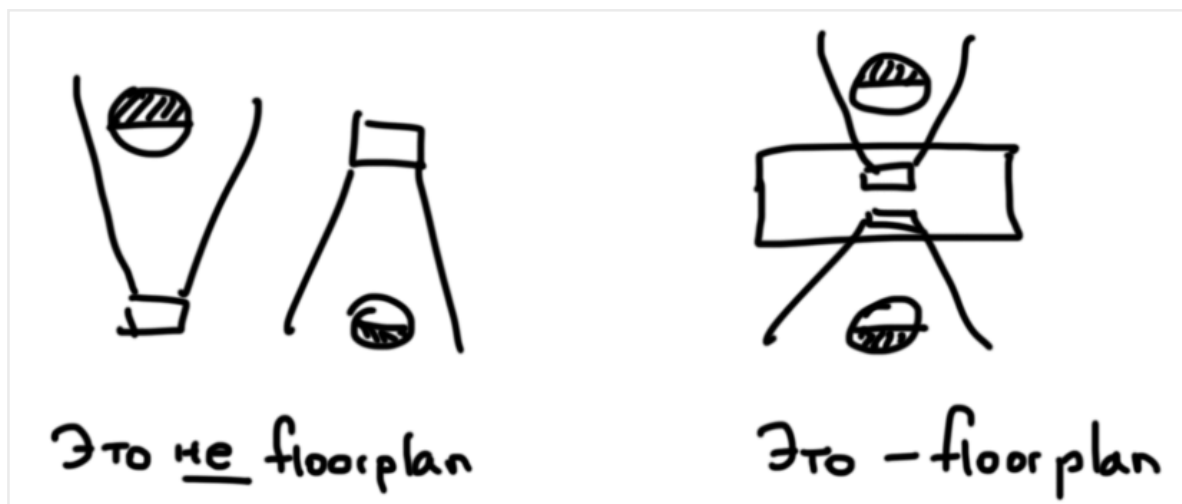


- Для каждой камеры желательно обозначит угол раскрытия луча — показывать, что "видит" камера. Луч камеры

замыкать не нужно. Замкнутый луч означает точку фокусировки и рисуется только если есть задача показать это на схеме.



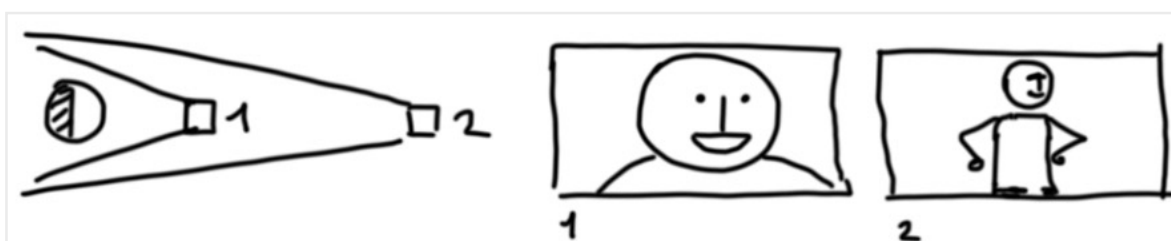
- Неиграющие детали помещения рисовать не надо. Например, шкафы, стулья и прочее.
- Желательно нумеровать камеры на раскадровке. Они соответствуют номерам кадров на раскадровке. Если после камеры А мы уходим на камеру Б, а потом возвращаемся на камеру А, то такие “повторяющиеся” точки можно перечислять через запятую.
- Цель floorplan — показать взаимодействие актёров и камер, и в то же время взаимодействие актёров между собой. Не нужно рисовать под каждого актёра новый floorplan, иначе не понятно, как они взаимодействуют.



- Однако, если floorplan получается слишком перегруженный, то имеет смысл сделать два-три (сколько потребуется) более простых и пошаговых версий. Слишком перегруженным floorplan пользоваться невозможно, а значит толку от него мало.
- Если камера движется (наезд, переброска, панорама), нужно указать оба положения (начало и конец). То же касается и передвижения актёров.



- Животным на floorplan указывать направление взгляда не требуется (только если направление их взгляда не критично для монтажа сцены).
- Нет необходимости указывать реплики актеров
- Положение камеры должно отражать крупность кадра (ближе к актеру — крупнее, дальше — общее).



Монтаж диалогов

Диалог — это разговор двух (и более) людей в кадре.

Монтаж диалогов — это комбинирование реакций собеседников друг на друга или на события в сцене.

В российской практике прижился термин “восьмерка”. В телевизионной практике иногда встречается термин “крест” или “паркет”.

Ось взаимодействия / Правило 180° (Action Axis)

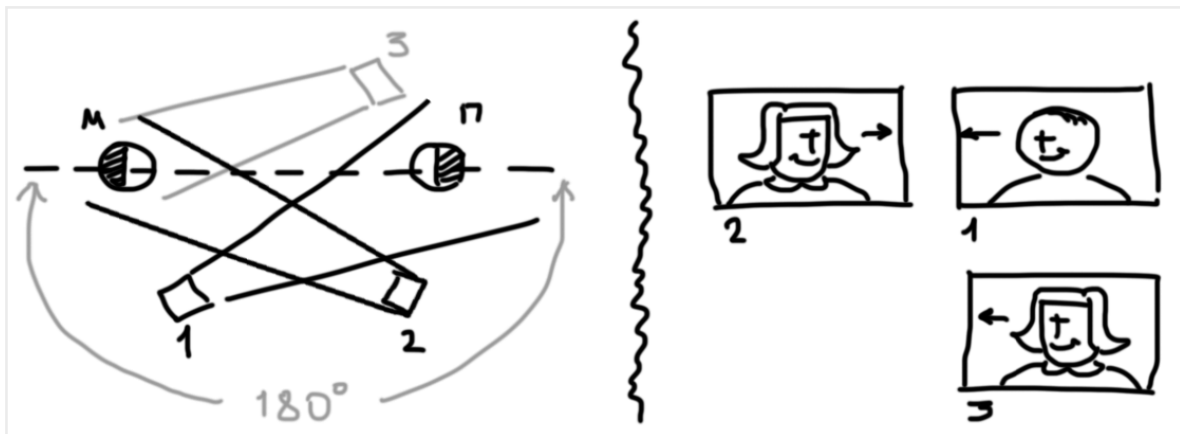
Ось взаимодействия — это воображаемая линия, которая проводится между двумя актерами в кадре.

Эта линия разделяет площадку на две зоны: если расположить камеру в одной из них, то и все последующие планы лучше снимать с этой же стороны.

Почему? Если при съемке диалога двух людей камеры будут располагаться по разные стороны оси, то люди в кадре будут обращены лицом в одну и ту же сторону, т.е., как бы обращаясь к кому-то третьему за кадром.

Задача монтажа: передача географии трехмерной сцены на двухмерной плоскости экрана.

Обратите внимание, что если человек в кадре один, то оси взаимодействия нет.



Приближение к оси и отдаление от нее

Чем меньше угол между лучом камеры и осью взаимодействия, тем более вовлеченным в происходящее оказывается зритель. Это стоит учитывать при съемке и монтаже, чтобы дополнительно управлять эмоцией зрителя.



Удаление от оси взаимодействия дает эффект отстранения от происходящего, а приближение — наоборот. Камера представляет собою зрителя — он либо лицом к лицу с актером, либо стоит поодаль.

Петля (Hinge)

При монтаже диалога трех людей технически невозможно добиться того, чтобы собеседники смотрели друг на друга попарно: кому-то одному (а может и нескольким) придется разворачиваться в сторону то одного, то другого партнера. Этот человек (и сам прием) называется "петля".

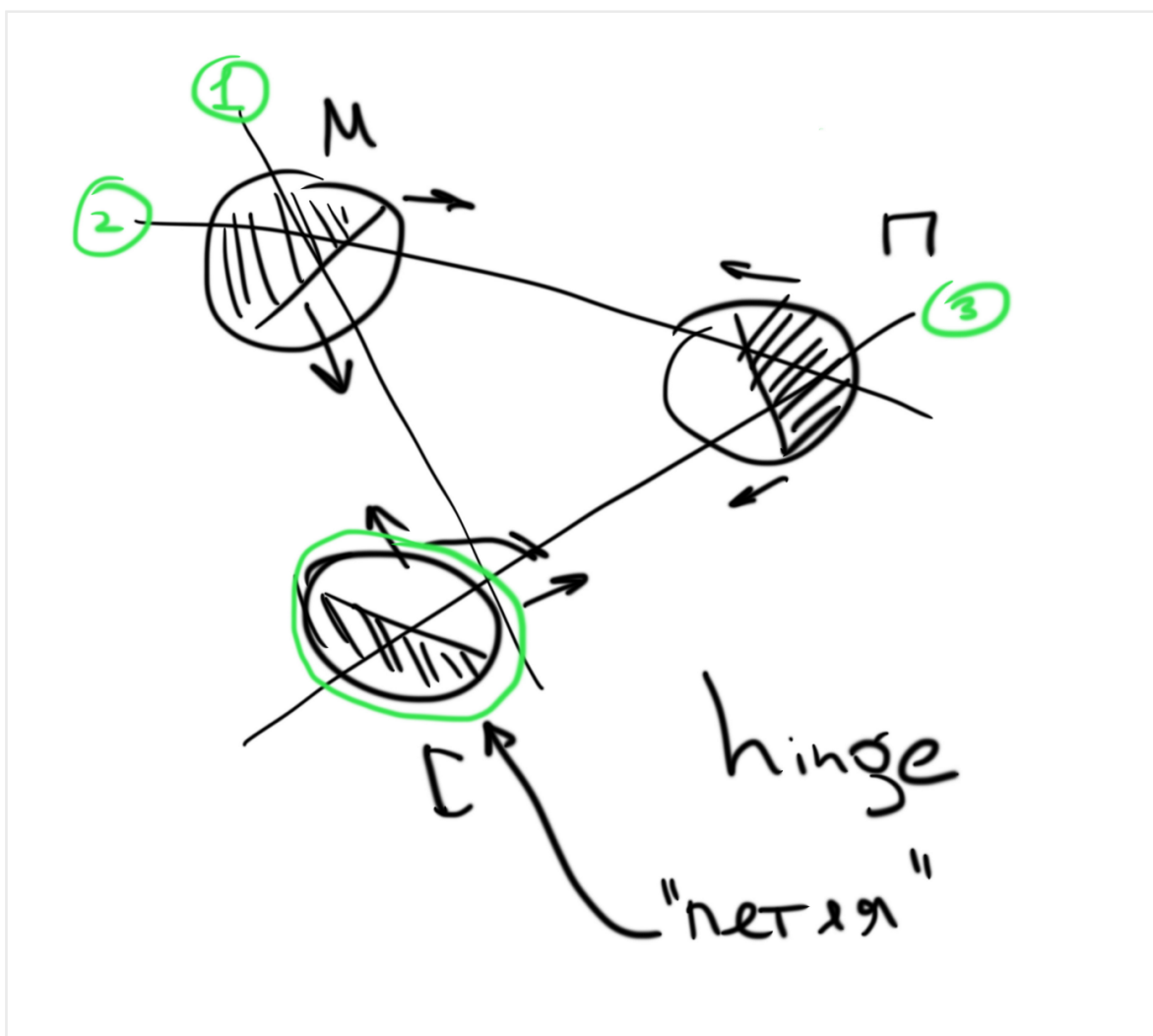
Петля — это соединение двух разных осей взаимодействия через одного из актеров.

В начале сцены желательно показать разворот "петли" на одного из собеседников, а потом можно этот момент пропускать (когда зритель запомнит расположение героев в кадре).

Под "разворотом" не обязательно подразумевается движение всем телом — иногда достаточно движения глаз.

Иногда с помощью монтажа "петлей" достигается комический эффект

(например, диалог двух людей по телефону, с внезапной "путаницей", кто с кем говорит).



Баланс кадров (Shot Match)

Баланс кадров — это использование при монтаже диалога "парных" крупностей.

При монтаже диалога двух людей, план с выбранной крупностью на одного персонажа должен быть уравновешен планом с такой же крупностью на второго персонажа. Если мы укрупнились с MS на MCU на одном актере, следует сделать то же и на втором актере. Это позволит избежать возникновения акцента, в ситуации где он не нужен (например, два героя драматургически равноправны).

Назначение — подготовить зрителя к акценту по крупности.

Правило применимо не только при съемке диалогов двух людей.

Типы склеек

1. прямая (cut)
2. наплыв (dissolve)
3. ЗТМ (fade)
4. шторка/вытеснение (wipe/push)

5. компьютерная графика (cg)

Каждая склейка состоит из двух монтажных точек — начало одного клипа и конец другого.

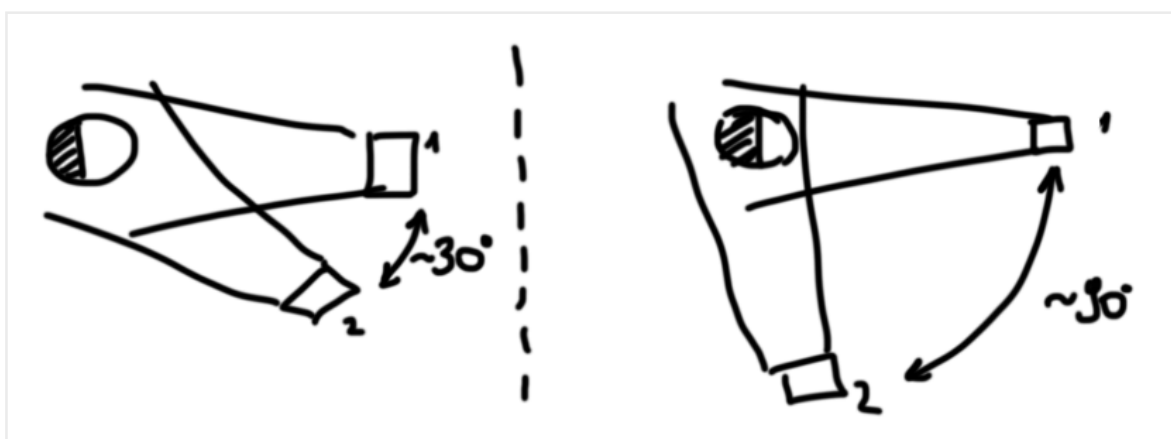
Наплыв и ЗТМ (затемнение) чаще всего используются чтобы показать, что между кадрами прошло какое-то время.

Типы склеек 2–5 предназначены чтобы не спрятать, а наоборот, акцентировать, подчеркнуть на смену плана. Прямая склейка многофункциональна; в некоторых приемах она может показывать, что прошло время (например, jump cut).

Правило 30° / Правило двух шагов

При съёмке одного человека с двух и более камер, рекомендуется не только менять крупность, но и смещаться в сторону, на угол примерно в 30° (примерно два шага в сторону от предыдущей точки съёмки).

Правило применимо при съёмке одного человека.



Правило 30°

Угол в 90 градусов

Если по техническим причинам не удастся разместить вторую камеру с отступом в 30 градусов, или крупности кадра получаются соседними, можно пойти другим путем и нарочито увеличить угол до 90 градусов. Цель этого действия — достичь достаточного количества отличий между кадрами.

Правило непрерывности (continuity)

Последовательность:

1. Действия (movement)
2. Реквизита (content)
3. Звука (sound)
4. Композиции (screen position)

Непрерывность действия

Если какое-либо действие начинается в одном кадре, и этот кадр заканчивается, то окончание действия все же желательно показать, в следующем кадре.

Нарушение этого правила приводит к временному джамп-кату

(который может быть ошибкой или приемом).

Непрерывность реквизита

Восполняемый реквизит должен расходоваться равномерно (сигареты — скуриваться и не «отрастать» обратно, бокалы с шампанским — выпиваться и не наполняться самостоятельно). Также реквизит, декорации, положение и реплики актёров должны совпадать при смене планов. Если на общем плане актёр держит в левой руке отвертку, то и на крупном плане она должна оставаться там же, при условии что актёр не взял ее в другую руку в кадре или у него было достаточно времени, чтобы сделать это за кадром. Нарушение этого правила — всегда ошибка.

Непрерывность звука

В разных планах уровень звука (реплики актеров, фоновый шум, музыка) должны быть одинаковыми. В противном случае, это сильно отвлекает внимание зрителя.

Нарушение этого правила — всегда ошибка.

Непрерывность композиции

Композиция кадра не должна “прыгать” от кадра к кадру. Например, актер не должен хаотически перемещаться по экрану (из-за разницы в композиции кадра), если в действительности он стоит на одном месте.

Нарушение этого правила приводит к композиционному джамп-кату (который может быть ошибкой или приемом).

Монтаж с захлестом (*Double cut*)

Монтаж с захлестом — это повтор одинаковой фазы действия в соседних планах (на склейке).

В ситуациях, когда важное действие имеет недостаточную протяженность на экране, его можно повторить на разных крупностях, захлестывая фазы движения в разных кадрах.

Назначение — “растянуть” время, подчеркивая значимость или эффектность действия (взрывы, удары и прочее).

Технически, монтаж с захлестом — это частный случай монтажа по фазе движения, а точнее — нарушение этого правила, ставшее приемом.

Частота кадров

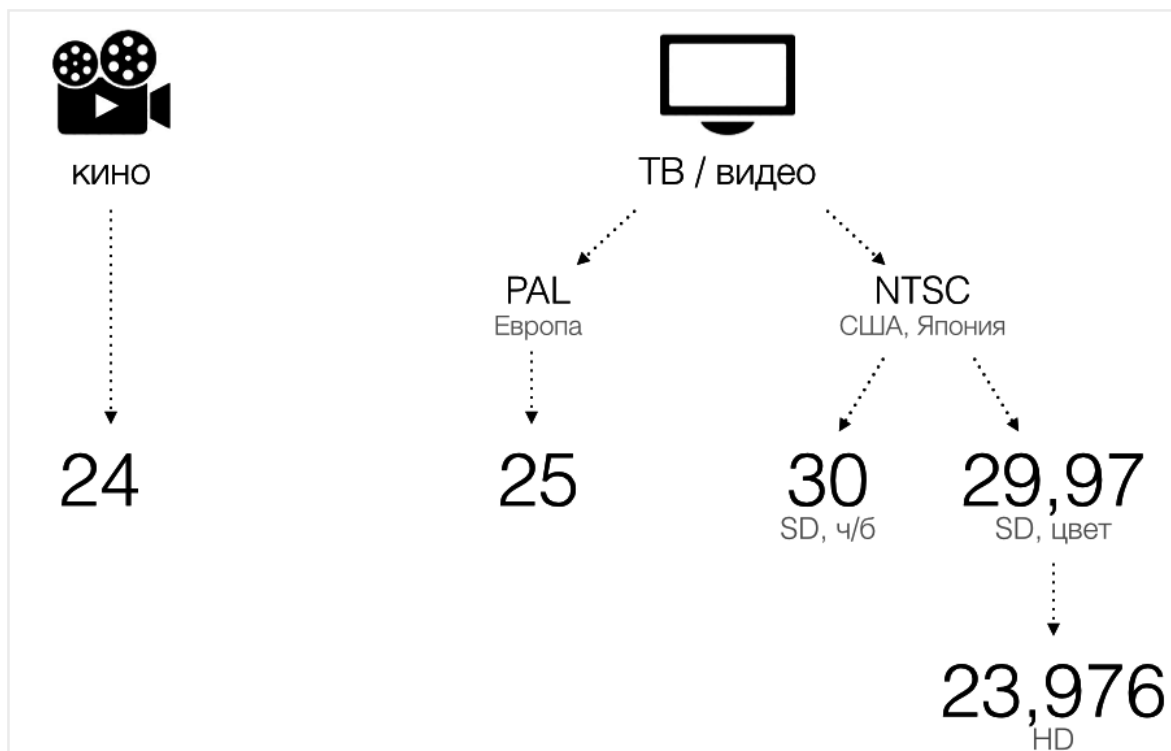
Порог мерцания — это минимальная частота смены кадров, при которой человек начинает видеть движение. Примерно 12 fps.

Первые фильмы снимались на 12 кадров в секунду. Потом частота кадров была увеличена до 16 fps. Появление звука привело к тому, что частоту кадров вынуждены были поднять до 24 fps.

Количество кадров в секунду различается в зависимости от типа (кино/видео) и вещательного стандарта (PAL/NTSC).

Частота кадров на ТВ привязана к частоте напряжения в электросети

(50Hz и 60Hz).



Частота кадров

Типы планов

Планы могут подразделяться на несколько типов:

- master shot (мастер план)
- insert (укрупнение)
- cutaway (перебивка)
- buffer shot (перебивка)
- b-roll (подъемки)
- establishing shot (установочный план)
- opening shot (начальный план)
- reverse shot (обратная точка)
- акцентный план
- MOS

Master shot — вся сцена, снятая целиком, одним планом, от начала до конца. Чаще всего это общий план.

Иногда, для сокращения времени съемки (и если режиссер точно представляет себе, как будет монтировать сцену), мастер план не снимают, т.к. обычно в монтаже остается лишь начало и конец мастер-плана, а остальное замещается укрупнениями.

Insert — план большей крупности, чем мастер-план, предназначенный для постепенного раскрытия сцены с помощью постепенного наращивания крупности кадра. По сути, вся сцена состоит из укрупнений разного размера.

Cutaway — план-заплата, маскирующий нарушение в

последовательности действия (continuity). Чаще всего этот план не относится к основной теме сцены, но используется, чтобы скрыть еще большие ошибки. Это план, используемый для стыковки двух других планов, не монтирующихся между собой обычным способом (например, встык). Прием используется для устранения Jump cut или сжатия времени.

Buffer — близкий родственник cutaway, однако в качестве buffer может использоваться план молчащего актера, в то время как его собеседник говорит за кадром. Иногда используется слэнговое название "noddy".

B-roll — дополнительный материал, например, для иллюстрирования темы интервью (само интервью — A-roll).

Establishing shot — план, задающий место действия и (реже) тему сцены.

Opening shot — первый план в сцене. Часто он же и является и establishing shot.

Reverse shot — план снятый с другой стороны относительно предыдущего кадра (например, в "восьмерке").

Акцентный план — привлекающий внимание зрителя (например, неожиданным выбором крупности, либо композицией, либо чем-то еще), либо план, "разъясняющий" смысл предыдущих планов.

MOS — план, снятый без звука, "немой" план.

Эффект Кулешова

В начале двадцатых годов прошлого века в серии экспериментов русский кинорежиссёр Лев Кулешов открыл и описал фундаментальный механизм восприятия, названный позднее его именем.

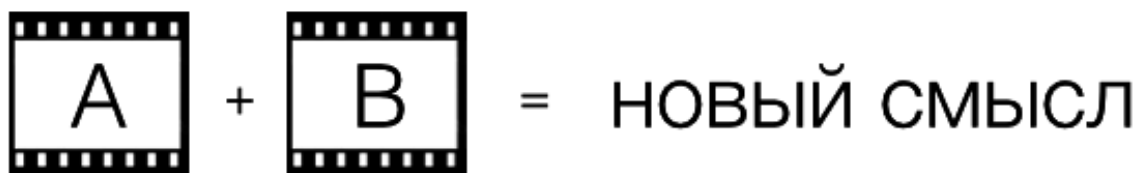
Обычно под эффектом Кулешова подразумевают один из двух его "подвидов":

- собственно эффект
- географический эксперимент

Эффект Кулешова — это способность мозга при отсутствии необходимой информации достраивать полную картину на основании имеющихся данных.

Другими словами, это способность человека «додумывать» то, чего не было.

Два кадра поставленные рядом могут давать новый смысл, который не был заложен ни в одном из них по-отдельности. Этот принцип в дальнейшем лег в основу монтажной теории С.Эйзенштейна.



Географический эксперимент Кулешова

Это способность человека «достраивать» географию места действия. Является частным случаем эффекта Кулешова.

Другими словами, планы, снятые в разных локациях, но смонтированные друг за другом, дают ощущение единого места действия.

Этот эффект имеет и другое название — “Творимая земная поверхность”, однако оно употребляется гораздо реже.

“Творимый человек” и “Танец”

Это редко упоминаемый третий вариант эффекта Кулешова (по сути, также являющийся частным случаем основного эффекта).

Отдельные части тела разных людей, смонтированные в один видеоряд, создают в воображении зрителя законченный образ одного человека. Этот же принцип использовался в эксперименте “Танец” (Кулешов противопоставлял танец, снятый общим планом и танец, снятый деталями).

Прием “Творимый человек” вышел из употребления из-за своей узкой специфики, однако его вариант “Танец” лег в основу съемки современных экшен-сцен (сцена драки, снятая общим планом, даже если она “честно” отыграна, смотрится менее эффектно, как та же сцена, собранная монтажно из отдельных частей (рука, кулак, челюсть, удар ногой)).

Склейка на движении

Человек рефлекторно обращает внимание на движущиеся объекты (даже если изначально они были не в поле зрения). На этой особенности основан принцип склейки на движении (cut on action). Склейка, сделанная на движении, лучше, чем склейка, сделанная на статике.

Почему? — Склейка на движении менее заметна, т.к. внимание фокусируется на движении в кадре, «маскируя» смену планов.

Монтаж по движению

Говоря про монтаж по движению имеют в виду движение значимого объекта в кадре. Причем, двигаться может как сам объект, так и камера относительно статичного объекта. Другими словами, речь идет про движение объекта в кадре относительно рамки кадра.

Выделяют несколько видов монтажа по движению:

- по направлению движения

- по фазе движения
- по скорости движения

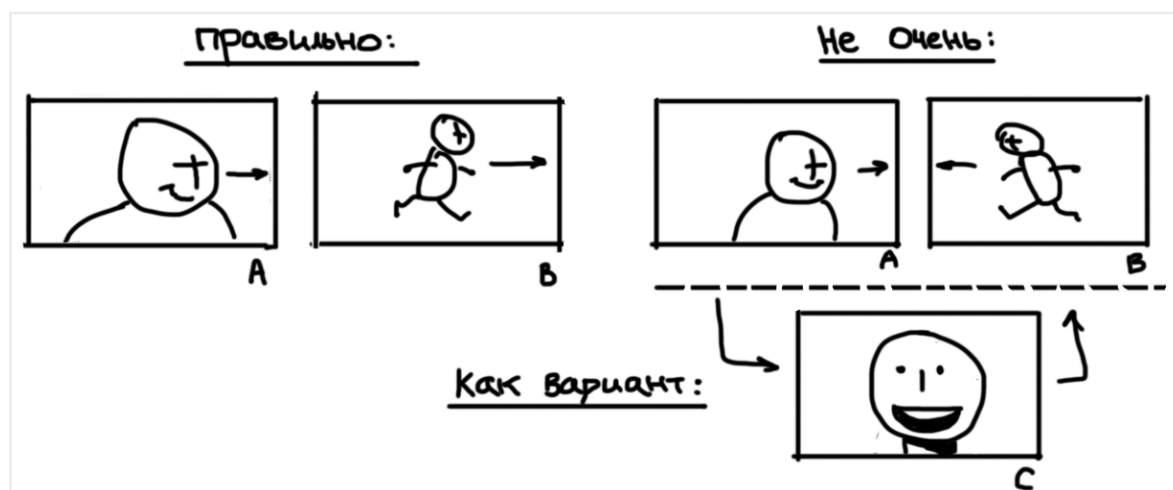
Монтаж по направлению движения

Персонаж или объект, движущийся в заданном направлении относительно границы экрана (налево или направо), в следующем кадре должен продолжать движение в том же направлении.

Зачем? Представим кадр с человеком, идущим по улице, он движется по кадру слева направо. Если в следующем кадре он будет двигаться по экрану справа налево, то может возникнуть ощущение, что он передумал и пошел обратно.

ВАЖНО: не стоит воспринимать это правило слишком буквально. При прочих равных, зритель автоматически выберет то предположение, которое будет казаться наиболее логичным. Например, если главный герой идет на битву с главным злодеем, то разумней предположить, что камера снимает актера с другой стороны, чем то, что он вдруг "передумал и пошел обратно".

Из этого правила есть исключения, те же, что и для случаев нарушения оси взаимодействия.



Монтаж по направлению движения

Монтаж по фазе движения

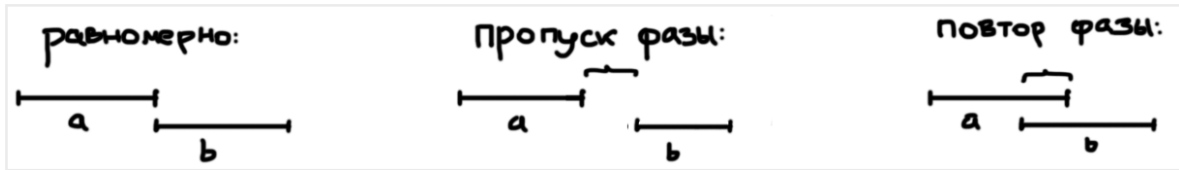
Этот принцип пересекается по смыслу с правилом линейности действия (continuity of action).

Линейное действие на стыке двух кадров должно быть равномерно, без повторов и пропущенных фаз.

Почему? Если часть движения при смене кадров будет пропущена, возникнет резкий рывок на стыке кадров, что выглядит очень неопорно и раздражающе. Если же часть движения будет повторяться, то это будет привлекать нежелательное внимание к склейке, создавая ненужный акцент.

А еще, как пример монтажа по движению: проход человека по кадру. Шагает: левой-правой, левой-правой. При смене плана должен продолжать шагать той же ногой. Т.е. не должно быть "левой-правой-

правой-левой-правой-...".



Монтаж по фазе движения

Нарушение этого правила привело к появлению двух приемов:

- повтор фазы — монтаж с захлестом
- пропуск фазы — jump cut

Монтаж по скорости движения

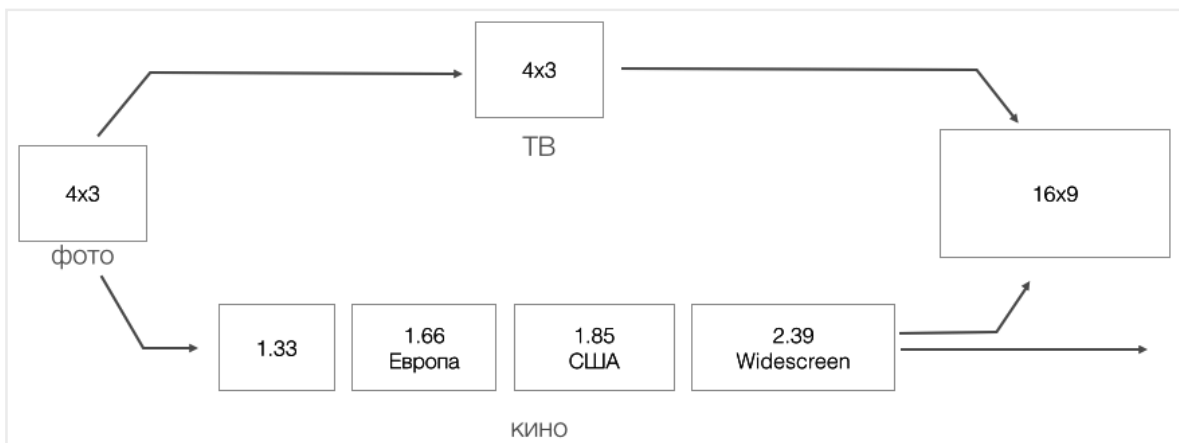
Делится на два подтипа:

- скорость движения актера в кадре
- скорость движения камеры (панорама)

При склейке двух планов с движущимся объектом в них (с идущим по улице человеком, например), скорость движения объекта в обоих кадрах должна быть примерно одинаковой, иначе возникнет рывок (jump cut) по скорости. Если скорость все же различная, то планы можно склеить через другой, статичный план, или план, где объект движется, но его скорость неясна (например, он движется на камеру). Другими словами, один и тот же объект в разных кадрах и на разных крупностях должен двигаться с одинаковой скоростью. Для чего? В противном случае, будет возникать ощущение, что объект движется прерывисто, внезапно ускоряясь и внезапно тормозя.

Пропорции кадра

Исторически сложилось, что пропорции кадра претерпевали изменения. Возникший "зоопарк" пропорций потребовал привести все к общему среднему значению.



Пропорции кадра

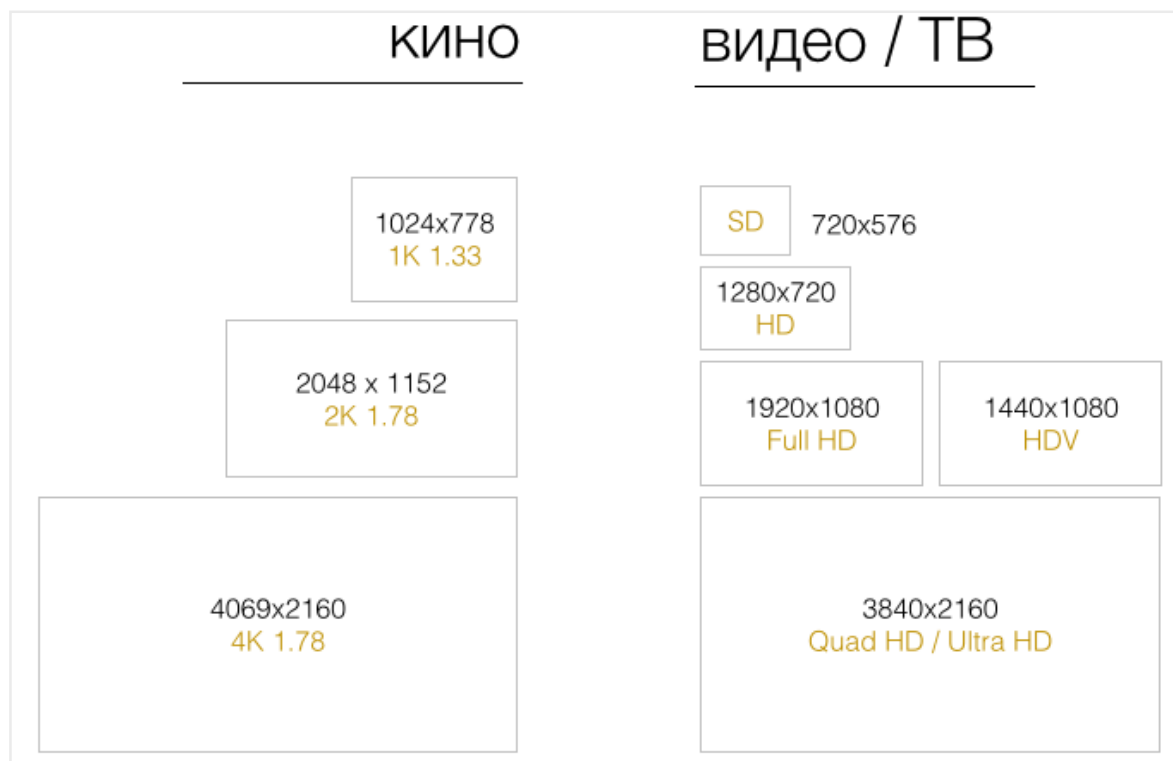
Размер кадра

Размер кадра измеряется в пикселях: ширина x высота, например, 1920x1080

Альтернативное название форматов HD и Full HD — 720p и 1080p

(1080i), т.е. высота кадра. Альтернативные названия для форматов больше чем Full HD называют по длинной стороне (ширине): 4K, 5K, 6K, 8K... Эта логика позаимствована из кино, где кадр традиционно измерялся по широкой стороне.

В формате Standard Definition (SD) высота кадра в пикселях ("строках") использовалась для обозначения стандарта: 625 — PAL, 525 — NTSC.



Размер кадра

Линейный и нелинейный монтаж

Линейный:

- Телеэфир
- Видеокассета
- in-camera cuts

Нелинейный:

- Компьютерный монтаж

Частично нелинейный:

- Киноплёнка

Критерии, по которым можно отнести тот или иной вид монтажа к какой-либо категории:

- скорость перемещения по материалу
- порядок принятия решений
- простота внесения изменений

При **линейном** монтаже все монтажные решения принимаются последовательно, и сборка материала идет в строгой очередности, от

начала к концу.

Внести изменения в смонтированный сюжет достаточно проблематично (иногда — невозможно, пример: прямой эфир).

Например, заменить один план на другой без затирания последующего материала можно только если новый и замещаемый планы одной длины.

При **нелинейном** монтаже материал может собираться в любой удобной последовательности; возможно начать с середины или даже с конца сюжета.

Более того, внести изменения можно в любое время в любое место смонтированного сюжета, не затрагивая соседние планы.

Почему киноплёнка это **частично нелинейный** монтаж?

Перемещение по сюжету линейное (перемоткой), в то же время внесение изменений возможно без затрагивания соседних планов.

Параллельный монтаж (cross-cutting)

Параллельный монтаж — это переключение между двумя и более сценами, которые происходят **одновременно**. («Джон делает что-то, а в *это же время* Питер...»)

Назначение параллельного монтажа:

- сжать время (ускорить темп повествования)
- добавить напряжения (сделать саспенс)
- связать несколько историй между собой

На рассказ истории могло бы уходить в два раза больше времени, если бы сначала показывалась первая сюжетная линия целиком, а затем вторая целиком.

В английском варианте у этого термина много синонимов: cross-cutting, parallel edit, intercutting. Последний термин чаще применяется в сценарном деле, чем в монтаже.



Не всегда эти два типа параллельного монтажа могут быть четко разделены. Возможны варианты, когда будет использоваться длинный параллельный монтаж с элементами короткого.

Иногда вместо термина cross-cutting используют термин **parallel edit**.

В этом случае, cross-cutting будет обозначать монтаж более крупными кусками (например сцены), а parallel edit — более мелкими (например в рамках одной сцены показ разных частей действия, происходящих одновременно *в одном и том же месте*: диалог в кафе,

в то время как под столом тикает бомба).

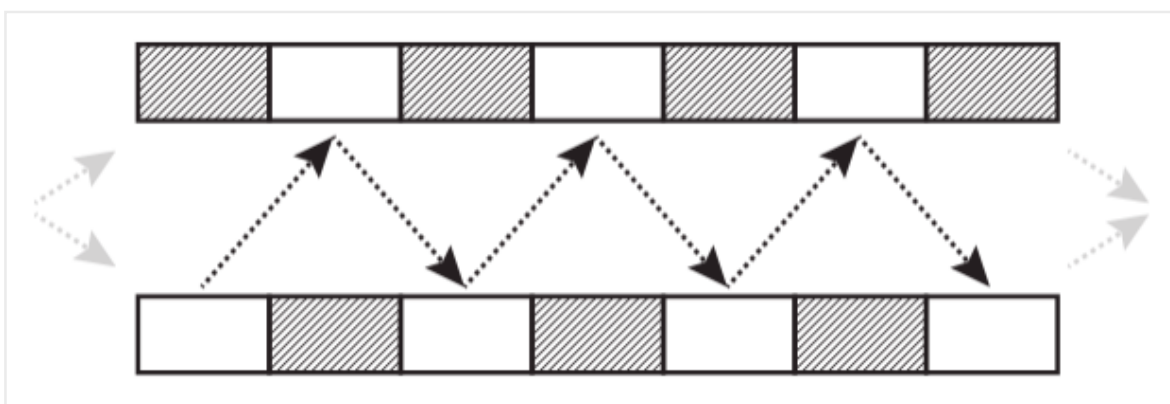
Длинный параллельный монтаж

Действие в одной сцене развивается независимо от действия в другой. Действия могут не пересекаться долгое время.

Признаки:

- могут быть пропущены большие куски из "неактивной" сцены (в это время будет показываться другая сцена)
- действие в одной сцене влияет на другую (по крайней мере, не сразу)

Желательным условием длинного параллельного монтажа является то, что сюжетные линии должны пересечься, до или после этого приема. Или должно быть понятно, как эти сцены связаны между собой (например, по смыслу).



Длинный параллельный монтаж



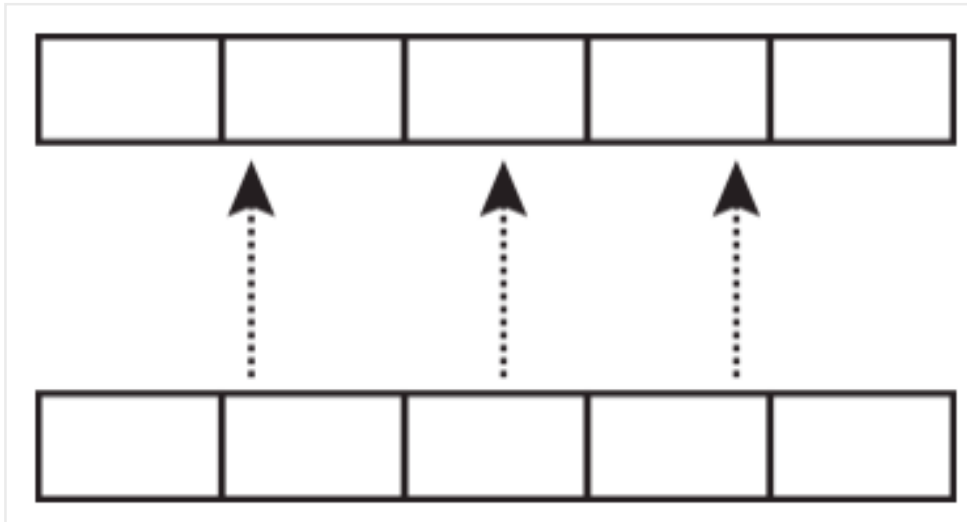
Пример длинного параллельного монтажа

Короткий параллельный монтаж

Действие в одной сцене непосредственно влияет на другую. Результат действия в одной сцене сразу же виден в другой.

Признаки:

- одна сцена влияет на другую
- нет пропусков времени или они очень малы



Короткий параллельный монтаж

Перекрестный монтаж

Чаще всего термины “параллельный монтаж” и “перекрестный монтаж” — это синонимы, однако, иногда их могут разделять.

ВАЖНО: такое разделение не общепринято и его можно воспринимать скорее как исключение, чем правило.

В этой классификации параллельный монтаж — это несколько действий, происходящих **одновременно** в разных местах, а перекрестный монтаж — это показ нескольких действий, которые происходят в **разные моменты** времени. По этой классификации, флэшбэк будет относиться к перекрестному монтажу.

“Липкое” внимание (Telegraphing)

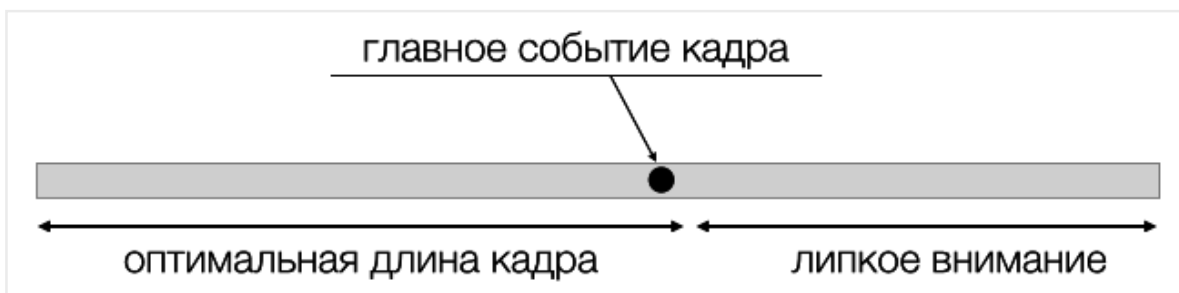
Этот прием можно разделить на два типа:

- временное липкое внимание
- композиционное липкое внимание

Прием родился как ошибка, но впоследствии стал приемом (как это часто бывает).

Временное липкое внимание

Это план, который длится дольше, чем нужно. Т.е. это план, который уже не несет новой информации, но все равно продолжается.



Назначение приема:

- привлечь внимание зрителя к деталям в кадре (создать акцент)

- заинтриговать

Композиционное липкое внимание

Это привлечение внимания зрителя к определенной части кадра за счет нарочито неудобной композиции.

Композиция кадра выстроена таким образом, что акцент создается на какой-то части кадра, как бы «приклеивая» к ней внимание.

Назначение приема:

- создать визуальный акцент на какую либо часть кадра
- создать напряжение

“Косая” склейка (Split-cut)

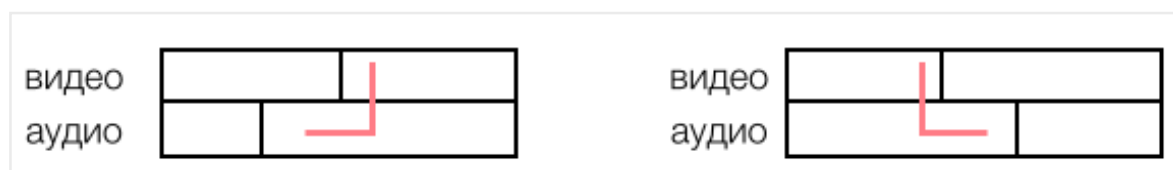
Это вид склейки, в которой стык по аудио и стык по видео расположены в разные моменты времени.

Выделяют два варианта “косой” склейки:

- J-cut (или pre-lap)
- L-cut (или post-lap)

J-cut — склейка по аудио “опережает” склейку по видео. В этом случае мы сначала слышим следующий план, а только потом видим его.

L-cut — наоборот, сначала видим следующий план, а потом слышим его.



“Косая” склейка

Название J-cut / L-cut происходят от формы склейки, которая визуально похожа на латинские буквы J и L.

Обычно J-cut и pre-lap — это синонимы, но в некоторых случаях их разделяют. Тогда J-cut обозначает короткий захлест (до секунды), а pre-lap — более длинный (от секунды и выше). То же и для пары L-cut/post-lap.

Большинство диалоговых сцен выиграет от использования J-cut, т.к. он позволяет уплотнить склейку и придать динамики диалогу, устранить эффект отрепетированности.

L-cut чаще применяется для стыковки сцен.

Jump cut

Это склейка двух планов с недостаточным или избыточным отличием друг от друга.

При такой склейке различие между планами недостаточно велико (или, наоборот, избыточно велико), чтобы дать мягкую и незаметную склейку. В результате, возникает “рывок”.

Jump cut как прием, в отличие от прямой склейки, призван не маскировать склейку, а акцентировать ее.

Можно разделить на несколько типов:

- временной
- композиционный
- крупностный

Временной jump cut

Это склейка двух планов с пропуском временной фазы.

Пропуск может быть совсем маленьким (несколько кадров, секунда), так и очень большим (минуты и даже часы (реже)).

Появился как ошибка, впоследствии стал использоваться как прием.

Назначение — сжать время. Основная задача — показать не **СКОЛЬКО** прошло времени, а **КАК** оно прошло.

Композиционный jump cut

Это стыковка нескольких кадров с нарочито заметным отличием по композиции.

Назначение — создание настроения.

Крупностной jump cut

Это склейка двух планов с недостаточным или избыточным отличием по крупности.

Например, склейка двух соседних крупностей (CU+MCU) или наоборот, сильно разных крупностей (ECU+LS)

Назначение — сделать акцент, привлечь внимание зрителя.

Match Cut

Это склейка двух планов через общий объект или действие.

Стоит отметить, что не всегда объект или действие должны присутствовать в обоих кадрах — иногда достаточно “намекнуть” зрителю на него, не показывая дважды сам объект.

Благодаря компьютерной графике, чем более современный фильм, тем более точными и сложными в нем будут матч-каты.

Назначение матч-ката:

- украшательство
- сжать время
- склеить несколько параллельных историй



Пример Match Cut

Уровни монтажа

Для удобства рассмотрения и классификации все приемы и правила

монтажа можно разнести на разные уровни монтажа.

На первом, базовом уровне будут монтажные приемы в чистом виде, т.е. те, что можно реализовать непосредственно в монтажной программе, работая с отснятым материалом. Они связаны с манипуляциями склейками и чаще всего работают в рамках одной или двух (нескольких) сцен.

Ко второму уровню будут относиться приемы, которые необходимо планировать ещё на этапе съёмок. Создание их в монтажной программе либо невозможно, либо требует значительных усилий. Этот уровень работает с композицией кадра, глубинной мизансценой и обычно тоже не выходит за рамки одной или двух сцен.

К третьему, смысловому, уровню будут относиться приемы и правила, которые требуется заложить еще до съемок, возможно на этапе сценария. На этом уровне оценка приемов и правил монтажа идет на уровне эпизодов и частей.

Зачем нужно разделение на уровни? Прежде всего, чтобы "примирить" различные точки зрения, считать ли тот или иной прием относящимся к "чистому" монтажу или к операторской работе или к работе режиссера. Пример: внутрикадровый монтаж, который по факту, не является манипуляцией со склейкам, а значит, не является монтажом в чистом виде. Однако, если рассматривать его как операторский уровень монтажа, то все становится на свои места.



Уровни монтажа

По мере удаления от центра, абстрактность монтажа возрастает.

Внутрикадровый монтаж

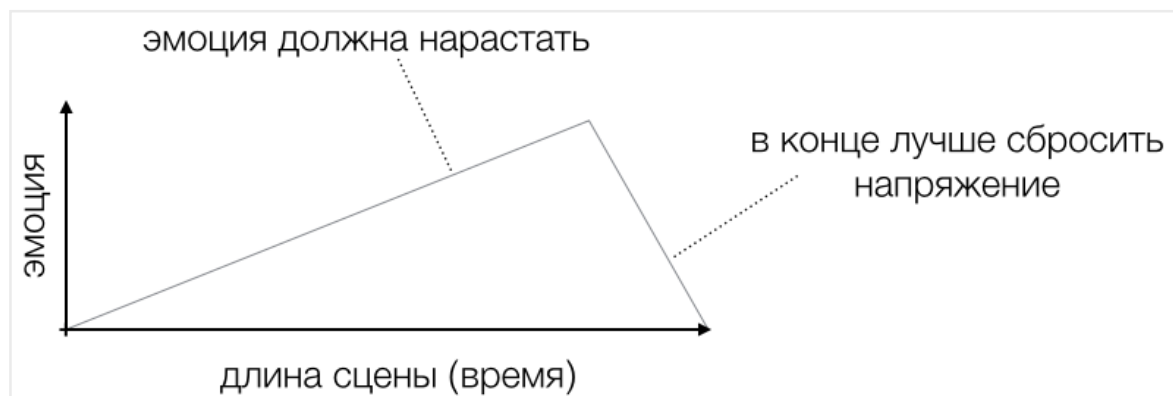
Внутрикадровый монтаж — это движение камеры, приводящее к изменению композиции, крупности или содержимого кадра.

Обратите внимание, что необязательно должны меняться все три

параметра — возможно изменение только одного или двух. Сюда же относится и перевод фокуса (rack focus). Формально, внутрикадровый монтаж с натяжкой можно отнести к монтажу, т.к. нет ни изменений в склейках, а значит нет и монтажа. Правильней было бы считать его просто движением камеры. Однако, благодаря уровням монтажа, мы можем отнести его операторскому уровню.

Эмоциональная кривая сцены

Для поддержания вовлеченности зрителя в действие на экране, сцена должна строиться по нарастающей — то есть, заинтересованность зрителя должна постоянно возрастать. Это плавное возрастание и есть эмоциональная кривая сцены. На монтаже необходимо подчеркнуть эту кривую с помощью плавного возрастания крупности кадра по мере приближения к самой главной мысли сцены (то есть к тому, ради чего мы эту сцену показываем зрителю).

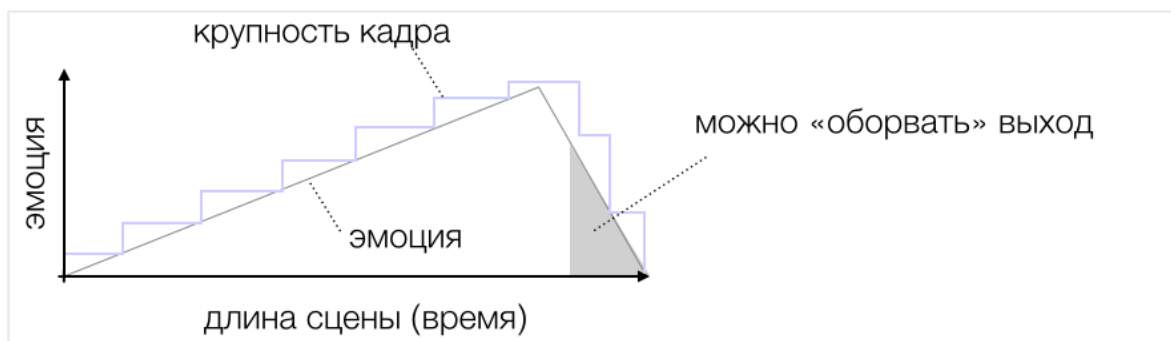


Метод возрастания крупностей

Крупности должны постепенно возрастать, подчеркивая эмоциональную кривую сцены: от общего плана в начале сцены до крупного плана в ее кульминации.

А.Хичкок описывал этот метод фразой "мы должны «втанцевать» в сцену".

Как мы можем "втанцевать" в сцену? С помощью постепенного увеличения крупности кадра. Зачем вообще "втанцовывать"? Чтобы постепенно выдавать информацию, и вызывать эмоцию зрителя, не утомляя и не запутывая его. И для того, чтобы "приберечь" самые эмоциональные планы для кульминационного момента сцены.



Метод возрастания крупности

Наибольший эмоциональный заряд несут крупные планы. Важно: иногда, открывающий план может быть крупным, предельно крупным, или даже деталью. Такой план используется для визуальной связи сцен и не противоречит данной теме, т.к. после такого плана все равно будет "отскок" на более общий план.

Экономия планов

При монтаже сцены не следует начинать с крупных планов — потому что когда потребуется подчеркнуть главную мысль сцены, все крупные планы будут уже заявлены, и не смогут воздействовать на зрителя в полной мере.

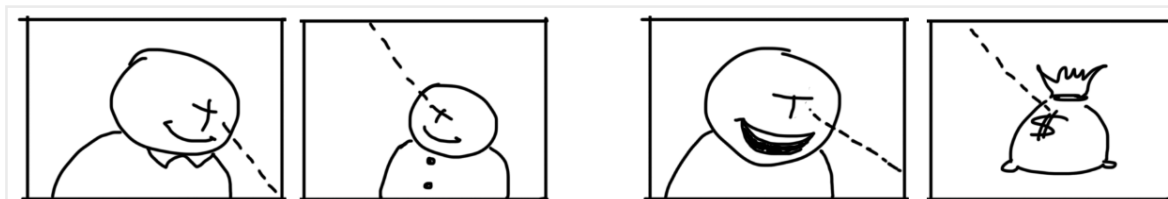
Вольно этот принцип можно сформулировать как "не надо заходить с козырей".

Хичкок по этому поводу использовал фразу Earn your Close-Ups ("заработайте ваши крупные планы").

Монтаж по взгляду (eye-line match)

При монтаже диалога, актеры должны «попадать» друг другу в глаза взглядом.

При монтаже плана героя с его субъективом (POV), субъектив должен быть снят с предполагаемой точки зрения героя.



Монтаж по взгляду

Монтаж по взгляду требует, чтобы актеры смотрели друг другу в глаза (если по сюжету предполагается, что они смотрят друг другу в глаза). Другими словами, актеры в смонтированной сцене не должны "промахиваться" взглядом вдруг в друга.

Три вопроса сцены

- Кто главный (ради кого эта сцена)
- Что он делает (что происходит)
- Зачем мы это делаем (зачем нам эту сцену показали)

Это необходимый минимум вопросов, ответы на которые мы должны получить в каждой сцене.

Не следует воспринимать эти вопросы как "схему построения" сцены. Скорее, это чек-лист, которым можно пользоваться при определении причин, по которым сцена может "не работать".

Ассоциативный монтаж

Это монтаж при котором прямое сопоставление образов (двух кадров) складывается в метафору.

Например, у Чаплина в "Modern Times": план отары овец склеен с толпой людей, идущих на работу.

Является одним из методов монтажа Эйзенштейна.

Длина плана

Можно выделить несколько факторов, влияющих на длину плана (можно перефразировать эту теку как "когда делать склейку").

1. Крупность кадра.

Крупный план считывается быстрее, чем общий. Значит, он может быть короче.

2. Читаемость плана (минимальная длина).

Это нижний предел длины кадра. План должен успеть считаться зрителем, т.е. зритель должен успеть понять, что происходит в кадре.

3. Информационное содержание (максимальная длина).

Это верхний предел длины кадра. Если план успел передать все информацию, заложенную в нем, его нужно резать. Т.е. "когда стало скучно". Ошибки здесь приводят к "липкому" вниманию. Например, склейки в "Челюстях" короткие, чтобы не выдать, что акула механическая.

4. Визуальная насыщенность кадра.

Крупный план с большим количеством деталей (например, сложный механизм) потребует больше времени, чем общий план пустыни.

5. Узнаваемость

Крупный план лица человека, или простого предмета (нож, кулак), требует меньше времени, чем крупный план "лица" инопланетянина или крупный план незнакомой обычному человеку "фиговины" (двигатель шасси от Боинга).

6. Жанр фильма.

Мелодрама / боевик.

7. Характер сцены.

Романтический ужин / погоня.

8. Темп и ритм.

На длину плана влияет длина соседних планов, создающих вместе с данным планом ритм сцены.

9. Эмоция.

Бывают случаи, когда нам важнее видеть реакцию героя, даже если

он ничего не говорит.

10. Авторская стилистика.

"Я так вижу".

Выход на общий план (Got in — Stay in)

Простое правило: "укрупнился — оставайся на крупном, если нет **веской** причины вернуться более общий план".

Случаи, когда можно выйти на более общий план:

1. Поменялась география сцены (актер или декорация переместились).
2. Изменилось количество актеров (актер пришел/ушел).
3. Бит в сцене закончился (для двухбитных сцен).
4. Момент в сцене неожиданно прерван (взрыв).
5. "Слишком долго внутри". Напомнить зрителю географию сцены (кто где стоит).
6. Сцена закончена.
7. Если игра актера на общем плане лучше, чем на крупном.

Шесть вопросов сцены

В каждой сцене мы должны ответить на шесть вопросов, используя приемы монтажа. В отличие от трех вопросов сцены, которые были своеобразным "минимальным чек-листом" для вовлечённости зрителя в сцену, шесть вопросов позволяют оценить, достаточно ли эффективно используются крупности в сцене.

Кто?

Первым делом нам требуется ответить на вопрос "кто здесь?". Это обусловлено особенностями нашей психологии. Ответ на этот вопрос позволяет быстро опознать главного героя сцены и начать за него "болеть".

Где?

Мы очень "пространственные" существа, для нас очень важна география события, т.е. где это происходит. Иногда ответ на этот вопрос можно вывести из предыдущей сцены.

Что [делает]?

Основной смысл сцены — это описание действия в ней. Результатом любой сцены должен быть ответ на вопрос "что произошло?". А "затравкой" для этого является вопрос "что делает".

Как / каким образом ?

"Серый кардинал" среди шести вопросов сцены: при кажущейся неважности, именно он приковывает внимание зрителя в ряде случаев (например, зритель знает, что Пуаро найдет убийцу, но ему интересно посмотреть, как он это сделает).

Зачем / почему ?

Ответ на этот вопрос позволит подчеркнуть (или прояснить) мотивацию героя.

Когда?

Не для всех сцен ответ на этот вопрос будет важен, но и игнорировать его не стоит. Иногда, чем точнее зритель ориентируется в хронологии фильма, тем проще ему будет следить за ходом событий.

Не на все эти вопросы могут быть получены ответы в рамках одной сцены. Иногда, на некоторые можно умышленно не давать ответа, для создания саспенса или сюрприза. Или, ответы на некоторые вопросы могут быть ясны из предыдущих сцен.

На многие вопросы можно ответить одним кадром, или даже одной крупностью одного кадра. Также, на некоторые вопросы можно ответить с помощью внутрикадрового монтажа.

Главный герой

Главный герой:

- в фильме (драматургически)
- в сцене (монтажно)
- в кадре (композиционно)

ВАЖНО: Главный герой сцены может не совпадать с главным героем эпизода, и не совпадать с главным героем фильма.

Главный герой сцены, это тот ...

1. Чьих планов больше
2. Кто начинает и заканчивает сцену
3. Кто подчеркнут композиционно или ракурсно
4. Тот, кто "толкает" историю вперед, т.е. ради кого была данная сцена.

Монтаж по композиции

Несколько приемов монтажа по композиции:

- композиционное липкое внимание
- свой на чужой стороне
- сближение актеров

Прием "свой на чужой стороне" заключается в размещении актера на "чужой" половине кадра. Это может как подчеркнуть эмоциональную привязанность героев, так показать их взаимную неприязнь.

Прием сближения актеров отвечает той же цели, но делает это за счет едва заметной панорамы.

Монтаж по контрасту

По сути, любой прием монтажа есть монтаж по контрасту. Вопрос, в количестве этого контраста (между двумя планами).

1. Контраста недостаточно → см. Match Cut
2. Контраста достаточно → прямая склейка
3. Контраста избыточно → см. Jump Cut

Варианты контраста:

- яркостной

- цветовой

Не следует монтировать встык два кадра, темный и светлый. Это создает неприятный удар по глазам, особенно в темноте кинозала. Даже если цель “встряхнуть” зрителя — за такую встряску он спасибо не скажет.

Яркость нужно повышать постепенно, либо через промежуточный “серый” (неяркий) кадр, либо эффектом (фэйдом).

Обратный переход, от светлого кадра к темному, допустим, но из-за своей резкости, его можно считать скорее акцентным приемом, чем обычной склейкой.

Монтаж по цветовому контрасту заключается в склеивании кадров из противоположных концов цветового круга, например синий с красным и т.д.

Flashback / flashforward

Это сцена, действие в которой происходит в прошлом или будущем относительно времени действия в текущей сцене. Может состоять из нескольких сцен.

Этот прием снижает скорость развития сюжета. Слишком много флешбеков может усложнить восприятие фильма.

Ракурс

1. Bird’s eye (aerial view)
2. High-angle
3. Eye-level
4. Low-angle
5. Worm’s eye

Планы с нижней точки возвышают актера в кадре, делая его “хозяйном положения”, и наоборот, планы с верхней точки принижают персонаж, делая его жалким и малозаметным (особенно в паре с общим планом).

Звук в монтаже

Звук в монтаже:

- звуковое оформление
- музыка, как иллюстрация

Говоря о звуке в монтаже, обычно имеют в виду монтаж под музыку, в ритм музыке. Это не совсем так. Музыка: как носитель ритма, носит в монтаже второстепенный характер. Часто, под правильный монтаж, ложится почти любой музыкальный ряд. Музыка не должна диктовать ритм (как это может показаться на первый взгляд).

Звук в монтаже должен не столько “иллюстрировать” картинку, сколько добавлять к ней что-то новое, чего в ней нет или пока нет.

Например, шаги в коридоре, которые может слышать шпион, взламывая секретный сейф.

Иногда склейки на видео и аудио могут совпадать, для создания

акцента. Однако, акцент привлекает внимание к склейке, что не всегда уместно.

При монтаже игровых сцен, лучше собрать сцену по видео, и лишь потом подложить звук.

В теле-монтаже принят так называемый radio-edit, когда сцена собирается сначала по звуку (например закадровый текст и интервью), после чего сцена "перекрывается" по видео.

Вертикальный монтаж

Это монтаж по звуку, когда склейки по видео подчеркнуты акцентами в звуке или музыке.

С точки зрения классической теории Эйзенштейна, звук должен использоваться не просто как иллюстрация, звук — это отдельный персонаж. Он должен использоваться в контрапункте, т.е. соединение звука и изображения должно давать новый смысл (отчасти напоминает эффект Кулешова, только для стыковки видео и звука).

Интересная точка зрения изложена Эйзенштейном в документе "О будущем звуковой фильма".

Полиэкранный монтаж

Это два (и более) кадра, размещенных внутри кадра.

Задача полиэкрана

- сжать время
- показать развитие сюжетных линий, не прибегая к параллельному монтажу.

Также может использоваться для создания комического эффекта.

Не стоит злоупотреблять полиэкранами, т.к. они рассеивают зрительское внимание (сложно уследить за действием в двух и более экранах).

Темп и ритм

Темп

Темп — это скорость. Варианты определения, что такое "темп":

- **Это длина отрезка в монтаже**

а) от склейки до склейки (тогда это равно длине плана)

б) от бита до бита в пределах одного плана

Монтаж короткими кусками дает более быстрый темп, чем монтаж длинными. При условии одинаковой скорости действия внутри самих кусков.

2. Это скорость собственного движения объекта внутри кадра.

Например пробег человека: скорость переставления ног при беге выше чем при ходьбе. (возможны и исключения: бег широким шагом и спортивная ходьба).

3. Это скорость движения объекта относительно фона или рамки кадра.

Например: проезд машины и проход человека.

Как же определить длину отрезка как быструю или медленную? На контрасте соседних отрезков. В случае, если контраст отсутствует, то используется “встроенный метроном” — пульс. Темп около 60–80 ударов в минуту воспринимается как средний,; все что ниже 60 — медленный темп, все что выше 80 — быстрый.

Ритм

Ритм — это **циклическое** чередование отрезков **разной** длины. Другими словами, ритм — это создание моментов “напряжения” (повышенное внимание) и “расслабления” (сниженное внимание). Точно выбранный ритм позволяет управлять вниманием зрителя, чередуя куски повышенного и пониженного внимания. (“вдохи” и “выдохи”)

Темпоритм сцены не равен темпоритму сцены (так же как есть разные уровни главных героев).

Ближайший “родственник” ритма — драматургическая перипетия. В большинстве случаев (в игровом кино) темпоритм уже заложен на этапе съёмки. В монтаже мы можем либо проявить его, либо попытаться навязать свой (в случае, если задуманный темпоритм не работает). Навязывание своего темпоритма — это прием; иногда он помогает спасти скучную сцену.

Ритм в монтаже определяется не положением склейки, а содержимым кадра.

Сама склейка может “гулять” на несколько кадров левее или правее, для оптимально комфортной стыковки кадров.

Почему склейка не может определять ритмические границы кадра? потому что склейка по определению должна быть невидимой.

Исключение: Склейка может совпадать с ритмическими точками в музыке, если есть задача нарочито подчеркнуть ритм музыки.

Однако, вряд ли уместно строить в таком ключе всю сцену, т.к. это противоречит основной цели данного приема — сделать акцент.

Цикличность ритма проявляется в его повторении в почти каждой сцене.

На повторе одних и тех же ритмических кусков можно строить целые сцены.