

Федеральное агентство связи федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования «Сибирский государственный университет
телекоммуникаций и информатики»

Технология обработки информации

Скоробогатов Роман Юрьевич

Лекционное занятие по теме: Теория монтажа

Содержание:

- Склейка
- Составные части фильма
- Крупности кадра
- Монтаж по крупности
- Классификация по числу людей вкадре
- Мизансцена (floorplan)
- Монтаж диалогов
- Ось взаимодействия / Правило 180 градусов (Action Axis)
- Петля (Hinge)
- Баланс кадров (Shot Match)

Склейка

Склейка на действии (cutting on action) - одна из техник монтажа, когда монтажер правильно сопоставляет два кадра, сохраняя целостность действия. При этом два кадра могут быть сняты с разницей в несколько часов, подобная склейка при просмотре фильма создает впечатление целостности во времени.

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

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

Составные части фильма

Кадр (кадрик, frame) – самая мелкая физическая единица фильма. В зависимости от стандарта (PAL, NTSC, film, HD) и скорости съемки (рапид, цейтрафер) количество кадров в секунду различно.

План (кадр, shot) – самая мелкая логическая единица фильма:

- а) от включения до выключения камеры;
- б) от склейки до склейки.

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

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

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

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

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

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

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

Часть (reel) — самая крупная единица фильма.

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

Дробление на части в телепроизводстве вызвано экономическими причинами, а именно, необходимостью выхода на рекламные блоки через определенные интервалы времени. В этом случае длина теле-части регламентируется требованиями телеканала и стандартами телевещания и составляет от 10 до 20 минут.

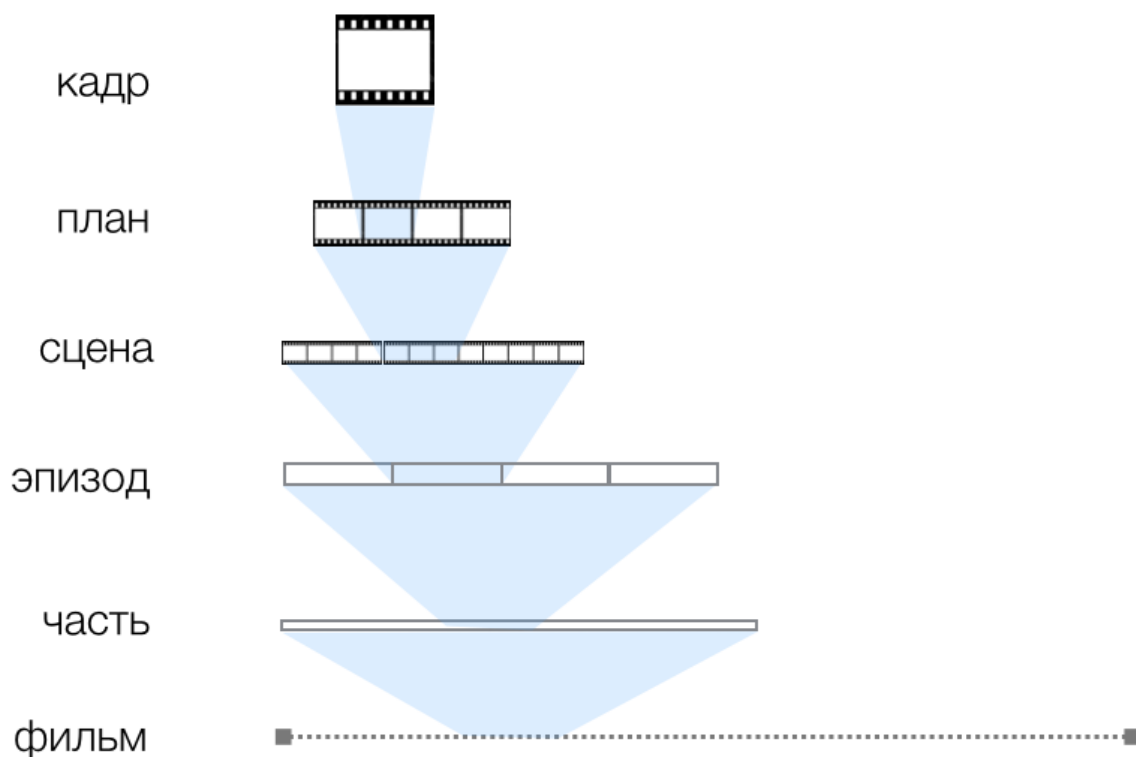


Рис.1. Составные части фильма

Крупность кадра

Планы можно разделить на несколько градаций, основываясь на размере значимого объекта в кадре. Под "размером" подразумевается масштаб объекта относительно масштаба кадра.

Чаще всего "значимый объект" – это человек.

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

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

Важно: не существует "истинно правильной", эталонной классификации.

Предлагаемая классификация – это выбор одной из многих возможных. Чем он обоснован: во-первых, на практике ее применять оказалось удобнее всего, и во-вторых, эта классификация встречается чаще остальных в работе над фильмами.

На практике довольно часто используют упрощенную классификацию:

- Деталь
- Крупный
- Средний
- Общий

У упрощенной классификации есть свои плюсы:

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

При этом, у нее есть существенный недостаток:

- она не помогает при монтаже (из-за недостаточной детальности)







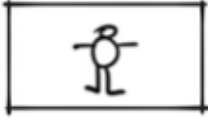
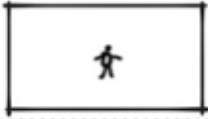

| | | | | |
|---|---|-----------------------------------|-----|--|
| ① |  | Extreme Close Up Деталь | ECU | Деталь |
| ② |  | Big Close Up Предельно крупный | BCU | |
| ③ |  | Close Up Крупный | CU | Крупный |
| ④ |  | Medium Close Up Полукрупный | MCU | |
| ⑤ |  | Medium Shot Средний | MS | Средний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

Рис.2. Классификация крупности кадра

Другие названия крупностей

Close Up – Head Shot, Tie Shot

Medium Close Up – Two Button

Medium Shot – Waist Shot

Medium Long Shot – Medium Full Shot, Knee Shot, (если по середину бедра – Cowboy shot)

Long Shot – Wide Shot, Full Shot

Поколенный – Американский

Дальний – Пейзажный, самый общий

Эйзенштейн про крупность кадра

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

Монтаж по крупности

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

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

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

Классификация по числу людей в кадре

Классификация по количеству людей в кадре:

- один (single / over the shoulder)
- два (two-shot)
- много (group shot)
- очень много (massive shot)

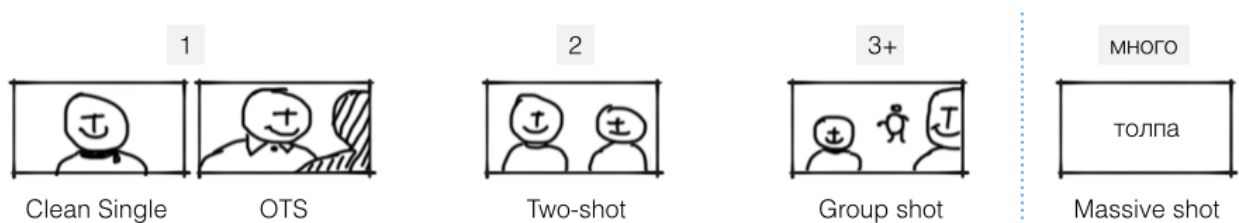


Рис.3.Классификация по числу людей в кадре

В некоторых классификациях план относят к two-shot только если два персонажа в кадре "равноправны" – одной крупности, одинаково закомпонованы, оба в фокусе и т.д.

Мизансцена (floorplan)

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

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

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

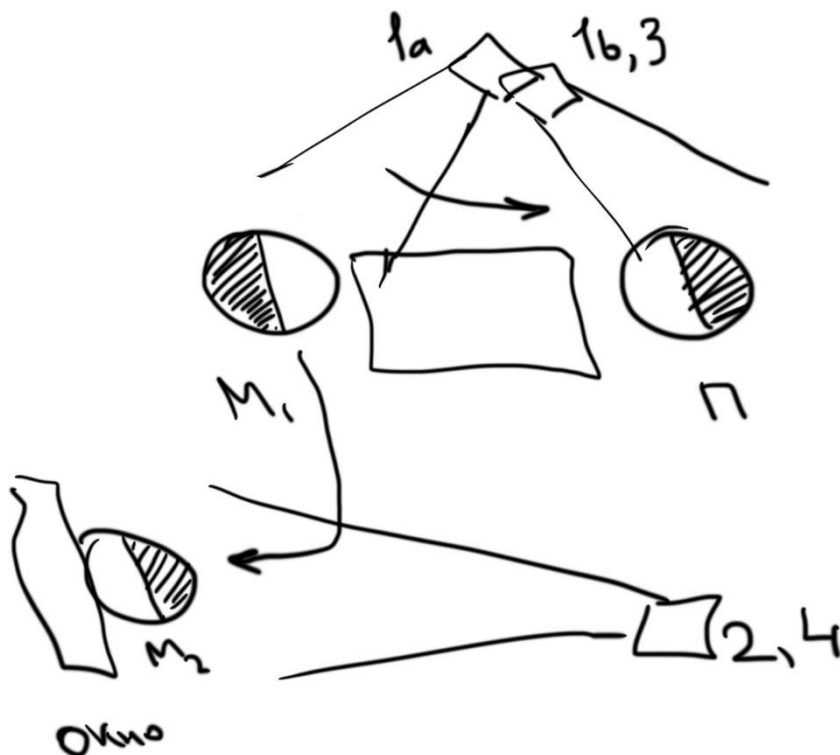


Рис.4. Мизансцена

Что должно быть обозначено на floorplan:

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

Важные замечания по рисованию floorplan:

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



Рис.5. Варианты изображения актеров в мизансцене

- Для каждой камеры желательно обозначить угол раскрытия луча — показывать, что "видит" камера. Луч камеры замыкать не нужно. Замкнутый луч означает точку фокусировки и рисуется только если есть задача показать это на схеме.

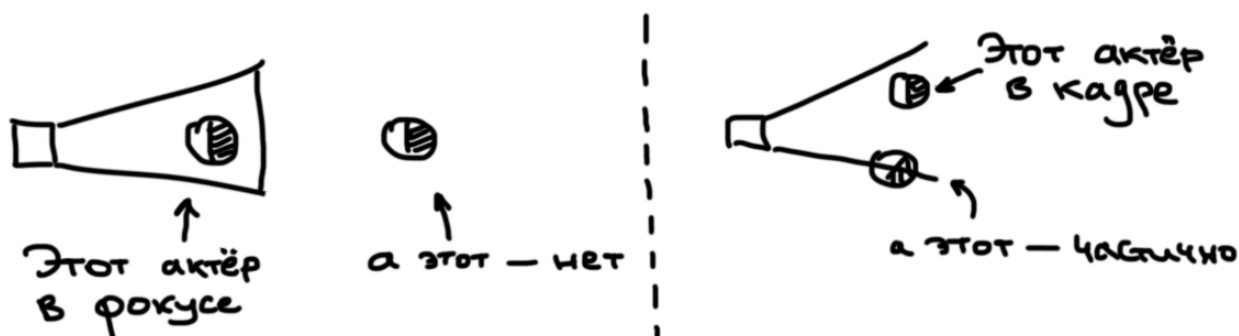


Рис.6. Мизансцена с камерой и актерами

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

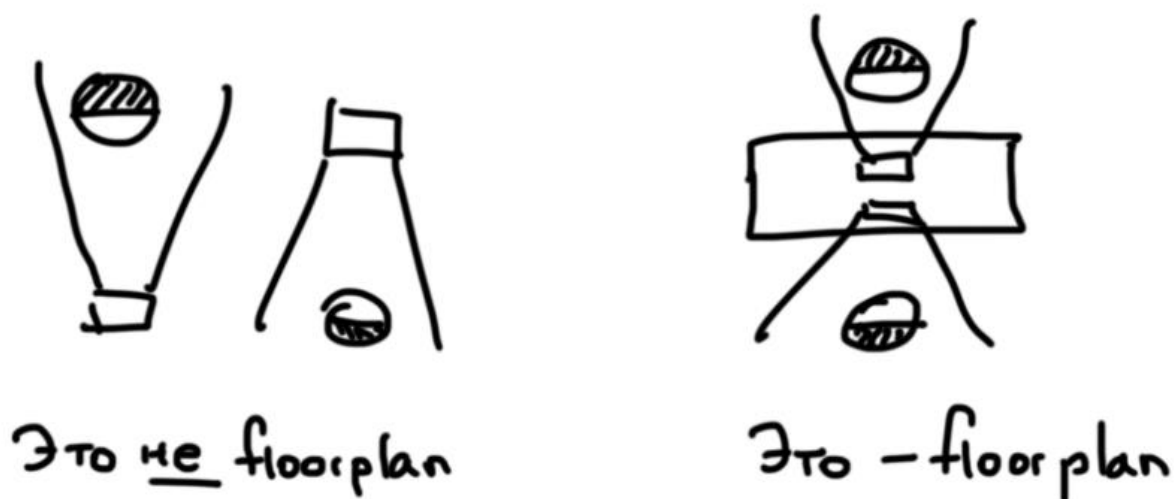


Рис.7. Неправильная и правильная мизансцена

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

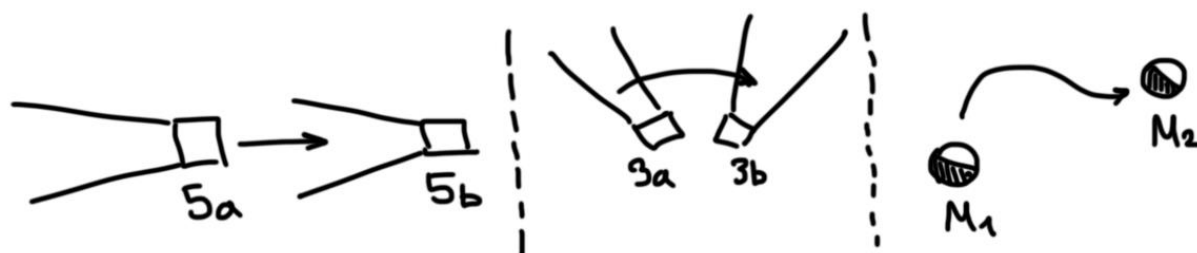


Рис.8. Перемещения камер и актеров в мизансцене

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

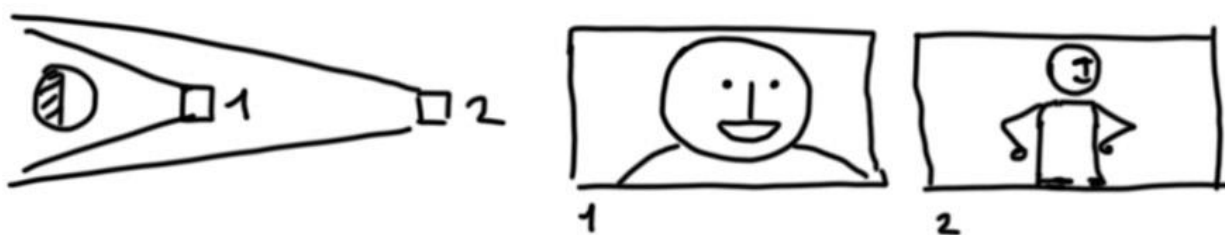


Рис.9. Изображение крупности в мизансцене

Монтаж диалогов

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

Звук в кино — это 50% информации, а голоса — основной элемент, без которого не обходится почти ни один фильм. Можно приглушить фоны или музыку, выключить эффекты или синхронные шумы, но если потерять нужную реплику или актерскую эмоцию, сцена не будет работать. Диалоги содержат самую суть истории. И от того, насколько глубоко погрузится в материал монтажер голосов, зависит, как они будут звучать в фильме и достучатся ли до зрителя.

Монтажер отвечает за каждый звук, записанный на площадке во время съемок: разбирает и сортирует дубли, ищет варианты с лучшей разборчивостью и артикуляцией. Его задача — избавиться от неизбежных артефактов кинопроизводства, чтобы зритель не услышал, что за кадром по рельсам ездит камера, шумят световые приборы

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

В российской практике прижился термин "восьмерка". В телевизионной практике иногда встречается термин "крест" или "паркет". Существует правило, что если одного человека снимать из-за правого плеча его собеседника, то второго надо показать из-за левого плеча первого". Такой прием съемки диалогов еще называют "восьмеркой" или "крестом".

Ось взаимодействия / Правило 180° (Action Axis)

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

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

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

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

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



Рис.10. Оси взаимодействия в кадре

Приближение к оси и отдаление от нее

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



Рис.11. Приближение к оси и отдаление от нее

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

Петля (Hinge)

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

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

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

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

Иногда с помощью монтажа "петлей" достигается комический эффект (например, диалог двух людей по телефону, с внезапной "путаницей", кто с кем говорит).

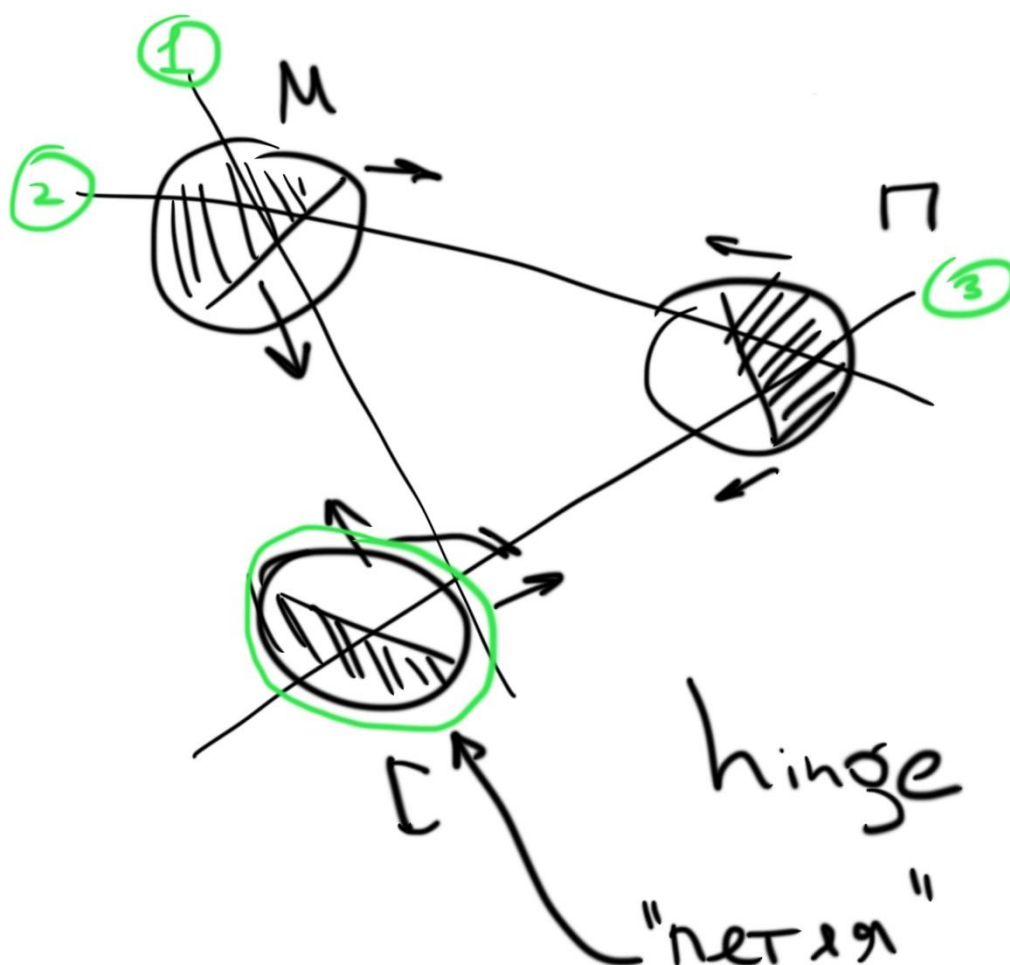


Рис.12. Петля в сцене

Баланс кадров (Shot Match)

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

При монтаже диалога двух людей, план с выбранной крупностью на одного персонажа должен быть уравновешен планом с такой же крупностью на второго персонажа. Если мы укрупнились с MS на MCU на одном актере, следует сделать то же и на втором актере. Это позволит избежать

возникновения акцента, в ситуации, где он не нужен (например, два героя драматургически равноправны).

Назначение – подготовить зрителя к акценту по крупности.

Правило применимо не только при съемке диалогов двух людей.



Программное обеспечение

Adobe After Effects

<https://www.adobe.com/ru/products/aftereffects.html>