МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Теория и практика создания фильма»

Специальность
54.05.03 "Графика"

Уровень подготовки
специалитет

Формы обучения – очно-заочная

Рязань

1 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Общие методические указания

Успешное усвоение курса предполагает активное, творческое участие студента на всех этапах ее освоения путем планомерной, повседневной работы. Студентам необходимо ознакомиться:

– с содержанием рабочей программы дисциплины;

– с целями и задачами дисциплины, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы;

– методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на сайтах библиотеки РГРТУ;

– с графиком консультаций преподавателей кафедры.

К изучению дисциплины предъявляются следующие организационные требования:

– обязательное посещение студентом всех видов контактных занятий;

– качественная самостоятельная подготовка к практическим занятиям, активная работа на них;

– активная, ритмичная самостоятельная аудиторная и внеаудиторная работа студента в соответствии с планом-графиком;

– своевременная сдача преподавателю отчетных документов по контактным видам работ;

– в случае наличия пропущенных студентом занятиям, необходимо получить консультацию по подготовке и оформлению отдельных видов заданий.

При подготовке к практическим занятиям студентам следует:

– приносить с собой рекомендованную преподавателем материалы (конспекты лекций, литературу) к конкретному занятию;

– до очередного практического занятия по конспектам лекций и рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;

– задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;

– на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

Студентам, пропустившим занятия (независимо от причин), рекомендуется обратиться к преподавателю в день консультаций и получить индивидуальное задание.

Для выполнения практической работы обучающийся должен предварительно изучить необходимые темы теоретического курса и получить конкретные рекомендации от преподавателя о порядке и составе выполняемой работы.

По завершению изучения дисциплины сдается экзамен.

При подготовке к экзамену необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рабочую программу дисциплины, учебную и рекомендуемую литературу. Основное в подготовке к сдаче экзамена – это проработка контрольных вопросов и систематизация теоретических знаний, подтверждение практическими примерами и выкладками.

Подготовка студента к промежуточной аттестации по дисциплине включает в себя три этапа: систематическая работа в течение семестра; непосредственная подготовка в дни, предшествующие экзамену по темам курса.

Возможные формы проведения экзамена: устный (в виде собеседования).

Экзамен проводится по вопросам, для успешной сдачи которого студенты должны понимать сущность вопроса, его смысл и уметь аргументировать структурные составляющие и подтверждать практическими примерами, что должно соответствовать компетенциям освоения дисциплины, указанным в рабочей программе.

Во время испытаний промежуточной аттестации студенты могут пользоваться рабочими программами учебных дисциплин, а также справочниками и прочими источниками информации, разрешенными преподавателем.

На экзамене нельзя пользоваться электронными средствами связи и материалами, неразрешенными преподавателем. Также не разрешается общение с другими студентами и несанкционированные перемещения по аудитории. Указанные нарушения являются основанием для удаления студента из аудитории с последующим проставлением в ведомости оценки «не удовлетворительно».

1.2 Методические указания к самостоятельной работе

Курс предусматривает аудиторную и внеаудиторную самостоятельную работу студентов, обозначенную рабочим планом дисциплины.

Для наиболее полного изучения дисциплины обеспечивается доступ каждого студента к библиотечным фондам и базам данных, по содержанию соответствующим полному перечню задач дисциплины, к методическим пособиям, фондам учебной литературы, а также наглядным пособиям.

Выполненные работы следует регулярно показывать педагогу. Качество работы проверяется преподавателем и должно учитываться при выставлении семестровой оценки по предмету.

1.3 Методические указания к выполнению курсовой работы

1.4 1 Цель и задачи курсового проекта

Целью курсовой работы является практическое освоение знаний, полученных студентами в результате изучения курса «Сценарного мастерства» и курса «Теория и практика создания фильма».
В результате выполнения работы, обучающиеся осваивают навыки работы художника компьютерной графики и анимации в творческом процессе подготовительного периода в создании анимационного фильма.
Результаты работы могут стать источником для подготовки выпускной квалификационной работы.

1.5 2. Этапы выполнения работы

В процессе курсового проектирования можно выделить следующие основные этапы.
1. Выбор литературного источника.
2. Адаптация (инсценировка) литературного источника к задачам создания анимационного фильма.
3. Написание сценария.
4. Экспликация (изложение замысла фильма)
5. Выполнение эскизов фонов и основных персонажей
6. Режиссерский сценарий.
7. Графическая раскадровка

Для успешного выполнения курсовой работы студент должен обладать знаниями о работе художника и режиссера над анимационным фильмом. Уметь анализировать литературные, кинематографические произведение и произведения изобразительного искусства. Развивать творческое воображение и фантазию. Знать и уметь пользоваться различными графическими редакторами.
Студент обязан периодически (не реже одного раза в 2 недели) либо по установленному графику предъявлять материалы по выполненным этапам работы преподавателю.

1.6 3. Порядок выполнения работы

3.1 Раздел "Введение"

В разделе *Введение* описывается:
а) выбор литературного источника;
Выполнение курсовой работы начинается с поиска литературного произведения, отвечающего идейным взглядам студента, его интересам. В литературном произведении должен быть, по преимуществу: увлекательный событийный сюжет, наличие конфликта, яркие, запоминающиеся персонажи (желательно 2-3). В этом качестве это может быть: басня, сказка, рассказ, стихотворение, песня и даже анекдот.
б) адаптация
Затем необходимо проанализировать выбранное произведение с точки зрения его экранизации. Попытаться понять тему и идею, заложенную автором в произведении. Его жанровую особенность. С этой целью полезно задавать различные вопросы к тексту произведения, к его персонажам, особенностям построения. Тем самым выясняя главную цель персонажей, их устремления, преграды на достижения их целей, преимущественный характер усилий.
Выбрать одну, главную сюжетную линию (при наличии нескольких), ограничиться теми персонажами, без которых не может развиваться сюжет. Если требуется, допускается:
1) купюры,
2) изменение структуры повествования,
3) изменение стиля,
4) концентрация на нескольких ярких эпизодах,
5) изменение мест действия и даже времени.
6) использование посторонних текстов.

3.2 Написание сценария

а) литературный сценарий должен иметь:
- логически завершенный, абсолютно ясный, доходчивый, занимательный по содержанию и компактный по структуре сюжет;
- выразительно описанные характеры персонажей и их поведение;
- логически мотивированные и связанные с сюжетом действия персонажей;
- тщательно разработанные и насыщенные интересными деталями сцены;
- максимально выразительный и лаконичный диалог.

Сценарий заключает в себе отдельные логически связанные между собой действия, исполняемые персонажами по ходу сюжета.
б) сценарий условно делится на части:
- экспозицию – где зритель знакомится с главным героем или героями, местом действия, временем и т.д.
- завязку – где герой или герои попадают в ту самую драматическую ситуацию, которая приведет к усложнению и последующим перипетиям;
- перипетии – внезапное осложняющее событие, а также резкое изменение, внезапный поворот в ходе событий, в судьбе героев.
- кульминацию – высшая точка в перипетиях;
- развязку – за которой следует финал.

Следует придерживаться этой схемы, конечно не слепо. Этим как раз и можно достигнуть в сценарии ясного, доходчивого, занимательного по содержанию и компактного по структуре сюжета
в) требования к записи сценария:
- записывается то, что должно происходить на экране, что можно на нем увидеть и с него услышать (если это шумы или музыка).
- Сценарий — это запись разного вида экранных движений.
- Больше глаголов в предложениях.
- В сценарии, в принципе (с возможными отклонениями и исключениями), каждая новая фраза — новый кадр. Поэтому фразы размещаются по отдельным абзацам.
- Сценарий предпочтительно пишется в настоящем времени.

3.3. Экспликация (изложение замысла фильма)
Режиссерская экспликация является конкретизированной формой творческих намерений, уточненных перед самой постановкой. В экспликации нужно исследовать следующие моменты.
1. Какова тема и идея задуманного фильма?
2. Как должна развиваться главная нить действия, составляющая основу драматургии фильма?
3. Толкование сюжета киносценария и отдельных персонажей, выступающих в фильме, и их взаимосвязь.
4. Характеристика эпохи и среды, составляющих фон событий, места их действия (это непосредственно влияет на выбор стиля декораций и фонов, облика персонажей, и т. д.). В этой связи полезно также изучить бытование подобных фабул и сюжетов в постановках предшественников.
5. Характер музыкального сопровождения, звуковых эффектов и всего относящегося к звуковому оформлению фильма.
6. Определение ритма фильма, хронометража, а также характер монтажа – внутрикадрового и меж кадрового, одним словом, всего того, что говорит о стиле фильма.
7. Вид и способ анимации, выбранный для реализации замысла.
В принципе для выполнения этого раздела необходимо поставить перед собой ряд вопросов и записать ответы на них примерно в такой последовательности:
- почему выбран это сюжет?
- в чем – его актуальность?
- какова основная мысль, которую вы хотите донести до зрителя?
- каковы основные черты характера каждого персонажа?
-каков характер изобразительного решения будущего фильма: живопись, скульптура, графика, фотоискусство, декоративно-прикладное искусство, комбинация этих средств и т.д.?
- каков характер музыкального и звукошумового решение фильма?
В заключении необходимо указать вид анимации, в котором вы собираетесь воплощать свой замысел: **двухмерная** или **трехмерная** анимация, а так же способ: рисованная, кукольная, перекладка, и т.д.

3.4. Выполнение эскизов фонов и персонажей
Одной из главных задач художника, работающего над анимационным фильмом, является создание эскизов фонов и персонажей. Как без героя, так и без фона мультфильма просто не бывает. Фон - это основа сцены, без нее никуда, на этой основе двигаются и живут герои. Вот почему этот процесс поиска решения персонажа и создания сцен должен идти параллельно.
а) Фоны

Создание конкретного фона – это, по сути, общий план сцены, где происходит действие. Фон общего плана исчерпывающе рассказывает о месте действия и обстоятельствах, в которые погружены персонажи.
Следует помнить, что главная задача, стоящая перед художником - это создать окружающий героев истории мир и воплотить его в фонах таким образом, чтобы этот мир получился целостным, чтобы у зрителей не возникло ощущения, что это разные миры и разные истории. Зритель не должен отвлекаться и гадать: почему фоны сначала были черно-белые, а потом цветные. Целостности изображения мира истории помогает добиться СТИЛЬ, выбранный для создания мультфильма.
Стиль - это те правила изображения, которые вы будете искать и, которыми затем будете пользоваться при рисовании. Эти правила будут касаться таких элементов стиля как техника, средства, цвет, композиция, формы, манера, приемы. Все эти элементы являются неотъемлемыми характеристиками изображения. Правила или рамки стиля будут ограничивать вас и, таким образом, помогать, ведь возможности изображения очень разнообразны и поэтому просто необходимо договорится о том, чего вы не будем делать.
И еще одно обстоятельство, которое необходимо помнить: герои всегда должны быть хорошо видны на фонах. Поэтому фоны всегда рисуйте с учетом персонажей. Ведь если герой будет сливаться с фоном, теряться на нем, если фон будет слишком много внимания забирать на себя, то зритель не поймет, что происходит на экране, потеряет нить рассказываемой вами истории.
в) Персонаж
Отправной точкой для создания персонажа служит сюжет, «сеттинг» (среда, в которой происходит действие) и роль, которая отведена данному персонажу. Перед началом рисования данного персонажа, художник должен тщательно изучить одежду того времени, аксессуары и т.п. Так же важно проработать каждое действие персонажа, как он бежит, стреляет, умирает, радуется и так далее. Успех мультфильмов во многом зависит от уникальности и самобытности персонажа, поэтому образ обычно не берется с потолка, а тщательно прорабатывается. Ваш персонаж должен отображать привычные и узнаваемые эмоции – радость, грусть, удивление, восторг и т.д.
Создание и разработка персонажа связаны не только с рисованием его фигуры: каждый персонаж имеет свою форму, личные черты и особенности - характер. А характер персонажа, в немалой степени, создается из соотношений частей тела, т.е. пропорций. Например, у большого и драчливого героя будет маленькая голова, широкая грудная клетка, плечи и ноги, рот и подбородок будут выдаваться вперед. Милые персонажи будут иметь пропорции младенца: большая голова, овальное тело, высокий лоб, и маленькие зоны подбородка, рта, глаз. Зная эти вещи уже можно добиваться определенных эффектов.
Очень важно рисовать персонажа в различных позах, ситуациях и в разной одежде, до тех пор пока вы не найдете для него идеальных пропорций. Физическое состояние и поза, вашего персонажа должны хорошо "читаться" без какого-либо диалога или, тем более, окружающей обстановки. Главное в персонаже — это его узнаваемость и читаемость. Соответственно без четкого силуэта добиться этого сложно. Поэтому первым делом стоит залить персонажа черным и проверить, как он вообще выглядит в качестве пятна.
Следующим шагом является разработка экспрессии в движениях тела, руках и ногах
Использование цвета может помочь с настроением персонажа, сделать его более серьезным или веселым. Использование правильных оттенков для оттенка кожи, меха, одежды и т. д. также помогает зрителю понять, на какого персонажа он смотрит, и даже имеет ли он дружелюбный или не очень характер. Помните, что использование более увлекательной и нереалистичной цветовой палитры сделает вашего персонажа более веселым и игривым.
Не стоит сразу рисовать персонажа и концентрироваться только на одном образе конкретного персонажа— лучше нарисовать несколько разных концептов и выбрать наиболее удачный. В любом случае с отвергнутых вариантов можно взять интересные детали.
в) Требование к эскизам

Допускается в курсовой работе решение эскизов фонов и персонажей в черно-белом виде.
Обязательным для эскизов персонажей является:
- представление их в трех основных проекциях: анфас, профиль, 3\4.
- представление их силуэтов.

5. Режиссерский сценарий.

Режиссерский сценарий начинается с определения того, что и каким образом будет происходить в каждой сцене будущего фильма и создается последовательная планировка, где соединяются сцены строго одна за другой, следуя развитию сюжета.
За словами, то есть за ремарками, монологами и диалогами персонажей из киносценария необходимо:
- дать описание, как будут они выглядеть, как будут действовать, какова будет их линия поведения в конкретных предлагаемых вами обстоятельствах;
- пояснить на каком плане, каком ракурсе, какими движениями камеры будет представлено все это на экране;
- решить какое количество времени дается на каждую сцену – т.е. указать примерный хронометраж;
- указать звуковую партитуру – реплики персонажей, музыкальное и шумовое решение.
Первое, что необходимо сделать - это разбить литературный сценарий на сцены, т.е. на самые малые участки текста сценария где:
а) действие происходит без явного разрыва во времени;
б) действие должно быть законченное;
в) преимущественно в одном месте.
Если сюжет киносценария ограничивается небольшим количеством сцен, то целесообразно разбить его на части, включающие законченный интервал действия персонажа или взаимодействия персонажей.
Режиссерский сценарий оформляется в виде таблицы, в которой все расписывается по графам (рис. 1).

№	Содержание сцены	План. Работа камеры	Хроно-метраж	Звук	Приме-чания.
1					
2					
3					
4					

Рисунок 1

В левом столбце идут порядковые номера сцен: от первой до последней, в сквозной нумерации.
В графах «Содержание сцены» указываются действия выполняемые персонажами в сцене, а так же может даваться описание мизансцены.
В графах «План. Работа камеры» указывается, каким образом описанное в графе «Содержание сцены» будет отображено на экране, каким планом, какими движениями камеры, ракурсами и пр.
В графах «Хронометраж» - приблизительное время, отведенное вами на показ сцены на экране.
В графах «Звук» вы должны указать реплики персонажей произносимых в сцене, а так же музыкальное и звукошумовое решение предполагаемое вами
Все, что вы считаете нужным добавить или пояснить, можно сделать в графах «Примечания»

Примечание. Все что вы вносите в графу «Содержание сцены» располагайте абзацами, соответствовать которым должны записи в графе «План. Работа камеры» и в графе «Звук» (рис. 2).

№	Содержание сцены	План. Работа камеры	Хроно-метраж	Звук	Приме-чания.
1					
2					
3					
4					

Рисунок 2

3.6. Графическая раскадровка

Графическая экспликация (раскадровка) - серия схематических рисунков, изображающих в последовательном порядке основные (наиболее характерные) моменты действия персонажей в окружающей их обстановке.

1. Прежде чем начать выполнение раскадровки необходимо определиться, в каком формате будет решаться фильм.

Из распространенных форматов в настоящее время чаще всего используются форматы: 3х4 и 9х16. Это значит - вам необходимо решить в какой рамке (с каким соотношением высоты к ширине) вы будете располагать свое изображение.

2. На каждом листе лучше располагать не более 3-х раскадровок в 3 ряда в альбомной ориентации с обязательной сквозной нумерацией от первой раскадровки, до - последней.

3. В каждой раскадровке необходимо изобразить мизансцену, задать предполагаемую крупность плана, ракурс, проставить номер.

4. На каждую сцену как минимум необходимо выполнить 3 раскадровки:

а) кадр, изображающий начало сцены;

б) кадр, определяющий, наиболее важный, значимый момент сцены;

в) кадр, завершающий сцену.

5. Рисунки выполняются в монохромном изображении. Допускается их схематичное исполнение.

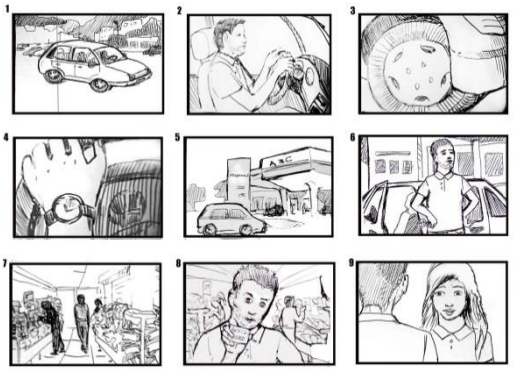


Рис. 3. Пример раскадровки в формате 3х4

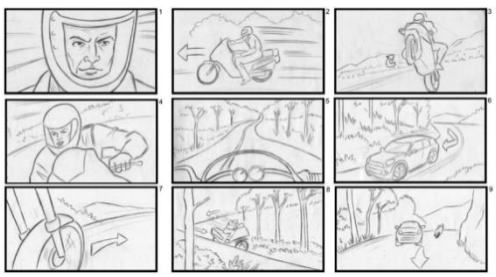


Рис. 4. Пример раскадровки в формате 9х16

2 4. ОФОРМЛЕНИЕ КУРСОВОЙ РАБОТЫ

Документами курсовой работы является пояснительная записка, включающая: текст сценария и экспликации, таблицу режиссерского сценария, эскизы фонов и персонажей, графическую раскадровку.
Пояснительная записка имеет объем не менее 15 страниц текста на одной или двух сторон листа белой бумаги формата А4. Цвет шрифта должен быть черным.
Страницы отчета следует нумеровать арабскими цифрами, соблюдая сквозную нумерацию по всему тексту отчета. Номер страницы проставляют в центре нижней части листа без точки. Номер страницы на титульном листе не проставляют. Иллюстрации и таблицы, располагаются на отдельных листах и включаются в общую нумерацию страниц пояснительной записки.
Содержательная сторона пояснительной записки должна включать в себя описание всех этапов проделанной работы. Материал пояснительной записки рекомендуется располагать в следующем порядке:
• титульный лист;
• задание на курсовую работу;
• оглавление;
• введение;
• сценарий;
• экспликация (изложение замысла фильма);
• эскизы фонов и основных персонажей;
• режиссерский сценарий;
• графическая раскадровка;
• заключение (краткие выводы по результатам выполнения курсового проекта).
• библиографический список.

3 5.ПОРЯДОК СДАЧИ ОФОРМЛЕННОЙ КУРСОВОЙ РАБОТЫ

Печатный вариант курсовой работы и DVD диск в запланированный срок представляются преподавателю для проверки, обычно за 1 неделю до начала зачётной недели.
При определении оценки по курсовой работе учитываются показатели работы студента в течение семестра над курсовой работой, материалы пояснительной записки.
Если курсовая работа сдаётся на проверку не в срок, до начала зачётной недели или после зачетной недели, то оценка снижается на 1 балл.

4 ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ТИТУЛЬНЫЙ ЛИСТ

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ МЕНИ
В.Ф. УТКИНА»

КАФЕДРА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В ГРАФИКЕ И ДИЗАЙНЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
к курсовой работе по дисциплине
«ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА СОЗДАНИЯ ФИЛЬМА»
на тему
«ИЗУЧЕНИЕ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ПЕРИОДА В СОЗДАНИИ АНМАЦИОННОГО ФИЛЬМА »

Выполнил: студент группы …
Ф.И.О.

Проверил: профессор кафедры ИТГД
Царев Н.Н..

Рязань 20….

5 ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ЛИСТ ЗАДАНИЯ

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
ФГБОУ ВО «РГРТУ ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»
КАФЕДРА ИТГД

З А Д А Н И Е НА КУРСОВУЮ РАБОТУ

Студенту:	**Ф.И.О.**
Руководитель:	**Царев Николай Николаевич, проф. кафедры ИТГД**
1. Тема работы:	**Изучение подготовительного периода в создании анимационного фильма**
2.Цели и задачи:	**Теоретическое и практическое освоение знаний, полученных студентами в результате изучения курса «Теория и практика создания фильма»**

3. Срок сдачи законченной работы:
4. Исходные данные к работе: киносценарий по *название литературного источника*
5. Содержание работы (перечень подлежащих разработке вопросов и результатов работы): изложение основных этапов подготовительного периода работы над фильмом, включая написание сценария

6. Содержание пояснительной записки (перечень разделов и подразделов)

1.Обоснование выбора произведения для создания фильма

2. Написание сценария.

3. Экспликация (изложение замысла фильма)

4. Выполнение эскизов фонов и основных персонажей

5. Режиссерский сценарий.

6. Графическая раскадровка

7. Перечень материала (основная и дополнительная литература)

Использованная литература

8. Дата выдачи задания:

Руководитель_____

(подпись)

Задание принял к исполнению_____

(подпись)

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ РАЗДЕЛОВ ДИСЦИПЛИНЫ

7 1. ОСНОВА И СУЩНОСТЬ МОНТАЖА

В творчестве и режиссер, и драматург, и оператор задумывают и создают свое произведение, используя несколько выразительных средств из общего арсенала своего искусства, в том числе и монтаж. Таким образом, монтаж – одно из выразительных средств экрана.

Монтаж есть способ компоновки содержания и смысла произведения из отдельных частей. Для выразительности произведения требуется творческий поиск наиболее "выгодных" вариантов сочетания отдельных моментов (сцен, событий или действий). Во всех случаях получения информации из окружающей среды человек ищет связи между отдельными "кусками" информации, ищет объяснение увиденному, стремится понять суть происходящего. И только после наступления понимания связи воспринятых событий наступает спад внутреннего напряжения. Беспрерывный поиск объяснений происходящему – одно из фундаментальных качеств функционирования нашего сознания.

Выразительные средства экрана от композиции кадра до драматургии порождаются исключительно методом сопоставления различных элементов между собой. Поэтому, каждый раз, используя слово "монтаж", мы должны уточнять, что имеется в виду: монтаж кадров, монтаж звука, монтаж смыслов сцен, монтаж образов, монтаж световых пятен в кадре или монтаж драматургических ритмов.

Кино, телевидение, видео, анимация, мультипликация, виртуальная реальность, клипы, телереклама – все это объединяется понятием – **экранное творчество**.

Кадр, **план** – часть пленки негатива или позитива или магнитной пленки, на котором зафиксировано изображение, снятое в результате пуска камеры.

План – обозначение масштаба съемки, обозначение крупности съемки объекта.

Кадр – часть пространства, которое оператор видит в визир аппарата.

Кадр (кадрик) – клетка кинопленки, расположенная в зоне четырех перфораций на 35мм пленке, между двумя перфорациями на 16мм пленке, или кадр цифрового видео.

Стык – место соединения двух кадров.

Раскадровка – нарисованная последовательность кадров с изображением объекта съемки в момент его главного действия. При этом задается предполагаемая крупность плана, проставляются номера и длительность каждого кадра. Каждый кадр рисуется в том ракурсе, в котором он будет сниматься аппаратом. Раскадровки в экранном творчестве должны быть строго увязаны с планами мизансцен.

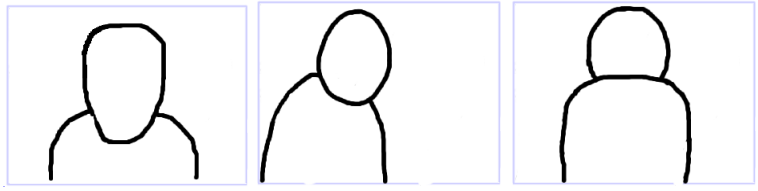
Разработка раскадровок ведется в два этапа:

- эскизный (черновой) вариант раскадровки, который рисует сам режиссер с увязкой с режиссерским сценарием;
- чистовой вариант, создаваемый на основе режиссерских раскадровок.

Ракурсом в экранном творчестве называется угол зрения аппарата на объект съемки.

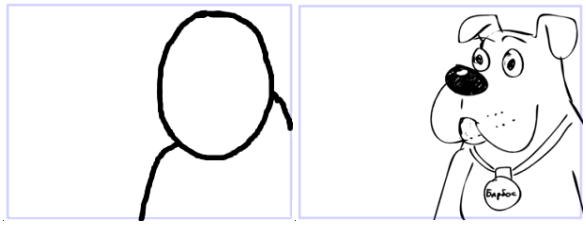
План мизансцены – план съемочной площадки, на котором показаны расположение точек съемки, пути перемещения актеров и аппаратов. Каждая точка съемка имеет свой номер, соответствующий номеру кадра в раскадровке и режиссерском сценарии.
Начертание сцены в двух проекциях, жесткая связь раскадровок с планами мизансцен служит достижению определенной точности в изображении кадра и дает возможность представить будущий результат на экране.
В раскадровках и планах мизансцен обязательно прорисовывается условные изображения объектов в рамке кадра (с точки зрения аппарата). На плане съемочной рисуются условные обозначения действующих лиц, главных предметов, места расположения аппаратов (точки съемки) и углы захвата объективами части пространства, попадающего в кадр с каждой точки.
Пример условного изображения верхней части фигуры человека в зависимости от направления его взгляда:

1) голова человека в кадре в фас и верхняя часть туловища;
2) голова человека в профиль;
3) голова человека со спины (затылок) и верхняя часть спины.



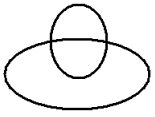
Пример условного обозначения человека

В нарисованных кадрах достаточно понять, куда смотрит каждый из персонажей, так как это – важнейшее качество построения кадра, играющее принципиальную роль в монтаже кадров.
Изображение человека во весь рост строится на тех же принципах.
Такие раскадровки имеют право на существование в кругу людей, работающих над произведением. На "публику" же выносятся раскадровки, сделанные рукой художника.



Пример кадра эскизной и чистовой раскадровки

Изображения людей, камер, углов зрения объективов, движения аппаратов и героев на съемочной площадке в мизансценах также имеют свои условные обозначения.
На плане мизансцены человек изображается двумя эллипсами. Меньший эллипс – голова, она выступает вперед и указывает направление взгляда человека.

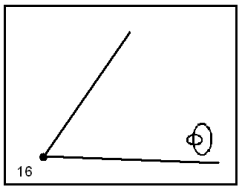


Изображение человека на плане мизансцены

Аппарат (камера) на плане мизансцены на рисуется, его заменяет точка съемки, из которой выходит два луча – границы поля зрения объектива.

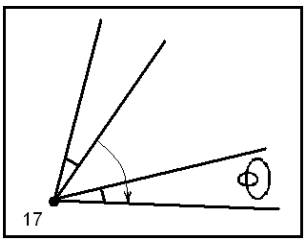






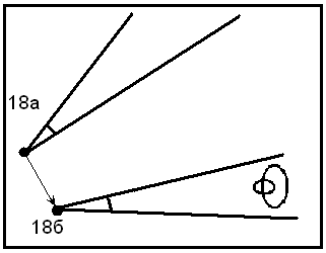
С этой точки снимается кадр №14 | *Съемка длиннофокусным объективом* | *Съемка короткофокусным объективом*

Перемещение аппарата без изменения точки съемки называется **панорамой** (сокр. *ПНР*). На плане съемок панорама обозначается стрелкой, которая показывает, как перемещается угол зрения объектива.



Изображение панорамы на плане мизансцены

Перемещение точки съемки изображается на плане мизансцены следующим образом: показываются начальное и конечное положение камеры и углы захвата объектива в обеих точках. Процесс такой съемки называется **съемка с движением** или **тревеллингом**.



Пример изображения съемки с движением

8 2. КРУПНОСТЬ ПЛАНОВ

Потребность в классификации планов по крупности возникла в результате наблюдений за комфортностью восприятия стыка соседних кадров разной крупности. Существует шесть основных видов крупности планов:

1) **деталь** – часть тела человека (например, глаз с бровью или частью носа);
2) **крупный план** – лицо человека во весь экран по вертикали, над головой и под подбородком остаются небольшие зазоры между лицом и рамкой кадра, за головой просматриваются плечи;
3) **первый средний план** – часть фигуры человека, взятая в рамку кадра чуть выше пояса;
4) **второй средний план** – фигура человека по колено;
5) **общий план** – человек заключается в рамку кадра так, что над его головой и под ногами остается небольшое пространство для рамки;
6) **дальний план** – фигура человека составляет от седьмой до десятой части экрана.

В режиссерском сценарии чаще употребляется деление на "крупный", "средний" и "общий", но для выбора монтажного решения сцены, для точного определения ее стилистического решения, для обеспечения комфортности восприятия стыка кадров при съемке необходимо учитывать все шесть.



Дальний план



Общий план



Второй средний план



(Первый) средний план



Крупный план



Деталь

У работников кино и телевидения есть еще два вида планов:

- **микро** – план, снятый с увеличением, невозможным для невооруженного глазом (например, бактерии, снятые через микроскоп);
- **макро** – промежуточная крупность плана между деталью и микросъемкой.

Эталоном крупности плана является человек, именно он является единицей измерения масштаба в любом кадре.

С изменением крупности плана при съемке одного и того же объекта происходит изменение содержания этого кадра. Выбирая крупность плана, стоит всегда задумываться о том, что вы хотите рассказать зрителю, что зритель должен увидеть и понять:

- если обстановку, то следует снимать дальний или общий план;
- если душевные переживания, которые проступают в мимике и глазах, то обязательно использовать крупный план.

9 3. ОБЩИЕ ЗАКОНОМЕРНОСТИ МОНТАЖА КАДРОВ

За все время существования кино и телевидения изменились только технология и техника осуществления монтажа, но никак не сам монтаж, не его принципы, не его основы.

Любой фильм, передача, видео клип состоит из множества кадров. Как соединить, склеить, обрезать, вставить, состыковать соседние кадры – вот задача, которую каждый раз режиссер и монтажер в своем воображении, раскадровках, на съемочной площадке и при сборке всего произведения.

При монтаже решаются две противоположные задачи:

- сделать стык кадров незаметным для зрителя;
- стыком кадров проакцентировать что-либо для зрителя.

Экранное творчество основывается свойствах человеческого восприятия, на механизмах работы сознания человека, что, в свою очередь, оказывает влияние на закономерности построения кадров при съемке, на умение четко решать авторские задачи при монтаже. Эти свойства и механизмы сформировали десять принципов монтажа, которые в одном случае следует строго соблюдать, а в другом – зная меру – нарушать, то есть пользоваться знаниями для акцента, выделения чего-либо в сцене, эпизоде.

Десять принципов монтажа распространяются на все виды экранных произведений: игровые и учебные фильмы, документальное кино, анимация, телевизионные передачи, трансляции спектаклей и т.д.

Большую часть принципов монтажа окончательно выявил и описал Л. Кулешов.

Из всего многообразия возможных вариантов монтажа кадров, которое встречается в экранном творчестве, следует рассматривать два вида стыка кадров:

1) при съемке и монтаже одной непрерывно изменяющейся во времени сцены, где действуют одни и те же персонажи;
2) при съемке сцен, объекты и места действия которых совершенно разные.

Под сценой понимается некоторая, частично самостоятельная часть произведения (с единством времени, места и действия).

За десятилетия существования кинематографа сменилось большое количество стилей монтажного построения картин. Изменчивости подвержена та часть формы изложения содержания экранных произведений, которая прямо связана с развитием культуры восприятия и с модой. Незыблемыми остаются только принципы, связанные с особенностями восприятия и мышления, на которых и основаны десять принципов монтажа. Придерживаясь этих принципов, режиссеру легче донести до зрителя содержание и смысл сцены.

9.1 3.1. Принцип первый монтажа: по крупности

Первый принцип определяет допустимые и недопустимые изменения масштаба съемки одного и того же объекта в соседних кадрах, следующих друг за другом в окончательном монтаже внутри одной непрерывно развивающейся сцены произведения.

Одна из особенностей человеческого восприятия заключается в том, что человек без напряжения воспринимает переход с кадра на кадр, когда они в достаточной мере отличаются друг от друга по композиции и по крупности. Отличие по крупности должно быть достаточно заметным, но не настолько резким, чтобы зритель потерял ощущение, что на экране продолжает действовать один и тот же персонаж.

Первый принцип монтажа: легко воспринимается переход по крупности через план. Исключение составляют стыки детали и крупного плана, дальнего и общего плана.

Рассмотрим примеры неправильного монтажа. Как будет восприниматься стык второго среднего и первого среднего плана.



Второй средний план



Первый средний план

Рассмотрим, как будет восприниматься стык второго среднего плана с общим планом.



Второй средний план



Общий план

В первых двух вариантах отличие по крупности недостаточно большое, зрителю покажется, что что-то дернулось на экране, а ничего нового он не увидел.

Рассмотрим, как будет восприниматься стык крупного плана с дальним планом.



Крупный план



Дальний план

Просмотрев стык кадров в этом примере зритель не сможет мгновенно установить идентичность объекта, он будет вынужден проделать дополнительную работу и определить, какому человеку на дальнем плане принадлежит лицо, увиденное им в предыдущем кадре – один это персонаж или два разных героев.

Точно такая же сложность восприятия будет, если ему предъявить стык плана деталь и второго среднего. Монтаж становится заметным и слишком грубым для зрителя.

При съемке любых других объектов действуют такие же правила: переход от кадра к кадру будет незаметным только тогда, когда их крупность и композиция будут ощутимо отличаться, но не принудят зрителя искать косвенные подтверждения, что в соседних кадрах снят один и тот же объект.

В зависимости от драматургической задачи этот принцип монтажа может быть умышленно нарушен, если необходимо сделать акцен на каком-либо действии.

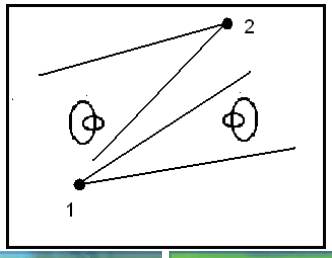
Увеличение или уменьшение масштаба объекта – лишь одно из требований комфортного восприятия стыка кадров. Как правило, следует еще несколько поменять композицию кадра и сместить центр внимания в этой композиции. Это уже другой принцип монтажа, который будет рассмотрен в дальнейшем.

Принцип монтажа по крупности утрачивает свой смысл, когда в соседних кадрах зафиксированы разные объекты, когда из очертания резко отличаются между собой. Крупность обоих планов в этих кадрах может быть любой, отвечающей режиссерской задаче.

9.2 3.2. Второй принцип монтажа: по ориентации в пространстве

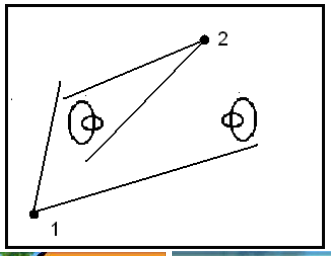
Второй принцип монтажа определяет допустимое расположение камер при съемке двух и более взаимодействующих объектов.

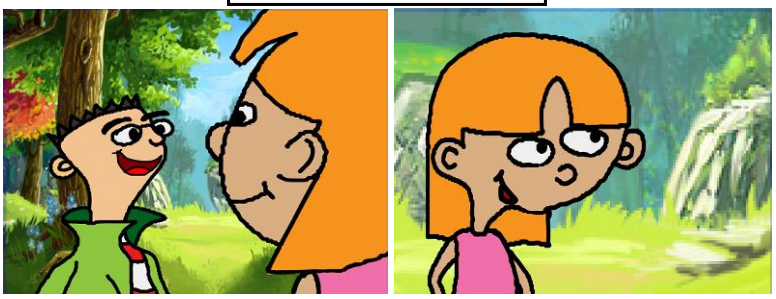
Рассмотрим пример: два человека должны быть сняты таким образом, чтобы создавалось ощущение их беседы друг с другом. Если камеры будут расставлены в соответствии со следующим планом мизансцены, то зритель увидит двух героев, которые смотрят в одну сторону.





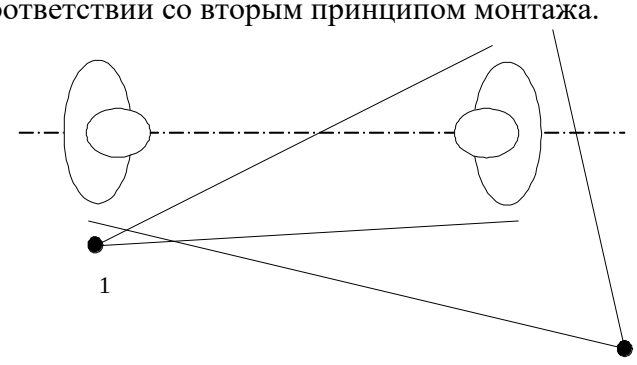
Поставим камеры так, чтобы одна снимала двух человек, а другая – средний план того партнера, который с первой точки окажется спиной к зрителю. В результате у зрителя возникнет ощущение, что девушка разговаривает сама с собой.





В обоих случая нарушался **второй принцип монтажа**: **съемка двух объектов, взаимодействующих друг с другом, должна производится строго с одной стороны от линии их взаимодействия**.

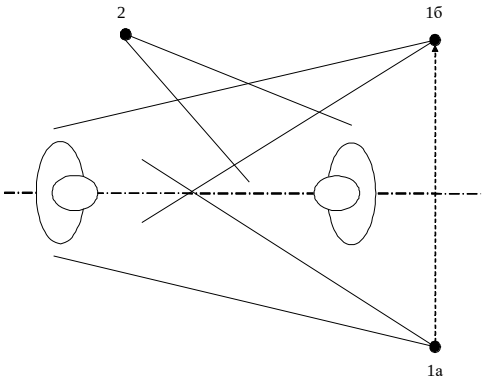
Разместим камеры в соответствии со вторым принципом монтажа.



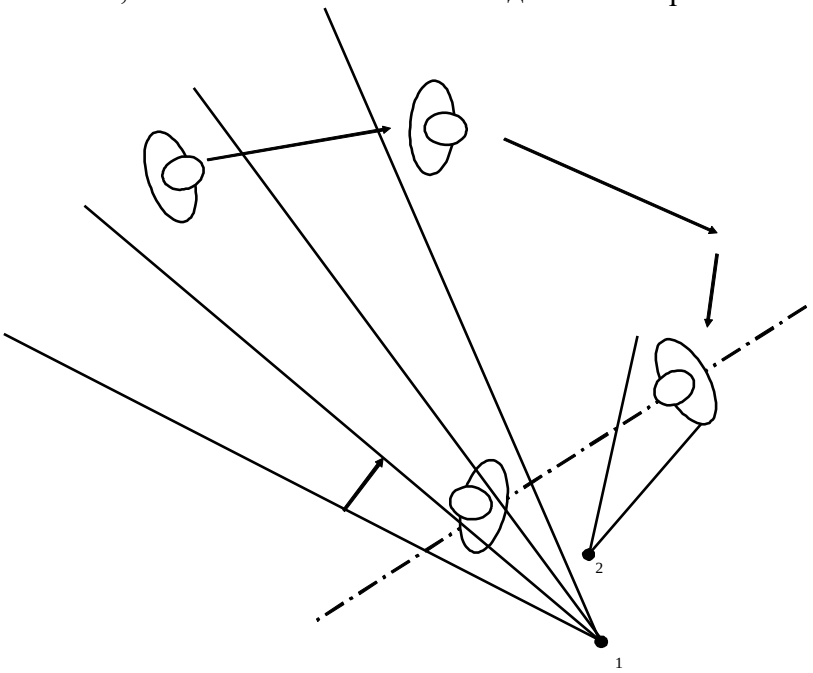


Второй принцип монтажа распространяется на любые взаимодействующие объекты: художник и холст, танк и стреляющая по нему пушка, журавль и обегающая от него лягушка.

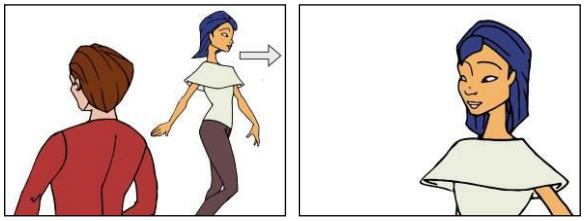
Если необходимо осуществить съемку с другой стороны от линии действия персонажей, то одним из вариантов является перемещение камеры. На следующем рисунке камера перемещается из точки *1а* в точку *1б*, после чего в соответствии со вторым принципом монтажа для съемки диалога мы должны разместить камеру в точке *2*. Благодаря такому маневру зритель увидел, как произошел разворот пространства вместе с находящимися в нм объекте.



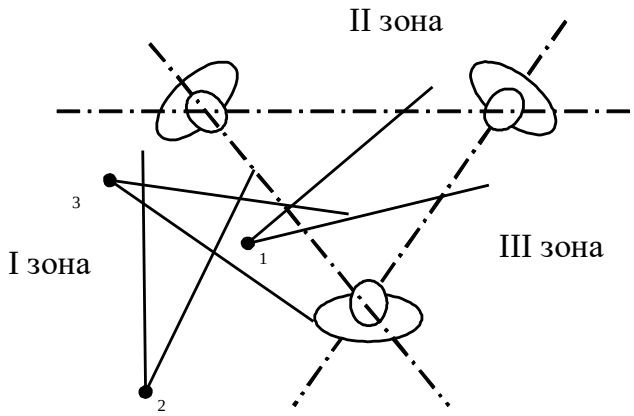
Линия взаимодействия – это не статичная линия, она перемещается при движении взаимодействующих объектов.
На следующем рисунке показан план мизансцены для двух персонажей. Персонаж "А" перемещается, соответственно, изменяется и линия взаимодействия персонажа "А" и "Б".



Панорамирование камеры останавливается в тот момент, когда персонаж "Б" выходит из кадра. Продолжать съемку следует с учетом нового положения линии взаимодействия (точка *2*).



Если в беседе учувствуют три человека, то существуют так называемые разрешенные зоны съемки – пространство, где можно располагать камеры, заранее зная, что заснятые фрагменты смонтируются друг с другом.



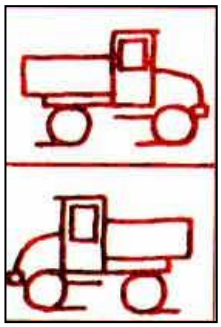
При съемке сложной сцену, в которой задействовано много актеров, количество линий взаимодействия огромно. Однако, следует помнить, что необходимо учитывать линии взаимодействия персонажей только двух соседних кадров, так как именно соседние, стоящие один за другим планы в момент стыка должны соответствовать комфортным условиям восприятия. Кроме того, каждая сложная сцена может быть разделена на более мелкие части, монтажное решение которых нетрудно выбрать, опираясь на простейшие приемы.

При съемке нескольких беседующих людей следует помнить, что люди не всегда по внешнему виду резко отличаются друг от друга. Поэтому при съемке такой беседы следует делать каждый следующих кадр другого персонажа с заметным отличием в крупности от предыдущего. Такое монтажное построение будет существенно легче восприниматься зрителем, ему будет проще ориентироваться в ходе развития действий и без дополнительных усилий определять, с кем из партнеров ведет беседу другой персонаж. В равной степени это относится к съемкам любых объектов, которые схожи по внешним признакам.

Еще одно замечание. Взгляд человека, направленный от объектива чуть-чуть левее, на экране всегда будет взглядом, направленным влево. Точно такой же взгляд в другую сторону от объективы – как взгляд, направленный вправо. Герой, лицо которого обращено вправо, а глаза повернуты и смотрят влево от оси аппарата, будет восприниматься зрителем как человек, смотрящий влево. Направление взгляда остается решающим фактором в монтаже даже в таких случаях.

9.3 3.3. Третий принцип монтажа: по направлению движения

От того, как движение снято и представлено на экране в монтаже, зависит зрительское понимание хода развития действия сюжета, развития событий, зрительская трактовка судьбы экранного героя. Умение точно воплотить замысел в съемке и монтаже для любого режиссера и оператора - важнейшая составляющая его профессионального мастерства. Заключается оно в том, чтобы зрители восприняли экранные события так, как понимали их создатели произведения.

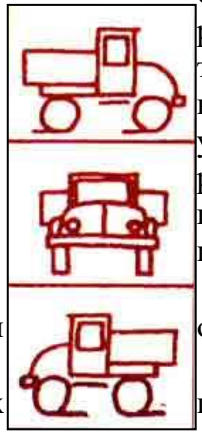


Рассмотрим два плана: в обоих снят во время движения один и тот же грузовик, но в первом кадре машина едет вправо, а во втором - влево.

Два данных плана не монтируются, стык кадров не удовлетворяет монтажным требованиям комфортного восприятия. Появление на экране кадра с автомобилем, движущимся навстречу первому, сработает как "встречный удар" по глазам.

За этим эффектом стоит одна из особенностей человеческого восприятия. Она проявляет себя в инерции движения человеческого глаза. Наш взгляд в процессе слежения за объектом имеет инерцию движения. Для остановки

взгляда и переключения его на новое, а тем более встречное движение, требуется некоторое время, которого режиссер ему не предоставил на стыке кадров. Задача состоит в том, что требуется снять дополнительный, промежуточный кадр с тем же автомобилем, в котором направление движения машины "смягчит" эффект "встречного удара".



Так этот кадр мог бы выглядеть в раскадровке, но предложенная последовательность смотрится не очень гладко.

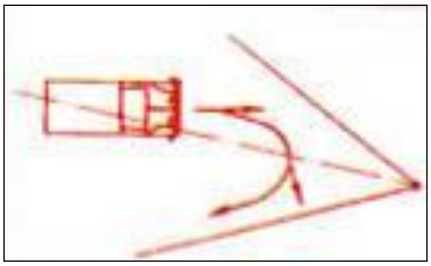
Дискомфорт восприятия на стыке этих кадров возникает по следующим причинам:

- планы по масштабу, по крупности объекта в кадре, совершенно одинаковы, а это недопустимо;
- направления движения в этих планах резко отличаются друг от друга: точно вправо, прямо на нас и строго влево.

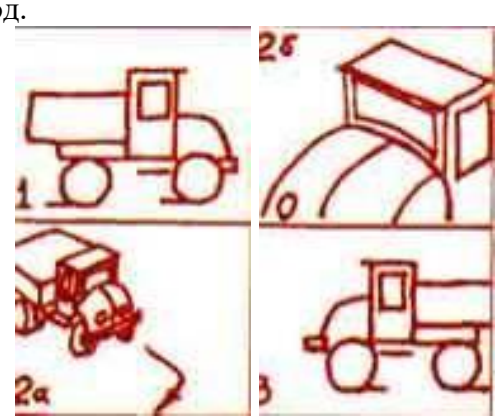
Даже если промежуточный кадр будет весьма продолжительным, восприятие стыков не смягчится. А причина состоит в том, что в момент восприятия первого кадра наш глаз, отслеживая движение машины, следом за ней движется вправо. В момент монтажного стыка при переходе к восприятию второго кадра, в котором грузовик едет на нас, глаз должен мгновенно остановиться. Начало второго кадра будет восприниматься как статичный кадр, движение в нем будет малозаметным, машина покажется зрителю неподвижной, особенно если план снят короткофокусной оптикой. А съемка длиннофокусным объективом усугубит переход на третий кадр.

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

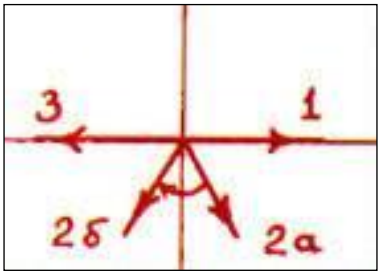
Задача формулируется так: снять промежуточный кадр, в котором на экране произойдет изменение направления движения грузовика с правого на левое и при этом выполнить требования принципа монтажа по крупности.



Если произвести такую съемку, то начало и конец промежуточного кадра 2а и 2б будут безупречно стыковаться с предыдущим и последующим планами. А зритель может вообще не заметить монтажный переход.

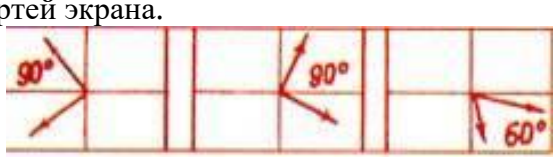


Чтобы уяснить суть третьего принципа монтажа, воспользуемся условными значками в кадре. Движение машины на экране отобразим в раскадровке вектором (стрелкой). Так как движение объектов на экране может происходить в любом из четырех направлений, для графической ясности разобьем плоскость экрана на четыре четверти (вниз - это на камеру, вверх - это от аппарата). Все стрелки будем рисовать исходящими из центра.



Третий принцип монтажа гласит: комфортность восприятия стыка соседних кадров с движущимся объектом можно обеспечить, если выполнить съемку с изменением направления движения в пределах 90 градусов, но обязательно по одну сторону от вертикали.

На следующих кадрах условно представлены примеры правильного (третий вариант) и неправильного монтажа (первые два варианта). Третий вариант оставит у зрителя впечатление самого "гладкого" стыка, так как стрелки, показывающие направление движения объекта, заключены в одной из четвертей экрана.



Если в сцене присутствует человек, который следит за движущимся объектом, то не только движение самого объекта необходимо увязывать в соседних кадрах, но и направление взгляда этого человека, следовательно, необходимо учитывать зрительскую ориентацию в пространстве, где действуют герои.

Движение на экране представляет собой одну из главных форм, реализующих развитие действия в фильме, передаче, телевизионной постановке или в рекламе. Через поступки героев, проявляющиеся в движении в обширном сконструированном режиссером пространстве, в значительной мере, а иногда только благодаря этим поступкам, зритель понимает смысл сцены или эпизода, происходит развитие сюжета или мысли автора.

Герой может добираться к заветной цели на самолете, потом ехать на лошади, затем ползти по земле и, наконец, плыть на яхте. И коли ему для достижения цели потребовалось сменить несколько видов транспорта, то кадры разных объектов, связанных с перемещением героя и с ним самим, заключающие в себе движение в одном направлении и смонтированные последовательно, будут выражать движение героя к первоначальной цели. А всякое изменение направления движения будет трактоваться зрителем, как принятие героем нового решения и начало движения к иной цели.

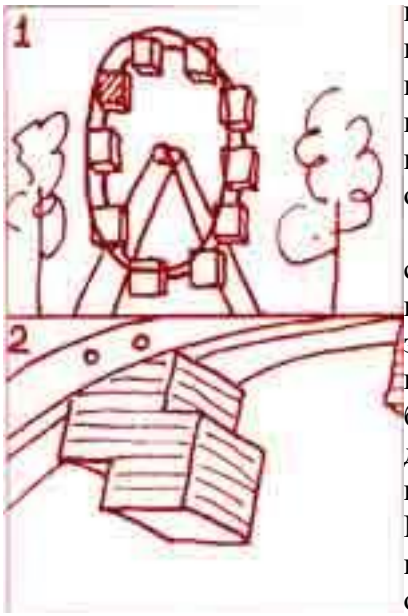
Выполнение этого принципа межкадрового монтажа не только предопределяет комфортность восприятия стыка двух кадров, но и служит задачам выражения задуманного автором смысла.

9.4 3.4. Четвертый принцип монтажа: по фазе движущихся объектов

В мире все циклично, только длительность циклов имеет различную продолжительность. Только у вращающегося гладкого круга нельзя выделить какую-нибудь четко обозначенную фазу движения. Но стоит нанести на круг красное пятно, как в его вращении сразу появятся различные фазы. Фаза, когда пятно наверху, фаза, когда красная отметина находится справа и т.д.

Рассмотрим четвертый принцип монтажа на примере раскадровки "Колесо обозрения":

Снимаем дальний план. В кадре - все колесо и даже высокие соседние деревья. Они подчеркивают грандиозность аттракциона. Корзинка, в которой сидят наши герои, красного цвета. Второй красной нет. Она медленно поднимается вверх, но еще находится в нижней левой четверти круга. Вы останавливаете камеру и считаете, что кадр снят.



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

Вы допустили ошибку! В двух первых отснятых кадрах не совпадают фазы, в которых находится объект вашего внимания - красная корзинка. В первом она ниже середины круга, а во втором - необъяснимым образом скакнула к вершине. Зритель это обязательно заметит и ощутит рывок в развитии непрерывного движения.

"Рецепт" один - не останавливать камеру в момент съемки первого кадра до тех пор, пока красная корзинка не пересечет горизонтальный диаметр круга и не начнет движение в верхней четверти круга. На раскадровке в первом кадре показан момент завершения съемки, а во втором — момент начала съемки следующего плана.

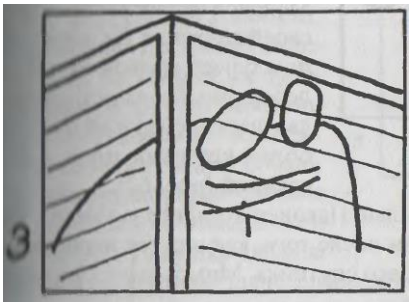
Если первый кадр окажется слишком длинным, создастся впечатление затянутого развития действия. Станет ощущаться чрезмерная медлительность в ходе монтажного рассказа, то можно отрезать начало этого кадра, оставив конечный кусок такой длительности, которая требуется по ритму изложения сюжета.

Медленно и тягуче развивающиеся на экране события, чаще всего, и особенно в коротких сюжетах, вызывают рассеивание внимания зрителя. Чтобы во время монтажа несколько ускорить ход действия обычно пользуются, так называемой, "подрезкой кадров". Это означает, что часть пути, который проходит корзина по кругу, все-таки можно вырезать. Но эта "подрезка" должна быть осуществлена только в пределах одной из четвертей круга, чтобы сохранить у зрителя ощущение непрерывности движения объекта. В нашем случае можно вырезать ту часть пути корзины по кругу, которая обозначена жирной стрелкой.



Точка первая - это конечный момент движения красного пятна в первом кадре, а точка вторая - начальное положение нашего движущегося объекта. Сцена развивается дальше. В кадре втором в момент съемки подул ветер. Корзина стала раскачиваться. С высоты послышался визг и женский голос "Ой, Петечка, я падаю!"

Неожиданно раздавшийся возглас служит толчком к переходу на следующий кадр, который должен удовлетворить интерес зрителя к новому событию, ответить на его немой вопрос: "Кто это кричит?"



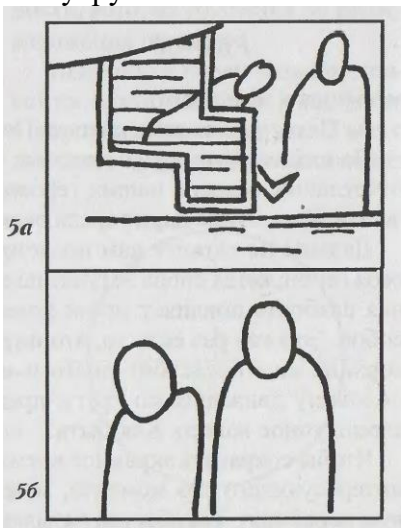
Снимаем третий кадр, 1-й средний по крупности. За частой решеткой, через которую не просунешь и головы, женский силуэт метнулся к мужскому. "- Петя, держи меня крепче! Петя..." По интонациям других голосов, которые служат как бы фоном для голосов наших героев, становится ясно, какое паническое настроение царит среди экскурсантов на вершине колеса.

Дальше по сюжету нам предстоит показать, как поведут себя герои, когда снова ступят на твердую землю, как мимолетная слабость повлияет на их отношения. Это как раз то, что интересует зрителя! Но красной корзине еще предстоит долго и медленно пройти вторую половину круга прежде, чем наша пара покинет злополучное колесо. Как быть?

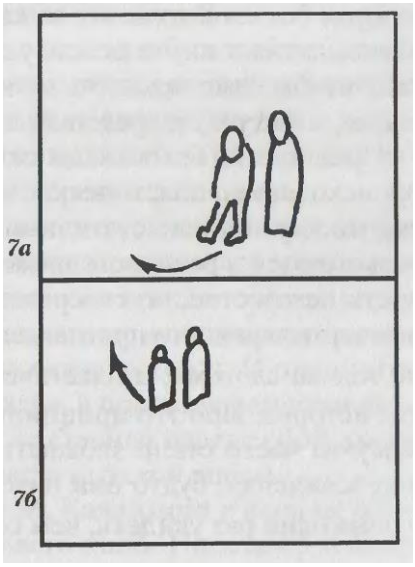
Для того чтобы сократить экранное время и время ожидания зрителем интересующего его момента, можно вставить кадр — смысловую перебивку. Так обычно называют план, в котором отсутствуют только что действовавшие лица или объекты. Снимаем четвертый кадр. У билетной кассы стоят новые желающие прокатиться на колесе. Они, улыбаясь, смотрят вверх, посмеиваются над трусихой, уверенные в том, что с ними не случится такого конфуза.

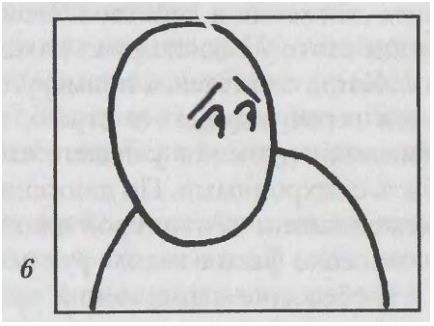


Кадр пятый - общий план. Красная корзина останавливается у нижней площадки. Из нее выходят наши герои. Молодой человек подает руку своей избраннице. Та неуверенно ступает правой ногой на деревянный помост, делает два шага вперед и выходит на более укрупненный план - 2-й средний.



Кадр шестой - крупный план.





Наконец-то зритель увидит, что отражается на лице героини после того, как она так необдуманно бросилась в объятия своего спутника. Мимоходом, она кидает взгляд исподлобья на парня, который идет чуть сзади. И финальный кадр сцены, седьмой. Пара проходит мимо камеры и удаляется.
Крупность внутри кадра меняется от общего до первого среднего, а потом масштаб уменьшается до дальнего плана. Кадр, вероятно, лучше снять короткофокусным объективом, чтобы он не оказался слишком длинным, а движение выглядело динамичнее.
В игровом кино для простоты и точности выполнения стыков подобных кадров пользуются простейшим приемом: проводят съемку таких планов с захлестами. Это означает, что часть действия, на которое придется склейка снимают два раза.
Все, что движется цикличной снимается несколькими последовательными планами, должно быть смонтировано с соблюдением фаз цикличности, создавая впечатление непрерывности хода движения и действия.
Особенно жестко необходимо выполнять это условие при съемках и монтаже идущего строя солдат. Когда снимается, к примеру, общий план шеренги и крупный план героя, идущего в строю, то, само собой разумеется, что движения рук и ног у нашего избранника и всего строя должны быть синхронными. По движениям плеч и головы зритель сразу может заметить, что герой идет не в ногу со своими однополчанами. если фазы взмахов рук не попадут в ритм шага строя.
Принцип монтажа по фазе движущихся объектов необходимо соблюдать на соединение кадров со скачущей лошадью и всадником, и на стыке кадров с кривошипно-шатунным механизмом паровоза, и на съемке оркестра и его дирижера.

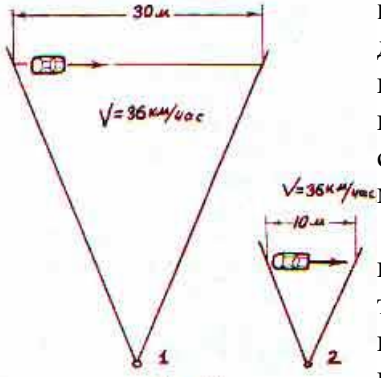
При склейке по движению обязательно нужно выпустить несколько кадров, иначе жест на экране, будет неприятно «дергаться». Как ни странно, при точной синхронизации фаз возникает ощущение «возврата движение» - ведь зрительно момент смены кадров воспринимается как пропущенное время. Сколько фаз выпустить – зависит от внутрикадрового темпо-ритма. Главная черта экранного произведения: рассказывать не словами, а пластическими образами людские истории.

9.5 3.5. Пятый принцип монтажа: по темпу движущихся объектов

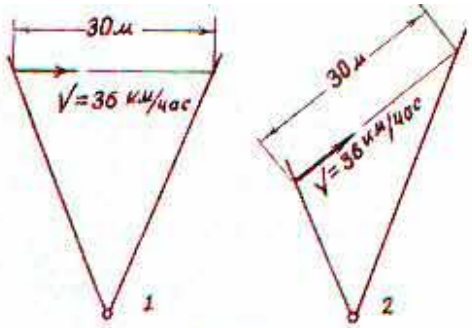
Рассмотрим следующий пример: персонаж бежит по городу. По одной улице, по другой, по набережной, через площадь вбегает на мост. Персонаж во всех кадрах должна бежать с одинаковой скоростью, частота шагов в каждую секунду на экране должна быть одной и той же. Допустим, в кадре № 2 он делал 4 шага в секунду, а в кадре № 3 он делал только 2 шага в секунду. Зритель сразу это заметит, задумается, а может и сделать вывод: персонаж принимает новое решение, стоит ли ей бежать туда, куда первоначально устремлялся.
Стык кадров с движением в разном темпе будет не только означать продолжение действия, но еще станет выражать перемену в ходе событий на экране.

Выразителем темпа движущегося в кадре объекта является скорость перемещения этого объекта относительно фона в рамках кадра.
Существуют два варианта, в которых могут проявиться различия в темпе движения объектов в соседних кадрах:

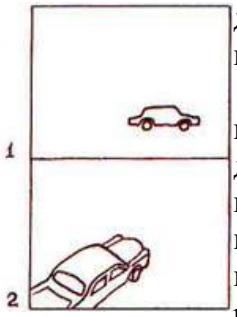
- оба кадра снимаются статично и скорость объекта проявляется в движении по отношению к рамкам кадров,
- оба кадра снимаются движущимся аппаратом. Этот вариант предусматривает, как съемку панорамой со статичной точки, так и съемку с движущейся точки, панораму с движения.



Рассмотрим пример для **первого варианта**. Кадр статичен, автомобиль движется с одной и той же скоростью, но впечатление, которое возникает у зрителя в результате восприятия двух последовательно поставленных кадров такое, что во втором скорость машины возросла в три раза. Причем, изменилась мгновенно, без каких-либо объективных причин.
Но, если взглянуть на схемы плана съемок этих кадров и вдуматься, то без особого труда можно догадаться, как и в чем была допущена ошибка при съемках.
На изображенных схемах видно, что путь, который проделал автомобиль, чтобы пересечь кадр в первом случае, в три раза длиннее, чем во втором. При одной и той же скорости в кадре №1 машина преодолеет расстояние от рамки до рамки за время чуть больше трех секунд, а в кадре № 2 - всего лишь за секунду. Но для зрителя расстояние от левой до правой границы экрана как бы одинаково, а время на покрытие кажущегося равным расстояния сократилось в три раза. Вот почему у зрителя возникло впечатление, что во втором кадре автомобиль рванул в три раза быстрее.

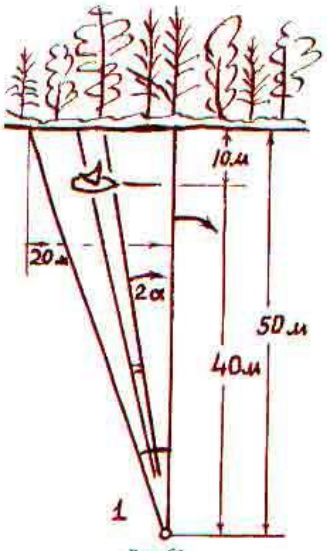


Кроме того, увеличение масштаба съемки, при котором корпус машины занял существенно большую часть площади экрана, только усугубит ощущение одномоментного возрастания скорости его движения.
Чтобы выполнить требования сразу двух принципов межкадрового монтажа сцены (по крупности и по темпу) для обеспечения комфортности восприятия стыка кадров, необходимо путь движения машины при той же скорости движения во втором кадре сделать равным или почти равным тому, который автомобиль проделал в предыдущем кадре.



Изменится мизансцена, поменяется и композиция. Фронтальное построение первого кадра сменится диагональным во втором. Такое изменение только придаст изящество монтажному рассказу и дополнительно улучшит комфортность восприятия стыка кадров. Смена планов для зрителя окажется "мягкой", а по смыслу действие будет дальше развиваться без непредусмотренных режиссером изменений.
Второй вариант той же задачи: оба соседних кадра снимаются панорамой сопровождения. Объект по отношению к рамкам кадра почти неподвижен. Перемещается только фон относительно нашего главного объекта. Пусть таким объектом станет яхта и ее шкипер. Поставили камеру на точку первую и сняли яхту на фоне леса, панорамируя камерой по мере движения судна. Все замечательно. Камера стояла на берегу, удобство съемки было обеспечено. Но

требуется снять второй кадр, в котором зритель увидит действия яхтсмена. Оператор быстренько переводит трансфокатор на максимально большое фокусное расстояние, существенно увеличивается крупность, по масштабу шкипер оказывается на втором среднем плане.

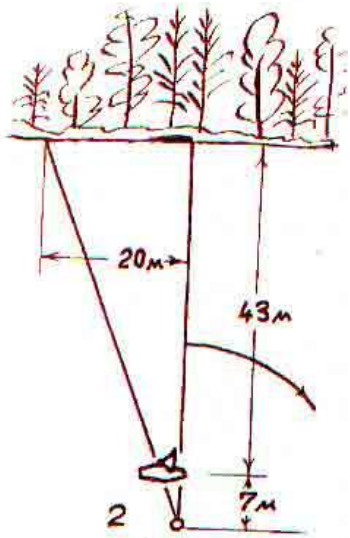


А если идет телевизионная трансляция соревнований, то вторая камера с длиннофокусным объективом по расстановке режиссера просто стоит поблизости. Такой вариант существенно не изменит экранный результат.

Анализируем. Яхта движется с неизменной скоростью. В первом кадре кусочек берега с двумя елками, а точнее говоря, условная точка у основания этих деревьев проплывет от правого до левого края экрана, допустим, за 10 секунд.

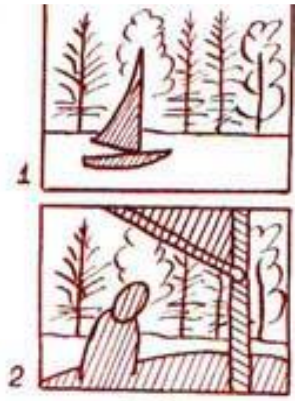
А во втором кадре, снятом длиннофокусным объективом, любая точка этого берега (фона) проскочит кадр в пять раз быстрее. Эффект возрастания скорости совершенно очевиден, причем вновь необоснованного драматургически. Как быть?

Попробуем разные варианты. Предположим, что снимается игровой эпизод. Режиссер просит шкипера второй раз пройти на судне мимо камеры на расстоянии семи метров. Объектив на камере остается тот же. Он захватит в кадр участок берега снова только в 20 метров.



Ожидаемого результата: "мягкого" стыка кадров не получится. Дело в том, что с приближением яхты к камере при условии, что панорама должна сопровождать ее, какое-то время держать ее в кадре с неизменной композицией, резко, в несколько раз возрастет угловая скорость поворота аппарата в момент панорамы. А, значит, еще больше увеличится скорость движения фона в рамке.

По фону, по темпу его движения, соединяться комфортно. На впечатление, что произошло по волнам.



эти два кадра никак не будут экране для зрителя сложится чудо, и яхта бешено понеслась

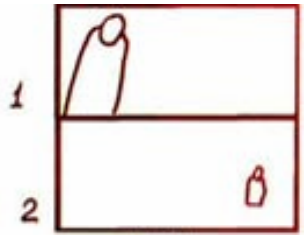
Поэтому на плане съемки скорость поворота камеры или, что тоже самое, панорамы обозначена длинной стрелкой. И еще: зритель обязательно заметит, что резко увеличилось расстояние между берегом и яхтой - масштаб фона останется прежним, а судно с рулевым необъяснимым образом многократно вырастет в своих размерах.



Вывод: и при телевизионной трансляции, и для съемки игровой сцены нужно установить камеру на катер, который будет плыть рядом с яхтой в момент съемки самого доблестного капитана. Но при этом на аппарате должен стоять объектив с большим углом захвата, т.е. с меньшим фокусным расстоянием. Только при такой съемке вам удастся соблюсти на стыке планов все требования монтажа по темпу и сохранить при переходе с кадра на кадр местоположение яхты по отношению к берегу.

9.6 3.6. Шестой принцип монтажа: по композиции кадров (смещение центра внимания)

Рассмотрим пример. Будет ли удачным стык этих планов?



С позиций принципа монтажа по крупности, нарушений нет. По фазе движущихся объектов - все верно. Но кадры все-таки комфортно не соединятся. Больше того, такой стык на экране будет выглядеть необычайно грубым. Но почему? В чем допущена ошибка?

В процессе развития действия в первом кадре центр композиции (а в данном случае и центр внимания для зрителя) к моменту завершения кадра оказался резко сдвинутым влево, почти к углу кадра. Это означает, что взгляд смотрящего на экран направлен именно в ту зону кадра, где расположено лицо персонажа.

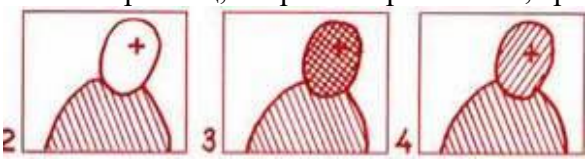
Произошла смена кадров. Зритель пристально смотрит в то же место на экране, а героя там нет. Он исчез! Где же он? Нужно искать...

В зависимости от намерений авторов, центром композиции может оказаться и ложка с супом, и картина на стене, и всадник над обрывом, и точка самолета над горизонтом.

Общая закономерность принципа монтажа двух кадров по композиции состоит в ограничении перемещения центра внимания двух стыкующихся кадров относительно друг друга. При соединении кадров обязательно будет происходить смещение центра внимания, но насколько? На какую часть горизонтали кадра?

Практика монтажа показала и подтвердила, что **смещение центра внимания по горизонтали для сохранения плавности перехода от кадра к кадру не должен превышать одной трети ширины экрана**.
Если случилось так, что центр композиции и внимания в соседних кадрах совпали по горизонтали и по вертикали, то у зрителя возникает неприятное ощущение композиционного скачка. А если кадры были сняты статично. то это еще усилит "неряшливость" монтажа.
Но данный принцип следует трактовать несколько шире. Даже в тех случаях, когда режиссер монтирует кадры с разным содержанием, клеит их встык, ему необходимо задуматься над тем, как расположены центры композиции в соседних кадрах. Хотя композиционное разнообразие планов чрезвычайно велико и подобные совпадения случаются нечасто, необходимо это знать и помнить.
Среди таких редких случаев наиболее распространен вариант, в котором режиссер снимает и монтирует подряд несколько крупных планов беседующих за столом людей.

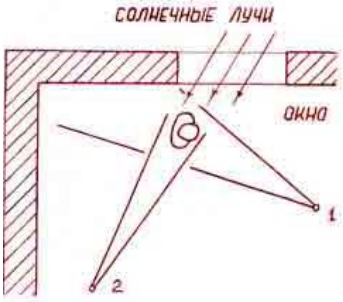
Рассмотрим пример. Допустим, идет международная встреча на высоком дипломатическом уровне. Обсуждается важный вопрос. Три дипломата слушают четвертого. После кадра говорящего следует три кадра с молчащими собеседниками. Все трое полны внимания и смотрят в одну сторону. Даже позы, которые они заняли, в чем-то совпали. Все трое - в темных пиджаках. Но один из них - белый европеец, второй - чернокожий, третий - азиат.



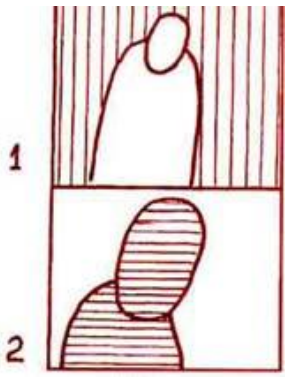
Крестиками обозначены центры внимания в каждом из кадров. Получился яркий комедийный эффект! "Белый" неожиданно превратился в "черного", а потом магическим образом посветлел до желтизны! Громкий хохот сидящих перед экраном вам обеспечен.
В подобных ситуациях следует искать выход и в разнообразии крупности планов, и в разнообразии поз персонажей, и в разнообразии ракурсов съемки, что все вместе позволит получить ряд планов, существенно отличающихся друг от друга по композиции, а значит и по расположению в кадре центра внимания. Но именно в этом состоит неукоснительное требование обеспечения комфортности восприятия монтажной последовательности кадров.

9.7 3.7. Седьмой принцип монтажа: по свету

В сцене с непрерывным ходом развития событий характер и схема освещения должны быть сохранены от первого до последнего кадра.

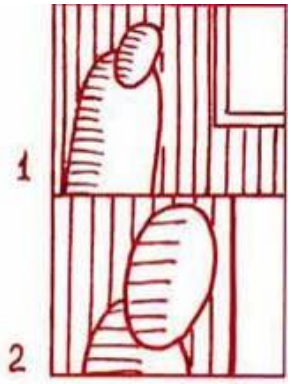


Рассмотрим пример. Герой находится в комнате у светлого окна. Рассмотрим получившуюся мизансцену на кадрах раскадровки.



Первый кадр снят так, что человек стоит на фоне темной стены, а его фигура ярко освещена солнечными лучами справа. Во втором кадре фоном оказалось сияющее от солнца окно, а фигура на контровом освещении стала полностью темной.

Чтобы сохранить "мягкость" перехода с кадра на кадр, чтобы зритель не стал вдруг щуриться от неожиданного появления ярко освещенного кадра после восприятия затемненного, нужно в одном из планов, а лучше в обоих, дать связующие детали фона и сохранить схему освещения на лице и фигуре персонажа.



Если происходит изменение освещенности и характера фона, на котором снимаются ваши герои, то эти изменения не должны намного превышать одной трети площади экрана. А в соседних кадрах лучше всегда иметь детали или куски фона, которые как бы указывают на то, что действие развивается в том же пространстве, в том же помещении.

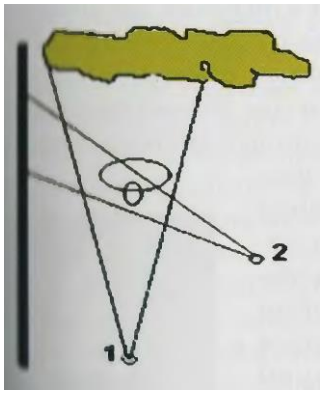
Если не будут выполнены требования седьмого принципа монтажа, то у зрителя кроме неприятных ощущений от яркой вспышке на экране еще могут возникнуть мысли о том, что герой чудом оказался в совсем ином пространстве.

Резкая смена освещенности кадра - это сильное средство воздействия на зрителя. Им часто пользуются режиссеры и операторы, но отнюдь не в тех случаях, которые мы сейчас рассматриваем, исходя из условий комфортности монтажа соседних кадров. Обычно резкое и неожиданное появление ярко освещенного или наоборот сильно затемненного кадра используется для подчеркивания остроты драматичного поворота в событиях на экране, для активного воздействия на эмоции зрителей.

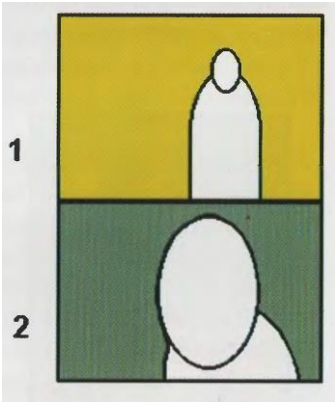
9.8 3.8. Восьмой принцип монтажа: по цвету

В современном экранном творчестве, в том числе в компьютерной графике и в компьютерной мультипликации, цвет призван играть весьма существенную роль. Сам по себе он одно из выразительных средств наряду с движением, светом, композицией кадра и т.д. А потому, когда мы начинаем снимать какую-то сцену, стоит всегда задуматься над ее цветовым решением, над тем, как будут меняться и "работать" - естественно или искусственно - окрашенные пятна в рамках кадров.

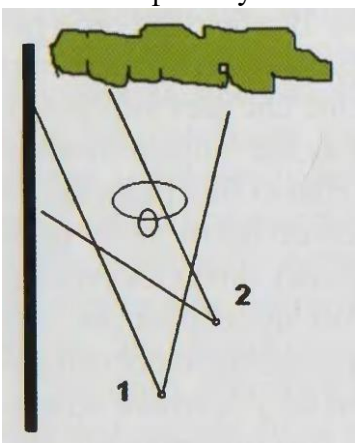
Рассмотрим пример. Вы снимаете человека на натуре. Сзади него пышные и высокие кусты создают ярко-зеленый фон, а сбоку от него находится черная стена. Снимается сцена, в которой необходимо иметь средний и крупный планы героя. Или, допустим, снимаем интервью - двумя камерами. Два оператора поставили свои аппараты так, как это видно на мизансцене. Правильно ли они поступили? Смонтируются ли кадры, снятые с первой и второй точек?

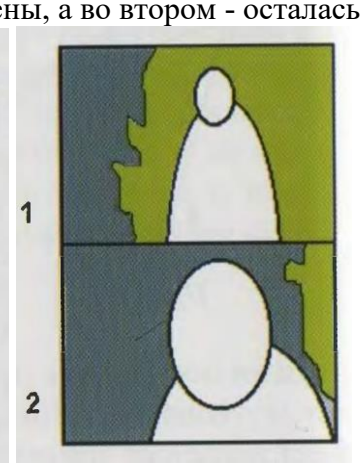


Вообразите себе результат. В первом кадре человек снят на фоне зелени. Он дает интервью. А во втором кадре - продолжение того же интервью без разрыва во времени, но почему-то совсем в другом пространстве, где нет и намека на зеленую растительность. Невольно у зрителя возникает вопрос: что произошло? Каким образом этот герой мгновенно "перелетел" в какое-то новое место.



Решение этой задачи не представляет никакой сложности. Поставьте камеры так, чтобы в первом кадре присутствовал на фоне кусок стены, а во втором - осталась бы часть кустов.





В общей трактовке плавности перехода при изменении цветовых пятен от кадра к кадру существует одно простое правило: в предшествующем плане должно присутствовать пятно, которое занимает около одной трети площади в рамке кадра.

Зрительский глаз должен обязательно за что-то "зацепиться" в цветовом решении композиции, что-то "ухватить" в первом кадре, чтобы во втором для него не стало полной неожиданностью появление большого совершенно нового цветового фона или пятна.

Обеспечение комфортности восприятия требуется не всегда. Напротив, в отдельных случаях, по режиссерскому замыслу, требуется активное воздействие на эмоциональность восприятия экранного рассказа. Тогда следует идти на прямое нарушение этих условий.

9.9 3.9. Девятый принцип монтажа: по смещению осей съемки

Всмотритесь и вдумайтесь в планы съемок. Первое, что необходимо осознать: результат первой съемки от второй существенно отличаться не будет. Несовпадения главным образом проявятся в уровнях четкости и нечеткости фона и в степени смягчения черт героя при съемке среднего плана длиннофокусным и короткофокусным объективами.

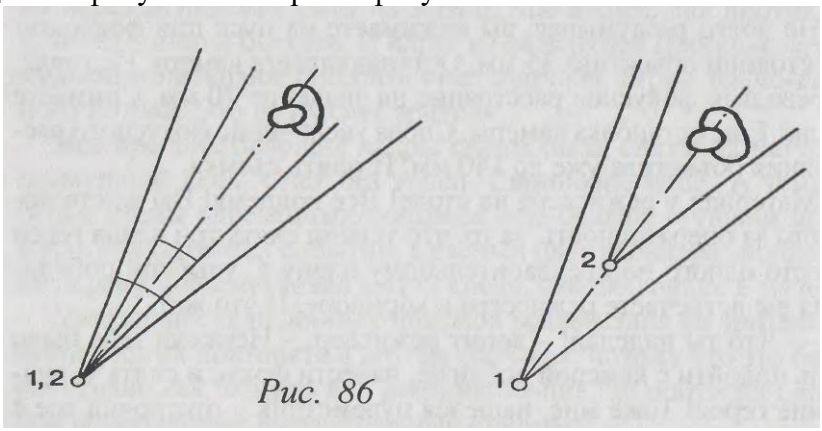
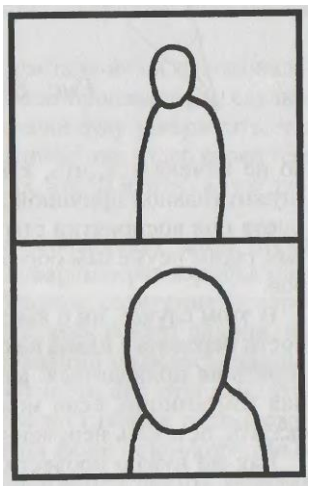


Рис. 86

В самом деле: принцип монтажа по крупности соблюден, даже принцип изменения композиции кадров выполнен! Почему же не монтируются эти планы?

Самое парадоксальное обстоятельство, как показывает опыт, состоит в том, что обычно объяснение этого принципа плохо воспринимается с рисунков на бумаге или на доске в аудитории. Особенно операторы относятся с большим недоверием к его сути. Поэтому проделайте мысленный эксперимент: снимите "наезд" на человека от общего до крупного плана с помощью трансфокатора, вырежьте два куска из этого наезда и смонтируйте их.

Просматривая, даже мысленно, такой монтаж, можно убедиться в том, что вы ощутите неприятные рывки или скачки на склейках.



В этом примере эффект нелепого монтажа становится как бы усилен тем, что непрерывное движение превращено в дергающееся. Человек на экране как бы "прыгает" на зрителя в момент соединения кадров. А это раздражает.

А секрет неприятного "прыгающего" эффекта состоит в том, что с изменением крупности плана ощущение изменения композиции кадра оказывается ложным. Абрис, контуры фигуры человека или его части остаются неизменными. и пропорции расстояний от центра композиции до рамок экрана практически не меняются, а тем более - расположение деталей фона по отношению к фигуре.

Как правило, зритель обращает все внимание на лицо и глаза героя, а их расположение на экране при такой съемке существенно не изменяется, и это, как раз служит главной причиной дискомфорта при восприятии стыка снятых таким неумелым образом кадров.

Ни о какой плавности перехода с плана на план, в этом случае, говорить не приходится: конструкция композиции, принцип ее построения остались неизменными.

Как же нужно провести такую, на первый взгляд, незамысловатую съемку?

Сделайте вместе с аппаратом не только три шага вперед, но еще обязательно шаг в сторону, "сойдите" с оси своего объектива вправо или влево. чтобы новая композиция стала наиболее выразительной и более точно передавала содержание нового кадра.

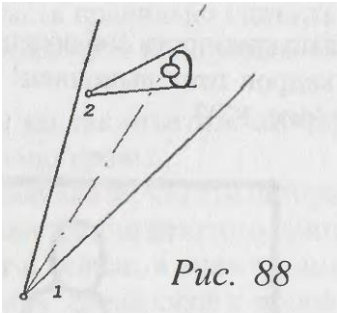


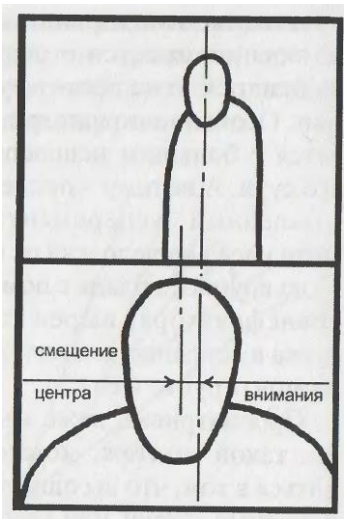
Рис. 88

За счет изменения пропорций расположения центра композиции по отношению к рамкам кадра и по причине изменения фона позади от главного объекта произойдет такое изменение композиции следующего снимаемого кадра, которое зритель воспримет легко и не заметит стыка кадров в монтаже. Такая композиционная трансформация плана, как небольшое смещение центра композиции, обеспечит ту меру контраста соседних в монтаже кадров, которая требуется для обеспечения комфортности восприятия их стыка.

На плане съемки и в раскадровке это будет выглядеть так. как показано на рисунках.

Кроме того, что уже сказано, "обегание" объекта при съемке позволяет дополнительно удовлетворить потребность человека разглядеть объект с разных сторон.

Постарайтесь припомнить, как нарастали ваши эмоциональные впечатления, когда вы осматривали произведения скульптуры в музее. Вы сначала делали несколько шагов вправо или влево перед тем как остановиться перед каждым из них, чтобы найти самую лучшую точку восприятия шедевра. Еще более ярко такая потребность возникает, когда перед вами произведение архитектуры. Не современная коробка массовой застройки. а уникальное образное сочетание и переплетение крупных объемов. Передвигаясь вокруг здания, вы добиваетесь того, чтобы в вашем сознании родилось ощущение объемности сооружения, рельефности его отделки, чтобы детали первого и второго планов по глубине расположения от вас стали бы перемещаться на фоне основного объема. Именно в такие моменты передвижения вокруг объекта нарастает и крепнет чувство восторга, вызванное встречей с подлинным произведением искусства.



Природа, как нарочно, придумала эту особенность восприятия. которая продиктовала экранному творчеству довольно жесткую .закономерность условий съемки и стыка в монтаже соседних кадров с одним и тем же главным объектом.

А девятый принцип заключает в себе весьма простую истину: **никогда не снимайте следующий кадр, находясь на оси объектива предыдущего кадра, сделайте перед съемкой шага два в сторону, измените крупность плана и осуществляйте съемку.**

Но если отойти чуть влево или вправо, да еще немного приподнять или опустить камеру, то будет достигнуто особое изящество в композиционном решении каждого следующего кадра. Этот принцип распространяется на съемки любого объекта: человека, автомобиля и даже слона, только не забывайте сохранять направление взгляда или движения в кадре при смене точек съемки.

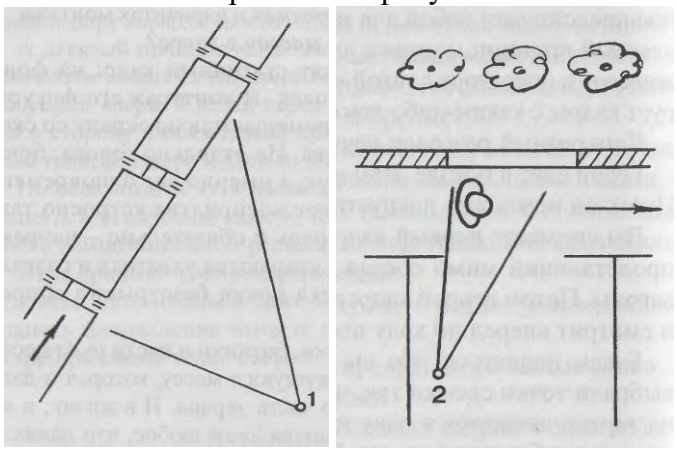
9.10 3.10. Десятый принцип монтажа: по направлению движения основной массы объектов в кадре

Десятый принцип соединения соседних кадров - один из самых важных в монтаже изобразительного ряда обоих видов экранного творчества. Он диктует свои требования и условия в самых разнообразных случаях, приемах и вариантах монтажа. Что же такое - "движущаяся масса" в кадре?

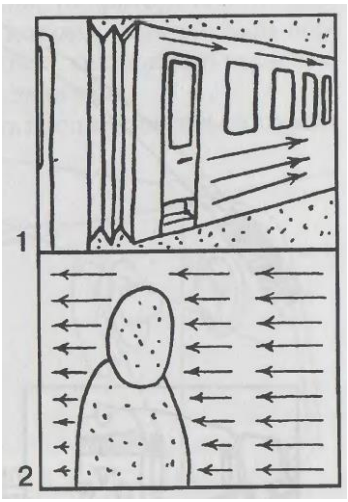
Самый простой пример. Снят статичный кадр: на фоне леса идет человек. В контурах его фигуры все видимые нами элементы перемещаются по экрану со скоростью его движения. Не

отдельно голова, брюки, пиджак, ботинки и кисти рук, а именно все одновременно. А человеческое и зрительское восприятие устроено так, что наши глаза в первую очередь и обязательно направляются на движущийся объект, стараются ухватить и разглядеть его.
И при этом наш взгляд почти безотрывно сопровождает этот предмет. Так вот - голова, пиджак, брюки, ботинки и кисти рук представляют собой некую движущуюся массу, которая в данном случае занимает небольшую часть экрана. Сначала мы и в жизни, и на экране "впиваемся" взглядом во все, что движется, а только потом начинаем разглядывать что же это такое.
Движущийся объект может занимать в кадре любую часть его площади и даже весь кадр целиком. Все, что находится в пределах силуэта этого объекта, перемещается по экрану и в первое мгновение представляет собой для зрителя движущуюся массу.
Поэтому десятый принцип монтажа определяет, как нужно поступать режиссеру и оператору с такой "массой", когда они снимают и монтируют кадры с каким-либо движением внутри этих кадров.

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



В первом кадре мелькающие вагоны заняли большую часть площади в пределах рамки. Но и во втором вы постарались: пейзаж за окном вагона почти во весь кадр стремительно несется навстречу герою.
А теперь вдумаемся в то, что получится в монтаже после такой съемки и что увидит и испытает зритель? Попробуем вместе с ним пережить эти впечатления.
В первом кадре слева направо часто-часто проскакивают один за другим вагоны поезда. Кадр наполнен движением. Зритель воспринимает эту движущуюся почти во весь экран массу окон, сцепок, колес... И как раз в этот момент, когда глаза привыкли, можно сказать адаптировались, к движению поезда, вы... меняете кадр.
Во втором - герой стоит на фоне окна. Мимо проносится лес. Этот кадр тоже наполнен движением.
А теперь обратите внимание на стрелки, которые нарисованы в этих кадрах.



И в одном кадре много движения, и в другом. Но они направлены навстречу друг другу. Поэтому при смене кадров зрителя буквально шарахнет по глазам вся масса несущегося навстречу леса. Ни о какой комфортности восприятия говорить не приходится.

Что же делать?

Если немного напрячь свое воображение и мысленно проиграть несколько разных вариантов съемки и монтажа, то с полной уверенностью можно сказать, что вы отыщете выразительный, эффектный и одновременно комфортный вариант стыка кадров с тем же самым содержанием.

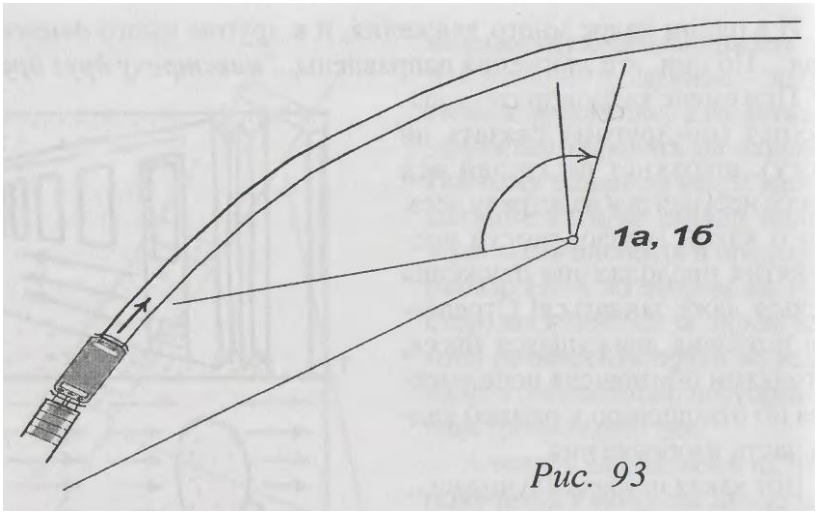
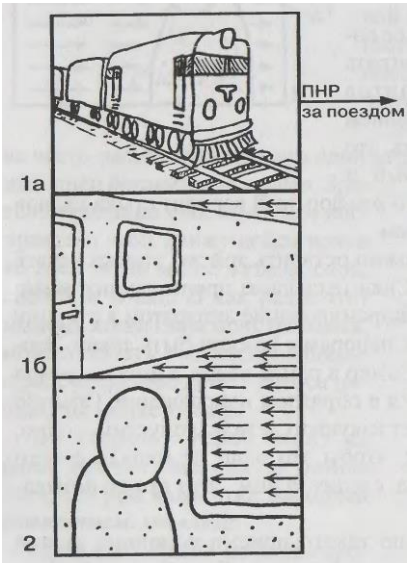


Рис. 93

Первую точку съемки можно оставить той же. Затем, сняв с десяток пролетающих мимо вагонов, следует начать быстрое панорамирование аппаратом в сторону движения поезда. Скорость панорамы должна быть такой, чтобы один из вагонов как бы замер в рамке кадра, а шпалы, земля и пейзаж стали бы двигаться в обратном направлении. Обычно для этого оператор выбирает какую-то деталь, допустим окно, и поворачивает камеру так, чтобы оно не меняло своего положения в рамке кадра, следит за ним. Этот прием называется панорамой слежения.



Благодаря использованию этого приема, половина задачи нами уже решена: на несколько мгновений выбранный вагон прекратил стремительное движение вдоль экрана. А нескольких десятых секунды, пока он не успел еще далеко умчаться, нам вполне достаточно, чтобы подготовить комфортный переход в следующий кадр.

Только начинать такой кадр лучше с другой композиции - как бы встречая поезд в статичном кадре 1а. Затем выполняем панораму слежения, провожая "взглядом" вагон до положения 16, потом останавливаем и выключаем камеру.

Во второй кадр тоже можно внести некоторые изменения для достижения идеальной комфортности стыка. Для этого необходимо переставить героя на фон стены вагона, а окну отдать не более одной трети площади кадра. Точками на раскадровке показаны те элементы композиции, которые в данный момент неподвижны на экране.

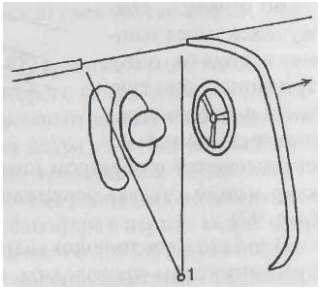
Если этот монтажный кусок сцены сопроводить нарастающим стуком колес, то зритель обязательно ощутит стремительность движения поезда с самого начала первого кадра и до конца второго. Это поможет пережить ему ощущение движения.

Теперь можно прокомментировать процесс зрительского восприятия стыка кадров.

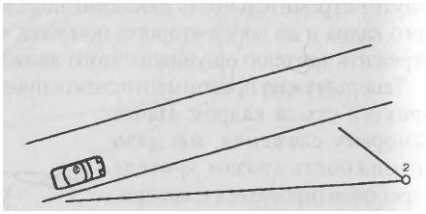
Начав панораму слежения, мы дали возможность глазам зрителя переориентироваться с восприятия движения в одну сторону некоторой "массы" кадра на восприятие движения в противоположную сторону.

Это обстоятельство и позволило нам добиться мягкого, незаметного перехода с плана на план. Мы принудили глаза зрителя к восприятию нового движения и во втором кадре продолжили движение в этом же направлении. Даже если бы мы оставили второй кадр без изменений, стык получился бы почти комфортным.

Рассмотрим следующий пример. По шоссе движется автомобиль. За рулем - ваш герой. Начнем с его среднего плана. Итак, первый кадр - водитель в кабине движущегося авто, он снят с соседнего сидения так, что элементы машины остались за рамкой кадра.

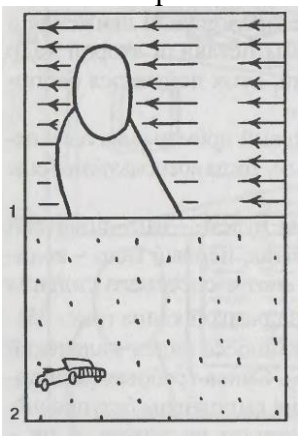


Второй кадр - статичный. Далеко на шоссе виден маленький приближающийся автомобиль.



Требование принципа сохранения направления движения снова выполнено безупречно. Сняли. Монтируем. Проверяем результат на экране. А он - неутешительный: стык гладким не получился. Придется анализировать впечатление от экспериментального просмотра. Снова - стрелками и точками. В первом кадре фигура водителя занимает примерно четверть площади экрана. Остальная часть занята движущейся массой.

Во втором - движущаяся масса занимает только одну тридцать шестую часть площади, ограниченной рамкой, но перемещается в обратном направлении. По сути дела, второй кадр можно считать содержащим неподвижное изображение.



При таком соединении кадров глаза зрителя неизбежно будут вынуждены производить после появления второго кадра крайне неприятную для них перестройку с восприятия движения на восприятие статичного изображения, а потом еще приноравливаться к слежению за объектом в обратном направлении.

Наше зрительное восприятие обладает некоторой инерцией, что сравнимо с инерцией физических тел. Эффект монтажа кадра, наполненного движением, со статичным кадром сравним с ощущениями бегущего человека, если на его пути поставили толстое прозрачное, незаметное для него стекло. Наша подопытная персона неизбежно очень больно ударится о неподвижную преграду (трюк, который сотни раз использовался в кино). Преграда неожиданно оказывается на пути этого человека, и статичный кадр после динамичного для зрителя тоже неожиданность.

Монтаж кадров водителя и автомашины на дороге как раз произведет эффект неожиданного столкновения с неподвижным предметом, но только жертвой столкновения окажется наше восприятия. Как быть?

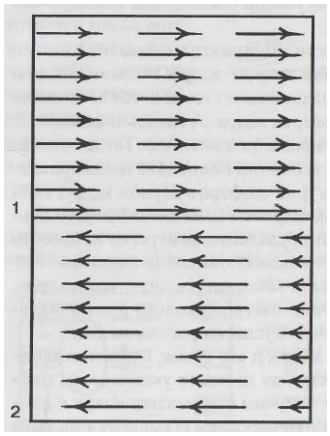
Вариантов "лечения" такой убогой съемки, как всегда, - несколько. Назовем только два.

Для создания комфортности восприятия стыка можно несколько изменить точку съемки второго кадра, его композицию и прием. Аппарат перенести подальше от шоссе, чтобы снимать автомобиль движущимся поперек кадра. А начать кадр - прямо с панорамы слежения за машиной.

Тогда движение фона за силуэтом кабриолета будет точно совпадать по направлению с движением фона за фигурой шофера в первом кадре. Следует предусмотреть совпадение темпа или скоростей движения фонов.

При значительном удалении камеры от автомобиля скорость движущейся массы может оказаться слишком медленной, и тогда зритель все-таки "споткнется" на стыке кадров. Чтобы избежать ошибки, лучше снять несколько дублей объективами с разными фокусными расстояниями.

Второй вариант. В конце первого кадра сделать панораму с водителя на спидометр, стрелка которого указывает на цифру 120. Таким образом мы получим завершение плана в виде статичного изображения. А оно без проблем обеспечит "чистый" переход к кадру снятому первоначально по схеме.



И, наконец, самый острый пример для иллюстрации принципа монтажа по направлению основной движущейся массы кадра. В нем предельно отчетливо проступает его суть.
По причине отсутствия образования иногда начинающие "режиссеры" пытаются поставить в монтаже одну за другой две панорамы, снятые с движением камеры в противоположных направлениях.
Ничего более варварского для зрительного восприятия придумать невозможно. А если идут на экране подряд два стыка трех панорам с разными направлениями движения, то с гарантией можно сказать, что эффект такого монтажа будет равен воздействию рвотного порошка.
Чтобы не "бросать" дорогого зрителя из стороны в сторону как на гонках автомобилей по серпантину, в кино еще на заре его развития был отработан простейший прием съемки. Всякую панораму оператор обязательно снимает, начиная ее со статики и заканчивая статикой. Две секунды в начале кадра и столько же в его конце - без движения. Так обычно выполняется съемка любой панорамы независимо от будущего монтажа.
Только в этом случае у режиссера появляется определенная свобода выбора наиболее интересного монтажного решения. У него, что называется, развязаны руки для поиска наиболее выразительного монтажного хода. Он может смонтировать любой статичный кадр со статичным началом панорамы и, после завершения панорамы статичным куском, снова поставить статичный кадр.
Может отрезать статичные куски панорам, если они сняты в одном направлении и соединить их между собой как продолжение обзора, например, какой-то местности и т. д.

Монтаж по движению основной массы кадра - один из самых распространенных видов соединения двух кусков в подлинном экранном творчестве. В общем случае, для обеспечения комфортности соединения планов с движением какой-то части изображения в кадре, необходимо выполнить несколько простых условий.
1. Направления движущихся масс в соседних кадрах должны совпадать или иметь близкие векторные значения.
2. При монтаже кадра с полностью статичным изображением с кадром, в котором имеется движущаяся масса, эта масса должна занимать менее одной трети площади всего изображения.
3. Скорость движения масс в смежных кадрах должна полностью совпадать или быть достаточно близкой, т. е. темп движения в одном кадре не должен отличаться от темпа движения в следующем.

Выполнение этих условий позволяет чрезвычайно эффектно монтировать, соединять между собой кадры с движением - не только те, которые являются продолжением один другого по

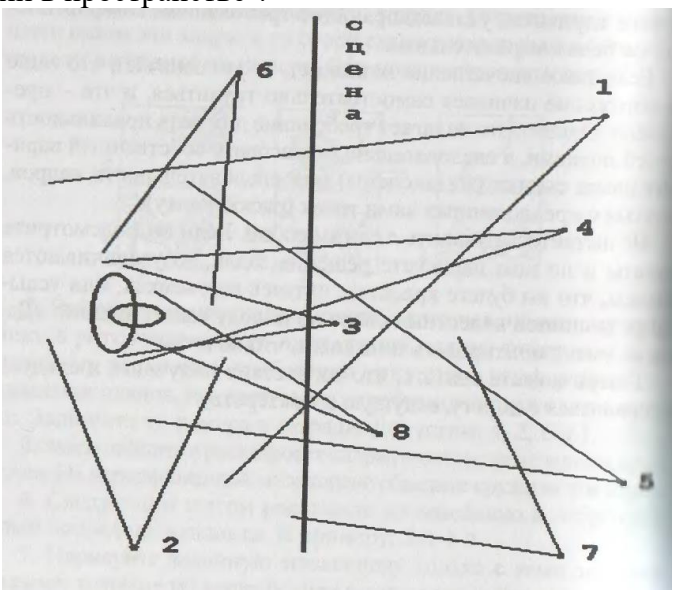
своему действию в какой-то сцене, но, что не менее замечательно, монтировать по движению кадры совсем не связанные сюжетом, а только мыслью автора. Иногда режиссеры и монтажеры пользуются инерционным свойством нашего зрения, чтобы соединить совершенно разные по содержанию кадры.
Например, можно смонтировать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

Все десять принципов составляют всего лишь азы профессионального мастерства режиссеров, операторов и монтажеров в их экранном творчестве. Но без знания этих принципов невозможно грамотно и достойно осуществить ни одну съемку в кино или на телевидении.

10 4. УПРАЖЕНИЯ ПО ПРИЕМАМ МОНТАЖА

10.1 4.1. Упражнение №1

Задание: "Снять" пять кадров монолога Гамлета. Съемка производится на репетиции. Зал пуст и камеру можно поставить в любое место зрительного зала. Актер читает монолог, стоя на одном месте. Требуется при съемке соблюсти комфортные условия восприятия "по крупности" и "по ориентации в пространстве".

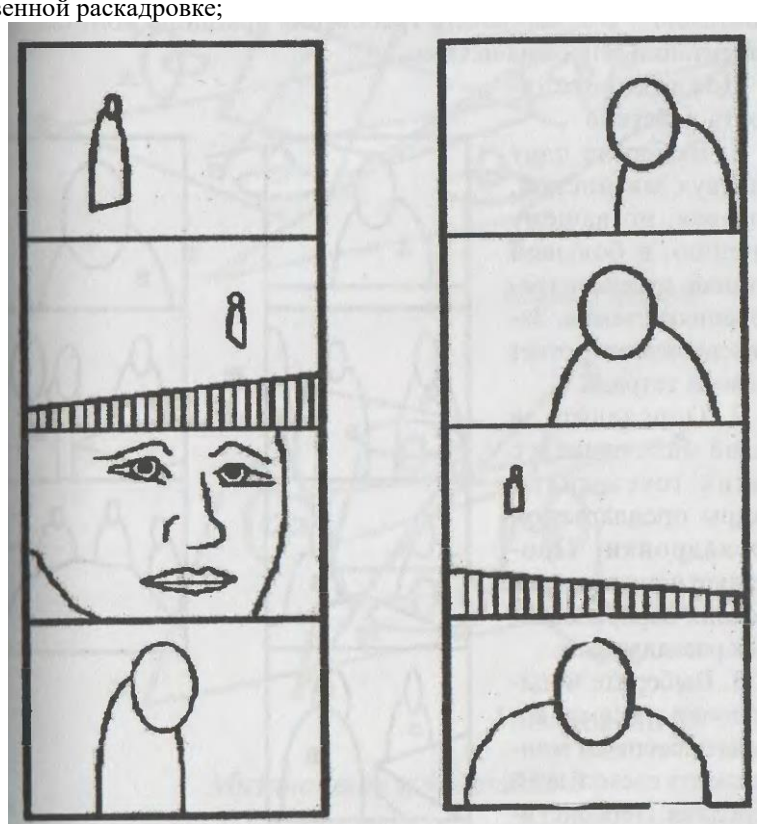


План мизансцены к задаче №1

Последовательность действий:

- определить, по мизансцене и раскадровкам, какой кадр снят с какой точки. Поставьте на своих, перерисованных раскадровках, номера кадров, соответствующие номерам точек съемки;
- выберите пять точек из восьми, которые удовлетворяют требованием задачи;

- нарисуйте мизансцену с героем и выбранными точками съемки;
- определите последовательность монтажа выбранных кадров и нарисуйте их в этой последовательности в собственной раскадровке;



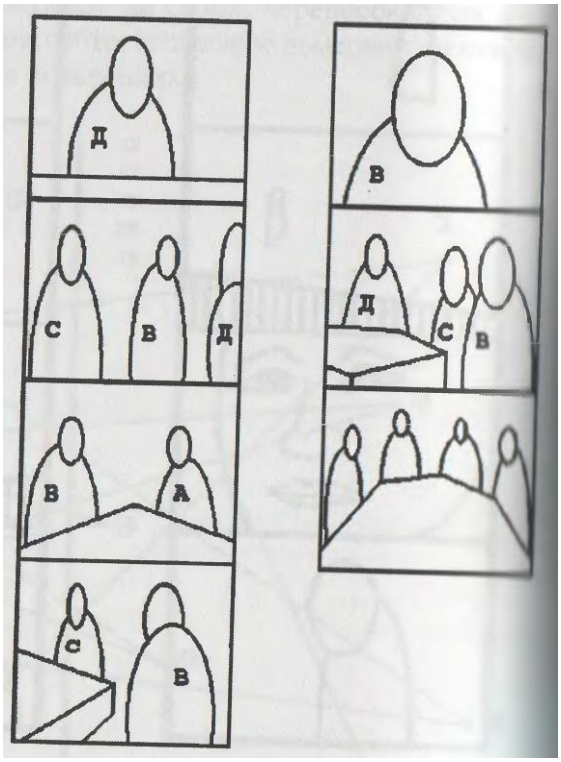
10.2 4.2. Упражнение №2

«Снять» телепередачу - беседу за столом с четырьмя участниками. Передача будет длинной, например, о проблемах современного образования в высшей школе. Режиссер и операторы должны быть готовы в любой момент снять любого из четырех говорящих.

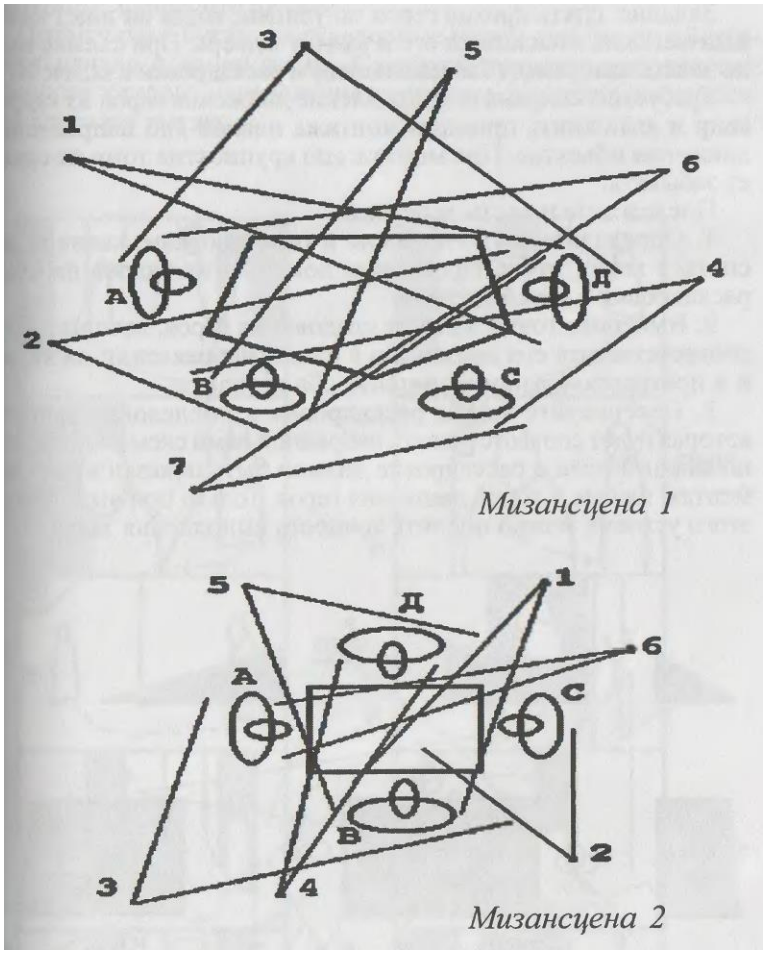
Требуется так выбрать точки съемки, чтобы в процессе передачи можно было снимать любого человека любой камерой монтажно, то есть выполнять требования принципа монтажа "по ориентации в пространстве".

Последовательность действий:

- выберите одну из двух мизансцен, которая в большей степени отвечает требованиям съемки;
- определите, в какой мизансцене и с каких точек сняты кадры предлагаемой раскадровки; проставьте номера кадров в раскадровке;
- выберите четыре точки из семи, которые обеспечат монтажность съемки всей передачи. Перерисуйте мизансцену с этими четырьмя точками;
- нарисуйте последовательность из четырех кадров, обеспечивающих выполнение принципов комфортности восприятия.



Раскадровка к задаче №2



Планы мизансцен к задаче №2

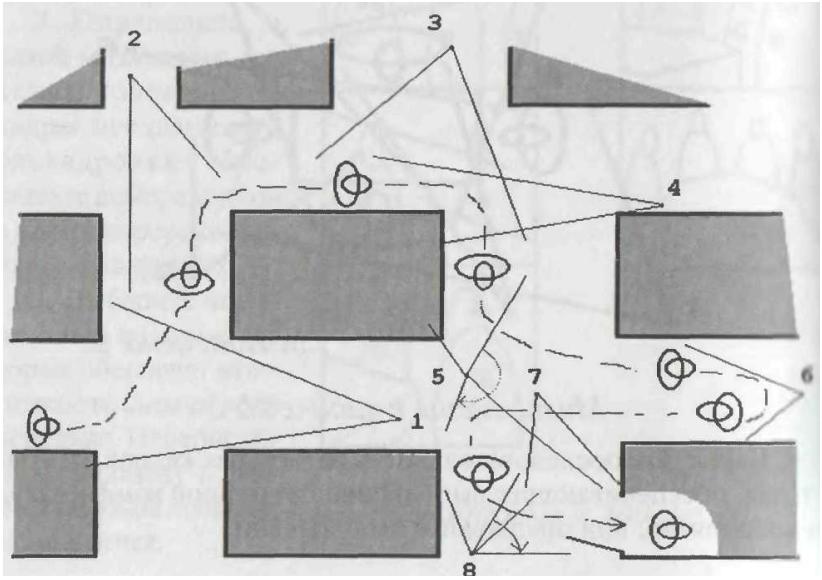
10.3 4.3. Упражнение №3

«Снять» проход героя по улицам, когда он ищет книжный магазин, отыскивает его и входит в дверь. При съемке можно делать панорамы.

Требуется: сохранить направление движения героя из кадра и кадр и выполнить принцип монтажа планов «по направлению движения объекта». Про монтаж «по крупности» тоже не следует забывать.

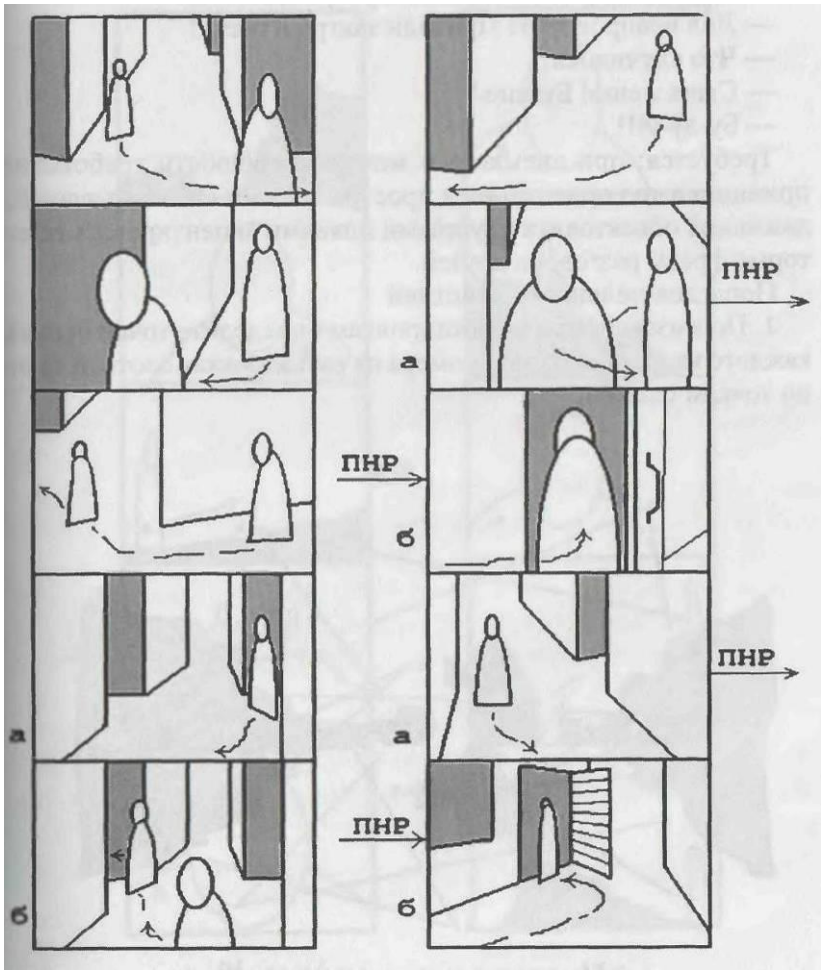
Последовательность действий.

1. Определите по мизансцене и раскадровкам, какие кадры сняты с каких точек. Проставьте номера этих кадров на схеме раскадровки в своей тетради.
2. Выберите точки на пути следования героя, которые будут соответствовать его движению в одном направлении на экране и в противоположном. Запишите оба варианта.
3. Перерисуйте кадры раскадровки в последовательность, которая будет соответствовать избранной вами схеме. Обязательно каждый план в раскадровке должен быть показан в двух моментах: начала и конца движения героя. Только при выполнении этого условия можно оценить точность выполнения задания.



Если вы усмотрели в раскадровках и мизансцене два варианта съемок, нарисуйте их оба.

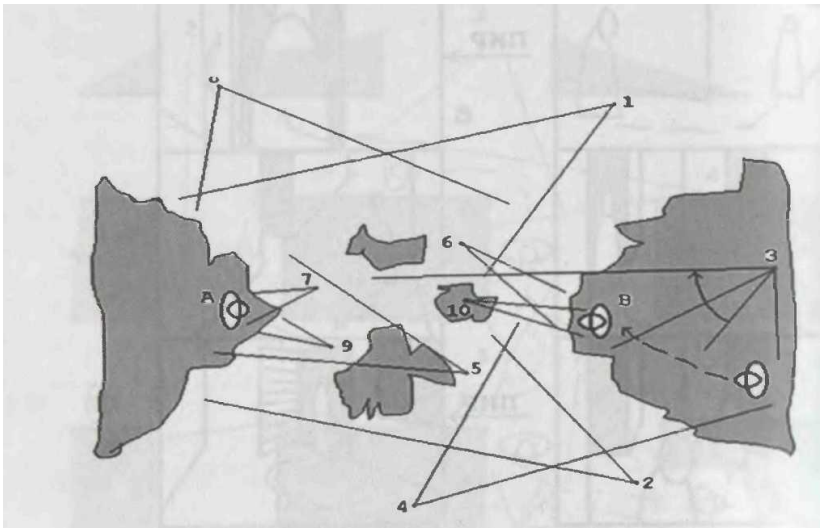
Примечание: буквы, поставленные рядом с кадрами, обозначают начало и конец плана. Стрелкой показано направление поворота камеры, направление панорамы. На своих раскадровках сделайте так же.


ПНР
а
ПНР
б
ПНР
а
ПНР
б
а
б

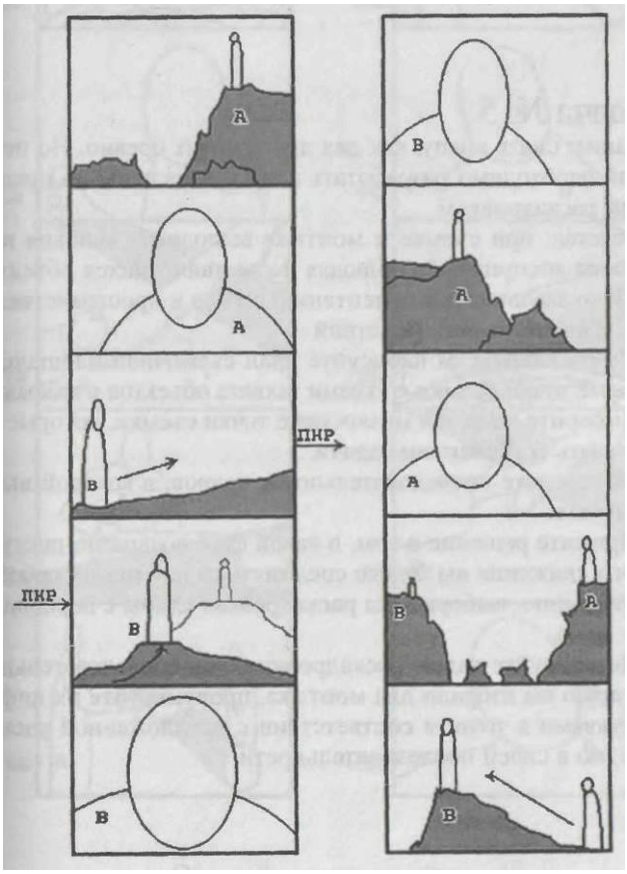
10.4 4.4. Упражнение №4

Снять сцену, как один горец приглашает другого на свадьбу сына. Арчил стоит на одной стороне ущелья и ждет своего друга. Вахтанг с некоторым опозданием приходит на обычную встречу. Между ними происходит разговор:
— Здравствуй, Арчил! — кричит Вахтанг.
— Здравствуй, Вахтанг! Почему опоздал?
— Дел невпроворот! Приходи завтра в гости!
— Что случилось?
— Сына женю! Будешь?
— Бу-ду-у!!!

Требуется: при съемке и в монтаже соблюсти требовании принципов «по ориентации в пространстве» и «по направлению движения объектов», а крупными планами акцентировать некоторые фразы разговора друзей.
Последовательность выполнения задания.
1. По мизансценам и раскадровкам определите точки съемки каждого кадра. Расставьте номера на раскадровках соответственно точкам съемки.



2. Выберите точки съемки, соответствующие требованиям задачи. Если вы найдете два варианта решения задачи, то сделайте оба выбора.
3. Перерисуйте кадры раскадровки в избранной вами последовательности и напишите рядом слова, которые произносятся героями в этих кадрах.


A
A
B
ПКР
B
ПКР
B
B
A
A
B
A
B

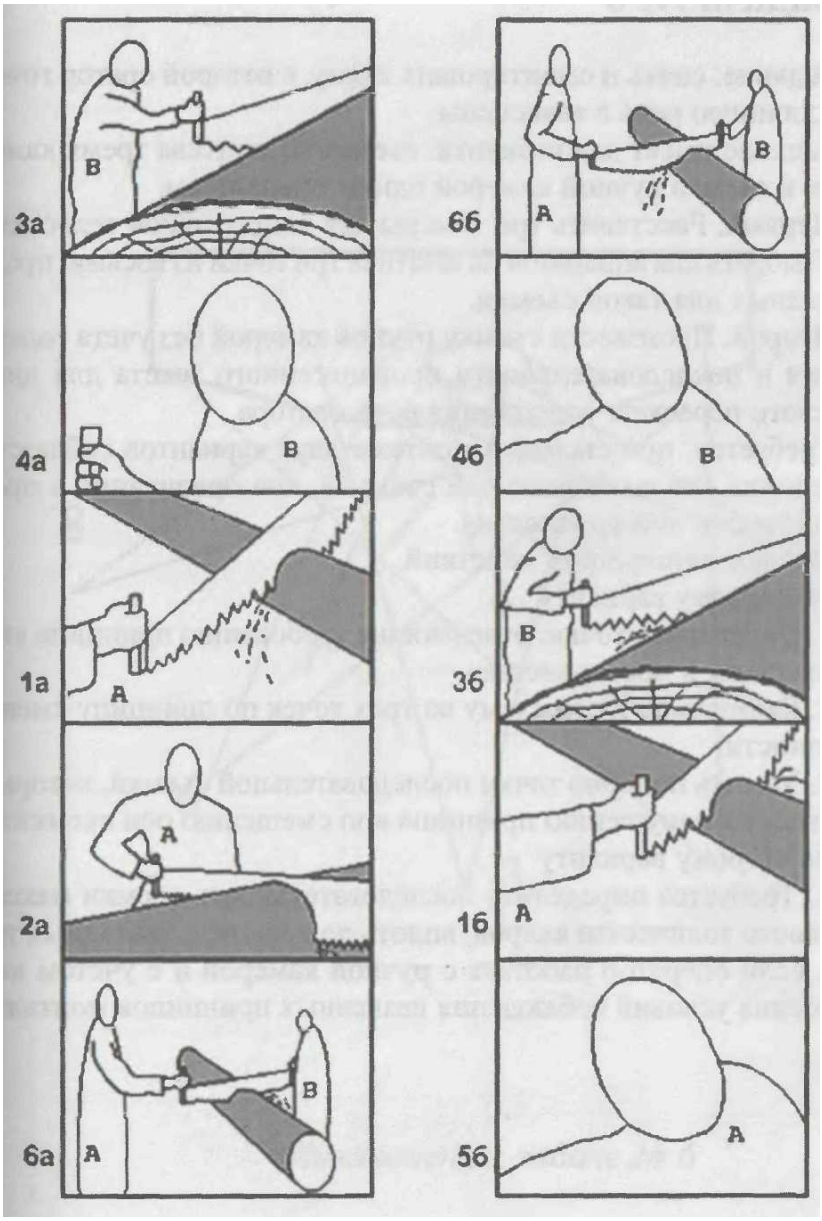
10.5 4.5. Упражнение №5

Задание: снять сцену, как два друга пилят бревно. Но перед съемкой необходимо разработать план мизансцены по предложенным раскадровкам.

Требуется: при съемке и монтаже выполнить условия комфортности восприятия, соблюдая фазы движущихся объектом, монтаж по крупности и ориентацию героев в пространстве.

Последовательность действий:

1. По раскадровкам нарисуйте план съемочной площадки и расставьте точки съемки с углами захвата объектов в кадрах.
2. Выберите на своей мизансцене точки съемки, которые будут отвечать требованиям задачи.
3. Определите последовательность кадров, в которой вы ихсмонтируете.
4. Примите решение о том, в какой фазе возвратно-поступательного движения вы будете соединять кадры между собой и, соответственно, выберите на раскадровках планы с персонажами «а» и «б».
5. Перерисуйте кадры раскадровки в той последовательности, которую вы избрали для монтажа, пронумеруйте их цифрами и буквами в точном соответствии с предложенной раскадровкой, но в своей последовательности.



10.6 4.6. Упражнение №6

Задание: снять и смонтировать сцену, в которой оратор говорит длинную речь с авансцены. Задание имеет два варианта: съемка со штатива тремя камерами и съемка ручной камерой одним оператором.

Первый. Расставить три камеры для непрерывной телесъемки. Выбрать для аппаратов на штативе три точки из восьми, предложенных для такой съемки.

Второй. Произвести съемку ручной камерой без учета содержания и последовательности произнесенного текста для дикторского пересказа содержания речи оратора.

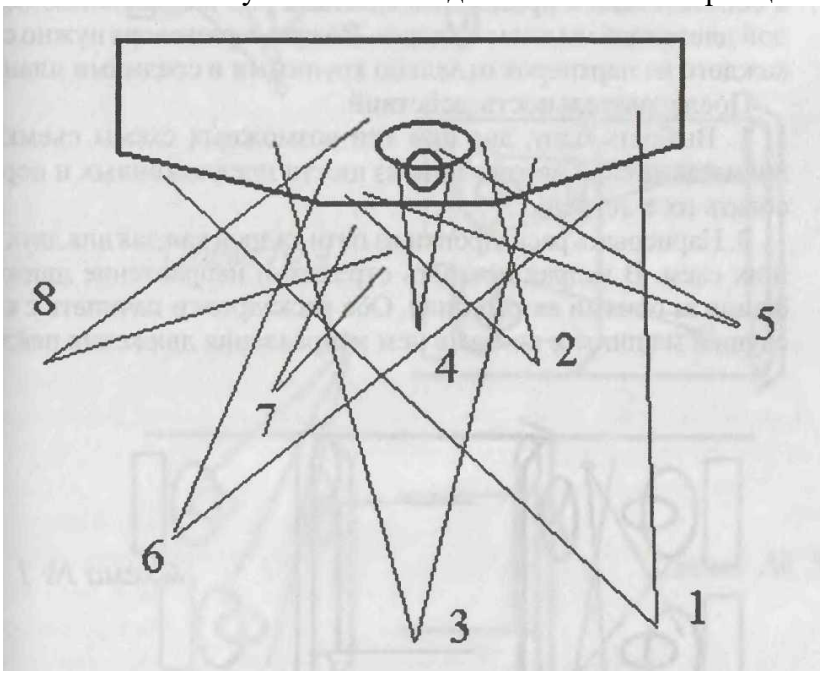
Требуется: при съемке и монтаже двух вариантов соблюсти принципы «по смещению оси съемки», «по ориентации в пространстве» и «по крупности».

Последовательность действий по первому варианту:

- определить точки, отвечающие требованию принципа «но ориентации в пространстве»;
- выбрать лучшую схему из трех точек по принципу смены крупности;
- указать попарно точки последовательной съемки, которые приведут к нарушению принципа «по смещению оси съемки».

Последовательность действий по второму варианту:

- определить последовательность съемки максимального количества кадров, вплоть до восьми, с указанных точек, если оператор работает с ручной камерой и с учетом выполнения условий соблюдения названных принципов монтажа.



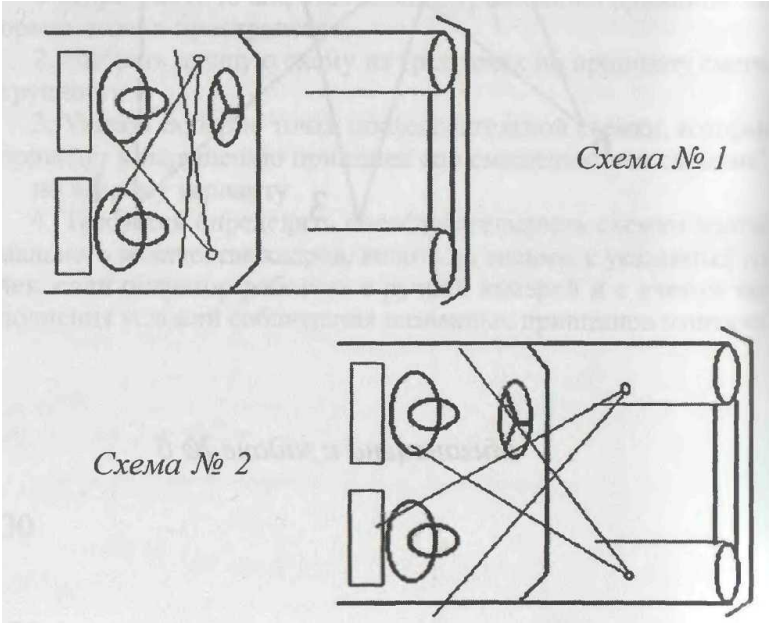
10.7 4.7. Упражнение №7

Задание: снять разговор двух людей, едущих в автомашине. Они поочередно обмениваются отдельными фразами во время и движения лимузина. Первый кадр этой сцены уже снят. Машина едет слева направо, а кадр снят панорамой слежения.

Требуется: выполнить условия съемки и монтажа кадров в соответствии с принципом монтажа «по направлению основной движущейся массы в кадре». Во время разговора нужно снять, каждого из партнеров отдельно крупными и средними планами.

Последовательность действий:

- выбрать одну, две или три возможных схемы съемки во время движения автомобиля из шести предложенных и перерисовать их;
- нарисовать раскадровки из пяти кадров каждая для двух лучших схем. В кадрах показать стрелками направление движении фонов за окнами автомобиля.
- обе раскадровки начинать с кадра едущей машины и показа в нем направления движения пейзажа.



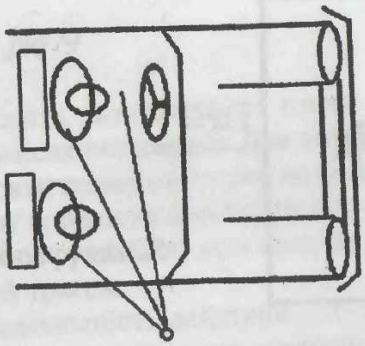


Схема № 3

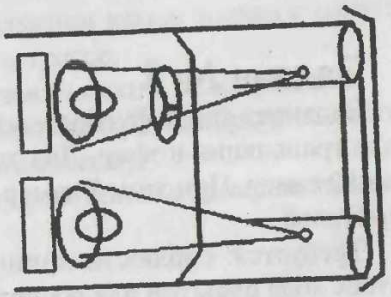


Схема № 4

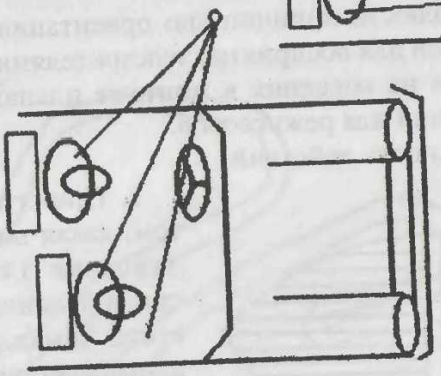


Схема № 5

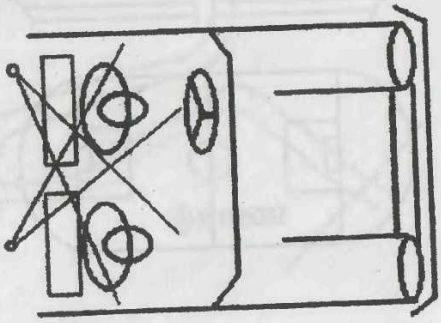
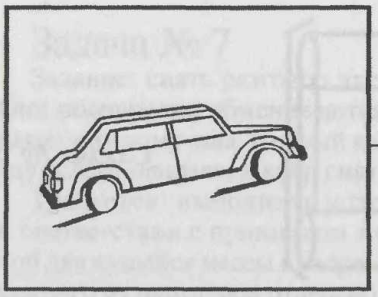


Схема № 6



Кадр к задаче № 7

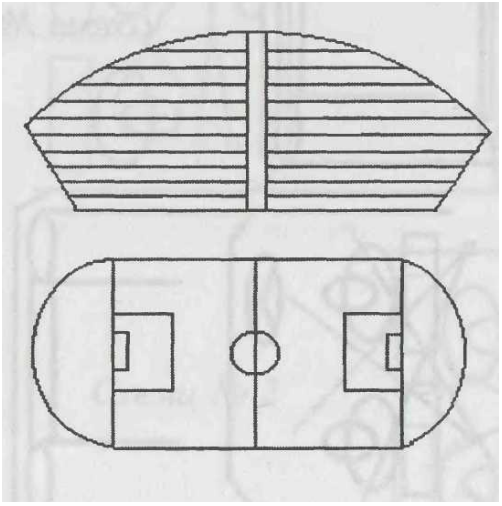
10.8 4.8. Упражнение №8

Задание: снять футбольный матч на стадионе со зрителями для трансляции в эфир. Для этого разработать схему расстановки 10 камер. При этом 7 камер должны снимать игру, а 3 камеры - зрителей.

Требуется: соблюсти принцип «по ориентации в пространстве» хода событий для восприятия телезрителями. Требования смены крупности на соседних в монтаже планах не должны вызвать затруднений для режиссеров.

Последовательность действий:

- принять решение о том, какая линия взаимодействия для вас будет главной: линия взаимодействия команд или линии взаимодействия «игроки-зрители».
- определить количество объектов взаимодействия,, сколько их?
- нарисовать схему стадиона с трибуной и расположить на плане все 10 камер.



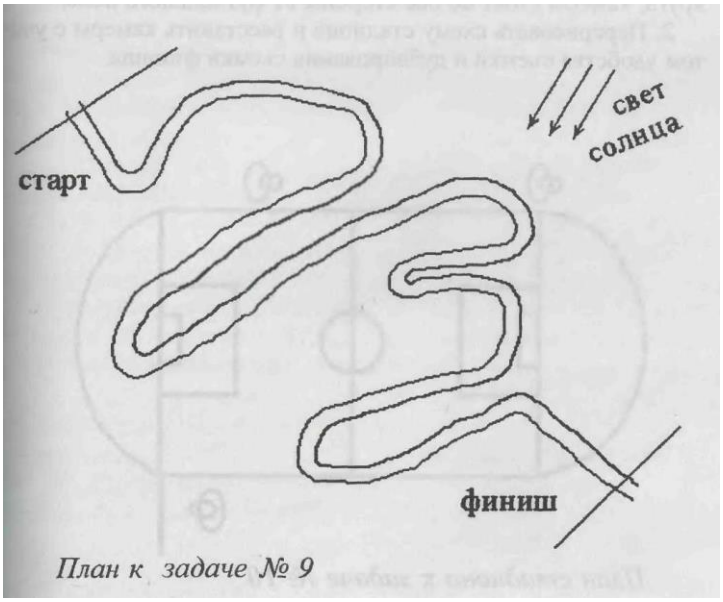
10.9 4.9. Упражнение №9

Задание: снять велосипедные гонки по пересеченной местности для трансляции в эфир. Для этого разработать схему расстановки десяти камер от старта до финиша.

Требуется: соблюсти принципы «по направлению движения объекта» и «по крупности» при съемках велосипедистов на протяжении всей трассы.

Последовательность действий:

- принять решение о расположении камер только с одной или с двух сторон по отношению к трассе.
- соотнести расположение точек съемки с освещением.
- принять решение о том, сколько камер и где будут снимать велосипедистов с движения (с автомобиля).
- нарисовать возможную схему расстановки камер на трассе.



План к задаче № 9

10.10 4.10. Упражнение №10

Задание: снять соревнования по бегу на 3 тысячи метров на стадионе для трансляции в эфир пятью камерами. Камеры во время съемки могут панорамировать.

Требуется: при расстановке камер для съемки предусмотреть соблюдение принципов монтажа «по ориентации в пространстве», «по крупности» и «по направлению движущегося объекта».

Последовательность действий:

- выбрать мысленно принципиальную схему расстановки камер. Предлагается три варианта:
  - все камеры стоят по одну сторону от футбольного поля и беговых дорожек;
  - все камеры стоят на футбольном поле и снимают во все стороны бегового круга;
  - камеры стоят по обе стороны от футбольного поля.
- перерисовать схему стадиона и расставить камеры с учетом удобства съемки и дублирования съемки финиша.



План стадиона к задаче № 10

11 5. ЗАДАНИЯ К ЛАБОРАТОРНЫМ РАБОТАМ

1. Изучить теоретический материал к лабораторной работе по заданному принципу монтажа.
2. Выполнить упражнение по применению принципов монтажа к заданной лабораторной работе. При выполнении упражнения для создания раскадровок использовать программу ToonBoom Storyboard, для планов мизансцен – любой графический редактор. Примечание: тема упражнения не всегда соответствует теме теоретического материала по данной работе.
3. Придумать собственный пример, на котором продемонстрировать применение заданного принципа монтажа. При необходимости представить: варианты раскадровки, демонстрирующие как нарушение, так и соблюдение заданного принципа монтажа и планы мизансцен для раскадровок.
4. Проанализировать собственную раскадровку: соответствует ли она принципу монтажа, который рассматривает в данной лабораторной работе. В качестве отчета представить: исходный и исправленный (в случае, если в исходном варианте нарушаются принципы монтажа) вариант раскадровки; планы мизансцен для исправленной раскадровки.

№ работы	Теоретический материал	Упражнения
1	§3.1. Принцип монтажа по крупности	1
2	§3.2. Принцип монтажа по ориентации в пространстве	2
3	§3.3. Принцип монтажа по направлению движения	4

4	§3.4. Принцип монтажа по фазе движущихся объектов	5
5	§3.5. Принцип монтажа по темпу движущихся объектов	3
6	§3.6. Принцип монтажа по композиции кадров	10
7	§3.7. Принцип монтажа по свету	9
8	§3.8. Принцип монтажа по цвету	8
9	§3.9. Принцип монтажа по смещению осей съемки	6
10	§3.10. Принцип монтажа: по направлению движения основной массы объектов в кадре	7

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СОГЛАСОВАНО **ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ,** Наумов Дмитрий Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД **12.10.26** 09:49 (MSK) Простая подпись