



[Департамент образования Администрации г. Томска](#)
*Муниципальное учреждение Информационно-
методический центр*

Материалы к семинару « Создание учебного видеофильма »

Г. Томск
2014 год

ОСНОВЫ СЦЕНАРНОГО ТВОРЧЕСТВА.

Фильм и зритель

Фильм делается для зрителей. Полотно живописца, которое обрело хозяина, живет века. Стихотворение, изданное даже небольшим тиражом, приносит поэту бессмертие. Но фильм без публики имеет тот же эффект, что и кинолента, которой вообще нет. Конечно, технически фильм может существовать, но без зрителей талант и труд, воплощенные в картине, равны нулю. Отсюда следует, что сценаристы не должны стесняться желания привлечь к своему фильму как можно больше зрителей.

Автор иллюстрирует свою мысль следующим примером. Возьмем отдаленную радиостанцию ограниченного диапазона действия. Представим себе одинокого диск-жокея ночной джазовой программы. Не исключено, что в одну из ночей, в какой – то момент ни одна душа не настроилась на его передачу. Осуществляется ли в этом случае процесс коммуникации?

Аристотель более двух тысячелетий назад отмечал, что процесс коммуникации включает три компонента: источник, сообщение и адресат. Если отсутствует хотя бы одна составная часть, коммуникации нет. Поэтому, если диск-жокея никто не слушает, никакой коммуникации нет, ибо отсутствует получатель информации. Примечательно, однако, что сам диск-жокей пребывает в неведении относительно размеров своей аудитории.

Специфика работы сценаристов мало чем отличается от положения этого диск-жокея. Драматурга можно назвать источником, его сценарий – сообщением, а публику – реципиентом. Однако ни один сценарист заранее не знает, будет ли его произведение воплощено в фильм. Сценарные отделы кино- и телестудий завалены пьесами для экрана. Но даже тем сценариям, по которым сделаны фильмы, не всегда удается дойти до публики, так как после съемок – по самым разным причинам – картины иногда попадают на полки хранилищ.

«Первая, последняя и единственная заповедь сценариста, - утверждает Уолтер, - будь достоин аудитории, дорожи ее мнением, вниманием и временем.. Единственное нерушимое правило сценарного творчества: не будь скупым» (с. 19).

Есть сценаристы, полагающие, что уважать зрителей – значит идти у них наповоду, учитывать вкусы публики – значит сводить творческий процесс к проституированию. Настоящий художник, утверждают они, не должен угождать толпе, перед ним стоит задача более возвышенная. Он погружается в счастливый духовный транс, от которого начинают струиться его творческие соки, играет творческое воображение, данное богом. И все, что он ни делает, прекрасно, потому что прекрасен он сам.

По мнению Уолтера, все это – по сути самообожествление, пагубная для настоящего искусства чепуха. Ибо хороший сценарий всегда находит свою аудиторию. Но это не означает, что успехом пользуются только хорошие фильмы и что любой хороший фильм ожидает несомненный успех. Даже Аристотель признавал такую вещь, как неудача. Уолтер не считает, что о достоинствах картины можно судить по аудитории. Почему зрители загораются от тех или иных кинолент – извечная тайна.

СЪЕМОЧНЫЕ РАБОТЫ

ТЕХНИКА СЪЕМКИ

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ СЪЕМОЧНЫХ РАБОТ

Есть некоторый набор технических примеров, используемых большинством операторов во время съемки. Многие из этих приемов были выработаны еще в начале XX века, когда создатели первых кинофильмов, работая методом «проб и ошибок», создавали азбуку монтажа, выбирали размер кадра и характер движения камеры, которые теперь считаются стандартными. Умению выбрать кадр, снять, а затем и смонтировать материал так, чтобы зрители этого монтажа и не заметили, коммерческое кино училось не один год. Основной идеей было стремление убедить зрителей в том, что они наблюдают непрерывную последовательность событий, происходящих в «реальном» времени. Для этого требовалось скрыть механику создания фильма, сделать ее «невидимой». При такой технологии создается непрерывный видеоряд, направляющий внимание зрителя на содержание снимаемого эпизода, делая механику съемки незаметной. Работа в такой технике, содержание кадра меняют незаметно, стараются привлечь внимание зрителей к тому, что происходит в эпизоде, с тем, чтобы передвижение камеры и, соответственно, изменение изображения в кадре не отвлекли их от основного действия.

ДРУГАЯ ТЕХНИКА

Существует и другая техника съемки, при которой преднамеренно привлекают внимание зрителей к съемочным средствам. Съемочные приемы и движения камеры подчеркиваются с целью имитации реализма неотретированной сцены или чтобы напомнить зрителям, что перед ними художественное произведение. Как в новостийных съемках, оператор делает вид, что все происходящее – для него полная неожиданность. В телевизионном производстве, в общем, принята «голливудская» невидимая техника.

ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ, СТОЯЩИЕ ВО ВРЕМЯ ТЕЛЕВИЗИОННОЙ СЪЕМКИ:

- Создать технически приемлемое изображение (т. е. с правильной экспозицией, балансом белого, сфокусированное и т. д.);
- Снять эпизод, имеющий значение для всего сюжета, в стиле, приемлемом для данного жанра;
- Снять эпизод, который привлечет и будет удерживать внимание зрителя (при помощи соответственного кадрирования, движения камеры, композиции кадра, освещения и т. п.);
- Снимать эпизоды, которые впоследствии можно смонтировать

Цель «невидимой» техники заключается в том, чтобы убедить зрителя, что он наблюдает последовательную цепь событий, происходящих в «реальном» времени:

- Съемочные эпизоды должны быть структурированы так, чтобы зритель мог понять место, время и логику происходящего;
- Каждый кадр должен отслеживать линию действия, обеспечивая логичность движения поля зрения так, чтобы было ясно, где действие происходит (к примеру, расположение камер на футбольном матче);
- Незаметное движение камеры и перемены в кадре должны направлять внимание зрителей на содержание съемочного эпизода, а не на механику съемки;
- «невидимая» техника создает у зрителя иллюзию того, что отдельные кадры (возможно, снятые в разное время и в другой последовательности) составляют часть непрерывного события, которое они наблюдают.

Это достигается путем:

- незаметных врезок;
- движение камеры, мотивированного действием или диалогом;

- движение камеры, синхронизированного с действием;
- соответствия игры, освещения, настроения и действия.

ОТЛАЖЕННАЯ ТЕХНИКА

Целью этого краткого экскурса в историю съемочной техники было стремление показать вам, что вместо простого запоминания того, что можно и чего нельзя в телевизионной съемке, лучше понять, почему существуют эти приемы. В основе всех съемочных приемов лежит отлаженная технология. То, как скадрирована сцена, как производится наезд, величина свободного пространства в верхней части кадра – все это вовсе не «дело вкуса» снимающего, хотя и личные предпочтения влияют на выбор композиции кадра. За всем этим – более чем 90 лет развития «рассказов в картинках». Большинство приемов было выработано при создании «невидимой» техники. Знание причин создания съемочных приемов полезнее простого запоминания инструкций. Тогда при возникновении новой съемочной ситуации вы можете применить принципы «невидимой» техники.

СТРУКТУРА КАДРА

Как показывает множество любительских фильмов об отпусках или свадьбах, люди, незнакомые с азами съемочной техники, полагают, что видеосъемка какого – либо события заключается в получении красивых или информативных кадров. И только позже, просматривая не смонтированный материал, они начинают понимать, что их коллекция состоит из отдельных эпизодов, не стыкующихся друг с другом, и не несет в себе тех мыслей, с которыми она снималась. Просмотр череды случайных моментов скоро надоедает, так как при съемке пренебрегали простым принципом: кадр при просмотре должен быть связан как с последующим, так и с предыдущим. Хороший оператор должен думать не только о художественном и техническом качестве изображения, но и о кадровой структуре снимаемого эпизода. В телевидении каждый кадр должен работать на достижении цели, поставленной в данном сюжете.

Серия кадров, снятых на природе, потом будет разобрана и сгруппирована по темам. Видеорежиссер может сделать свою работу только с тем материалом, который ему даст оператор. Таким образом, очень важно, чтобы оператор (или режиссер, если таковой есть в наличии) хотя бы элементарно структурировал снимаемый материал.

- **От общего к частностям.** Большинство съемок на природе ведется без сценария. Ведущий программы может дать приблизительное описание того, что может понадобиться, или краткие сведения о том, что будет затронуто в интервью. Но по ходу интервью могут открываться новые аспекты рассматриваемого вопроса. Если нет плана работы или монтажного листа, то при съемке придется вернуться к старому и испытанному способу. Рассказы в картинках так же стары, как и кино. Здесь основное правило: двигаться от общего к частному – от общего плана к крупному. Используйте общий план для показа расстановки объектов и связей в сцене, а затем переходите к показу важных моментов в крупных планах. При монтаже у видеорежиссера может появиться причина замены кадров, поэтому в его распоряжении должен быть разнообразный материал для выбора точки врезки.
- **Запись события.** Информационные съемки весьма специфичны. Они связаны с уникальным событием: автокатастрофа, забитый гол, речь политика. Обычно это неповторимо. Разбитый автомобиль увезут на свалку, политик уйдет. Особенность событийных съемок требует надежности работы от съемочной техники и скорости реакции до оператора. Для дублей чаще всего нет возможности.
- **Описательные или декоративные кадры.** Описательные или декоративные кадры не имеют особенностей. Их чаще всего используют как визуальный фон сообщения. Типичным примером этого служит кадр с интервьюируемым, идущим на место съемки. В этом случае голос за кадром может сообщить, кто это такой, и, возможно, рассказать о его позиции в данном вопросе. Кадр должен быть достаточно длинным, чтобы голос за кадром мог сообщить информацию, которая не была рассмотрена в интервью. Интервьюируемый покидает кадр в конце сюжета, и этот момент используется в качестве концовки интервью.

ОСНОВНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СТРУКТУРЕ СЪЕМКИ:

- При съемке события или процесса держите в голове наметки того, как будут эти кадры сочетаться в дальнейшем, и снимайте кадры, меняя угол съемки, размер кадра и движение камеры.
- Изменения в кадре должны быть существенными: либо в положении камеры, либо в размере кадра.
- Обеспечьте разнообразие кадров: дайте видеорежиссеру возможность длительность отдельных кадров (не застывайте на кадре с оратором на всю длину его речи; давайте и кадры с аудиторией для последующего их включения в сюжет).
- Дайте начальный кадр и несколько общих видов, которые могли бы быть полезными в контексте, отличном от исходного.
- Предоставьте видеорежиссеру больше статических кадров, нежели кадров с движением камеры. Панорамы и наезды трудно монтировать, если они не заканчиваются статичным кадром.
- При съемке новостей камеру следует перемещать короткими движениями, когда маленькие перемещения дают много (важной) информации. Избегайте длинных панорам и наездов, если они не обусловлены действием.
- При съемке не репетируемых событий камеру следует дольше держать неподвижной и избегать частой смены коротких кадров.
- Прежде чем затеять сложную, но без гарантий съемку, сделайте простой, но надежный кадр.
- Попытайтесь найти кадры общего характера, на которые после составления сценария можно было бы наложить закадровый текст в начале сюжета.
- В общем, кадры с общими планами должны быть длиннее крупных планов.

КОМПОЗИЦИЯ

Одним из основных достоинств оператора является умение снять кадры, вызывающие интерес и удерживающие внимание зрителя. Хотя первоначальной причиной интереса зрителя к сюжету может быть дом, животное или личность, показанные в кадре, метод подачи, композиция кадра также является главными факторами удержания этого интереса.

ЧТО ЕСТЬ КОМПОЗИЦИЯ?

Композиция есть главный способ выделения приоритетов в кадре. Она подчеркивает главный объект и исключает или ослабляет противодействующие ему элементы картины в кадре. Кадрирование в каждом съемочном моменте должно быть обосновано; хорошая композиция должна донести до зрителя это обоснование. Хорошая визуальная информация получается с помощью хорошей композиции.

«Я ВИЖУ, ЧТО ТЫ ХОЧЕШЬ СКАЗАТЬ!»

Обычно кадр снимают с какой – то целью. Этой целью может быть просто желание записать событие или то, что снятый кадр может сыграть большую роль при выражении сложной идеи. Независимо от причины, побудившей снять этот кадр, оператор должен ясно осознавать цель съемки.

Установив, зачем нужен этот кадр, а обычно ему помогает опыт создания программ данного типа, оператор выбирает место установки камеры и угол объектива, кадрирует изображение и фокусирует его. Все четыре процедуры (как и знание типов программ) основаны на понимании того, как из имеющихся элементов для построения изображения создается кадр, удовлетворяющий условностям, принятым в телевидении. Для успешного создания изображения необходимо уметь выбирать положение камеры и угол объектива, оставаясь в контексте данной программы.

При построении кадра надо выбрать семь основных параметров: ракурс съемки, угол объектива, расстояние от камеры до объекта, высоту установки камеры, кадрирование,

объект в фокусе и глубину резкости. Например, вместо того чтобы снимать дом анфас (рис. 1, а), камеру перемещают так, чтобы снимать этот дом под углом (рис. 1, б). Съемка двух сторон объекта делает кадр интересней благодаря динамичному расположению горизонтальных линий. Это и есть выбор ракурса съемки. Сходимость горизонтальных линий можно подчеркнуть, выбрав максимально широкий угол

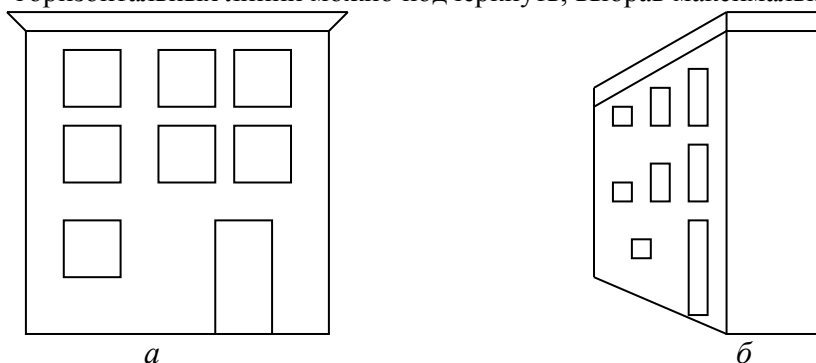


Рис. 1

объектива и поместив камеру как можно ниже и ближе к объекту. В этом и заключается выбор угла объектива, высота установки камеры и расстояние от камеры до объекта. Как здание «вписано» в кадр, какая его часть находится в поле резкости (при заданной апертуре) и на какую часть здания сфокусирована камера – все это повлияет на визуальное построение кадра. При разном выборе этих семи основных параметров здание будет выглядеть абсолютно по – разному. Еще одним мощным (по своему влиянию) элементом композиции кадра является освещение.

ВЫБОР РАКУРСА

Изменение положения камеры по отношению к объекту (выбор ракурса съемки) и угла объектива меняет вид изображения в кадре и содержащуюся в нем информацию. Одним из главных требований к оператору является умение представить вид кадра через объектив с любым углом с любой точки в пространстве, не передвигая камеру в эту точку, чтобы оценить ее изобразительный потенциал.

ОСНОВНЫЕ КОМПОЗИЦИИ

Композиция снимаемой сцены выстраивается так, чтобы выделить важный объект путем его расположения в кадре и соответствующего использования заднего плана, угла объектива, высоты установки камеры, фокуса, размера кадра, движения камеры и т. д. оператор должен добиться, чтобы глаза зрителей были прикованы к самой значимой точке кадра, и стараться, чтобы в кадре не было других визуальных элементов, конфликтующих с главным объектом. Вот полный перечень того, что можно и чего нельзя в построении композиции:

- Камера превращает трехмерное изображение в двумерное. Постарайтесь скомпенсировать потерю третьего измерения, найдя способ как – то выразить глубину композиции.
- Старайтесь не делить кадр на отдельные области сильными вертикальными или горизонтальными элементами, если это не требуется для получения какого – то специального эффекта.
- Проверяйте получившиеся изображения, в особенности детали заднего плана (чтобы из голов субъектов на переднем плане не росли столбы или каминные трубы заднего плана).
- Держите основное действие подальше от границ кадра, но избегайте повторяющихся кадров, снятых «в лоб», симметричных, снятых с центром на уровне глаз.
- Отодвигайте доминанту интереса от центра и сбалансируйте это менее важными элементами.
- Заполняйте кадр чем – либо интересным и избегайте больших ровных поверхностей, существующих в кадре только потому, что он такой широкий. Если нужно, займите часть кадра какой – либо деталью, чтобы сделать композицию сцены более интересной.

- Выделяйте самый важный объект его расположением в кадре и путем соответствующего использования заднего плана, угла объектива, высоты камеры, фокуса, размера кадра, движения камеры и т. д. добивайтесь того, чтобы глаза зрителей были прикованы к самой значимой точке кадра, и старайтесь, чтобы в кадре не было других визуальных элементов, конфликтующих с главным объектом.
- Композицией можно управлять с помощью выбора точки фокусировки. Перевод фокуса из одной плоскости в другую переводит внимание без сдвига кадра.
- Вводите элементы таинственности в видимую сцену, практикуйте сюрпризы. Но имейте в виду, что чем сильнее визуальный эффект, тем реже его следует применять. Часто повторяемые наезды или отъезды приводят к ослаблению их воздействия и потере интереса к ним.

АЗБУЧНЫЕ ИСТИНЫ. ДЕСЯТЬ ЗАПОВЕДЕЙ ДЛЯ ТЕЛЕОПЕРАТОРОВ.

1. *Не спешить с включением камеры*, не будучи уверенным в достаточной освещенности объекта и возможности качественного приема звука.
2. Помнить о *наличии штатива и выносного микрофона*. Съемку с рук и использование встроенного микрофона оправдывает лишь оперативный или иной, обусловленный замысел, характер съемки.
3. Панорамные кадры обязаны иметь достаточной *длины статику* в начале и в конце кадра каждого плана.
4. Проходы героев желательно заканчивать их выходом из кадра, что облегчает построение монтажной фразы. Это касается любых движущихся объектов: животных, автомобилей и прочее.
5. Движущийся в кадре человек должен иметь законченные фразы движения, и вообще кадры с движущимися объектами желательно снимать длинными планами.
6. Пластика панорамного кадра обусловлена *темпом и настроением*, как всего фильма, так и конкретного эпизода. Характер исполнения панорамы, композиционное ее решение, да и само направление панорамного движения определяется не «характером» оператора, а смысловым и пластическим содержанием эпизода. При съемке занятых какой – либо деятельностью людей, а так же природных ландшафтов и задействованных в них животных, панорамы не только позволительно, но желательно исполнять с некоторыми «приостановками», что позволяет лучше разглядеть происходящее и сделать некие акценты. В этом случае механическая «оглядка» явно уступит *осмысленному «обзору»*.
7. При съемке длинных проходов необходимо делать время от времени хотя бы краткосрочные задержки на тех или иных объектах, деталях, лицах людей, попадающих в кадр. Это обстоятельство дает режиссеру возможность в последующем монтаже прервать в нужном месте затянувшийся проход, а не отказываться вовсе от этого самого кадра из – за nepозволительной длины прохода героя или долгого панорамного движения камеры.
8. Телевизионный кадр диктует максимальное использование *«первого плана»* не только при съемке масштабных, пространственных и панорамных кадров. Съемка героев в живой «жизненной» среде при наличии «первого плана» создает некий *«эффект наблюдения со стороны»*, впечатление случайно подсмотренного кадра.
9. Ставка на крупные планы! Она оправдана не только спецификой телевизионного экрана, возможностью всмотреться в суть происходящего в кадре, заглянуть в глаза герою. Все это абсолютно верно. Но плюс ко всему этому съемка на крупных планах нивелирует всегдашнюю искусственность съемочной среды и поведения героев, условность предназначенной для съемок мизансцены. В частности, когда идет синхронный разговор с большим количеством участников. На общем плане подобные режиссерские и операторские «построения» видны невооруженным глазом, и вся «творческая кухня», как говорится, налицо. Кроме прочего, режиссеру гораздо легче монтировать синхронно собеседников, когда те сняты по отдельности, а не соседствуют в одном кадре. В этом случае не возникает проблем ни с их позами, которые могут не совпадать, в «стыкующихся» кадрах, не в самой последовательности разговора. возникает полная свобода для монтажного маневра.
10. «Операторское искусство» при съемке синхронных диалогов. Как мне кажется, при съемке синхронных эпизодов, когда задействовано 2, 3 и более беседующих людей, совсем не обязательно держать в кадре только «говорящие головы». В том смысле

не менее выразительны бывают и руки, и детали быта, и лица собеседников, да и собственное лицо героя, когда он, замолчав, слушает высказывания своих партнеров. Слушающий человек бывает порой куда более интересен, нежели говорящий. Ну а зритель, таким образом, получает параллельно звуковую и зрительную информацию более объемно, то есть о 2 – х героях одновременно. Для режиссера же наличие таких вот кадров со слушающими друг друга собеседниками дает возможность в монтаже свободно маневрировать их текстами. А ежесекундные «*броски камеры*», когда оператор с собачьей проворностью хватается синхроны каждого из выступающих в беседе людей, уже на третьем или четвертом броске начинает вызывать зрительное раздражение. Подобная демонстрация «мастерства» заставляет думать об его отсутствии.

СВЕТ В КИНО

Осветительные приборы. Практически все современные камеры обладают очень высокой светочувствительностью и могут снимать чуть ли не при свечке. Однако при малой освещенности картинка теряет цвет и начинает «зернить», поэтому иногда дополнительное освещение бывает необходимо.

В магазинах продаются специальные световые приборы – «накамерники», которые на подобие фотовспышки крепятся над объективом, но они дороги и, на мой взгляд, будут сопровождаться очень сильной тенью, а лицо любого объекта станет плоским, нерельефным. Впрочем, эти приборы хороши для репортажной съемки, когда важно не качество картинки с художественной точки зрения, а важен сам факт, событие: встреча друзей на полутемном вокзальном перроне, обыск в подвале заброшенного дома и т. п. Для прочих случаев я бы посоветовал вам обзавестись несколькими фотолампами отечественного производства, с отражателями, на пружинных прищепках, с помощью которых такую лампу можно прицепить к чему угодно.

«ЗАЛИВАЮЩИЙ (ЗАПОЛНЯЮЩИЙ) СВЕТ»

мощность порядка пятисот ватт.

Эта лампа должна быть отнесена достаточно далеко от объектов и расположена высоко, чтобы вы, оператор, не перекрывали сцену своей тенью. Если вы видите, что эта лампа дает слишком сильный свет, попробуйте направить ее в потолок, тогда отраженный свет будет потише и помягче.

«РИСУЮЩИЙ СВЕТ»

Мощность от сорока до ста ватт.

Эти источники следует располагать так, чтобы лица объектов освещались ими несколько сбоку – это придаст им рельефность и выразительность. Эти лампы должны быть разной мощности или располагаться на разных расстояниях от объекта, чтобы левая и правая стороны лица вашего дядюшки были освещены с несколько разной интенсивностью. (Это имитирует естественное освещение, когда источник света – окно или солнце, - как правило, освещает объект съемки неравномерно).

«КОНТРОВОЙ СВЕТ»

Мощность порядка сорока ватт.

Расположив эту лампу на полу за креслом, в котором сидит ваш дядюшка, вы придадите его изображению объемность и заодно «сотрете» со стены за ним тени от первых трех источников света.

Комбинация этих видов освещения придаст удивительное «звучание» вашим видео, придаст вашим съемкам (и результату, и самому процессу) черты профессиональности и художественности.

Поправде говоря, настоящее, профессиональное освещение съемочной площадки гораздо сложнее, в кино даже есть такая профессия – художник по свету. Пусть все это вас не смущает. Экспериментируйте со светом как угодно, это стоит делать, потому что с помощью нескольких имеющихся в квартире настольных ламп, торшеров и карманных фонариков (то есть переносных источников света), вы вполне сможете создать высокохудожественное освещение в кадре.

Имейте в виду, что здесь описаны лишь основные разновидности, типы элементов искусственного освещения.

Увеличивайте их количество, повышайте или понижайте интенсивность источников, применяйте отражатели, разноцветные светофильтры – все это практически неограниченное поле для эксперимента.

А вот, пожалуй, самое главное правило пользования дополнительным освещением:

***Общее правило:** никогда не смешивайте естественный свет (из окна) с искусственным (фотолампа), потому что они имеют разную «световую температуру»: половина лица вашего дядюшки будет ярко – красная, а половина – синюшная, как у утопленника. – Камера не может установить «баланс белого» при смешанном освещении.*

СЪЕМКА И МОНТАЖ ДИАЛОГА

Диалог в документалистике интересен тем, что его порождают не вопросы постороннего человека – журналиста, а он вызывается к жизни самим ходом развития этой жизни. Он куда более непосредствен и убедителен, чем интервью. Герои сами ведут разговор о себе и своей жизни, работе, увлечениях без всякого понуждения извне. Он может возникнуть за обеденным столом, во время операции у хирургов, на посиделках между старушками, в кабинете начальника – всех жизненных ситуаций не перечислишь.

Диалог документальных героев на экране – всегда результат наблюдения камеры или двух аппаратов за деятельностью и поведением людей. Результат более трудно достижимый, но значительно более выразительный и воздействующий на зрителей сильнее ответов на поставленные вопросы. В диалоге раскрывается характер героя, его личность, индивидуальные и неповторимые черты, обаяние и душевная красота. По тому, как человек общается с окружающими и что им говорит, можно судить о ходе его мыслей, взглядах, целях, установках на жизнь.

Как правило, документальный диалог используется в фильмах или в крупных предварительно снятых видеосюжетах для телепередач. Все варианты диалогов можно разделить на две категории по *методам съемки: скрытого и открытого наблюдения* осуществляется таким образом, что герои не видят камеры и не знают о том, что в данный момент их действия и разговоры фиксируются на пленку.

Имеется в виду «съемка врасплох», как ее называл Д. Ветров, или, что то же самое, съемка скрытой камерой.

Но иногда по договоренности с документальным персонажем режиссер и оператор осуществляют съемку незаметно, так, чтобы не мешать герою жить своей естественной жизнью. Когда именно будет идти съемка, персонаж, дав на нее согласие, не догадывается.

Съемка методом открытого наблюдения предполагает, что герои могут видеть аппараты и точно знают, что все их действия и слова окажутся на пленке. Таким методом идет съемка телепередач В. Позднера, всякого рода заседаний, дискуссий, пресс – клубов и т. д. камеры находятся на некотором удалении и не мешают происходящему.

Но бывает, что приходится вести съемку в небольших помещениях, в локальных жизненных ситуациях. Аппарат не удастся отодвинуть далеко от действующих лиц и это неизбежно оказывает существенное влияние на их поведение, сковывает героев, может сделать их поведение неестественным. Тогда режиссеры прибегают к методу так называемой *привычной камеры*.

Кто же будет вести себя перед аппаратами, как у себя дома, когда в дом или в кабинет пришли чужие дяди со штативами, осветительными приборами и «черными ящиками»? Чтобы максимально снять натянутость ситуации, «приучить» героев расслабляться перед пристальным оком камер, используют метод ложных предварительных съемок, два – три раза разворачивают всю аппаратуру, включают свет, камеры, и режиссер просит участников съемки заняться своим обычным делом, но не тем, которое представляет предмет его интереса. Потому что повторить сцену, оставаясь естественными, они не смогут, они не актеры.

В первые моменты такой ложной съемки. Конечно, люди зажаты, иногда посматривают украдкой в объективы, говорят, с трудом подирая слова. Но через некоторое время необходимость их внимание все больше и больше переключается с чужих «ящиков» на собственное дело. А это как раз говорит о начале привыкания. На третий раз можно уже снимать ту ответственную сцену, ради которой проводились

ложные съемки. Однако привычная камера все же не гарантирует, что не будет курьезов во время съемки. Один такой случай послужит примером для разбора. Привычной камерой снималось совещание о выборе пути экономического развития завода. Никакой скованности уже не было. Говорили и спорили жарко, со страстью доказывая свои позиции. Но через каждые пять – шесть слов все участники в свои речи обязательно вставляли слово «значит». Пройдет три – четыре секунды – к месту и не к месту обязательно звучит сорное слово, но это никого не смущает. На просмотре отснятого материала группа закатилась от гомерического хохота.

А у них говор такой. Сами они этого не замечают. Что делать? сцена – ключевая... посмотрим на *схему 1* раскладки речи и монтажа одного из фрагментов, но рпезде, выпишем текст на бумагу.

Первый: *Значит, нужно, по – вашему, отложить, значит, госзаказ и переключится на ширпотреб?*

Второй: *Значит, меня вы просто не слышите! Или, значит, считаете за дурака?*

Третий: *Значит, ваше процентное соотношение не лезет ни в какие ворота.*

Второй: *А вы, значит, хотите весь коллектив оставить без зарплаты!*

Слава Богу, у меня эту сцену снимали опытные операторы. Да я еще предупредил их, чтобы после окончания реплики персонажа они не сразу переводили камеры на следующего, а продолжали съемку отговорившего человека и слушающего ответ. Это и спасло сцену.

ИЗО	Слушающий →	Говорит П.	Слушает	Говорит В. →
ТЕКСТ	(П.) ...нужно,	По – вашему, отложить, значит, госзаказ и переключится на ширпотреб?	(В.) ...меня	Вы просто не слышите! Или, значит, считаете за дурака?

Схема 1

Из всех фраз вырезать слово «значит» не удастся. При попытке полностью очистить текст от слов – паразитов монтаж изображения окажется чрезмерно дробным и ритмичным. Но в этом нет необходимости. Достаточно шесть употреблений слова свести к двум, и результат покажется естественным. Так мы и поступили.

На *схеме 2* жирными вертикальными линиями показаны стыки кадров изображения и стыки фраз героев. Тонкими вертикальными линиями выявлено, как первые слова очередного говорящего захлестываются на изобразительный план человека, только что закончившего реплику и молчащего в этот момент. Такой звукозрительный монтаж построен на том, что слова нового вступающего в спор как бы вызывают его портрет на экран. У зрителя появляется потребность узнать, кто начал говорить, а режиссер тут же удовлетворяет его интерес.

Иногда применяется обратный прием, когда конец фразы говорящего переносится на изображение человека слушающего, но готового вступить в спор, как только его противник закончит фразу. В этот момент у того, кто через секунду – две откроет рот, по лицу, по мимике видно, как он думает, готовится к предстоящей речи, пристраивается к интонациям противника в споре. А это очень интересно. Поэтому в игровом кино такой прием широко используется. Он как бы обнажает намерения партнеров по словесной дуэли.

Аналогичным образом в длинные синхронные куски героев часто вставляется крупный план того, к кому обращен пафос речи, чтобы показать, как он реагирует на словесную борьбу.

Слушает В.	Говорит Т.	Слушает Т.	Говорит В.
(Т.) ...ваше	процентное соотношение не лезет ни в какие ворота.	(В.) А вы, ...,хотите	весь коллектив оставить без

Схема 2

Если вы вдумчиво читали и запомнили исходный постулат звукозрительного монтажа – стремиться не повторять информацию, предложенную зрителю в изображении, и информацию в звуке то должны были заметить, что захлесты как раз наилучшим образом отвечают этому требованию.

Эти же примеры постоянно используются на передачах В. Позднера, когда идет разговор с аудиторией и приглашенными почетными гостями. И передача окончательно монтируется перед выпуском в эфир. Подобным образом могут монтироваться даже те передачи, которые идут в прямом эфире. Только для этого требуется большое мастерство режиссера и полная его слаженность с работой операторов.

Недопустима только чехарда пространства, которая царит на передачах К. Прошутинской. Понять и сориентироваться зрительно, кто кому отвечает или задает вопросы в пресс- клубе, подчас просто невозможно. А потом еще раз напомним, как решать проблему съемки *«круглого стола»*.

Нарисуем круглый стол и посадим во главу стола ведущего (**Рисунок 2**). Разделим этот стол на две половинки, на два полукруга, и рассадим гостей так, чтобы остался сектор для съемки журналистов фронтальной камерой. Оставим на плане мизансцены только ведущего и шестерых приглашенных. Какой это принцип монтажа кадров? Какой вариант по схеме?

Правильно!

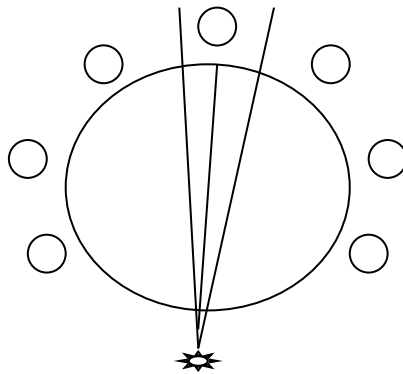
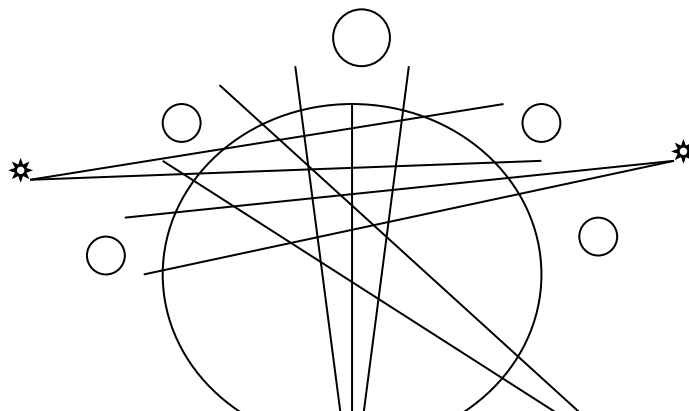


Рисунок 2

Неизбежно придется вспомнить второй принцип монтажа кадров по ориентации в пространстве. А если еще чуть–чуть поднапрячься, вы обязательно угадаете, что этот случай по схеме соответствует съемке беседы трех персонажей. Осталось последнее: подобрать «ключ» к приему, который позволит без нарушения ориентации в пространстве снимать любого участника круглого стола практически в любой момент спора в прямом эфире, крупно, удобно с показом всей мимики лица.

Снимать футбольный матч 18-ю камерами без нарушения ориентации зрителя мы научились. А снимать монтажно грамотно «круглый стол» в студии пока не получается.

Учтите, что режиссер у нас сидит за пультом, и переставлять операторов по непредсказуемому ходу съемки у него нет возможности. Но ларчик, как всегда, открывается просто, если в руках режиссера «ключ» – прием. Поскребите по сусекам своего воображения и задумайтесь: кто может стать таким ключом? Правильно! *Ведущий беседу!* Он у нас больше всех крутит головой, а значит, меняет направление своего взгляда: для фронтальной камеры он смотрит то влево, то вправо. Этим нужно воспользоваться.



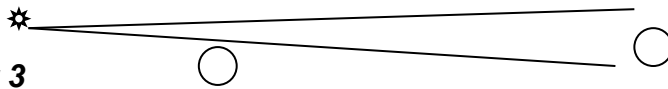


Рисунок 3

Когда журналист обращается к любому сидящему для фронтальной камеры слева, возникает линия общения двух людей, и снимать можно через головы сидящих справа с любой точки без нарушения ориентации. Когда обращается к сидящему справа, возникает свобода действий для камер слева.

Суть приема заключается в том, чтобы перед каждым переходом на съемку с противоположной стороны в последовательности кадров стоял план ведущего. Взгляд ведущего в кадре, снятый фронтальной камерой, как раз задает для зрителя ориентацию, с какой стороны стола кадр любого, отвечающего ему, снятый с противоположной стороны, всегда будет удовлетворять требования ориентации.

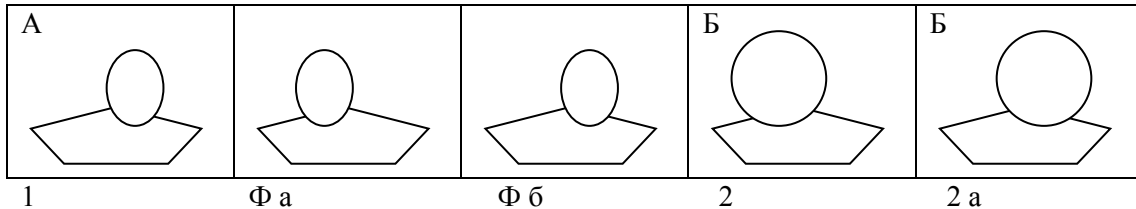


Рисунок 4

Рассмотрим наиболее сложный случай. Пусть гости полемизируют между собой, а журналист, как и положено ему, каждый раз только переводит взгляд на говорящего. Последовательность вступающих в разговор на плане и раскадровках складывается так: А, Б, А, Г (рис. 3).

Говорит А, смотрит на журналиста. Снимаем камерой №1 (рис.4). на реплику А отвечает Б. Журналист переводит взгляд (перевод взгляда обозначен стрелкой). Камера делает поправку, чуть панорамирует вправо. Б отвечает А и соответственно на него переводит взгляд. Крохотная панорама, но Б уже смотрит в другую сторону по кадру. Если между следующим кадром, в котором снят А, обращающийся к Г, и кадром с героем по имени Г не будет перебивки, то зритель неизбежно запутается в размещении присутствующих. Получится, что А смотрит в спину Г, снятому с точки 4. Поэтому мы снова вставляем между ними ведущего, который позволяет зрителю точно ориентироваться в расположении спорщиков. Для большей свободы операторской работы одна из боковых камер может быть подвижной и работать с плеча.

ИЗО	А	Ж	Б	Ж	А	Ж	Г	Ж	В
Текст	Говорит А	Протестует Б		Спорит А		Встревает Г		Отвечает В	
Камера	№ 1	Ф	№ 2	Ф	№ 1	Ф	№ 4	Ф	№ 3

Схема 3

Осталось последнее: показать, как и когда лучше делать переходы с кадра на кадр в зависимости от текста (схема 3). Здесь также использован *прием захлеста*. Договорил свои слова персонаж Арбузов, послышался голос за кадром именитого Брюквина. Это сигнал режиссеру за пультом переходить на кадр ведущего. За это время оператор за второй камерой уже начал снимать именитого Б. Режиссер нажимает на кнопку – на

экране Б. Брюквин переводит взгляд на Арбузова. Оператор делает поправку композиции. В конце речи Б слышался снова голос А. Это снова сигнал к переходу на следующий кадр. Опять план ведущего с фронтальной камеры, а затем кадр возмущенного Арбузова. И дальше точно так же. Стоило заговорить персонажу Горохову, как режиссер снова дает короткий кадр ведущего, а следом самого говорящего Горохова.

Конечно, вам предложена схема, идея того, как, соблюдая ориентацию в пространстве, вести одновременно *звукозрительный монтаж* пресс-клуба даже в прямом эфире. В жизни ситуации и порядок выступающих могут быть совсем иные. Ведущий сам будет задавать вопросы или предоставлять слово. Но этот прием поможет режиссеру избежать неразберихи даже в самом горячем споре.

МОНТАЖ ИЗОБРАЖЕНИЯ ПОД ДЛИННЫЙ ТЕКСТ

Нет ничего скучнее, чем длинный рассказ человека на экране. Вспомните, что вы испытали, когда к вам зашла соседка и долго рассказывала о своих болячках, а вы спешили на свидание. И прервать ее неудобно, и интереса к ее рассказу нет, и девушка ждет. Весь, как на иголках.

Подобные чувства испытывает зритель, когда ему режиссер предлагает прослушать с экрана пространную и пусть даже нужную по информации речь. Вроде бы и надо послушать, но смотреть уже нет сил. Хочешь встать и заняться другим делом. Отделы мозга, которые ведут обработку зрительной информации, оказываются лишенными пищи, голодными. Они – то и порождают дискомфорт и раздражение у обделенной зрительными образами аудитории. Ну, а как же объяснить эффект великого И. Андроникова, Виталия Вульфа и Эдварда Радзинского?

А потому, что это вовсе не рассказы, а представления артистов. Они разыгрывают моноспектакль перед зрителями. Более того, гипнотически, как артисты, побуждают зрителя к воображению тех картин, которые они рисуют словами. А зритель в этот момент питает свой мозг картинками, которые сам творит на внутреннем экране «по диктовку» лицедея.

Рассказ и выступление артиста – вещи совершенно разные. Артист представляет, разыгрывает, перевоплощается в другие образы и характеры. Таких артистов в лучшем случае один на миллион.

Проблему, как сделать зрительно интересным *зрительный рассказ* на экране профессионально, решен уже давно. М. Голдовская в документальном фильме «Архангельский мужик» еще раз виртуозно продемонстрировала неограниченные творческие возможности этого приема.

Общий принцип весьма доходчив. Герой начинает рассказ. На экране 5, 10 или 12 секунд сам рассказчик. Дальше оставляется только голос фермера Сивкова за кадром, а на экране идут кадры, которые показывают как это было на самом деле. В конце рассказа режиссер может вернуть на экран изображение человека, завершающего свою мысль. Но вопрос о том, чем закончить сцену рассказа – сугубо творческий. В отдельных случаях финал сцены может обойтись без кадра самого героя, как это делала М. Голдовская в некоторых кусках своего фильма.

Важно другое: что режиссер хочет сказать зрителю этой сценой! Вариантов может быть несколько. Альпинист рассказывает о своем восхождении на вершину. Скромный человек в разговоре умалчивает и сглаживает трудности и риск, с которыми была связана эпопея штурма неприступной горы. В прямом синхроне режиссер показывает только начало рассказа. Герой называет место, дату, исходные позиции. А дальше его текст монтируется с кадрами, снятыми во время самого восхождения: скалолазы карабкаются по ответственной сцене; герой забивает клин в расщелину и цепляет свой карабин к петле; еще два метра вверх, он срывается и повисает на веревке над пропастью; с трудом возвращается на прежнее место; еще один клин для страховки; начинается пурга, он подкрепляет силы куском шоколада и лезет дальше и т. д.

В данном случае режиссер не только хочет показать истинные трудности восхождения, мужество альпинистов, но и еще и стремится подчеркнуть скромность героя, отсутствие самовосхваления.

Другой вариант. Политический деятель на пресс-конференции долго рассказывал о своей поддержке малоимущим. А режиссер, делающий фильм или передачу, его красивые слова сопоставил с кадрами людей, копающихся в мусорных ящиках, с

кадрами старух, собирающих на улицах пустые бутылки, с кадрами оборванных детей, идущих с портфелями в школу, и кадрами самого деятеля, подъезжающего на шикарном Мерседесе в окружении эскорта и угодливых охранников к фешенебельному подъезду...

Вот вам и разоблачение лжи методом звукозрительного монтажа. Налицо контрапункт изображения и текста, о котором говорили наши корифеи кино.

Еще пример. Мать рассказывает подруге о том, как она переживает за судьбу дочери. хвалит ее, убеждает в целом ряде достоинств, перечисляет положительные черты. Вспоминает, как с малых лет пыталась внушить ей высокие духовные ценности. Как переживает за нее, когда та уходит из дома и долго не возвращается.

А режиссер, оказывается, методом наблюдения снял жизнь этой дочери вне дома и под рассказ матери поставил эти кадры. Мать говорит, что ходила с ней в консерваторию, и что дочь любит Бетховена. А на экране девушка в трансе раскачивается по тяжелый рок, летящий по сцене, где неистовствуют полуодетые музыканты в наколках.

Мать утверждает, что ее дитя никогда не общалось с плохой компанией. А ее ненаглядная на экране покупает наркотики и направляется в грязный подвал с командой наркоманов получать «кайф». Голос женщины повествует о волнениях и о вере в добрые начала своего ребенка. А на экране ее дочь в бессознательном состоянии срывает с себя одежды и выделяет неуклюжие па на дощатом помосте подвала в окружении таких же молодых людей со стеклянными глазами.

Зная принцип *звукозрительного сопоставления содержания текста и содержания изображения*, в своей творческой практике вы найдете еще десятки вариантов сочетания слов и зрительных образов. надеюсь, что они не окажутся такими мрачными, как последний пример. Недопустимо только одно – прямая иллюстрация текста изображением, чтобы не получился принцип «что вижу, то и пою». Иллюстрация – свидетельство творческой беспомощности режиссера.

Все принципы и приемы, изложенные в разделе «Диалог в документальных жанрах», могут быть в той или иной форме использованы во всех игровых видах экранного творчества.

Это относится и к самым простым приемам – к *захлестам*, которые сглаживают зрительное впечатление от стыка кадров, и к самым сложным.

Рассказ героя с контрапунктом в изображении более распространен в игровом кино. Но в актерских сценах это уже стало обыденным, а документалистике – высший пилотаж.

Различные *сокращения текста* героев так же часто случаются в актерских сценах.

Принципам и приемам звукозрительного монтажа диалога не нужны пропуска на вход в любой вид экранного творчества.

ИНТЕРВЬЮ В ДОКУМЕНТАЛИСТИКЕ.

*Общение между людьми, обмен информацией между ними одно из главных проявлений человеческой деятельности и человеческой активности. Вполне закономерно, что диалог в множественном своем разнообразии занимает так много места в различных экранных произведениях. Интервью, беседа, спор, рассказ, разгадывание загадок, общение в игре или просто разговор – все это разновидности того, что мы называем **диалогом**. Но так уж сложился в практике наш терминологический аппарат, что термин «диалог» мы относим в основном к приемам игрового кино, а в документальных и просветительских произведениях общению между людьми присваиваем другие названия.*

СЪЕМКА И МОНТАЖ ИНТЕРВЬЮ

Никакая съемка не может производиться без *предварительной подготовки*. Журналист или режиссер обязан заранее предвидеть и учесть возможный ход мыслей и действий своего героя. А для этого изучается биография, взгляды, выступления, более ранние съемки и интервью, фотографии и т. д. и обязательно формируются и готовятся будущие вопросы. Строго говоря, *«наука» о том, как брать интервью, представляет собой самостоятельные разделы журналистики и режиссуры*, и далее мы не будем на этом останавливаться подробно.

Помимо тех случаев, когда интервью берется на ходу, в коридорах, аэропортах, у дверей гостиниц, около автомашин, его можно снять, пригласив героя в заранее

обусловленное место. Когда вы выбираете интерьер или натуральную площадку и определяете место для съемки, позаботьтесь о том, чтобы они удовлетворяли

следующим требованиям:

1. **Место** должно быть тихим, защищенным от громких, резких и неожиданных шумов.
2. Точки, на которые должен расположиться герой и интервьюер, необходимо выбрать на некотором удалении от фона. Поставить гостя близко спина к стене – значит допустить грубую ошибку. Такой кадр с героем не будет отличаться элегантностью. У оператора вы отберете возможность поставить хороший свет и снять встречный кадр журналиста, задающего вопросы и слушающего своего героя. На профессиональном жаргоне такая неумелая съемка называется «влепить героя в стену».
3. **Нельзя ставить героя на фон окна**, за которым полным ходом идет жизнь. Это будет отвлекать внимание зрителя от малоподвижного рассказчика движущимися объектами за окном. К тому же большой перепад в освещенности за окном в интерьере осложнит работу оператора и может породить ощущение мрачности обстановки беседы, если на улице яркий день.
4. **Фон** позади обоих участников сцены должны быть таким, чтобы зритель понял, что действие происходит в одном помещении. Резкое отличие фонов за спиной героя и за спиной журналиста может создать впечатление, что они находятся в разных местах.
5. Лучше снимать интервью минимум **двумя камерами**. Для этого требуется дополнительное пространство.
6. Когда известно, что беседа будет **длинной**, то еще лучше ее снимать **тремя камерами**. Тогда возможности для варьирования кадрами в монтаже значительно расширятся.
7. До съемки **операторов необходимо проинструктировать** о возможных интересных ответах и рассказах, во время которых герой должен оказаться на самых крупных планах.
8. Учтите, что во время наездов и отъездов трансфокатором, при монтаже вы лишаетесь возможности вырезать куски текста из – за нарушения 10-го принципа монтажа кадров. **Движение со статикой не монтируется и с помощью перебивки.**
9. В запас всегда должны быть **сняты осмысленные перебивки**, даже если съемка велась одной камерой: слушающий журналист с разными наклонами головы, руки героя (если они своими движениями что – то выражали или подчеркивали), предмет фона, который символизировал характер интервью или обстановку, слушающий вопрос героя и т. д. Это – ваши «палочки – выручалочки».
10. Если можно, пишете **речь журналиста и речь героя** разными микрофонами на разные дорожки. Это позволит в дальнейшем обрабатывать, корректировать и улучшать звучание и разборчивость фонограммы.
11. Постарайтесь **убрать микрофоны** за рамки любых кадров. Микрофон в кадре – плохой тон. Он как бы выделяет факт принудительного требования ответа, что сразу ставит под сомнение его искренность: «Пристали с ножом к горлу – получите!»

ВИДЕОМОНТАЖ

Прежде всего, что такое монтаж? В примитивном смысле – это процесс **«сборки» фильма** из отдельных элементов – кадров. Но вырезать неудачные места и склеить оставшиеся еще не значит «смонтировать». Грамотный монтаж, даже в самых простых фильмах, состоящих из одного эпизода, **предполагает соблюдения целого набора правил. Правила эти основаны на некоторых физиологических законах восприятия зрительной и звуковой информации. Они выработаны чисто эмпирическим путем на протяжении двух- трех десятилетий существования кино и с тех пор не претерпели существенных изменений.**

Когда речь идет о монтаже одной сцены (а именно такой частный случай мы и будем разбирать), задача автора добиться того, чтобы зрителю было понятно, что происходит на экране и где разворачивается действие, если автор не ставит перед собой противоположной задачи- «запудрить» зрителю мозги. При этом в большинстве случаев весьма желательно, чтобы при просмотре зритель не замечал того, что эта

сцена состоит не из одного, а из несколько склеенных между собой кадров. В теории это иногда называется *комфортным восприятием стыка или склейки*. На практике часто говорят, - эти кадры между собой монтируются, а другие не монтируются.

Сведения, приведенные в этом разделе, безусловно помогут вам при монтаже снятого материала. Однако, читая о требованиях, предъявляемых к кадрам, которые могут быть «склеены» вместе, вы можете обнаружить, что в вашем материале нет ни одной пары кадров, отвечающим всем условиям *«гладкого стыка»*. Ничего страшного, в будущем вы сможете последующие свои съемки вести с учетом их требований. Не расстраивайтесь, если не все условия будут выполнены- изложенные правила при реальных хроникальных съемках часто невыполнимы в полном объеме. Как выйти из положения в этом случае, когда два кадра «не хотят» стоять рядом, будет рассказано в конце этого раздела.

О КАДРЕ, ПЛАНЕ И ДРУГИХ ТЕРМИНАХ

Прежде чем начать разговор о монтаже, нужно привести несколько определений из кинематографического и телевизионного лексикона.

***Съемочный кадр** или план-любой участок исходной видеоленты, с записью от нажатия кнопки RECORD до паузы, следующие нажатие – начинается следующий съемочный кадр. Монтажный кадр или план- элемент смонтированного видеофильма, что осталось от съемочного кадра после того как его «подрезали» и вставили в нужное место. Монтажный лист- описание исходного материала или готового фильма с последовательным указанием содержания каждого кадра и его координат на пленке (по счетчику)*

***Объект – место съемки** (улица, квартира и т. п.), другое значение – персонаж, действующий в кадре.*

***Исходные материалы** (исходники) – материал, записанный непосредственно видеокамерой.*

***Мастер- кассета** (мастер) – кассета, на которую записывается монтируемый фильм.*

Термин «План» имеет ещё одно значение – это изображение определенного масштаба или крупности.

Определим планы в порядке уменьшения масштаба:

1. **Сверхкрупный** план или Деталь – кадр, в котором помещается только часть лица (глаза и нос или нос и рот, например), какой-нибудь небольшой предмет или его фрагмент (зажигалка, несколько кнопок на клавиатуре).
2. **Крупный план** – кадр, в котором голова человека занимает почти все место.
3. **1-й средний план** – человек по пояс
4. **2-й средний план** – человек по колени
5. **общий** – человек в полный рост
6. **дальний план** – человек занимает очень маленькую площадь кадра.

ПРИНЦИП 1. МОНТАЖ ПО КРУПНОСТИ

Самый распространенный случай монтажа это когда нужно смонтировать два изображения одного и того же героя снятого разными планами (масштабами). Например, вы хотите показать человека в полный рост (общий план), чтобы зритель мог увидеть его костюм, походку, предметы или людей, которые его окружают. Потом вы хотите дать зрителю возможность разглядеть лицо героя, поэтому после общего ставьте крупный план, когда лицо занимает почти всю площадь кадра.

Такой стык вряд ли останется незамеченным зрителем. Дело в том, что на общем плане, как правило, черты лица плохо различимы, а на крупном плане выпадают из кадра предметы, окружающие героя. Поэтому зрителю приходится некоторое время после начала крупного плана сопоставлять два изображения и искать связь между ними. Происходит задержка восприятия, зритель не следит за действием, а пытается сообразить, что к чему.

Другой вариант склейки: после поясного плана героя (1-й средний) зритель видит крупный. Сомнений в том, что на обоих кадрах один и тот же человек не возникает, черты лица на первом среднем плане видны отчетливо. Однако и этот стык будет не очень удачным – разница в масштабах изображения столь незначительна, что сознание

зрителя может воспринять такой переход как резкий скачок героя с одного места на другое.

Многолетним опытом было установлено, что наиболее гладко воспринимается стык между планами, находящимися на приведенной выше шкале через один. То есть, общий план монтируется с 1-м средним и наоборот, 2-й средний с крупным, и т. д. Исключения: крупный план монтируется с деталью, общий план с дальним.

Еще одна рекомендация. Чтобы ваш стык выглядел на все сто процентов, не поленитесь на съемке при переходе со среднего плана на крупный, приблизившись к объекту на пару шагов, сделать так же шаг в сторону. При этом слегка изменится ракурс и фон за героем, что тоже благоприятно отразится на восприятии склейки.

ПРИНЦИП 2. МОНТАЖ ПО ОРИЕНТАЦИИ В ПРОСТРАНСТВЕ

Предположим, вы снимали концерт какого – то эстрадного певца. Ваше место в зале находилось недалеко от сцены, чуть правее центра. Певец во время выступления в основном смотрел в центр зала. На вашей записи преобладающее направление его взгляда будет справа налево. В какой – то момент вам захотелось поснимать публику. Вы повернулись на право и включили запись.

Если всё так и было, то при монтаже этих кадров вы столкнетесь с серьезной проблемой. Дело в том, что и певец и публика на этих кадрах смотрят в одну сторону, справа налево. Зрителю, особенно тому, который не был на концерте, придется напрягать извилины, чтобы сориентироваться в пространстве. Проблема бы не возникла, если бы для съемки публики вы повернулись не направо, а налево. Тогда глаза исполнителя и людей в зале имели бы встречное направление, и было бы ясно кто, на кого смотрит.

Простейший случай монтажа по положению объектов в пространстве – монтаж диалога двух персонажей (так называемая «восьмерка»). Если взгляды этих людей будут направлены на встречу, кадры смонтируются, если в одну сторону – нет.

В общем случае правило формулируется так: *съемка двух взаимодействующих объектов должна производиться строго по одну сторону от линии их взаимодействия. Линия взаимодействия – это воображаемая линия, проходящая через оба объекта.*

ПРИНЦИП 3. МОНТАЖ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ДВИЖЕНИЯ

Допустим, находясь где-то в незнакомом городе на автобусной экскурсии, вы сняли много красивых кадров во время движения по улицам. Снимая как через правое, так и через левое окно. При монтаже у вас обязательно возникнут трудности связанные с тем, что кадры, снятые через левое и правое окно «не захотят» стоять рядом. У зрителя, да и у вас, неизбежно возникнет ощущение ожидания столкновения, вызванное тем, что на кадре, снятом через левое окно, дома и люди будут пролетать справа налево, а в кадре, снятом через правое окно наоборот. Зрителю будет казаться, что эти кадры были сняты из автомобилей, движущихся навстречу друг другу. Чтобы выйти из положения, нужно во время съемки сделать несколько кадров через переднее стекло автобуса. Такие кадры будут монтироваться с любым из предыдущих кадров (разумеется при соблюдении еще ряда условий, о которых ниже). Кроме того, если в конце кадра, снимаемого, например, через левое окно, перевести камеру на какой-нибудь неподвижный объект (крупный план человека, сидящего у окна), то следующий кадр смонтируется «без вопросов».

Это, только один из многих возможных случаев монтажа по движению. Если вам придется столкнуться с ситуациями на практике, когда придется монтировать кадры с движущимися объектами запомните: *изменение направления движения объекта на стыке кадров не должно быть больше чем на 90 градусов.* При этом не должна пересекаться вертикальная ось. То есть, если на одном кадре объект движется от нас чуть налево, то в следующем кадре он не должен двигаться направо.

Один из важных выводов, который должен сделать для себя начинающий видеолюбитель – *нельзя склеивать горизонтальные панорамы*, снятые в разных направлениях. Профессиональные операторы всегда начинают и заканчивают съемку короткими статичными кусками. Это дает возможность монтировать панорамы через небольшую паузу в движении.

ПРИНЦИП 4. МОНТАЖ ПО ФАЗЕ ДВИЖЕНИЯ

Вернемся еще раз к примеру, рассмотренному нами при разборе монтажа по крупности. Если ваш герой во время съемки активно жестикулирует, то, кроме смены крупности плана вам придется учесть еще один фактор- *фазу движения*. Это значит, что если в конце общего плана человек начал поднимать, левую руку, то в начале среднего плана эта рука также должна подниматься. Иначе изображение на «склеится». Фазу приходится учитывать при монтаже циклически повторяющихся положений объекта. Это может быть идущий человек, велосипедист, вращающий педали, жонглер в цирке и т. п.

Монтаж по фазе движения очень не простая вещь. В игровом кино многие эпизоды снимают несколько раз не только для того, чтобы иметь несколько дублей одного кадра. Одно и то же действие, как правило, снимается только раз планами разной крупности. Монтажер, таким образом, имеет возможность на монтажном столе подгонять каждое движение по фазе с точностью до кадрика. В кино кадриком называется одиночная картинка на киноплёнке. В видеомонтаже используется термин – frame. Любительская техника (кроме систем нелинейного монтажа) не может обеспечить такую точность склейки, поэтому иногда при монтаже вам придется прибегать к помощи промежуточных кадров, что бы избежать "«сдвига по фазе»".

ПРИНЦИП 5. МОНТАЖ ПО ТЕМПУ ДВИЖУЩИХСЯ ОБЪЕКТОВ В КАДРЕ.

Герой 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. Но здесь присутствует одно «но». Актер во всех кадрах должен бежать с одинаковой скоростью. Частота его шагов в каждую секунду должна быть одной и той же.

Стык кадров с движением в разном темпе будет выражать (именно выражать) перемену в ходе событий на экране. Но такой прием передачи смысла действий героя никак не может стать лучшим режиссерским решением.

ПРИНЦИП 6. МОНТАЖ ПО КОМПОЗИЦИИ (СМЕЩЕНИЕ ЦЕНТРА ВНИМАНИЯ)

Начинающие видеолюбители предпочитают *центральную композицию кадра*. То есть, располагают главный объект по центру. Такая компоновка кадра очень распространена, и без нее не обойтись ни в кино, ни на телевидении. Однако, часто для большей выразительности, а иногда и по необходимости главный объект съемки располагается не по центру кадра. И тогда при монтаже возникает необходимость согласования соседних кадров по композиции. Еще раз вернемся к ситуации, когда нам нужно смонтировать общий и средний план человека. Если на общем плане человек заметно смещен в одну сторону кадра, а на среднем в другую, при просмотре в месте склейки зритель на время потеряет из вида объект из – за резкого смещения центра внимания. Чтобы этого не произошло, во время съемки и при монтаже нужно помнить еще одно правило: смещение центра внимания по горизонтали при переходе от кадра к кадру не должно превышать одной трети ширины экрана. Ситуация, когда может возникнуть резкое смещение центра внимания по вертикали, встречается значительно реже, но и тут действует аналогичное правило.

ПРИНЦИП 7. МОНТАЖ ПО СВЕТУ

В практике кино и видеосъемки часто встречаются случаи, когда при смене положения камеры относительно объекта съемки резко меняется фон, на который проецируется объект. Например, съемка человека, стоящего недалеко от окна. На одном кадре фигура видна на фоне темной стены, в другом на фоне яркого окна. Даже при соблюдении всех уже рассмотренных нами правил монтажа стык между планами будет очень грубым из-за того, что слишком резко изменится характер освещения. Чтобы этого не произошло, нужно при съемке первого кадра «прихватить» немного окна, а при съемке второго немного стены.. тогда оба изображения будут тесно связаны между собой общими деталями, и стыковка пройдет гладко. Отсюда следует правило: соседние кадры не должны резко отличаться по тону и характеру освещения. Это относится и к ситуации, когда, например, дальний план снят при солнечном освещении, а общий или средний при пасмурном. Профессиональные киношники в таких случаях снимают облака в тот момент, когда они закрывают солнце. Такой промежуточный монтажный кадр позволяет перейти от «солнечного» кадра к «пасмурному».

ПРИНЦИП 8. МОНТАЖ ПО ЦВЕТУ.

Рассмотренный выше монтаж по свету является частным случаем монтажа по цвету. Обобщая вывод, сделанный по отношению к тону и характеру освещения объекта, можно легко перейти к следующему правилу: *соседние кадры в месте стыка не должны резко отличаться по цвету*. Если в новом кадре возникают новые цвета, то они должны занимать не более одной трети площади кадра.

ПРИНЦИП 9. МОНТАЖ ПО СМЕЩЕНИЮ ОСЕЙ СЪЕМКИ.

Человеческой природой словно нарочно придумана эта особенность нашего восприятия, которая продиктовала экранному творчеству довольно жесткую закономерность условий съемки и стыка в монтаже соседних кадров с одним и тем же главным объектом.

Девятый принцип включает в себе весьма простую истину – ***никогда не снимай следующий кадр, находясь на оси съемки предыдущего кадра!*** Сделай перед съемкой шага два в сторону и обязательно измени крупность с помощью трансфокатора. Если отойти чуть влево или чуть 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 героя или движения предмета в кадре при смене точек съемки.

ПРИНЦИП 10. МОНТАЖ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ОСНОВНОЙ ДВИЖУЩЕЙСЯ МАССЫ В КАДРЕ.

Десятый принцип соединения соседних кадров – один из самых важных в монтаже изобразительного ряда экранного творчества. Он диктует свои требования и условия в самых разнообразных случаях, приемах и вариантах монтажа.

Что такое – *«движущая масса»* в кадре? Самый простой пример. На фоне леса идет человек. В контурах его фигуры все видимые нами элементы перемещаются по экрану со скоростью движения этого человека. Не отдельно голова, брюки, пиджак, ботинки и кисти рук, а именно все одновременно. А человеческое и зрительное восприятие устроено так, что наши глаза – в первую очередь и обязательно – направляются на движущий 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. Движущийся объект может занимать в кадре любую часть его площади и даже весь кадр в целом. Все, что находится в пределах силуэта этого объекта, в первое мгновение представляет собой для зрителя движущуюся массу. Десятый принцип монтажа определяет, как нужно поступать режиссеру и оператору с такой «массой», когда он снимает и монтирует кадры с каким-либо движением внутри этих кадров.

- 1. Чтобы направления движущихся масс в соседних кадрах совпадали или имели близкие векторные значения.*
- 2. Чтобы при монтаже кадра с полностью статичным изображением, с кадром, в котором имеется движущаяся масса, эта масса занимала менее одной трети или даже четверти площади всего изображения.*
- 3. Чтобы скорость движения масс в смежных кадрах полностью совпала или была достаточно близкой, т. е. темп движения в одном кадре не отличался от темпа движения в следующем.*

ВОЛШЕБНОЕ СРЕДСТВО – «ПЕРЕБИВКА»

Мы рассмотрели основные, но далеко не все правила монтажа двух соседних кадров. Видеолобителю, впервые узнавшему о них, может показаться, что выполнение всех этих правил просто невозможно в полном объеме. В некотором смысле он окажется прав. Даже опытный профессиональный оператор при репортажной съемке в силу разных причин иногда не имеет возможности или времени чтобы снять все по правилам, хотя бы потому, что снимая материал, он не всегда знает, *как будет монтироваться тот или иной сюжет*. Поэтому при монтаже могут возникать и

возникают проблемы нестыковки. На этот случай у киношников и телевизионщиков есть одно универсальное волшебное средство, которое называется *перебивкой*.

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

Перебивкой в этом случае может служить кадр, на котором снята картина, висящая на стене кабинета, часы или книга на письменном столе и т. п. Однако, если в монологе речь идет именно о той картине или о том, что на ней изображено, то кадр с картиной уже нельзя назвать перебивкой. Он становится вполне самостоятельным смысловым кадром. Для рассмотренного варианта перебивки необходимо иметь возможность независимого монтажа звука и изображения, если ваш видеоманитофон не имеет функции **audio dubbing**, то вам придется *резать одновременно и звук и картинку*. Это не очень хорошо, но для домашнего видео вполне приемлемо.

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

ПРИСТУПАЕМ К МОНТАЖУ

Прежде чем начать монтаж нужно провести некоторую подготовительную работу – написать *монтажные листы* исходного материала. Если есть возможность вывести на экран телевизора показания счетчика ленты – очень хорошо, это существенно облегчит процесс.

ПОДГОТОВКА МОНТАЖНЫХ ЛИСТОВ

Просмотреть весь исходный материал и выпишите содержание и показания счетчика (начало и конец) тех кадров, которые вы собираетесь использовать в своем фильме. На этом этапе можно опускать бракованные и малоинтересные кадры. Запись может выглядеть следующим образом:

№ кадра	счетчик	крупность	Содержание
1	0000-0015	Средний-Крупный	Сломанное дерево-zoom-Медвежата
2	0016-0027	Общий-Средний	Сломанное дерево-zoom-Медведица под деревом
3	0028-0040	общий	Утро в сосновом бору (панорама)

И так далее. ПНР – это панорама, zoom – наезд или отъезд трансфокатором. Если материал, из которого вы хотите монтировать фильм, располагается на двух или более кассетах, они должны быть пронумерованы, а их номера вписаны в монтажные листы, чтобы не было путаницы, вызванной тем, что кадры из разных кассет будут иметь разные показания счетчика. Если на исходной кассете есть «дыра», то есть, где-нибудь в середине показания счетчика прерываются и опять начинаются с нуля, это также необходимо отметить в монтажном листе.

МОНТАЖНЫЙ ПЛАН ФИЛЬМА

После того, как вы подготовили монтажные листы исходного материала, можно составить план будущего фильма и в соответствии с ним выбирать из монтажных листов *кадры в той последовательности, которая вам кажется подходящей*. Запись монтажного плана ведется на такие же бланки, как и те, на которых вы записывали исходный материал. Естественно, при составлении плана вы должны максимально учитывать требования, изложенные в разделе «НЕМНОГО ТЕОРИИ».

Вспомните школьную программу по литературе – в художественном произведении можно выделить *вступление (экспозицию), завязку, кульминацию и развязку*. По такой же схеме можно делать и фильмы. Монтируя первый раз, постарайтесь, чтобы ваш фильм требовал как можно меньше комментариев.

Для того, чтобы происходящее на экране было приятным и не затянутым по времени в кино- и видеомонтаже используется ряд стандартных приемов. Объем этого материала не позволяет рассмотреть все, но двум наиболее простым мы уделим некоторое внимание.

Чередование крупности. Чтобы зрителю было понятно, где происходит действие фильма или отдельного эпизода, очень желательно, чтобы в начале в них присутствовали кадры, где объект снят общим планом. Это могут быть один или несколько статичных кадров или кадров с панорамами или наездами. Злоупотреблять общими планами не стоит, поскольку, давая представление об объекте или действии в целом, они не позволяют разглядеть интересные подробности, которые чаще всего просматриваются на средних и крупных планах. Средняя длина общих планов – *5 – 8 секунд*. Длина кадра, конечно, зависит и от характера объекта – если картинка лаконичная, можно обойтись тремя секундами, если же на ней много интересных деталей, которые хочется рассмотреть, то можно поддержать общий план и подольше.

Если в вашем видеомониторе есть *функция вставки*, вы можете сначала прописать на мастер-кассету общий план, затем «врезать» внутрь один или несколько коротких (2 – 3 сек.) средних и крупных, относящихся к тому же объекту. Впрочем, крупные планы могут быть сняты где угодно и когда угодно. Если характер фона и освещения на разных планах близки или совпадают, то, например, человек, снятый вами пару лет назад на сочинском пляже может быть совершенно «чисто» вмонтирован в эпизод, снятый на Лазурном берегу прошедшим летом. Этим замечательным свойством человеческой психики воспринимать крупный план как часть общего пользуются киношники всех времен и народов.

Редкий фильм обходится без такой *«подставы»*. Например, в советские времена, когда большинство фильмов про заграничную жизнь снималось в Прибалтике, достаточно было в самом начале показать несколько дальних и общих планов, снятых на улицах Лондона, чтобы потом в течении полутора часов у зрителя не возникло ни каких сомнений по поводу места действия. Точно так же во время холодной войны поступали и американцы.

Итак, у вас есть начало – с помощью одного или нескольких кадров вы дали зрителю представление о *месте действия*. Теперь можно преступать к *героям*. Героями могут быть люди, звери, растения (если, к примеру, вы снимаете в ботаническом саду). Герой должен заинтересовать зрителя либо своим внешним видом либо тем, что и как он делает либо тем и другим одновременно. Старайтесь избегать длинных монтажных кадров, показывая героев в действии. Существует множество способов монтажного сокращения времени. Применение одного из них – перебивки, мы уже разобрали. Теперь на простом примере рассмотрим *как сократить время* с помощью простого чередования крупности планов.

Человек спускается по длинной лестнице по направлению к вам, и вы добросовестно от начала до конца сняли как он это делает, время от времени наезжая трансфокатором на средний или крупный план. Это заняло полторы минуты чистого времени. Включать такой кадр в фильм целиком – глупость. Если оставить несколько секунд из начала и «подклеить» к ним самый конец подъема, то этот стык будет буквально «бить по глазам». Самый лучший выход – вставить между началом и концом подъема средний план спускающегося человека, чтобы было видно выражение лица и понятно, что он продолжает идти, но не было бы понятно на каком именно участке лестницы он находится.

В дополнении к этому можно вставить «перебивку», которая, как мы помним из определения, может содержать изображение не относящееся напрямую к действию, но помогающее соединить между собой два нужных кадра. В нашем случае перебивкой может быть коротенький план птицы летающей в облаках или участок лестницы, по которому поднимается или спускается другой человек. После такой редакции вы получите следующую картинку:

№ кадра	Длительность	Крупность	Содержание
---------	--------------	-----------	------------

1	5 сек.	Общ.	Человек подходит к лестнице, делает несколько шагов.
2	3 сек.	Общ.	Облака на небе, летящая птица (перебивка)
3	3 сек.	2-й ср.	Спускающийся по лестнице человек
4	4 сек.	Общ.	Человек проходит последние ступеньки и поворачивает на тротуар

Таким образом, мы из исходного съемочного кадра длиной около 90 секунд четыре монтажных кадра (план) с общей продолжительностью 15 сек. Мы, правда, использовали перебивку, хотя в данном случае, если лестница была не очень длинной, можно было бы обойтись и без перебивки.

Параллельный монтаж – еще один способ монтажного сокращения времени. Допустим вы хотите включить в свой фильм кадры, на которых другой человек моет свой автомобиль. Эта операция также занимает много времени, если снимать и показывать ее целиком. Поэтому, если человек, спускавшийся по лестнице (А), и человек, моющий автомобиль (Б), должны в вашем фильме встретиться, эпизод может выглядеть так:

№ кадра	Длительность	Крупность	Содержание
1	5 сек.	Общ.	А подходит к лестнице и начинает спускаться
2	4 сек.	Общ.	Б ходит со щеткой вокруг автомобиля
3	3 сек.	2-й ср.	А спускается по лестнице
4	3 сек.	Общ.	Облака на небе, летящая птица
5	5 сек.	2-й ср.	Б тщательно трет автомобиль мокрой щеткой
6	4 сек.	Общ.	А заканчивает спуск, поворачивает на тротуар и подходит к Б, продолжающему мыть автомобиль

Так с помощью параллельного монтажа мы смогли сократить сразу два продолжительных действия и объединить их в одном эпизоде.

О СПЕЦЭФФЕКТАХ ФЭЙДЕРАХ

Фэйдер, как многим известно – функция видеокамеры, позволяющая выполнять *переход в затемнение и выход из затемнения*. Лучшее место для применения этого эффекта – разделение эпизодов. Если вы при съемке планируете, что каким – то кадром у вас будет заканчиваться эпизод – используйте фэйдер. Если думаете, что с какого – то кадра будет начинаться новый эпизод – также включите фэйдер. При монтаже просмотрите варианты перехода от эпизода к эпизоду с затемнением и без. Оставьте тот, что больше понравится.

Не злоупотребляйте спецэффектами. Примените к кадрам, снятым с помощью спецэффектов, знания правил монтажа и вам станет легче использовать такие кадры в фильме.

ВНУТРИКАДРОВЫЙ МОНТАЖ

Сам термин – «внутрикадровый монтаж» – не имеет ни какого отношения к процессу разрезания пленки (тем более – не кино-, а видеопленки) на куски и склеивания их в другом порядке (такой монтаж сегодня применяют только на очень отсталых в техническом отношении кинопроизводствах)

Внутрикадровый монтаж – это результат работы оператора с камерой в течении съемки одного кадра, от «REC – старт» до «REC – стоп»

ПЕРЕХОД ФОКУСА

Не важно, снимаете ли на пленку, тренируетесь «вхолостую» или просто читаете для развлечения, но делается это так: отключите «АВТОФОКУС», и левой рукой переверните кольцо фокусировки на объективе камеры так, чтобы фокус медленно и плавно перешел с ближайшего объекта на более дальние: щека и плечо сына; палец на курке; мушка на конце ружейного ствола; консервная банка; соседка.

- Есть? А теперь обратно: соседка, банка, мушка, палец на курке, плечо и щека сына.
- Что у нас получилось? – «Дословно» вот что: «Соседка стоит у забора и смотрит на банку, в которую из духового ружья собирается выстрелить мой сын».

Таким образом вы переводите внимание зрителя с объекта на объект последовательно, в том порядке, как это было сказано во фразе выше. Никакого другого движения камеры здесь не нужно, напротив, оно может навредить. Например, если вы начнете ерзать камерой с консервной банки на соседку и обратно, пока ваше чадо собирается спустить курок, зритель расшифрует этот кадр так:

«Он выбирает цель: банка или соседка:» – Зачем вам такая, с позволения сказать, «панорама»?

Если же сделать в этом кадре «наезд» на соседку до среднего или крупного плана (или, наоборот, «отъезд» от ее лица), соседка все равно почитается как «возможная жертва». Ну а если «наезд» на консервную банку? – Не спорю, может получиться эффектно, да только вот беда: вы можете не успеть «доехать» трансфокатором до банки, как сынуля выстрелит, и кадр будет испорчен, так как естественное движение в кадре не совпадает с движением камеры («наезд» продолжается, в то время как простреленная банка уже упала с изгороди). Кроме того, практически все камеры, о которых идет речь, обладают одной фиксированной скоростью «наезд – отъезд», увы, небольшой. – За те пять – семь секунд, пока банка увеличится до требуемой крупности, вы затянете кадр и потеряете напряженность действия. Конечно, вы можете сделать быстрый или мгновенный наезд вручную, но тогда вам нужен ассистент, который мгновенно в ручную переведет фокус на требуемую величину, а это сложно и требует репетиций.

- Вот видите, ни один из стандартных операторских приемов, кроме перехода глубины резкости, в данном случае не годится. В качестве резюме повторим:

«ПЕРЕХОД ГЛУБИНЫ РЕЗКОСТИ _ ПЕРЕНЕСЕНИЕ. ВНИМАНИЕ С ОБЪЕКТА НА ОБЪЕКТ, которые находятся на РАЗНОЙ ГЛУБИНЕ КАДРА».

Вернемся к «панораме». Начинающие операторы, как правило, используют ее, когда снимаемая сцена «не влезает», то есть значащие объекты настолько отдалены друг от друга по горизонтали или по вертикали, что не могут одновременно оказаться в кадре. В компоновке кадра уже говорилось, как этого избежать: нужно искать другую точку съемки, если сцена растянута «вверх – вниз».

Если это невозможно, то чаще всего кадр вообще выбран неправильно! Только в редких случаях, например, «общий пейзаж очень красивой местности» допустима – **ПАНОРАМА – движение камеры по горизонтали или по вертикали**. (Можно и наискосок, но об этом позже.)

Главное и обязательное условие каждой панорамы – **фиксация** в начале и в конце. Необходимо подержать кадр статично в течении не менее секунды перед началом и после окончания любой панорамы, для того чтобы зритель успел сориентироваться. – Вспомните, как вы разглядываете «пейзаж красивой местности»:

Сначала смотрите в одном направлении некоторое время, а уж потом начинаете медленно поворачивать голову. Разумеется, такая панорама должна быть сделана плавно, без рывков, с одинаковой скоростью.

По степени «насилия над зрителями» панорама куда сильнее перехода глубины резкости: ему приходится уже не просто «переводить взгляд с объекта на объект», а именно «поворачивать голову» (мысленно хрустя шейными позвонками). Поэтому панорама должна быть еще жестче «мотивированна». Идеальный мотив такого рода – движущийся объект (или Объект), если помните – он больше привлекает зрительское внимание, нежели подвижный.

Отследите камерой движение объекта (или Объекта) – получится «панорама слежения» (она так и называется). Например, «моя дочь сбежала с крыльца коттеджа и, миновала клумбу с цветами, запрыгнула на качели между двух сосен».

- В данном случае панорама как прием абсолютно оправдана, и ничего лучше в плане внутрикадрового монтажа придумать нельзя.

Если вы снимаете объект (а чаще - Объект) на крупном или среднем плане, например, «приятель взволнованно ходит по комнате, рассказывая о случившемся», используйте панораму слежения, чтобы он не «вываливался» из кадра: для зрителя совершенно естественно провожать взглядом человека, который что – то ему говорит, двигаясь. Если в кадре два или несколько Объектов, выберите одного из них в качестве

«главного действующего лица», исходя из содержания кадра, и следите панорамой именно за ним.

Например, «дядюшка обходил гостей, сидящих за столом, подливая каждому в бокалы вина из своих старых запасов». – Это, конечно, панорама слежения за дядюшкой, хотя он и на втором плане, за гостями.

Однако, если содержание вашего кадра таково, что «незнакомка, сидевшая на против, рассеяно поблагодарила дядюшку, когда он обходя гостей, подливал каждому...» – никакой панорамы не нужно, хотя краковьяк дядюшка танцуй!

Кстати, этот кадр можно решить еще интереснее: панорама за дядюшкой до незнакомки., затем – стоп, камера зафиксировала, а дядюшка идет дальше. – Этим вы незаметно и естественно переведете внимание зрителя с Объекта на Объект; сначала он смотрит на веселого и шумного балагура, а затем останавливает взгляд на незнакомке, странно отрешенной от общего веселья.

Часто в панораме слежения Объект выполняет чисто служебную роль движущейся (или живой) связки между двумя объектами или Объектами, которые вас интересуют.

Например, «из – за угла пустынной улочки выехал велосипедист и, неторопливо проехав мимо булочной, церкви, жилого дома и мэрии, миновал моего друга, сидевшего на веранде открытого кафе». – В этой панораме слежения неизвестно откуда взявшийся и не известно куда уехавший велосипедист связал начальный объект «угол пустынной улочки» с конечным «друг, сидевший на веранде открытого кафе».

Зачем нужен этот кадр с неторопливой, длинной панорамой? – Чтобы обозначить, показать место действия, тихий городок с пустынной улочкой, передать милую патриархальную атмосферу. Теперь, когда ваш друг допьет свой кофе, поднимется и неторопливо пойдет восвояси, он пойдет уже по знакомой зрителю улочке, и внимание зрителя не будет отвлекаться от него на яркую вывеску булочной и на флаг, трепещущий над зданием мэрии, – на «Что это за незнакомый город?»

Одним словом, если вам хочется показать продолжительную, «панорамную» сцену, дождитесь случайного прохожего или автомобиля, о который можно «зацепиться» и вести панораму с его помощью от начального объекта до конечного.

Панораму слежения можно делать в любом направлении, ведь вы всего лишь следите камерой за движением объекта, например, таракан на стене вашей кухни может выписывать очень замысловатую траекторию, и это вопрос исключительно вашего операторского вкуса – насколько долго и подробно снимать его кренделя, исходя из «художественной целостности» сюжета.

Иное дело – панорама без движущегося объекта, о которой говорилось выше. Необходимо выбрать линию, по которой пойдет панорама. Она должна быть *параллельно какой-либо физической линии в кадре*. Для «красивого пейзажа» – это линия горизонта, для «американского небоскреба» – угол, под которым в кадре видна его вертикальная стена, для «пустынной улицы» – ее направление.

Если пренебречь этим правилом, то у зрителя останется странное ощущение от вашего кадра; он привык рассматривать панорамную сцену строго по таким линиям, это еще один закон зрительного восприятия – а тут его голову как бы насильно поворачивают в несколько ином направлении.

Для выбора *линии панорамы* можно пользоваться и воображаемыми линиями, «протянутыми» между логически связанными объектами. Например, при съемке деталей знаменитого полотна Брюллова «Последний день Помпеи» вполне уместна панорама от глаз и протянутой руки женщины к падающим с крыши скульптурам. Вообще направление взгляда человека, а тем более, направленный жест также мотивируют соответствующую панораму. Однако *скорость панорамы* в этом случае должна соответствовать эмоциональной насыщенности сцены. Так, если ваша подруга говорит: «Смотри, какая красота...» – и плавно поводит рукой в сторону заката, пылающего над морем, вам следует сделать панораму гораздо медленнее той, что вы сделали бы, если бы подруга неожиданно взвизгнула: «Ой! Летающая тарелка!» Ну а если серьезно, то, обобщая все выше сказанное, определим так:

«ПАНОРАМА= АКЦЕНТИРОВАНИЕ ВНИМАНИЯ НА ДВИЖУЩЕМСЯ ОБЪЕКТЕ ИЛИ ПЕРЕНЕСЕНИЕ ВНИМАНИЯ С ОБЪЕКТА НА ОБЪЕКТ ПО ЛОГИКЕ ИХ ВЗАИМОСВЯЗИ В КАДРЕ»

Разумеется, если в панораме «участвуют» объекты, находящиеся на равной глубине кадра, то, панорамируя с одного на другой, нужно одновременно и переводить фокус

так, чтобы объекты были в фокусе. Но нет правил без исключения: если помните, в главе о глубине композиции говорилось о том, что «фон» (то есть малозначительные объекты) может быть нерезким? – Так вот, если в вашу панораму «попадет» какой – либо незначительный объект – к примеру, ветви деревьев на самом ближнем к вам плане глубины кадра разделяют вас и ту самую, тихую улочку, по которой гуляет ваш приятель, – то совсем не нужно, панорамируя, переводить фокус на них, а затем снова на идущий объект – этим вы можете отвлечь зрителя и исказить смысл кадра. (Переводя фокус на эти самые ветки, вы «скажете»; «... приятель неторопливо пошел по улице, а в это время из – за густой листвы за ним следил чей – то внимательный взгляд», – Чей, позвольте спросить, взгляд? Вашей камеры? – Ни в коем случае, никакого «присутствия камеры»!)

Вы, наверное, заметили, что на последних страницах все чаще встречаются выражения типа «смысл кадра», «эмоциональная насыщенность», «напряженность»? – Это неспроста. Если вы попытаетесь воспользоваться тем, что уже прочитали, и особенно тем, что вам осталось прочитать, то неизбежно почувствуете, что каждый кадр – это целая история, которую можно рассказывать тысячами разных способов; не торопясь или скороговоркой, экспрессивно или равнодушно, лирически, мягко или, напротив, агрессивно, жестко. Все это предстоит выбрать вам самому, и выбор зависит не только от вашего собственного характера, но и от характера событий, которое вы снимаете.

Такое лирическое отступление сделано именно в этом месте повествования, потому что впереди нас ждет последний операторский прием внутрикадрового монтажа, единственный, который апеллирует непосредственно к зрительскому вниманию.

11 полезных советов по планированию, проведению съемок и обработке снятого материала

На всем протяжении от момента, когда вы в руки взяли видеокамеру, до момента нанесения последних штрихов вы можете многое сделать, чтобы ваш фильм получился как можно лучше. Ниже приводятся 11 полезных советов.

1. ***Заранее воплотите свои идеи в сценарии.*** Перед началом видеосъемок постарайтесь представить, как должен выглядеть окончательный вариант фильма. Если вы будете хорошо знать, что хотите получить в конце концов, будет проще подготовиться к съемке и получению необходимого видеоряда.
2. ***Прекрасные цифровые фильмы начинаются с большого объема сырого отснятого материала.*** Снимайте больше – даже больше, чем по вашему мнению, может пригодиться. Вы всегда сумеете отбросить не нужное, но никогда не сможете ввести фрагменты, которые не снимали.
3. ***Делайте множество разнообразных снимков.*** Снимайте крупные планы и панорамы. Снимайте одну и ту же сцену с разных точек. Особенно не забывайте делать основополагающие съемки дальним планом; они очень хороши для введения новых видеорядов и служат прекрасным фоном для титров.
4. ***По возможности пользуйтесь штативом.*** Тряска при работе камеры почти не заметна при изображениях размером 320 x 240 пиксел. Но даже короткие Quick Time фильмы будут выглядеть значительно лучше, если съемки вести со штатива.
5. ***Оптимизируйте жесткий диск.*** Перед тем как начать цифровое кодирование вашего видеофильма обязательно выполните дефрагментацию, тогда вы получите на вашем НЖМД оптимальные скорости записи.
6. ***Для ввода и запоминания видеофрагментов используйте максимальную вычислительную мощность.*** При вводе видеофильмов не выполняйте других программ в фоновом режиме.
7. ***Вводите и сохраняйте видеофильмы небольшими видеофрагментами.*** Каждый отснятый план представьте в виде отдельного эпизода. При редактировании видеофильмов проще работать с короткими фрагментами, чем с длинными, содержащими множество сцен.
8. ***Проверяйте каждый фрагмент после того, как он будет представлен в цифровом виде.*** Убедитесь, что в нем нет помех и что он гладко воспроизводится, паразитные эффекты при выполнении программ сжатия иногда вызывают появление одного –

двух посторонних кадров. Помните, что отредактированные фильмы не могут быть лучше исходных клипов.

9. *Ввод и сохранение видеофильмов осуществляйте согласно спецификациям на конечный фильм.* Иными словами, если вы хотите, чтобы в вашем фильме использовались 16 – бит представление цвета и размер кадра 320 x 240 пиксел, то вводите и сохраняйте ваши фрагменты в соответствии с этими спецификациями.
10. *Вводите и запоминайте фильмы при 16 – бит представлении цвета.* Фильм с 16 – бит представлением цвета выглядят почти столь же хорошо , как и фильмы с 24 – бит представлением, однако воспроизводятся они вдвое более гладко.
11. *Не увлекайтесь экзотическими спецэффектами.* Слишком большое число необоснованных замысловатых переходов может испортить впечатление от вашего окончательного фильма. Весьма эффективно могут использоваться простые переходы, вытеснения и наплывы. Специальные эффекты оставьте только для нескольких ключевых моментов.