

Алексей Соколов

МОНТАЖ

(журнал [«625»](#) 1997-1999 гг.)

Что такое "монтаж" - сегодня знают все! Если этот вопрос задать первокласснику, работнику телевидения или профессору кинорежиссуры или экранному журналисту, ответ будет одинаковый: это сборка передачи или фильма из отдельных кадров. Ответ как совершенно правильный, так и совершенно примитивный. Монтажу посвящено множество специальных трудов практиков и теоретиков кино. Почти в любой книге по режиссуре можно найти раздел или главу рассказывающую о монтаже. Монтаж, как самостоятельную дисциплину преподают в лучших киношколах мира. Многие из тех, кто брался за перо десятки лет назад, чаще всего отводили монтажу место в ряду выразительных средств экрана. Таких, пожалуй, было большинство. Это - один из самых распространенных взглядов, что вполне соответствует действительности. Монтаж на самом деле - одно из выразительных средств экрана. Обычно его ставят на какое - нибудь четвертое, пятое или другое, но предпоследнее место в шеренге средств выразительности, его упоминают после драматургии, изображения и звука. Но значительно раньше появилась точка зрения на монтаж как на новый метод художественного мышления. И если эта позиция доказуема, если она верна, то она вступает в противоречие с пониманием "монтажа" как одного из выразительных средств. В творчестве и режиссер, и драматург, и оператор задумывают и создают свое произведение, используя много или несколько выразительных средств из общего арсенала своего искусства, в том числе и монтаж. Всякое произведение, так или иначе, - плод художественного мышления. Но метод художественного мышления располагается принципиально выше в иерархии значимости по отношению к средствам реализации идей. Получается нелепица: одно и то же одновременно служит и "головой" и "хвостом"! Такие точки зрения бытовали еще десятки лет назад. Что же пишут современные корифеи кино и телевидения? А ничего не пишут. Мало кто из них помнит, если читал, что задолго до них было написано и сказано о монтаже Львом Кулешовым. История развития взглядов на монтаж полна драматизма и заслуживает того, чтобы быть пересказанной. Ровно 80 лет назад, в 1917 году, Л.Кулешов написал: "Для того, чтобы сделать картину, режиссер должен скомпоновать отдельные снятые куски, беспорядочные и несвязные, в одно целое и сопоставить отдельные моменты в наиболее выгодной, цельной и ритмической последовательности, также, как ребенок составляет из отдельных, разбросанных кубиков с буквами целое слово или фразу". В этом изречении сказано, практически, самое главное о монтаже.

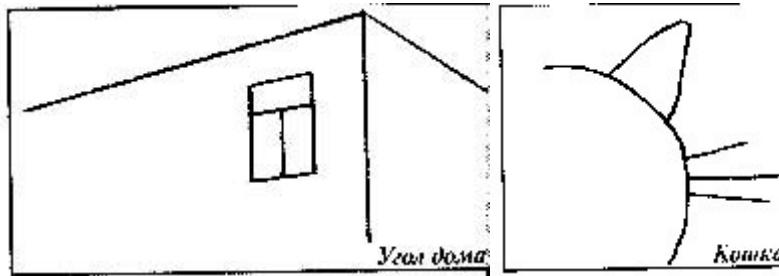
Монтаж есть способ компоновки содержания и смысла произведения из отдельных "кубиков". Для выразительности произведения требуется творческий поиск наиболее "выгодных" вариантов сочетания отдельных моментов (сцен, событий или действий). И, главное, метод, которым все это достигается, есть метод СОПОСТАВЛЕНИЯ кусков. А полученная, методом наиболее выгодного сопоставления моментов, последовательность должна иметь ритмическую организацию. Несколько годами позже Л.Кулешов проведет ряд экспериментов, которые получат мировую известность и станут хрестоматийными объяснениями двух главных функций монтажа в кино. Первый эксперимент - "географический". В начальном кадре актриса Хохлова идет мимо Мосторга на Петровке. В другом - артист Оболенский идет по набережной Москвы - реки. В этих кадрах они улыбнулись и пошли навстречу друг другу. Сама встреча и рукопожатие были сняты на фоне памятника Гоголю. Здесь герои повернулись и куда-то посмотрели. Следующим в последовательность был вставлен кадр Белого дома в Вашингтоне. Далее был кадр, снятый на Пречистенском бульваре, где актеры принимают решение и уходят. И, наконец, кадр, в котором они идут по ступеням храма Христа Спасителя. Все, смотревшие этот материал, приходили к единому мнению, что герои вошли в Белый дом. Главный вывод - нужно уметь правильно организовать и направить действие актеров в соседних кадрах. тогда в сознании зрителя сложится впечатление единого пространства, а действия героев в этом пространстве будут восприняты как продолжающиеся непрерывно. Совершенно очевидно, что Кулешов в этом эксперименте доказал необходимость целенаправленной организации монтажа действий актеров внутри каждого кадра, то есть необходимость наполнения кадров определенным содержанием, представленным в строго определенной форме: в избранной режиссером крупности и четко ориентированной внешней направленности движений и взглядов. Только в этом случае вся смонтированная сцена произведет на зрителя должное впечатление. Второй эксперимент - знаменитый "эффект Кулешова". Поводом для него послужил спор. Был снят крупный план актера Мозжухина, в котором он куда-то бесстрастно смотрит. Были сняты и три других кадра: играющий ребенок, молодая девушка в гробы и тарелка горячего, парящего супа. План Мозжухина был разрезан на три куска и смонтирован отдельно с кадром играющего ребенка, с кадром девушки в гробы и с кадром тарелки, наполненной супом. Три самостоятельных монтажных куска, в которых повторялся один и тот же портрет Мозжухина, были одновременно показаны узкому кругу коллег. Все безоговорочно пришли к выводу, что в первом случае герой умиляется игрой ребенка, во втором - скорбит над гробом девушки, а в третьем - он просто голоден и предвкушает хороший обед. Спор был выигран! Один и тот же кадр получают разную трактовку в зависимости от содержания следующего за ним другого кадра. Иными словами,- от сопоставления двух кадров рождалось новое содержание, которого не было ни в первом, ни во втором. В начале 20-х годов была написана, но лишь в 29 году вышла книга Л.Кулешова "Искусство кино". Она вобрала в себя весь опыт работы кулешовской киношколы, описание экспериментов, объяснения отличий кино от театра, объяснение требований к киноактеру, подходы к методам построения кадра,

раскрытие различных видов монтажных построений. На страницах книги Кулешов трактует кадр как знак, как "китайскую букву" - иероглиф. Он считает, что монтаж является основой художественного мышления в кино, что материалом кино он видит реальность, полную достоверность актерского исполнения в окружении реальных вещей. Все эти идеи были обнародованы Кулешовым ранее в отдельных статьях и хорошо известны кинематографистам. Из киношколы Кулешова вышли и к тому времени сами стали знаменитостями В.Пудовкин, Б.Барнет, Л.Оболенский, А.Хохлова, С.Комаров, В.Фогель. В предисловии к этой книге его ученики написали: "Мы делаем картины - Кулешов сделал кинематографию". С.Эйзенштейн тоже провел в кулешовской киношколе несколько месяцев. Он не стал ее членом, а посещал на правах вольнослушателя. Идеи и мысли Кулешова ему были хорошо знакомы. В 1925 г. он создает свой шедевр "Броненосец Потемкин", в 27-м - "Октябрь" и берется за теорию. Вслед за Кулешовым он тоже усматривает в монтаже безграничные возможности кино, тоже рассматривает кадр как знак, как иероглиф. Но доводит до абсурда идею выразительных возможностей монтажа. "Это будет искусство непосредственной передачи лозунга" - писал до мозга костей политизированный в тот момент Эйзенштейн. Он попытался пойти дальше Кулешова и оказался в тупике. Его теория интеллектуального кино сама оказалась дутым лозунгом, ему пришлось публично от нее отрекаться. К тому времени закончилась эра Великого немого, в котором монтаж кадров, действительно, выполнял главенствующую функцию по созданию содержания и формы фильмов.

Закончилось и безоговорочное пояснение монтажу. Приход эры звукового кинематографа радикально изменил отношение к роли монтажа в кино. Новая эстетика экрана и технологическая необходимость снимать длинными кадрами толкнули кинематографистов к противоположной крайности - полному отрицанию монтажа. В 1939 г. выходит в свет статья С.Эйзенштейна, которая так и называется "Монтаж 1938". В ней он пытается спокойно осмыслить сущность монтажа. Делает это умно и убедительно, но ни разу не ссылается на своих предшественников, ни на Кулешова, ни на его ученика Пудовкина, выпустившего к этому времени серию статей и даже книгу с развитием идей школы Кулешова. "Два каких-либо куска,- писал Эйзенштейн,- поставленные рядом, неминуемо соединяются в новое представление, возникающее из этого сопоставления как новое качество.... Сопоставление двух монтажных кусков больше похоже не на сумму их, а на произведение". Эйзенштейн показывает, что принцип сопоставления "работает" не только в кино, а во всех случаях - от литературы до обыденной жизни. Большое место уделяет вопросу создания выразительных образов, по сути художественных, путем отбора и монтажа кадров. Но и сам кадр не "свободен" от монтажа, - утверждает Эйзенштейн. Казалось бы фундаментально объяснена суть монтажа на ярких примерах и в общей формуле. Кинематографисты поняли, что в звуковом кино монтаж будет присутствовать в своих лучших качествах, что принцип СОПОСТАВЛЕНИЯ есть главный ключ к пониманию монтажа. Это - тот самый принцип, который Кулешов сформулировал еще в 17-м году. Но без ответов осталось еще несколько вопросов. Что является материалом кино? Что монтируется внутри кадра? Эйзенштейновские объяснения, что

внутри кадра по принципу контрапункта монтируются линии и плоскости, световые пятна и тени и т.д.. вносили мало ясности. Его же утверждение, что "кадр - ячейка монтажа", ставило только дополнительный вопрос: а что в ячейке? Новое поколение исследователей кино снова пытается низвергнуть монтаж с кинематографического Олимпа. "Монтаж, о котором нам столько твердили как о сущности кино, оказывается в данном случае приемом литературным и в высшей степени антикинематографичным. Кинематографическая специфика, коль скоро нам наконец-то удалось ухватить ее в чистом виде, - пишет француз Анри Базен в своей книге "Что такое кино", - заключается попросту в фотографическом соблюдении пространственного единства". В 60-е годы прокатилась новая волна отрицания монтажа как закономерного для кино метода построения содержания. И "оптическая реальность" З.Кракауэра, и "тотальный реализм" А.Базена, и "auténtичная действительность" Г.Лукача служили доказательствами того, что членение фильма на кадры противоречит природе кино. Эту точку зрения разделяли не все, но взгляд на монтаж только как на сборку сцен из отдельных кадров укоренялся все глубже и глубже. Так стали объяснять суть монтажа школьникам, словно это - "дважды два - четыре" для кинематографа, а кадр - его "элементарная частица". В 1982 г. М.Ямпольский в статье "Кино тотальное и монтажное" снова делает вывод, что монтаж не может пониматься только как некий глобальный принцип построения киноформы и киносодержания, пронизывающий все элементы фильма от актерской игры до мизансцены. Монтаж есть прежде всего специфический для кино способ организации пространства фильма, основанный на смене точек зрения, и формальная основа неповторимой кинематографической структуры зрелища. Поскольку монтаж есть способ сочетания различных точек зрения, нам представляется необоснованным такое понятие, как "внутрикадровый монтаж". Десятью годами позже, в 92-м, С.Фрейлих в книге "Теория кино" снова возвращает нас к толкованию смысла "монтажа" на шестьдесят лет назад. Он пишет: "Эйзенштейн не отбрасывает идею, он ее "исправляет": кадр не элемент монтажа, кадр - ячейка монтажа". "Кадр и монтаж - не разные свойства, кадр есть свойство монтажа, как монтаж есть свойство кадра". Так или иначе, а мысль опять крутится вокруг кадра и монтажа. Опять все возвращается "на круги своя". Кадр из "эмбриона" монтажа у Эйзенштейна превратился в "свойство" у С.Фрейлиха. А что - в "ячейке", ответа по-прежнему нет. Мы вернулись опять в 1929 год... Так что же все-таки открыл Л. Кулешов в своих экспериментах? Как с позиций современной науки можно трактовать их результаты? Есть там что-то, что скрывалось от взгляда аналитиков по сей день? Да! Кулешов открыл своими экспериментами не "законы кино" и не "законы монтажа". Он на кино-кадрах и на материале внутри этих кадров показал всему миру как работает человеческое сознание, как происходит процесс восприятия, как человек делает выводы по результатам получения и обработки зрительной информации. И не играет никакой роли происходит процесс получения зрительной информации с экрана или в обыденной жизни. Кино только способно приладиться, приспособиться к особенностям человеческого восприятия и мышления. Главный вывод: во всех случаях получения информации из окружающей среды (экран тоже

может быть частью такой среды) человек ищет связи между отдельными "кусками" информации, ищет объяснение увиденному, стремится понять смысл происходящего. И только после наступления понимания связи воспринятых событий наступает некоторое облегчение, спад внутреннего напряжения. Применительно к кино сие означает: понять содержание. Это связано с древнейшим инстинктом самосохранения. Только после того, как любой из нас начинает понимать, что ему ничто не угрожает, он способен почувствовать себя достаточно комфортно. И хотя Мозжухин никому и ничем не угрожал с экрана, инстинкт зрителей эксперимента срабатывал беспрекословно. Стоит нам только оказаться в ситуации с недостатком информации о безопасности, как тут же внутри нас возникает чувство тревоги. Беспрерывный, в какой-то степени маниакальный поиск объяснений происходящего, - одно из фундаментальных качеств функционирования нашего сознания. Второе, что открылось Кулешову в его экспериментах: в сознании человека существует жесткая модель пространственного представления окружающей среды, поведения и действий людей в этом пространстве. В зависимости от направленности движений и действий наблюдатель может сделать вывод о смысле действий, которые разворачиваются перед его глазами. И еще один самый принципиальный вывод. Механизм, который обеспечивает понимание смысла, и механизм, который позволяет человеку ориентироваться в пространственной ситуации, - один и тот же - метод СОПОСТАВЛЕНИЯ. Метод, описанный Кулешовым в 1917 году. Настал момент, когда уместно будет напомнить и профессорам ВГИКа и всем, кто рассуждает и пишет о монтаже, что еще в 1945 году Всеволод Пудовкин говорил, что - "Если мы определяем монтаж в самом общем виде как раскрытие внутренних связей, существующих в реальной действительности, мы тем самым как бы ставим знак равенства между ними и вообще всяким процессом мышления в любой области. Именно потому мы находим тесную, как бы генетическую связь в ряду: речь - мышление - монтаж". Проще говоря, наше мышление, с точки зрения современного понимания, на осознаваемом уровне целиком и полностью строится на методе сопоставления. А использование метода сопоставления мы всегда называли МОНТАЖОМ. Монтаж - не свойство кадра, и не свойство кино, а метод осуществления мыслительных операций нашего сознания, который взял на вооружение кинематограф и пользуется им в самых разнообразных художественных целях. Монтаж кадров - всего лишь частный случай монтажа в кино. Нам удалось выяснить важные сведения о монтаже. Но мы еще далеки от того, чтобы сказать: все ясно! Остался еще без ответа вопрос о содержимом ячейки монтажа. Нет ясности по поводу материала кино. И вообще: допустимо ли деление на кадры кинематографического произведения, или такое членение противоречит его природе? Давайте попробуем проанализировать как человек мыслит. Может быть это будет способствовать поиску интересующих нас ответов. То, что человек во многих случаях жизни мыслит словами, ни у кого не должно вызывать сомнение. Мысление речевыми компонентами - факт неоспоримый. Но как мыслит художник? Какими категориями оперирует инженер при создании самолетов? С чем комбинирует в своем воображении архитектор, когда задумывает построить "эпохальное сооружение"

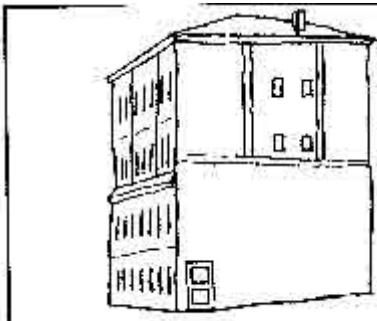


Что "крутился" у нас с вами в голове, когда мы вспоминаем как выглядит родной дом? Еще проще: что отражается в нашем сознании, если мы смотрим на свой дом? Психологическая наука на эти вопросы отвечает весьма просто и точно: признаки зрительных образов и сами зрительные образы. Когда мы смотрим на объект, он отражается в нашем сознании не в полном виде, а "кусочками".

Он остается в нашей памяти в виде мозаичных элементов с достаточно большими пробелами между ними. И оказывается для работы нашего сознания, воображения и творчества этого более, чем достаточно. Наш мозг экономит место для сбора и хранения информации, и потому закладывает в память только характерные черты - то есть признаки образов. Для того чтобы угадать, что перед нами кошка, а не крокодил или собака, нам достаточно увидеть вот такую характерную ее часть.

Чтобы понять, что мы стоим перед домом или, что на рисунке изображен дом, нам достаточно увидеть и узнать только сочетание нескольких линий и прямоугольников.

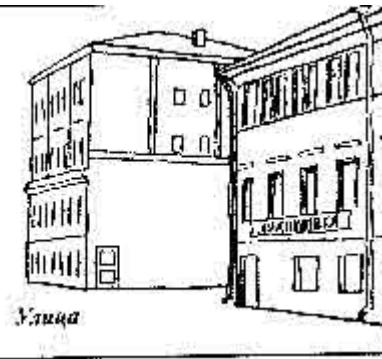
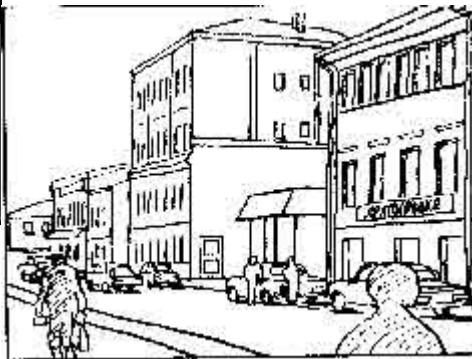
Сочетание, или, употребляя ключевое слово, СОПОСТАВЛЕНИЕ линий, контуров, форм складывается в признак образа. И благодаря такому сопоставлению приводит к узнаванию. А коли был употреблен вдело метод сопоставления, мы можем сказать, что стали свидетелями одного из проявлений монтажа. Если к рисунку одного дома совершенно определенным образом пририсовать еще несколько домов, да еще поместить перед ними машины и людей, то совершенно очевидно, что перед нами на рисунке окажется улица. Тогда в нашем сознании сработает более сложный процесс понимания. Образы отдельных домов, поставленные рядом, смонтируются в более сложный образ улицы. Простейшие образы домов, людей и



дом

пририсовали другие дома и людей.
Мы их СОПОСТАВИЛИ в
совершенно определенном
порядке с определенной целью:

машин в этом случае выполняют функцию признаков более сложного
образа, станут как бы играть подчиненную роль в задаче более высокого
порядка. Но мы опять имели дело с монтажом. Мы не просто как-нибудь



улица

изобразить улицу. Следовательно мы столкнулись с двумя проявлениями монтажа, и в процессе творчества, и в процессе восприятия. Опыты и исследования психологов показано, что в нашей памяти хранится несметное количество пластических признаков образов и самих образов, своим количеством существенно, в тысячи раз, превосходящее количество хранящихся слов, выражений, стихов, мыслей и т.д. Но и это еще не все. По походке мы безошибочно узнаем своих знакомых, по действиям двух размахивающих руками мужчин мы понимаем, что они дерутся, по движению автомобиля, движущегося прямо на нас, мы догадываемся, что он может задавить. Замахнитесь на собаку палкой, и она отскочит или набросится на вас. Она догадается, что это - угроза. Она запомнила такой образ действия и знает его последствия. Наша память хранит, видимо, неподдающееся исчислению количество не только статичных пластических образов, но еще и пластических образов действия. Обычно они естественным путем сочетаются друг с другом. Действие может происходить на фоне деревни, на фоне комнаты, на фоне морского пейзажа, и мы сразу понимаем по этой причине, где происходит это действие.

Собственно использование богатейшего разнообразия пластических статичных образов и пластических образов действия, хранящихся в нашей памяти, сделало немое кино Великим, понятным на разных континентах и в разных странах. Создатели немых фильмов искусно умели строить свои рассказы с помощью этих двух родов пластических образов.

Вот вам и ответ на вопрос: "что в ячейке монтажа". в кадре: два рода образов! Да, да! На пленке с помощью любой техники фиксируются не реальные объекты, не люди и машины, не дома и скалы, а их отображения, сделанные с помощью технических средств. Кадр не только "не свободен" от монтажа, кадр соткан монтажом

из пластических образов. Он весь пронизан им, и на нем строится его содержание и форма. И совершенно не важно снят кадр кинокамерой, телевизионной камерой, видеокамерой или любительской "мыльницей"- фотоаппаратом. Вывод предельно прост: и материалом пластического мышления человека, и материалом любого экранного творчества являются пластические или изобразительные, называйте как хотите, ОБРАЗЫ. Работаете вы в кино, на телевидении или задумали снять любительский фильм о своем путешествии на Канарские острова, плодом вашего труда на пленке или кассете обязательно окажутся в определенном порядке и в определенном сочетании зафиксированные образы. Образы, конечно, будут разные по степени выразительности, по силе воздействия на зрителя, но это - результат работы таланта. У Тарковского получались на экране одни образы, у Пупковского - увы, другие. Они могут быть предельно выразительными и яркими или невзрачными и примитивными. Художник, который творит для экрана, мыслит образами. Он монтирует, сопоставляет эти образы внутри кадра, чтобы выразить определенный смысл и вызвать желаемое переживание зрителя. Монтаж не свойство кадра, не свойство кино, не свойство телевидения! Монтаж - метод человеческого мышления, которым пользуются киношники и телевизионщики для создания своих произведений. Монтаж - составная часть природы функционирования человеческого сознания. Зрительная информация и сознание человека проникает сложным путем через глаза. Оказалось, что на всем пути, на разных этапах продвижения и осознания полученной информации, при нескольких актах ее трансформации в период движения от уровня физиологического до уровня понимания и оценки, работает один и тот же механизм - метод сопоставления. Поэтому разговор о том, что монтаж противостоянен для кино или телевидения, равнозначен заявлению, что дыхание вредно для человека. В середине рассуждений мы задавались еще одним вопросом: противоречит ли членение экранного произведения на кадры природе экранного творчества? Ведь утверждения подобного рода сопровождали историю кино и телевидения, практически, на всем ее пути, высказывались как практиками, так и теоретиками того и другого видов творчества. Попробуем проследить как человек воспринимает окружающую среду, как протекает этот процесс. Посмотрите на глаза человека, который осматривает пейзаж. Вы тут же заметите, что его глаза все время движутся, что взгляд перескакивает с одного направления на другое, что порядок осмотра довольно хаотичен. Теперь попробуйте проследить за собой, как вы сами воспринимаете тот же пейзаж. Самонаблюдение покажет, что вы тоже "бегаете" глазами по объектам наблюдения. Ваше ямковое зрение, отчетливое видение, останавливается на короткие промежутки времени на отдельных деталях пейзажа, что периферическое зрение постоянно поддерживает в вашем видении общее поле обзора, но с разной степенью четкости. Даже такой поверхностный анализ восприятия пейзажа даст вам возможность сделать вывод, что ваше зрение как бы выхватывает четко увиденные куски наблюдаемого. Эти куски легко угадываются в ваше сознание как элементы общего и складываются в единую картину. В момент перевода взгляда, весьма краткосрочно, мы теряем полную отчетливость видения. Это связано с тем, что 410 мышцам глаза требуется

некоторое время на то, чтобы перевести фокус хрусталика на новое расстояние для отчетливости восприятия очередной детали. При этом наш глаз еще время от времени моргает, т.е. вообще закрывается. В такой момент происходит прерывание поступления информации из окружающей среды, но это нам вовсе не мешает воспринять пейзаж как целостную картину. Более того, если вы попытаетесь посмотреть сначала на удаленный предмет, а потом резко перевести взгляд на стоящего рядом человека, чтобы увидеть выражение его лица, вы обязательно моргнете. Мы так делаем постоянно с утра до вечера, но никогда не обращаем на это внимания, нам такой принцип работы зрения нисколько не кажется искусственным. Наоборот, именно так нам наиболее удобно наблюдать за событиями в окружающем нас мире, чтобы не утомлять свое зрение. Те самые кусочки пейзажа, которые мы выхватывали глазом, зоной отчетливого зрения, являются как раз признаками того образа пейзажа, который мы составляли в своем сознании. Можно было бы каждый такой кусочек взять в рамку кадра и зафиксировать на пленку? Без сомнения. Можно было бы смонтировать, собрать в последовательность эти кадры? Конечно! Собственно наше сознание и занимается таким делом, оно составляет, монтирует из отдельных признаков целостный образ. Психологи утверждают, что процесс поступления информации в наше сознание всегда и во всех случаях имеет дискретный, прерывистый, кусочный характер. Дробление на куски необходимо для нормального хода восприятия. Когда на смену монтажа фильма короткими кадрами пришел внутрикадровый монтаж длинными планами, наше зрение, наши органы восприятия и соответствующие отделы мозга стали сами, независимо от режиссеров, членить на куски поток непрерывно предлагаемых с экрана образов. Членение на куски и сопоставление кусков - тоже составная часть человеческой природы восприятия и мышления. Монтаж экранного произведения короткими кадрами - лишь одна из форм использования особенностей, свойств человеческой природы. Она проявляет себя совершенно одинаково и в момент любования пейзажем и перед экраном телевизора. Монтаж - неоднозначное и неоднородное понятие в экранном творчестве. В общем, философском понимании монтаж всегда есть использование метода сопоставления. Цели и задачи такого использования как в интеллектуальной деятельности человека вообще, так и в экранном творчестве могут быть самые разнообразные. Можно лишь кратко дать представление о вариантах такого использования. Выбор темы будущего произведения или сюжета - монтаж! Потому что имел место выбор, процесс сопоставления разных вариантов с оценочными критериями автора. Выбор крупности кадра - монтаж! Состоялось сопоставление объекта съемки в определенном масштабе с рамкой кадра для передачи конкретной зрительной информации в образах. Составление композиции кадра - монтаж! Оператор не любым беспорядочным образом разместил объекты в кадре, а составил такое взаимное расположение, которое выражает и определенный смысл, и вызывает задуманное им эмоциональное переживание. Можно показать, что все выразительные средства экрана от композиции кадра до драматургии строятся исключительно на методе сопоставления различных элементов этого выразительного средства между собой. Поэтому, каждый раз произнося слово монтаж, мы

должны уточнять монтаж ЧЕГО мы имеем в виду: монтаж кадров, монтаж звука, монтаж смыслов сцен, монтаж световых пятен в кадре или монтаж драматургических ритмов. И вместе с тем безошибочно можно утверждать, что монтаж любого произведения начинается в сознании автора и заканчивается в сознании зрителя. В следующих статьях мы начнем разговор о принципах монтажа кадров, о принципах, которыми следует руководствоваться в экранном творчестве при решении той или иной художественной задачи.

Часть 2

Монтаж изображения

Подход к вопросу

Стоит посидеть вечерок перед телевизором, который покажет вам и передачи новостей, и развлекательную программу, и парочку фильмов с ужасами или убийствами, несколько песенных клипов и неподдающееся исчислению количество рекламных роликов, как голова начинает пухнуть. Чтобы такого не случилось, зрители, естественно, приспосабливаются. Часть передач смотрят, что называется, "в полглаза", часть фильмов слушают "вполуха", часть пропускают вообще и лишь незначительный объем вещания просматривается ими со всем вниманием. Дело здесь не только во вкусах, пристрастиях, интересах, несовпадениях интеллектуального уровня и духовных потребностей. Часть беды заключается в недостатке профессионализма тех, кто с апломбом именует себя профессионалами. Попробуйте расспросить рядового зрителя о том, что он видел в передаче новостей, и вы убедитесь, что в его памяти остались невнятные обрывки пластических образов. Он вам скажет, что видел людей в камуфляжной форме, кажется в Чечне, что видел, как где-то стреляют, какие-то вырезки из газет, которые невозможно прочитать, что видел двух президентов. В лучшем случае вспомнит, что видел старушку в деревенском доме, на ферме и в собственном огороде, которая своей улыбкой безнадежного оптимиста при бедственном состоянии села произвела на него глубокое впечатление. И это при том, что память человеческая в десятки раз работает продуктивней, когда ей предлагается изобразительный материал, а не словесно-логический. А если попросить пересказать пластическое содержание какого-нибудь клипа, то результат будет совсем удручающим. Съемки сюжетов и передач ряда местных студий кабельного телевидения оставляют еще более плачевное впечатление. Беда в том, что неупорядоченное, бессвязное мелькание кадров неосознанно утомляет зрителей. Убежден, что читающие эти строки, так называемые профессионалы, вскипят негодованием. Кипите! Зрителю от этого не

легче. Дело в том, что лозунг "зритель проглотит все" был вывешен в студиях, где еще только начинались самые первые передачи. Его я слышал в этих студиях собственными ушами и не один раз. Самое удивительное другое. Зритель действительно "проглатывает" все, что ему предлагают. Проглатывает, но не усваивает! Это не остается в его памяти, в его сознании, в его душе. Такие передачи, сюжеты, очерки действуют по принципу: в одно ухо влетело, в другое - вылетело. Хотя камера была цифровой, а монтаж нелинейным, применялась компьютерная техника и сорокаканальный пульт записи звука. Сколько бы на меня не обрушивались такие "профессионалы", их злые языки и громы негодований за несправедливую, как они считают, критику, - мое мнение измениться не может. Я просматриваю экранные произведения не с позиций личного вкуса, а с позиций тех возможностей и особенностей восприятия, которыми наделен зритель от природы, от рождения, которые не менялись у человека последние несколько тысяч или десятков тысяч лет. Могу телевизионщикам несколько подсластить пиллюлю. Одна из главных бед современного российского кинематографа, одна из главных причин его упадка - недостаток профессионализма, недостаток знаний, которые следовало бы усваивать еще на скамьях школ, именующих себя высшими. Процесс накопления этих знаний весьма специфичен, длителен и непрост. Расхожий афоризм о том, что "режиссуре нельзя научить, ей можно только научиться", справедлив лишь частично, как всякое высказывание, доведенное до абсурда. Мы начинаем рассказы о монтаже изображения, монтаже кадров внутри одной сцены. Это - одно из первых начал профессионализма, но далеко не единственное.

Принципыстыка соседних кадров

Что только не говорили о монтаже за время существования кинематографа и телевидения! И что "монтаж исчез", и что "сегодня монтаж совсем не тот, что был вчера", и что "монтаж в цветном кино отличается от монтажа черно-белого", и что "монтаж на телевидении принципиально другой, чем в кино", и что "нелинейный монтаж нечто иное, чем линейный". Миры и домыслы можно было бы перечислять и перечислять... Но каждый раз подобные "дерзкие" заявления переносили обязательно на монтаж изображения, на принципыстыка, соединения соседних кадров одной сцены. "В кинематографии в настоящее время не существуют разные монтажи - "немой", "звуковой", "цветной", "стереоскопический", а есть один монтаж - кинематографический (во всем многообразии "немых", "звуковых", "цветных" и прочих форм)", - Писал Л.Кулешов в 1941 году. Его мысль остается неоспоримой и сегодня. К ней лишь необходимо добавить, что телевизионный монтаж, видеомонтаж - это тот же кинематографический монтаж, монтаж любого экранного произведения. За все время существования кино и телевидения усовершенствовались и изменились только технология и техника осуществления монтажа, но никак не сам монтаж, не его принципы, не его основы. Для всех хорошо известно, что любой фильм или передача, или видеоклип, состоит из множества

отдельных кадров. Как соединить, склеить, обрезать, вставить, состыковать соседние кадры? Вот задача, которую каждый раз режиссер и монтажер решают для себя сначала в своем воображении, потом в раскадровках, затем на съемочной площадке или при расстановке камер в студии, и, наконец, при сборке своего произведения. Бывает часто, что молодой и задиристый режиссер так снимет материал, что никакой первоклассный монтажер не сможет превратить его в членораздельное произведение. Такое произошло с Михаилом Роммом, когда он снял свой первый фильм "Пышка", о чем он сам повествует в своих трудах. Подобная история произошла с С.Эйзенштейном при работе над первой картиной "Стачка". И тому и другому пришлось доснимать и переснимать немонтирующиеся кадры фильмов. Оба пережили шок от неожиданного поражения в первых съемках. Причина поражения будущих корифеев оказалась весьма проста: каждому, кто берется за создание экранного произведения, необходимы профессиональные знания. Просто глядя на экран, только просматривая передачи, многому не научишься. Тем более, что сегодня профессионализм в области монтажа изображения наше экранное творчество далеко не блещет, а скорее хромает на обе ноги в этом деле. В монтаже изображения существуют две противоположные задачи: сделать стык кадров незаметным для зрителя и, наоборот, стыком кадров выделить что-либо, акцентировать внимание зрителя. Естественно, что один прием не может быть заменен другим без ущерба для смысла, для передачи содержания, для целенаправленного воздействия на эмоции зрителей. А именно к этому приводит, как правило, отсутствие профессиональных знаний. Убогая невыразительность, которая случается у снобов экрана от зазнайства, - еще один распространенный случай в кино и особенно на телевидении. Исходный момент для решения той или иной задачи лежит не в началах кинематографа, не в основах телевидения, не в принципиальных качествах экрана, а заключен в особенностях человеческого зрительного восприятия. Они-то, эти особенности, и способны принципиально влиять на результат восприятия произведения и отдельных его частей, сделать это произведение осмысленным и возбудить эмоции или придать ему невзрачность и бессмысленность. На первый взгляд в эти словах заключен некий абсурд, в этой фразе все кажется поставленным с ног на голову. Но дело заключается в том, что имеющиеся у человека ограниченные и весьма своеобразные особенности восприятия жестко диктуют всем творцам свои условия, свои требования к построению и соединению кадров внутри каждого произведения и каждой его сцены. Не приспособишь свой замысел, свою форму произведения к этим особенностям, не согласуешь с ними решение той или иной творческой задачи - окажешься непонятым, а еще хуже - отвергнутым художником. 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 более двадцати - тридцати 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, т. е. пользоваться своим знанием для акцента, выделения чего-либо в произведении, сцене или эпизоде. Эти десять принципов монтажа распространяются на все виды и жанры фильмов: от игрового до учебного, от документального до мультипликационного, равно как и на все виды телевизионных передач: от информации о новостях до любых спортивных соревнований, от записей политических бесед до трансляции спектаклей из театра. Без учета этих принципов в решении той или иной творческой задачи обойтись просто невозможно. Строгое соблюдение названных принципов обеспечивает комфортность восприятия и простейшее понимание логики событий на экране. Нарушение или отступление от принципа комфорtnости при переходе с кадра на кадр дает эффект акцента, который требует от режиссера некоторого удлинения следующего за стыком плана, чтобы зритель имел дополнительное время на то, чтобы сориентироваться в дальнейшем ходе событий, хотя это и не является строго обязательным условием. На практике часто отступают от соблюдения принципа комфорtnости, чтобы подчеркнуть разрыв в развитии сюжета или действия, когда хотят показать, что между концом одного события и началом другого прошло какое-то время. Большую часть этих принципов монтажа окончательно выявил и описал тот же Л.Кулешов. Он провел анализ монтажа многих сотен фильмов, экспериментально проверял на зрителях и на себе различные варианты стыка кадров и обобщил выводы. Сегодня благодаря знанию физиологии, психофизиологии восприятия и "механизмов" мышления у нас есть возможность объяснить сущность этих "законов кино" или "законов монтажа" с объективных научных позиций. Но это отдельный, самостоятельный теоретический разговор, который не вызовет у практиков кино и телевидения особого интереса. На первый взгляд, все эти принципы кажутся предельно простыми. М.Ромм, С.Юткевич и многие другие теоретики и исследователи иногда перечисляют некоторые из них в своих трудах, но разбирают мимоходом, недостаточно подробно и не все. Для них знание и использование в своей работе принципов комфорtnого, малозаметного стыка двух кадров было делом как бы само собой разумеющимся. И сегодня те, кто читает их книги, проскакивают мимо того, что является элементарными основами профессионализма в экранном творчестве. Но на практике иногда случается и так... Вы смотрите фильм. На экране идет крупное сражение. Через несколько секунд после начала вы уже разбираетесь, кто куда скачет, кто в кого стреляет, кто куда наступает. Проходит минута просмотра, и вы все отчетливей начинаете понимать, что "наши" пушки бьют по "нашим" же окопам, а враги стреляют в лицо "своим". По команде "нашего" генерала противник вскидывает штыки на "своих", а когда в бой вступает конница, то "своих" от "чужих" вы уже отличаете только по костюмам, а наступающих можно определить только по крику "Ура!". Даже сам режиссер в такой момент вряд ли разбирается, кто и куда наступает, кто и в каком направлении отступает. В подобных случаях соблюдение точного построения кадров для простоты и ясности восприятия монтажной структуры сцены сражения становится действительно строго обязательным условием работы каждого режиссера. Споры о том, как можно и как нельзя монтировать

соседние кадры, продолжаются по сей день. В то же время телевидение демонстрирует нам, что любые кадры можно поставить рядом, и зритель все "проглотит". Пример гарантирован, стоит только щелкнуть кнопкой включения. Если на одном канале такого примера не найдется, на другом он наверняка обнаружится. Посмотрите любое интервью на экране, снятое пять лет назад. Это было сплошь и рядом. Сидит человек и почти гладко высказывает свои мысли по какому-то поводу. Сидит и все время дергается. Скажет фразу, передернется. Произнесет следующую, еще резче сотрясут его конвульсии. И так пять - семь минут сравнительно гладкой речи на экране в нервном тике. Был период, когда мы каждый день видели таких неуравновешенных людей на экране, хотя в жизни они были весьма спокойными и невозмутимыми. А дело все было в том, что герой произнес первые две фразы и оговорился, а запись продолжалась. Сказал еще несколько фраз, но в трех местах поправился, два раза долго не мог вспомнить нужное слово, а четыре фразы вовсе оказались не по делу. Гости телевидения предупредили: "импровизация - это прекрасно! Оговорки вас не должны волновать. Все огрехи речи поправит режиссер". И режиссер действительно "поправляет". Он с холодным сердцем "вырезает" оговорки, повторы и лишние фразы, монтируя встык нужные куски. Поэтому спокойного человека вдруг разбивает нервный тик. Он же двигался во время интервью, менял положение рук, головы, менял позы. А они как раз не совпадали на стыке кадров, оставленных и смонтированных по фонограмме. Сегодня такие примеры стали встречаться реже, но не потому, что вырос уровень профессионализма, а в силу изменения характера вещания. В прямом эфире ничего не вырезают, лишь бы камеры стояли правильно. Но хитрецы от монтажа придумали и другой способ (приемом это не назовешь) как избавить говорящего от конвульсий: в стык между кадрами они вставляют ярко выбеленный кусок в несколько кадриков, который так бьет по глазам, что хочется подальше отскочить от экрана. Естественно, что зритель в этот момент начинает моргать, а говорящий на экране оказывается совсем в другой позе, что зритель не в состоянии заметить из-за "удара" по глазам. "Мастера" такого монтажа думают, что им удалось все сделать "чисто".

Глубочайшее заблуждение!

Можно ли снять интервью, смонтировать текст, вырезав огрехи, а потом без издевательства над зрителями и, не унижая достоинство гостя, смонтировать "гладко" его синхронное изображение? Конечно, можно! Какие проблемы! Но для этого в павильоне должны работать две камеры, а не одна. Изображение надо писать либо на двух кассетах одновременно, либо на два аппарата. Одна камера при таком решении снимает героя все время без перерыва, скажем, на среднем плане, а вторая - его руки, антураж, обстановку, крупно лицо гостя и ведущего в моменты молчания. В монтаже на стыки, где были вырезаны оговорки, следует поставить кадры, снятые второй камерой. Уважаемому человеку будут возвращены его исконно человеческие качества:

спокойствие и уравновешенность, а зрителю обеспечена комфортность восприятия интервью. Но для этого нужно работать!... "Величайший" из всех лозунгов телевидения - "зритель все проглотит" - уже давно проник в кинематограф, нанеся ему непоправимый ущерб. Дурные примеры, как известно, заразительны. Небрежность, нечеткость, низкая монтажно-изобразительная культура множества отечественных фильмов последнего десятилетия вполне обоснованно сделали их неконкурентоспособными в сравнении с американскими, даже на внутреннем рынке. Конечно, провал отечественного кино связан не только с этой причиной, но она, без всякого сомнения, лежит наравне с другими в корзине причин тупика, в который попала наша кинематография. В книгах и статьях по вопросам кино иногда встречается путаница в трактовке такого понятия, как "законы монтажа". В нашем понимании под словом "закон" логически подразумевается обязательность его соблюдения и действий в строгом соответствии с его ограничениями. Человек, который нарушает, скажем, государственные законы, становится преступником по отношению к обществу, которое создало эти законы. Индивидуум, который нарушает законы экологического равновесия, сегодня тоже рассматривается как преступник по отношению к природе. Общество получает право судить его и наказать. Издавна рождение кинематографа связывают с формированием специфического "киноязыка". Больше того, с времен первых попыток осмыслиения монтажа в немом кино, завязались споры, частично продолжающиеся и сегодня, о том, можно или нельзя рассматривать кадры как знаки, как буквы, как слова, из которых складывается монтажная фраза. Как уже говорилось, желание свести содержание кадра к языковому понятию знака относится еще к первым теоретическим работам Л.Кулешова. Он еще в двадцатых годах, в пору расцвета немого кино, разъяснял и уточнял свою позицию в этом вопросе: нельзя поставить знак равенства между кадром и знаком. Кадр скорее напоминает "китайскую букву", т. е. иероглиф, но у кадра есть еще одно качество - его содержание в целом ряде случаев не может трактоваться однозначно. И тем более в современном кинематографе. А.Хичкок, снявший фильм "Веревка", показал, что длина кадра практически неограничена, что кадр может иметь сложнейшую мизансцену, занимающую по времени целых 10 минут. Никакой иероглиф, ни китайский, ни японский, не способен "соревноваться" с таким кадром в объеме заключенной в нем информации, в объеме содержания. Однако некоторые исследователи продолжают работать в этом направлении. Стоит раскрыть практически любой историко-теоретический журнал "Киноведческие записки", и вы натолкнетесь на рассуждения о знаковой трактовке природы кино, хотя совершенно очевидно, что такая теория никак и никогда, и ни в какой форме не может быть реализована на практике. Она оторвана от реальных задач создания экранных произведений на сотни миллионов световых лет. Расстояние до Марса в этом измерении - в пределах вытянутой руки. Все эти попытки можно охарактеризовать как желание дать грамматические и синтаксические, языковые характеристики принципам сложения экранного произведения. И если бы это удалось сделать, то тогда все становится очень просто: есть грамматика, есть правила, их следует неукоснительно выполнять. Иначе общение, контакт, взаимопонимание

между автором произведения и зрителем не состоится. Эта "грамматическая" обязательность была возведена в ранг закона. Действие этого "закона", естественно, более просто проследить на самом низшем уровне - на стыке соседних кадров. А в этом монтажном акте действительно существуют некоторые ограничения, особенно если это касается развития действия внутри одной сцены. Закон - это жесткие ограничения, это шоры на глазах, это узкие железобетонные коридоры для движения. Искусство - это полет безудержной фантазии, это плод необузданного мышления, это неповторимость уникального видения творца, это результат индивидуального художественного осмысления мира. Разве можно все это загнать под пресс законов, ограничить размах кандалами, пустить ход развития по узкому тоннелю? Как раз такая трактовка "законов кино" и "законов монтажа" привела к резкому протесту в среде творческой молодежи. Само собой разумеется, что не нужно осваивать те "законы", которые ставят на пути творчества какие-либо запреты, - в этом заключалась логика протестующих. "Долой старые законы с дороги нового искусства!" - так можно было бы сформулировать лозунг "революционеров" в области кино. Стоило только произнести слово-сочетание "закон кино" в контексте со словом "искусство" как в этой среде тут же пробуждался слепой, неистовый протест. Желание смести с лица любимого искусства опостылевшие старые "законы" становится для них чуть ли не смыслом жизни. Рассуждая с общих позиций, подобный протест против наложения жестких ограничений на искусство и творчество вполне закономерен. Каждое новое поколение художников стремится привнести в свою область творчества что-то новое, небывалое, оригинальное. Но беда заключалась в том, что вместе с непонятыми и неосознанными ими "законами" был выплеснут из купели профессионализм, необходимость обучения профессии, умение растирать краски, готовить холст, наносить на него рисунок и создавать сам рисунок. Была как бы отвергнута необходимость профессионального обучения, что не могло не оказаться на их последующем творчестве. Идея о том, что монтажу нельзя научить, что монтаж во всех своих проявлениях - это реализация свободного полета фантазии, навязывается и сейчас некоторыми профессорами в, так называемых, лучших киношколах. На самом деле все выглядит иначе. "Законы драматургии", "законы монтажа", "законы ритма" и т. д. представляют собой не законы кино и телевидения. Они не придуманы предшествующими поколениями творцов. Можно даже считать, что таких "законов" вообще нет в природе. В природе существуют совсем другие законы или, говоря точнее, закономерности восприятия и обработки информации человеческим сознанием: физиологические, психофизиологические, обще-психологические и социально-психологические. Именно они накладывают определенные условия на необузданную фантазию художников. Хочешь быть понятым, хочешь передать свое эмоциональное отношение к чему-либо, хочешь взволновать, заставить пережить что-то своего зрителя - будь любезен, учти эти многоступенчатые особенности работы восприятия и психики. Напомним: Л.Кулешов открыл в своих экспериментах не "законы кино", а принципы работы метода сопоставления в зрительском сознании и восприятии. Словосочетания "законы кино" и "законы монтажа" родились в золотое время расцвета немого кино и открытый в области

теории кино, в 20-30 годы. В тот период их действительно рассматривали как законы. Н.Д.Анощенко в учебнике под названием "Общий курс кинематографии" в 30 году постоянно пользуется этими оборотами речи. Они бытовали в кинематографической среде и не вызывали ни у кого протesta или недоумения. Тогда большинству казалось, что так, по некоторым законам, только так и никак иначе, следует снимать фильмы. Но кино, как прекрасное насекомое, из куколки немого превратилось в бабочку звукозрительного. Расцвет разнообразия видов и жанров кино и телевидения выдавил жесткие понятия "законы кино" на обочину дороги развития этих видов творчества. Но все новые и новые поколения творцов, прослушав или прочитав про эти "законы", продолжают сражаться с их тенями, а заодно и с профессионализмом в своем творчестве.

Телевидение долгие годы искало свою специфику, отличающую его от кинематографа. Искало там, где ее вовсе не было, но постепенно переманивало зрителей к своим экранам. И переманило. Что же осталось от тех пресловутых "законов кино" и "законов монтажа"? Остался зритель! Зритель с его психофизическими особенностями восприятия и "механизмами" мышления. За многие тысячелетия они не сумели измениться и мало вероятно, что трансформируются в обозримом будущем. Поэтому мы смело можем продолжить разговор о фундаментальных основах профессии в экранном творчестве. Во всем бесконечном многообразии возможных вариантов монтажа кадров, которое встречается или может встретиться в экранном творчестве, принципиально говоря, следует рассматривать два вида стыков кадров. Первый, когда речь идет о съемке и монтаже одной непрерывно развивающейся сцены. Второй, когда объекты и место их действия в этих кадрах совершенно разные. В первом виде стыков кадров может сложиться ситуация, при которой даже в одной сцене снимаются разные персонажи и объекты, но находящиеся и действующие в едином пространстве. В кинодраматургии под термином "сцена" обычно подразумевается часть развития сюжета, или, говоря другими словами, кусок непрерывного развития действия, который происходит в одном месте без очевидного разрыва во времени. В старой театральной драматургии времен "Недоросля" это называлось "тремя единствами": единством действия, единством места действия и единством времени действия. Лев Кулешов в своих экспериментах и трудах рассматривал и тот, и другой варианты стыков кадров, Сергей Эйзенштейн в своей знаменитой статье "Монтаж 1938" - только второй вариант, хотя сделал это блестательно. У читателя может возникнуть вопрос: что же за 60 лет так ничего и не изменилось, фильмы и передачи должны монтироваться, так же, как это делалось их дедушками и бабушками? Разве монтаж французского фильма "Между ангелом и бесом" сделан таким же образом, как в фильмах "Броненосец Потемкин" или "Летят журавли"? Что-то ведь должно было поменяться больше, чем за полстолетия! Действительно, изменения произошли грандиозные. Картина "Между ангелом и бесом" имеет ярко выраженную, так называемую, клиповую форму монтажа. И с этой точки зрения, за многие прошедшие десятилетия сменилось большое количество разных стилей в монтажном построении картин. Изменчивости подвержена та часть формы изложения содержания экраных произведений, которая прямым образом связана, с одной стороны, с

развитием культуры восприятия, а с другой - с модой (да-да, именно с модой) на преимущественное использование тех или иных ПРИЕМОВ в искусстве, которые считаются самыми современными. Незыблемыми остаются только ПРИНЦИПЫ, связанные с особенностями восприятия и мышления, И в названном французском фильме они соблюdenы достаточно точно. В следующих статьях мы начинаем рассмотрение 10 принципов монтажа кадров. Этих принципов следует придерживаться при съемке и соединении соседних кадров внутри одной непрерывно развивающейся по действию сцены, если режиссер ставит перед собой задачу обеспечения незаметности стыков и комфортности восприятия этой сцены зрителями. Они несут в себе обеспечение понимания логики развития действия сцены, ее содержания. Они также могут быть использованы и в других творческих вариантах, но описание их было бы похоже на выписку рецептов. А рецептов в искусстве, как известно, не дают.

Часть 3

Терминология и графический "язык"

Прежде, чем начать разговаривать на какую-нибудь ответственную тему, следует научиться понимать друг друга, необходимо договориться о терминологии. Кино, телевидение, видео, анимация, мультипликация, виртуальная реальность, клипы и телереклама — все это объединяется понятием "экранное творчество". Авторы любого из этих видов произведений задаются целью вступить в общение со зрителем посредством экрана. Потому терминология для всех творцов должна быть одинаковой. Сегодня режиссер создает кинофильм, завтра его пригласили делать передачу, через месяц ему доверила сделать клип знаменитая певица. Вчера он работал с одной командой, завтра ему предстоит трудиться совсем с другими людьми. Общий язык - понятие не только образное. Режиссер должен понимать оператора, оператор - ведущего, ведущий - сценариста, сценарист - художника, художник - монтажера, монтажер - ассистента и т.д. Режиссер, как главная фигура творческого процесса создания экранного произведения, обязан владеть специальной терминологией в совершенстве, уметь объясняться на профессиональном языке четко и точно, исключая возможность неверного толкования смысла своих заданий, планов, идей. Сегодня термин - крупный план, например, знают все! И все уверены в непогрешимости своего толкования. Потому для начала предложим простую задачу. Попробуйте решить ее сами: какой из описанных ниже планов следует называть крупным?

1. Голова муравья.
2. Глаз человека.

3. Кабина самолета.
4. Уголок лесной лужайки.
5. Клюз и якорь океанского теплохода.

Вы не угадали! Среди предложенных примеров крупного плана нет. Но объяснение этого незатейливого подвоха еще впереди. Начнем с понятия "кадр". Что это такое - кадр? Его же иногда называют планом? Эти понятия в некотором смысле являются синонимами и подразумевают одно и тоже. Кадром или планом называют обычно кусок пленки негатива или позитива, или магнитной пленки, на котором зафиксировано изображение, снятое в результате одного пуска камеры. Включили камеру - начался план. Работает камера - увеличивается длина плана. Остановили аппарат - кончился кадр. Он снят. Во всех дальнейших операциях с этим куском изображения о нем будут говорить как о конкретном плане или кадре. "Дай мне, пожалуйста, этот кадр!". "Перенеси этот план из начала в конец". Иногда делаются комбинированные кадры. Пленка дважды или трижды прогоняется через аппарат, и столько же раз на нее производится съемка или делается наложение второго и третьего изображений на первое с помощью электронной техники. Все равно у такого кадра есть начало и конец. Они-то и определяют его итоговый размер. Кадр или план — своего рода "кирпич", некая единица при сборке, в монтаже изображения. Он может быть уменьшен, урезан в окончательном варианте. Но все равно - от склейки до склейки, от стыка до стыка - кусок изображения будет называться планом или кадром. У слова "план" есть второе значение, которое не совпадает по смыслу со значением слова "кадр". Оно связано с обозначением масштаба съемки, с выбором крупности съемки объекта. Мы обычно говорим: "крупный план", "общий план" - в обиходе профессиональных разговоров. Можно допустить выражение: "кадр снят слишком мелко" или "кадр имеет недостаточную крупность". Хотя с точки зрения русского языка эти выражения не блещут изяществом, они приняты в профессиональном языке и не вызывают вопросов у коллег. Но категорически нельзя сказать: у меня в руках "средний кадр" или "общий кадр". В этом случае собратья по творчеству вас не поймут. Крупность плана определяется по тому, что зритель видит на экране, какое изображение ограничено рамкой, какая часть объекта или пространства отображена на пленке по отношению к единому масштабу крупности. Лев Кулешов предложил различать шесть основных планов крупности, что позволило ему вывести некоторые общие закономерности восприятия изображения с экрана при смене кадров в зависимости от их крупности. Термин "кадр" тоже имеет второе значение - изобразительное. Операторы обычно говорят: "мне нужно построить кадр", "мне нужно выстроить композицию кадра", "мне нужно осветить кадр"... В этом случае подразумевается часть пространства, которую оператор видит в визир аппарата и все, что в ней находится. Актера часто просят войти в кадр, т.е. просят занять место в поле зрения камеры. Если кадр получился эстетически изящным, то говорят: "Оператор нашел оригинальное композиционное решение кадра". Клеточку на пленке, которая располагается в зоне четырех перфораций на 35 мм пленке, между двумя перфорациями на 16 мм пленке или изображение,

остановленное на мониторе, принято называть "кадриком". Одна секунда на экране - 24 кадрика кинопленки, или 25 кадриков видеосъемки. На телезране за одну секунду тоже сменяется 25 кадриков. Особое место в профессиональном "языке" общения творческих работников занимает графика. Многие наши режиссеры, ставшие классиками кино, всегда до съемок прорисовывали все свои картины, т.е. рисовали всю последовательность кадров фильма. Это позволяло им и их коллегам по творчеству заранее увидеть будущую картину. Прорисовывались композиции кадров, мизансцены, декорации, грим, костюмы. С уходом классиков из жизни следующее поколение растеряло эту высокую профессиональную культуру подготовки к съемкам. А с ней и высокий профессионализм творчества. Во ВГИКе перестали требовать от студентов - режиссеров предварительной детальной разработки замысла учебных работ. Съемки фильмов на студиях стали растягиваться на многие и многие месяцы. Приходили режиссер и оператор на съемочную площадку без предварительной подготовки и начинали думать, как построить очередной кадр и мизансцену, А в это время вся съемочная группа ждала, что решат главные создатели фильма. Стоимость картины росла, растягивались сроки производства. В лучшем случае художник-постановщик рисовал эскизы декораций, в виде отдельных картин прорисовывал стилистику некоторых кадров или сцен, художник по костюмам рисовал эскизы костюмов и все. Такое сладкое время кинематографа безвозвратно кануло в лету. Наше кино, как и западное, стало коммерческим в широком смысле этого понятия. Сколько денег сумел найти на создание фильма продюсер, столько и времени на производство. Не уложился режиссер в жесткие плановые сроки - плати за съемку из своего кармана. Все это в равной степени относится и к телевидению и к документалистике.

Поэтому главным документом и результатом подготовки съемочной группы и, в первую очередь, режиссера к производству стал так называемый "постановочный проект". По его качеству, по степени детальности проработки будущей съемки, продюсер может судить о профессионализме постановщиков. Снимается ли полнометражная костюмная драма или 30-ти секундная реклама — все равно постановочный проект есть главный документ, по которому можно понять, что задумал режиссер, что он хочет передать в своем произведении зрителям и какими средствами это будет достигнуто. В постановочном проекте раскадровки и планы мизансцен представляют собой ключевую часть концепции будущего произведения наряду с режиссерским сценарием. Самое дорогое в производстве фильма - съемочный период. От степени его продуманности и проработки зависят не только четкие сроки и денежные затраты, но, что не менее важно - творческий успех, качество художественного замысла и степень реальности его воплощения.

"Раскадровками" в экранном творчестве называют последовательность всех нарисованных кадров будущей картины с номерами, длительностью, методами съемки. Они должны быть строго увязаны с планами мизансцен, на которых показаны расположения точек съемки, пути перемещения актеров и аппаратов. Каждая точка съемки имеет свой номер, соответствующий номеру кадра в раскадровке и режиссерском сценарии. Каждый режиссер и оператор должны уметь графически показать друг другу, что они хотят

увидеть в кадре, в какой крупности, в каком ракурсе, должны уметь нарисовать основные элементы композиции кадра. Таков язык профессионального общения творцов. Оказывается, что этот "язык" весьма удобен и для общения со всем вторым составом съемочной группы. Посмотрел ассистент в раскадровки и

сразу увидел и понял, что от него требуется для подготовки к съемке очередного кадра. И никаких отговорок и оправданий, что не знал, не понял, не предупредили... Да!... Не все режиссеры — Кулешовы, Репины и Эйзенштейны. Далеко не все умеют блистательно рисовать, поэтому разработка раскадровок иногда ведется в два этапа. Первый, когда режиссер сам прорисовывает все кадры и мизансцены с увязкой с режиссерским сценарием. Это рабочий процесс подготовки к съемкам, кухня режиссера. Здесь, на этом этапе "режется мясо" будущего фильма. Если качество его рисунков из рук вон плохое, то потом для показа постановочного проекта заказчикам, спонсорам или государственным чиновникам, которые могут дать деньги на постановку фильма, приглашается специальный рисовальщик, который по режиссерским раскадровкам делает, так сказать, чистовой вариант с полным изяществом изобразительного искусства. Но все равно в повседневной практике режиссерские раскадровки служат основным проектом предстоящей съемки. Иногда режиссер вносит изменения по ходу работы над фильмом в первоначальный вариант раскадровок, ведь творчество не останавливается на этапе первоначального проекта, и тогда, хочешь — не хочешь, режиссер все рисует только сам. Для достижения определенной точности в изображении кадра и возможности представить будущий результат съемки на экране обязательно пользуются



Рис. 1



Рис. 2

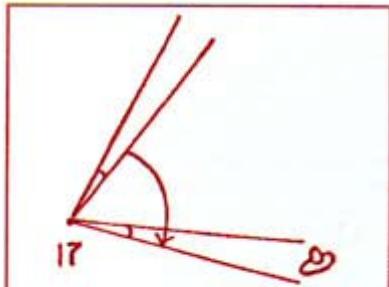
начертанием сцены в двух проекциях: условным изображением объектов в рамке кадра (с точки зрения аппарата) и планом съемочной площадки, на котором рисуются условные обозначения действующих лиц, главных предметов, места расположения аппаратов (точки съемки) и углы захвата объективами части пространства, попадающего в кадр с каждой точки. Так, например, выглядит условное изображение верхней части фигуры человека в зависимости от направления его взгляда. (Рис. 1). Вся тонкость определения

положения лица персонажа и его фигуры по отношению к аппарату заключается во взаимном расположении овала лица и очертания туловища. В первом кадре симметрично расположенная дуга спины прерывается овалом головы, который помещается строго посередине. Во втором - овал лица смещен несколько влево. Линия спины отходит от головы с большей высоты, чем линия груди. В третьем - дуга спины прорисована полностью. Она, как бы, перекрывает часть головы, которую невозможно увидеть сзади. Создается



Изменение положения головы от фаса до профиля Рис. 3.4

впечатление, что мы видим затылок человека. В нарисованных кадрах можно достаточно точно понять, куда смотрит каждый из персонажей. А это - важнейшее качество построения кадра. Оно играет принципиальную роль в монтаже кадров внутри сцены. Изображение человека во весь рост строится на тех же принципах сочетания овала лица и фигуры героя. (Рис. 2). Условное изображение человека в кадре может и более тонко передавать направление его взгляда. Для того чтобы показать, куда смотрит герой более точно, следует менять взаимное расположение линий спины, овала лица и груди. Чем больше разница в исходе линий спины и груди, чем выше начало дуги спины по отношению к началу линии грудной клетки, тем больше в профиль развернут перед камерой персонаж. (Рис. 3). Конечно, такое художество показывать солидным заказчикам противопоказано. Никакой спонсор не поймет, зачем такого бездарного режиссера, который так плохо рисует, пригласили ставить фильм или передачу. Эти раскадровки имеют право на существование сугубо в кругу профессионалов, коллег, которые работают над этим произведением. Для, так сказать, пускания пыли в глаза,



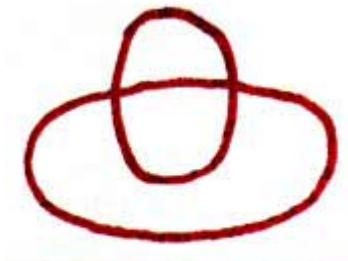
Панорама вправо
Рис. 10



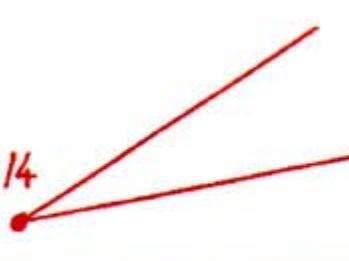
Рис. 5

эту работу должен переделать по эскизам режиссера профессионал-рисовальщик. В этом случае она будет больше рассчитана на внешний эффект, чем на внутреннее потребление в съемочной группе. (Рис. 5). Как уже говорилось, взгляд от аппарата на объект съемки, плоскостные раскадровки не могут дать полного представления о предстоящей съемке. Для этого к раскадровкам рисуются планы мизансцен. Изображения людей, камер, углов зрения объективов, движения

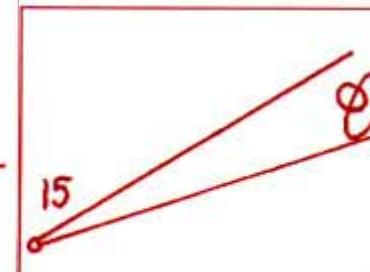
аппаратов и героев на съемочной площадке тоже имеют свои условные начертания. Если мы посмотрим на себя или друг на друга сверху, то обнаружим, что человек легко изображается в плане двумя эллипсами. Меньший овал — голова — выступает вперед и указывает направление взгляда. (Рис. 6). Сам аппарат никогда не рисуется на мизансценах. В этом нет необходимости. Его с полным успехом заменяет точка съемки, из которой исходит два луча — границы поля зрения объектива. Этот угол как раз показывает направление съемки. (Рис. 7, 8, 9).



Человек при взгляде сверху, в плане
Рис. 6



Четырнадцатая точка съемки.
С этой точки снимается кадр № 14
Рис. 7

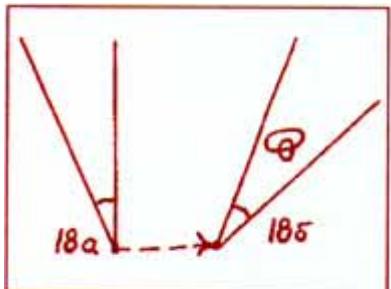


Съемка длиннофокусным объективом
Рис. 8



Съемка короткофокусным объективом
Рис. 9

Поворот аппарата во время съемки в кино и на телевидении называется панорамой. Сокращенно в режиссерских сценариях и в других документах панорама пишется, как аббревиатура "ПНР". Соответствующее начертание имеет и это действие на планах съемок. (Рис. 10). Любое перемещение камеры во время съемки тоже должно отражаться на мизансценах. В этом случае показывается первоначальное и

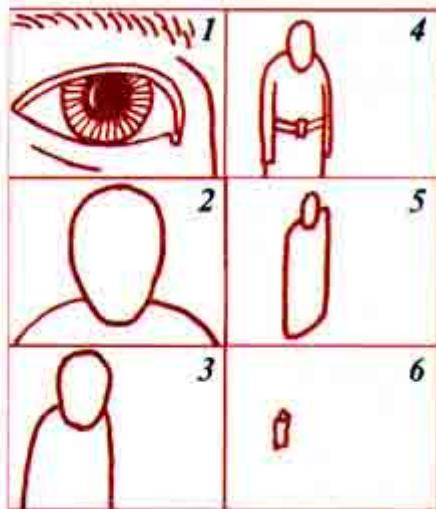


*Съемка с движения
Рис. 11*

конечное положения камеры и углы захвата объектива в обеих точках. Камера может ставиться на рельсы, на кран или на автомобиль. А всякая съемка движущимся аппаратом носит название "съемка с движения". Иногда для обозначения такой съемки пользуются английским термином "тревеллинг". (Рис. 11).

Крупность планов по Л. Кулешову

Деление планов по крупности:
1 - деталь;
2 - крупный;
3 - первый средний;
4 - второй средний;
5 - общий;
6 - дальний.



Кулешов был, пожалуй, первым, кто жестко систематизировал деление планов по крупности. Такая потребность возникла у него не случайно, а родилась в результате длительных наблюдений за качеством, а точнее - за комфортностью восприятия стыка соседних кадров разной крупности. Он предложил различать шесть основных видов крупности планов.

1. Деталь. Глаз человека с бровью и частью носа.
2. Крупный план. Лицо человека во весь экран по вертикали. Над головой и под подбородком остаются небольшие зазоры между лицом и рамкой кадра. За головой просматриваются плечи.
3. 1-й средний план. Часть фигуры человека, взятая в рамку кадра, чуть выше пояса.
4. 2-й средний план. Фигура человека по колено.

5. Общий план. Человек заключается в рамку кадра так, что над его головой и под его ногами остается небольшое пространство до рамки.

6. Дальний план. Фигура человека в этом случае чрезвычайно мала. Она составляет $1/7$, $1/10$ часть высоты кадра и меньше. (Рис. 12).

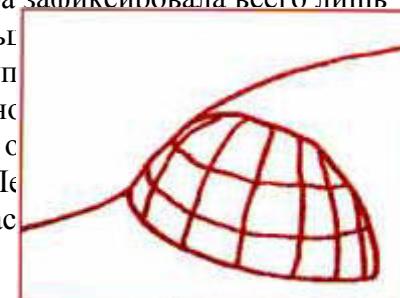
В условиях производства вы вряд ли услышите названия всех шести планов. О существовании такого деления по крупности знают единицы. В режиссерских сценариях обычно употребляется деление на "крупный", "средний" и "общий". Но для выбора монтажного решения сцены, для точного определения ее стилистического решения, для обеспечения комфортности восприятия стыка кадров необходимо учитывать обязательно все шесть. Все шесть требуются для объяснения принципов монтажа кадров. В ходу у работников кино и телевидения есть еще два вида крупности планов: микро и макро. В просветительском экранном творчестве они встречаются довольно часто. Эти термины применяются для обозначения крупности при проведении спецсъемок. Микро - это план, снятый через микроскоп, когда объект нельзя увидеть невооруженным глазом. Так снимаются микроорганизмы, бактерии, инфузории и т.д. Макро - это как бы промежуточная крупность плана между деталью и микросъемкой. С научной точки зрения этот термин неточен. (Макро обозначает большие скопления или охват очень крупных пространств). Но в обиходе

профессионалов кино он утвердился как план, снятый через увеличительное стекло или с применением насадочных линз, позволяющих снять, например, глаза бабочки или "подкованную блоху". На этом объяснение понимания крупности планов заканчивается. Но остается необходимость проверки понимания.



Обычно с первого прочтения или объяснения читатели и студенты склонны грубо ошибаться в определении крупности планов. Определите крупность плана на рисунке 13. Вы считаете, что изображен крупный план локомотива? - Ошибаетесь! Если и вы думаете, что средний, - тоже не правы! Какой же это план по крупности? Но прежде - еще одна каверза... Тот же вопрос: какова крупность? Крупный план аэробуса? Снова ошибаетесь! Ошибаетесь потому, что не выбрали "метр", эталон измерения, единицу масштаба! Древнегреческий философ Протагор, виднейший из софистов, сказал: "Человек - мера всех вещей!". Эту мудрость в наше время часто повторяют, не очень вдумываясь в ее глубокий смысл. За ее внешней громкостью скрывается философия нашей созидательной жизнедеятельности. Все, что творит человек, он приспосабливает

под свой рост, под свою силу, под свои ограниченные возможности. Согласитесь, что забивать гвозди пудовым молотком слишком утомительно. Есть щи ковшом экскаватора - тоже не с руки. Носить на запястье башенные часы — совсем не элегантно. Лев Кулешов выбрал эталоном крупности, единой мерой масштаба изображения объекта в кадре главный объект искусства — человека. Именно он стал для нас во всех случаях единицей измерения масштаба в любом кадре. Поставьте человека в кадр рядом с локомотивом! Крупность плана сразу станет очевидной: **ОБЩИЙ ПЛАН!** Фигура машиниста, спустившегося на рельсы, занимает половину высоты в рамке. А даже такой оборот речи, как "крупный план локомотива", абсурден и профессионально безграмотен. Еще более наглядно проявится ошибочность вашего подхода, если в кадре изобразить носовую часть современного океанского туристического теплохода. Из клюза высовывается пятиметровый якорь, а у борта стоят люди. Люди-то - совсем крошечные. Камера захватывает всего лишь 1/50 часть корабля, но сказать, что на экране "крупный план теплохода", по меньшей мере, ошибочно. Молодой режиссер в постановочном проекте по горячности все же написал: "крупный план теплохода". Оператор по наивности доверился такому режиссеру и попросил у исполнительницы света на вечернюю съемку "крупного плана". Да... Опытные производственники смеются над таким подходом. А операторе хорошо не подумаю. О первом кадре можно сказать: "Общий план. Первый кадр по крупности в трактовке Л. Кулешова — дальний план, носовая час-



Кабина воздушного лайнера
Рис. 14

итогов. Кадр, который охватывает рамкой снимаемый предмет в размере чуть больше человеческого лица, всегда будет называться "крупным". Если в рамке кадра окажется объект или его часть, несколько превышающая человеческий рост, такой план по крупности назовут "общим". Благодаря единому эталону, размер рабочего поля съемочного пространства, называемый, скажем, "средним планом", не меняется и не может меняться в зависимости от самого снимаемого объекта. Сидящая на столе муха, зафиксированная на пленку крупным планом, на экране окажется слишком маленькой для того, чтобы мы увидели ее глаза. А морской теплоход, взятый в кадр планом той же крупности, зритель вообще не увидит. На экране в лучшем случае окажется только один иллюминатор каюты третьего класса. Все огромное остальное - за рамками кадра. Во всех последующих случаях мы будем строго придерживаться принятой терминологии и графического "языка" кино и телевидения.

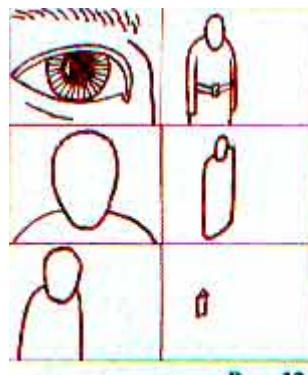


Рис. 12

Часть 4

Первый принцип

Монтаж по крупности

Перед режиссером фильма, клипа или передачи в определенный момент возникает задача разработать постановочный проект по литературному сценарию. Это - необычайно ответственный момент в создании будущего произведения. От его

профессиональной четкости, глубины продуманности и проработки во многом зависит успех зарождающегося экранного творения и слаженность всего производственного процесса - съемок, монтажа и озвучивания. Задача, о которой пойдет речь, может быть совсем другой. Завтра у режиссера съемка, а ему пришла в голову новая идея, не требующая дополнительных затрат и техники, но более интересная по выразительности мизансцен, по разбивке на кадры, по степени эмоционального воздействия на зрителя. Или совсем иная ситуация - документалист готовится к съемке репортажа. Ему после осмотра места будущего события необходимо на завтра все обговорить с операторами. Таким случаем может оказаться предстоящая трансляция соревнований по легкой атлетике или даже съемка в студии. Во всех случаях, без исключения, режиссеру предстоит продумать и мысленно "прокрутить" все стыки кадров, чтобы зритель не потерял нить рассказа, не заблудился в экранном пространстве, не ощутил грубых "перескоков" с кадра на кадр, "дрыжков" изображения и не подумал, что ноги актрисы принадлежат ее партнеру. Во избежание подобных "ляпов"



режиссеру необходимо знать принципы монтажа, как школьнику - таблицу умножения. Каждый раз, на каждом стыке кадров, режиссеру необходимо вообразить, мысленно увидеть, меняющееся изображение в рамке кадра так, как будто все происходит на экране. Он должен четко представить себе последнее положение и крупность объекта или актера в кадре в момент его завершения и изначальное положение тех же объектов съемки в самом начале следующего кадра. Представив быструю смену композиции первого кадра на композицию второго, можно составить впечатление, которое получит зритель от смены планов. Начальная и конечная композиции каждого кадра, первого и всех последующих, рисуется в рамках и представляет собой раскадровку будущего произведения. Конечно, умение

"ощущать" эффект стыка кадров на экране требует определенной натренированности воображения. Со временем собственные попытки смонтировать и проверить на экране воздействие переходов с кадра на кадр приводят к устойчивым навыкам, к умению правильно поставить камеру по отношению к объекту в первом и во втором случае, выбрать масштабе или часть объекта, которую следует зафиксировать на пленку, представить какое впечатление оставит стык кадров в сознании зрителей. Режиссер обязан уметь предвидеть результат своей работы, результат воздействия движущегося и меняющегося изображения своего произведения. Знание принципов монтажа существенно облегчает сложную процедуру предугадывания эффекта воздействия стыка кадров, а без такого умения не может обойтись ни один настоящий режиссер-профессионал. Первым среди десяти принципов монтажа кадров можно считать "монтаж по крупности". Этот принцип определяет допустимые и недопустимые изменения масштаба съемки одного и того же объекта в соседних кадрах, следующих друг за другом в окончательном монтаже. Для объяснения мы воспользуемся принятыми и десятилетиями отработанными приемами графического изображения человека и различных объектов в рамках кадров. Кроме того, рисунки в рамках и умение по ним представить себе будущее произведение или его некоторые сцены служат великолепной тренировкой внутреннего видения, столь необходимого режиссерам, операторам и художникам для формирования профессиональных навыков. Попробуйте себе представить, как воспримется стык 2-го среднего плана человека с 1-м средним! Хорошо или плохо? Но при этом не забудьте задачу: сделать переход с кадра на кадр комфортным, незаметным для зрителя (рис. 17). Плохо! Как воспримется стык 2-го среднего плана с общим (рис. 18). Тоже плохо!.. И в первом и во втором случае зритель почувствует "рывок", ощутит неприятное моргание на экране. В чем же дело? Почему получится такой результат в процессе восприятия? Попробуем еще один вариант. Смонтируем крупный план с дальним (рис. 19). И снова плохо!.. А как же сделать, чтобы получилось хорошо? Каковы оптимальные критерии перехода с плана на план? Столетний опыт кинематографа и полустолетняя практика

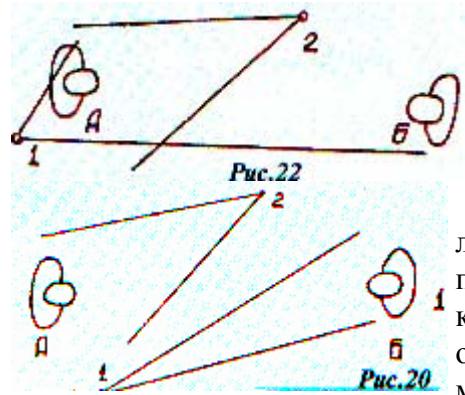
телевидения дают вполне ясный ответ на этот вопрос. Но это не кино и экран в ящике приучили зрителя к такому подходу при соединении кадров, а зритель и его психофизиология потребовали этому научиться режиссеров большого и малого экранов. Одна из особенностей человеческого восприятия заключается в том, что мы легко, без напряжения воспринимаем переход с кадра на кадр, когда они в достаточной мере отличаются друг от друга по композиции, а следовательно, и по крупности. Вековая практика показала, что легко и без спотыкания смотрится переход по крупности через план, от крупного ко второму среднему, от первого среднего к общему и обратно. Как бы исключение из этого правила составляют стыки детали и крупного плана, дальнего и общего планов. Чисто эмпирически было установлено, что 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. При стыке в первых двух вариантах (2-й ср. - 1 -и ср. и 2-й ср. - общ.) отличие в крупности оказалось недостаточным. Зрителю покажется, что что-то дернулось на экране, а ничего нового он не увидел, или, что герой прыгнул вперед в первом случае и назад, во втором, т.е. совершил действие, о котором режиссер не подозревал. Просмотрев стык кадров в третьем варианте (кр. - дальн. рис 19), зритель не сможет мгновенно, как это необходимо по нашим условиям, установить идентичность объекта. Он будет вынужден проделать дополнительную работу, определить какому человеку на дальнем плане принадлежит лицо, увиденное им в предыдущем кадре. Один и тот же персонаж или два разных героя были показаны на экране. Зритель отвлечется от хода развития основного действия и проделает работу, которую обязан был выполнить профессионал. Точно такая же сложность восприятия возникнет у зрителя, если ему предъявить на экране подряд деталь и 2-й средний план, а может быть и 1-й средний. Ничем не оправданный поиск связи содержания соседних кадров порождает в сознании зрителя неприятное подспудное ощущение торможения действия на стыке кадров. Стык становится грубым и заметным для наблюдающего, которому необходимо убедиться, что глаз, например, принадлежит тому же человеку, который смотрит на него с экрана на среднем плане. Все, что относится к выбору масштаба съемки человека в соседних монтажных планах, в равной степени относится и к выбору крупности соседних кадров при съемке любых других объектов. Переход от кадра к кадру будет плавным и незаметным только тогда, когда их крупность и композиция будут ощутимо отличаться, но не принудят зрителя дополнительно напрягать сознание и искать косвенные подтверждения, чтобы понять, что в соседних кадрах снят один и тот же объект. Если снимается муравей или здание вокзала, космический корабль или слон, для всех случаев принцип остается в силе. Переход с плана на план, сделанный режиссером с соблюдением этого принципа, будет почти всегда отвечать условиям комфортного восприятия зрителя. Особенно, если это соблюдается в многофигурных композициях. Внимательный читатель, вероятно заметил, что в нескольких случаях было употреблено выражение: "изменение композиции". Дело в том, что увеличение или уменьшение масштаба объекта в кадре лишь одно из требований "мягкого" восприятия стыка кадров. Как правило следует еще

несколько поменять композицию плана и сместить центр внимания в этой композиции. Но это уже принцип 6-й, который будет рассмотрен позже. Однако в зависимости от драматургической задачи этот принцип может быть умышленно нарушен, когда, например, режиссер желает сделать акцент на каком-то моменте развития действия. Скажем, по замыслу нужно в этот момент заставить зрителя пережить неожиданное ощущение ужаса, которое одновременно охватило и наблюдаемого им героя. Альпинист в полном одиночестве долго карабкается на гору в надежде, что увидит своего товарища. Только вдвоем, только в одной связке, страхуя и поддерживая друг друга, они смогут спуститься обратно с этих неприступных гор. На дальнем плане зрителю показывают одинокую фигуру, которая медленно и с большими усилиями, с риском сорваться, взирается по крутому склону. Наконец, ценой неимоверных усилий ему удается ухватиться за камень на вершине. Используя последние силы, о чем можно судить по медлительности движений, он подтягивается, чтобы подняться на заветную площадку. Его голова уже поднялась над краем, и он заглядывает вперед. Смена кадра. Крупно лицо человека, охваченное ужасом. Снова смена кадра. Съемка с точки зрения героя. Средний план. За камнем лежит его товарищ с разбитой головой, наполовину засыпанный камнепадом. Он мертв. В таком монтажном варианте зритель испытает ужас вместе с героем, а резкий монтажный переход от дальнего к крупному, неожиданный сам по себе, подействует на сидящего в зале, как своеобразный "удар". Он сделает акцент на смене надежды на отчаяние. Но вместе с тем, нельзя забывать, что акцент - это не правило, а отклонение от принципа комфорtnого соединения кадров внутри одной непрерывно развивающейся сцены. Необоснованное, неоправданное нарушение этого принципа обязательно вызовет у зрителя подсознательное раздражение от дискомфорта восприятия стыка кадров. А если таких нарушений будет достаточно много, то зритель может отнести даже отрицательно к такому фильму, хотя в нем будут заложены самые высокие и благородные идеи. Нечто подобное можно испытать в некоторых сценах фильмов Ж.Л. Годара. Правда, он использует такой "ход" совершенно преднамеренно. Принцип комфорtnого монтажа кадров по крупности утрачивает свой смысл, когда в соседних планах зафиксированы разные, непохожие друг на друга объекты, и их очертания резко отличаются друг от друга. Крупность обоих кадров в этом случае может быть любой, отвечающей режиссерской задаче.

Второй принцип

Монтаж по ориентации в пространстве

Этот принцип, пожалуй, один из самых важных, если ни самый важный для съемок сцен, в которых участвуют взаимодействующие между собой люди. Как правильно снять такую сцену? Как правильно расставить камеры в павильоне при съемке передач с количеством участников от двух до ста и более? Как



создать для зрителя правильное представление о

происходящих событиях? Начнем самого простого: как поставить камеры, чтобы два беседующих человека, снятых отдельными кадрами, на экране смотрели друг на друга? Нарисуем мизансцену (план съемочной площадки). Мы поставим камеры на первую и вторую точки (рис.20). На экране получим такой результат (рис.21). Оказывается, зритель увидит, что оба собеседника смотрят в одну сторону... Но такого не может быть! Ну что ж, попробуем другой вариант. Поставим камеры так, чтобы одна снимала обоих, а другая - 1-й средний план того партнера, который с точки 1 окажется на экране спиной к зрителю. Снова показываем мизансцену (рис.22). Приглядимся к результату на экране: в первом кадре господин А смотрит на господина Б. В этом нет никаких сомнений. Но куда, на кого смотрит Арбузов (пусть у А будет такая фамилия)? Очевидно одно - не на Брюквина (дадим Б тоже огородную фамилию). Тогда на кого же? На самого себя! Увы! Но последний ответ оказывается единственно правильным! (рис. 23). Абсурд какой-то... Но поставьте себя мысленно на первую и вторую точки съемки, и вы убедитесь, что изображение на экране на стыке кадров сменится именно таким образом! Перемещение г-на Арбузова с левой стороны экрана на правую и его взгляд на самого себя для зрителя будет полной неожиданностью и покажется непонятным. Бедный зритель начнет думать над тем, как это могло случиться, а смысл диалога на экране для него может отступить на второй план. Чтобы избавиться от абсурда, попробуем переместить вторую точку съемки, как показано стрелкой на следующей мизансцене (рис. 24), за воображаемый вектор взгляда г-на Арбузова. Такое изменение точки съемки внесет принципиальные перемены в результат на экране (рис. 25). Изменив 2-ю точку съемки, мы вернули г-на Арбузова на его законное место в экранном пространстве. Он занял позицию в левой части кадра и обратил свой взгляд на спорящего с ним г-на Брюквина. Мы надеемся, что перенос 2-ой точки съемки помог вам обнаружить некоторую закономерность в подходе к расстановке аппаратов. Если камеры при съемке двух беседующих людей располагать на точках, лежащих по одну сторону от линии взаимных взглядов друг на друга этих

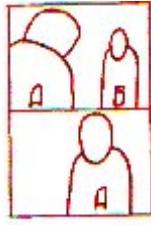


Рис.23

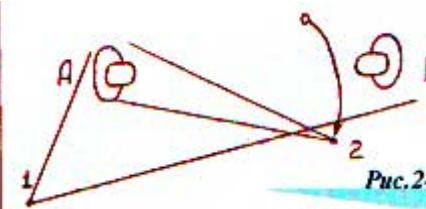


Рис.24

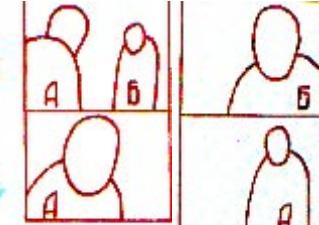


Рис.25

Рис.21



Рис.26

людей, то у зрителя, смотрящего на экран, сложится такое же представление о расположении двух персонажей в пространстве, как если бы он сам наблюдал в жизни это событие своими глазами. Такая организация съемки и такое конструирование пространства на экране дают возможность точно и легко ориентироваться зрителю во взаимодействии объектов между собой в едином для них пространстве.

Если мы ведем съемку не одним статичным кадром, а несколькими,

мы, тем самым, в монтаже неизбежно создаем некое искусственное экранное пространство, конструируем его. И перед режиссером стоит задача создать такое воображаемое пространство, чтобы зритель осознавал его как целое и единственное. А главное - предоставил зрителю возможность без затруднений, без лишних умственных операций ориентироваться в нем, как каждый из нас это делает в жизни. В общем виде принцип монтажа двух кадров по ориентации в пространстве гласит: съемка двух объектов, взаимодействующих друг с другом, должна производиться строго с одной стороны от линии их взаимодействия (рис. 26). Все точки съемки выбраны правильно, кроме 13-ой. Этот принцип распространяется на все взаимодействующие объекты. Художник и холст. Танк и пушка, которая по нему стреляет. Журавль и лягушка, которая пытается ускакать от прожорливой птицы. Но все же рассмотрим случай, когда режиссер решил перейти "запретную" линию взаимодействия и показать событие с другой стороны. Будем считать, что у него были для этого достаточно веские творческие основания. Возникает вопрос: как выполнить такую съемку, чтобы у зрителя

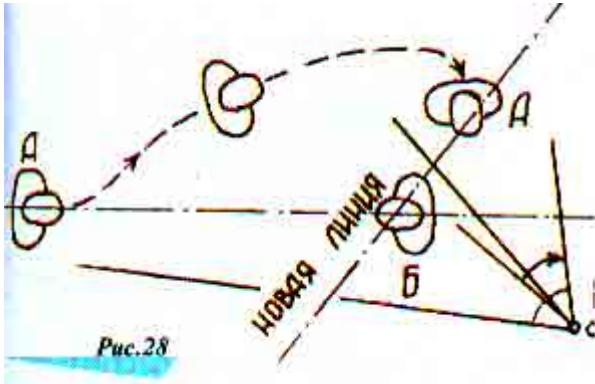


Рис.28



Рис.27

осталась ненарушенной ориентация в пространстве, чтобы тот, ради которого мы трудимся не почувствовал себя дураком перед экраном? На этот вопрос существует два ответа. 1-й

вариант (рис. 27). Режиссер попросил оператора в момент съемки переместить камеру с точки 13 а на точку 13б и пересечь линию взаимодействия. Благодаря такому маневру во время съемки зрителю сам увидел, как произошел разворот пространства вместе

с находящимися в нем объектами. Это изменение произошло на его глазах. Все правое стало левым. Но дальнее съемку кадров №№ 14, 15, 16 и т.д. следует вести уже только с той стороны от линии взаимодействия, которая на плане является верхней. Существует и другой ход для изменения положения объектов в пространстве (рис.28). В этом варианте мы оставили неизменным само пространство, но поменяли положение объектов в нем. А это - реальная жизненная ситуация, когда люди движутся в пространстве. Мы только зафиксировали на пленку процесс перемещения и изменения взаимного их расположения. Камера оставалась

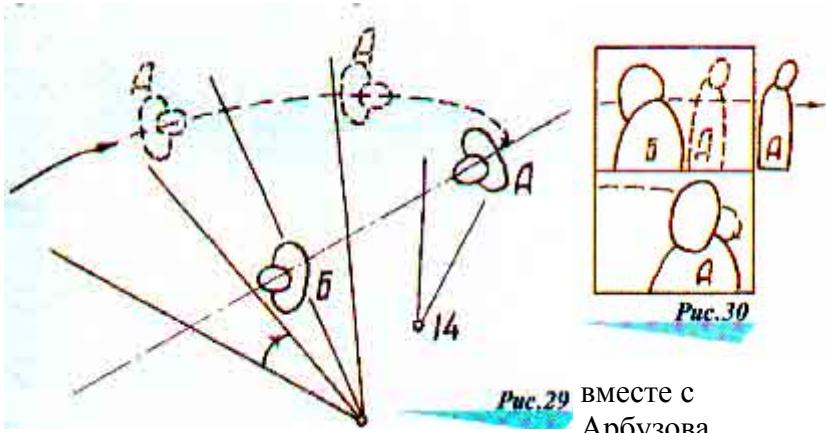


Рис.29 вместе с Арбузова

перемещалась линия его взаимодействия с Брюквиным. В когда объект А пересек линию "камера - Брюквин", изменение положения героев на экране: А оказался справа, Линия взаимодействия - не статичная условная линия, а линия перемещающаяся вместе с взаимодействующими объектами (рис. 29). 2-ой вариант. Панораму можно остановить даже раньше (рис.30), в мгновение, когда "злодей" Арбузов зайдет за спину стоящего на месте г-на Брюкина. Дать Арбузову выйти из кадра и остановить камеру. И опять продолжить съемку следующих кадров с учетом новой линии взаимодействия. Когда в сцене или событии участвуют два человека или два объекта, все достаточно просто. Но по мере увеличения количества действующих лиц соблюдать принцип ориентации в пространстве становится все сложнее и сложнее. Допустим, что беседу ведут три человека. Посмотрите на план съемочной площадки (рис. 31). Какие точки съемки выбраны ошибочно, из-за которых зрителю может потерять

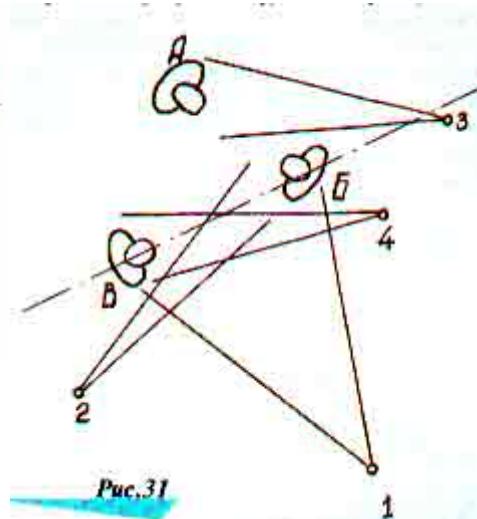


Рис.31

все время съемки на месте, но только панорамировала за г-ном Арбузовым. Теперь нужно учесть, что движением момента, произошло а Б - слева.

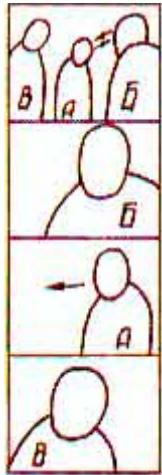


Рис.32

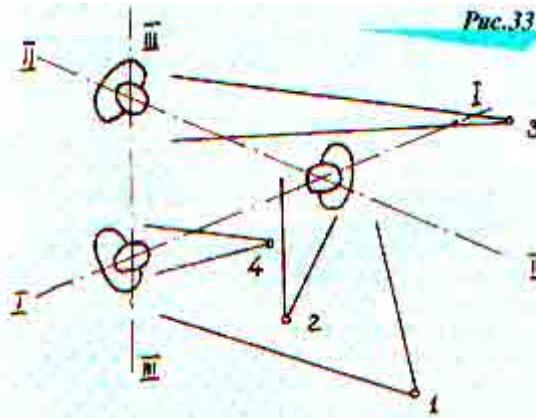
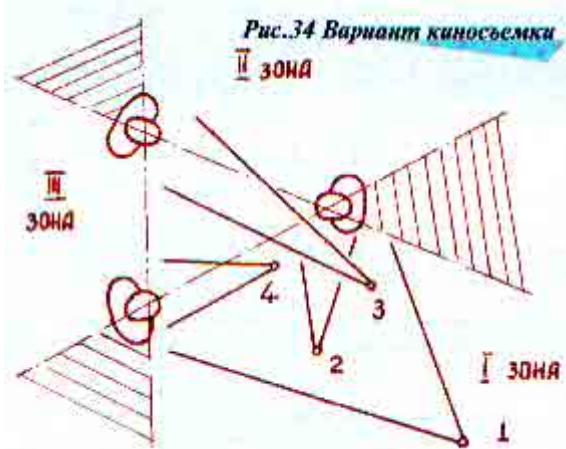


Рис.33

ориентацию в пространстве, запутаться кто на кого смотрит в момент разговора? Обратите внимание: камеры на всех точках стоят по одну сторону от линии взаимодействия, т.е. - "правильно". Правда, в разговор между Арбузовым и Брюквиным встрял еще г-н Вермишелев. Если рассматривать съемку по требованиям старых учебников, то все точки соответствуют генеральной линии съемки, определенной камерой на точке № 1. Но попробуем перевести результаты такой съемки в раскадровку и проанализировать полученную монтажную последовательность (рис. 32). Если кадры 1-й и 2-й

соответствуют правильной трактовке сцены в пространстве, то 3-й явно противоречит изначальной ситуации. Арбузов, который в действительности смотрит на Брюквина, на экране в результате нашей съемки почему-то изменил объект своего внимания и общается с Вермишелевым. В самом деле, третий господин по фамилии Вермишелев подошел к двум нашим знакомым с самого начала разговора, но принять в нем участие никак не может. Брюквин упрямо не обращает на него внимания, хотя слышит его приветствия. Его взгляд прикован к Арбузову, который ест его глазами, доказывая свою правоту. Ошибка вскрывается просто, как только проводятся все линии взаимодействия между тремя участниками встречи (рис. 33). Точка 3-я оказалась за линией взаимодействия II -II по отношению ко всем остальным точкам съемки. Вопрос закономерен: как расположить камеры, чтобы на экране герои действовали также, как на съемочной площадке? Есть надежда, что вы, уважаемый читатель, уже достаточно овладели искусством



аналогичных оплошностей, чтобы операторам и режиссерам было проще работать и легче освещать людей в

воображения результата съемки, способны представить себе кадр и человека в нем, смотрящего в совершенно определенную сторону, если вам будет указано с какой точки идет съемка этого персонажа на плане съемочной площадки. Теперь для вас не составит труда ответить на поставленный вопрос. Конечно, в этом случае можно вести съемку из любой, но только одной зоны, кроме заштрихованных, и режиссеру можно не думать, зная этот принцип, о возможной монтажной ошибке (рис. 34). Это очень важно для хроник и репортажей, когда нет времени на мысленную проверку соответствия принципу ориентации в пространстве. Еще десяток лет назад подобные ошибки в расстановке камер в студии телевидения (рис. 31) были частым явлением. Но и сегодня они время от времени проскакивают на разных каналах, и даже на том, который так кичится своим профессионализмом. Для того, чтобы избежать



*Рис. 35
Вариант телевизионной съемки*

более сложный пример. Идет длинным столом президиум, как оратор. Широкий зал с слушателями. (На плане съемки мы описано в тексте, а покажем только зале.) Перед творческими операторами возникает сложная композиция десятков кадров. Но самое главное, не нарушить не исказить его, не запутать действующих лиц. Ситуация (рис. 36). С высоты своего уже определить: какие точки съемки

кадре, на телевидении стали вовсю пользоваться "раскрытием" подобных сцен на камеру. Сажают гостей за стол почти в одну линию. Среднему приходится крутить головой, как курице вправо и влево почти на 180 градусов. Мизансцена беседы получается неестественной, но зато (рис. 35)... Работать удобно! Есть, конечно, еще один безошибочный вариант: поставить одну камеру на 1-ю точку и снять всю беседу от начала и до конца с этой позиции. Но это - уже полное убожество. Вот почему возникла острая необходимость в режиссерских знаниях для

ведущих телевизионных программ, которые подчас диктуют свое непросвещенное "режиссерское" мнение на съемках. Рассмотрим еще заседание в огромном зале. Сидят за полагается. С трибуны выступает несколькими проходами полон не будем рисовать все так, как некоторых участников, сидящих в работающими режиссером и задача не повториться в отражающих ход работы совещания. принцип ориентации в пространстве, зрителя в расположении весьма характерная для телевидения накопленного опыта попробуйте

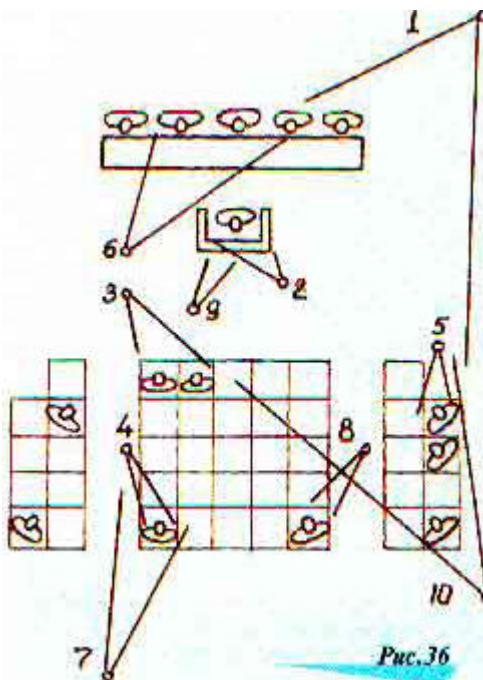


Рис. 36

режиссер и операторы выбрали без учета ориентации в пространстве? Единственный верный способ разобраться в этой сложной схеме съемки - нарисовать раскадровку. По ней можно точно определить, при съемке каких кадров допущены ошибки, какие точки выбраны неправильно. Вглядимся и внимательно проанализируем результат (рис. 37).

Кадр 1. Выступающий на трибуне смотрит в зал. Его взгляд направлен справа налево. Слушатели смотрят на него. Их взгляды обращены слева направо.

Кадр 2. Оратор стоит на трибуне в полоборота к камере. Его взгляд - справа налево.

Кадр 3. Часть зала со слушателями. Их взгляды получились обращенными в затылок оратору. Такое положение сидящих в зале зритель не поймет.

Кадр 4. Крупный план слушателя. Взгляд обращен справа налево. Снова неточность

Кадр 5. Другой слушатель, но смотрящий в лицо предыдущему. Попробуйте определить в этот момент - где президиум? Справа или слева от слушателей?

Кадр 6. Средний план членов президиума. Они смотрят в ту же сторону, что и слушатели. Понять, что на экране президиум, можно только по краю стола.

Кадр 7. Общий план зала. Обратная ситуация по отношению к первому кадру.

Кадр 8. Крупный план сидящего в зале. Никак не монтируется с предыдущим кадром.

Кадр 9. Крупный план оратора. Его взгляд направлен в спину слушателям. Увы!... Тоже не монтируется.

Кадр 10. Общий план зала. Расположение участников совещания в экранном пространстве совпадает с 1-м кадром. Но не соответствует предыдущему.

Такое безграмотное монтажное построение съемки даже самых ответственных мероприятий, убежден, вы наблюдали не один десяток раз и еще не один раз увидите в будущем. Что происходит в этом случае со зрителем? Как он реагирует на подобный репортаж из зала заседаний? После 4-го и 5-го кадров он запутается в таком экранном пространстве. Чтобы не утруждать себя разгадыванием пространственного ребуса, предложенного ему режиссером, он перестанет постоянно смотреть на экран, а будет только слушать текст, в лучшем случае, поглядывая временами на предлагаемое изображение. Но зачем тогда снимать такое изображение, которое только раздражает зрителя? Причем

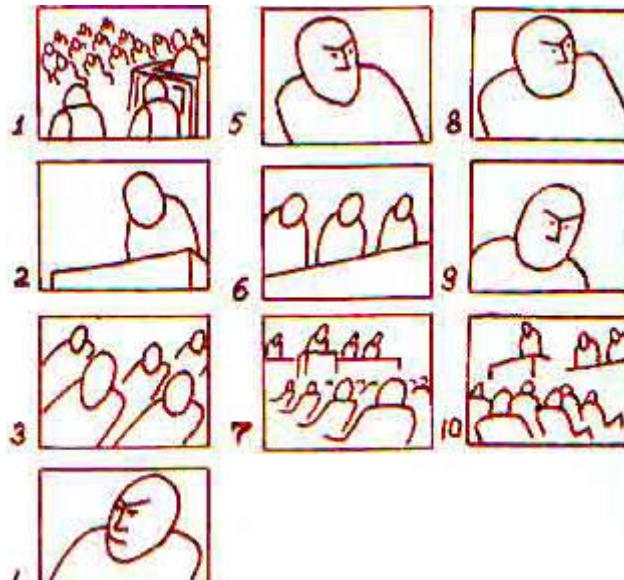


Рис. 37

раздражает подсознательно, подспудно, внося в зрительскую оценку происходящего отрицательные эмоции, вызванные не содержанием, а нелепым пространственным показом этого события на экране. Что же произошло на нашей съемке? Какие были допущены ошибки и как их устраниить в следующий раз? Об этом читайте в следующей части.

Часть 5

Второй принцип (продолжение)

Кадры 1, 2, 5, 8 и 10 сняты с точек, расположенных по одну сторону от линии взаимодействия "зал - оратор", а кадры 3, 4, 6, 7 и 9 - с точек, находящихся по другую сторону от этой линии. В таких случаях обычно пользуются самым простым приемом определения, куда должен быть направлен на экране взгляд того или другого персонажа. Для этого режиссер и оператор до съемки решают с какой стороны от линии взаимодействия они проведут всю съемку. Соответственно для этого направления съемки выставляется свет. А дальше - они следят за тем, чтобы взгляды членов президиума и оратора во всех кадрах были направлены так, как в первом кадре. В нашем примере - справа налево, а взгляды всех сидящих в зале, независимо от крупности плана и места, занимаемого слушателями, - слева направо. Соблюдать этот принцип весьма просто. Главное - не забывать, что взгляд оратора в любом снимаемом кадре должен быть направлен в левую сторону от камеры, а взгляды всех слушателей - только вправо от аппарата. Когда оператор ведет съемку, он

всегда смотрит в видоискатель и через него видит, в какую сторону от объектива направлен взгляд человека, которого он снимает: вправо от камеры или влево. Опытный режиссер тоже без труда, находясь рядом, по действиям оператора и направлению съемки может определить, будет ли снимаемый в данный момент кадр удовлетворять в монтаже требованиям принципа ориентации в пространстве или нет. И если оператор "заблудился" в создаваемом экранном пространстве, то откорректирует его работу с камерой (рис. 38 и 39). Такой элементарный подход к выбору направлений съемки без особых мысленных усилий гарантирует грамотное монтажное решение репортажа или передачи. Можно предвидеть, как это ни один раз бывало в творческой практике кино и телевидения, что оператор, особо кичащийся своим

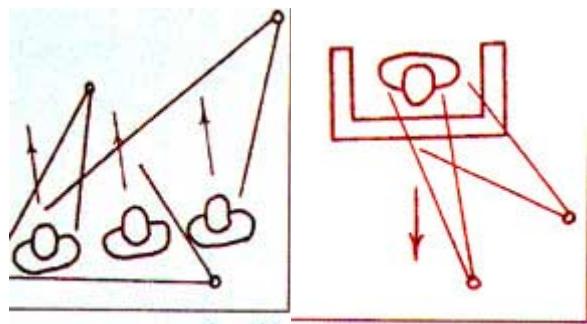


Рис. 38

Рис. 39

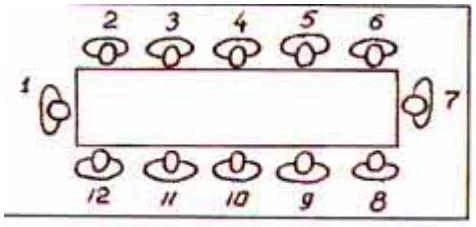


Рис. 41

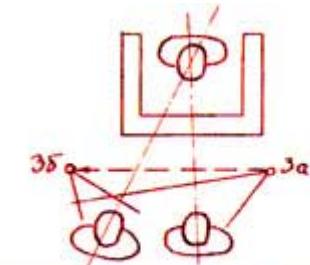


Рис. 40

"творческим началом", на требования режиссера провести съемку, соблюдая этот принцип, взорвется от негодования. Он безапелляционно заявит режиссеру, что тот узурпирует его право творческой свободы, "зажимает" его особое художественное видение и сковывает возможности импровизации. Такому оператору режиссер может предложить обескураживающий

"компромисс". Например, в кадре 3 камера может во время съемки пересечь линию взаимодействия (рис. 40) или направление взгляда оратора, что - одно и тоже. Простейший прием - и ущемленное самолюбие оператора получает сатисфакцию. Но при этом обязательно стоит произвести обратное пресечение линии взаимодействия в кадре 7. Кроме того, кадр 5 поставить после кадра 7 или исключить совсем. А кадр 9 поставить в монтаже между 4 и 6. Такое монтажное решение не свяжет творческой свободы даже самого "задиристого" оператора, но потребует от него проявления более высокого профессионального мастерства в постановке света и съемке движущейся камерой. Кстати, к сведению "задиристых" операторов! Требовательный и профессионально жесткий режиссер, если на съемке не будут выполнены условия рассматриваемого принципа, просто исключит из монтажной последовательности кадры, снятые с нарушением ориентации в пространстве, даже если эти кадры будут самыми эффектными. Напомним, что этот принцип съемки - не прихоть режиссера, а неукоснительное требование зрительского восприятия. Еще один прием, позволяющий соблюдать монтажный принцип ориентации в пространстве. За столом "12 разгневанных мужчин". Идет напряженный спор. Режиссеру для выразительного решения сцены нужно выхватить крупные и средние планы героев, сидящих на разных концах стола. Если провести на плане съемки все линии взаимодействия, то совсем легко запутаться. Их окажется слишком много. Как быть? Как расставить камеры на такой съемке (рис. 41)? Во-первых, следует помнить, что мы ведем разговор о стыке двух соседних кадров в монтаже. Именно соседние, стоящие один за другим планы в момент стыка должны соответствовать комфортным условиям восприятия. Во-вторых, каждая сложная сцена может быть разделена

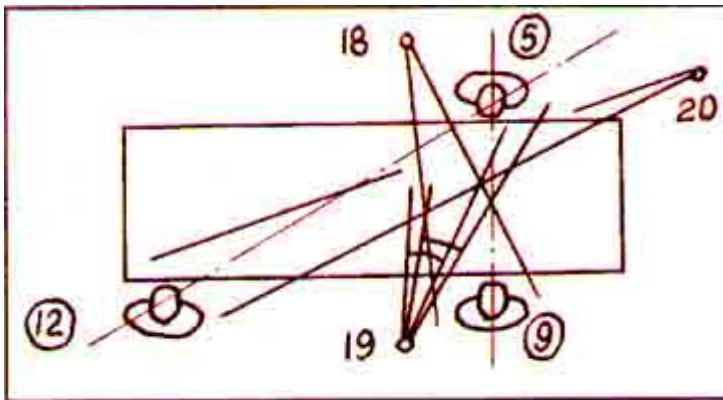


Рис. 42

на более мелкие куски, монтажное решение которых нетрудно выбрать, опираясь на простейшие приемы. В-третьих, такое решение просто осуществляется в игровых сценах или в точно спланированных передачах, когда известен заранее весь ход диалога. В репортажной съемке использование такого приема представляет собой определенный риск, ибо трудно предугадать как будут стыковаться снятые таким образом кадры со всеми остальными.

Еще раз уточним задачу. Нам необходимо снять кадры таким образом, чтобы положение героя и его взгляд в самый последний момент съемки первого кадра

соответствовало положению и взгляду его партнера в

самом начале следующего плана. В этом случае соединение таких кадров будет считаться "чистым". Удалось ли решить такую задачу, легко обнаружить по раскадровке, сопоставив ее с планом мизансцены и точками съемки. Действие, к примеру, (рис. 42) может развиваться так: 5-й вел спор с 9-м и для подтверждения своих аргументов обратился к 12-му. Камера в этот момент стояла как раз на точке № 19 между 9-м и 12-м. Во время съемки произошла переброска взгляда 5-го с одной стороны камеры на другую. В начале плана 5-й смотрел на 9-го вправо от камеры, а в конце кадра его взгляд оказался по левую сторону от объектива. Это случилось в кадре 19. Если мы вели съемку 5-го и 9-го, ориентируясь на их линию взаимодействия, то после перевода взгляда возникла новая линия взаимодействия между 5-м и 12-м. Изменение произошло внутри кадра. А внутри кадра в процессе съемки, когда зритель видит процесс изменения и фиксирует в памяти само изменение, допустимо все что угодно. Новое монтажное условие, которое должен соблюдать режиссер, возникло в конце 19-го плана. Оператор, конечно, в связи с изменением направления взгляда героя, сделал небольшую панораму влево, поправку композиции кадра, что видно на плане. В раскадровке, когда рисуется этот план, чтобы не создалось ложное впечатление ошибки, обязательно изображается первый кадр этого

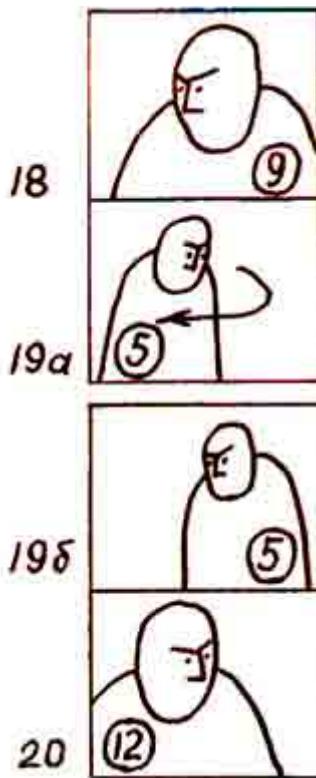


Рис. 4:

плана (начало действия) и последний кадрик того же плана (конец действия) и обозначается буквами (рис. 43) "19а" и "19б". Хотя мы поставили камеру на точку N 20, казалось бы с ошибкой по отношению к линии 5-й - 9-й, в монтаже будет получено точное монтажное решение. Новая линия взаимодействия 5-й - 12-й становится главной линией отсчета на дальнейшую съемку. Такой монтажный переход зритель воспримет как вполне естественный и закономерный. Для себя и для оператора, чтобы лишний раз не напрягать воображение на съемочной площадке, покажите на раскадровке стрелкой разворот героя в кадре. Для режиссера игрового кино не составит труда запланировать такой переход. Зато хроникер, для которого такой ход развития событий может оказаться неожиданным, должен настолько свободно ориентироваться в монтажном сложении кадров, чтобы мгновенно перестроиться на новые позиции. История кино изобилует курьезами. Характерный случай. Подобное происходило десятки или сотни раз на съемочных площадках. Идет 25-й съемочный день. Завершается работа над сценой, которая была прервана 14 дней назад. Актер должен произнести реплику, отыграть что-то руками в общении с партнером, которого на площадке в данный момент нет. Или просто доснимается кадр для какой то давно снятой сцены. Стоит заряженная камера, горит свет, перед объективом томится известный исполнитель, а группа ведет мучительный спор: куда должен смотреть герой - вправо от аппарата или влево. Спорят все, включая ассистентов. В лучшем случае дело кончается тем, что снимаются два варианта, в худшем - ошибкой в монтаже и потерей цельности развития действия данной сцены. Эпизоны "свободного" монтажа, а такие чаще всего встречаются в молодежной среде "режиссеров - новаторов", по поводу соблюдения принципа ориентации в пространстве рассуждают так: "Как бы я ни снял, зритель все равно угадает, кто - на экране". Однако плох тот режиссер, в работе которого зритель вынужден по краю стола в кадре угадывать, что на экране следователь, а по форме спинки стула за спиной другого персонажа, что он - то как раз и есть подозреваемый в убийстве.

"Угадайка" - хорошая игра, один из видов телевизионных передач, но никак - не элемент профессии в экранном творчестве. Для тех, кого не устраивает принцип "угадайки" в построении сцены, можно дать еще несколько рекомендаций. При съемке нескольких беседующих людей нужно помнить, что не всегда люди по внешнему виду резко отличаются друг от друга. Поэтому при съемке такой беседы 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-чуть левее, всегда на экране будет взглядом направленным влево. А точно такой же взгляд вправо, чуть-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. Направление взгляда остается решающим фактором в монтаже даже в таких случаях. Для режиссеров кино и телевидения знание принципа ориентации в пространстве и умение им пользоваться - ничто иное, как дважды два для школьника. Это - составляющая его профессии, важный компонент его режиссерской культуры.

Часть 6

Третий принцип

Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре

Ни кино, ни телевидение, ни рекламу невозможно себе вообразить без движения на экране. Афоризм: "движение - это жизнь", как нельзя кстати в данном случае. Кино началось с того, что "ожила" фотография. Присутствующий на первом сеансе Люмьеров Жорж Мельес был поражен тем, что на экране, на фотографии запряженная в телегу лошадь вдруг зашагала и пошла на него. За ней - другая. Прохожие на площади Белькур пришли в движение и направились по своим делам. Мельес записал потом, что все присутствующие в зале "сидели с открытыми ртами и остолбенелые от удивления". Всем известен пример с люмьеровским фильмом "Прибытие поезда". Его первые зрители вскакивали с мест от ужаса быть раздавленными железной машиной. Воздействие движущихся объектов на впечатление от экранного зрелища превзошло все ожидания. Всякое движение на экране и сегодня приковывает наше внимание с удивительной магической силой. Что бы ни происходило в рамке светящегося прямоугольника: движение океанского лайнера по Панамскому каналу или катание шаров скарабеями, - мы не можем оторвать своего взгляда от движущихся фигур. А если это движение обусловлено развитием "острейшего" сюжета, то тем более весь интерес к зрелищу сосредотачивается именно на нем. Человеческий интерес к всякого рода движению на экране или в жизни обусловлен особенностями работы нашего восприятия и сознания. Во-первых, в нашем мыслительном или осмысливающем "аппарате восприятия" существуют специальный нейрон или группа нейронов, которые

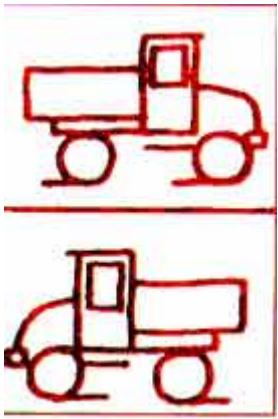


Рис. 44

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. Мы в значительной мере не властны над этим инстинктом и не можем по своему усмотрению управлять нейронами, отвечающими за восприятие движения. Вот почему движение, как таковое, так притягивает к себе наш интерес. 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. Умение точно воплотить замысел в съемке и монтаже для любого режиссера и оператора - важнейшая составляющая его профессионального мастерства. Заключается оно в том, чтобы зрители восприняли экранные события так, как понимали их создатели

произведения. Оказывается, сцену или эпизод можно снять и смонтировать так, что зритель запутается в происходящем и подумает, что на экране логически стройные события превратились в "чертовщину". Этот принцип монтажной съемки и монтажа относится ко всем движущимся объектам в кадре: к людям, автомобилям, жукам, крокодилам, танкам и самолетам. Начнем с самого обычного - с автомашины. Пусть нашим объектом будет небольшой грузовичок "Бычок". Когда-то эту задачу предлагал для решения кичащимся своими знаниями студентам один из педагогов известного вуза (рис. 44). Два плана. В обоих снят во время движения один и тот же грузовик. Но в первом кадре машина едет вправо, а во втором - влево. И пусть вас не смущает по-детски примитивный рисунок. Хотя бы так необходимо уметь рисовать каждому режиссеру. Смонтируются эти два плана или нет? Будет ли этот стык кадров удовлетворять нашим монтажным требованиям комфортного восприятия, если в них заключено продолжение развития одного действия? Ответ однозначен: конечно, нет! Проанализируем результат восприятия такого "монтажа". Ощущение, которое испытает зритель от такого стыка кадров, можно сравнить с впечатлением, которое останется от удара неожиданно открывшейся дверью по носу, когда вы мирно шли по коридору. Появление на экране кадра с автомобилем, движущимся навстречу первому, сработает как "встречный удар" по глазам. Шишки на лбу не останется, но из восприятия выпадет некоторый кусок развития действия на экране. Иными словами говоря, зрителю потребуется некоторое время на то, чтобы прийти в себя после "удара" и присмотреться к новому направлению движения объекта. За этим эффектом стоит, как можно догадаться, тоже одна из особенностей человеческого восприятия посредством зрения. Она проявляет себя в инерции движения человеческого глаза. Наш взгляд, как все физические тела, в момент слежения за объектом набирает инерцию движения. Для остановки взгляда и переключения его на новое, а тем более встречное,

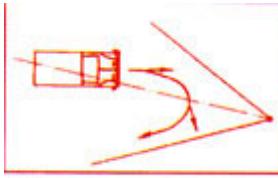


Рис. 47

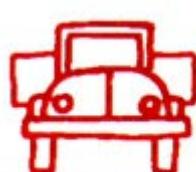


Рис. 45



движение требуется некоторое время, которого режиссер ему не предоставил на стыке кадров. Задача состоит в том, что требуется снять дополнительный, промежуточный кадр с тем же автомобилем, в котором направление движения машины "смягчит" эффект "встречного удара". После некоторого - умственного напряжения и ответ обычно находится. Экзаменуемый предлагает движется на нас или от нас. Жаль только, что приходит в голову на съемках! (рис. 45). Так этот раскадровке. Но присмотритесь более внимательно автомобиля. Как-то не очень гладко смотрится (рис. 46). В чем же дело? Почему возникает кадров? Если вспомнить принцип монтажа по находится сразу: планы по масштабу, по крупности одинаковы! А это недопустимо! Есть и второе переход от кадра к кадру достаточно грубым, резко отличаются друг от друга: точно вправо, прямо на нас и строго влево. Даже если промежуточный кадр будет весьма продолжительным, восприятие стыков не смягчится. А причина состоит в том, что в момент восприятия первого кадра наш глаз отслеживая движение машины, следом за ней движется вправо. В момент монтажного стыка при переходе к восприятию второго кадра, в котором грузовик едет на нас, глаз должен мгновенно остановиться. Начало второго кадра будет восприниматься как статичный кадр, движение в нем будет малозаметным, машина покажется зрителю неподвижной. Особенно если план снят короткофокусной оптикой. А съемка длиннофокусным объективом усугубит переход на третий кадр. В любом из двух вариантов зритель в момент перехода на следующий кадр ощутит остановку движения на экране, и его глаза будут как бы обмануты, начнут восприятие второго кадра, рассчитывая по инерции на продолжение движения, а его не окажется. И наоборот, на следующем монтажном переходе инерция статичного восприятия перекочует на третий кадр, где ему придется "догонять" движущийся автомобиль, или точнее, пристраиваться к новому движению объекта. Оптимальный выход из подобного положения, конечно, есть. Сейчас как раз уместно вспомнить один из советов, высказанный ранее.

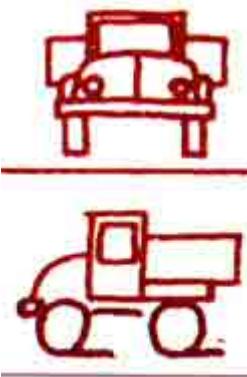


Рис. 46

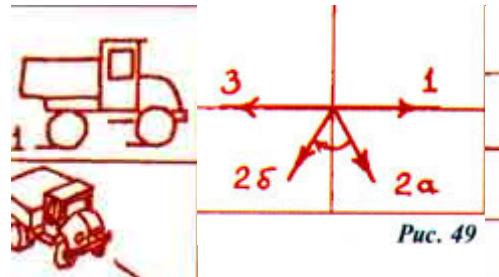
нескольких неудачных попыток снять кадр, в котором грузовик разумное решение не всегда кадр мог бы выглядеть в к трем кадрам движущегося предложенная последовательность... дискомфорт восприятия такого стыка крупности, то одно объяснение объекта в кадре, совершенно обстоятельство, которое делает Направления движения в этих планах прямо на нас и строго влево. Даже если промежуточный кадр будет весьма продолжительным, восприятие стыков не смягчится. А причина состоит в том, что в момент восприятия первого кадра наш глаз отслеживая движение машины, следом за ней движется вправо. В момент монтажного стыка при переходе к восприятию второго кадра, в котором грузовик едет на нас, глаз должен мгновенно остановиться. Начало второго кадра будет восприниматься как статичный кадр, движение в нем будет малозаметным, машина покажется зрителю неподвижной. Особенно если план снят короткофокусной оптикой. А съемка длиннофокусным объективом усугубит переход на третий кадр. В любом из двух вариантов зритель в момент перехода на следующий кадр ощутит остановку движения на экране, и его глаза будут как бы обмануты, начнут восприятие второго кадра, рассчитывая по инерции на продолжение движения, а его не окажется. И наоборот, на следующем монтажном переходе инерция статичного восприятия перекочует на третий кадр, где ему придется "догонять" движущийся автомобиль, или точнее, пристраиваться к новому движению объекта. Оптимальный выход из подобного положения, конечно, есть. Сейчас как раз уместно вспомнить один из советов, высказанный ранее.



Rис. 48

котором на экране
движения

выполнить требования принципа монтажа по крупности. Вообразим себе такой кадр и рисуем мизансцену (рис. 47). Если произвести такую съемку, то начало и конец промежуточного кадра 2а и 2б будут безупречно стыковаться с предыдущим и последующим планами. А зритель может вообще не заметить монтажный переход (рис. 48). Мы получили на экране то, что требовалось по условию нашей задачи: поворот, изменение направления движения грузовика с правого на левое, произошел на глазах у зрителя, кадры стали монтироваться "чисто". Чтобы уяснить суть принципа, воспользуемся условными значками в кадре. Движение машины на экране отобразим в раскадровке вектором, стрелкой. Так как движение объектов на экране может происходить в любом из четырех направлений, для графической ясности разобьем плоскость экрана на четыре четверти (вниз - это на камеру, вверх - это от аппарата). Все стрелки будем рисовать



Rис. 49



Rис. 50

Всякое резкое изменение в действии, которое может произойти в момент монтажного перехода, лучше всего показать зрителю внутри одного кадра. Попробуем применить этот совет к данному случаю. Задача формулируется так: снять промежуточный кадр, в котором на экране движение грузовика с правого на левое и при этом произойдет изменение направления

грузовика с правого на левое и при этом произойдет изменение направления движения грузовика с правого на левое, произошел на глазах у зрителя, кадры стали монтироваться "чисто". Чтобы уяснить суть принципа, воспользуемся условными значками в кадре. Движение машины на экране отобразим в раскадровке вектором, стрелкой. Так как движение объектов на экране может происходить в любом из четырех направлений, для графической ясности разобьем плоскость экрана на четыре четверти (вниз - это на камеру, вверх - это от аппарата). Все стрелки будем рисовать исходящими из центра (рис. 49). Так выглядят в схематическом изображении три кадра с движущимся "Бычком". Общее правило съемки и монтажа движущихся объектов в кадре гласит: запрещается изменять направление вектора движения объекта с правого на левое по отношению к вертикальной линии на стыке кадров. Вывод предельно прост: если вы сняли мерседес движущийся по направлению от камеры, но чуть влево, то такой кадр никак не смонтируется со следующим, в котором тот же лимузин едет от нас, но чуть вправо от аппарата. Это произойдет даже при соблюдении всех других условий межкадрового монтажа (рис. 50). Такое изменение хода движения объекта в соседних кадрах всегда вызывает у зрителя ощущение "рывка" на экране. Но, кроме знания описанного принципа монтажа, каждому режиссеру, оператору и монтажеру необходимо помнить, что любая смена направления движения главного объекта с правого на левое мгновенно наполняется смыслом, истолковывается зрителем, как поворот в сюжете. К примеру простейшая ситуация. Герой вышел из дома. Пошел по улице и движется вправо на экране. Сменяется кадр - герой идет дальше по другой улице и тоже движется вправо. А в третьем кадре он снят идущим влево.

Естественно, что у зрителя есть все основания для вывода о том, что этот человек что-то забыл и решил вернуться в дом. Еще пример. Идет сражение. Наступающая конница движется на экране справа налево. А

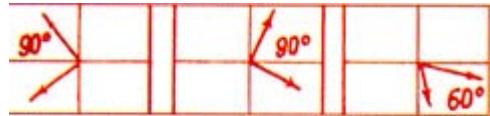


Рис. 51

через кадр или два зрителю вдруг увидит, что конница поменяла направление и скачет в противоположную сторону. Он вполне имеет право сделать вывод: испугались, отступают. Такой межкадровый монтаж

неизбежно принесет нежелательный для режиссера смысл развития действия. Но если изменение направления движения произошло в момент съемки, и оно зафиксировано на пленку, зритель его видел и понял причину (изгиб дороги, поворот улицы и т.д.), то обратного толкования действия у зрителя уже не возникнет. И что греха таить, подобных примеров можно набрать довольно много, просматривая даже самые известные фильмы. Для общего представления можно дать рекомендацию.

Комфортность восприятия стыка соседних кадров с движущимся объектом можно обеспечить, если выполнить съемку с изменением направления движения в пределах 90 градусов, но обязательно по одну сторону от вертикали. Третий вариант оставит у зрителя впечатление самого "гладкого" стыка. Стрелки,

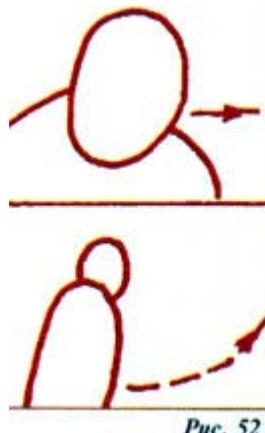


Рис. 52

показывающие направление движения человека или даже слона, заключены в одной из четвертей экрана (рис.51). Ошибки в монтаже подстерегают творцов на каждом шагу. Вернулся актер с гастролей, продолжается прерванная работа над сценой прохода по улице. Но съемки идут уже в другом городе. Оператор нашел великолепный уголок, который тонко передает настроение при съемке в режиме, выбрал точку. Приехала на место группа. Поставили камеру. Если режиссер не вспомнит о необходимости сохранить направление движения персонажа, тогда его ждут сложности в монтаже и ослабление эмоционального воздействия сцены. А зрителю потребуется чашечка кофе, чтобы погадать на гуще: что могло произойти и заставило героя двинуться в обратную сторону. Но если режиссер обнаружит, что оператор не учел направление прохода героя при выборе мизансцены, возникнет конфликт, потому что с другой точки съемки задуманный изобразительный эффект получить невозможно. Кто виноват? Оба! Оператор не подумал о монтаже, когда выбирал точку. Режиссер поленился поехать на предварительный осмотр и не участвовал в разработке мизансцены. Что это? Недостаток профессионализма! Условное, векторное изображение движения позволяет нам совместить понимание одновременно двух принципов монтажа. Если в сцене присутствует человек, который следит за движущимся объектом, то не только движение самого объекта необходимо увязывать в соседних кадрах, но и направление взгляда этого человека (взгляд - это тоже вектор). А следовательно, необходимо учитывать зрительскую ориентацию в пространстве, где действуют герои.

Примеры можно найти почти в каждом фильме. Номы возьмем его из картины великого Абеля Ганса "Сирано и д'Артаньян". Отец Сирано прощается с сыном. На крупном плане отцом сказаны прощальные слова. Он смотрит вслед уходящему сыну. Следующий кадр: на среднем плане мы видим Сирано, который покидает родной дом. В раскадровке это могло бы выглядеть так (рис. 52). Взгляд отца и направление движения сына

совпадают. Принцип ориентации в пространстве и принцип соблюдения направления движения объекта демонстрируют в этом примере полное совпадение. Так эту сцену мог бы увидеть человек, если бы он присутствовал при расставании и стоял в нескольких метрах от актеров. Движение на экране представляет собой одну из главных форм, реализующих развитие действия в фильме, передаче, телевизионной постановке или в рекламе. Через поступки героев, проявляющиеся в движении в обширном сконструированном режиссером пространстве, в значительной мере, а иногда только благодаря этим поступкам, зритель понимает смысл сцены или эпизода, происходит развитие сюжета или мысли автора. Герой может добираться к заветной цели на самолете, потом ехать на ишаке, затем ползти по земле и, наконец, плыть на яхте. И коли ему для достижения цели потребовалось сменить несколько видов транспорта, то кадры разных объектов, связанных с перемещением героя и с ним самим, заключающие в себе движение в одном направлении и смонтированные последовательно, будут выражать движение героя к первоначальной цели. А всякое изменение направления движения будет трактоваться зрителем, как принятие героем нового решения и начало движения к иной цели. Выполнение этого принципа межкадрового монтажа не только предопределяет комфортность восприятия стыка двух кадров, но и служит задачам выражения задуманного автором смысла.

Часть 7.

Четвертый принцип

Монтаж по фазе движущихся объектов в кадре

Каждый из принципов монтажа, который соблюдается на стыках кадров внутри одной сцены, должен быть известен режиссеру и оператору до съемок, учтен ими при построении мизансцены и выборе точек съемки. Монтаж по фазе движения объекта требует от создателей экранной продукции дополнительного внимания во время самой съемки. В мире все циклично, только длительность циклов имеет различную продолжительность. Только у вращающегося гладкого круга нельзя выделить какую-нибудь четко обозначенную фазу движения. Но стоит нанести на круг красное пятно, как в егоращении сразу появятся различные фазы. Фаза, когда пятно наверху, фаза, когда красная отметина находится справа и т.д. Представьте себе, что вам необходимо снять аттракцион, часто называемый "колесом обозрения". Поставлена задача: снять короткую сцену и последовательностью кадров показать какие эмоции переживают "смельчаки", отважившиеся прокатиться на гигантском колесе, какое впечатление производит этот

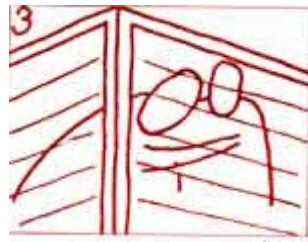


аттракцион на публику. В данном случае безразлично - документалист вы, режиссер игрового кино, мультипликатор или репортер телевидения. Важно, как вы будете соблюдать принцип соединения кадров по фазе движущихся в них объектов. Снимаем дальний план. В кадре - все колесо и даже высокие соседние деревья. Они подчеркивают грандиозность аттракциона.

Корзинка, в которой сидят наши герои, красного цвета. Второй красной нет. Она медленно поднимается вверх, но еще находится в нижней левой четверти круга. Вы останавливаете камеру и считаете, что кадр снят. Следующий кадр вы снимаете тогда,

когда корзинка начинает приближаться к вершине колеса. Конечно, этот кадр должен быть значительно крупнее по масштабу и проакцентировать, в какой именно корзинке находятся герои. Таким кадром вполне может быть общий план. Если вы с таким

отснятым материалом уехали на студию, то лестных слов в свои адрес от монтажера не надейтесь услышать. Вы допустили ошибку! В двух первых отснятых кадрах не совпадают фазы, в которых находится объект вашего внимания - красная корзинка. В первом она - ниже середины круга, а во втором - необъяснимым образом скакнула к вершине. Зритель это обязательно заметит и ощутит рывок в развитии, казалось бы, непрерывного движения. "Рецепт" один - не останавливать камеру в момент съемки первого кадра до тех пор, пока красная корзинка не пересечет горизонтальный диаметр круга и не начнет движение в верхней четверти круга. На раскадровке в первом кадре показан момент завершения съемки, а во втором - момент начала съемки следующего плана (рис. 53). Если первый кадр окажется слишком длинным, создастся впечатление затянутого развития действия. станет ощущаться чрезмерная медлительность в ходе монтажного рассказа, то можно отрезать начало этого кадра, оставив конечный кусок такой длительности, которая требуется по ритму изложения сюжета. Медленно и тягуче развивающиеся на экране события, чаще всего, и особенно в коротких сюжетах, вызывают рассеивание внимания зрителя. Чтобы во время монтажа несколько ускорить ход действия обычно пользуются, так называемой, "подрезкой кадров". Это означает, что часть пути, который проходит корзина по кругу, все-таки можно вырезать. Но эта "подрезка" должна быть осуществлена только в пределах одной из четвертей круга, чтобы сохранить у зрителя ощущение непрерывности движения объекта. В нашем случае можно вырезать ту часть пути корзины по кругу, которая обозначена жирной стрелкой (рис. 54). Точка первая - это конечный момент движения красного пятна в первом кадре, а точка вторая - начальное положение нашего движущегося объекта. Сцена развивается

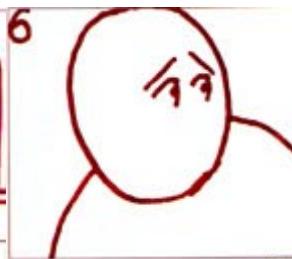
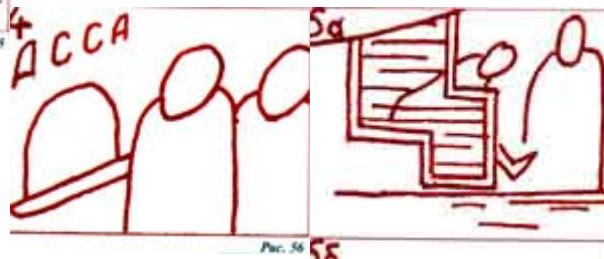


далше. В кадре втором в момент съемки подул ветер. Корзина стала раскачиваться. С высоты послышался визг и женский голос "Ой, Петечка, я падаю!" Неожиданно раздавшийся возглас служит толчком к переходу на следующий кадр, который должен удовлетворить интерес зрителя к новому событию, ответить на его немой вопрос: "Кто это кричит?" Снимаем третий кадр. 1-й средний по крупности (рис. 55). За частой

и головы, женский мужскому. "- Петя, Петя..." По голосов, которые для голосов наших ясно, какое

царит среди экскурсантов на вершине сюжету нам предстоит показать, как твердую землю, как мимолетная слабость что интересует зрителя! Но красной пройти вторую половину круга прежде, Как быть? Для того, чтобы сократить

интересующего его момента, можно вставить кадр — смысловую перебивку. Так обычно называют план, в котором отсутствуют только что действовавшие лица или объекты. Снимаем четвертый кадр. У билетной кассы стоят новые желающие прокатиться на колесе. Они, улыбаясь, смотрят вверх, посмеиваются над трусишой, уверенные в том, что с ними не случится такого конфузя (рис. 56). Кадр пятый - общий план. Красная корзина останавливается у нижней площадки. Из нее выходят наши герои. Молодой человек подает руку своей избраннице. Та неуверенно ступает правой ногой на деревянный помост, делает два шага вперед и выходит на более укрупненный план - 2-й средний (рис. 57). Кадр шестой - крупный план. Наконец-то зритель увидит, что отражается на лице геройни после того, как она так необдуманно бросилась в объятия своего спутника. Мимоходом, она кидает взгляд исподлобья на парня, который идет чуть сзади. Девушка хочет узнать, как он отнесся к ее проявлению слабости: не осуждает ли, не насмехается ли? При этом она



решеткой, через которую не просунешь силуэт метнулся к держи меня крепче! интонациям других служат как бы фоном героев, становится паническое настроение колеса. Дальше по

поведут себя герои, когда снова ступят на повлияет на их отношения. Это как раз то, корзине еще предстоит долго и медленно чем наша пара покинет злополучное колесо.

экранное время и время ожидания зрителем интересующего его момента, можно вставить кадр — смысловую перебивку. Так обычно называют план, в

котором отсутствуют только что действовавшие лица или объекты. Снимаем четвертый кадр. У билетной

корзины стоят новые желающие прокатиться на колесе. Они, улыбаясь, смотрят вверх, посмеиваются над

трусишой, уверенные в том, что с ними не случится такого конфузя (рис. 56). Кадр пятый - общий план.

Красная корзина останавливается у нижней площадки. Из нее выходят наши герои. Молодой человек подает

руку своей избраннице. Та неуверенно ступает правой ногой на деревянный помост, делает два шага вперед и

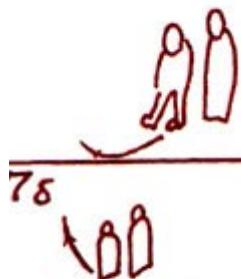
выходит на более укрупненный план - 2-й средний (рис. 57). Кадр шестой - крупный план. Наконец-то

зритель увидит, что отражается на лице геройни после того, как она так необдуманно бросилась в объятия

своего спутника. Мимоходом, она кидает взгляд исподлобья на парня, который идет чуть сзади. Девушка

хочет узнать, как он отнесся к ее проявлению слабости: не осуждает ли, не насмехается ли? При этом она

7а



7б



успевает сделать еще два шага в сторону от колеса (рис. 58). И финальный кадр сцены, седьмой. Пара проходит мимо камеры и удаляется. Крупность внутри кадра меняется от общего до первого среднего, а потом масштаб уменьшается до дальнего плана. Кадр, вероятно, лучше снять короткофокусным объективом, чтобы он не оказался слишком длинным, а движение выглядело динамичнее (рис. 59). Если вы подумали, что при монтаже кадров 5, 6 и 7 больше думать не о чем, то вы глубоко заблуждаетесь. В конце кадра 5 героиня только что наступила на правую ногу, при этом ее тело качнулось в право, оно находилось в определенной фазе шага. Если кадр 6 начнется в момент, когда героиня наступила на левую ногу, то положение ее туловища не совпадет по фазе движения с положением в кадре 5. Точно также следует совместить фазы движения на стыке кадров 6 и 7. Девушка сделала два шага на крупном плане, следовательно, она снова находится в фазе, когда правая нога стала опорной. С этого момента как раз и нужно начинать кадр, продолжающий движение нашей пары. В монтаже всех трех кадров необходимо создать впечатление, что движение и ходьба как бы "гладко"

продолжались без какого-либо перерыва во времени, словно были сняты одним куском. В игровом кино для простоты и точности выполнения стыков подобных кадров пользуются простейшим приемом: проводят съемку таких планов с захлестами. Это означает, что часть действия, на которое придется склейка снимают два раза. Например, в кадрах 5 и 6, в кадрах 6 и 7, т.е. съемку последующего кадра начинают с повторения действий в конце предыдущего. Все, что движется циклически снимается несколькими последовательными планами, должно быть смонтировано с соблюдением фаз циклическости, создавая впечатление непрерывности хода движения и действия. Особенно жестко необходимо выполнять это условие при съемках и монтаже идущего строя солдат. Когда снимается, к примеру, общий план шеренги и крупный план героя, идущего в строю, то, само собой разумеется, что движения рук и ног у нашего избранника и всего строя должны быть синхронными. По движениям плеч и головы зритель сразу может заметить, что герой идет не в ногу со своими однополчанами, если фазы взмахов рук не попадут в ритм шага строя. Принцип монтажа по фазе движущихся объектов необходимо соблюдать на соединение кадров со скачущей лошадью и всадником, и на стыке кадров с кривошипно-шатунным механизмом паровоза, и на съемке оркестра и его дирижера. Между тем, пока мы пробовали различные варианты соединения кадров, выполняя данный принцип, нам удалось выстроить небольшой рассказ в картинках, создать последовательность кадров, которая без слов излагает содержание вполне реальной рядовой сцены, каких в жизни можно увидеть десятки. Но внимание читателя необходимо привлечь не к тривиальному содержанию этой сцены, а к методу и средствам изложения ее содержания. Практически без помощи слов, используя для передачи смысла происходящего пластические образы действия (подразумевается, что картинки не статичные, а перед нами события, которые развиваются в

реальном времени на экране), удалось раскрыть пусть неказистое, но содержание целой сцены. Вот она - главная черта экранного произведения: рассказывать не словами, а пластическими образами людские истории. Про это принципиальное достоинство экрана почему-то часто стали забывать современные режиссеры кино и телевидения.

Часть 8

Пятый принцип

Монтаж по темпу движущихся объектов

Вновь призовем на помощь воображение. Обиженная судьбой героиня бежит по городу. По одной улице, по другой, по набережной, через площадь вбегает на мост. Что сложного в такой съемке? Казалось бы, принцип соблюдения направления движения известен, бери камеру и снимай. Все верно. Но и здесь присутствует некоторое "но". Актриса во всех кадрах должна бежать с одинаковой скоростью. В математической трактовке частота ее шагов в каждую секунду на экране должна быть одной и той же, ей необходимо с равной частотой перебирать ногами в каждом кадре. Допустим, в кадре № 2 героиня делала 4 шага в секунду, а в кадре № 3 она делала только 2 шага в секунду. Зритель сразу это заметит, задумается, а может и сделает вывод: она принимает новое решение, она заколебалась, стоит ли ей бежать туда, куда она первоначально устремилась. Возможно, совсем не там ожидает ее счастье или спасение? Стык кадров с движением в разном темпе будет не только означать продолжение действия, но еще станет выражать (именно выражать) перемену в ходе событий на экране. Но такое выражение, или такой прием передачи смысла действий геройни никак не сможет стать лучшим режиссерским решением. Когда перед создателями экранного полотна стоит как раз такая задача: показать, что персонаж засомневался в правильности своих действий, то осуществляется она совсем иным способом. Зритель должен сам увидеть момент возникновения сомнений, отметить перемену в поведении героя. И произойти это должно обязательно внутри кадра, в процессе развития действия. Но такую задачу мы вовсе не ставили перед собой, когда просили вообразить короткий фрагмент какой-то сцены. Вспомните пробег Вероники у М. Калатозова в фильме "Летят журавли". Несколько планов подряд Вероника бежит по улицам города, но темп ее движений в кадрах строго сохраняется и режиссером и актрисой. А когда Калатозову потребовалось резко остановить бег героини, он сделал это внутри одного из последующих кадров. Но до этого момента на протяжении всей монтажной фразы темп движения и действий был единым.

(Понятие "темп" не следует путать с понятием "ритм". О ритме разговор особый и не на страницах этих статей). Темпом в музыке называют скорость исполнения мелодии, степень сжатости или растянутости тактов. Музыкальное понимание смысла термина "темп" вполне подходит для трактовки его проявлений в экранном творчестве. Но возникает дополнительный вопрос: а можно ли говорить о темпе, если объект не имеет цикличности в движении? Когда едет автомобиль или по морю мчится катер, они ногами не семенят! Применимо ли к ним понятие темпа движения на экране? Можно ли о них говорить, что они движутся в быстром темпе или в замещенном темпе? Безусловно! Только выразителем темпа становится не частота или не только частота совершения каких-либо циклических движений, а скорость перемещения этого объекта относительно фона или скорость перемещения, скажем автомобиля в рамках кадра. Когда автор был еще начинающим режиссером, у него произошел досадный случай. Снимался один из кадров прохода героя по бульвару. Оператор нашел для съемки великолепный по композиции кадр, но статичный. Предложил режиссеру. Я не согласился с его предложением, потому что по действию он оказывался слишком коротким. Всего пять шагов мог сделать актер в этом статичном кадре. Такой план противоречил задуманным монтажному решению сцены из длинных протяженных кадров. Оператор меня убеждал: "Ну, посмотри, какая великолепная композиция. Давай снимем, пусть актер идет помедленней". Композиция действительно была отличной - я согласился. Кадр сняли. Он был вставлен в монтажную подборы сцены точно по ходу развития сюжета. Но, увы, оказался совсем "чужим" по отношению к соседним планам в своей монтажной фразе. По темпу прохода актера он не согласовывался ни с предыдущим, ни с последующим. При всем уважении к оператору его пришлось выбросить в корзину. В подобных ситуациях режиссеру лучше проявить твердость, чтобы не тратить время и пленку попусту. Итак, существуют два варианта, в которых могут проявиться различия в темпе движения объектов в соседних кадрах: первый, когда оба кадра снимаются статично и скорость объекта проявляется в движении по отношению к рамкам кадров, и, второй, когда оба кадра снимаются движущимся аппаратом. Этот вариант предусматривает, как съемку панорамой со статичной точки, так и съемку с движущейся точкой, панораму с движения. Во втором случае условной системой координат для измерения скорости перемещения объекта будет фон, на котором виден объект в момент движения в кадре. Рассмотрим первый вариант. Кадр статичен, автомобиль движется с одной и той же скоростью, а впечатление, которое возникает у зрителя в результате восприятия двух последовательно поставленных кадров такое, что во втором скорость машины возросла в три раза. Причем, изменилась

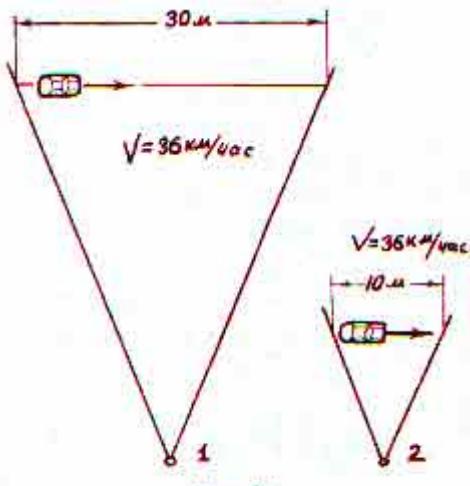


Рис. 60

мгновенно, "по-щучьему велению", без каких-либо объективных причин. Но, если взглянуть на схемы плана съемок этих кадров и вдуматься, то без особого труда можно догадаться, как и в чем была допущена ошибка при съемках (рис. 60). На изображенных схемах видно, что путь, который проделал автомобиль, чтобы пересечь кадр в первом случае, в три раза длиннее, чем во втором. При одной и той же скорости в кадре № 1 машина преодолеет расстояние от рамки до рамки за время чуть больше трех секунд, а в кадре № 2 - всего лишь за секунду. Но для зрителя расстояние от левой до правой границы экрана как бы одинаково, а время на покрытие кажущегося равным расстояния сократилось в три раза. Вот почему у сидящего перед экраном возникло впечатление, что во втором кадре автомобиль рванул в три раза быстрее. Кроме того, увеличение масштаба съемки, при котором корпус машины занял существенно большую часть площади экрана, только усугубит ощущение одномоментного возрастания скорости его движения. Но сами согласитесь, что такое в нашей действительности, где действуют законы инерции, случиться не может. На

экране в результате такого стыка кадров возникнет ирреальная ситуация, и зритель не захочет поверить в достоверность дальнейших событий. И он имеет на это право, если режиссер не выполнил элементарных требований 5-го принципа стыка кадров непрерывно развивающейся сцены. Конечно, можно обеспечить комфортность восприятия, если дать возможность автомобилю выехать за рамку в первом кадре, но сохранить впечатление, что в действиях главного объекта ничего не изменилось, все равно не удастся. Что делать? Как поступать в подобных случаях, если известно, что принцип первый требует обязательного

изменения крупности кадра? Ответ будет весьма прост. Чтобы выполнить требования сразу двух принципов межкадрового монтажа сцены (по крупности и по темпу) для обеспечения комфортности восприятия стыка кадров, необходимо путь движения машины при той же скорости движения во втором кадре сделать равным

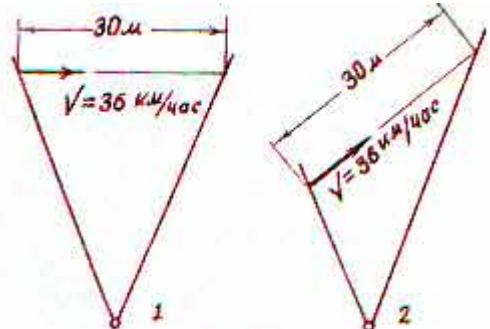


Рис. 61

кадров. Смена планов для зрителя

или почти равным тому, который автомобиль проделал в предыдущем кадре (рис. 61). Изменится мизансцена, поменяется и композиция. Фронтальное построение первого кадра сменится диагональным во втором. Такое изменение только придаст изящество монтажному рассказу и дополнительно улучшит комфортность восприятия стыка окажется "мягкой" а по смыслу

той же задачи: оба соседних кадра снимаются панорамой сопровождения. Объект по отношению к рамкам кадра почти неподвижен. Перемещается только фон относительно нашего главного объекта. Пусть таким объектом станет яхта и ее шкипер. Поставили камеру на точку первую и сняли яхту на фоне леса, панорамируя камерой по мере движения судна. Все замечательно. Камера стояла на берегу, удобство съемки было обеспечено. Но требуется снять второй кадр, в котором зритель увидит действия яхтсмена. Оператор

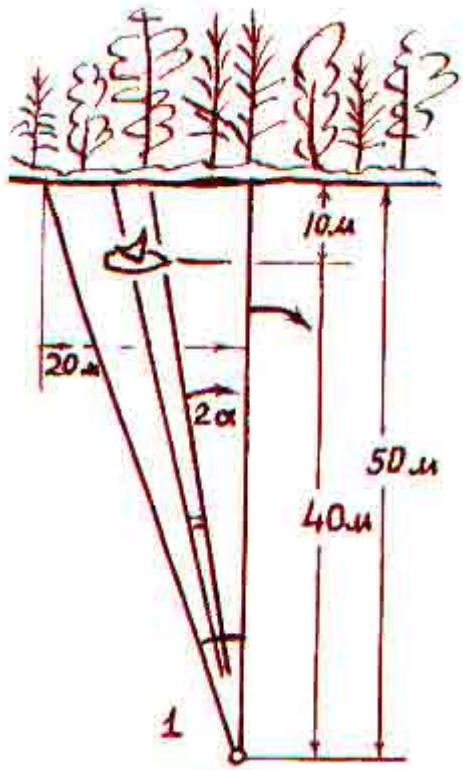


Рис. 63

быстроенько переводит трансфокатор на максимально большое фокусное расстояние, существенно увеличивается крупность, по масштабу шкипер оказывается на втором среднем плане (рис. 63). А если идет телевизионная трансляция соревнований, то вторая камера с длиннофокусным объективом по расстановке режиссера просто стоит поблизости. Такой вариант существенно не изменит экранный результат. Анализируем. Яхта движется с неизменной скоростью. В первом кадре кусочек берега с двумя елками, а точнее говоря, условная точка у основания этих деревьев проплынет от правого до левого края экрана, допустим, за 10 секунд. А во втором кадре,

снятом длиннофокусным объективом, любая точка этого берега (фона) проскочит кадр в пять раз быстрее.

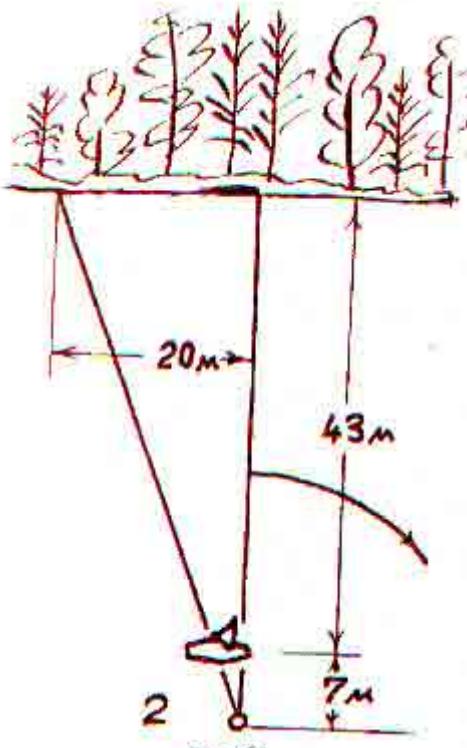


Рис. 64

объективом, любая точка этого берега (фона) проскочит кадр в пять раз быстрее. Эффект возрастания скорости совершенно очевиден, причем вновь необоснованного драматургически. Как быть? Попробуем разные варианты. Предположим, что снимается игровой эпизод. Режиссер просит шкипера второй раз пройти на судне мимо камеры на расстоянии семи метров. Объектив на камере остается тот же. Он захватит в кадр участок берега снова только в 20 метров. Казалось бы, все в порядке (рис. 64)... Ничего подобного! Ожидаемого результата: "мягкого" стыка кадров не получится. Дело в том, что с приближением яхты к камере при условии, что панорама должна сопровождать ее, какое-то время держать ее в кадре с неизменной композицией, резко, в несколько раз возрастет угловая скорость поворота аппарата в момент панорамы. А, значит, еще больше

увеличится скорость движения фона в рамке. По фону, по темпу его движения, эти два кадра никак не будут



Рис. 65

останется прежним, а судно с необъяснимым образом своих размерах (рис. 65). Снова тот выход? Конечно! И при трансляции, и для съемки игровой установить камеру на катер, рядом с яхтой в момент съемки

капитана. Но при этом на аппарате должен стоять объектив с большим углом захвата, т.е. с меньшим фокусным расстоянием. Только при такой съемке вам удастся соблюсти на стыке планов все требования монтажа по темпу и сохранить при переходе с кадра на кадр местоположение яхты по отношению к берегу (рис. 66). Пусть в кадре окажется участок берега не в 20 метров, а только в 10. Такое изменение не окажет существенного влияния на восприятие стыка, зритель его не заметит. Но может получиться так, что вам

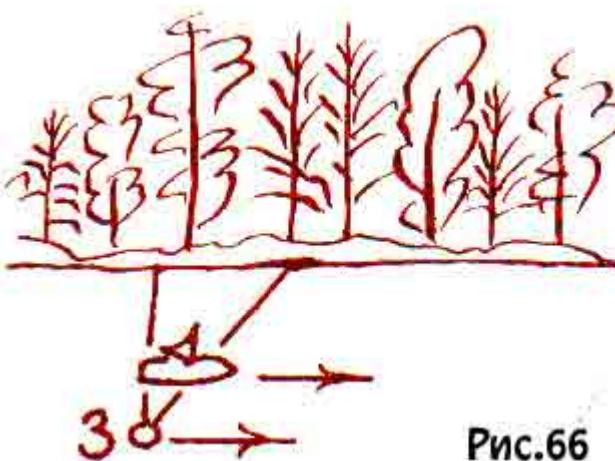


Рис.66



рамке. По фону, по темпу его движения, эти два кадра никак не будут соединяться комфортно. На экране для зрителя сложится впечатление, что произошло чудо, и яхта бешено понеслась по волнам. Поэтому на плане съемки скорость поворота камеры или, что тоже самое, панорамы обозначена длинной стрелкой. И еще: зритель обязательно заметит, что резко увеличилось расстояние между берегом и яхтой - масштаб фона рулевым многократно вырастет в же вопрос: есть ли телевизионной сцены нужно который будет плыть самого доблестного

необходимо снять первый кадр с яхтой статично, без панорамы, а во втором осуществить съемку с движения. Как быть в этом случае? Ответ вы узнаете, прочитав 10-й принцип межкадрового монтажа.

Часть 9

Шестой принцип

Монтаж по композиции кадров (по смещению центра внимания)

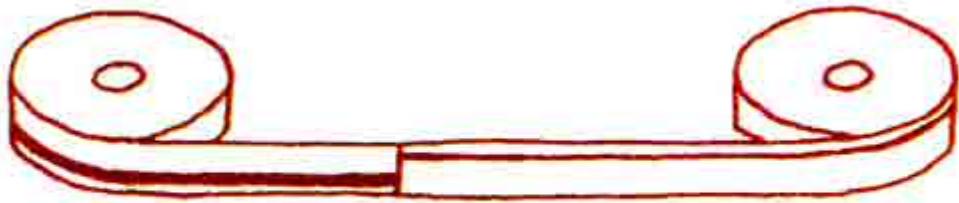


Рис. 67

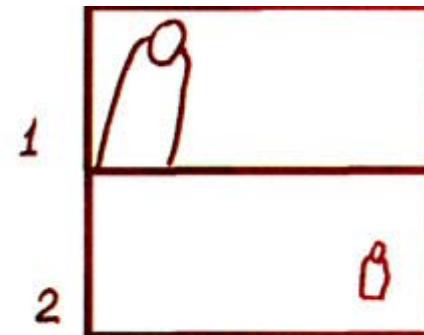


Рис. 68

Тем, кто работает в кино, с давних

времен известен незамысловатый "эффект моталки". Он был обнаружен еще во времена немого кино. И сегодня каждый, кто монтирует фильм, наблюдает его регулярно. Перемотайте с большой скоростью на монтажном столе над светящимся стеклом небольшой ролик, склеенный из нескольких десятков планов. Вы заметите, как вдоль пленки бегут сплошные темные, светлые или по-разному окрашенные линии. На стыке кадров эти линии будут резко перескакивать по ширине пленки. То вверху мелькнет темная полоса, то она переместится в самую нижнюю часть пленки над столом (рис. 67). К великому сожалению, у телевизионщиков нет возможности наблюдать подобный эффект при перемотке. В момент быстрого вращения пленка в кассетах отходит от читающих головок, а на экранах мониторов появляется темнота. А когда идет перемотка с изображением, то скорость смены кадриков оказывается недостаточной, чтобы вызвать этот эффект. У недоверчивого читателя может возникнуть вопрос: а какое отношение имеет чисто физический эффект к монтажу кадров, да еще по условиям соблюдения определенных построений композиции? Попробуем ответить. Возьмем для примера самый грубый, но зато самый наглядный вариант, который возможен в почти забытом широкоэкранном кино или при создании фильмов с кашетированной рамкой. В этом случае соотношение сторон кадра и экрана будет равно 1:2,25 или 1:2. Поставим перед оператором и режиссером задачу снять и смонтировать два кадра, в которых действует один и тот же герой. Допустим, они выполнили наше поручение, не особенно задумываясь над композициями соседствующих кадров, и получили на экране результат, изображенный на следующем рисунке. Будет ли удачным стык этих планов? (Рис. 68). С позиций принципа монтажа по крупности, нарушений нет. По фазе ДВИЖУЩИХСЯ объектов - все верно. Но кадры все-таки комфортно не соединятся. Больше того, такой стык на экране будет выглядеть необычайно грубым. Но почему? В чем допущен промах? В процессе развития действия в первом кадре центр композиции (а в данном случае и центр внимания для зрителя) к моменту завершения кадра оказался резко сдвинутым влево, почти к углу кадра. Это означает, что ямковое зрение смотрящего на экран направлено именно в ту зону кадра, где расположено лицо персонажа. Произошла смена кадров. Зритель пристально смотрит в то же место

на экране, а героя там нет. Он исчез! Где же он? Нужно искать... Впору кричать: а-ууу... Таково будет впечатление зрителя от восприятия стыка предложенных кадров. Пока наш подопытный зритель ищет героя на экране, неизбежно пройдет какое-то количество времени, а, следовательно, и действия. В результате неумелой съемки будет нарушена непрерывность восприятия хода развития событий, что никак не может положительно сказаться на впечатлении от фильма или передачи и, тем более, на восприятии зрителем нюансов переживания героя в данной сцене. Как можно догадаться, принцип "моталки" или, что то же самое, принцип смешения центра внимания охватывает не только те случаи, когда в кадре присутствует человек. В зависимости от намерений авторов, центром композиции может оказаться и ложка с супом, и картина на стене, и всадник над обрывом, и точка самолета над горизонтом. Общая закономерность принципа монтажа двух кадров по композиции состоит в ограничении перемещения центра внимания двух стыкующихся кадров относительно друг друга. Заметим сразу: при соединении кадров обязательно должно происходить смещение центра внимания! Но насколько? На какую часть горизонтали кадра? Практика монтажа показала и подтвердила, что такой перескок центра внимания по горизонтали для сохранения плавности перехода от кадра к кадру не должен превышать одной трети ширины экрана. Если случилось так, что центр композиции и внимания в соседних кадрах совпали по горизонтали и по вертикали, то у зрителя возникает неприятное ощущение композиционного скачка. А если кадры были сняты статично, то это еще усилит "неряшливость" монтажа. Но данный принцип следует трактовать несколько шире. Даже в тех случаях, когда режиссер монтирует кадры с разным содержанием, клеит их встык, ему необходимо задуматься над тем, как расположены центры композиции в соседних кадрах. Хотя композиционное разнообразие планов чрезвычайно велико и подобные совпадения случаются нечасто, необходимо это знать и помнить. Среди таких редких случаев наиболее распространен вариант, в котором режиссер снимает и монтирует подряд несколько крупных планов беседующих за столом людей. Допустим, что идет международная встреча на высоком дипломатическом уровне. Обсуждается важный и серьезный вопрос. Три дипломата слушают аргументы четвертого. После кадра говорящего следует три кадра с молчащими собеседниками. Все трое полны внимания и смотрят в одну сторону. Даже позы, которые они заняли, в чем-то совпали. Все трое - в темных пиджаках. Но один из них - белый европеец, второй - чернокожий, третий - азиат. А три телевизионных оператора, которые снимали эту беседу в студии, не сочли нужным подумать о

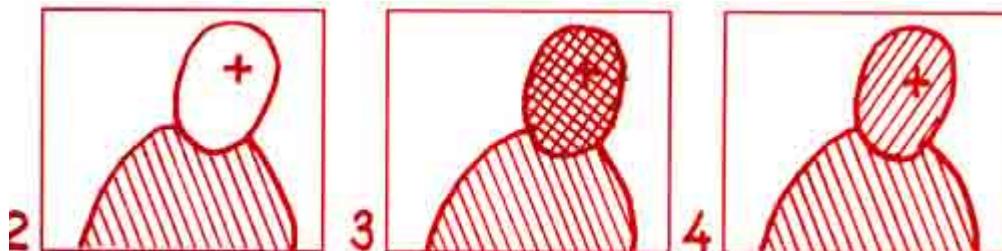


Рис. 69

композиционном разнообразии и провели съемку, что называется, не прикладывая больших интеллектуальных усилий.

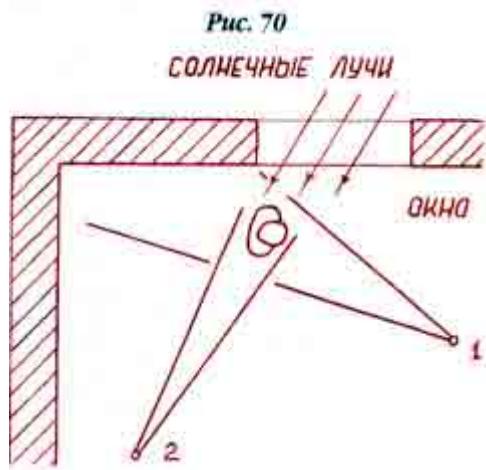
Попробуем это изобразить на бумаге и представить себе на экране (рис. 69). Крестиками обозначены центры внимания в каждом из кадров.

Получился яркий комедийный эффект! "Белый" неожиданно превратился в "черного", а потом магическим образом посветлел до желтизны! Громкий хохот сидящих перед экраном вам обеспечен! А потом доказывайте на международном уровне, что у вас не было намерений кого-либо обидеть или над кем-то посмеяться - конфликт гарантирован. В подобных ситуациях следует искать выход и в разнообразии крупности планов, и в разнообразии поз персонажей, и в разнообразии ракурсов съемки, что все вместе позволит получить ряд планов, существенно отличающихся друг от друга по композиции, а значит и по расположению в кадре центра внимания. Но именно в этом состоит неукоснительное требование обеспечения комфортности восприятия монтажной последовательности кадров.

Часть 10

Седьмой принцип

Монтаж по свету



Еще в прошлом столетии, когда фотография стала обретать права искусства, этот вид творчества стали называть искусством светописи. Со временем этот термин начал употребляться и применительно к искусству кинооператоров. И действительно, свет, или светотеневое решение кадра, - одно из важнейших выразительных средств в экранном творчестве. Оно способно не только ярко подчеркнуть, передать смысл происходящего на экране, но и запутать зрителя, грубо исказив смысл происходящего в кадре. Если снимается какая-то единая сцена с непрерывным ходом развития событий, то характер и схема освещения должны быть сохранены от первого до последнего кадра и не могут поменяться лишь по прихоти оператора или режиссера. Для этого должны быть достаточно веские драматургические обоснования, понятные зрителю. Давайте, рассмотрим самый простой вариант. Герой - в комнате у светлого окна. Продолжаем тренировать свое зрительное воображение. Умение

мгновенно представить себе по плану мизансцены или по расположению героев и камер на съемочной площадке то, что получится на экране, - одно из главных качеств профессионализма. Вглядитесь в

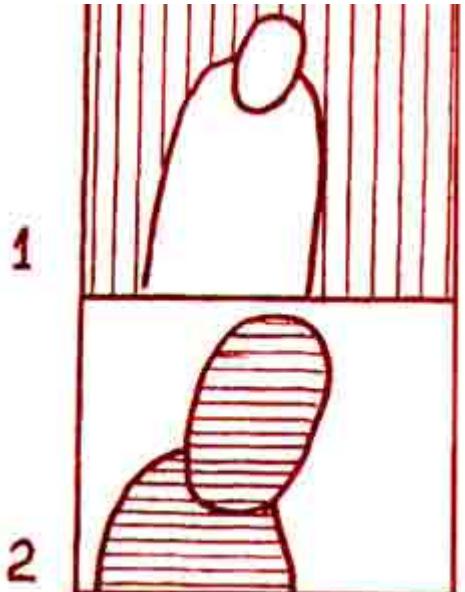


Рис. 71

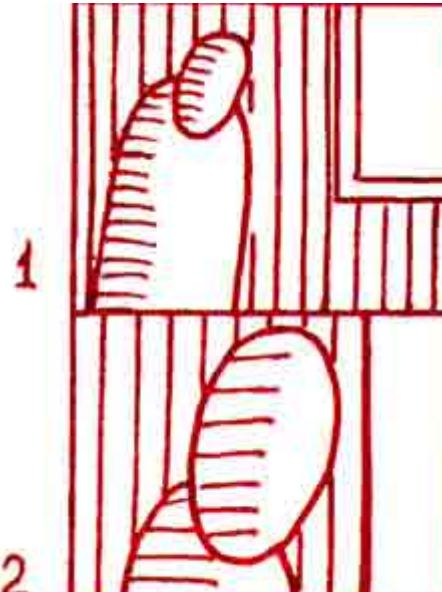


Рис. 72

предлагаемую мизансцену.

Смонтируются ли кадры, снятые с точек 1 и 2? (Рис. 70). Искушенный читатель, конечно, после такого вопроса уже ждет очередную каверзу от автора. И он прав. Переведем мизансцену в раскадровку. Первый кадр снят так, что человек стоит на фоне темной стены, а его фигура ярко освещена солнечными лучами. Во втором кадре фоном оказалось сияющее от солнца окно, а фигура на контровом освещении стала полностью темной (рис. 71). Как быть, если по замыслу потребовалось поставить героя у окна и снять несколько разных планов? Чтобы сохранить "мягкость" перехода с кадра на кадр, чтобы зритель не стал вдруг щуриться от неожиданного появления ярко освещенного кадра после

восприятия затемненного, нужно в одном из планов, а лучше в обоих, дать связующие детали фона и сохранить схемы освещения на лице и фигуре персонажа (рис. 72). Если не будут выполнены требования седьмого принципа, то у зрителя, кроме неприятных ощущений от яркой вспышки на экране, еще могут возникнуть мысли о том, что герой чудом оказался в совсем ином пространстве или возникнут подозрения, что развитие действия подчиняется каким-то магическим силам. Сколько слез было пролито актрисами, сколько затаено ими обид на режиссеров, которые выкидывали из окончательного монтажа, казалось бы, прекрасные крупные планы. А суть причин сводилась к невыполнению данного принципа монтажа. Случалось, что какую-то сцену снимали две-три недели назад, а потом возникло желание доснять крупный план актрисы. Все уже забыли, откуда падал свет на лицо актрисы, а сейчас появилась возможность

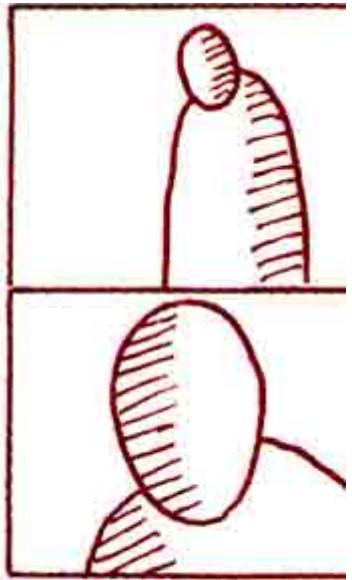


Рис. 73

дополнить монтажный ряд. Фон - вполне подходящий. Осветительные приборы направлены на лицо другого героя, в другой сцене. И кажется, что не потребуется больших усилий и большого времени на необходимую досъемку. Снимают. А когда на монтажном столе вскрывается досадный просчет, режиссер оказывается перед неразрешимой монтажной задачей (рис. 73). Чтобы не случалось каких-либо "аварий" в период монтажа фильма или передачи, когда съемки уже закончены, когда невозможно что-либо изменить в материале, необходимо заранее в планах мизансцен и в раскадровках предусмотреть выполнение требований монтажа по свету. А они не так сложны, как могло показаться начинающему творцу. Если снимается лицо, то тень от носа актера или документального персонажа в соседних кадрах может стать несколько короче или длиннее, но никак не должна перескакивать с левой стороны на правую. Если происходит изменение освещенности и характера фона, на котором снимаются ваши герои, то эти изменения не должны намного превышать одной трети площади экрана. А в соседних кадрах лучше всегда иметь детали или куски фона, которые как бы указывают на то, что действие развивается в том же пространстве, в том же помещении. Резкая смена освещенности кадра - это сильное средство воздействия на зрителя. Им часто пользуются режиссеры и операторы, но отнюдь не в тех случаях,

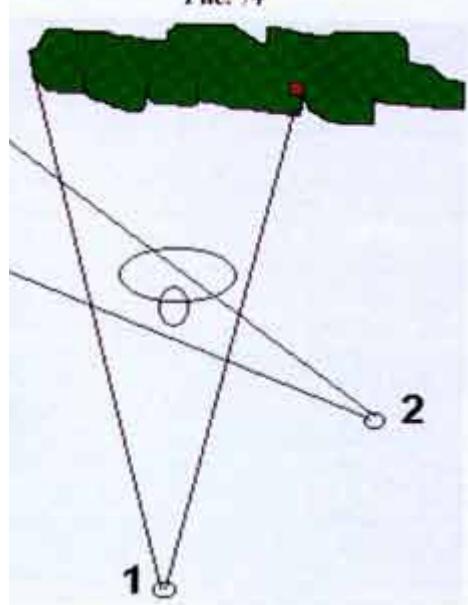
которые мы сейчас рассматриваем, исходя из условий комфорта монтажа соседних кадров. Обычно резкое и неожиданное появление ярко освещенного или наоборот сильно затемненного кадра используется для подчеркивания остроты драматичного поворота в событиях на экране, для активного воздействия на эмоции зрителей. Принцип монтажа кадров одной сцены по свету распространяется на все виды съемок, как в павильоне, так и на натуре. Каждому ясно, что, согласно этому принципу, нельзя половину сцены снять сегодня в солнечный день, а вторую половину - завтра, в проливной дождь.

Часть 11

Принцип восьмой

Монтаж по цвету

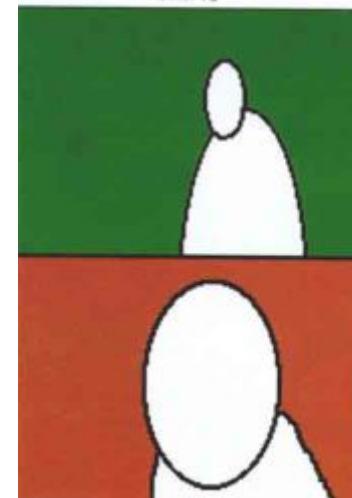
Рис. 74



В современном экранном творчестве, в том числе в компьютерной графике и в компьютерной мультипликации, цвет призван играть весьма существенную роль. Сам по себе он одно из выразительных средств наряду с движением, светом, композицией кадра и тд. А потому, когда мы начинаем снимать какую-то сцену, стоит всегда задуматься над ее цветовым решением, над тем, как будут меняться и "работать" - естественно или искусственно - окрашенные пятна в рамках кадров. По сложившейся традиции, сначала предложим задачу с подвохом. Вы снимаете человека на натуре. Сзади него пышные и высокие кусты создают ярко-зеленый фон, а сбоку от него находится черная стена. Снимается сцена, в которой необходимо иметь средний и крупный планы героя. Или, допустим, снимаем интервью - двумя камерами. Два оператора поставили свои аппараты так, как это видно на мизансцене (рис. 74). Правильно ли они поступили? Смонтируются ли кадры, снятые с первой и второй точек? Не торопитесь искать картинку с ответом. Вообразите себе результат. В первом кадре человек снят на фоне зелени. Он дает интервью. А во втором кадре - продолжение

того же интервью без разрыва во времени, но почему-то совсем в другом пространстве, где нет и намека на зеленую растительность. Невольно у зрителя возникает вопрос: что произошло? Каким образом этот герой мгновенно "перелетел" в какое-то новое и при том страшное место, где все вокруг красно? Если посмотреть на рисунок 75, то впечатление действительно будет жутковатым. Именно такой эффект испытывает зритель при восприятии этих кадров. А представьте

Рис. 75



себе, что во время интервью несколько раз меняются планы, снятые с этих двух точек, и результат покажется

интервью несколько раз меняются планы, снятые с этих двух точек, и результат покажется зрителю кошмарным бредом, созданным воображением авторов. Конечно, данный пример доведен до грани абсурда. Но подобные ошибки с резким изменением цветового фона от кадра к кадру встречаются в телевизионной

практике сплошь и рядом. А решение этой задачи не имеет в себе никакой сложности. Поставьте камеры так, чтобы в первом кадре присутствовал на фоне кусок стены, а во втором - осталась бы часть кустов (рис. 76). В общей трактовке плавности перехода при изменении цветовых пятен от кадра к кадру существует одно простое правило: в предшествующем плане должно присутствовать пятно, которое занимает около одной трети площади в рамке кадра. Это послужит логичным и естественным оправданием для зрителя заполнения цветом всей площади следующего кадра. Зрительский глаз должен обязательно за что-то "зацепиться" в цветовом решении композиции, что-то "ухватить" в первом кадре, чтобы во втором для

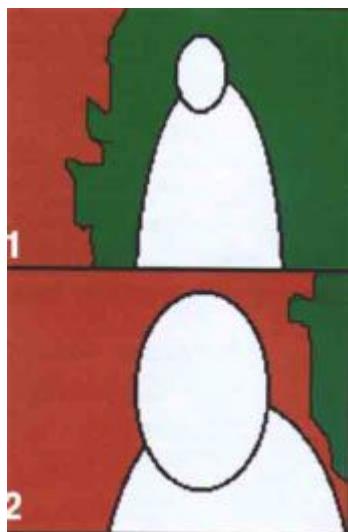
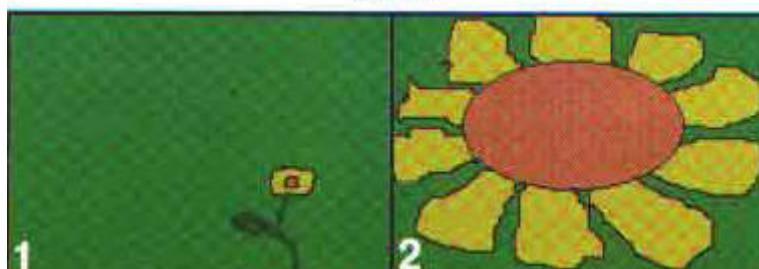


Рис. 76

Рис. 77



него не стало полной неожиданностью появление большого совершенно нового цветового фона или пятна (рис. 77). О цвете написано много разных трактатов и работ, но лучше всего убеждают примеры. Обеспечение комфортности восприятия требуется не всегда. Напротив, в отдельных случаях, по режиссерскому замыслу, требуется активное воздействие на эмоциональность восприятия экранного рассказа. Тогда следует идти на прямое нарушение этих условий. Но пользоваться таким приемом следует весьма тонко и умело. У И.Пырьева в фильме "Идиот" есть сцена, где Мышкин сидит в гостях у Ганечки. Интерьер, мебель, костюмы - словом, все, что есть в кадре, подобрано и окрашено в серо-голубые тона, несколько приглушенные и даже мрачноватые. Во время разговора Ганечка неожиданно достает красный платок и встягивает его. Это производит эффект вспышки и действует на зрителя почти, как взрыв на экране. В этом месте развития сюжета Пырьеву как раз потребовалось взвинтить зрителю нервы, передать ощущение надвигающейся беды. Красный платок здесь предназначено неизбежно приближающейся ссоры. Все это блестательно удалось мастеру, благодаря неожиданному введению в кадр нового контрастного двигающегося цветового пятна. Соблюдение цветового решения сцены - необычайно сложная задача для художника и оператора. Чаще всего это удается при съемках в павильоне. Среди лучших примеров - фильм

Г.Чухрая "Чистое небо". Почти каждая сцена решена в своей собственной гамме. Морозное утро в Ленинграде - в лилово-голубых тонах. Квартира героини - в серо-бурых. Работа на натуре оставляет меньше возможностей для оператора и художника, но тем выше успех, если им удалось выдержать принцип сохранения единой цветовой гаммы всех кадров сцены. Иногда для решения такой задачи прибегают к профессиональному окрашиванию естественных объектов, чтобы они не нарушали общего цветового замысла художника и оператора. В других случаях для достижения подобных целей пользуются различными фильтрами. Но, пожалуй, наиболее ярким примером высочайшего мастерства в использовании цвета в кино может служить фильм С. Параджанова с оператором Ю. Ильенко "Тени забытых предков" Эту работу именитых кинематографистов можно назвать поэмой в цвете. Им удалось с помощью изменения гаммы красок от сцены к сцене, от эпизода к эпизоду на протяжении всего фильма тонко и как бы совсем не-навязчиво управлять эмоциональным переживанием зрителей. Когда молодой герой, радуясь приходу весны в Карпаты, бежит по пологому склону горы на общем плане, зал не может перевести дыхание, его душит спазм восторга. И не столько игра молодого актера производит впечатление, сколь сильно воздействует пейзаж, а точнее его погруженность в радостные, светло-зеленые, по-весеннему прозрачные тона. В этой сцене и трава, и деревья с листвой, и даже тени от деревьев и холмиков - все было пронизано солнечным духом, восторгом авторов, которые сумели передать его с помощью цвета. До них казалось, что такого эффекта можно достичь только в живописи с помощью кисти и красок. А они сняли целую сцену, состоящую из серии кадров, и поразили зрителей своим искусством цветописи в кино. Фильм заканчивается трагедией. Один герой убивает другого. Последний кадр сцены снят с точки зрения того, кому суждено через мгновенье уйти из жизни. Мы видим как противник заносит топор и бьет им. И вдруг из-за верхней границы экрана медленно начинают сползать вниз широкие струи темно-красного потока. Это потрясает зрителя. Все предшествующие кадры сцены были сняты на натуре в пасмурный день. Снег без теней. Свинцовое небо. А темные бурые стены деревянных построек еще больше сгущали мрачность предстоящих событий. Красный цвет крови, разлившийся по экрану, срабатывал в этой сцене как диссонанс в музыке. Уникальность подобных приемов воздействия на зрителя не позволяет их повторять в других фильмах, потому что это будет расценено как плагиат или реминисценция, но побуждает авторов искать новые выразительные приемы. Критики могли бы сказать, что С. Параджанову и Ю. Ильенко в этой работе блестательно удалось выстроить цветовую драматургию своего произведения. Цвет - это музыка в пластике.

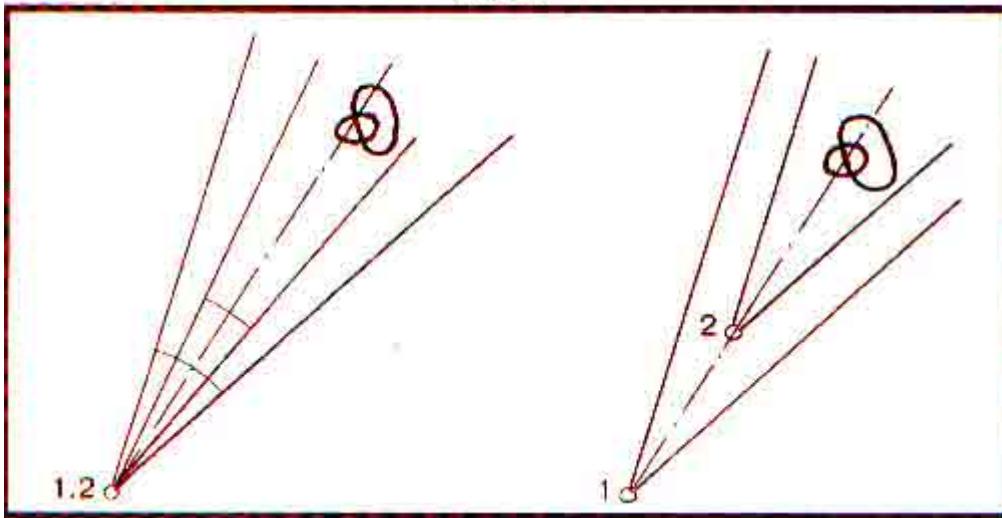
Принцип девятый

Монтаж по смещению осей съемки

Представьте себе типичную хроникерскую ситуацию: снимается репортаж, событие. Действие меняется быстро, как в калейдоскопе. В один из моментов - а таких обычно бывает довольно много на каждой событийной съемке - возникает необходимость следом за общим планом, в котором главным объектом является герой, быстро снять средний план того же человека. Камера стоит на штативе. В такой ситуации оператору некогда советоваться с режиссером, даже если он рядом. А часто оператор на подобные задания выезжает вообще только с ассистентом или осветителем. Техника на штативе самая современная, трансфокатор с электрическим приводом, изменение крупности - без проблем... Время дороже всего! Объект - в кадре! Не долго раздумывая, вы нажимаете на спуск при фокусном расстоянии объектива 35 мм.

Останавливаете камеру. Не глядя, переводите фокусное расстояние на значение 70 мм. Снимаете снова. Еще одна остановка камеры. Снова увеличение фокусного расстояния объектива - уже до 140 мм. И опять съемка. Материал у режиссера на столе. Все вовремя! Вы ждете похвалы за оперативность, за то, что успели снять три плана героя вместо одного по предварительному плану. С улыбкой победителя вы встречаете режиссера в коридоре. И что же? - Что ты наделал, - вопит режиссер, - Неужели тебе было лень подойти с камерой поближе, навести фокус и снять, укрупнение героя! Тоже мне нашелся пулометчик - отстрочил все с одной точки, и скорей домой! Из горького опыта нужно извлекать пользу. Так вы и поступаете. На следующей съемке, помня печальный урок, уже не тратите время на перевод фокусного расстояния объектива, а действуете строго по совету режиссера. Первый принцип монтажа по крупности четко держите в голове: с первой точки снимаете второй средний план, со второй - крупный. Все "по науке" Меняете точку, переставляя камеру ближе к объекту и, получаете все, как задумано. Ну, теперь-то уж все в полном порядке... А в коридоре снова крик. - Как ты снял?! У меня опять ничего не монтируется! Человек, который спокойно стоял у стола, на экране прыгает, как заяц! Надо уметь правильно снимать! - Объяснять надо уметь! И при этом -

Рис. 78



еще самому кое-что знать! Если Вы так ответите своему горячему режиссеру, то будете безусловно правы... Не подумайте, что эти истории выдуманы автором всего лишь для иллюстрации девятого принципа. Подобные конфликты происходят и сейчас, а подобные результаты вы можете увидеть на экранах телевизоров в любой момент, стоит только всмотреться в передачу каких-нибудь новостей или репортажей. Давайте разберемся, в чем все-таки заключалась причина резкого недовольства режиссера

результатами вашей работы? Почему спокойный человек "прыгал зайцем" на экране? Всмогитесь и вдумайтесь в планы съемок (рис. 78). Первое, что необходимо осознать: результат первой съемки от второй существенно отличаться не будет. Несовпадения главным образом проявятся в уровнях четкости и нечеткости фона и в степени смягчения черт героя при съемке среднего плана длиннофокусным и короткофокусным объективами. Иногда результат такой съемки на начинающих киношников и телевизионщиков действует ошеломляюще. Если они, конечно, склонны задумываться над плодами своего собственного труда. В самом деле: принцип монтажа по крупности соблюден, даже принцип изменения композиции кадров выполнен!

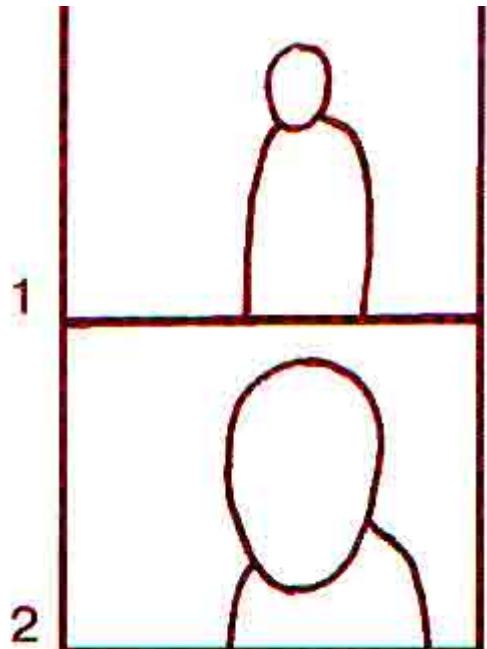


Рис. 79

Почему же не монтируются эти планы? (Рис. 79). Самое парадоксальное обстоятельство, как показывает опыт, состоит в том, что обычно объяснение этого принципа плохо воспринимается с рисунков на бумаге или на доске в аудитории. Особенно операторы относятся с большим недоверием к его сути. Поэтому проделайте мысленный эксперимент: снимите "наезд" на человека от общего до крупного плана с помощью трансфокатора, вырежьте два куска из этого наезда и смонтируйте их. Просматривая, даже мысленно, такой монтаж, можно убедиться в том, что вы ощутите неприятные рывки или скачки на склейках. В этом примере эффект нелепого монтажа становится как бы усилен тем, что непрерывное движение превращено в дергающееся. Человек на экране как бы "прыгает" на зрителя в момент соединения кадров. А это раздражает. То же самое происходит, когда монтируются кадры, снятые по схемам на рисунке 78. А секрет неприятного "прыгающего" эффекта состоит в том, что с изменением крупности плана ощущение изменения композиции кадра оказывается ложным. Абрис, контуры фигуры человека или его части остаются неизменными. и пропорции расстояний от центра композиции до рамок экрана практически не меняются, а тем более - расположение деталей фона по отношению к фигуре. Как правило, зритель обращает все внимание на лицо и глаза героя, а их расположение на экране при такой съемке существенно не изменяется, и это, как раз служит главной

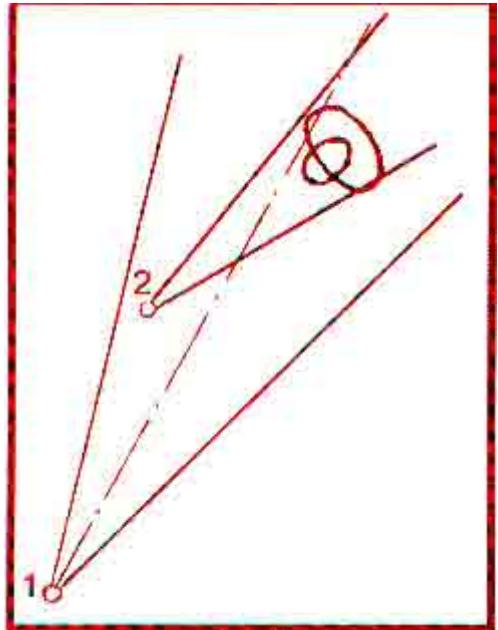
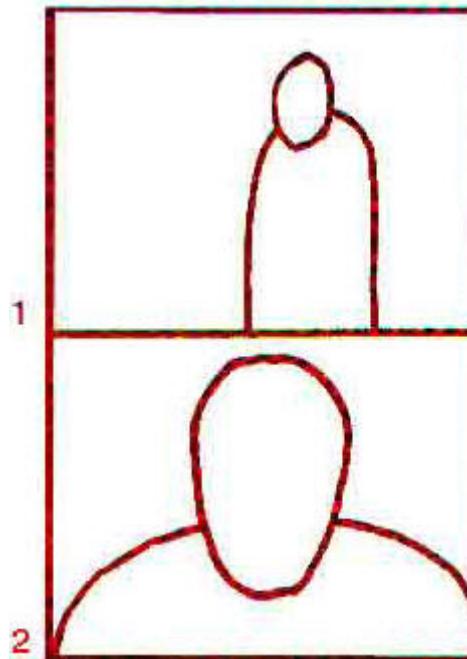


Рис. 80

причиной дискомфорта при восприятии стыка снятых таким неумелым образом кадров. Ни о какой плавности перехода с плана на план, в этом случае, говорить не приходится: конструкция композиции, принцип ее построения остались неизменными. Как же нужно провести такую, на первый взгляд, незамысловатую съемку? Трудно придумать более простой совет: сделайте вместе с аппаратом не только три шага вперед, но еще обязательно шаг в сторону, "сойдите" с оси своего объектива вправо или влево, чтобы новая композиция стала наиболее выразительной и более точно передавала содержание нового кадра. За счет изменения пропорций расположения центра композиции по отношению к рамкам кадра и по причине изменения фона позади от главного объекта произойдет такое изменение композиции следующего снимаемого кадра, которое зритель воспримет легко и не заметит стыка кадров в монтаже. Такая композиционная трансформация плана, как небольшое смещение центра композиции, обеспечит ту меру кадров, которая требуется для обеспечения комфортности восприятия их стыка. На плане съемки и в раскадровке это будет выглядеть так.

как показано на рисунках 80,81. Кроме того, что уже сказано, "обегание" объекта при съемке позволяет дополнительно удовлетворить потребность человека разглядеть объект с разных сторон, как бы "ощупать" его глазами. Постарайтесь припомнить, как нарастали ваши эмоциональные впечатления, когда вы осматривали произведения скульптуры в музее. Не боюсь ошибиться, если буду утверждать, что вы сначала делали несколько шагов вправо или влево перед тем как остановиться перед каждым из них, чтобы найти самую лучшую точку восприятия шедевра. Еще более ярко такая потребность возникает, когда перед вами произведение архитектуры. Не современная коробка массовой застройки, а уникальное образное сочетание и переплетение крупных объемов. Передвигаясь вокруг здания, вы добиваетесь того, чтобы в вашем сознании родилось ощущение объемности сооружения, рельефности его отделки, чтобы детали первого и

Рис. 81



от вас стали бы перемещаться на фоне основного объема. Именно в такие моменты передвижения вокруг объекта нарастает и крепнет чувство восторга, вызванное встречей с подлинным произведением искусства. Природа, как нарочно, придумала эту особенность восприятия, которая продиктовала экранному творчеству довольно жесткую закономерность условий съемки и стыка в монтаже соседних кадров с одним и тем же главным объектом. Для ленивых профессионалов принцип съемки, требующий смещения оси съемки каждого следующего кадра подобен кости в горле: еще и камеру двигать надо! А для неумех-зазнаек - подводный риф, на котором они обязательно пробивают борт корабля своего "профессионального" авторитета. А девятый принцип заключает в себе весьма простую истину: никогда не снимай следующий кадр, находясь на оси объектива предыдущего кадра! Сделай перед съемкой шага два в сторону, измени крупность с помощью трансфокатора и дави на кнопку "пуск" сколько хочется. Но если отойти чуть влево или вправо, да еще немного приподнять или опустить камеру, то будет достигнуто особое изящество в композиционном решении каждого следующего кадра! Этот принцип распространяется на съемки любого объекта: человека, автомобиля и даже слона. Только не забывайте сохранять направление взгляда или движения в кадре при смене точек съемки.

Часть 13.

Принцип десятый

Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре

На первый взгляд, название этого принципа выглядит довольно замысловато и туманно. Какая-то непонятная масса непонятно куда и почему движется. И вообще: какая может быть масса на экране, если там перемещаются только светлые и темные пятна разных цветов, мнимые фигуры и предметы? Греческое слово "движение" (кинематос) встало во главу имени грандиозного творческого явления земной цивилизации - кинематографа. Способность фиксировать и воспроизводить на экране движение позволила кинематографу покорить сердца миллиардов людей. Телевидение, как дитя кинематографа и радио, унаследовало все родовые признаки родителей. Представьте себе, что на экране прекратилось движение, - и все: нет ни телевидения, ни кино! Десятый принцип соединения соседних кадров - один из самых важных в монтаже изобразительного ряда обоих видов экранного творчества. Он диктует свои требования и условия в самых разнообразных случаях, приемах и вариантах монтажа. Что же такое - "движущаяся масса" в кадре? Самый

простой пример. Снят статичный кадр: на фоне леса идет человек. В контурах его фигуры все видимые нами элементы перемещаются по экрану со скоростью его движения. Не отдельно голова, брюки, пиджак, ботинки и кисти рук, а именно все одновременно. А человеческое и зрительское восприятие устроено так, что наши глаза в первую очередь и обязательно направляются на движущийся объект, стараются ухватить и разглядеть его. И при этом наш взгляд почти безотрывно сопровождает этот предмет. Так вот - голова, пиджак, брюки, ботинки и кисти рук представляют собой некую движущуюся массу, которая в данном случае занимает небольшую часть экрана. Сначала мы и в жизни, и на экране "впиваемся" взглядом во все, что движется, а только потом начинаем разглядывать что же это такое. Движущийся объект может занимать в кадре любую часть его площади и даже весь кадр целиком. Все, что находится в пределах силуэта этого объекта, перемещается по экрану и в первое мгновение представляет собой для зрителя движущуюся массу. Поэтому десятый принцип монтажа определяет, как нужно поступать режиссеру и оператору с такой "массой", когда они снимают и монтируют кадры с каким-либо движением внутри этих кадров. Конкретный разговор начнем с очередной головоломки. Герой едет в поезде. Вам необходимо это передать на экране. Пусть он немножко

погрустит в дороге. Вы снимаете первый кадр, статичный: пролетающий мимо состав поезда. Перед камерой мелькают вагоны. Потом - второй: герой стоит у окна в проходе вагона и смотрит вперед по ходу поезда. Будем надеяться, что вы не забыли про третий принцип и выбрали точки съемки так, чтобы в первом и во втором кадрах поезд на экране двигался в одну и ту же сторону. Мизансцены такой съемки изображены на

Рис. 83

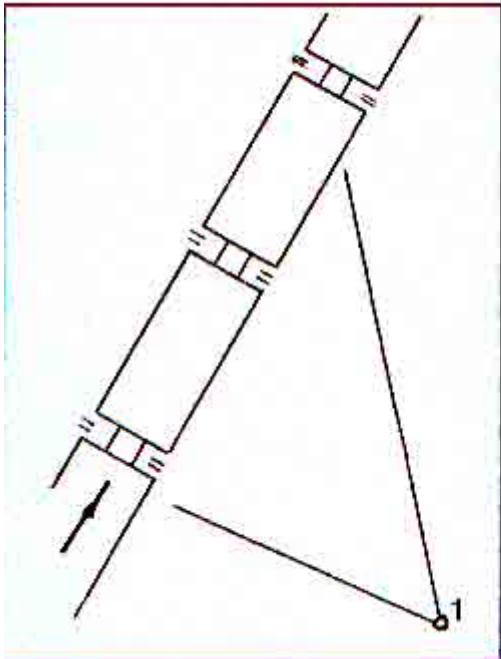
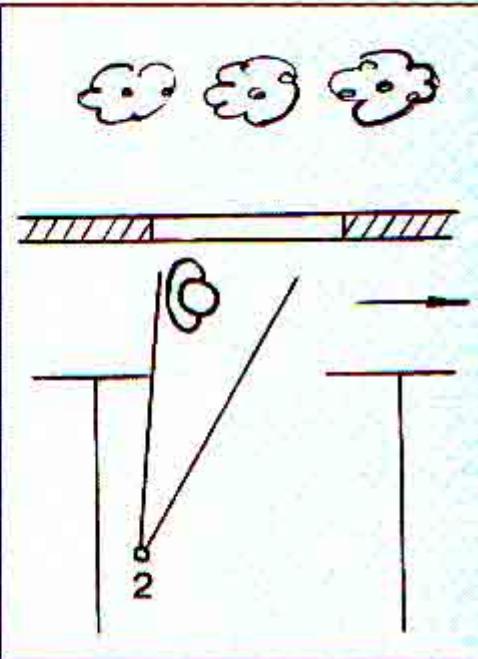


Рис. 84

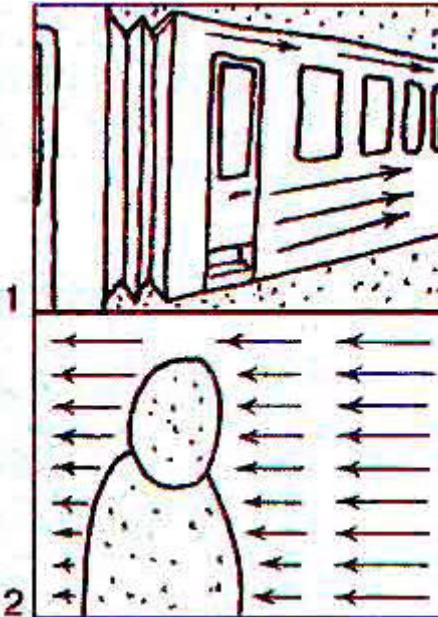
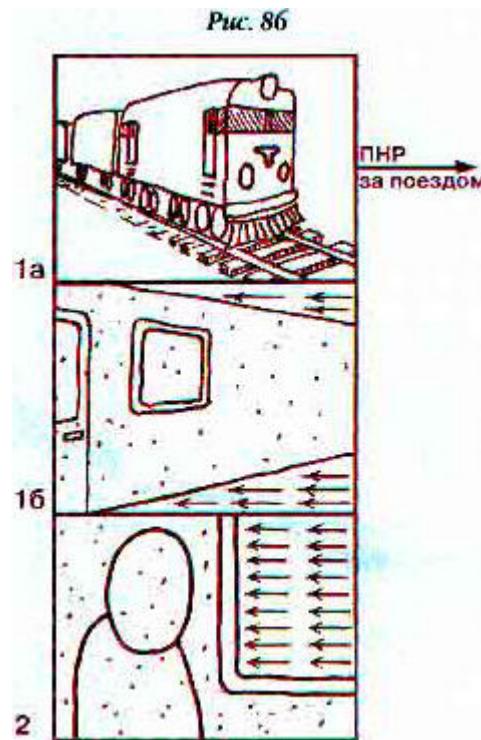


слева направо часто-часто проскаакивают один за другим вагоны поезда. Кадр наполнен движением. Зритель

на рисунках 83 и 84. Ну, и где же здесь подвох, спросите вы? Все просто, понятно и правильно! Больше того... Вы постарались придать кадрам ярко выраженную динамику. И для этого есть предпосылки - есть энергичное движение, и его можно эффективно передать на экране. Поэтому в первом кадре мелькающие вагоны заняли большую часть площади в пределах рамки. Но и во втором вы постарались: пейзаж за окном вагона почти во весь кадр стремительно несется навстречу герою. А теперь вдумаемся в то, что получится в монтаже после такой съемки и что увидит и испытает зритель? Попробуем вместе с ним пережить эти впечатления. В первом кадре

воспринимает эту движущуюся почти во весь экран массу окон, сцепок, колес... И как раз в этот момент, когда глаза привыкли, можно сказать адаптировались, к движению поезда, вы... меняете кадр. Во втором - герой стоит на фоне окна. Мимо проносится лес. Этот кадр тоже наполнен движением. А теперь обратите внимание на стрелки, которые нарисованы в этих кадрах (рис. 85). И в одном кадре много движения, и в другом. Но они направлены навстречу друг другу. Поэтому при смене кадров зрителя буквально шарахнет по глазам вся масса несущегося навстречу леса. Ни о какой комфортности восприятия говорить не приходится. Вот какая неудача случилась... Что же делать? Если

немного напрячь свое воображение и мысленно проиграть несколько разных вариантов съемки и монтажа, то с полной уверенностью можно сказать, что вы отыщете выразительный, эффектный и одновременно комфортный вариант стыка кадров с тем же самым содержанием. Первую точку съемки можно оставить той же. Затем, сняв с десяток пролетающих мимо вагонов, следует начать быстрое панорамирование аппаратом в сторону движения поезда. Скорость панорамы должна быть такой, чтобы один из вагонов как бы замер в рамке кадра, а шпалы, земля и пейзаж стали бы двигаться в обратном направлении. Обычно для этого оператор выбирает какую-то деталь, допустим окно, и поворачивает камеру так, чтобы оно не меняло своего положения в рамке кадра, следит за ним. Этот прием называется панорамой слежения. Благодаря использованию этого приема, половина задачи нами уже



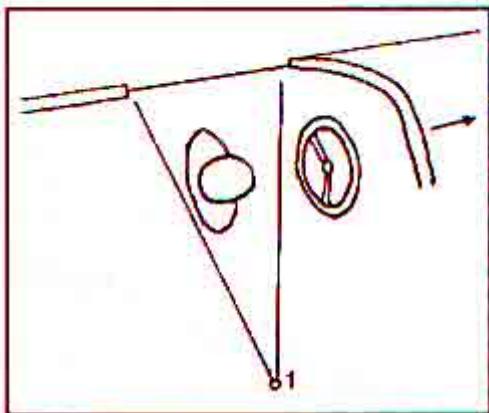
решена: на несколько мгновений выбранный вагон прекратил стремительное движение вдоль экрана. А

выбранный вагон прекратил стремительное движение вдоль экрана. А нескольких десятых секунды, пока он не успел еще далеко умчаться, нам вполне достаточно, чтобы подготовить комфортный переход в следующий кадр. Только начинать такой кадр лучше с другой композиции - как бы встречая поезд в статичном кадре 1а. Затем выполняем панораму слежения, провожая "взглядом" вагон до положения 16, потом останавливаем и выключаем камеру. Во второй кадр тоже можно внести некоторые изменения для достижения идеальной

комфортности стыка. Для этого необходимо переставить героя на фон стены вагона, а окну отдать не более одной трети площади кадра (рис. 86). Точки на раскадровке показаны те элементы композиции, которые в данный момент неподвижны на экране. Если этот монтажный кусок сцены сопроводить нарастающим стуком колес, то зритель обязательно ощутит стремительность движения поезда с самого начала первого кадра и до конца второго. Это поможет пережить ему ощущение движения. Теперь можно прокомментировать процесс зрительского восприятия стыка кадров. Начав панораму слежения, мы дали возможность глазам зрителя переориентироваться с восприятия движения в одну сторону некоторой "массы" кадра на восприятие движения в противоположную сторону. Это обстоятельство и позволило нам добиться мягкого, незаметного перехода с плана на план. Мы принудили глаза зрителя к восприятию нового движения и во втором кадре продолжили движение в

этом же направлении. Даже если бы мы оставили второй кадр без изменений, стык получился бы почти комфортным. Если кому-то из читателей первый пример показался недостаточно убедительными или непонятными, то воспользуемся еще одним. По шоссе движется автомобиль. За рулем - ваш герой. Начнем с

Рис. 87



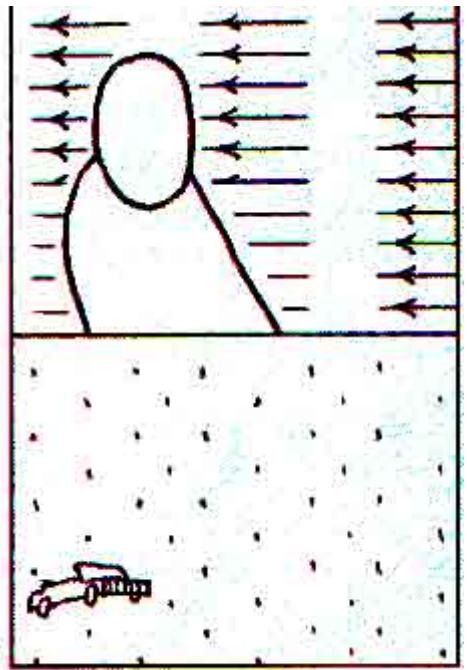


Рис. 89

его среднего плана. Итак, первый кадр - водитель в кабине движущегося авто, он снят с соседнего сидения так, что элементы машины остались за рамкой кадра (рис. 87). Второй кадр - статичный. Далеко на шоссе виден маленький приближающийся автомобиль (рис. 88). Требование принципа сохранения направления движения снова выполнено безупречно. Сняли. Монтируем. Проверяем результат на экране. А он - неутешительный: стык гладким не получился. Придется анализировать впечатление от экспериментального просмотра. Снова - стрелками и точками. В первом кадре фигура водителя занимает примерно четверть площади экрана. Остальная часть занята движущейся массой. Во втором - движущаяся масса занимает только одну тридцать шестую часть площади, ограниченной рамкой, но перемещается в обратном направлении. По сути дела, второй кадр можно считать содержащим неподвижное изображение (рис. 89). При таком соединении кадров глаза зрителя неизбежно будут вынуждены производить после появления второго кадра крайне неприятную для них перестройку с

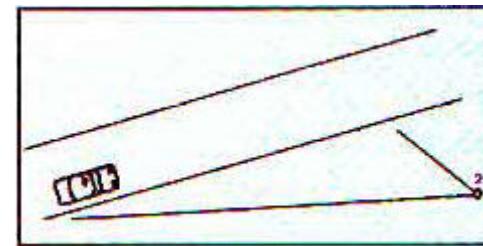


Рис. 88

восприятия движения на восприятие статичного изображения, а потом еще приноравливаться к слежению за объектом в обратном направлении. Наше зрительное восприятие обладает некоторой инерцией, что сравнимо с инерцией физических тел. Эффект монтажа кадра, наполненного движением, со статичным кадром сравним с ощущениями бегущего человека, если на его пути поставили толстое прозрачное, незаметное для него стекло. Наша подопытная персона неизбежно очень сильно ударится о неподвижную преграду (трюк,

который сотни раз использовался в кино). Преграда неожиданно оказывается на пути этого человека, и статичный кадр после динамичного для зрителя тоже неожиданность. Монтаж кадров водителя и автомашины на дороге как раз произведет эффект неожиданного столкновения с неподвижным предметом, но только жертвой столкновения окажется наше восприятие. Как быть? Вариантов "лечения" такой убогой съемки, как всегда, - несколько. Назовем только два. Для создания комфортности восприятия стыка можно несколько изменить точку съемки второго кадра, его композицию и прием. Аппарат перенести подальше от шоссе, чтобы снимать автомобиль движущимся поперек кадра. А начать кадр - прямо с панорамы слежения за машиной. Тогда движение фона за силуэтом кабриолета будет точно совпадать по направлению с движением фона за фигурой шофера в первом кадре. Следует предусмотреть совпадение темпа или скоростей движения фонов. При значительном удалении камеры от автомобиля скорость движущейся массы может оказаться слишком медленной, и тогда зритель все-таки "споткнется" на стыке кадров. Чтобы избежать ошибки, лучше снять несколько дублей объективами с разными фокусными расстояниями. Второй вариант. В конце первого кадра сделать панораму с водителем на спидометр, стрелка которого указывает на цифру 120. Таким образом мы получим завершение плана в виде статичного изображения. А оно без проблем обеспечит "чистый"

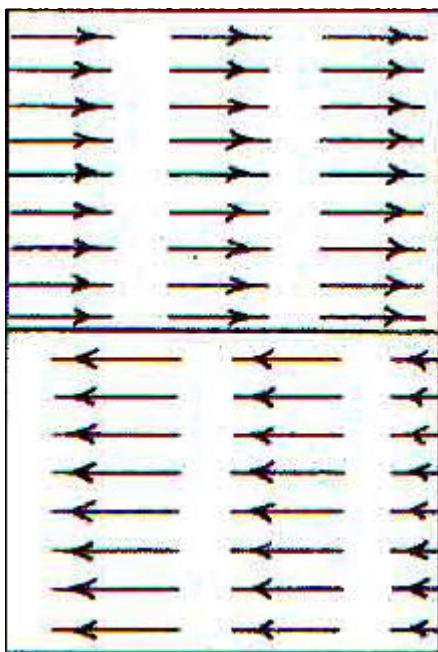


Рис. 90

начально по схеме на рис. 88. И, наконец, самый острый пример для иллюстрации принципа монтажа по направлению основной движущейся массы кадра. В нем предельно отчетливо проступает его суть. По причине отсутствия образования иногда начинающие "режиссеры" пытаются поставить в монтаже одну за другой две панорамы, снятые с движением камеры в противоположных направлениях (рис. 90). Ничего более варварского для зрительного восприятия придумать невозможно. А если идут на экране подряд два стыка трех панорам с разными направлениями движения, то с гарантией можно сказать, что эффект такого монтажа будет равен воздействию рвотного порошка. Чтобы не "бросать" дорогого зрителя из стороны в сторону как на гонках автомобилей по серпантину, в кино еще на заре его развития был отработан простейший прием съемки. Всякую панораму оператор обязательно снимает, начиная ее со статики и заканчивая статикой. Две секунды в начале кадра и столько же в его конце - без движения. Так обычно выполняется съемка любой панорамы независимо от будущего монтажа. Только в этом случае у режиссера появляется определенная свобода выбора наиболее интересного монтажного решения. У него, что называется, развязаны руки для поиска наиболее выразительного

кадр со статичным началом панорамы и, после завершения панорамы статичным куском, снова поставить статичный кадр. Может отрезать статичные куски панорам, если они сняты в одном направлении и соединить их между собой как продолжение обзора, например, какой-то местности и т. д. Монтаж по движению основной массы кадра - один из самых распространенных видов соединения двух кусков в подлинном экранном творчестве. В общем случае, для обеспечения комфортности соединения планов с движением какой-то части изображения в кадре, необходимо выполнить несколько простых условий.

1. Направления движущихся масс в соседних кадрах должны совпадать или иметь близкие векторные значения.
2. При монтаже кадра с полностью статичным изображением с кадром, в котором имеется движущаяся масса, эта масса должна занимать менее одной трети площади всего изображения.
3. Скорость движения масс в смежных кадрах должна полностью совпадать или быть достаточно близкой, т. е. темп движения в одном кадре не должен отличаться от темпа движения в следующем.

Выполнение этих условий позволяет чрезвычайно эффектно монтировать, соединять между собой кадры с движением - не только те, которые являются продолжением один другого по своему действию в какой-то сцене, но, что не менее замечательно, монтировать по движению кадры совсем не связанные сюжетом, а только мыслью автора. Иногда режиссеры и монтажеры пользуются инерционным свойством нашего зрения, чтобы соединить совершенно разные по содержанию кадры. Например, можно смонтировать подряд план несущегося поезда, план стремительно движущегося в ту же сторону автомобиля, кадр с героями, скачущим на коне в том же направлении, план пролетающего самолета и план бегущего по полю или по лесу того же персонажа. Для зрителя все пять кадров, снятые панорамой сопровождения, превратятся, благодаря совпадению движения фонов, в единый кусок развития действия и будут им восприняты легко, словно на одном дыхании. Но вместе с тем последовательный монтаж этих кадров донесет до зрителя мысль о том, что герой долго и настойчиво добирался к своей цели. Здесь нужно только оговорить еще одно обстоятельство, предусмотренное этим принципом: движущаяся на экране масса должна из плана в план занимать примерно равные площади кадра. Можно воспользоваться данным принципом иначе и более элегантно. Снять движение разных объектов в одном направлении в статичных кадрах и смонтировать их так, чтобы движение одного объекта как бы продолжало или даже частично повторяло движение другого - в следующем плане. Но нужно помнить о том, что площадь, занятая в соседних кадрах движением, должна быть примерно одинаковой.

Обычно такое монтажное решение очень эффектно смотрится на экране. Несколько подобных примеров можно найти в фильме Ю. Озерова "О, спорт, ты - мир!" про Олимпиаду в Москве. Монтаж "движения" с "движением" широко используется в рекламных клипах. Все десять принципов составляют всего лишь азы профессионального мастерства режиссеров, операторов и монтажеров в их экранном творчестве. Но без знания этих принципов невозможно грамотно и достойно осуществить ни одну съемку в кино или на

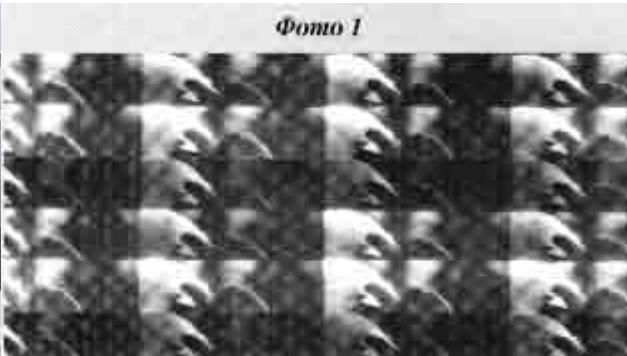
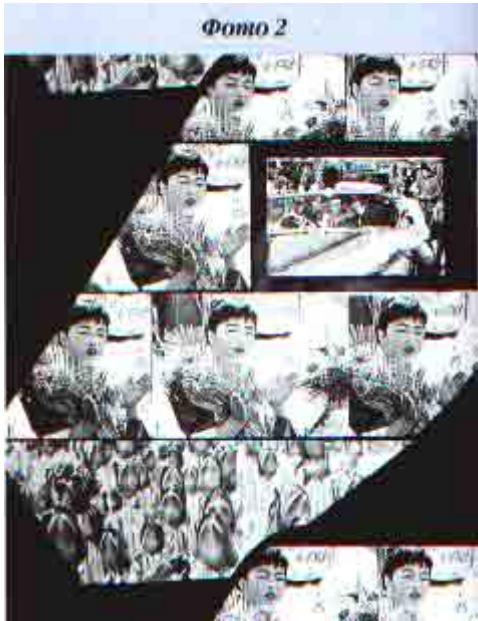
телевидении. Дальше вам будет предложен краткий рассказ о том, как же вести повествование пластическими образами, как излагать содержание последовательностью кадров.

Часть 14.

Множественная композиция

Поликадр

Эпоха деления экранного творчества на специфические виды: кино, видео или телевидение - кончилась! Появление в магазинах бытовых установок домашнего электронного кино и внедрение телевидения высокой четкости растерло в пыль различия между ними. И как бы ни старались оголтелые патриоты той или другой разновидности массовой экранной коммуникации доказать свою исключительность или обособленность друг от друга, им это уже не удастся сделать - их творчество подчиняется единым закономерностям природы общения со зрителем посредством экрана. Стереофонический звук и большой, до двух метров по диагонали, экран позволили принести в дом всю силу воз действия эффектов современного кино. А это значит, что и телевидение обладает теми же возможностями, нужно только уметь ими пользоваться. Сегодня на телевидении в заставках, в новостях, на видео в рекламных и песенных клипах зрителю постояннолагаются кадры с множественным изображением. Некоторые по незнанию называют такие кадры "мультiplанами" или "мультикадрами". Но у них есть точное название, появившееся и утвердившееся в кино в 60-е годы: поликомпозиция, множественная композиция или поликадр. Оказывается, весь опыт кинематографа и знания тридцатилетней давности сегодня вызваны жизнью к действию. Приставка "поли" пришла в русский язык из греческого. "Поли" на языке эллинов означает "полюс", "весьма", "намного", "самый", "очень" и в отдельных случаях передаст значение множественности. Но в русской словесности окончательно приобрела смысловой оттенок множественности, и мы по-другому ее не воспринимаем. По-английски кадр, сложенный из нескольких изобразительных кусков, называется "multiple shot" - составной, сложенный из частей, множественный кадр. А читается, как "малтипл шот", но совсем не - "мультиплан". Долгое время развитие и массовое применение поликадров на телевидении сдерживалось малыми размерами экрана и недостаточной четкостью изображения, хотя электронная технология позволяла пользоваться этим выразительным средством уже давно. Автор данной статьи, ваш покорный слуга, сделал седьмой по счету в Советском Союзе полиэкранный фильм в 1963 году а первый поликадр в русском кино появился аж в 1915 в



фильме Якова Протазанова "Драма на даче". А теперь возьмемся за дело! Поликадр - пробный камень, на котором проверяется профессионализм режиссера. При его создании творцу приходится учитывать чуть ли не все 10 принципов межкадрового монтажа

изображения одновременно. Но давайте не будем забывать сложившуюся традицию: сначала вопрос. Можно ли отнести этот кадр из фильма "Большой приз" режиссера Дж. Франкерхаймера в разряд поликадров (фото 1)? Ни в коем случае и ни при каких обстоятельствах! А кадр из фильма режиссера К. Домбровского (фото 2)? Можно рассматривать как поликадр, но с большим трудом и с большой натяжкой. А дело в том, что первый "поликадр" получен с помощью множительной линзы, и все его

составляющие кадры являются точной копией с одного и того же плана. То же самое можно получить, используя спецэффекты или компьютер. Этот прием хорошо известен в кино и применяется тогда, когда режиссер хочет показать на экране, как в глазах крепко подпившего человека выглядит действительность или собеседник. Добавление на экране к ОДНОМУ кадру, в котором мы видим шлем гонщика и руку с поднятым вверх большим пальцем, еще двадцати трех копий этого кадра нисколько не меняет и не расширяет содержание композиции, говоря в другой терминологии, - не прибавляет информации, не прибавляет ничего нового. И это - принципиально! Сопоставление идентичных кадров между собой не может, не способно породить новый смысл, дополнительную информацию. Сколько бы раз вы не множили единицу на другие единицы, вы все равно в итоге получите после знака равенства ту же самую единицу! Следовательно, для того, чтобы ваша множественная композиция могла претендовать на звание "поликадр", и это необходимо знать твердо, нужно сопоставить, включить в композицию кадры разного содержания. Только в этом случае может народиться новый смысл композиции, произойдет расширение ее содержания благодаря сопоставлению двух разных кадров, двух или более квантов информации. Первый вывод. Если режиссер задумал создать множественный кадр, он должен прежде всего ответить себе на вопрос: что он хочет "сказать" зрителю этим кадром, что он хочет выразить, какая мысль заложена им в эту композицию. А возможности у полизображения для выражения разных идеи и даже самых сложных по своей сути - почти не

ограничены. В обычном монтаже кадры и их содержание сопоставляются зрителем последовательно. Смысл второго как бы накладывается на смысл первого, от чего рождается новое содержание, дополнительная информация, которая не заключена ни в первом, ни во втором кадрах отдельно. В поликадре сопоставление тоже может происходить последовательно, но с равным правом оно может быть выполнено одновременно. Последовательно - это значит, что зрителю режиссер предлагает сначала увидеть и осознать одну составляющую часть будущей поликомпозиции, и только потом - вторую, когда первая еще остается на экране. Одновременно - это значит, что два или более кадров множественной композиции предлагается осмотреть и осознать зрителю сразу, одномоментно. Такой вариант - каждый день на телевизорах. Этот вариант предполагает наличие самых жестких профессиональных требований к такого рода поликадрам и их создателям. Восприятие таких композиций находится на грани предельных психофизиологических возможностей человека, а поликадр предоставляет творцам все условия для того, чтобы их перешагнуть. Тут-то и возникает потребность в знаниях: как и на каких принципах строится множественное изображение в кадре. А принципы все те же. Но они требуют дополнительного разъяснения. Чтобы зрителю создать необходимые предпосылки комфорtnого восприятия таких кадров, режиссеру следует предварительно продумать маршрут осмотра или, что - тоже самое, последовательность восприятия отдельных составляющих такого кадра и представить композицию зрителю на экране в форме, которая собирает, а не рассеивает его внимание. Наше зрение и зрительное восприятие устроены так, что после одномоментного "фотографирования" всего предложенного на экране, через доли секунды зритель стремится определить, с чего начать последовательный осмотр композиции. Последовательный осмотр является главным в процессе получения зрительной информации. Последовательно мы наблюдаем окружающую действительность, последовательно осматриваем произведения живописи. К сожалению, в большинстве случаев режиссеры современной теле- и видеопродукции над такой задачей просто не задумываются. Построил какую-то поликомпозицию какой-то режиссер и думает про себя: "Я - новатор! Я открыл нечто новое!". И непомерная гордость застилает его рассудок. А бедные зрители каждый день видят на экранах умопомрачительные и бессвязные "навороты" из множества кусков, которые вынуждены пропускать "мимо глаз", потому что разобраться в них невозможно, а следовательно, невозможно понять смысл и воспринять эмоционально. "Чудят там эти режиссеры... Ну и пусть чудят. А я буду смотреть только то, что мне нужно и что меня интересует", - рассуждают они у телевизоров. Однако поликомпозицию можно выстроить весьма осмысленно и удивительно эффектно. Великие живописцы от Рафаэля до Малевича всегда строили композиции своих произведений с учетом последовательного осмотра зрителем. Это закладывалось ими в композиционный прием, ибо другого метода получения информации в изобразительной форме у зрителя просто нет. Второй вывод. Если вы предлагаете зрителю одномоментно воспринять поликадр, позаботьтесь о том, чтобы он понял по какому маршруту ему вести осмотр сложной композиции. Для этого есть целый набор приемов, но в

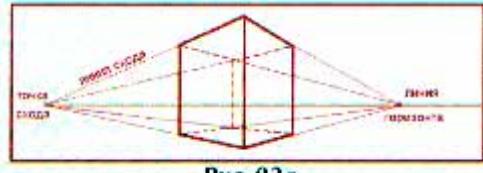


Рис. 92а

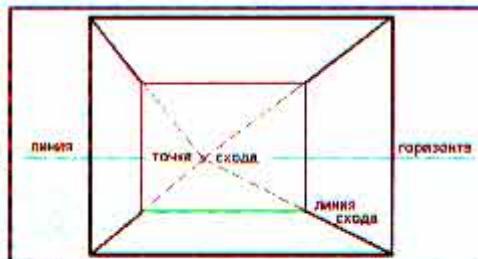


Рис. 92б

собрать, сконцентрировать изображении, а не отпугнуть с того, как в обыденной жизни как такое восприятие отображается на плоскости. Принципы построения перспективы хорошо известны всем художникам и архитекторам. Первое построение перспективы на примере куба можно назвать открытым пространством (рис. 92а), а второе - замкнутым (рис. 92б). Когда мы смотрим на дом на улице, то он нам представляется в первом варианте построения, а когда мы входим в какое-то помещение, то оно в нашем восприятии отображается по принципам построения замкнутого пространства. Как в театре, сцена - это

любом случае первый элемент должен содержать в себе акцент, чтобы привлечь интерес, чтобы зритель понял, с чего начать. Третий вывод. Третий принципиальный момент в построении поликомпозиции - умение внимание зрителя на вашем сложном откровенной бессистемностью. Начнем человек воспринимает пространство и

Рис. 93а

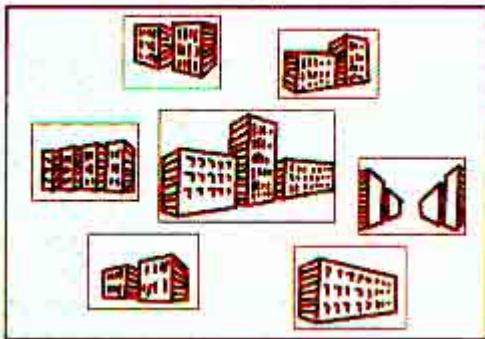
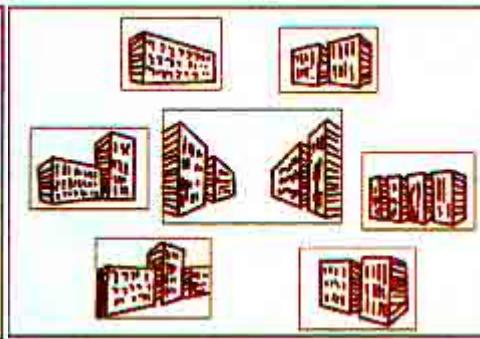


Рис. 93б



большая комната, но без четвертой стены. Точно так и у нас на экране: в черной рамке заключено то или другое пространство. А психология и опыт говорят, что сходящиеся к мнимой точке линии пространства собирают, концентрируют, активизируют внимание воспринимающего. Расходящиеся линии перспективы (первый принцип построения) рассеивают, "разваливают" активность восприятия. Чтобы убедиться в этом

утверждении, со зрителями был даже проведен эксперимент. Им для просмотра были предложены два варианта построения семиэкранной композиции (рис. 93а, 93б). Были сняты улицы разных городов, по которым идет герой. После просмотра все без исключения отметили в своих анкетах, что второй вариант воспринимался легче, эффектней, эмоциональней. Отсюда вывод: для зрителя нужно обязательно в композиции множественного кадра создать иллюзию замкнутого пространства внутри рамки кадра независимо от количества самостоятельных элементов композиции и места, где проводилась съемка. Если один кадр был снят на Камчатке, а второй - в Париже, если первый - в Майами, а другой - в Калифорнии, - в любом случае мнимые линии схода объектов в этих пространствах должны быть при монтаже направлены куда-то почти в одну точку на экране. Режиссер А. Шеин в фильме "Наш март" поступает именно по этому



Фото 3

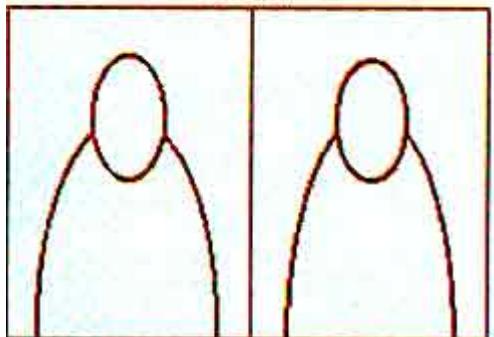
принципу. Он переносит второй принцип межкадрового монтажа "по ориентации в пространстве" на конструирование множественного изображения и добивается тем самым выражения нужного ему смысла и простоты восприятия этого смысла (фото 3). В то время как народные массы вышли на улицы с требованиями "Долой правительство!", министры этого Временного правительства в Петрограде по телефону решали, что следует предпринять. Лицо говорящего в микрофон находится в левой части кадра и обращено к слушающему, а наушник слушающего "смотрит" в сторону микрофона, как бы подтверждая, что первый обращается ко второму, а второй слышит первого. Их



линия взаимодействия проходит прямо через экран. Как бы мы сегодня ни относились к минувшим событиям в России, отображенным в кадре, с точки зрения профессии данная композиция выглядит безупречно. Однако Дж. Франкенхаймер в более простой композиции в кадре из того же фильма "Большой приз", допускает элементарную ошибку (фото 4). По содержанию и развитию хода сюжета ему нужно было показать как два героя наблюдают за ходом гонок. Наблюдают, но делают это по-разному "верхнему" важны отыгранные у соперника секунды, а героиня переживает за жизнь своего возлюбленного. Во

время гонок пошел дождь и чрезмерно возросла опасность вылететь с трассы на повороте при скорости больше 200 км в час. Ей не нужна победа любимого человека, ей дороже его жизнь. Но на экране получилось совсем наоборот. Хозяин клуба с секундомером смотрит в сторону движущейся машины. Его внимание там, где идет борьба. А героиня, наоборот, отвернулась от трассы гонок, и ее внимание привлекло что-то иное. В конечном итоге режиссер не достиг выражения того смысла, который намеревался передать зрителю. Теперь

Рис. 94



обратимся к примерам из повседневной практики телевидения. Идет передача новостей. Ведущий из студии задает вопрос журналисту, который находится на прямой связи на другом конце Света. На экране двуптих (рис. 94). Как вам нравится такое общение двух людей, которые, разговаривая между собой, не считают нужным смотреть друг на Друга, а глядят стеклянными глазами на зрителя? Думаю, что такой нелепый кадр не сможет доставить зрителю удовольствие! Есть ли выход из этого сложного положения? Конечно, есть, если вы знаете 10 принципов межкадрового монтажа! На экране для зрителя нужно создать иллюзию

прямого общения, как будто ведущего и журналиста не разделяет гигантское расстояние, а они находятся

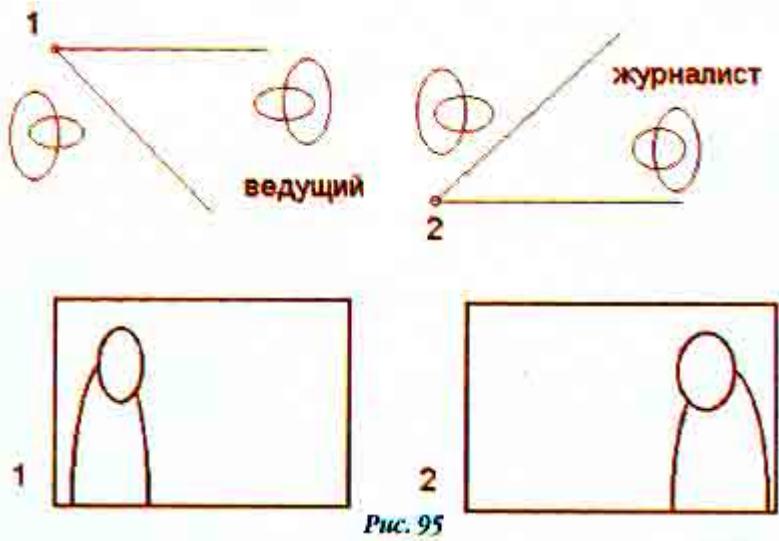
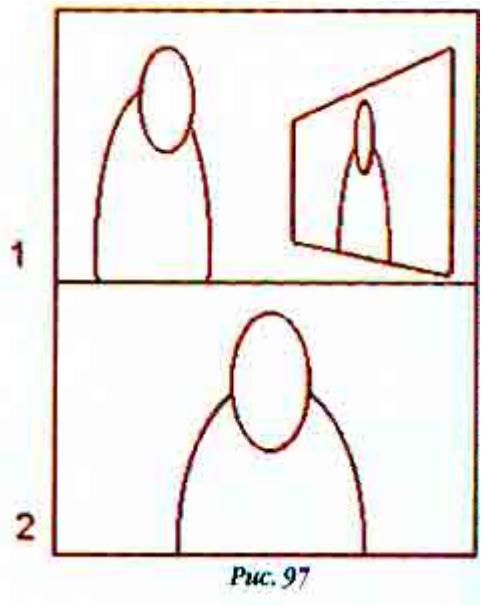


Рис. 95

ведущего и журналиста не разделяет гигантское расстояние, а они находятся рядом. Для этого следует предварительно договориться между собой режиссерам и операторам в студии и за тридевять земель, что ведущий, к примеру будет смотреть при съемке вправо от камеры на ассистента или на монитор на уровне глаз, а журналист - влево от аппарата на стоящего рядом помощника, как показано на рис. 95. Если съемка идет по указанной на рис. 95 схеме, то совмещение двух кадров для передачи в эфир не составит никакого труда. Зритель получит привычную для него форму "упаковки" зрительной информации. Но для этого, конечно, предварительно следует чуть-чуть "пошевелить" тем, чем положено в подобных случаях (рис 96). Режиссеры ОРТ идут несколько

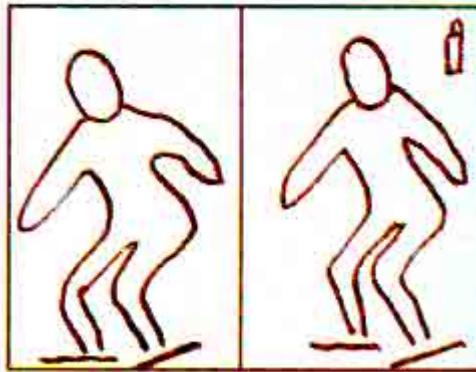
другим путем, но профессионально полностью оправданным. В первом кадре они снимают ведущего,



который смотрит на экран монитора. А во втором - предлагают зрителю средний план журналиста в фас, как бы снятого с точки зрения ведущего (рис. 97). Еще пример из передач с Олимпийских игр в Нагано. Показываются забеги конькобежцев. Пока бегуны стоят на старте, их можно разглядеть, запомнить, кто в каком костюме, чтобы потом проще было различать во время бега. К тому же старт - напряженный и ответственный момент для спортсменов. И режиссер нам показывает

двойную композицию (рис. 98). Сразу отдадим ему должное - такой кадр имеет полное право на

Рис. 98



отдадим ему должное - такой кадр имеет полное право на существование. Но... Но все ли уж так безупречно? Обратите внимание, что в углу правой части кадра находится какой-то непонятный объект. Это - стартер. Только после ЕГО выстрела начнется бег. Он - не менее важная фигура в это мгновение. К тому же необходимо знать, что совмещение нескольких кадров в одном всегда ведет к уменьшению масштаба каждого из них. Даже на большом телевизионном экране зрителю не захочется разглядывать мелкие фигурки людей, напрягая зрение. Поэтому возрастает значение правильного выбора крупности и композиции каждого

слагающего поликомпозицию кадра. Логично, что совмещение, например, четырех крупных планов на экране

Логично, что совмещение, например, четырех крупных планов на экране будет более выразительным, чем совмещение общих планов тех же самых объектов. Роль крупного плана, которого почему-то очень боятся у

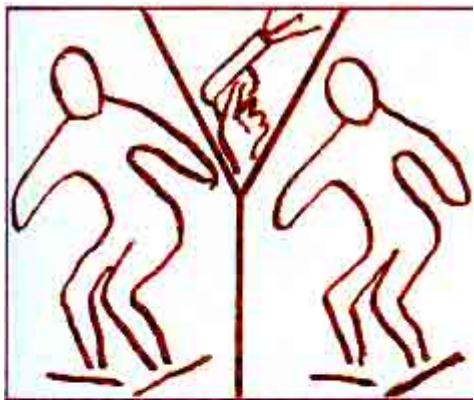


Рис. 99а

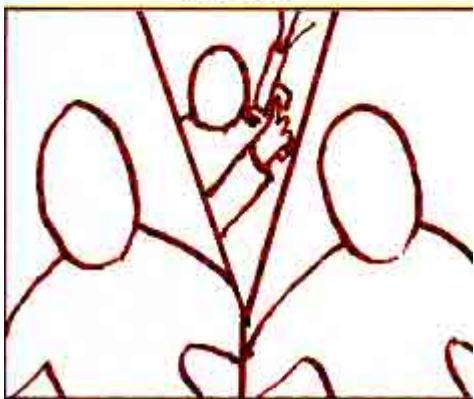


Рис. 99б

нас на телевидении, резко возрастает. Опираясь на такие постулаты, поликадр старта конькобежцев можно было бы создать по вкусу режиссера в одном из двух вариантов, как на рис. 99. Как только конькобежцы

побегут, можно переходить к последовательному монтажу. Но на этом этапе рассуждений складывается

последовательному монтажу. Но на этом этапе рассуждений складывается новый вывод. Четвертый вывод. Обязательная организация последовательности действий в частях кадра, составляющих композицию. В предложенном варианте этот принцип отчетливо проступает в композиции: налицо четко выраженная последовательность действий. Сначала стартер смотрит, как девушки приготовились к бегу, потом поднимает

пистолет. В этот момент бегуны неподвижны, а движущийся объект привлечет к себе внимание. Раздается выстрел. Дым и пламя, вылетевшие из пистолета, дают начало другому движению - движению спортсменок. А зритель естественно переключает свое внимание с одной части композиции на другие, в которых началось

более интенсивное движение. Организация в поликадре четкой последовательности действий в его составных частях есть обязательное условие обеспечения комфортности и простоты восприятия сложного изображения с экрана. Если вы задумали поликадр, в котором главное содержание выражено статично, а дополнительное -

наполнено активным действием, то безошибочно можно предугадать, что зритель не сможет разобраться в содержании такой композиции и не поймет ее смысл. Крупный план - одно из важнейших и сильно воздействующих выразительных средств экрана. При конструировании множественного изображения о нем

следует вспоминать как можно чаще. И вот пример сочетания двух крупных планов в одной композиции из прошлого опыта кино. Скульптор-антрополог М. М. Герасимов лепит по черепу бюст человека, жившего под Владимиром 25 тысяч лет назад. Кадр из фильма А. Соколова "Встреча с далеким земляком" (фото 5). К использованию поликадра, как правило, лучше прибегать тогда, когда необходимо выразить какую-то особую

мысл

ь

автор

а или

режи

ссера

. Так

пост

упил

А.

Шеи

н,

когда

хотел

подч

еркн

уть

роль

Чапа

ева в

кавал

ерий

ской

атаке

Кадр

о 6. В



Фото 6

ом,

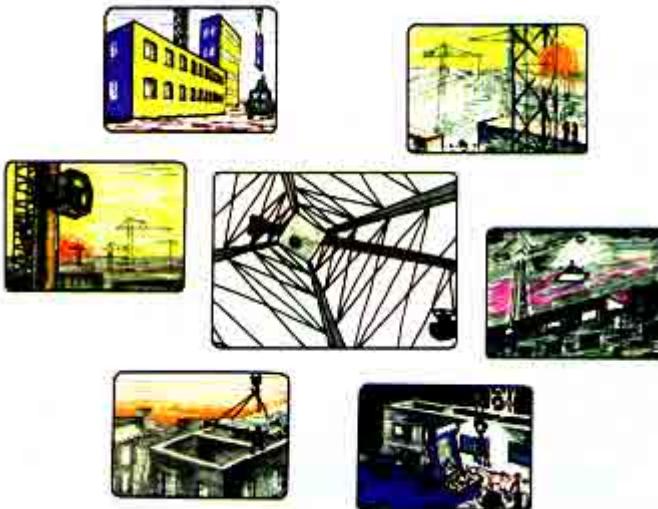
же тему В результате такого сопоставления рождается обобщенный образ войны. Особую роль в этом кадре имеет рамка. Она подчеркивает, а можно даже сказать, активизирует выражение мысли, заложенной автором в композицию. В то же время, ее рваные края обостряют эмоциональное переживание от восприятия. В каком-то смысле можно даже считать, что рамка в поликомпозиции способна нести зрителю смысл. стать составной частью содержания множественного кадра (фото 7).



Фото 7

Множественная композиция позволяет режиссеру организовать действие на экране с перемещением объектов из одной части композиции в другую. Автомобиль, например, может в одном кадре ехать по улице города, продолжить свое движение на фоне леса в другом кадре, а завершить движение в аэропорту, как это следовало бы сделать при межкадровом монтаже. Но только еще более точно придется совмещать векторы движения и масштаб съемки объекта. Множественная композиция - просторное поле для комедийных

Рис. 100



эффектов. И тому тоже есть достаточное количество примеров. Но во всех вариантах для режиссера незыблемыми остаются две главные задачи: задать зрителю в композиции маршрут ее осмотра и стремиться наиболее образно выразить задуманную мысль. В 60-е годы Н. Хрущев наряду со многими ошибками сделал великое дело для страны - приступил к решению жилищной проблемы, начал массовое строительство. Автору статьи и режиссеру фильма "Шагаем в завтра" необходимо было выразить это событие. В раскадровках к фильму композиция из семи кадров выглядела, как на рис. 100. Такой она оказалась и на экране. В центре по часовой стрелке вращалась стрела башенного крана, снятая изнутри самой башни. Она "зажигала" одно за другим соседние изображения, повторяя маршрут движения солнца. Стройка шла до восхода,.. когда вставало солнце,.. в разгар дня,.. на закате,.. в сумерках и даже глубокой ночью. Так решались две главные

профессиональные задачи режиссера. Но самым дорогим поликадром для автора остается композиция из фильма "Поступь грядущего". В 20-м веке человечество поставило локомотив своей цивилизации на рельсы прогресса и стремительно несетя в будущее, совсем не зная каким оно окажется. По сути - оно несетя в



(фото 8). Зрители после просмотра рассказывали, что этот кадр произвел на них очень сильное, но в то же время жуткое впечатление. Они поняли заложенный в образ смысл и одновременно осознали свою беспомощность перед несущимся на нас будущим. Вылетающие на экран из темноты шпалы и стрелки железнодорожного пути, и ребенок летящий над ними, неизменно вызывали сильное эмоциональное

неизведанную, плохо прогнозируемую черноте. Мы, дети цивилизации, стремимся вперед, но не можем разглядеть, что же там за границей видимого, но и не можем остановиться. Луч прожектора локомотива освещает только небольшой кусок мчащегося на нас пути, даль скрыта от наших глаз. Задача выразить эту мысль режиссера в создании на формате широкого экрана поликадра, в котором трехмесячный младенец, едва подняв голову, непонимающе смотрит по сторонам и при этом как бы летит над рельсами, шпалами и стрелками в темноту



переживание в зале и направляли зрительскую мысль к философскому осмыслинию успехов цивилизации, которыми мы подчас непомерно гордимся. А это как раз и требовалось режиссеру на данном этапе фильма. Ему хотелось, чтобы зритель задумался и осознал, что новые блага прогресса несут одновременно и новые весьма сложные проблемы для человечества. Множественная композиция таит в себе несметное разнообразие вариантов. Даже

перебрать и назвать часть из них в одной статье невозможно. Добавим только, что все виды наложений и совмещений, которые в кино называются двойными и тройными экспозициями, представляют собой одну из разновидностей поликадров (фото 9). Современная электронная техника и компьютерный монтаж позволяют творить чудеса на экране. Но режиссеру нельзя забывать, что ресурсы поликомпозиции столь велики и столь соблазнительны, что способны незаметно завести автора далеко за пределы возможностей человеческого

восприятия. Об этом следует помнить всегда.

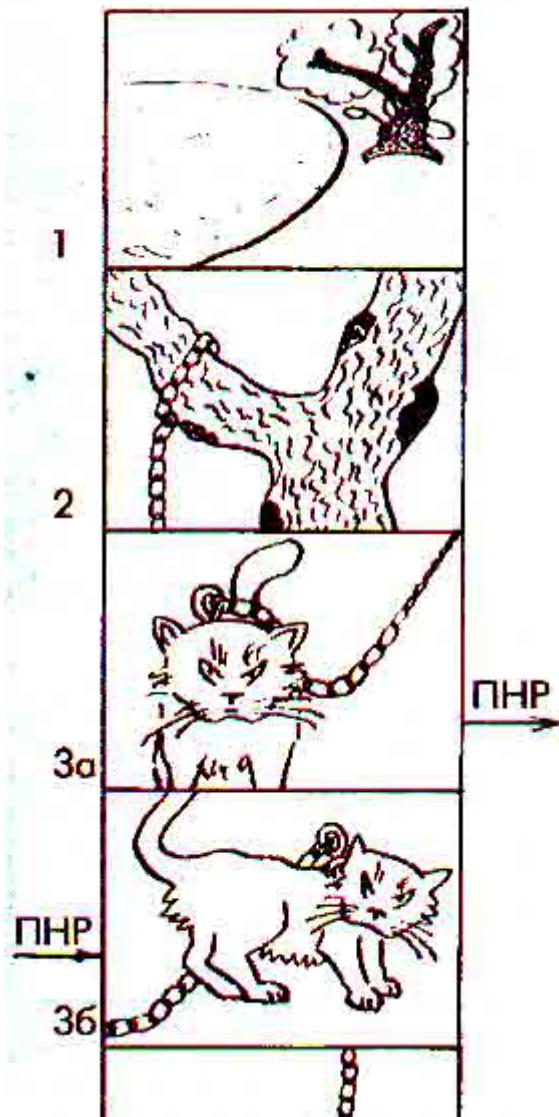
Часть 15.

Виды монтажа

Монтаж "выдумала" литература. И случилось это много тысяч лет назад. Не было тогда ни кино, ни радио, ни телевидения, ни видео, ни компьютеров... Слово за слово - получилась фраза. За первой фразой последовала вторая и начался рассказ или сказка: "... Жили-были дед и баба. И была у них курочка Ряба. Снесла курочка яичко, да не простое, а золотое. Дед бил-бил, не разбил. Баба била-била, не разбила. Мышка бежала, хвостиком махнула. Яичко упало и разбилось...". Всего 34 слова, а сколько картинок можно представить, если перевести сказку в визуальные образы! Еще 20 тысяч лет назад в Каповой пещере на Южном Урале наш далекий предок нарисовал знак из пяти черточек. Нам эти треугольники ни о чем не говорят, а современники древнего художника видели в них определенный смысл, может быть, ритуальный знак или предупреждение об опасности. Чтобы написать такой знак, автор должен был произвести сопоставление линий, сделать монтаж из отрезков, то есть соединить их в единую систему. В дальнейшем люди освоили живопись, создали литературу, придумали театр, изобрели и полюбили кино, изучили его сущность, и только тогда осознали, что с момента возникновения языка они пользовались монтажом. И что приемы кинематографического рассказа, по сути дела, те же, что и в языке общения, в языке литературы. Любое экранное произведение (фильм, телевизионная передача, рекламный ролик или клип) - это всегда рассказ. А кинематографический рассказ - это последовательная цепочка возникающих на экране образов, соединенных с учетом требований 10 принципов или в нарушение этих требований, но обязательно поставленных в единый ряд по какому-либо избранному автором замыслу. Уже 100 лет как в экранном творчестве монтируют, соединяют между собой именно образы. А существует их всего две категории (если мы говорим об изображении): статичные пластические образы и пластические образы действия. Они составляют содержание кадров. Мы выбираем и режем кадры по двум главным принципам: чтобы зритель успел понять, что изображено на экране, успел распознать образ, и чтобы образ или его часть имели определенную степень законченности и нашли продолжение в следующем кадре. Сложность образа, точнее сложность его понимания зрителем, определяет длину кадра, то есть время его пребывания на экране. Непонимание автора может наступить только в том случае, если зритель не узнает или не успеет понять, какие образы возникли на экране. Часто возникает необходимость монтировать кадры так, чтобы зритель не ощущал "кусочность", прерывистость зрительного

рассказа. Как правило, это является профессиональным достоинством произведения. Литература "изобрела" различные приемы рассказа: последовательный, параллельный, ассоциативный и др. Эти приемы заимствовало кино, и они стали называться приемами монтажа. В предлагаемой статье мы рассмотрим различные приемы монтажа: последовательный, параллельный, от общего к частному, ассоциативный, тематический, аналитический и др. Каждым приемом можно воспользоваться как для монтажа образов одной

сцены (сценой называется часть экранного произведения, в котором действие развивается в течение какого-либо непрерывного отрезка времени), так и части ее.



Последовательный монтаж

Последовательным монтажом называется способ изложения содержания, при котором действие фильма или передачи продолжается без видимых для зрителя разрывов во времени. Этот вид монтажа самый простой и наиболее распространенный. Его используют при съемках игровых фильмов, документальных передач или учебных программ. Пример последовательного монтажа в литературе мы встречаем, например, в поэме А. С. Пушкина "Руслан и Людмила":

"У лукоморья дуб зеленый;
Златая цепь на дубе том:
И днем и ночью кот ученый
Все ходит по цепи кругом;
Идет направо - песнь заводит,
Налево - сказку говорит."

Как Пушкин описал, так можно и снять этот рассказ для экрана. Первым показать сложный статичный образ морского залива со стоящим неподалеку от берега большим дубом. Это общий план. Все, что необходимо будет показать дальше, потребует укрупнения плана, чтобы зритель мог все разглядеть и понять. Таким образом, вторым в изобразительной последовательности окажется средний план: часть дуба с цепью. Она должна быть снята с учетом изменения оси съемки (принцип 9), то есть с изменением ракурса. Часть дуба, попавшая в кадр, должна легко узнаваться зрителем по форме дерева, увиденного им в первом кадре. В первом кадре заключен сложный образ ЗАЛИВА, состоящий из простых: МОРЕ, БЕРЕГ, ДУБ и еще что-то. Об этом "что-то" мы и должны рассказать

Часть 16.

Виды монтажа

Тематический монтаж

Тематический монтаж - это прием, при котором смонтированные рядом кадры, (более четырех) объединены одной темой. Прием тематического монтажа в литературе можно проиллюстрировать песенкой:

"Мы едем, едем, едем
В далекие края -
Хорошие соседи,
Веселые друзья.
Нам весело живется,
Мы песенку поем,
А в песенке поется
Про то, как мы живем.
Три - та - та, тра - та - та...
Мы везем с собой кота,
Чижика, собаку,
Петьку-забияку,
Обезьянку, попугая...
Вот - Компания какая!"

В этой незатейливой задорной песенке речь идет о том, что дружная компания, некто "мы" (не меньше двух) и шесть животных, едет в дальние края. Текст носит, в основном, перечислительный характер. Если бы мы решили снять фильм по этому сценарию, то он имел бы тематическую монтажную структуру. Мы должны были бы снять количество кадров, соответствующее числу персонажей, причем по этим кадрам зритель должен был бы догадаться, что все персонажи едут в одну сторону и на одном транспортном средстве (естественно, с одинаковой скоростью). Для этого при монтаже необходимо показать одинаковое направление движения, его темп, а также движение фона по отношению к героям и рамке кадра. Именно эти приемы

помогут нам убедить зрителей. Вот еще один пример перечисления, при котором используется тематический монтаж: "Сегодня чуки и белорусы, китайцы и аборигены Австралии, американцы и арабы пустыни, евреи и японцы смотрят финальный матч века чемпионата мира по футболу". Чтобы создать у зрителей соответствующее тексту впечатление, необходимо последовательно монтировать резко отличающиеся друг от друга по композиции кадры, показывающие внешний вид представителей разных национальностей, их своеобразные костюмы, позы и окружающую обстановку. В зависимости от авторской задачи тематически связанных кадров может быть и больше четырех. Однако одного условия - единства темы, при использовании приема тематического монтажа оказывается недостаточно. Всегда требуется еще что-то, что придаст набору и последовательности кадров эмоциональную наполненность. В советской документалистике часто применялся следующий прием. Например, режиссеру потребовалось показать энтузиазм, с которым идет строительство завода. Он снимает и монтирует один за другим следующие кадры: рабочий ударяет киркой по каменистой земле, каменщик кладет кирпич, плотник топором ударяет по бревну, землекоп энергично выбрасывает землю из траншеи, верхолаз крепит провод к изолятору прораб свернутым в трубку чертежом указывает направление рабочему из кузова самосвала высыпается щебенка, кран проносит бадью с бетоном, бульдозер вздымает кучу песка и т. д. В результате у зрителя возникает некий обобщенный образ стройки, который можно было бы назвать "работа кипит". Причем при съемке режиссер выбирает наиболее выразительные моменты действия, используя средние и крупные планы, чтобы жестикуляция людей и движения орудий труда занимали достаточно большую площадь на экране. Но наибольший эффект этому монтажному приему обычно придает совмещение движений по одному направлению или близким друг к другу направлениям, даже так, чтобы создавалось впечатление продолжения одного движения другим. Этот прием за стремительность смены коротких кадров кинематографисты иногда называют "бобслеем".

Аналитический монтаж.

Аналитический монтаж - это прием последовательного показа кадров, содержащих детали или элементы какой-либо сцены (без показа ее общим планом в одном кадре) или события таким образом, чтобы у зрителя сложилось впечатление, что он увидел эту сцену целиком, возникла общая картина происходящего. Подобный прием можно встретить и в литературных произведениях, но в экранном творчестве, в порядке иронии, его можно посчитать двоюродным братом тематического монтажа, так как это тоже подборка кадров на одну тему, но только разного содержания. Аналитический монтаж известен со времен немого кино - Д. Вертов таким образом смонтировал сцену подъема флага в пионерском лагере в фильме "Киноглаз". Он последовательно поставил короткие кадры: голова вожатого, пионерка у мачты, мачта и флаг, голова вожатого, надпись "Флаг поднять!", пионерка у мачты, трубачи, лицо пионера, смотрящего на флаг, мачта и

флаг, лицо другого пионера, поднимающийся флаг, трубачи, лицо третьего пионера и тд. В литературном произведении нет возможности описать одной фразой ситуацию какой-либо сцены, подобно тому как это делается в экранном творчестве с помощью общего плана. Читатель по отдельным фразам выстраивает в своем воображении целое. Но зато каждая описанная в подробностях деталь вызывает на его "внутреннем экране" более яркую картинку более эмоционально воспринимается и вызывает соответствующие переживания. Этим приемом часто пользовался Ф.М. Достоевский, описывая сложное и напряженное развитие действия в кульминационных сценах. В экранном творчестве этим приемом часто пользуются при съемках "мыльных" телесериалов, создавая в тесных павильонах впечатление большого пространства. С помощью этого приема можно также создать иллюзию съемки на натуре, поставив, например, три-четыре искусственных кустарника и насыпав песок на пол. А снимать следует как бы при ночном освещении, то есть без фонов (все фоны - это чернота). Иллюзию дождя можно создать тонкими струйками воды, льющимися перед камерой, и лужей с кругами от падающих капель, снятой крупным планом в корыте, которое, конечно, в кадр не включается. А чтобы создать иллюзию ветра, в момент съемки крупных планов следует направить вентилятор на волосы и одежду героев, да еще немножко побрызгать водой на их лица. Все получится, как в "Санта-Барбаре". Этим приемом, снимая массовые сцены драк, воспользовались А. Сурикова в фильме "Человек с бульвара Капуцинов" и Г. Александров в "Веселых ребятах". Он был также использован и в немой ленте "Сорок воинствующих скворцов". Вызвано это тем, что очень сложно организовывать съемку общего плана драки многих персонажей. Куда проще, а главное выразительнее, показать на экране монтаж драки из крупных и средних планов. Каждое действие на локальном плане выглядит более динамичным и более энергичным: удар, падение, опрокидывание через стол, пинок коленом, бросок через бедро или через голову Схватка двоих - три коротких кадра, борьба еще двоих - еще три кадра, пятый бьет шестого по голове гитарой, седьмой стреляет в восьмого, восьмой прячется за стойку разлетается бутылка с ромом и т. д. Действия в кадрах, выполненные в довольно высоком темпе, а также ритм чередования этих однокадровых действий создают впечатление, что все дерутся одновременно, а сама драка идет не на жизнь, а на смерть. Но аналитический монтаж может служить и другим целям, например, раскрытию драматического напряжения сцены, когда требуется показать психологическую причину какого-либо действия. В этом случае крупные и средние планы, а также детализация, позволяют проникнуть во внутренний мир персонажей: в крупно снятых глазах можно уловить работу мысли, в крепко сжатом кулаке - скрываемую ярость героя, а в дуле пистолета, направленном на камеру, - явную угрозу Подобные примеры мы можем найти и в фильме И. Пырьева "Идиот", и в картине Ф. Копполы "Список Шиндлера". Аналитический монтаж имеет еще одну особенность или еще одну функцию. Этот прием позволяет растянуть время протекания сцены на экране за счет того, что действия, происходящие одновременно, снимаются отдельными кусками, а монтируются последовательно. Таким методом монтажа крупных и средних планов как бы акцентируются все главные элементы и мотивы

события, их подоплека, психологические детали поведения героев, усиливается передача драматического напряжения события. А режиссеру удается создать впечатление у зрителей важности данной сцены, помимо раскрытия ее глубинных побудительных мотивов, а также характеристик персонажей. Чрезвычайно важную роль при съемке такой сцены и при использовании приема аналитического монтажа играет точность соблюдения принципа 2 монтажа, монтажа по ориентации в пространстве.

Монтаж по мысли

Этот прием подразумевает создание режиссерами из сложного сочетания пластических образов и закадрового словесного изложения своего рода "текста", точнее "контекста" экранного рассказа. Совсем недавно на одной из лекций о природе экранного творчества, которую автору этих строк довелось читать телевизионным ведущим, был показан документально-художественный фильм "Не ведая страха" о трагической судьбе героического русского ученого, который жил во второй половине 19 столетия, об Иване Дементьевиче Черском. Фильм был сделан лет двадцать назад. К тому времени из материалов о жизни ученого и о нем самом осталось совсем немного: несколько фотографий, его рисунки и дневники. Но известно было, где он жил, маршруты его путешествий и места, где он работал, сохранились дома, в которых он останавливался, и предметы быта. Чтобы рассказать о нем, о его поступках, мыслях и переживаниях, раскрыть его характер и нравственную сущность, духовный мир и жизненные цели, автору потребовалось набрать большое количество дополнительного съемочного материала. Таким материалом были кадры мест, где он путешествовал, улиц, по которым он ходил (их современный вид), кадры, показывающие работу ученых в условиях, которые ничем не отличались от условий прошлого столетия и т. д. Фильм "Не ведая страха" начинался так:

1. Средний план (8,5 секунд). Крохотное оконце в темной избе. Перед окном небольшой дощатый стол. На столе подлинная чернильница и его походный портфель (кадр мрачный, даже чем-то жутковатый). Голос за кадром (через паузу): "Он умирал. А за окном ждала его."
2. Общий план (7 секунд). Угрюмая Колыма. Вдали виднеется тундра. На переднем плане перекатываются высокие свинцовые волны. Голос за кадром: "...неизведанная даль. Смерть уже не раз угрожала ему. И всегда он."
3. Крупный план (4,5 секунды). Фотопортрет И. Черского. Голос за кадром: "Иван Черский, выходил победителем" Резко меняется музыка (конец первого куска).
4. Крупный план (1 секунда). Рисунок 19 века, на котором изображена солдатская муштра: солдата обучают строевому шагу. У него поднята левая нога. Голос за кадром: "Ать-."
5. Крупный план (1 секунда). Похожий рисунок У солдата поднята правая нога. Голос за кадром: "-два!-"

6. Крупный план (1 секунда). Повтор первого рисунка. Голос за кадром: "Ать-."
 7. Крупный план (1 секунда). Повтор второго рисунка. Голос за кадром: "-два!."
 8. Крупный план (7 секунд). Рисунок. Более общий вид: муштра на фоне частокола. Голос за кадром: "Омский линейный батальон. Пожизненная солдатчина. У него отобрали все-"
 9. Крупный план (6,5 секунд). Второй рисунок - отъезд от ног солдата на общий вид муштры. Голос за кадром: "-дам, поместье, дворянское звание - отобрали будущее!"
 10. Общий план (9 секунд). Медленная панорама, показывающая великолепный зал с колоннами и креслами, обитыми красным бархатом. Голос за кадром: "А будущее открывалось безоблачное (меняется музыка). В гимназии Черский считался средним учеником, но прекрасным танцором."
 11. Общий план (4 секунды). Открытые окна старого здания. Светит солнце. Голос за кадром: "Говорил по-французски, рисовал, музицировал"
 12. Общий план (4 секунды). Внутренний двор гимназии. Прохаживаются редкие студенты.
 13. Общий план, дальний (5 секунд). Отъезд. Современная улица старого Вильнюса. Голос за кадром: "Прогуливаясь по улицам старого Вильнюса, юноша не очень-то задумывался о будущем:"
 14. Крупный план (4,5 секунды). Фотография улицы старого Вильнюса. Голос за кадром: "Все рухнуло в одночасье. Список исключенных" (меняется музыка).
 15. Деталь (3 секунды). Колонка фамилий и имен, напечатанных старым шрифтом. В центре списка - фамилия нашего героя. Голос за кадром: "Черский Иван."
 16. Крупный план (4 секунды). Список исключенных. Много имен. Голос за кадром: "причастен к польскому восстанию тысяча восемьсот."
 17. Средний план, переходящий в крупный (5 секунд). На столе - пухлая папка. Резкий наезд. Крупно надпись: "Дело штаба войск". Голос за кадром: "...шестьдесят третьего года. Военный суд, и-"
 18. Крупный план (10 секунд). Наезд. Повтор рисунка с солдатской муштрай.
- Голос за кадром: "...страха не было. Было открытие: у человека можно отобрать все, кроме знаний"
19. Крупный план (5 секунд). Панорама по книге. Голос за кадром: "А он - неуч/Читать!"
- В приведенном отрывке можно четко выделить четыре коротких куска. Последовательность и отбор изобразительных образов был сделан преднамеренно в остром столкновении, в сопоставлении по контрасту, чтобы вызвать интерес зрителей к драматической судьбе героя, заканчивающейся трагическим подвигом.
- Прием идеологического монтажа, подчиненного логике авторского замысла, на всех просмотрах фильма срабатывал неизменно - зал с затаенным дыханием и полным сопереживанием следил за перипетиями удивительной судьбы ученого. Одна из зрительниц (из разряда убежденных телевизионных невежд), просмотрев этот фильм, в сердцах воскликнула: "Такой прием монтажа уже устарел! Теперь так не снимают!". Однако спустя 20 лет после создания этого фильма, в канун захоронения останков императора Николая

Второго, его семьи и приближенных, ОРТ показало фильм, специально подготовленный к этому историческому событию. Картина, построенная на фотографиях и кадрах хроники, рассказывала о жизни последнего русского самодержца, о том, как складывалась его семья, какие у членов семьи были отношения, как они любили друг друга, как переплетались их судьбы с судьбой страны, о чем думали и как поступали его жена и дети в дни тяжких испытаний, выпавших на их долю. Первый фильм был целиком построен на приеме "монтаж по мысли", второй - частично. Содержание фильма складывается в этом случае из сопоставления, "произведения" (итог умножения), как говорил Сергей Эйзенштейн, информации, предложенной зрителю в изобразительной и речевой формах. При использовании этого приема ни отдельно взятое изображение, ни отдельно взятый словесный ряд не могут существовать самостоятельно. Порознь они не донесут до зрителя замысла автора, ибо в словах не повторяется содержание пластических образов, а зрительному ряду недостает рассказа о невидимых в этот момент на экране событиях или переживаниях героя. В основе этого приема лежит логика режиссерского видения и ощущение атмосферы, в которой происходили события и переживания героя. Автор ставит себя как бы в положение свидетеля давно минувших дней и рассказывает о них зрителям с помощью текста и изображения, подбирая кадры, которые последовательно показывают место события, состояние природы, личные вещи героя и т. п. Кто-то из умных и бывальных читателей, вероятно, уже догадался, что этот прием можно еще назвать "изобразительной иллюстрацией текста". Ничего подобного! Этот прием не имеет ничего общего с распространенным на телевидении методом иллюстрации текста с помощью набора "картинок" или случайных кадров, как это часто делается в информационных передачах. При достаточно высоком мастерстве режиссера и автора закадрового текста, им, как правило, такими средствами удается побудить зрителя к сопереживанию с событиями и судьбами героев давно минувших лет. Два названных примера выбраны не случайно. В день похорон царской семьи НТВ тоже показало фильм, специально созданный к этому событию. Рассказ в этом фильме ведет блестательный актер Георгий Жженов, обладающий высочайшим профессиональным мастерством, безграничным обаянием и умением быть убедительным в любой, даже самой нелепой ситуации. По воле авторов он оказывается то в бывшей столовой императора, то в покоях императрицы, то в парке Царского села, где (сидя или стоя, глядя за рамку кадра) рассказывает, как бы вспоминая для самого себя, о том или другом событии, связанном с императорской семьей. Делится соображениями о тех чувствах, которые владели героями его рассказа. Время от времени его рассказ прерывается прямым показом хроникальных кадров тех лет. Мы видим "живые" куски из жизни Николая Второго, его жены и детей. В эти моменты начинает звучать другой закадровый голос, который комментирует происходящее на экране. Невольно постепенно втягиваешься в восприятие экранного рассказа по новому принципу (монтажа по мысли) и даже начинаешь сопереживать, забыв про замечательного актера. Но как раз в этот момент авторы возвращают на экран артиста, обожаемого зрителями по художественным фильмам, и он продолжает свой рассказ, как бы ни к кому не обращаясь ("за кадр"). В какое же фальшивое

положение поставили авторы этой ленты уважаемого мастера Георгия Жженова! Вся фальшь его позиции - рассказа от автора - становится очевидной в сравнении с прямым авторским закадровым рассказом.

Спрашивается, кто же автор этого документального произведения: артист Г. Жженов или тот человек, чей голос звучит за кадром? Ответ очевиден. Конечно, не артист! Но его роль в этом документальном фильме становится бессмысленной. Эти два приема оказываются несовместимыми в одном произведении, потому что они принадлежат разным формам условности, разным видам экранного творчества: монтаж по мысли - фильмам, а рассказ с присутствием на экране автора или артиста, ведущего рассказ от автора, - телевизионным передачам. Соседство в одном произведении этих приемов - прямое следствие режиссерской, а если хотите, экранной необразованности. Ираклий Андроников и Виталий Вульф прямо ведут рассказ от собственного лица. Это замечательные и очень интересные передачи! Но именно передачи, а не фильмы!

Коктейли хороши в баре, а не на экране! Фильм, созданный совместно русскими и английскими кинематографистами и показанный ОРТ, воздействует на зрителя более эмоционально, смотрится более убедительно, чем его собрат, созданный по рецепту НТВ. Он подтверждает, что экранные приемы ведения рассказа не стареют, что так называемое "новое" телевизионное мышление, даже если оно присуще хозяевам телевизионных каналов, а не только отдельным ведущим или "режиссерам", не способно отменить естественную природу экрана. За долгую историю кино, начиная от "великого немого", созданы многие тысячи фильмов с использованием приема монтажа по мысли с закадровым авторским словесным дополнением, а за многолетнюю практику телевидения - многие тысячи передач с авторами на экране. Прием монтажа по мысли часто считают приемом документального, просветительского или учебного кино, однако Ф. Трюффо в своей художественной, игровой картине тоже воспользовался им, рассказывая о любви одного из французов в эпоху Первой мировой войны. Он вел закадровый рассказ от автора, а в изобразительном ряду монтировал встык целые сцены без прямой сюжетной связи. Ход времени и логика связи этих сцен были разорваны, только авторская мысль связывала их между собой. Приемы экранного творчества не стареют: они то оказываются в струе капризной моды, то временно выпадают из нее. И не более! Ход времени на стыке кадров. Включение камеры - всегда остановка хода времени на экране. Аппарат вы можете остановить, а естественное течение времени - увы, никакими силами. Оно беспрерывно бежит вне зависимости от нашего желания. После остановки камеры всегда есть выбор: убедить зрителя в непрерывности развития событий на экране, то есть создать иллюзию непрерывного движения времени или, наоборот, подчеркнуть в следующем кадре, что новое событие развивается уже в каком-то другом отрезке времени. При этом режиссер неограничен в выборе новой точки съемки. Рассмотрим последовательно каждый из вариантов. Важно только отметить, что оба выбора обязательно осуществляются одновременно. Вы хотите, чтобы зритель не заметил разрыва во времени в какой-либо сцене. Для этого при съемке следующего кадра вам следует обязательно выполнять требования 10 принципов монтажа, 10 принципов соединения соседних кадров внутри сцены. Но

вы усложняете себе задачу. Вам известно, что следующий кусок неинтересен или малозначителен. Как продолжить монтаж и съемку дальнейших действий героя, чтобы ход времени этого события для зрителя остался неразрывным? К примеру, действующее лицо или документальный персонаж очень долго и утомительно ждет на остановке трамвай. Совершенно очевидно, что прямая съемка его ожидания займет, скажем, 15 минут - это колоссальное количество экранного времени (за это время можно просмотреть целый документальный фильм или передачу). Как снять и смонтировать эту сцену, чтобы передать томительность ожидания, но за 20 секунд? Субъективную для героя медлительность хода времени в таких случаях следует подчеркивать не натуралистической съемкой одного длинного куска действия, или точнее бездействия, а режиссерским выражением этого состояния. А что значит выразить состояние или настроение? Например, герой может в это время совершать какие-либо действия, благодаря которым зритель все поймет. В данном примере актер, ожидая трамвай, может много раз менять свое положение и совершать следующие действия: смотреть на часы; прислоняться к столбу или садиться на лавочку; посматривать на пустую улицу и отворачиваться; пересчитывать вынутую из кармана мелочь и просто вздыхать и т. п. Итак, первую режиссерскую задачу мы решили: придумали действия, которые выражают нетерпеливое ожидание. Но возникает следующая задача: как снять? Дело в том, что зрительское ощущение хода времени на экране существенно отличается от такого же ощущения в процессе прямого жизненного наблюдения. На экране время ощущается необычайно сжатым, словно на горячей сковороде. Пять секунд бездействия - уже вечность. Поэтому метод съемки и монтажа очень наглядно может выглядеть на схеме (рис. 104). Все, что написано в верхних строках схемы, относится к человеку которого мы снимаем. На схеме горизонтальная прямая обозначает непрерывный ход времени. Сверху на ней сделаны засечки, которые показывают отрезок времени, когда герой был занят выполнением каких-либо действий, а какие отрезки времени он бездействовал. Под линией времени сделаны другие засечки, которые показывают, какие куски времени необходимо снять на пленку и где в монтаже по времени будут располагаться начала и концы кадров. Отсутствие действий и движения в кадре всегда ведет к прекращению подачи информации с экрана. По этой причине кадр, не содержащий движения, очень быстро надоедает зрителю. Зная эту особенность экранной природы, мы проведем съемку первого кадра в момент времени от точки Б до точки В. Время, которое на графике находится между точками В и Г, мы опустим, в эти моменты камера не будет работать. Длительность кадров может составлять всего 5-10 секунд, а пропущенные куски - минуты. Прежде чем начать съемку следующего



кадра, нам необходимо выполнить требования монтажа по крупности (принцип 1) и монтажа по смещению осей съемки (принцип 9). Сменили крупность, ракурс и точку съемки, следовательно изменили композицию кадра, - можем продолжать работу Второй кадр начнем снимать в момент, соответствующий точке Г, а выключим камеру, когда время достигнет точки Д. Отрезок от Д до Е снова пропустим, а в момент времени, обозначенный точкой Е, снова выполнив требования принципов 1 и 9, включим камеру на третий кадр и остановим ее в точке Ж. Что же получится на экране? Ведь мы выбросили в монтаже более половины реального хода времени? Если мы документально сняли человека, который куда-то торопится, а трамвая все нет и нет, то естественно, что на его лице должны быть и соответствующие эмоции. Наша задача - умело их зафиксировать на пленку А если перед камерой актер, то ему предстоит сыграть все, описанное ниже.

1. Средний план. На остановке стоит человек и ждет. Надоело стоять. Огляделся, сел на скамейку и снова замер в ожидании.
2. Крупный план. Панорама. Герой сидит без движения с выражением скуки на лице. Надоело сидеть. Встал и облокотился на столб. Снова ждет, поглядывая в сторону.
3. Средний план. Герой "подпирает" столб. Ожидание становится невыносимым. Он "отлипает" от столба, делает шаг вперед, смотрит вдаль, опускает взгляд на ручные часы, покачивает в расстройстве головой. Конечно, можно найти еще десятки вариантов показа ожидания, но наша задача была ограничена скромным объяснением того, как создать иллюзию непрерывного хода времени при съемке отдельными кадрами, когда любая остановка камеры, любая склейка есть остановка хода времени. Но нужно рассмотреть и второй вариант режиссерского выбора: когда принято решение использовать стык кадров для обозначения разрыва во времени, когда этот разрыв надо подчеркнуть. Есть на свете чудаки, которые пешком обходят земной шар. Вам нужно снять об этом фильм и выразить в монтажной последовательности кадров, что такой поход длится очень долго. Допустим, этот человек выходит из Парижа навстречу солнцу и направляется на восток. Ему предстоит пересечь всю Европу и всю Азию. Снимаем первый кадр летом на Монмартре: он завязывает рюкзак, водружает его на плечи, отправляется в поход. Второй кадр - на площади Пигаль: он проходит мимо. Третий кадр - у Эйфелевой башни: он посмотрел вверх и зашагал еще быстрее. Снята микросцена или монтажная фраза: герой выходит из Парижа. Между кадрами существует явный разрыв во времени, который зритель фиксирует в своем сознании, но это не вызывает у него никаких особых

эмоций. Если соблюден принцип 3 монтажа и соблюдено единое направление движения, то все ясно - движется к какой-то цели. Следующий кусок мы снимаем на шоссе, когда герой проходит мимо немецкой деревни с характерными фасадами домов. Можем также снять три кадра. Готова еще одна короткая монтажная фраза. Действие продолжается летом. Между первой и второй монтажными фразами прошел месяц, зритель это понимает. Но путешественник идет дальше. Очередной кадр мы снимаем глубокой осенью. Но ставим задачу перейти к более яркому приему выражения разрыва во времени. На среднем плане мы видим героя уже тепло одетым, у него выросла борода, лицо обветрено. Фон - голые деревья подмосковного леса. Выполняя прием, снимаем очередной этап. Снова средний план: наш герой в ушанке и шубе, горло закутано шарфом, борода и брови подернуть! инеем. Он идет по горной уральской дороге. Метет выюга. Мимо проезжают заснеженные грузовики. Еще кадр. Снова средний. Ярко светит солнце. Путешественник снимает ушанку, поправляет рюкзак. А пейзаж уже совсем другой: ровная степь, черные пятна земли на белых полях, а вдали - сибирская деревня. И опять средний план. Открытая голова героя - ветер раздувает длинную шевелюру. За спиной на рюкзаке привязана шуба. Видны байкальские скалы, на них редкие кедры и березы с мелкими весенними листочками. Он подходит к каменистому берегу, из набежавшей волны зачерпывает пригоршню байкальской воды и выплескивает себе на лицо. Чтобы точнее сработал прием разрыва во времени, мы умышленно снимали последние три кадра, соблюдая одинаковую крупность и подобие композиции на стыках кадров, в нарушение принципа 1 монтажа об обязательном изменении масштаба главного объекта композиции. Благодаря этому приему зритель на стыке кадров мгновенно замечал перемены в лице героя, его костюме и окружающем пейзаже и, следовательно, понимал, что между каждым из трех последних кадров путешествия прошли месяцы. Нам удалось сжать год путешествия, условно говоря, до одной минуты на экране. Остановка камеры и стык кадров на экране позволяют режиссеру перебрасывать действие на десятилетия вперед и на десятилетия назад, как в будущее, так и в прошлое. Андрей Тарковский говорил, что каждый кадр является собой кусок "запечатленного времени", и, монтируя фильм, мы манипулируем с кусками этого "запечатленного времени".

Часть 17.

Виды монтажа

Перебивка

Перебивкой называется отдельный кадр, который не содержит в себе объектов, запечатленных в соседних кадрах (в предыдущем и последующем). Для кинематографистов и телевизионных работников термин "перебивка" - почти магическое слово, почти волшебный термин. Кажется, что его знают не только школьники первых классов, но и продвинутые дошкольята. Кадр-перебивка используется в монтажной последовательности для того, чтобы перекрыть разрыв естественного течения времени при съемке какого-либо события: как бы перебить непрерывность действия, но сделать это незаметно для зрителя, создавая иллюзию неразрывного, естественного развития сцены. Одна из главных задач режиссюры в экранном творчестве - это концентрация в ограниченном экранном времени наибольшего количества информации путем отбора наиболее ярких, выразительных моментов жизни и исключения второстепенных. Перебивка помогает выполнить эту задачу элегантно, незаметно, без потерь художественных качеств. Обратимся к простейшему примеру. Телевизионная группа приехала к знаменитому академику-экономисту, чтобы снять интервью, которое в передаче займет всего 3 минуты. Поставлен свет, включена камера, задан первый вопрос. Съемка вопросов и ответов заняла 15 минут чистого времени. Причем снимали все время только академика (взгляды которого весьма интересны и оригинальны), но из записанных 15 минут требуется оставить всего 3. Монтажер под руководством режиссера отбирает, вырезает и на прямой склейке складывает лучшие куски интервью. Получилось 3 минуты и 10 секунд. Задача выполнена. Смотрим на экран: кош-ма-ар! За время рассказа уважаемый академик семь раз дернулся, словно на электрическом стуле. А текст говорил гладко. Чудеса да и только! В 80-е годы интервью в таком виде и вышло бы на экран, но не в наше время. На рубеже столетий кое-кто уже подучился и такого не допускает, да и магическая электроника позволяет творить чудеса: на стык кадров, когда герой изменил позу или наклон головы, поднял руку и т. п., вставляют вспышку белого экрана и - в эфир. Таким образом "умные головы" заставили академика и зрителя поменяться местами: теперь зритель дергается при каждой вспышке на экране - его на мгновение ослепляют ярким белым экраном, как взорвавшимся магнием, заставляя невольно закрывать глаза. В результате зритель не видит, как академик меняет позу. "Блистательная" находка неучей! Полвека назад Лев Кулешов, великий педагог, режиссер и теоретик кино, выпустил прекрасный учебник "Основы кинорежиссуры", в котором все просто и ясно написал про перебивку (пример с часами). Это азы профессионального мастерства в экранном творчестве. Давайте повторим урок! Что же нужно было сделать незадачливым телевизионщикам при съемке академика? Всего лишь то, что делают другие, уважающие себя истинные профессионалы: снять перебивки! Например, в



посвященной экономическим проблемам передаче, которая в основном состояла из беседы журналиста с академиком Ю. Львовым, режиссер и оператор сняли и самого журналиста, который молча слушал ученого. Эти кадры они вставили между кадрами с прямой речью академика, когда потребовалось смонтировать куски после того, как

были исключены оговорки или не относящиеся к делу слова. Схематично это изображено на рис. 105. Что достигнуто с помощью перебивки? Ученый, ответив на поставленный вопрос, решил посоветоваться с журналистом (в это время он глубоко сидел в кресле), затем он снова заговорил, но при этом изменил позу, облокотившись на стол. Монтажер сначала вырезал и смонтировал текст, а потом по длине фонограммы подрезал конец первого кадра с ученым и начало второго, а в пропуск вставил кадр слушающего журналиста. В результате на экране получился гладкий рассказ умного человека, которого внимательно слушает собеседник. А зрителю был обеспечен комфорт восприятия, он даже не догадался, что из речи академика были вырезаны какие-то куски. Перебивка - простой и распространенный прием. В игровом кино и в мультипликации ею пользуются очень часто. Суть приема состоит в переносе взгляда зрителя с одного объекта на другой, как у фокусника: пока сидящий у экрана рассматривает на крупном плане, что делает "левая рука", "правая рука" в этот момент за рамкой кадра избавляется от шарика, пряча его в карман. Потом в монтаже снова ставится кадр с "правой рукой", но шарика в ней уже нет. Допустим вам необходимо снять такую сцену: пациент пришел в поликлинику сделать укол, а медицинская сестра в него влюблена и хочет ему понравиться. Для этого ей необходимо как можно дольше удерживать молодого человека в кабинете, показывая себя со всех сторон. При такой съемке главное - не нарушить принцип ориентации в пространстве. Кадроплан может быть следующим:

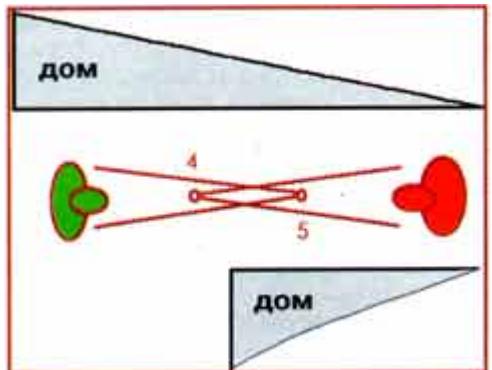
1. Общий план. Кабинет. Медсестра приглашает пациента лечь на кушетку.
2. Средний план. Больной послушно выполняет команду
3. Крупный план. Девушка бросает беглый взгляд на пациента и кокетливо отворачивается.
4. Крупный план. Голова парня лежит на подушке. Он наблюдает за приготовлениями к медицинской экзекуции. Средний план. Медсестра подходит к полке, встает в профиль к больному, тянется вверх руками (при этом хорошо виден ее умеренно пышный и округлый бюст), чтобы достать историю болезни.
5. Крупный план. Стеснительный пациент отворачивается к окну
6. Средний план. Кокетка наклоняется к шкафчику (узкая юбочка изящно натягивается на мягких формах и обнажает ножки) и достает шприц.

7. Крупный план. Затылок отвернувшегося юноши.
8. Средний план. Соблазнительница, стоя на табуретке спиной к больному, тянется к верхней полке стеллажа, поднимается на цыпочки, показывая точеные ножки, и достает ампулы (съемка с низкой точки).
9. Крупный план. Затылок больного.
10. Крупный план. Девушка, подчеркнуто не глядя на парня, откидывает назад красивые волосы и набирает лекарство в шприц.
11. Крупный план. На окно сел голубь и заглядывает в кабинет.
12. Средний план. Соблазнительница с видом победительницы подходит к больному со шприцом в руках и замирает в оцепенении.
13. Крупный план. Глаза парня закрыты - он спит.
14. Средний план. Обиженная соблазнительница вонзает иглу в ягодицу прямо через брюки.

Анализируем экранный результат. Первое. Налицо - параллельный монтаж. Начиная со второго кадра, мы показывали поочередно то один, то другой объект. Второе. Благодаря выведению за рамку кадра партера нам удалось существенно сократить время сцены. Все переходы девушки по кабинету, отыскивание в истории болезни предписаний врача, раскупоривание шприца, обламывание головки ампулы, медленный набор лекарства через тонкую иглу - все это мы выкинули из монтажа. В результате в 5-10 раз нам удалось сократить время этой сцены. Третье. Нам удалось емко и динамично показать зрителю разнообразные попытки медсестры обворожить пациента (она то так, то этак, а он, на тебе, - заснул!). Четвертое. Все крупные планы затылка больного и кадр с голубем - это и есть перебивки, которые позволили совмещать, соединять в непрерывную монтажную последовательность все планы с кокетливой медсестрой, так как в каждом следующем кадре она меняла позы и место своего нахождения, а значит менялся и фон. Пятое. Используя прием перебивки, мы достигли впечатления единства действия этой сцены и создали у зрителя иллюзию непрерывного хода времени. Шестое. Когда мы монтируем кадры, содержащие в себе разные, неповторяющиеся объекты, мы вольны показывать новый объект или нового героя в любом месте и в любом положении в соответствии с замыслом. Требование обязательного продолжения движения или действия не учитывается.

Точка зрения камеры

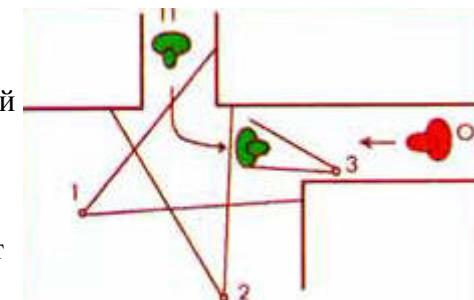
Теоретики уже давно сошлись во мнении, что все то, что видит зритель на экране, представляется ему с точки зрения камеры. А ведь точку съемки, ракурс и крупность снимаемого объекта выбирает режиссер. Таким образом все, происходящее на экране, зритель видит "глазами режиссера", с его авторской точки зрения, с



точки зрения стороннего наблюдателя, как бы с "объективной позиции". Так снимается большинство фильмов и телепередач. Но есть и другой прием, который называется "субъективная камера" или "субъективная точка зрения". Что это такое? За примерами далеко ходить не надо: этот прием часто используется в американских фильмах, которые каждый день демонстрируются на наших телеэкранах. Например, в темном переулке на окраине большого города сошлись два врага, два героя: положительный и отрицательный. Между ними предстоит схватка, но прежде они испытывают друг друга взглядами. Как передать напряжение перед борьбой?

Как заставить зрителя "побывать в

шкуре" этих действующих лиц и содрогнуться от ужаса, что положительный герой может погибнуть? Именно в таких случаях режиссеры прибегают к приему "субъективной камеры". Вспомним предыдущие уроки и нарисуем мизансцену: съемочную площадку с обстановкой, героями и точками съемки. По темному пустому переулку в поисках приключений идет бандит - отрицательный герой (красная фигура, первый кадр). Зритель знает негодяя в лицо и сразу узнает его. К перекрестку по другому переулку приближается положительный герой (зеленая фигура, второй кадр). Он еще не видит своего врага, но кадр выбирается так, чтобы зритель понял: его любимец приближается к тому же самому углу дома, что и бандит, но только с другой стороны. Наша цель при такой съемке состоит в том, чтобы зритель догадался о предстоящей встрече раньше, чем персонажи, и начал бы волноваться за положительного героя, пока тот идет, не подозревая о предстоящей угрозе (ожидание всегда подогревает эмоций). Но как только он приблизится к правому краю рамки кадра (№ 2), следует перейти на третью точку съемки. И третий кадр - их встречу - следует снимать уже значительно крупнее, чтобы усилить эффект неожиданности. На первом среднем плане герой должен вдруг увидеть бандита и мгновенно остановиться, при этом выражение его лица должно измениться (например, обострится взгляд). Секрет перехода на "субъективную точку зрения" закладывается именно в этом кадре. Актер совершил действие - он увидел. И это действие обязательно должен заметить зритель. Поэтому третий кадр можно снять даже крупным планом, необходимый эффект от этого только усилятся. Право режиссеру перейти на "субъективную точку зрения" дает сам факт фиксации зрителем действий персонажа. Затем зритель захочет узнать, что же увидел его герой, и режиссер должен удовлетворить этот интерес (четвертый кадр). Глаза зрителей становятся глазами героя. И наш герой и зрители видят, как прямо на них идет бандит со злобной усмешкой. Его взгляд направлен в объектив, и по его



реакции на встречу мы понимаем, что он видит своего врага. То, что зритель это замечает, дает право режиссеру снова воспользоваться приемом "субъективной камеры" и снять положительного героя крупным планом как бы с точки зрения бандита (пятый кадр). Теперь наш герой смотрит в аппарат: он несколько растерян, но не паникует, а мысленно готовится к схватке. Персонажи смотрят друг на друга "глаза в глаза". В результате, снимая и монтируя кадры таким образом, мы смогли передать напряжение персонажей перед борьбой, испытание друг друга взглядами. Использование "субъективных точек зрения" может быть продолжено в соответствии с замыслом режиссера и дальнейшим драматургическим ходом. Право снять следующий кадр тоже фронтально, но только так, чтобы бандит смотрел в камеру, было уже заложено в пятом кадре. По глазам героя мы видели, что он заметил агрессию в действиях своего противника. И снимаем шестой кадр, в котором, например, бандит выхватывает из-за пояса пистолет и направляет его прямо в объектив, то есть - на героя, а следовательно и на зрителя! В результате зрители испытывают полное сопереживание со своим героем, а поставленная режиссером задача может считаться выполненной. Нечто общее с приемом "субъективной камеры" имеет прямое обращение с экрана. История кино знает немало примеров, когда герой какого-либо произведения обращается к зрителям непосредственно с экрана с призывом или какими-либо высказываниями. Этот прием заимствован у театра, где актеры общались с залом, выходя на авансцену. В телевидении этот прием был взят на вооружение с первых дней своего существования. Он довольно часто использовался дикторами и ведущими самых разных передач. Ведущие обращаются к зрителям с рассказами о новостях, событиях, научных открытиях и т. п. Это стало своего рода нормой телевизионного вещания. Но за этим скрывается и каверзный подвох, особенно для ленивых тележурналистов или недоучек: возникает соблазн показать себя вместо события, заслонив объектив камеры своей широкой грудью, то есть, рассказывая с экрана о каком-либо событии, не показывать его изобразительного ряда. Обращение ведущего к зрителям с экрана не является какой-либо специфической особенностью телевидения. Например, передача "Старая квартира" прекрасно обходится без этого приема и остается при этом всецело телевизионной. Ведущий Г. Гурвич общается только с героями передачи и зрителями в студийном зале во время съемки, а телезрители, как обычно бывает в кино, наблюдают за ходом действия как бы со стороны. Но зато включенность зрителя в происходящее на экране и мера сопереживания существенно возрастают. Выбор точки съемки всегда диктуется драматургией и режиссерским замыслом, а не принадлежностью произведения к тому или другому виду экранного творчества.

Клиповый монтаж

Клиповый монтаж - это скорее не прием, а стиль, манера экранного изложения. Эта манера может быть применена при использовании почти любого из перечисленных выше приемов. В чем состоит ее суть? Слово

clip в английском языке имеет несколько значений: "стрижка", "стричь; отсекать, обрезать", "быстрая походка" и даже "дерзкая, нахальная девчонка". Словом "клип" в кинематографии обозначают "короткое экранное произведение, отличающееся клочковатостью подачи материала". Как правило, этот термин применяется по отношению к рекламным роликам и экранному оформлению исполнения эстрадных песен, записанных на пленку (что весьма соответствует переводу этого слова). На профессиональном жаргоне про плохо сделанный монтаж даже говорят: "настриг кадров". При обычном монтаже сцен игровых фильмов режиссеры стремятся создать иллюзию нормального течения событий на экране. Чтобы эта иллюзия у зрителей возникала, переходы от кадра к кадру делаются при использовании 10 принципов монтажа кадров. Рассмотрим такую сцену, сразу разбив ее на куски:

1. Герой решил выйти из дома. Надел пальто. Подошел к вешалке. Взял зонт и чемодан. Подошел к двери. Открыл ее.
2. Вышел на лестничную площадку Запер дверь. Поговорил с соседкой.
3. Спустился по лестнице на несколько маршей. Встретил приятеля. Отдал ему ключ от квартиры.
4. Вышел из подъезда. Прошел несколько десятков шагов по тротуару Столкнулся с прохожим, читающим на ходу газету
5. Подошел к машине. Открыл дверцу. Забросил в машину чемодан. Сел за руль. Завел мотор. Поехал.

Если все эти действия играют существенную роль для раскрытия содержания и состояния героя, то можно считать, что мы сняли пять кадров. Для обеспечения плавности переходов от кадра к кадру монтажеры, как правило, лишь подрезают на несколько кадриков конец действия, заключенного в предыдущем кадре, не давая ему закончиться, и подхватывают продолжение действия в следующем кадре. Таким образом опущенным, вырезанным оказывается лишь крохотный кусочек, которого зритель не замечает. Монтаж той же сцены в клиповой манере будет выглядеть совсем иначе. Во-первых, режиссер попросит актера выполнять все действия очень быстро и энергично. Кадры станут значительно короче или очень короткими. Режиссеру потребуется снимать кадры крупнее, то есть с такой крупностью, чтобы значительная часть экрана была занята активным движением. Переходы от одного действия к другому, которые в первом варианте занимали какое-то экранное время, здесь будут вообще исключены. А сам монтаж будет выглядеть так:

Быстро надел пальто, повернулся (подход к вешалке вырезан). Схватил чемодан и зонтик, ринулся к двери (открывание двери и выход на площадку вырезаны). Захлопывает дверь квартиры, поворачивается к соседке, говорит "Здрассте", отворачивается, делает шаг (как подошел к лестнице и часть пробега по ступенькам вырезается). Три шага по лестнице - показать нога с панорамой на руку, которая перекладывает ключи в другую руку (весь пробег по ступеням и подход к двери подъезда вырезается). Выскакивает из подъезда.

Натыкается на прохожего (как идет к машине, открывает дверцу и забрасывает чемодан вырезается). Садится в машину и исчезает в ней (как садится за руль и заводит машину вырезается). Машина срывается с места. При клиповом монтаже необходимо выполнение только двух принципов: сохранение направления движений в кадре и соблюдение количества движущихся на экране масс, участков кадров, занятых движением объектов на их стыках. Важно показать зрителю логику развития событий, а с помощью музыки можно сгладить шероховатости межкадровых переходов. Итак, мы рассмотрели первый вариант клипового монтажа. По существу он представляет собой каскад пластических образов действия, как в цирке, связку кульбитов. Он применяется и в рекламе, и в песенных клипах, и в игровых фильмах. Собственно говоря, и для игрового кино эта манера не является чем-то новым. Отдельные сцены, смонтированные таким образом, можно было встретить даже в немом кино. Литературный аналог клипового экранного монтажа - это новеллы Михаила Жванецкого. И известная фраза Александра Македонского: "Пришел. Увидел. Победил!" - тоже клиповый монтаж. Однако лихие "экранные капитаны", претендующие на сверхмодность своих произведений, иногда стремятся снять и смонтировать в такой манере целые фильмы. По этому поводу еще 70 лет назад Н. Д. Анощенко в "Общем курсе кинематографии" писал: "Нельзя увлекаться, как наши некоторые "сверхлевые" художники кино, монтажом ради монтажа, который обычно выливается в "монтажное дребезжание" мелко нарезанной окрошки из отдельных кадриков! Ничего, кроме раздражения и чувства одури подобный "сверхмонтаж" у рядового зрителя вызвать не может" (1930. Т. 3, с. 547). Второй вариант клиповой манеры монтажа построен на смене в каждом следующем кадре или главного объекта съемки, или костюмов и париков исполнителей, или фона и обстановки, или крупности кадров и ракурса съемки. Такой монтаж никакие правила не запрещают, так как объекты съемки соседних кадров разные. Монтируй как хочешь и что хочешь, только от авторов в этом случае требуется как высочайший вкус и художественное чутье, так и особое мастерство в изобразительном построении кадров, а этого, к сожалению, нету большинства наших клипмейкеров.

Поэтический монтаж

Поэтический склад изложения подразумевает возвышенный рассказ с использованием различных ассоциаций, с неожиданной подачей материала, с оригинальным взглядом на предмет рассказа и т. п. И если в литературе можно опоэтизировать какие-либо чувства и явления, то почему нельзя это сделать на экране? Можно! Иногда в учебниках или книгах о кино и телевидении встречается термин "поэтический монтаж", но сформулировать строгое определение этого приема довольно трудно. Однако есть много довольно ярких примеров, но, увы, опять в немом кино. Венгерский исследователь и теоретик кино Б. Балаш в качестве примера поэтического монтажа приводит сцену из фильма Сергея Эйзенштейна "Броненосец "Потемкин":

когда броненосец идет в последний бой, режиссер перемежает крупные планы деталей работающей машины с напряженными лицами матросов, готовых к бою. В сознании зрителей возникает ассоциация между тем и другим. Создается впечатление, что машина как бы помогает матросам. И они - машина и люди - как бы сливаются в едином напряжении перед боем. Многие знатоки кино приводят и другой пример.

Отечественный классик кино В. Пудовкин в фильме "Мать" чередует кадры демонстрации вышедших на улицы рабочих с кадрами пробуждающейся весны: идут рабочие - тает снег, выходят из-за угла другие рабочие - бежит ручеек, сверкая на солнце; соединяются группы рабочих - сливаются ручьи в водный поток.

Фильм заканчивается знаменитой метафорой - ледоходом, который олицетворяет собой могучую силу революционного движения, сносящую все на своем пути. Такова была трактовка В. Пудовкина, и это ему блистательно удалось. Известный документалист И. Ивенс в послевоенные годы создал фильм под названием "Сена встречает Париж", в котором нет метафор и ассоциаций, но каждый кадр по-своему поэтичен. У зрителя создается впечатление, будто река Сена стоит на месте, а Париж течет мимо нее. В этой бессловесной ленте поэзия проступает через содержание кадров, она заложена в действиях персонажей, в композиции самих кадров, она выражается также в любви автора к тем людям, которых он снимал. Поэтический монтаж - особый авторский отбор образов. Как далеко не всем дано писать стихи, так редко кому удается подняться в экранных произведения до поэтического звучания изобразительного ряда. Поэзия - это особое состояние души, которое может проявиться как в музыке и живописи, так в архитектуре и кино.

Ритмический монтаж

Чтобы пояснить прием ритмического монтажа, снова придется обращаться к прошлому. Остается только восхищаться тем, как глубоко и четко была разработана теория еще в период немого кино. Для немых фильмов чаще всего был характерен монтаж короткими кадрами. Режиссеры обычно заключали в один план всего лишь одно, два или три простых образа действия героя или какого-либо объекта. Кадры олицетворялись со словами и иероглифами. В ту эпоху родились понятия "рассказывать кадрами" и "монтажная фраза". Последовательность коротких кадров длительностью от одной до пяти секунд, показывающих развитие какого-то события, действительно отдаленно напоминала предложение, составленное из слов. Примеры ритмического монтажа можно найти в работах Д. Вертона, В. Пудовкина, Л. Кулешова и многих других. Ритм рассматривался как длительность смены планов, как чередование стыков кадров, как в музыке чередование коротких и длительных долей. Если взять за единицу отсчета, скажем, одну секунду, то длина или время пребывания на экране ритмически смонтированных кадров в одной сцене могли бы выглядеть на схеме как последовательность чередования длительностей этих кадров, выраженная в цифрах: 1-1-1-3-1-1-1-3 или 2-2-4-2-2-4-2-4. Это не означает, что длина самого короткого кадра должна быть кратной секунде. Короткий план

может иметь размер и 1,7 и 2,2 секунды, то есть любой. Но это означает, что другие кадры должны иметь длительность в два раза больше (соответственно 3,4 и 4,4 секунды), в три раза больше и т. д. Братья Васильевы даже попытались передавать на экране ритм строчащего пулемета. Для этого они склеивали планы длительностью всего в один-два кадрика, в которых пулемет стрелял попеременно то в правую, то в левую стороны - а это лишь 1/12 секунды каждый кадр. Ритмическая смена разных кадров с непохожими композициями, конечно, эффектно смотрится на экране, но зачастую попытки точно соблюсти пропорции длительностей превращаются в голый формализм. Дело в том, что каждый кадр в зависимости от его крупности и наполненности деталями и образами несет разный объем информации. А от объема информации зависит время, которое требуется зрителю для восприятия, для считывания информации с экрана. И если вы "зарежете" планы, требующие большего времени на восприятие, ради соблюдения ритма, то у зрителя либо возникнет ощущение неудовлетворенности от просмотра, либо останется впечатление мельтешни на экране. С появлением в кино звука ритмический монтаж изображения без учета ритма звукового сопровождения оказался просто невозможен. А это уже совсем другой вид монтажа - звукозрительный (о нем разговор отдельный). Сегодня в песенных и рекламных клипах их авторы пытаются довольно часто пользоваться ритмически выраженным звукозрительным монтажом, но этот прием требует особого подхода и высокого мастерства, в том числе и при съемке.

Часть 18.

Затемнение

Затемнение - это отбивка во времени: кончилось одно событие и началось другое. Древнейший прием, который, как правило, используется для плавного и спокойного завершения сцены или эпизода, чтобы дать понять зрителю, что между сценой, которая закончилась, и сценой, которая началась, прошло какое-то время. В американском телевизионном фильме "Санта-Барбара" этот прием применяется ежедневно в конце каждой серии, чтобы подчеркнуть завершение действия перед конечными тирами. Возникли даже профессиональные выражения: "уйти в затемнение" или "выйти из затемнения". И действительно, затемнение применяется не только в конце, но и в начале сцены, чтобы плавно открыть действие после условного разрыва во времени. Обычно выход из затемнения обоснован только в том случае, если предыдущая сцена закончилась затемнением. Длительность ухода в затемнение должна соответствовать драматургическому характеру завершения эпизода (от 0,5 до 2 секунд). Но необходимо помнить, что затемнение вызывает у зрителей

определенное настроение, связанное с контекстом сцены. Переход на открытый кадр после затмнения безусловно подчеркнет резкую смену характера настроения следующего действия. Кинотехника позволяет выполнить затмнение весьма элегантно с помощью постепенного закрытия диафрагмы или обтюратора. Если не удалось это сделать во время съемки, технология кино позволяет осуществить затмнение лабораторным методом: обесцвечиванием негатива конца кадра. Но когда попытались сделать затмнение при съемке на видео, получили результат не очень хорошего качества. И некоторые "мудрые головы" подыскали ему электронную замену - выбеливание кадра. Однако этот прием противоестествен для психофизиологии зрительного восприятия, а, следовательно, и для природы экрана. В нашем сознании заложено убеждение, что наступление темноты означает конец дня, и затмнение на экране соответствует этому мироощущению. В природе наступление темноты происходит постепенно, и на экране затмнение плавно снижает освещенность до полной черноты. С выбеливанием происходит все наоборот. Если его сделать в конце плана, то у зрителей возникнет впечатление, что что-то беспричинно ярко ВСПЫХНУЛО, хотя и медленно. Еще бы! Весь экран ярко осветился, а вспышка - это удар по глазам, вызывающий ослепление. В результате зритель пусть на мгновение, но обязательно закроет глаза. Если выбеливание поставить в начале плана, то оно еще более резко ударит по глазам, и никакой ассоциации с началом дня у зрителя не вызовет, так как произойдет всплеск белого экрана, а затем постепенное появление изображения. Можно безоговорочно утверждать, что выбеливание противоестественно для психофизиологии зрительного восприятия, а, следовательно, и для природы экрана. Сегодня, к сожалению, мы ежедневно видим этот прием на телевизорах. Что это - новый профессиональный прием? Ни в коем случае! Это даже не суррогат затмнения, а всего лишь профессиональная беспомощность.

Наплы

Наплывом называется прием, в процессе которого на глазах у зрителей происходит постепенная замена одного изображения другим путем ослабления свечения на экране первого и плавного проявления второго. Длительность наплыдов выбирается в зависимости от режиссерских задач (от 0,5 до 2 с). Однако наплы - это не просто плавный переход от кадра к кадру. С помощью этого приема можно показать также какое-либо превращение, например, лягушки в Василису-прекрасную (если второй кадр снять без изменения крупности фона, ракурса и точки установки камеры) или избушки пушкинского рыбака в боярские хоромы и т.п. Прием может быть использован и с противоположным эффектом, когда неизменным остается герой, а плавно изменяется фон, на котором он находится. С помощью наплыва можно показать и разрыв во времени (как затмнение). Современные компьютерные программы позволяют осуществлять превращения не только целого кадра в другой, но и какого-либо одного объекта в кадре без изменения фона. Иногда наплыв

называют "вытеснением", но в данном случае применение этого термина может вызвать только путаницу, потому что под вытеснением подразумевается целый набор различных специфических способов перехода от кадра к кадру

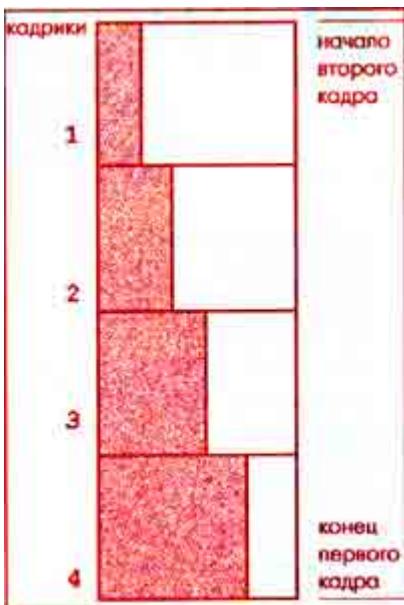


Рис. 108:

Вытеснение

Вытеснение - это выталкивание одного кадра другим, которое осуществляется с помощью так называемых "шторок". Часто режиссеры так и говорят: поставим на стык кадров "шторку". А "шторки" могут быть самые разнообразные: от прямых линий (полос) до сложных геометрических фигур. Механизм действия "шторок" на зрительское восприятие незамысловат. Рассмотрим его на схеме, на самом простом примере (рис. 108). Монтируемые планы берутся с захлестом один на другой (в данном случае захлест составляет 4 кадрика). На рисунке показана только схема захлеста. Первый кадр со всей своей длиной расположен выше схемы, а второй ниже. На первом кадрике в зоне вытеснения появляется полоска, которая отделяет изображение конца первого кадра от начала второго (занимает всего четверть экрана). Во втором кадрике полоску располагают немного ближе к середине рамки. Таким образом второй кадр раскрылся больше чем на треть, а от первого осталось меньше двух третей. В третьем "шторка" уже шагнула за половину а в четвертом оставила от изображения первого кадра всего четверть. В пятом кадрике второй план будет занимать уже всю площадь кадра, а первый совсем исчезнет. В результате у зрителя после просмотра должно сложиться впечатление, что движением "шторки" слева направо мы закрыли первый кадр и одновременно открыли второй. В зависимости от драматургических задач и фантазии режиссера "шторки" могут принимать практически любые формы: в виде наклонной полосы; в форме кольца, которое от кадрика к кадрику расширяется из центра, словно обнажая следующее изображение; в форме сердца, которое увеличивается из угла и заполняет весь экран. Механизм получения эффекта "шторки" на электронной технике прост. В кино, чтобы добиться нужного результата, приходилось дважды переснимать кадры на трюкомашине с масками и контрмасками. С появлением цветных пленок это стало делать труднее, и применение "шторок" в кинофильмах постепенно вышло из моды. На телевидении и видео простота технической процедуры участила их применение. С помощью компьютерной технологии можно даже вместе со "шторкой" вдвинуть второй кадр на экран, при этом или заслонить первый, или вытолкнуть его на глазах у зрителей. Выталкивать одно изображение другим можно с разных сторон: сбоку сверху снизу с угла, из середины кадра. Но любой вариант несет в себе определенный подтекст. Вытеснение

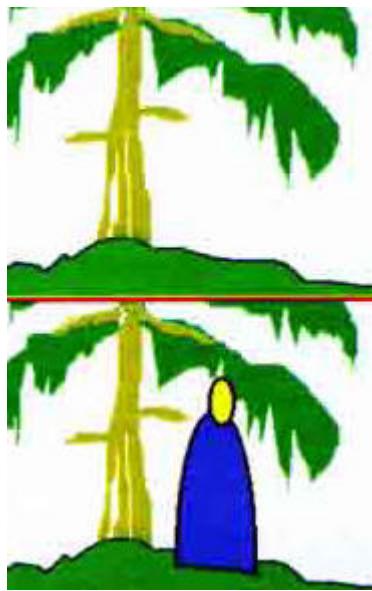
сверху вниз подразумевает как бы придавливание одного другим. Обратное движение "шторки" может придать значение прорастания, появления могучих сил жизни и даже взрыва, если сделать "шторку" динамичной и движущейся по траектории мнимого расширения газов от центра низа рамки во все стороны к краям кадра.

Стоп-кадр

Несложный прием, который используется чаще всего для достижения комедийного или магического эффекта. Свое название прием получил потому что для его осуществления требуется остановка камеры на середине будущего плана, и режиссеру приходится говорить "стоп!" как бы не вовремя. А для зрителя такой кадр после монтажа будет проходить без видимой остановки. В комедиях Леонида Гайдая этот прием можно встретить очень часто. Был Иван Васильевич, который меняет профессию, в кадре, да вдруг - ба! - исчез. Как это делается? Вам нужно, чтобы герой неожиданно, как бы по волшебству появился на экране. Выбирается кадр

по фону и композиции. Камера жестко закрепляется на штативе, чтобы она не сдвинулась после остановки и во время приготовления к съемке второй половины плана (рис. 109). Первый кадр снимается без героя с нужной вам длительностью. Затем следует команда режиссера: "Стоп!", камера останавливается, и артист спокойно входит в кадр, принимает нужное в соответствии с заданием положение и кадре. А действовать он начинает по команде "Мотор!". Таким образом стоп-кадр снят, осталось его смонтировать. Для чистого монтажа необходимо подрезать конец первого кадра и начало второго, а затем склеить. Эффект неожиданного появления достигнут. Можно стоп-кадр сделать с плавным появлением героя. Тогда придется обратиться к помощи компьютера или провести съемку из наплыва в наплыв. Первый кадр снять с помощью специальной камеры с затемнением на конце, скажем, в 35 кадриков. А второй, в котором персонаж уже занял свое положение, снять из затемнения длиной тоже в 35 кадриков, но предварительно отмотать пленку на те же 35 кадриков назад. Получится, что экспозиция по фону не изменилась, а фигура плавно (за полторы секунды) проявилась на экране. При использовании этого приема необходимо знать еще одну тонкость. Площадь кадра, занимаемая появляющимся или исчезающим объектом, ни в коем случае не должна превышать одной четверти площади кадра.

Иначе зритель не заметит появления персонажа, а сочтет вторую половину кадра совершенно новым кадром (эффекта неожиданности не будет). Например, если занять половину кадра средним планом человека в



центре, отсутствие нужного результата можно гарантировать, что и случилось с автором этих строк на первых шагах в кино. Однако следует помнить, что слишком мелкий масштаб, особенно появляющегося предмета, тоже способен лишить приема эффекта.

Несколько советов

Если вы делаете постановочный фильм, то кадры следует снимать с захлестами. Для этого необходимо, чтобы актер выполнил не только те действия, которые вы предусмотрели для данного кадра, а начал действия следующего кадра. А следующий по монтажному замыслу кадр нужно начать с действий актеров, которыми заканчивался предыдущий план. Это позволит монтажеру выбрать для стыка кадров наилучший момент соединения, особенно если кадры наполнены движениями и действиями. В монтажном построении фильма не следует повторять одни и те же одинаковые кадры. Этот неписанный закон сложился в кинематографе, когда он уже обрел статус искусства, и относится к планам любого содержания (к городским и сельским пейзажам, к съемкам любых объектов). Повторение допустимо только в особых случаях, при определенном замысле, когда повтор кадров выполняет какую-то дополнительную смысловую нагрузку. Величайшим соблазном является желание снять один план подлиннее и потом, разрезая его на куски, вставлять по ходу сцены. Это желание возникает, когда требуется не один, а несколько крупных планов одного и того же героя, причем не меняющего своего положения. Примеров такой съемки и такого монтажа можно найти немало, но это считается плохим тоном, не творческим подходом к работе. Зрелые мастера всегда снимают кадры в запас, что и вам советуем. Опыт показывает, что как бы ни был детально разработан и прорисован монтажный ряд в постановочном проекте, в мизансценах и раскадровках, все равно все предусмотреть не удается. Наличие запаса (дополнительные крупные планы или кадры пейзажей, перебивки) расширяет творческие возможности при окончательной сборке материала. Снимайте не только дубли одного и того же кадра, а старайтесь придумывать, находить и снимать варианты. Это относится в равной степени как к игровому, так и документальному кино. Варианты часто дают возможность найти необычайно интересные и плодотворные монтажные ходы. У режиссера при монтаже отснятого материала всегда возникает вопрос: какой длины должен быть очередной кадр? Длину кадра, прежде всего, диктует драматургия (это относится ко всем видам кино и телевизионным передачам). Сие означает, что если по вашему замыслу данная сцена должна нести в себе напряженное ожидание или плохое предчувствие героев, длина кадров в этом случае должна быть несколько увеличена. А вот, работая над комедией, режиссер может снимать и монтировать более короткие, незатянутые кадры и подрезать в монтаже, как только закончилось действие. Главное в этом деле - режиссерская интуиция. Он обязан уметь поставить себя на место зрителя, и его глазами и сердцем научиться воспринимать происходящее на экране, учитывая также музыку и шумы. Это и есть умение прогнозировать

эффект воздействия монтажной последовательности. Многие наивные телезрители верят руководителям крупных телевизионных каналов, когда те громогласно заявляют, что в передачах новостей идет только объективная информация, что в ней не привносится мнение ведущих, операторов, режиссеров и монтажеров. Еще бы! Мы же все видели собственными глазами! В большинстве случаев авторы телепередач и в самом деле стремятся добросовестно, без искажений донести до зрителя то или иное событие. Но следует учитывать, что любая информация (рассказ очевидца, картина, танец или изобразительный ряд телевизионного сюжета) обычно порождается человеком, а он по своей природе субъективен. Ученые, разрабатывающие теорию информации, насчитывают несколько видов информационных сообщений, которые способны ввести в заблуждение их получателя. Самый простой - это псевдоинформирование. Например, вы слышите новости: "Докладчик обрисовал достижения, отметил ряд недостатков в работе. В прениях выступили многие участники. Одобрен план интенсивной работы на будущее". В этом сообщении нет лжи, но в действительности оно скрывает истину так как имеет общий вид, не несет никаких конкретных сведений. Существуют и другие виды такого рода информирования: дезинформирование, симуляционное дезинформирование, десимуляционное дезинформирование, двойное конфузионное дезинформирование, симуляционное парадезинформирование, метаинформирование.

Все это относится в равной степени как к словесному, так и экранному сообщению в пластической форме. Всем, кто работает в журналистике или в документалистике, необходимо это знать. Изобразительный ряд какого-либо события, показанный на экране, не всегда достоверно рассказывает о том, что было на самом деле. Лишь один пример: оператор снял три кадра митинга с требованиями выдать зарплату который состоялся на площади, и пять кадров драки пьяниц на другом конце этой площади. Оба этих события были связаны между собой только местом, на котором произошли, а монтажер сложил их в один сюжет, и ведущий сообщил, что во время митинга произошла драка. Казалось бы, никакого вранья нет. Однако зритель, который всегда ищет связь между кадрами (в данном случае объемом показанного материала) и явлениями, обязательно сделает вывод, что на митинг пришли дебоширы и провокаторы, а не добropорядочные рабочие, которые требуют выплаты заработанных честным трудом денег. Но бывает и так, что методы дезинформации используют писателями, сценаристами и режиссерами как художественный драматургический прием. И в этом нет ничего предосудительного.