

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
Учреждение образования
«Витебский государственный технологический университет»

**ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИИ КОММУНИКАЦИЙ.
ОСНОВЫ КЛАССИЧЕСКОЙ АНИМАЦИИ.
ТЕОРИЯ ВИДЕОМОНТАЖА**

Методические указания по выполнению
практических заданий для студентов специальности 1-19 01 01 «Дизайн»,
направлений специальности
1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный»,
1-19 01 01-06 «Дизайн виртуальной среды»

Витебск
2020

УДК 24.655

Составитель:

С. Г. Онуфриенко

Рекомендовано к опубликованию редакционно-издательским советом
УО «ВГТУ» протокол № 4 от 30.04.2020.

Техника и технологии коммуникаций. Основы классической анимации. Теория видеомонтажа : методические указания по выполнению практических заданий / сост. С. Г. Онуфриенко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2020. – 66 с.

Методические указания являются руководством для практических заданий по курсу «Техника и технология коммуникаций» для студентов направления специальности 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный», а также по курсу «Основы классической анимации» направления специальности 1-19 01 01-06 «Дизайн виртуальной среды». Работа содержит пояснительный и иллюстративный материал, рекомендации по выполнению практических заданий по данным курсам.

УДК 24.655

© УО «ВГТУ», 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1 Виды монтажа как средства выразительности	6
1.1 Разновидности последовательно-повествовательного монтажа	7
2 Структура фильма	11
3 Основные правила видеомонтажа	12
3.1 Композиция кадра	13
3.2 Монтаж по крупности	22
3.3 Монтаж по ориентации в пространстве	36
3.4 Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре	40
3.5 Монтаж по фазе движения	49
4 Перебивка	60
Список литературы	64

Введение

*Видеомонтаж – это способ управления
временем, пространством и эмоцией.*

Лев Кулешов

Монтаж (фр. montage) – творческий и технический процесс в кинематографе, на телевидении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей получить единое, композиционно целое произведение.

Во время монтажа специалист удаляет неудавшиеся моменты, создает сюжетный ряд, убирает погрешности съемки, редактирует звук. Добавление фотографий, титров в начале и конце фильма, субтитров, калибровка скорости и музыки делают фильм живым и захватывающим.

Смысл монтажа в том, чтобы зритель не только видел явление, но и воспринимал его суть, не только узнавал объект, но и познавал что-то новое.

Монтаж схож с нашим визуальным восприятием действительности. Наблюдая за каким-либо явлением или событием, мы не воспринимаем его одним «планом». Мы видим не только общую картину происходящего, но и успеваем разглядеть различные эпизоды и детали, выхватывая их из непрерывной цепи событий.

Законы монтажа:

- закон материальной последовательности. Необходимо последовательно передавать фазы движения, появление новых героев или объектов; последовательность может быть основана на взгляде или мысли персонажа и пр. Благодаря монтажу зритель ощущает пространственную и временную протяженность и в конечном итоге получает впечатление единой картины, единого образа реальной или иллюзорной действительности;

- закон психологического напряжения. Каждый кадр должен вызывать у зрителя ощущение неудовлетворенности, основанной на любопытстве. Зритель не должен получать всю визуальную информацию сразу, он должен ждать появления следующего кадра. В каждом кадре должен быть вопрос;

- закон развития драматического действия. В каждом последующем кадре зритель должен получать новую информацию, ответ на вопрос. Даже при съемке самых статичных изображений (интервью в студии) зритель может получать новое впечатление при смене планов, ракурсов, показа деталей.

Основные функции монтажа:

- повествовательная, передающая событие в его развитии;
- функция движения – функция превращения отдельных статистических кадров в непрерывное поступательное действие;

- психологическое напряжение. Когда каждый кадр должен содержать некий элемент или заметное «ОТСУТСТВИЕ» его, вызывающее у зрителя ощущение неудовлетворенности, основанное на любопытстве;
- идеологическая функция, функция формирования определенной мысли, идеи с помощью соединения различных кадров;
- монтаж как выразительное средство. Его эстетическая функция, проявляющаяся в том, что в результате тех или иных монтажных соединений в нашем сознании порождаются определенные образы, определенные настроения и эмоции, определенное отношение к изображаемому.

Приемы монтажных соединений:

- перемена точки съемки. При смене пространственных позиций камеры во время монтажа зритель в результате получает впечатление от видеозрелища гораздо более выразительное и эффективное, чем, если бы он наблюдал его с одной точки, находясь на месте события;
- причинно-следственная связь. Смена кадров необходима, чтобы выявить причину тех или иных действий героев. Если герой смотрит за пределы экрана, в следующем кадре нужно показать, куда он смотрит;
- перемена места действия. При выстраивании единого понятийного ряда, встык могут монтироваться кадры событий или явлений, происходящих в разных местах. В документальных фильмах или передачах, в которых доминирует закадровый комментарий, кадры могут меняться совершенно произвольно, т. к. они носят иллюстративный, опосредованный характер и подчиняются логике, задаваемой текстом;
- выделение детали. Чтобы подчеркнуть какую-то деталь, характерную для данного события, явления или персонажа, в монтажную фразу «врезается» соответствующий макроплан (предмет, рука, жест, детали интерьера), так называемые «перебивки»;
- параллельное действие. Это монтаж кадров, тематически связанных между собой событий, происходящих одновременно, но в разных местах и показываемых на экране попеременно;
- контрастное сопоставление. Монтажное столкновение кадров-антонимов, то есть кадров или эпизодов общей тематической направленности, но противоположных по содержанию: кадров роскоши и нищеты, мира и войны;
- ассоциация и аналогия. Соединение кадров, предполагаемых косвенную, опосредованную авторским замыслом связь между явлениями. Связь может быть прозрачной (внешняя схожесть отдельных животных и отдельных людей), а может носить более опосредованный и сложный характер, не поддающийся однозначной трактовке;
- прошедшее или будущее время. Когда герой погружается в воспоминания или мечтания, раздумья, эти кадры снимаются в другой тональности, а переход к ним делается расплывом;

- монтажный рефрен. Повторяя через определенное время один и тот же кадр или несколько кадров, авторы акцентируют на нем внимание зрителя и тем самым стараются создать у зрителя поэтический и символический образ;
- ритмический монтаж – организация изобразительного материала в остром, захватывающем темпоритме. Чаще всего этот монтаж осуществляется под музыку, используется для создания клипов;
- «склейка» – соединение двух кадров встык, без спецэффектов.

1 Виды монтажа как средства выразительности

Последовательно-повествовательный. Материал соединяется на основе самых простых причинно-следственных связей, по принципу одно после другого.

При использовании последовательного монтажа эпизоды, сцены и кадры, показывающие последовательное развитие событий, выстраивают друг за другом в хронологическом порядке. Такой монтаж является простым и интуитивно понятным зрителю, поэтому-то и находит самое широкое применение. Смена места событий может быть обозначена простым стыком разноплановых сцен с резким изменением характера звукового сопровождения. Новый колорит последующего кадра также вызывает ощущение пространственно-временного скачка. Для однозначного указания зрителю того, что место действия в кадре уже изменилось, используют титры, как в немом кино, или специальные компьютерные эффекты.

Фрагменты с однотипными событиями лучше разделить сценой из параллельной сюжетной линии, в крайнем случае, надо позаботиться, чтобы напряженность этих событий поступательно нарастала, иначе фильм покажется искусственно затянутым.

Если в смежных кадрах представлены события, разделенные временем, особенно снятые в одном и том же месте или при подобном окружении, то стык надо выделять специальными средствами. Длительные промежутки времени обозначают уходом в затемнение в конце предыдущей сцены и выходом из него в начале следующего кадра. Можно использовать специальные переходные эффекты, например, перелистывание кадров или трехмерные перевороты, «старение» картинки (изображение постепенно выцветает, и на нем появляются технические дефекты) и т. д. Промежуток времени иногда указывают и явным способом с помощью титров («прошло три месяца», «полгода спустя») или специфичного разделителя (кадра с часами, календарем, картинами природы с изменением сезона и т. п.). Можно, наконец, включить на видеокамере отображение даты и времени, но этот способ имеет существенный недостаток: привязывает кадр к конкретному месту фильма, его части нельзя переставлять местами, если понадобится согласование при монтаже, да и зритель может не обратить на это внимание.

Продолжительный и упорный труд показывают многократными наплывами на одного и того же героя, занимающегося одним и тем же делом, возможно, с изменением ракурса или угла зрения. Полезность стараний подчеркивают, отображая постепенное формирование продукта деятельности. Длительность процесса зритель сможет определить по изменению обстановки в кадре (например, за окном переменилась погода или наступило иное время года).

Наплывом на следующий кадр, в котором изменился масштаб изображения или освещенность сцены, показывают скачок времени в небольших пределах без изменения места событий. Дополнительно можно показать, что в ожидании встречи герой к вечеру оброс щетиной, а цветы в его руках завяли.

1.1 Разновидности последовательно-повествовательного монтажа

Прямолинейный монтаж — показывает ряд эпизодов в логическом и хронологическом порядке (отчеты о конференциях, концерты).

Динамичный. Монтаж, где эпизоды могут иметь большие временные разрывы, быть различными по длительности, что придает действию большую динамичность.

Контрастный. Материал монтируется таким образом, чтобы столкнуть различные точки зрения на одно и то же событие. Этот вид монтажа очень действенен и часто используется в стадионных представлениях, агитбригадах и т. д.

Параллельный. Материал стыкуется как тесно связанные между собой, но самостоятельно развивающиеся смысловые ряды («неразделимо», но «неслиянно»).

Чередуя фрагменты сцен с одновременно происходящими в разных местах событиями, можно подчеркнуть их взаимосвязь, сопоставить или противопоставить героев и явления, сделать анализ событий, то есть отделить причину от следствия, предысторию от результата. Параллельный монтаж используют также для разрешения затруднений при стыковке кадров. С помощью этого метода значительно сокращается общая длительность сцен и эпизодов, а фильм в целом становится динамичнее, так как появляется возможность исключить рутинные и малоинтересные действия героев, не вызывая скачков в развитии действия.

В одну цепочку можно объединять две или три сюжетные линии, так как отслеживать большее количество параллельных событий весьма затруднительно. Разрывать сцену лучше в самом драматичном месте, тогда зритель будет ожидать продолжения с интересом и вниманием. А чтобы не тратить дополнительное время на повторное введение в курс событий, существенное изменение обстановки в сюжетной линии должно происходить на экране, но не за его пределами, окружение продолженной сцены должно легко угадываться зрителем.

Можно возвращаться в момент разрыва, но лучше избегать даже кратковременного повтора (перекрытия) одного и того же действия.

Многократное прерывание сцены быстро надоедает, вспомним телесериалы. В каждом отдельном фрагменте обязательно должно произойти что-то интересное или существенное, иначе разрыв в представлении некоторого события будет выглядеть надуманным и лишним. Чтобы подчеркнуть взаимосвязь событий, бывает достаточно переключиться на параллельную линию всего один раз. Для обозначения равнозначности действий фрагменты чередующихся сцен делают примерно равными по длительности и по крупности планов.

«Одновременные» события вне помещения происходят (должны представляться на экране) в одинаковое время суток и время года, при той же погоде и т. п. Впечатление от съемок внутри здания может испортить пейзаж за окном, противоречащий остальным обстоятельствам и обстановке. Одновременность дополнительно можно подчеркнуть наплывом на параллельную сцену, уместным окажется и перекрытие звуковых дорожек. Когда параллельные события развиваются и перекликаются на протяжении длительного времени, то не надо забывать, что за весной приходит лето, потом осень, зима, как и после утра наступает день, вечер и ночь. К сожалению, элементарные ошибки порой обнаруживаются только на этапе просмотра.

Стык между кадрами должен однозначно указать на изменение места действия. Резкая смена масштаба изображения, освещенности или колорита сцены вызывает ощущение пространственного скачка. На чередование мест зрителю явно укажут симметричные компьютерные переходы туда и обратно в виде вытеснения кадра кадром или трехмерных эффектов; правда, они приносят элемент искусственности, что не всегда уместно. Поэтому предпочтение лучше отдавать тем кадрам, на стыке которых окружение просматривается и различается с наибольшей отчетливостью, чтобы простое их соединение не вызвало никаких сомнений в смене места действия.

Монтируя две перекликающиеся исторические линии, прошлое надо выделять особо. В зависимости от степени развития техники «тех дней» и количества «прошедших лет» (кавычки относятся только к псевдопрошлому), можно выбрать черно-белое изображение, имитацию дефектов киноплёнки. Подойдет также смещение цветовой палитры в теплые тона (сепия), понижение насыщенности и контрастности изображения (плёнка ведь выцветает) и другие видео-фильтры.

Ассоциативный. Материал монтируется на основе соприкосновения ассоциативных кругов, которые порождают документальные и художественные фрагменты.

Чередующиеся сцены должны вызывать у зрителя мысль о подобии, взаимосвязи, аналогии показанных образов или событий. Например, это могут быть метафоры: человек-монумент, человек-птица, человек-чайник. Такой монтаж подходит для навязывания зрителю мнения о взаимообусловленности событий и явлений, символичности происходящего на экране.

Здесь можно отступать от многих правил построения эпизода. Вполне допустимо начинать сцену с детального плана для вызова ассоциаций с предыдущим кадром, заканчивающимся показом объекта с подобной деталью. Например, неосторожно брошенная горящая спичка – огонь – лесной пожар, или карие глаза мужа и преданная мордочка любимого пса, или лицо папы и носик сына.

Бывают оправданы компьютерные эффекты, даже морфирование, например, падающая на язык добродушного кота капля валерьянки превращает его в страшного тигра; тщательное и длительное протирание граненого стакана преобразует последний в хрустальный бокал, ибо терпенье и труд все перетрут.

Можно использовать широкомасштабный наезд или отъезд камеры (лесоруб, закончив работать, оставляет после себя пустыню, которая становится видна после отъезда камеры или трансфокатора).

Интеллектуальный монтаж. Целью интеллектуального монтажа является отображение мыслей, воспоминаний, устремлений человека. Часто сцену начинают и заканчивают наплывом кадров, отображающих реальные и мыслимые объекты. Можно воображаемое сделать полупрозрачным и наложить его на подложку с изображением реальности в течение всего времени показа (или наоборот), оба кадра не должны отображать динамичных объектов одновременно.

Иногда используют приемы специального выделения воображаемого:

- сны можно выделить черно-белым изображением; воспоминания можно показать стробоскопическими или замедленными кадрами, или имитацией старой хроники (на изображение накладываются различные технические «дефекты»);

- мысли или мечты можно представить размытыми и нечеткими кадрами или, наоборот, кадрами с повышенной насыщенностью цвета, подчеркнутыми контурами, вплоть до имитации мультфильма.

Психологический монтаж. Часто применяется в рекламе для воздействия на подсознание потенциального покупателя (избирателя), здесь учитываются особенности восприятия информации человеком. Метод агрессивный, особо опасен для детей и утомленных взрослых. Главная цель завуалирована, внешне ненавязчива. Опасность заключается в том, что впоследствии человек делает вынужденный выбор (или отказывается от чего-то), не отдавая себе отчета о причинах предпочтения. Одним из таких способов считают использование 25-го кадра, но это спорный момент.

Реальный способ непосредственного воздействия на подсознание заключается в следующем. Если яркостью и контрастностью или громкостью и тембром последовательно выделять отдельные предметы на экране или отдельные слова в речи, то на уровне неосознанного эти внешне независимые объекты выстраиваются в ассоциативную цепочку, связанную с навязываемой мыслью.

Подмена понятий в рекламе не сразу бросается в глаза, так как люди довольно часто используют в своей речи метафоры. Надежность подменяется обаятельностью компенсации потерь или бесплатным устранением скрытых дефек-

тов, гарантия безопасности – страховкой, развитие экономики – рынком, разруха – реформами, любовь – сексом. Назовите лекарство «эликсиром» и к нему будет больше доверия, чем к простой микстуре. Слово «киллер» не вызывает такого чувства отвращения, как душегуб или убийца, а «ночные бабочки» – как продажные девки.

Образ закоренелого преступника, сыгранный талантливым и обаятельным актером, вызывает у зрителя если не симпатию, то, по крайней мере, сочувствие, и не только к его личности, но к его поступкам. Подобная «двойная» подмена еще менее заметна и еще более опасна.

Смещение акцентов приводит к притуплению бдительности и критического восприятия. Если рекламируемый объект перемещается на второстепенную роль в сюжете, то он воспринимается как нечто само собой разумеющееся, не вызывающее сомнений, тем более, когда главный герой (событие) близок зрителю, внушает ему доверие и положительные чувства.

Как говорится, привычка – вторая натура. Человек выбирает то, о чем он уже где-то слышал. Незнание всегда вызывает опасение и страх. Для лучшего запоминания эффективен девиз, особенно в стихотворной форме или в виде припева с упоминанием рекламируемого объекта. Высшая степень привыкания – когда имя собственное становится нарицательным (ксерокс, паркер, спутник). Обещание «пряника» («красивой жизни», «райского наслаждения» и прочих земных благ) хоть и вызывает скептическое отношение, но западает на подкорку. Глупость, становясь обыденной и привычной, перестает быть отталкивающей и вызывает лишь жалость – начало сочувствия.

Использование эротики, особенно лишь намек на нее (тихая музыка, мягкое освещение, нежный голос, красивое лицо), и ненавязчивой ассоциации увиденного с нужным объектом действует на подсознание как указание: «Это то, чего ты хочешь».

Иллюстративный монтаж – есть художественное изображение, которое в его содержательной части повторяет изображение документальное.

К основным видам монтажа можно добавить еще два – межкадровый и внутрикадровый.

Межкадровый монтаж получается методом склеивания отдельных монтажных кадров (монтажный кадр – отрезок киноплёнки или часть видеозаписи между двумя монтажными склейками).

Монтажный кадр является основной производственной единицей кинофильма и содержит определённый смысловой отрезок (момент действия) в общую последовательность, в кино и на телевидении существует также понятие внутрикадрового монтажа.

Внутрикадровый монтаж видео- или аудиоматериала – принцип построения одного монтажного кадра (или отрезка фонограммы), предусматривающий, в отличие от межкадрового монтажа, такое соединение его элементов, когда действие разворачивается в пределах одного плана и не требует дополнительных склеек. Представляет собой разные приемы, которыми пользуется кинооператор в течение одного кадра: «переход фокуса», «панорама», «наезд»,

«отъезд», «движение камеры». Считается, что внутрикадровый монтаж – это результат работы оператора с камерой в течение съёмки одного кадра, от запуска камеры до её остановки. Внутрикадровый монтаж присутствует в протяжённых по времени кадрах, которые наполнены какими-то событиями.

Показать применение внутрикадрового монтажа в материале можно несколькими способами. Один из них – мизансцена. То есть передвижение персонажей и объектов внутри одного кадра. Второй способ – панорамирование и использование вариообъектива. В данном случае кинокамера во время съёмки поворачивается на оси штатива на одной статичной точке или происходит плавное изменение масштаба изображения регулировкой фокусного расстояния. Иногда эти действия совмещаются.

Существует несколько видов панорам:

1. Горизонтальная панорама. Камера стоит на месте – на штативе или в руках у кинооператора, который не сходит со своего места, а только поворачивает аппарат.

2. Вертикальная панорама. Камера установлена на штативе, оставаясь в одной вертикальной плоскости, совершает во время съёмки поворот вокруг горизонтальной оси, как бы осматривает объект снизу вверх или сверху вниз.

3. Диагональная панорама. Совмещение горизонтального и вертикального движения камеры: поворот одновременно с подъёмом или опусканием взгляда объектива.

4. Съёмка с движения или панорама с движения, иными словами, «треллинг». Камера перемещается на каком-либо движущемся средстве с сохранением направления взгляда объектива.

2 Структура фильма

Видеофильм состоит из эпизодов, повествующих об отдельных событиях. С одной стороны, каждый эпизод можно рассматривать как маленький фильм, но, с другой стороны, у него нет самостоятельного значения, поэтому он не должен быть лишним, выпадающим из общего строя фильма, не должен противоречить идее фильма.

Эпизоды, в свою очередь, состоят из сцен, показывающих окружение и действия героев в одном определенном месте. Сцены монтируются из кадров – кусков пленки между смежными моментами включения и выключения записи на видеокамере. Некоторые кадры одной сцены объединяют таким образом, что они воспринимаются как целое, без стыков, образуя так называемый монтажный кадр.

Введем еще одну структурную единицу фильма – клип (или фрагмент), в который входит 1–3 эпизода. Из 5–9-минутных клипов монтируют фильм на компьютере. Такая длительность определяется тем, что длина файлов на жестком диске, имеющем файловую систему FAT32, ограничена 2 Гбайт. При вы-

ходном потоке 4–5 Мбайт/с (разрешение – 500 линий и качество звука Hi-Fi) максимальная продолжительность клипа составит 9 минут. Для упрощения стыковки каждому фрагменту желательно придать некоторую завершенность.

В фильме сцены и эпизоды могут выстраиваться линейно в хронологическом или причинно-следственном порядке, но сопоставление или противопоставление параллельных сюжетных линий привносит в повествование больше динамизма, метафоры же придают ему живость и эмоциональную окраску.

Способы подачи информации, выражения симпатий или антипатий автора в кино (или видео) и в печатном произведении различаются так же, как зрительное и слуховое восприятие отличается от логического мышления. Тем не менее, сопоставляя кинофильм с книгой, можно заметить, что эпизод соответствует главе, сцена – подразделу книги, монтажный кадр аналогичен абзацу, а кадр – предложению, причем переменное кадрирование сродни предложению сложноподчиненному. Как и литературное сочинение, видеофильм можно представить функциональной последовательностью.

Завязка – это намек на интригу. Она предназначена для того, чтобы зритель разобрался в обстоятельствах дальнейшего действия, но, с другой стороны, не заскучал и не покинул просмотрный зал раньше времени. Завязка может предшествовать титрам или начинаться на их фоне.

Экспозиция – это последовательное разворачивание событий по теме фильма, выстроенных в некоторую временную или логическую цепь. Напряженность действия здесь постепенно нарастает, а темп повествования соответственно увеличивается.

Кульминация – это самое напряженное событие, пик представленного действия, его квинтэссенция и рафинированная идея. В одной сцене можно выразить смысл целого фильма.

Развязка – это заключительный «мазок», вывод из всего показанного. Иногда сюда вставляют назидание для детей и взрослых.

Название играет не последнюю роль, если в нем заложена идея фильма. Хорошо, если его смысл проясняется в кульминационной сцене. С другой стороны, название должно быть запоминающимся, броским, как заголовок сенсационной статьи в газете, чтобы заранее заинтересовать зрителя.

Для связи с историческим моментом или с другими сериями видеофильма используются пролог и эпилог. В сериалах некоторые перечисленные составляющие могут не прослеживаться в явном виде, так как начало последующей части сливается с концом предыдущей. Порой бывает трудно вспомнить ключевое событие, выражающее главную тему сериала.

3 Основные правила видеомонтажа

Все, что касается творчества в кино и на телевидении, зиждется на тех или других «причудах» нашего восприятия и «механизмах» работы сознания. На закономерности построения кадров при съемке и четкость выполнения авторских задач при монтаже влияют три десятка особенностей нашего восприятия, которые располагаются на разных уровнях прохождения зрительной информации через глаза до отделов мозга, которые ведут распознавание образов, увиденных на экране. Эти особенности сформировали десять принципов монтажа, соединения кадров, которые, в одном случае, следует строго соблюдать, а в другом, зная меру – нарушать, то есть пользоваться своим знанием для акцента, выделения чего-либо в произведении, сцене или эпизоде.

Два подхода к монтажу кадров:

- комфортность просмотра, когда стыки между кадрами не воспринимаются;
- стык кадра как акцент (чтобы подчеркнуть разрыв в развитии сюжета и т. п.).

Ключевой вопрос – какие кадры стоит ставить рядом, а какие – нет.

Принципы монтажа выявил Лев Кулешов, проанализировав сотни фильмов.

3.1 Композиция кадра

Композиция кадра – это расположение объектов в кадре при съемке видео и фото. Одни кадры нам кажутся красивыми, стройными, а другие нет. На самом деле, здесь есть довольно строгие правила и законы. В данной главе мы рассмотрим самые основные из них.

Симметрия. Когда в первый раз берешь в руки камеру, хочется, что бы главный объект был в центре кадра. Кажется что он таким образом будет в центре внимания. Все именно так. Этим приемом пользуются и в кино и на телевидении, но это не единственный вариант компоновки кадра. Симметрия притягивает тем, что в природе подобное явление не встречается. Но что бы прием сработал, нужна высокая точность. Мало кому удастся снимать идеальные симметричные кадры «на глаз», тем более с рук без штатива. В кино мастером симметрии считаются режиссеры Уэс Андерсон и Стэнли Кубрик. В их фильмах главный объект находится строго в центре, будто режиссеры лично отмеряли линейкой расстояние от актера до края кадра. В деталях идеальная симметрия. Кадры получаются аккуратным и торжественным (рис. 1).



Рисунок 1 – Пример симметрии в кадре

Этим приемом не стоит сильно увлекаться. Старайтесь прибегать к этому типу композиции редко, в ключевых моментах, чтобы сделать сильный акцент

на объекте. Если злоупотреблять симметрией, это отвлечет зрителя от истории, которую вы ему рассказываете.

Правило третей. Возьмем произвольный кадр и проведем мысленно линии, которые разделят его на три равные части по горизонтали и по вертикали. Наиболее значимые точки на кадре – это пересечение вышеуказанных линий. Правило третей опирается на тот факт, что объекты, расположенные в местах пересечения линий, соответствуют наилучшему зрительному восприятию. Таким образом, значимый объект, на который надо обратить внимание, в кадре нужно располагать в точках пересечений этих линий или вдоль них (рис. 2, 3).

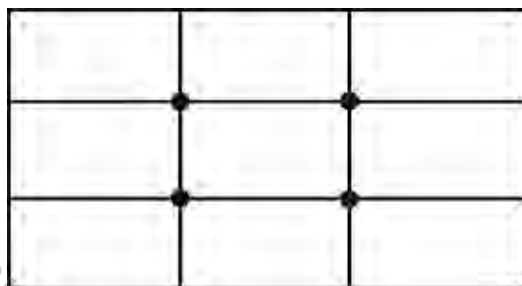


Рисунок 2 – Схема расположения контрольных точек и линий, правило третей



Рисунок 3 – Схема расположения контрольных точек и линий, правило третей

Это правило можно использовать при съемке самых разных сцен и планов. Если вы снимаете человека средним планом, то его лицо нужно располагать на верхнем пересечении линий. Если крупный план, то на верхнем пересечении линий должны располагаться его глаза (рис. 4).

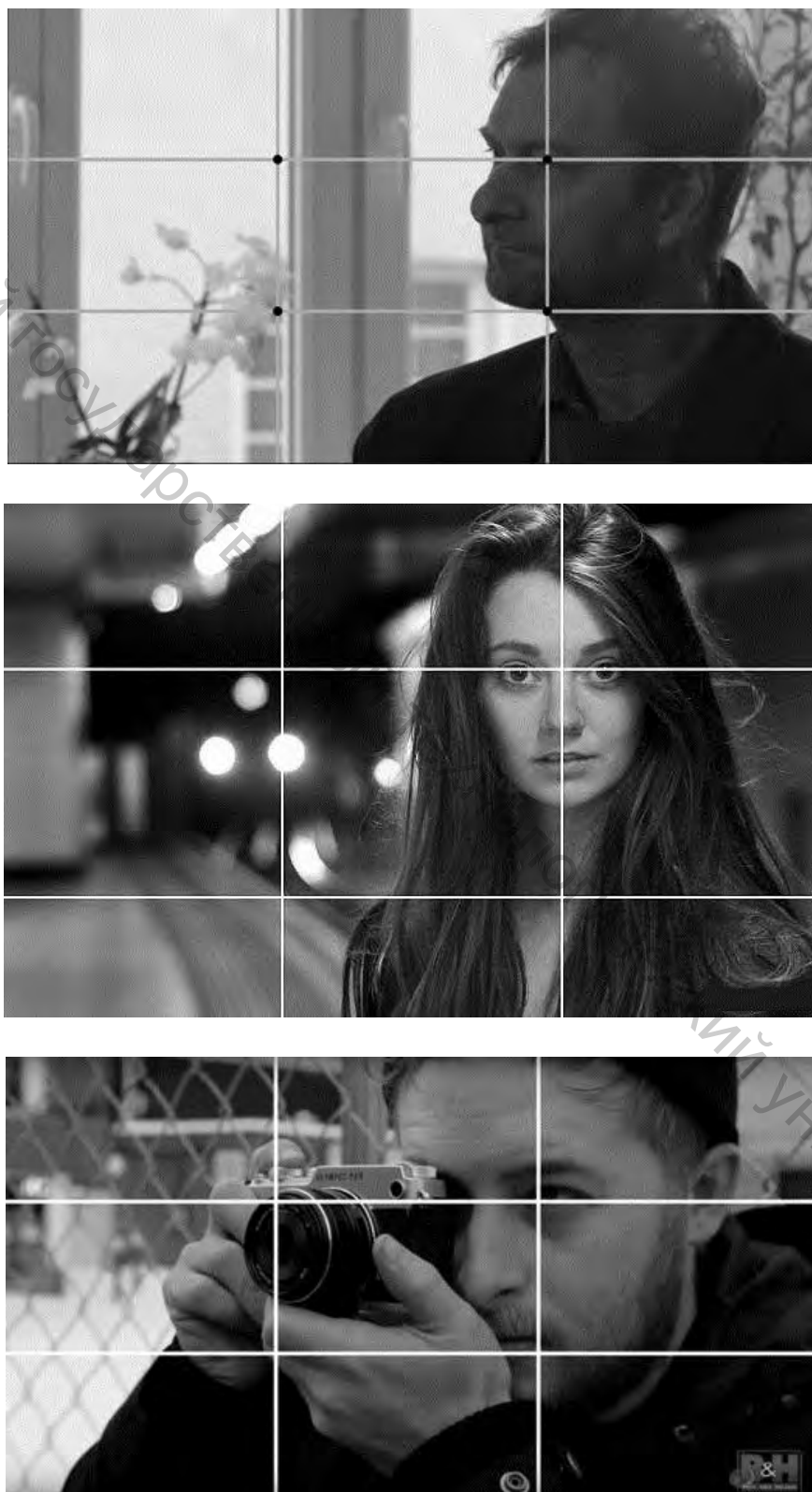


Рисунок 4 – Схема расположения лица и глаз человека по правилу третей

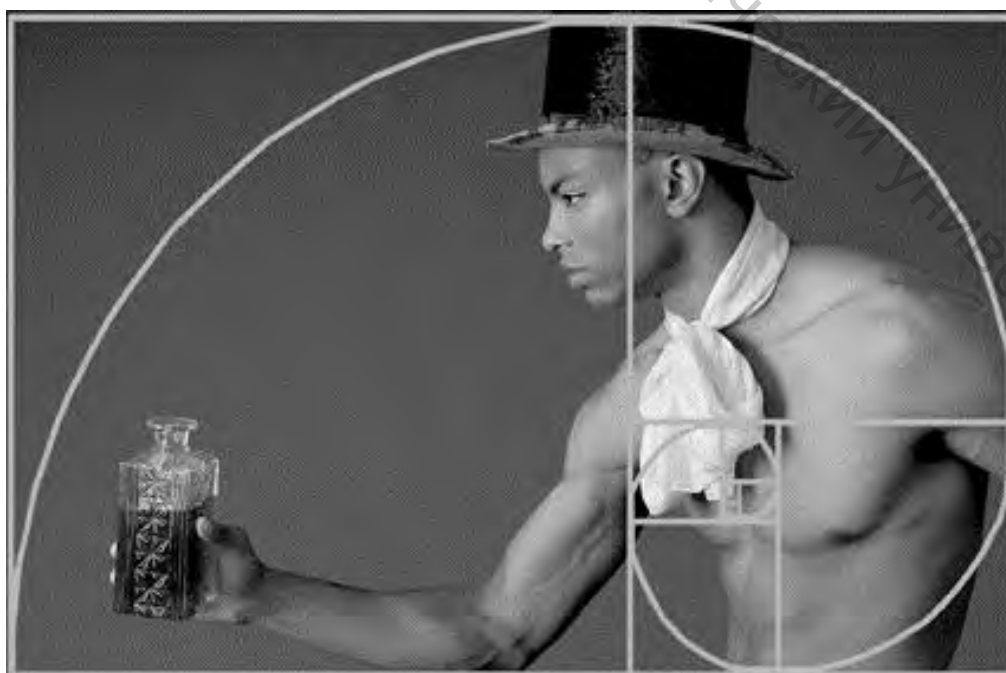
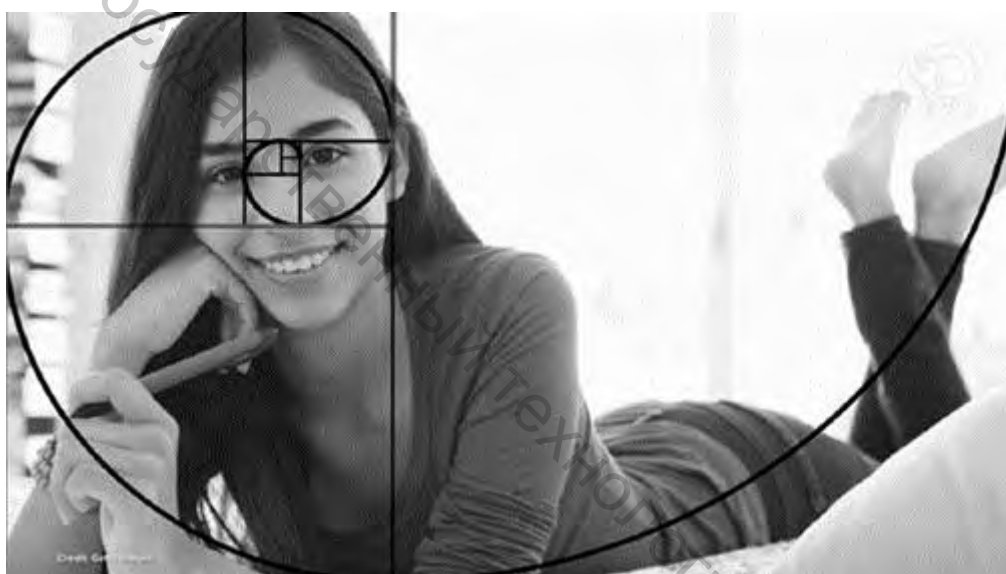
Также нужно учитывать, куда смотрит человек в кадре: в направлении взгляда нужно оставлять больше свободного пространства. Точно также оставляют больше места в направлении движения человека или объекта. Многие видео камеры и фотоаппараты снабжены функцией отображения сетки. А если такой функции нет, тогда нужно мысленно разделить экран на три одинаковых области по вертикали и горизонтали. Правило третей предполагает, что горизонт, например, будет на одной из этих линий, а не по центру кадра. На иллюстрации 1 видно, что акцент сделан на верхнюю часть и потому она занимает $\frac{2}{3}$ пространства, а менее значимая часть $\frac{1}{3}$ (рис. 5 а).



Рисунок 5 – Схема расположения горизонта. Правило третей

На рисунке 5 б, наоборот, акцент сделан на нижнюю часть кадра.

Золотое сечение. Идея «Золотого сечения» пришла в кино и фотографию из живописи, и известна всему миру со времен Леонардо да Винчи. Правило третей – это упрощенная версия «Золотого сечения». Правило «Золотого сечения» – это гармоническая пропорция, в которой одна часть относится к другой, как все целое к первой части. Если от прямоугольника отрезать квадрат, то останется прямоугольник меньшего размера, от которого тоже можно отрезать квадрат. Так можно отрезать квадраты до бесконечности. Квадрат это «магическая фигура», и человеческому мозгу нравится цепляться взглядом за квадраты, мысленно находить их в прямоугольниках. Поэтому правило «Золотого сечения» еще называют правилом «Золотого прямоугольника». По правилу «Золотого сечения» зрительные центры показаны на рисунке 6.



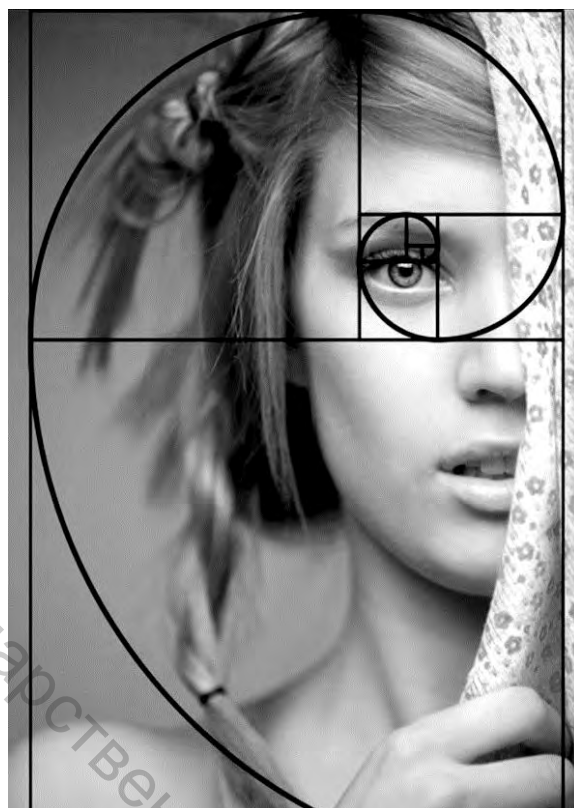


Рисунок 6 – Схема «Золотого сечения»

Если при съемке отойти от правила симметрии и для большей выразительности объект съемки помещается не в центре кадра. Тогда при монтаже возникает вопрос. Как смонтировать два кадра, если на одном из них главный объект съемки занимал позицию справа, а в следующем кадре при той же крупности он уже слева? В такой ситуации зрителю довольно трудно резко перестроиться и он на какое-то время потеряет объект из вида (рис. 7).





Рисунок 7 – Пример неправильного расположения главного объекта при склейке

Чтобы такого не случилось, существует правило, выработанное практическим путем. При склейке двух кадров смещение центра внимания по горизонтали не должно превышать $\frac{1}{3}$ ширины экрана (рис. 8, 9).





Рисунок 8 – Правильное расположение главных объектов при склейке

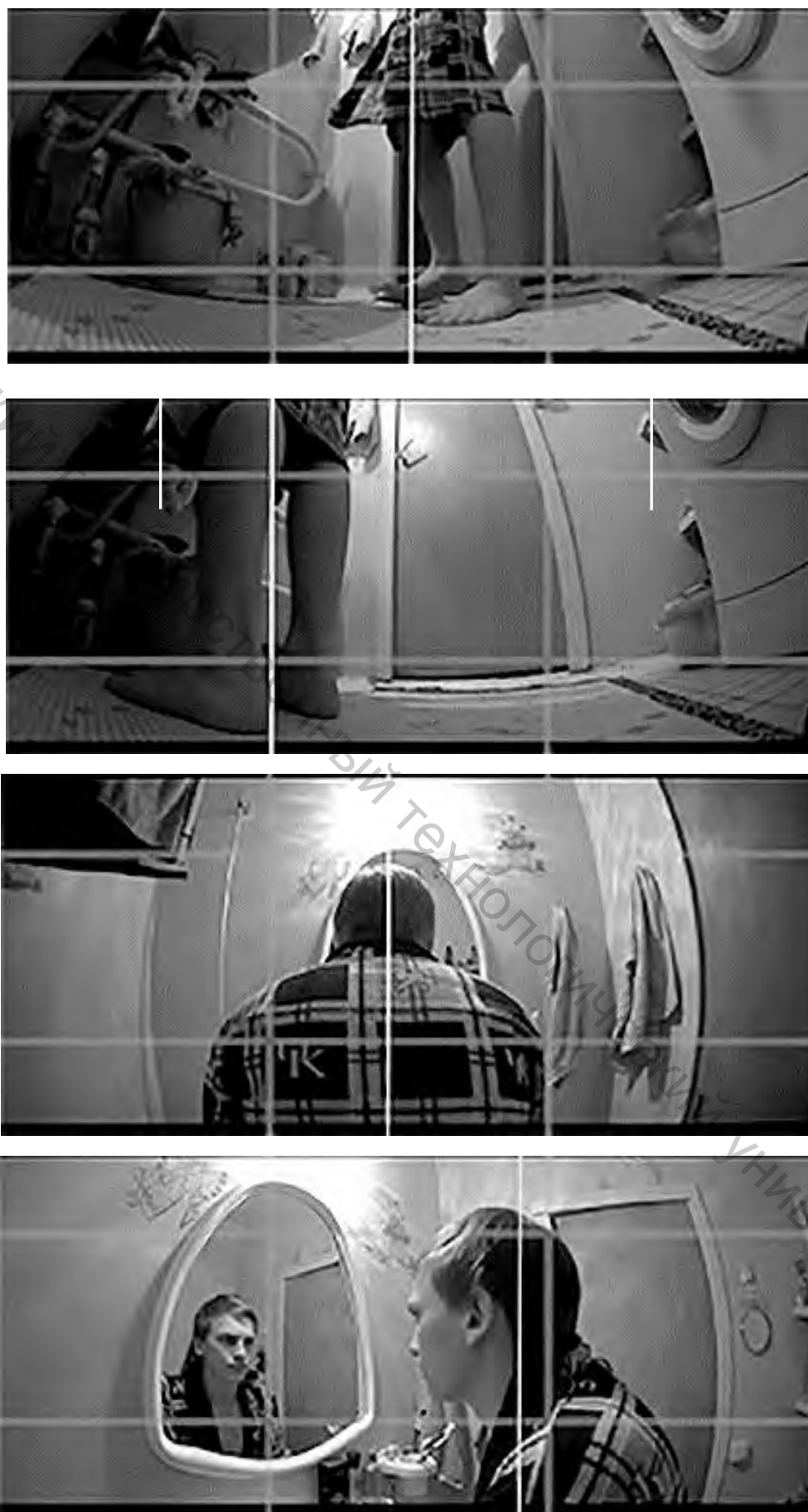


Рисунок 9 – Смещение центра внимания

3.2 Монтаж по крупности

Монтаж по крупности плана. Наиболее часто при монтаже фильма приходится состыковывать кадры, отличающиеся масштабом съёмки (крупностью плана). В постсоветском кинематографе различают шесть планов по крупности (рис. 10).



Сверхкрупный или Деталь



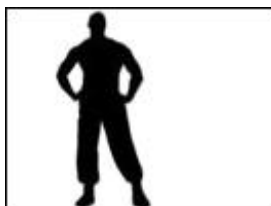
Крупный план



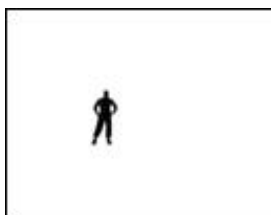
1 средний план



2 средний план



Общий план



Дальний план

Рисунок 10 – Планы крупности

Сверхкрупный или Деталь – кадр, в котором помещается только часть лица (глаза, глаза и нос, нос и рот), какой-нибудь небольшой предмет или его фрагмент (часть телефона, чайники в стакане, стрелки часов). Как в хорошей книге, яркая деталь в видео может многое рассказать о герое, месте или предмете. Мозолистые руки рабочего, царапины на часах дедушки, отполированные дверные ручки в роскошном отеле (рис. 11).





Рисунок 11 – Пример сверхкрупного плана

Крупный план. Кадр, в котором почти все место занимает голова человека. Это максимально близко, если нужно показать героя, не переходя в деталь. Лучше подходит, когда нужно сделать акцент на эмоциях, а не на действиях. Как бы снижая дистанцию между героем и зрителем. Тон становится более доверительным (рис. 12).





Рисунок 12 – Пример крупного плана

1 средний план. Человек снимается по пояс. Чаще всего мы видим этот план, когда в кадре ведущий. В кино и скетчах такой план используется для диалогов (рис. 13).



Рисунок 13 – Пример 1 среднего плана

2 средний план. Человек по колени. В кадре больше места, а значит удобнее показывать активные действия персонажа и место, где все это происходит (рис. 14).



Рисунок 14 – Пример 2 среднего плана

Общий план. Человек в полный рост. Зритель становится дальше от героя – будто не участвует в событиях, а наблюдает издалека. Если нужно показать локацию – место, где происходят события, общий план отлично впишется в монтаж (рис. 15).



Рисунок 15 – Пример общего плана

Дальний план. Человек занимает очень маленькую площадь кадра. Самого человека почти не разглядеть, зато сразу виден масштаб места. В таком плане будет заметный акцент на локации. Такой план прекрасно подходит для

съемки с видами гор, океана, лесов и полей. Таким образом, подчеркивая насколько мал человек, на фоне могучей природы (рис. 16).



Рисунок 16 – Пример дальнего плана

Работая над монтажом фильма важно определить последовательность чередования планов, максимально глубоко погружая зрителя в историю, заставляя его становится участником событий на экране, сопереживать происходящим действиям, таким образом вызывая у него эмоции. Положительные или отрицательные эмоции будут вызваны у зрителя это не важно. Главное, чтобы зритель не остался равнодушным.

Опытные монтажеры знают, что наиболее легко (гладко) зрителем воспринимается переход между кадрами, имеющими в масштабе плана разницу в две ступени. Например, легко и без спотыкания смотрится переход по крупности через план, от крупного ко второму среднему, от первого среднего к обще-

му и обратно. Как бы исключение из этого правила составляют стыки детали и крупного плана, дальнего и общего планов. Отличие в крупности должно быть достаточно заметным, но не настолько резким, чтобы зритель потерял ориентацию, потерял ощущение, что на экране продолжает действовать один и тот же объект (рис. 17).

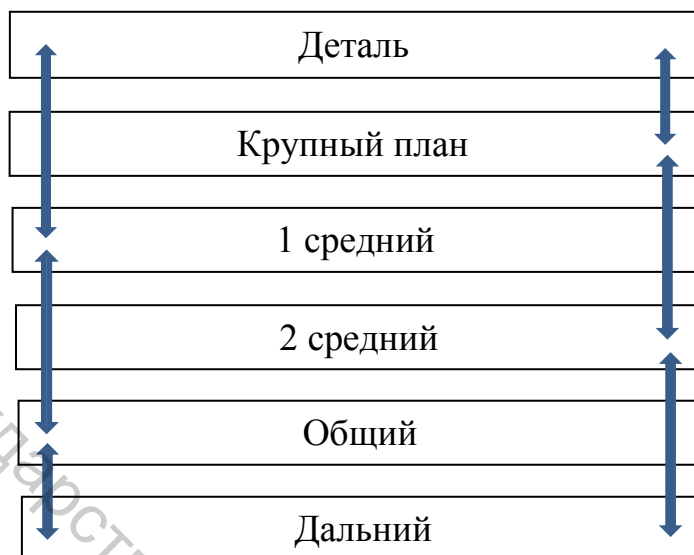


Рисунок 17 – Последовательность чередования планов при видеомонтаже

Между собой хорошо клеятся следующие планы. Средний клеится со всеми крупностями: средний – общий, средний – крупный, средний – средний (рис. 18).



Рисунок 18 – Пример склейки среднего плана

Крупный план также хорошо клеится со всеми планами: крупный – общий, крупный – средний, крупный с крупным (рис. 19).



Рисунок 19 – Пример склейки крупного плана.

Чтобы монтаж был достаточно хорошим, об этом нужно позаботиться на этапе съемки. Но, если все эти крупности будут сняты с одной точки, наш монтаж будет неправильным (рис. 20).





Рисунок 20 – Пример неправильной склейки планов

Нужно помнить о еще одном правиле: снял – поменяй ракурс (рис. 21).





Рисунок 21 – Пример правильной склейки планов

Общий план и общий план не клеятся. Такая склейка бьет по глазам (рис. 22).



Рисунок 22 – Пример неправильной склейки планов

При обычном общем плане человек весь помещается в кадре, но есть еще один, дальний план, в котором виден не только человек, но и окружающая его среда. Таким образом, мы показываем зрителю не только главный персонаж, но и среду, в которой он находится.

3.3 Монтаж по ориентации в пространстве

Правило монтажа двух кадров по ориентации в пространстве (правило 180°) гласит: съемка двух объектов, взаимодействующих друг с другом, должна производиться строго с одной стороны от линии их взаимодействия (рис. 23 а, б).

Линия взаимодействия

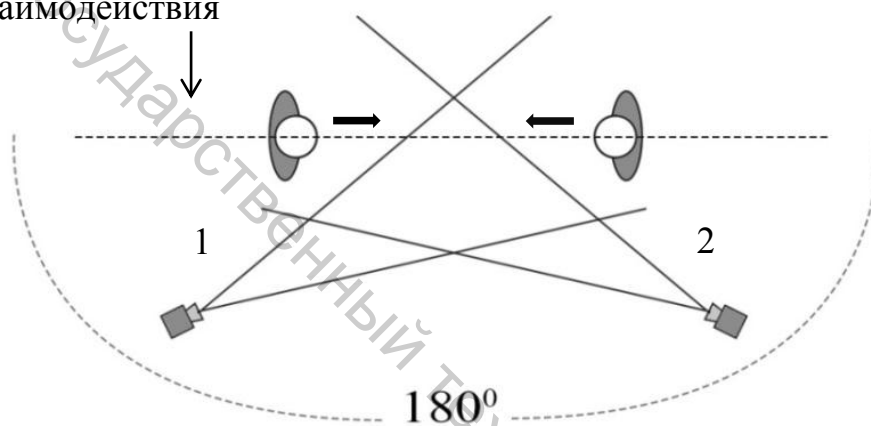


Рисунок 23 а – Пунктир-линия взаимодействия 1–2 камер, снимающих «восьмёркой»



Рисунок 23 б – Пример расположения камеры при съемке диалога двух персонажей

Это правило распространяется на любые взаимодействующие объекты. Художник и холст, на котором он рисует. Танк и пушка, которая по нему стреляет.

Рассмотрим случай, когда режиссер решил все же перейти «запретную» линию взаимодействия «показать событие с другой стороны». Как быть, чтобы для зрителя осталось выполненным условие комфортного восприятия, чтобы зритель не запутался в экранном пространстве? На этот вопрос два ответа.

1-й вариант (рис. 24).

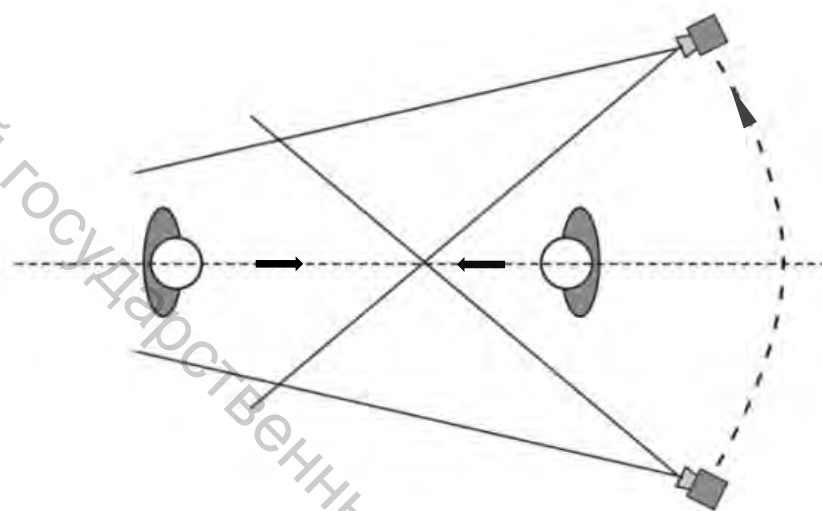


Рисунок 24 – Схема перемещения камеры

Камера во время съемки пересекает линию взаимодействия, и изменение ориентации объектов в пространстве происходит на глазах у зрителя. Дальше съемку кадров нужно вести уже только с новой линии взаимодействия.

2-й вариант (рис. 25).

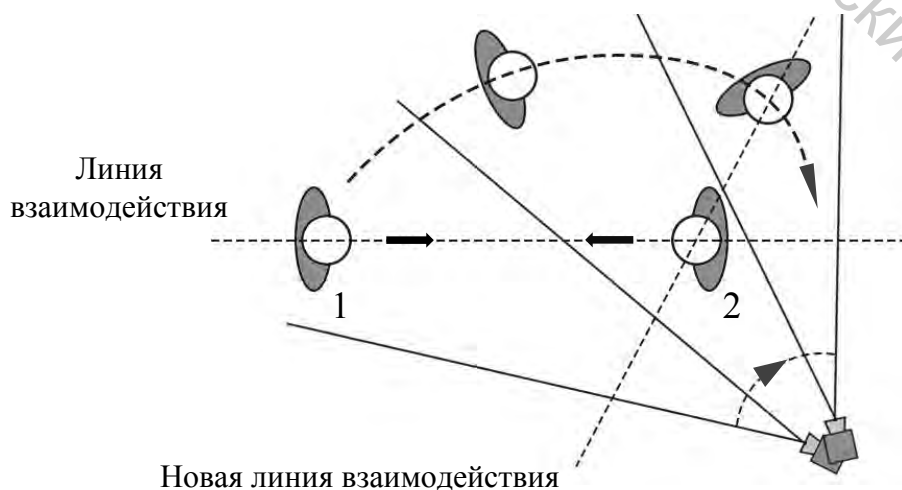


Рисунок 25 – Схема перемещения объекта

Во втором случае изменения расположения объектов в пространстве тоже происходят в процессе съемки. Но причиной такого изменения служит не движение камеры, а перемещение объекта. Камера остается на месте и лишь продолжает держать его в кадре, панорамируя за «объектом 1». Вместе с движением персонажа перемещалась линия его взаимодействия с «объектом 2», и в момент, когда «объект 1» пересек линию «объекта 2», произошло изменение расположения людей на экране – «объект 1» оказался справа, а «объект 2» – слева. После этого съемку нужно вести, ориентируясь на новую линию взаимодействия (рис. 25).

В случае, когда в сцене или событии участвуют два человека или объекта, все достаточно просто. По мере увеличения количества взаимодействующих людей соблюдать монтажность кадров при съемке становится сложнее.

Беседу ведут три человека. Вопрос, как расположить камеры, решается просто, если ограничить зону выбора точек двумя ближайшими линиями взаимодействия героев. Это очень важно для хроникеров, когда нет времени на мысленную проверку монтажной точности съемки (рис. 26).

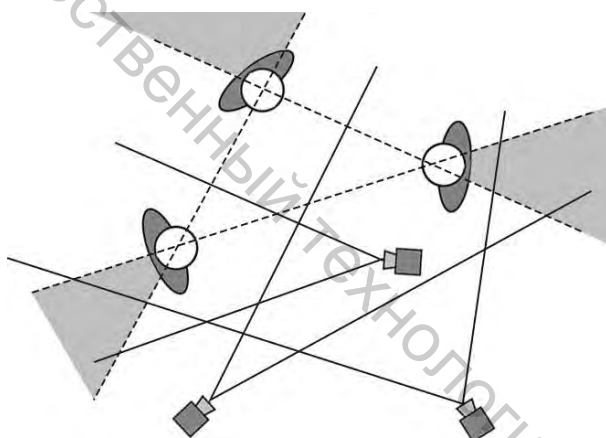


Рисунок 26 – Схема расположения камеры при съемке трех персонажей

При съемке нескольких беседующих человек нужно помнить, что не всегда люди по внешнему виду резко отличаются друг от друга. Потому при съемке такой беседы нужно делать каждый следующий кадр другого персонажа с заметным отличием в крупности от предыдущего. Такое монтажное построение будет существенно легче восприниматься зрителем, ему будет проще без дополнительных усилий ориентироваться в ходе развития действия и мгновенно определять с кем из партнеров ведет беседу тот или другой персонаж.

Эта рекомендация распространяется не только на съемку людей, в равной степени это относится к съемкам любых других объектов по сути разных, но схожих по внешним признакам.

И еще: взгляд человека, направленный всего лишь вскользь от объектива чуть левее, всегда на экране будет взглядом направленным влево. А точно

такой же взгляд вправо, чуть мимо объектива, будет восприниматься как взгляд вправо. Герой, лицо которого обращено вправо, а глаза повернуты и смотрят влево от оси аппарата, будет восприниматься зрителем как человек, смотрящий влево (рис. 27).



Рисунок 27 – Пример поворота головы и направления взгляда

Направление взгляда остается решающим фактором при съемке и монтаже видео в любом случае.

3.4 Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре

Этот принцип монтажной съемки и монтажа относится ко всем движущимся объектам в кадре: к людям, автомобилям, животным, птицам, самолетам.

Человеческий интерес к всякого рода движению на экране или в жизни обусловлен особенностями работы нашего восприятия и сознания.

Во-первых, в нашем мыслительном или осмысляющем «аппарате восприятия» существуют специальный нейрон или группа нейронов, которые отвечают за мгновенную регистрацию движения в поле нашего зрения. Они же дают команду на «переключение» взгляда с любых статичных объектов на движущиеся. Видимо, это связано с функционированием сознания, а точнее говоря, подсознания. Это происходит бессознательно на уровне инстинкта самосохранения. Ибо угроза нашему существованию всегда исходила и исходит от движущихся объектов.

Движение на экране представляет собой одну из главных форм развития действия в фильме. Через поступки героев, проявляющиеся в движении, в обширном искусственно сконструированном режиссером пространстве, часто выражается смысл сцены или эпизода, происходит развитие сюжета или мысли автора. Герой может лететь на самолете и ехать на лошади, ползти по земле и плыть на яхте. И если ему для достижения цели потребовалось сменить несколько видов транспорта, то кадры разных объектов, но движущихся в одном направлении, последовательно смонтированные на экране, будут выражать движение героя к первоначальной цели. А всякая смена направления движения будет трактоваться зрителем как принятие героем нового решения и движение к новой цели. Таким образом, этот принцип предусматривает не только условие комфортности восприятия, но и служит средством выражения авторского замысла. Не менее важно знать, что перемена движения вправо на движение влево мгновенно наполняется смыслом, «истолковывается зрителем как поворот в сюжете. Если на экране человек все время шел по улицам города вправо и зритель знает, что он шел из дома, то когда вдруг герой пойдет на экране влево, естественно, зритель подумает, что он что-то забыл и возвращается обратно.

Общее правило съемки и монтажа движущихся объектов в кадре гласит:

Изменение направления движения на стыке кадров не должно быть больше чем на 90 градусов. При этом не должна пересекаться вертикальная ось. То есть, если на одном кадре объект движется от нас чуть налево, то в следующем кадре он не должен двигаться направо (рис. 28).





Рисунок 28 – Последовательность смены направления движения

Запрещается изменять направление вектора движения объекта с правого на левое по отношению к вертикальной линии на стыке кадров (рис. 29).





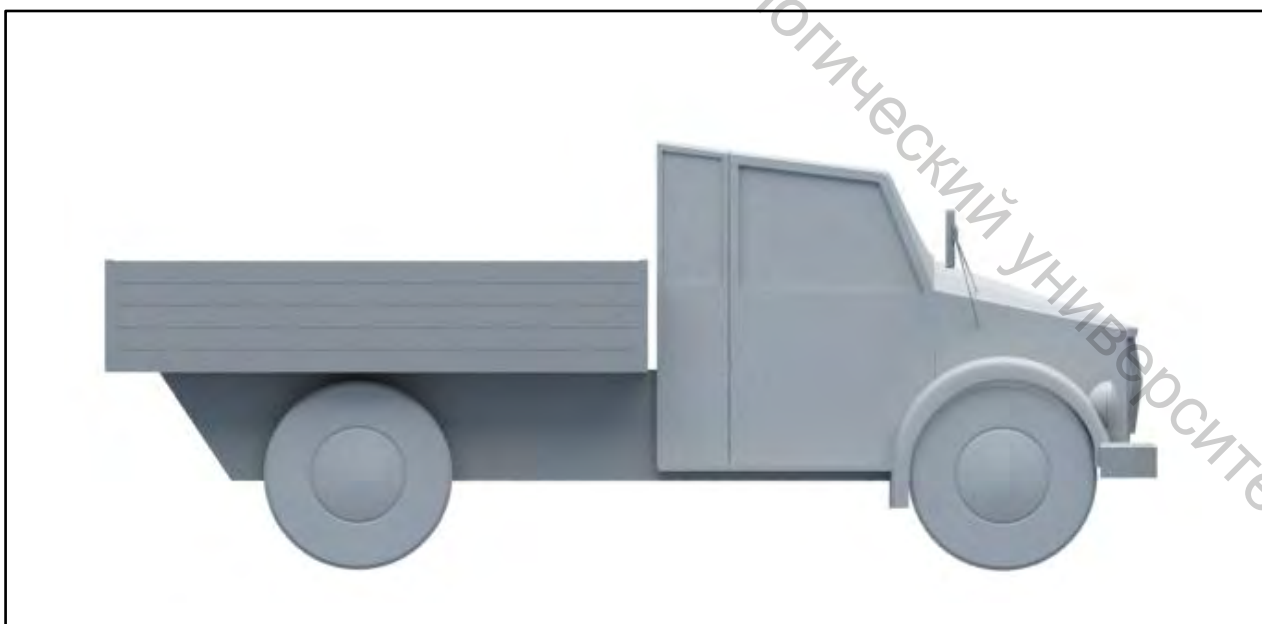
Рисунок 29 – Направление движения персонажей в кадре

Движение... От того, как оно снято и представлено на экране в монтаже, кроме всего прочего, зависит зрительское понимание хода развития действия сюжета, развития событий, зрительская трактовка судьбы экранного героя.

Всякое резкое изменение в действии, которое может произойти в момент монтажного перехода, лучше всего показать зрителю внутри одного кадра.

А теперь разберемся с правилом монтажа по направлению движения на примере раскадровки движущегося автомобиля.

Съемка во время движения одного и того же грузовика. В первом кадре машина едет вправо, а во втором – влево (рис. 30).



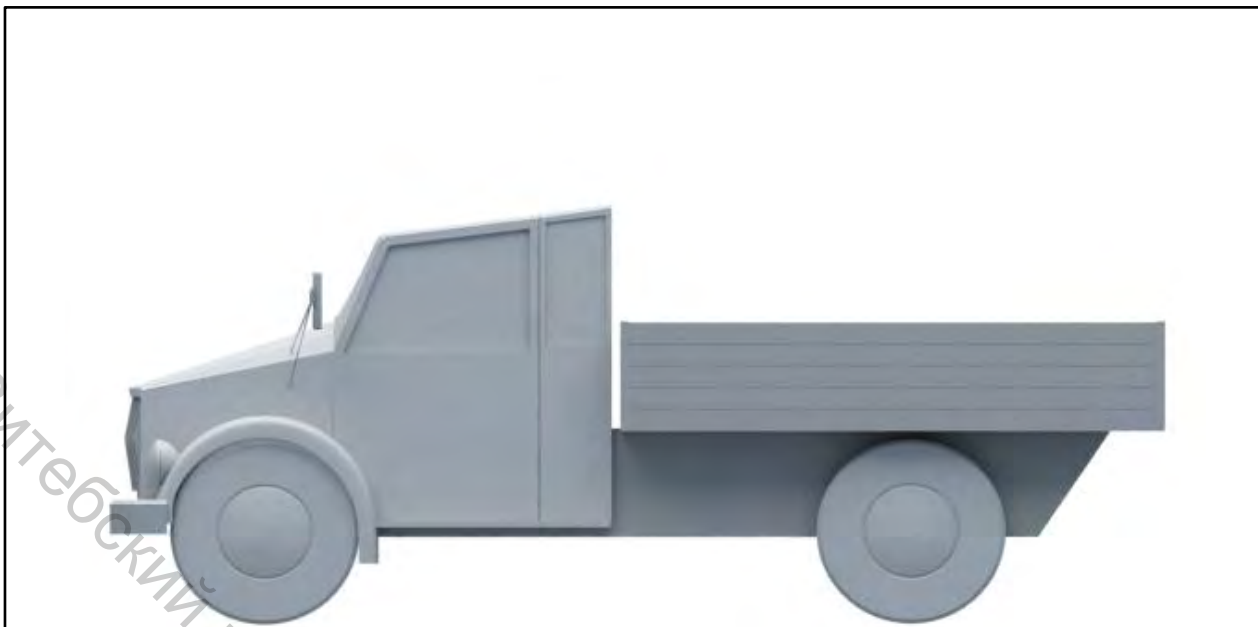


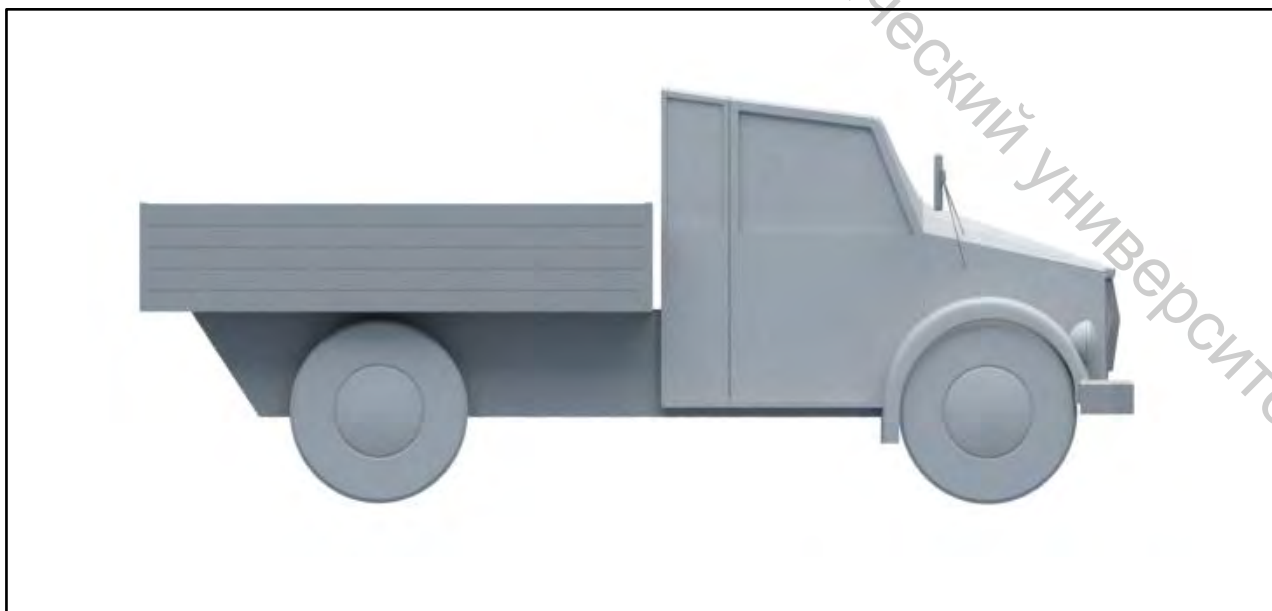
Рисунок 30 – Разнонаправленное движение автомобиля

Смонтируются ли эти два кадра? Будет ли этот стык удовлетворять нашим монтажным требованиям? Ответ однозначен – нет!

Появление на экране кадра с автомобилем, движущимся навстречу первому, сработает как «удар дверью» по глазам. Зрителю потребуется некоторое время на то, чтобы прийти в себя после «удара» и приспособиться к новому движению объекта. За этим эффектом стоит особенность человеческого восприятия, проявляющаяся в инерции нашего взгляда.

Какой же нужно снять промежуточный кадр с той же машиной, чтобы смонтировались эти два кадра?

Да, нужно снять кадр, в котором автомобиль движется на нас или от нас. В раскадровке это выглядит так (рис. 31):



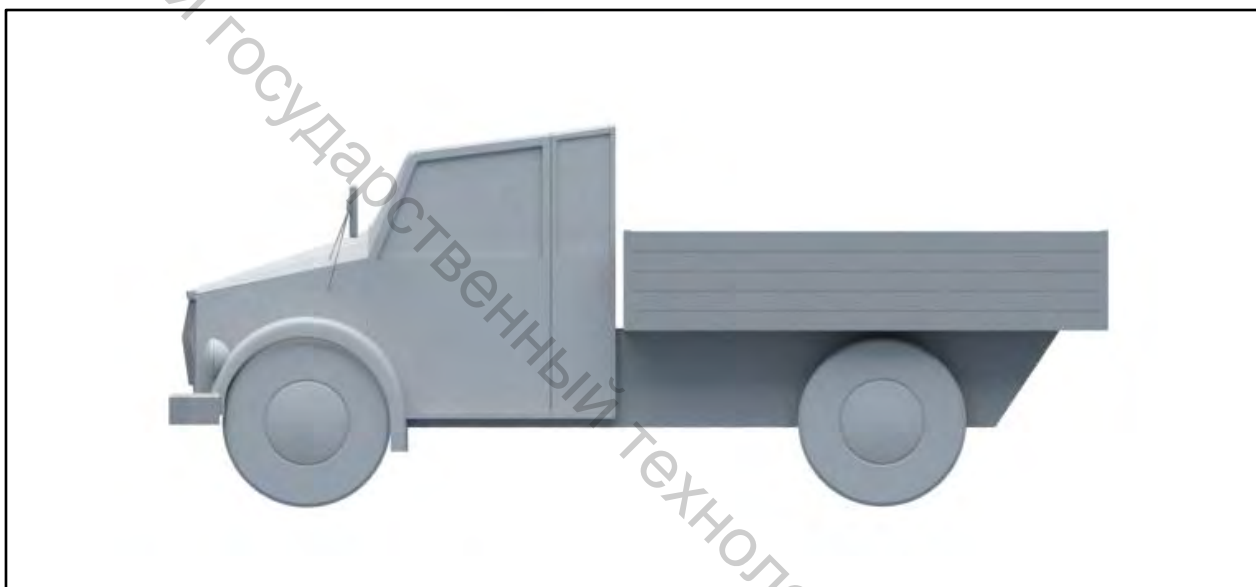


Рисунок 31 – Поэтапная раскадровка движения автомобиля

Присмотревшись более внимательно к трем кадрам автомобиля. Мы увидим, что предложенная последовательность выглядит не очень гладко.

Если вспомнить принцип монтажа по крупности, то одно объяснение находится сразу: планы по масштабу одинаковы. Это их качество сразу снижает «мягкость» стыка. Но есть и второе качество, которое делает переходы от кадра к кадру достаточно грубыми: направления движения в этих кадрах резко отличаются. В первом кадре машина едет направо и наш глаз, следя за ней, тоже движется направо. Во втором кадре автомобиль едет на нас. На экране ярко выраженного движения нет, наоборот, грузовик будет восприниматься сначала как неподвижный. А если его снять короткофокусной оптикой, то на экране получится энергичное движение на камеру. В любом из двух вариантов зритель, при переходе с кадра на кадр, ощутит остановку движения на экране, а потом будет вынужден пристраиваться к новому характеру движения грузовика. Подобное впечатление возникнет у зрителя и на стыке второго кадра с третьим.

Сейчас уместно напомнить еще один совет, высказанный чуть раньше. Всякое резкое изменение в действии, которое происходит на экране, лучше показать зрителю внутри одного кадра. Следуя этому совету, нужно снять промежуточный кадр так, как показано на рисунке 32.

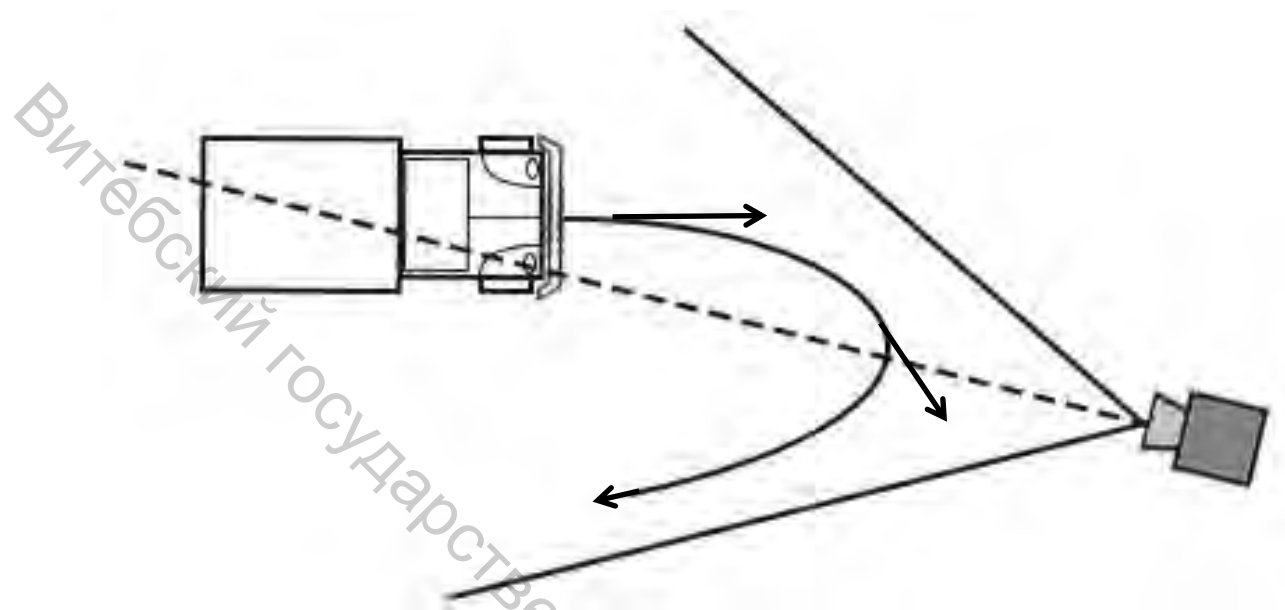
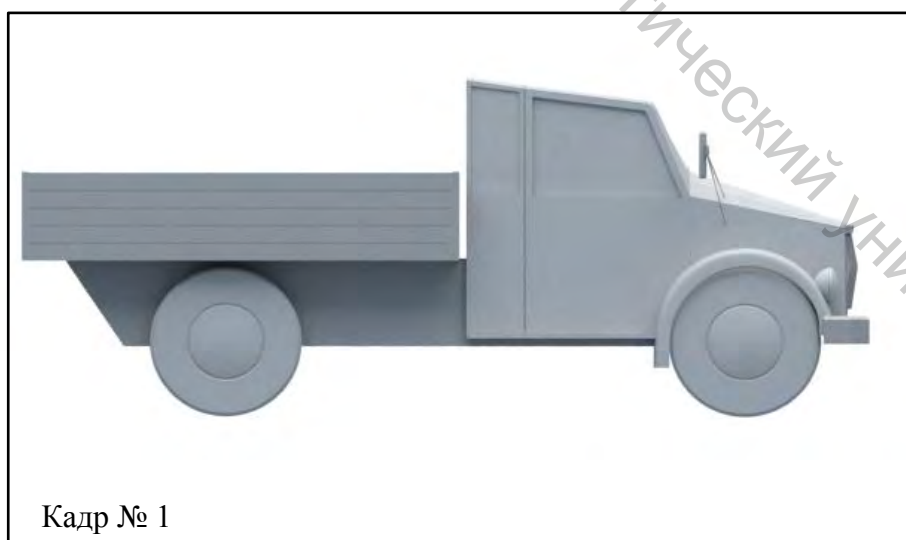


Рисунок 32 – Схема движения автомобиля в промежуточном кадре

Тогда начало и конец кадра № 2 будут хорошо склеиваться с предыдущим и последующим планами (рис. 33).



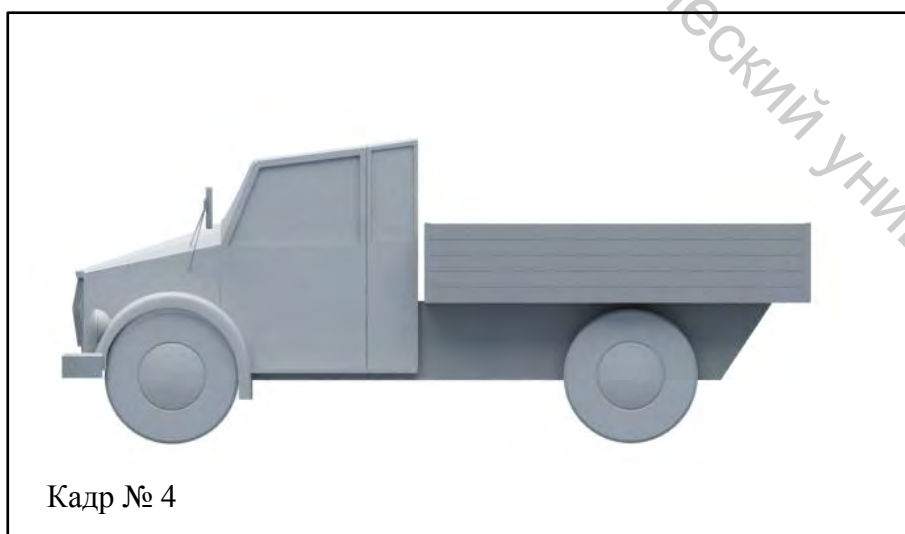
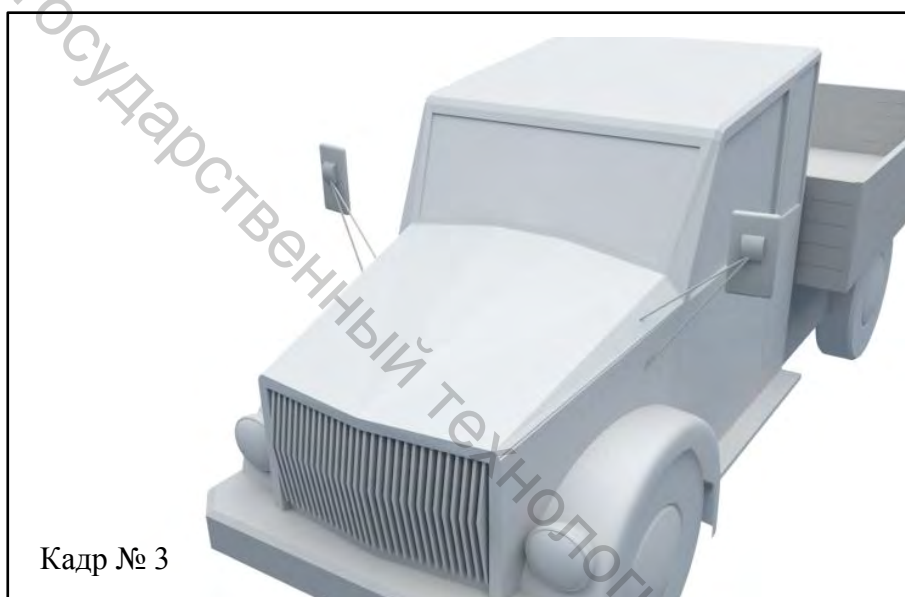


Рисунок 33 – Склейка промежуточных кадров

Разворот изменение направления движения машины, произошел на глазах у зрителя, и кадры стали монтироваться «чисто».

Для того чтобы уяснить суть принципа, воспользуемся условным изображением. Движение машины на экране в раскадровке можно выразить стрелкой. Так как объекты могут двигаться во всех четырех направлениях, то для полной свободы и графической ясности разобьем плоскость экрана на четыре четверти. И все стрелки будем рисовать исходящими из центра (рис. 34).

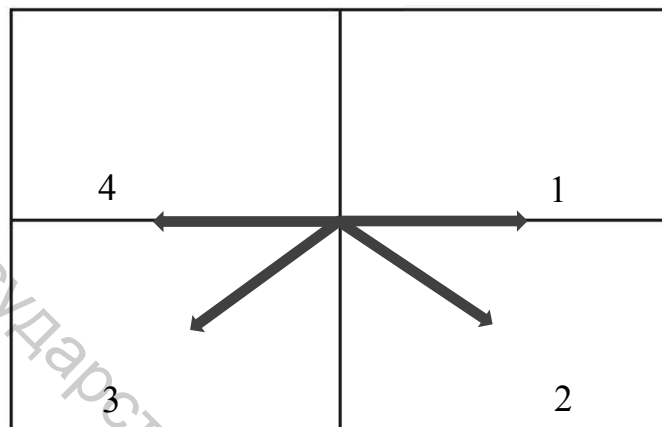


Рисунок 34 – Схема движения автомобиля в разных направлениях

Так выглядят в схематическом изображении три кадра с движущейся машиной. Общее правило связано с запретом пересечения вертикальной линии на стыке кадров.

Если, скажем, грузовик снят движущимся по направлению от камеры, но чуть влево, то такой кадр никак не смонтируется со следующим, в котором та же машина едет от нас, но чуть вправо, даже при соблюдении всех других условий монтажа (рис. 35).

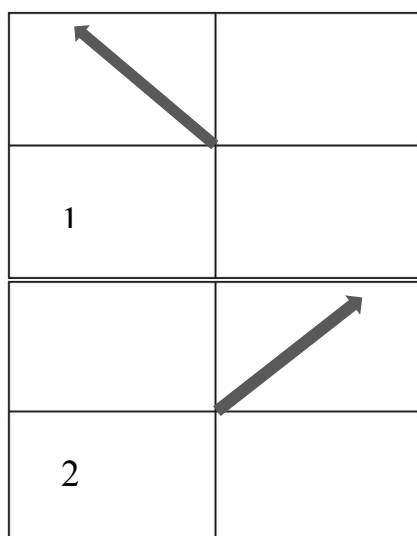


Рисунок 35 – Схема неправильного движения автомобиля в кадрах при склейке

Такое изменение направления движения при стыке кадров всегда создает ощущение «рывка» на экране.

Нужно помнить, что местоположение персонажа в первом кадре должно обязательно отличаться от местоположения во втором, но не более, чем на треть ширины кадра, это принцип монтажа по смещению центра внимания. В этом случае не стоит изменять и крупность объекта в кадрах. Это будет восприниматься зрителем в виде скачка. Меняйте направление движения объекта постепенно, дабы не попасть в ситуацию, когда, скажем, движущийся автомобиль по логике последовательности кадров просто сталкивается сам с собой.

3.5 Монтаж по фазе движения

При комфортном монтаже по этому принципу переход от одного плана к другому должен приходиться на самый неустойчивый момент движения объекта в кадре, и последующий план должен захватывать часть движения предыдущего, как бы подхватывая его. То есть нужно закончить первый план на начале движения и начать второй план его завершением (рис. 36).

Почему так происходит? Все дело в том, что человеческий мозг, обрабатывая картинку, много додумывает и старается строить визуальные образы, намного опережая реальность. Нужно помнить о том, что склейка меньше всего бьет по глазам, когда зрителю не нужно искать, куда смотреть после склейки (рис. 36).



Рисунок 36 – Неправильная склейка планов

Человек всегда обращает свое внимание на движущиеся объекты. А значит, с большой долей вероятности, следит за этим движением. Поэтому, нам нужно постараться привести взгляд зрителя туда, куда ему нужно смотреть после склейки (рис. 37).



Рисунок 37 – Правильная склейка планов

Существует два подхода для реализации монтажа по фазе движения. Классический и современный. Если в классическом подходе при смене планов строго соблюдается линейность движения и любое отклонение от линейности считается ошибкой, то в современном подходе отклонение от линейности движения считается приемом (рис. 38).



Рисунок 38 – Схемы монтажа по фазе движения, классический и современный

Вариант А. Непрерывность движения. На первых двух кадрах (план спереди) по характеру движения корпуса вперед видно намерение героини подняться с кресла (рис. 39). То в последующих двух кадрах (план сзади) она уже заканчивает движение, приподнявшись с кресла (рис. 40 а, б).



Рисунок 39 – Начальная фаза движения



Рисунок 40 а – Средняя фаза движения



Рисунок 40 б – Заключительная фаза движения

Вариант В называется монтажом с захлестом, а вариант С (W cut) называется монтажом с пропуском временной фазы (jump cut).

Прием «с захлестом» применяется в тех случаях, когда режиссер целенаправленно акцентирует внимание зрителя на происходящем действии (рис. 41) и масштабности спецэффектов (рис. 42).



Рисунок 41 – Пример склейки планов с захлестом



Рисунок 42 – Пример двойной демонстрации эффекта взрыва
в одной сцене

При цикличности движения объекта в кадре принцип jump cut позволяет растягивать время или сжимать, повторяя фазы цикла или, наоборот, выбрасывая их.

Прием с пропуском временной фазы (jump cut) имеет два типа: временной и композиционный. Временной – когда вырезаются лишние фазы движения, показывая, таким образом, тянущееся время, бесконечно долгое томительное ожидание (рис. 43).



Рисунок 43 – Пример склейки с пропуском временной фазы (jump cut)

При помощи jump cut можно показать не только скуку, но так же веселье или нервность (рис. 44).



Рисунок 44 – Вариант применения jump cut при монтаже сцены
веселого отдыха

В фильме «На последнем дыхании» режиссер Жан-Люк Годар, вырезая лишние фазы движения, быстро сменяя планы, показал дальнюю скучную дорогу (рис. 45).



Рисунок 45 – Пример использования приема jump cut
режиссером Жан-Люком Годаром

Следующий тип – композиционный jump cut. Он происходит, когда монтируются соседние крупности. Мы уже знаем, что наиболее плавно крупности монтируются через одну. Если у нас есть крупный план, то следующим планом будет второй средний, это создаст мягкую склейку. Но если мы будем постепенно наращивать крупности, такой монтаж будет выглядеть скачкообразным и сильно акцентировать на себе внимание. Такой прием и будет называться композиционный jump cut (рис. 46).



Рисунок 46 – Пример композиционного jump cut

Композиционный jump cut получится так же, если отличия по соседним планам будут очень большими. Например, с дальнего плана (пейзажного) мы резко увидим человеческое лицо во весь экран (рис. 47).



Рисунок 47 – Один из вариантов использования композиционного jump cut

Монтируя между собой такие похожие планы и крупности, создается такое неуютное и нервное состояние, которое необходимо режиссеру в данной сцене (рис. 48).





Рисунок 48 – Примеры использования композиционного jump cut при монтаже напряженного диалога

При соединении разных планов стоит учитывать движение людей или предметов внутри клипа, а именно его фазу, направление и положение в кадре.



Рисунок 49 – Склейка планов с сохранением фазы, направления движения и положения персонажа в кадре

Обращаем внимание, что на крупном плане идущий человек проходит мимо электрического столба (рис. 49). В районе его головы находится связка пересеченных балок, его левое плечо немного приподнято. При смене плана положение человека по отношению к конструкции столба осталось прежним, положение плеч немного выпрямилось. Такая склейка сообщает зрителю о непрерывности движения. Еще один пример.



Рисунок 50 – Пример монтажа планов с сохранением фазы движения

На дальнем плане видим идущую толпу (рис. 50). Главный герой приподнимает левую ногу вверх, готовясь к следующему шагу. На среднем плане мы видим, что его левая нога продолжает движение и его плечи выровнены по горизонтали. А вот на втором среднем плане мы ног уже не видим, но движение плеч показывает зрителю, что движение главного героя непрерывно. Для достижения такого результата сцену нужно снимать несколькими камерами. А если такой возможности нет, тогда необходимо снимать несколько дублей и затем в процессе монтажа подгонять склейку к необходимому результату.

4 Перебивка

Мы рассмотрели основные, но далеко не все правила монтажа двух соседних кадров. Видеолюбителю, впервые узнавшему о них, может показаться, что выполнение всех этих правил просто невозможно в полном объеме. В некотором смысле он окажется прав. Даже опытный профессиональный оператор при репортажной съемке в силу разных причин иногда не имеет возможности или времени, чтобы снять всё по правилам. Хотя бы потому, что снимая материал, он не всегда знает, как будет монтироваться тот или иной сюжет. Поэтому при монтаже могут возникать и возникают проблемы нестыковки. На этот случай у киношников и у телевизионщиков есть одно волшебное универсальное средство, которое называется перебивкой.

Перебивка – это кадр, который вклеивается между двумя другими кадрами, связанными между собой единством объектов и места действия (рис. 51).





Рисунок 51 – Перебивочные кадры – 2, 4

Содержание перебивки всегда резко отличается от предыдущего и следующего за ней кадров, но оно должно быть прямо или косвенно связанным с основным содержанием. Наиболее часто перебивки применяются на телевидении при монтаже длинных монологов. Если нужно сократить часть выступления человека, снятого длинным статичным средним планом, то без перебивки не обойтись (хотя нынешние редакторы теленовостей часто обходятся, но это на их совести). Для вставки перебивки выбирается место примерно за одну-две секунды до того, как говорящий делает небольшую паузу. К среднему плану клеится перебивка, во время которой звучит конец фразы. Следующий кадр – опять средний план героя, который начинает говорить с нужного редактору места.

Перебивкой в этом случае может служить кадр, на котором снята картина, висящая на стене кабинета, часы или книга на письменном столе и т. п. Однако, если в монологе речь идет именно о той картине или о том, что на ней изображено, то кадр с картиной уже нельзя назвать перебивкой. Он становится вполне самостоятельным смысловым кадром.

Перебивками нужно пользоваться с большой осторожностью и ни в коем случае не злоупотреблять ими. Большое количество перебивок в одной сцене свидетельствует либо о неумении снимать «монтажно», либо об отсутствии у автора четкой творческой идеи.

Есть еще один довольно интересный прием при смене планов. Отлично клеятся планы, между которыми нет ничего общего. Как, например, размазанный кадр или другая какая-нибудь картинка (рис. 52).

Человек находится на улице. Мимо него проходят прохожие. И в какой-то момент его полностью перекрывает прохожий, проходящий перед самой камерой, и его движение смазывает картинку. Это и есть тот самый подходящий момент, который можно использовать при склейке для перехода на другой план.

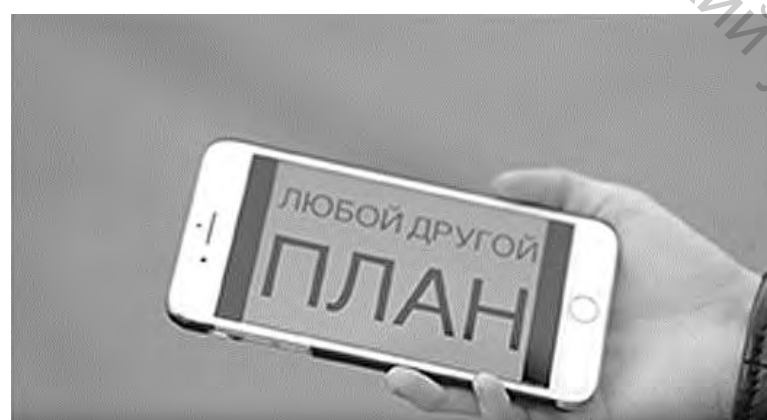


Рисунок 52 – Пример использования размазанного кадра при склейке разных сцен

Список литературы

1. Основные правила монтажа изображения / megalektsii.ru [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://megalektsii.ru/s39834t3.html>. – Дата доступа: 12.01.2020.
2. Структура фильма / vuzlit.ru [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: https://vuzlit.ru/1016576/struktura_filma. – Дата доступа: 14.01.2020.
3. 10 Принципов монтажа / studfile.net [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://studfile.net/preview/2567577/page/5/>. – Дата доступа: 12.01.2020.
4. 10 правил монтажа / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Nswzc0caDcs>. – Дата доступа: 14.02.2020.
5. Правила монтажа кадров «по Кулешову» / kinoshkola.org [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://kinoshkola.org/node/243>. – Дата доступа: 18.01.2020.
6. Как снимать перебивочные кадры / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Uong-RijYbY>. – Дата доступа: 01.02.2020.
7. Теория монтажа: монтаж по движению / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=u-kRb5hvjqw>. – Дата доступа: 05.02.2020.
8. Как монтировать видео и звук с нескольких камер / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=UElBRZIY2AM>. – Дата доступа: 16.02.2020.
9. Десять принципов монтажа / mabuk.ru [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://mabuk.ru/ru/content/desyat-printsipov-montazha>. – Дата доступа: 16.02.2020.
10. Как снимать кино. Принципы монтажа / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=lmHyW6EcFm8> ! – Дата доступа: 20.02.2020.
11. Видеомонтаж от А до Я / pikabu.ru [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: https://pikabu.ru/story/videomontazh_ot_a_do_ya_chast_1_5151943. – Дата доступа: 20.02.2020.
12. Внутрикадровый монтаж / ru.wikipedia.org [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BD%D1%83%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9%D0%BC%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%B6>. – Дата доступа: 21.02.2020.
13. Принципы монтажа планов / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=Nr4IRRaNINc>. – Дата доступа: 21.02.2020.

14. Монтаж видео по крупности / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=1_sbwzSGiLE. – Дата доступа: 21.02.2020.

15. Как снимается кино: монтаж по крупности / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=NVhVinMTbqk>. – Дата доступа: 23.02.2020.

16. Как снимается кино: монтаж по композиции / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=KFkrYEQZORs&list=PLj4npS0GmJayz7tuknuw_mD0WpEyughIJ. – Дата доступа 23.02.2020.

17. Композиция кадра при видеосъемке / video-sam.ru [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <http://video-sam.ru/composition.html>. – Дата доступа: 23.02.2020.

18. Монтаж по ориентации в пространстве / studopedia.ru [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: https://studopedia.ru/11_186678_montazh-po-orientatsii-v-prostranstve.html. – Дата доступа: 23.02.2020.

19. 10 принципов монтажа / www.youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=O3pUDNSx7JM>. – Дата доступа: 24.02.2020.

20. Как снимается кино: монтаж по направлению движения / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=aOta9TfsUbUO3pUDNSx7JM>. – Дата доступа: 24.02.2020.

21. Монтаж видео. Движение в кадре / youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=AA7V2XucdEc>. – Дата доступа: 24.02.2020.

22. Искусство монтажа: Правило третей / www.youtube.com [Электронный ресурс]: 2020. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=yVqFh5ZFqp0>. – Дата доступа: 24.02.2020.



Учебное издание

**ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИИ КОММУНИКАЦИЙ.
ОСНОВЫ КЛАССИЧЕСКОЙ АНИМАЦИИ.
ТЕОРИЯ ВИДЕОМОНТАЖА**

Методические указания по выполнению практических заданий

Составитель:
Онуфриенко Станислав Григорьевич

Редактор *Т.А. Осипова*
Корректор *А.В. Пухальская*
Компьютерная верстка *Т.Г. Трусова*

Подписано к печати 28.05.2020. Формат 60х90 ¹/₁₆. Усл. печ. листов 4,1.
Уч.-изд. листов 4,1. Тираж 35 экз. Заказ № 139.

Учреждение образование «Витебский государственный технологический университет»
210038, г. Витебск, Московский пр., 72.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный технологический университет».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 1/172 от 12 февраля 2014 г.

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 3/1497 от 30 мая 2017 г.