

УДК 004.087.5

ББК 32.97

Б72

Кристофер Дж. Боуэн

Б72 Грамматика монтажа / науч. ред. Я. Е. Гурин; пер. с англ. И. Л. Люско. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.: ил.

ISBN 978-5-97060-951-4

Монтажер – один из тех сотрудников, которые берутся работать над визуальным медиапроектом на завершающей стадии. И от того, какой будет финальная версия, зависит общее впечатление зрителей.

В этой книге излагаются базовые принципы монтажа и показано, как изменять их на практике: работать с кадрами разного типа (крупный, средний, общий план и др.), согласовывать ракурсы съемки, использовать звук и шумовые эффекты, грамотно производить склейку. Читатель узнает о разных типах монтажных переходов – когда их нужно делать и какие переходы уместны в той или иной ситуации, ознакомится с разными стилями монтажа, освоит приемы цветокоррекции.

В отдельной главе разбираются конкретные примеры: как смонтировать сцену разговора по телефону, в каком месте сделать переход от крупного плана к общему, в чем особенности монтажа интервью, как наложить титры и т. д.

Издание адресовано читателям, которые интересуются искусством монтажа или уже постигли его основы, но хотят улучшить свои навыки.

УДК 004.087.5

ББК 32.97

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN (анг.) 978-1-138-63220-2

ISBN (рус.) 978-5-97060-951-4

© 2018 Taylor & Francis

© Оформление, издание, перевод, ДМК Пресс, 2021

Оглавление

Предисловие от издательства	13
Вступление	14
Благодарности	16
Глава 1. Основы монтажа	18
Краткая история монтажа кинофильмов	19
Что такое монтаж?.....	19
Какие основные факторы могут повлиять на ваш выбор?.....	21
Инструменты	21
Тип и жанр проекта	22
Уровень манипуляции аудиторией	23
Другие факторы	24
Этапы процесса монтажа	25
Получение материала.....	26
Упорядочение материала.....	26
Отбор и сортировка	26
Сборка	27
Грубый монтаж	27
Чистовой монтаж.....	28
Блокировка смонтированного видео.....	28
Окончательная обработка.....	29
Мастеринг и дистрибуция.....	29
Основные типы монтажных переходов	30
Глава 1 – Финальные мысли: цель монтажа и процесс монтажа	32
Сопутствующие материалы, найденные в главе 8: практические занятия	32
Глава 1 – Обзор.....	32
Глава 1 – Упражнения	33
Глава 1 – Проверка усвоенного	33
Глава 2. Понимание визуального материала	35
Основные типы кадров	36
Описания типов кадров	36
Деталь, Сверхкрупный план (Extreme Close Up).....	38
Увеличенный крупный план (Big Close Up, Choker)	39
Крупный план (Close Up).....	40

Среднекрупный план (Medium Close Up, Bust Shot).....	41
Средний план (Medium Shot, Waist Shot, Mid-Shot)	42
Среднеобщий план, «план по колени» (Medium Long Shot, Medium Wide Shot).....	43
Полный план (Long Shot, Wide Shot)	44
Общий план (Very Long Shot, Very Wide Shot).....	45
Дальний план (Extreme Long Shot, Extreme Wide Shot).....	46
Двойной план (Two-Shot, 2S).....	47
Кадр через плечо (Over-the-Shoulder Shot).....	48
Виды кадров: по возрастающей сложности движущихся изображений	49
Простые кадры.....	52
Сложные кадры.....	53
Развивающиеся кадры	54
Глава 2 – Финальные мысли:	
кадры, снятые на камеру, – ваши строительные блоки	56
Сопутствующие материалы, найденные в главе 8:	
практические занятия.....	56
Глава 2 – Обзор.....	56
Глава 2 – Упражнения	57
Глава 2 – Проверка усвоенного	57
Глава 3. Понимание аудиоматериала	58
Звук.....	58
Звуки, полученные в процессе продакшн.....	59
Диалог.....	59
Звук тишины, натуральный звук, фоновый звук, «эмбиент»	59
Звуки дикой природы.....	60
Саундтреки (музыкальные)	60
Звуки, созданные в процессе постпродакшн.....	60
Повествование (голос за кадром, закадровая озвучка)	61
Переозвучка диалога, ADR (Looping).....	61
Эмбиент, тональные звуки.....	61
Звуковые эффекты (SFX)	61
Шумовые эффекты (Foley)	62
Саундтреки (музыка).....	62
Джинглы	63
Запись музыкальной партитуры	63
Звуковые термины, с которыми вы можете столкнуться	63
«Синхрон» (синхронный звук).....	63
Диегетические звуки.....	66
Недиегетические звуки	66
Звуковой дизайн	67
Звуковые мотивы.....	67
Глава 3 – Финальные мысли:	
звук как способ и движущая сила психологической манипуляции.....	68

Сопутствующие материалы, найденные в главе 8:	
практические занятия.....	68
Глава 3 – Обзор.....	68
Глава 3 – Упражнения.....	70
Глава 3 – Проверка усвоенного.....	70
Глава 4. Оценка материала: выбор лучших кадров для работы.....	72
Критерии оценки кадров.....	72
Фокус.....	73
Кадрирование и композиция кадра.....	74
Экспозиция и баланс цвета.....	76
Направление действия.....	77
Правило 180 градусов, «линия действия».....	79
Правило 30 градусов.....	81
Согласование ракурсов съемки.....	82
Согласование линии взгляда.....	83
Непрерывность действия.....	84
Игра актеров.....	84
Непрерывность диалога, фраз.....	85
Качество звука.....	86
Хорошо изучите все отснятые материалы.....	89
Глава 4 – Финальные мысли: итак, как вам все это поможет?.....	90
Сопутствующие материалы, найденные в главе 8: практические занятия.....	90
Глава 4 – Обзор.....	90
Глава 4 – Упражнения.....	91
Глава 4 – Проверка усвоенного.....	92
Глава 5. Когда делать склейку и почему:	
факторы, которые это определяют.....	93
Информация.....	95
Мотивация.....	96
Композиция кадра.....	100
Ракурс.....	102
Непрерывность.....	104
Непрерывность содержания.....	105
Непрерывность действия.....	106
Непрерывность позиции.....	107
Звук.....	108
Глава 5 – Финальные мысли: хороша эта склейка или нет?.....	109
Сопутствующие материалы, найденные в главе 8:	
практические занятия.....	109
Глава 5 – Обзор.....	110
Глава 5 – Упражнения.....	110
Глава 5 – Проверка усвоенного.....	111

Глава 6. Виды межкадровых переходов и стили монтажа	112
Термины	112
Четыре основных вида межкадровых переходов	115
Прямая склейка	115
Наплыв	119
Вытеснение	124
Фейд (проявление, выход из темноты, затемнение, выход из черного, уход в черное, выход из ЗТМ, ЗТМ)	127
Пять основных видов монтажа	129
Монтаж действия	130
Монтаж положения в кадре	132
Монтаж формы	133
Концептуальный монтаж	135
Комбинированный монтаж	139
Глава 6 – Финальные мысли:	
обязательно ли применять все виды монтажа?	140
Сопутствующие материалы, найденные в главе 8: практические занятия ...	140
Глава 6 – Обзор	140
Глава 6 – Упражнения	141
Глава 6 – Проверка усвоенного	142
Глава 7. Термины, техники и процессы монтажа	143
Дополнительные термины монтажа	144
Таймкод	144
Монтаж	146
Параллельный монтаж	147
Мультикамерный монтаж	148
Компоузинг	150
Рендеринг	151
Хромакей	152
Разрешение видео	153
Дополнительные темы	154
Звуковой монтаж	154
Цветокоррекция и цветоустановка	157
Импорт неподвижных изображений («stills»)	159
Цифровой рабочий процесс	161
Технология против творчества	161
Глава 7 – Финальные мысли:	
старые методы, реализованные с новыми технологиями	163
Сопутствующие материалы, найденные в главе 8:	
практические занятия	163
Глава 7 – Обзор	163
Глава 7 – Упражнения	165
Глава 7 – Проверка усвоенного	165

Глава 8. Практические занятия	166
1. Тщательно планируйте свои проекты	167
2. Изучите и используйте клавиатурные сокращения	167
3. Организуйте треки вашего таймлайна и согласованность внутри проекта	169
4. Сохраняйте грубый монтаж как можно дольше.....	170
5. Пересматривайте каждый монтажный переход или серию монтажных переходов после того, как вы их сделали	171
6. Сделайте копию проекта, прежде чем вносить серьезные изменения.....	172
7. При монтаже вашего фильма ищите поддержку со стороны.....	173
8. Отложите свой монтаж на некоторое время – и посмотрите на него «свежим взглядом».....	173
9. Соблюдайте пространство кадра над головами персонажей при монтаже диалога	174
10. Избегайте кадров, где посторонние объекты находятся рядом с головой персонажа.....	176
11. Избегайте кадров, где персонаж обрезается рамкой кадра	177
12. Кадры в монтаже сцены диалога «вопрос–ответ» должны быть согласованы	178
13. Убедитесь, что персонажи, разговаривающие по телефону, смонтированы так, как будто они смотрят друг на друга	180
14. В сцене разговора трех людей остерегайтесь перехода от одного двойного плана к другому двойному плану	181
15. В монтаже сцены с одним персонажем старайтесь избегать склеек кадров с одним и тем же ракурсом камеры.....	183
16. Остерегайтесь проблем с положением объекта внимания на экране ...	185
17. После крупных планов в групповой сцене вставляйте общий план как можно скорее	186
18. Дайте крупный план нового персонажа вскорости после того, как он войдет в кадр.....	187
19. Используйте установочный план, чтобы обозначить место действия ...	187
20. Используйте крупные планы персонажей, чтобы получить наибольший эмоциональный эффект.....	189
21. Прерывайте кадр вскорости после того, как персонаж зафиксировал взгляд на объекте своего внимания	190
22. Используйте косые склейки для сглаживания межкадровых переходов	191
23. Поддерживайте непрерывность монтажа кадров с движением, опираясь на реальные перемещения персонажей и объектов.....	193
24. Когда персонаж поднимается, сделайте монтажный переход до того, как его глаза пересекут границу кадра	195

25. При монтаже перехода к крупному плану с движением старайтесь перейти к такому крупному плану, где движение выглядит более медленным	196
26. Осознайте разницу между «наездом на доли» и зумом, «наездом объективом»	197
27. Остерегайтесь кадров с отъездом на доли, не обусловленным действием	200
28. Выберите лучший вариант между панорамированием камеры со штатива или боковой съемкой движения с доли	201
29. Начинайте и завершайте каждый план панорамирования, наклона или движения на доли на статичном кадре	202
30. Избегайте перехода к простому статичному кадру от сложного движущегося кадра с тем же персонажем	204
31. Избегайте монтажа панорам и наклонов, которые разворачивают направление действия в точке склейки	205
32. Избегайте пересечений линии действия, иначе направление действия развернется	206
33. Избегайте склеек двойного плана с двойным планом тех же персонажей	208
34. Позвольте персонажу уйти из кадра полностью, прежде чем покажете его входящим в следующий кадр	210
35. Сохраняйте направление действия в монтаже сцен экшн	211
36. В сценах экшн избегайте перехода от общего плана персонажа к его крупному плану	212
37. Остерегайтесь склейки кадра, ушедшего в черный, с полностью проявленным кадром	214
38. В монтаже отдавайте предпочтение натуральному вытеснению	215
39. В монтаже используйте размытие кадра при резком панорамировании камеры	217
40. <i>Никогда</i> не используйте наплывы при монтаже сцен с диалогом	218
41. Используйте «мягкие склейки» или быстрые наплывы, чтобы замаскировать разрывы в кадре с интервью	220
42. Применяйте наплыв при переходе только между похожими кадрами ...	220
43. Маскируйте разрывы в непрерывности действия, времени или информации с помощью «перебивок»	222
44. В сцене с диалогом лучше делать склейку во время произнесения фраз, а не после того, как они закончатся	223
45. При монтаже диалога следите за тем, чтобы бездумно не удалить драматическую паузу между репликами	224
46. В монтаже документального материала удаляйте междометия, не несущие смысла	225
47. Используйте самый лучший вариант аудиозаписи реплики актера, находящегося за кадром или стоящего спиной к камере при съемке «через плечо», из всего имеющегося у вас набора звуковых материалов сцены	226

48. Не надо жестко следовать диалогу в поиске точки монтажа	227
49. Не оставляйте «дыр» в ваших аудиотреках	228
50. Следуйте ритму музыки вашей сцены, если это уместно	229
51. Если это подходит для вашей истории, сделайте кадровый переход на громком звуке	231
52. Приглушайте музыку в сценах с диалогом.....	231
53. Во время монтажа звука следите, чтобы музыкальный трек не заглушал диалоги	232
54. Рассмотрите возможность появления звуков или музыки на темном экране в самом начале вашего фильма, до того, как появится изображение	233
55. В конце фильма музыка должна заканчиваться	234
56. Для титров используйте соответствующий вашей истории шрифт	234
57. Будьте аккуратны с продолжительностью титров и их размещением на экране	236
58. Используйте цифровые фотографии, имеющие разрешение изображения как минимум такое же или большее, чем разрешение, установленное в вашем проекте.....	238
59. Если вы работаете с клиентом, сделайте минимальную коррекцию цвета, перед тем как показывать ему грубый монтаж.....	239
60. В процессе цветокоррекции работайте сначала с отдельными кадрами, потом с целыми сценами, затем со всем фильмом.....	240
Глава 8 – Обзор.....	241
Глава 8 – Упражнения	244
Глава 8 – Проверка усвоенного	244
Глава 9. Заключительные мысли	246
Звук и видео – это партнеры.....	246
Новый кадр должен содержать новую информацию	248
Каждая монтажная склейка должна иметь свою причину	249
Ритм монтажа имеет свою цель	250
Следите за линией действия.....	251
Выберите подходящий стиль монтажа	255
Монтаж тем лучше, чем меньше он заметен.....	256
Монтаж – это манипуляция	257
Роль ассистента монтажера	257
Монтаж – это искусство.....	258
Глава 9 – Финальные мысли: основные приемы.....	259
Глава 9 – Обзор.....	259
Глава 9 – Упражнения	260
Глава 9 – Проверка усвоенного	260

Приложение 1. Полезные ресурсы для начинающего кинематографиста	261
Сайты.....	261
Книги.....	261
Приложение 2. Члены команды, минимально необходимые для производства фильма.....	264
Приложение 3. Пример сценария	267
Глоссарий	269
Предметный указатель	295

Предисловие от издательства

Отзывы и пожелания

Мы всегда рады отзывам наших читателей. Расскажите нам, что вы думаете об этой книге, – что понравилось или, может быть, не понравилось. Отзывы важны для нас, чтобы выпускать книги, которые будут для вас максимально полезны.

Вы можете написать отзыв на нашем сайте www.dmkpress.com, зайдя на страницу книги и оставив комментарий в разделе «Отзывы и рецензии». Также можно послать письмо главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com; при этом укажите название книги в теме письма.

Если вы являетесь экспертом в какой-либо области и заинтересованы в написании новой книги, заполните форму на нашем сайте по адресу http://dmkpress.com/authors/publish_book/ или напишите в издательство по адресу dmkpress@gmail.com.

Список опечаток

Хотя мы приняли все возможные меры для того, чтобы обеспечить высокое качество наших текстов, ошибки все равно случаются. Если вы найдете ошибку в одной из наших книг – возможно, ошибку в основном тексте или программном коде, – мы будем очень благодарны, если вы сообщите нам о ней. Сделав это, вы избавите других читателей от недопонимания и поможете нам улучшить последующие издания этой книги.

Если вы найдете какие-либо ошибки в коде, пожалуйста, сообщите о них главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com, и мы исправим это в следующих тиражах.

Нарушение авторских прав

Пиратство в интернете по-прежнему остается насущной проблемой. Издательство «ДМК Пресс» очень серьезно относится к вопросам защиты авторских прав и лицензирования. Если вы столкнетесь в интернете с незаконной публикацией какой-либо из наших книг, пожалуйста, пришлите нам ссылку на интернет-ресурс, чтобы мы могли применить санкции.

Ссылку на подозрительные материалы можно прислать по адресу dmkpress@gmail.com.

Мы высоко ценим любую помощь по защите наших авторов, благодаря которой мы можем предоставлять вам качественные материалы.

Вступление

Сегодняшний мир кажется заполненным экранами, большими и маленькими, которые транслируют движущиеся изображения. От кинотеатра IMAX до рекламного щита рядом с шоссе, вашего цифрового телевизора UHD TV, ноутбука или планшета, смартфона в вашем кармане: все они способны отображать движущиеся изображения. И каждое движущееся изображение, которое вы видите на этих экранах, было смонтировано. Фильмы, телешоу, рекламные ролики, музыкальные клипы и веб-видео разного вида были разрезаны на части, перепорядочены, дополнены, обработаны, улучшены и в той или иной степени изменены – монтажером.

Сценарист пишет сценарий, режиссер наставляет актеров, оператор создает визуальный стиль снимаемых им кадров, а монтажер объединяет все эти части в единое целое. Монтажер – один из последних творческих работников, прикоснувшихся к визуальному медиапроекту перед его выпуском, на самом же деле он и последний рассказчик истории, излагаемой в этом видео. Эта финальная версия произведения может быть именно той, которую намеревались сделать создатели, а может и отличаться от их замысла по настроению, темпу, информационному содержанию или эмоциональному эффекту. Именно умение, мастерство и интуиция монтажера помогают сформировать общий визуальный стиль, темп и последовательность видеорассказа, воздействие которого в конечном итоге испытают зрители. Искусство монтажа – это то, что дает вам понять, как заставить все это работать вместе.

Это четвертое издание *«Грамматика монтажа»* продолжает традицию ознакомления начинающих с миром монтажа кинофильмов. Предлагаемые руководящие принципы и общие практики, представленные здесь, дадут новичкам в этом ремесле твердое понимание техник и методов, связанных с понятием о том, *что, как и почему* важно в процессе монтажа видеоряда.

Обновленное четвертое издание было тщательно переработано, улучшено и расширено. Многие рисунки, иллюстрирующие основы монтажа, были заменены или обновлены. Каждая глава начинается с краткого изложения содержания и заканчивается подробным обзором, в котором освещаются основные принципы, охватываемые этой главой. Каждую главу завершают дополнительные разделы, называемые «Упражнения» и «Проверка усвоенного». Они предоставят вам возможность немедленно применить на практике методы и рекомендации, обсуждаемые в только что прочтенной главе, и предложат тест, чтобы дать вам понять, насколько хорошо вы усвоили информацию. Было добавлено много новых тем, а большинство повторяющихся тем было переписано и реструктурировано для улучшения ясности и последовательности изложения.

Независимо от того, в каком направлении хочет сделать карьеру начинающий монтажер, прежде чем стать чемпионом в беге, он должен научиться ходить, и эта книга поможет усвоить основные термины и изучить общепринятые методы монтажа. В ней не упоминается конкретное программное обеспечение для монтажа видео, но обсуждаются некоторые особенности, присущие различным цифровым носителям. Термины «кинофильм» или «видео» могут использоваться в широком смысле для обозначения различных типов движущихся изображений, снятых на камеру, независимо от того, производятся ли они для интернета, телевидения или кинотеатра. В качестве примера может быть указан конкретный жанр фильма или определенный тип телепрограмм, чтобы проиллюстрировать их специфику. Цель данной книги – информировать начинающих монтажеров об общепринятых практиках этого ремесла, дать им понимание того, как аудитория интерпретирует содержание смонтированного ими материала, на нескольких уровнях. Будут обсуждены и проиллюстрированы хорошие и не очень хорошие техники. В конце концов, вы обнаружите, что нет на сто процентов правильных и на сто процентов неправильных подходов; есть только то, что работает, и то, что не работает, – и поймете, почему.

Глава 1

ОСНОВЫ МОНТАЖА

- Очень краткая история монтажа фильмов
- Основные факторы, влияющие на предпочтения зрителей
- Стадии процесса монтажа
- Основные типы монтажных переходов

Когда вы что-то пишете, например школьную газету или статью в блоге, вы обычно имеете в голове некую мысль, прежде чем начать писать. Затем вы выбираете слова из своего словарного запаса и соединяете их определенным образом, чтобы составить предложения. При правильной сборке эти предложения будут информировать, развлекать или вызывать эмоциональный отклик у читателя. Очень похожий процесс происходит и при монтаже видеоряда. У вас должно быть в голове некое послание (или история), перед тем как начать. Затем для начала работы вы выбираете кадры визуального и звукового контента и собираете их в определенной **последовательности**. Если все сделано правильно, это видеосообщение будет информировать, развлекать или вызывать эмоциональный отклик у зрителя. Чтобы ваши читатели могли понять ваши предложения, вы должны следовать известным и принятым правилам грамматики письменного языка: порядок слов, время глаголов, построение фраз, пунктуация и т. д. В «языке» кинофильмов также есть аналогичная грамматика. Она определяет, как снимаются составляющие ваше послание части и как они монтируются вместе – чтобы зрители смогли их «прочитать».

В сопутствующей нашей книге *«Грамматика кадра»* подробно обсуждаются основные практики построения структуры, движения и композиции кадра. В этой книге, *«Грамматика монтажа»*, представлены основные принципы построения видеоряда, которые позволят вам взять эти кадры и собрать их в цельную историю. Как продюсер медиаматериала, вы можете редактировать визуальные элементы по своему усмотрению, но следует понимать, что существуют определенные важные правила, которые приняты в сфере развлечений и визуальной коммуникации. Главы этой книги предназначены для того, чтобы научить вас лучше понимать визуальные и звуковые материалы, с которыми вы будете работать, а также преподать вам базовую грамматику, лежащую в основе процесса монтажа. Наша цель – помочь вам встать на путь профессионализма.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ МОНТАЖА КИНОФИЛЬМОВ

Задолго до появления цифрового видео и программного обеспечения для компьютерного монтажа для создания иллюзии движения на экране люди использовали эмульсионную пленку. Более 100 лет назад ленты из эмульсионной пленки и кинокамеры с ручным приводом были передовыми технологиями, но продолжительность съемки изображения ограничивала длина целлулоидной пленки. Многие из оригинальных фильмов были просто съемками повседневных жизненных событий в **реальном времени**.

Очень быстро технологии продвинулись вперед, и создатели кинофильмов перешли от простых документальных записей к более тщательно продуманным художественным постановкам. Увеличение длины целлулоидных пленок позволило продлить время непрерывной съемки. Визуальный язык фильмов начал развиваться, появилось большее разнообразие кадров, а кинофильмы стали более масштабными и изощренными. «Обрезчики», которые когда-то клеили всего несколько коротких кусков кинопленки, взяли на себя еще одну роль в новой, расширяющейся фазе кинопроизводства – постпродакшн. Структурирование сюжета – а иногда и его реконструкция – стало обычной задачей монтажера фильма.

Всего за несколько десятилетий развился сложный визуальный язык съемки и монтажа кинофильмов. Фильмы быстро стали самым популярным развлекательным и информационным шоу на планете. Эта новинка была высоко оценена как великое достижение культуры одними и осуждена как развращающая публику другими. Кинофильмы и то, как их воспринимала зрительская аудитория, стали источником внимательного изучения. В разных странах мира возникли теории о социальной и художественной ценности кинопроизводства, особенно о визуальной силе монтажа фильмов.

В какой момент монтажера впервые разрезал киноленту, как ее части были соединены вместе и как это повлияло на восприятие сюжета публикой, находится за рамками нашей книги. Монтаж стал не просто средством удаления лишнего материала из серии кадров; он стал признанным всеми мощным инструментом воздействия на зрителя из имеющихся в арсенале режиссера. Со временем машины, делавшие киносъемку и монтаж, эволюционировали, но большинство основных параметров визуальной грамматики остались прежними. Различные монтажные стили приходили и уходили, но основные методы и идеи, лежащие в основе практики сборки элементов изображения и звука, не изменились и по сей день.

ЧТО ТАКОЕ МОНТАЖ?

Переходный глагол «edit» означает просмотр, уточнение, изменение, удаление или сборку компонентов в новую, более приемлемую форму. Впервые он получил широкое распространение для правки текста (в значении «редактировать»), а теперь применяется также для создания видеоряда и звукоряда («монтировать»). В терминах нашей книги «монтаж» – это процесс объединения отдельных фрагментов изображения и звука в связную историю. Таким

образом, «монтажер» – это человек, который берет некоторое количество видеофрагментов и образчиков звукового материала и просматривает их, улучшает, обрабатывает, удаляет некоторые из них и собирает отобранные видеофрагменты и звуковые компоненты в более приемлемую форму видеорассказа.

Монтажная склейка – это место, где вы объединили клипы, сделали переход от одного кадра к другому. Проще говоря, монтажный переход, «монтажная склейка» – это точка разреза: место, где заканчивается один кадр и начинается другой. Термин «склейка» восходит к тем временам, когда кинофильмы снимались и монтировались из длинных кусков целлулоидной эмульсионной пленки. Глядя на отдельные неподвижные кадры на полосе кинопленки, монтажер определял, где физически разрезать пленку между кадрами изображения. Для разрезания пленки использовались ножницы или специальный аппарат с лезвием бритвы (рис. 1.1). Затем, чтобы соединить вместе отрезанные куски пленки, использовали клей или прозрачную клейкую ленту (рис. 1.2)¹. Разрезание и соединение становится точкой перехода от одного кадра к другому. **Прямая склейка**, описанная здесь, – только один из способов соединения кадров. Решение того, как, когда и почему пора перейти от одного кадра к другому, зависит от множества условий.

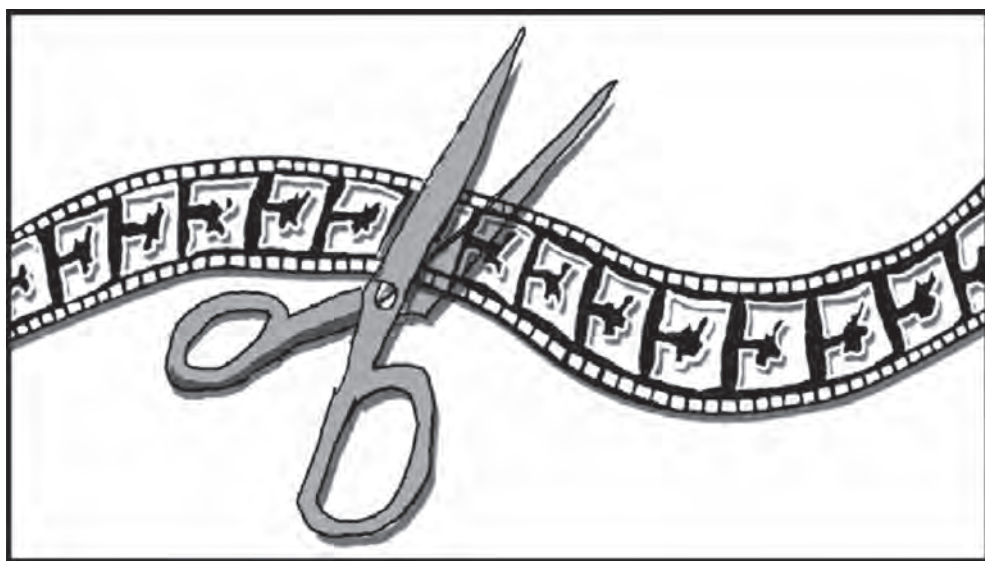


Рис. 1.1 Изначально монтаж кинофильмов предполагал очень простые технологии

¹ В те времена монтаж кинофильма производился на специальном станке, называемом «монтажным столом», в который входило устройство для перемотки кинопленки, миниатюрное кинопроекторное устройство, пресс для склеивания пленки и прочее. Иногда это устройство включало в себя блоки для воспроизведения звука – со звуковой магнитной дорожкой кинопленки или звуковой магнитной пленки, с отдельным устройством для перемотки. Для монтажа более современных типов пленки применялось не склеивание, а «горячая склейка» – сварка на специальном устройстве нагретых, слегка расплавленных концов пленки, которая дает прочный сварной шов. – *Прим. ред.*

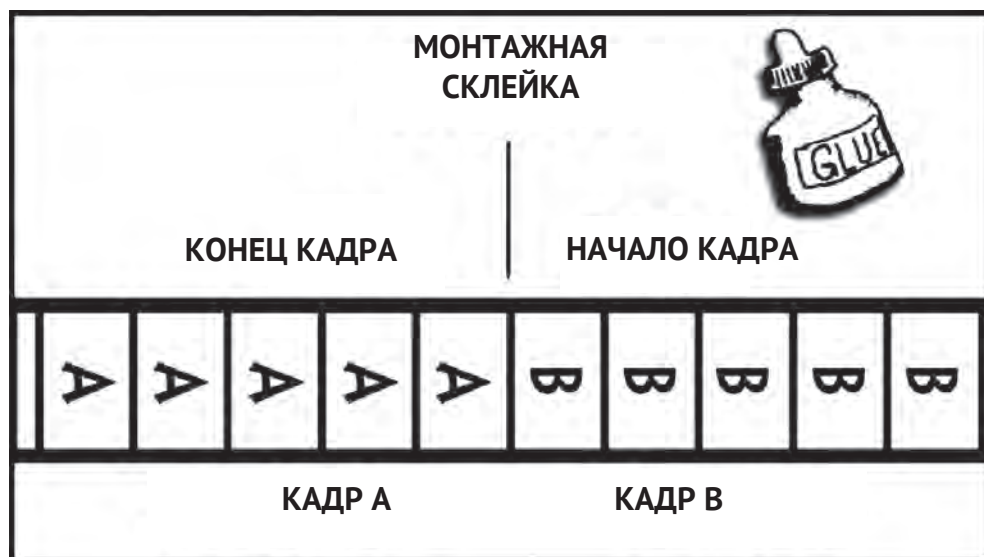


Рис. 1.2 Пленка с кадром «В» приклеивается к концу кадра «А»

КАКИЕ ОСНОВНЫЕ ФАКТОРЫ МОГУТ ПОВЛИЯТЬ НА ВАШ ВЫБОР?

ИНСТРУМЕНТЫ

Первый фактор, который вы, возможно, захотите принять во внимание, – это то, какой носитель вы используете для монтажа: кинопленку, аналоговую видеозапись, цифровое видео на пленке или компьютерные файлы с программным обеспечением для цифрового монтажа. Каждый из этих носителей, а также устройства, которые используются в процессе монтажа, диктуют физические, временные и, конечно же, финансовые ограничения. На момент написания книги вам было бы очень трудно найти кого-нибудь, кто в реальных масштабах все еще склеивает куски эмульсионной пленки или монтирует на видеоленте, на аналоговых или цифровых устройствах². Большая часть монтажа всех видов мультимедийных проектов сейчас выполняется почти исключительно на компьютерах (настольных компьютерах, ноутбуках, планшетах и даже смартфонах).

Если у вас есть доступ только к простому программному обеспечению для монтажа, не беспокойтесь; вы все равно можете эффективно монтировать изображение и звуковые элементы для создания хорошей видеоистории. Более продвинутые программные инструменты могут позволить монтажерам поиграть с большим количеством наворотов, но на самом деле вам придется применять все те же старые добрые методы рассказа видеоисторий, независимо от типа проекта, над которым вы работаете. Не верьте этой рекламной шумихе: «новейшие и лучшие технологии» не повышают качество вашего труда или ценность результата автоматически. Может оказаться, что вас просто

² Время такого монтажа окончательно ушло в нулевых годах XXI века. – Прим. ред.

принуждают приобрести последнюю версию операционной системы компьютера или самую последнюю версию программного обеспечения для монтажа, просто чтобы вы имели возможность кодировать и декодировать видеофайлы, созданные множеством различных новых цифровых видеокамер, появившихся в самое последнее время³.

Тем не менее наличие доступа к приличному компьютеру и программному обеспечению для монтажа видео очень важно для любого профессионального видеомонтажера. Если у вас нет соответствующего инструмента, вы не можете практиковаться и не можете выполнять работу, поэтому ваши навыки не улучшатся. К счастью, некоторые из профессиональных компьютерных приложений монтажа позволяют пользоваться бесплатными пробными версиями или бесплатными версиями «ограниченного использования» полностью функционального программного обеспечения. Некоторые приложения с элементарными функциями бесплатны или относительно недороги и предоставляют вполне приличный набор инструментов, необходимых для выполнения большинства видеопроектов. Примерно та же ситуация и с приложениями для монтажа звука.

В этой книге мы преднамеренно сохраним обсуждение грамматики монтажа как можно более общим. Мы будем делать очень мало упоминаний конкретного оборудования или программного обеспечения, названий инструментов, кнопок, пунктов меню или сочетаний клавиш. Честно говоря, их слишком много, и они изменяются или исчезают с каждой новой версией каждого устройства или приложения. Представленные здесь общие методы работы должны быть применимы к любому носителю или жанру, а также к большинству устройств монтажа или компьютерных приложений. Просто имейте в виду, что определенная терминология, используемая в одной среде, может иметь свою версию в другой, может варьироваться от одного программного приложения к другому, также от одной страны к другой.

Тип и жанр проекта

Вторым фактором, который может повлиять на ваш выбор стиля монтажа, может быть тип или жанр проекта, который вы монтируете. Собираете ли вы изображения и звук для документального фильма, художественного короткометражного фильма, выпуска новостей, обучающего видео для веб-сайта, музыкального видео, телевизионного рекламного ролика, свадебного видео кузена или, может быть, мультфильма? Каждый тип мультимедийного проекта может иметь разную продолжительность, требовать определенных стилей монтажа и использовать определенные визуальные элементы, монтажные переходы и т. д. Например, вам может прийти в голову использовать длинные медленные наплывы от одного кадра к другому в эмоциональном музыкальном видео, но вы, скорее всего, посчитаете это совершенно неуместным в выпуске новостей. Мы будем обсуждать наплыв как монтажный переход более подробно позже, но этот пример иллюстрирует важность понимания традиционных, общепринятых руководящих принципов стиля для различных типов программ и жанров.

³ Так называемый «заговор производителей». – *Прим. ред.*

Бюджет проекта, его масштаб, цель, качество ресурсов и время, отпущенное на его выполнение, также влияют на подход, который должен использовать монтажер. Для личного или «небюджетного» производства вам потребуется собственный компьютер и программное обеспечение, а также доступ к достаточному количеству жестких дисков для хранения медиафайлов. Большие шоу монтируются в более профессиональных студиях монтажа с большими потоками информации и большим объемом хранилища на дисках. Бюджет проекта также зависит от его объема (длительности видео с результатом монтажа), качества ресурсов и временных рамок для его производства. Короткие выпуски новостей, содержащие всего несколько снятых кадров и звуковых фрагментов, необходимо смонтировать очень быстро, чтобы они успели попасть в эфир. Художественный фильм, особенно грандиозная эпическая сага, может содержать десятки или сотни часов отснятого материала, который нужно проанализировать и собрать в довольно сложную сюжетную линию, с участием множества персонажей. На выполнение такого рода проекта у вас могут уйти месяцы жизни.

Конкретный тип проекта, который вы монтируете, также может повлиять на множество мелких решений, которые вам придется принимать во время монтажа. Если вы монтируете для известного телешоу, вероятно, у него уже есть шаблон или «формат», которому нужно следовать. Посмотрите «реалити-шоу» и научно-популярные программы, и вы увидите их структуру, разделение эпизодов, закономерности в продолжительности каждого эпизода. Медленно разворачивающаяся драма может потребовать долгих, непрерывных эпизодов игры актеров. Рекламный видеоролик гоночной команды по мотокроссу может выиграть от очень быстрой нарезки коротких динамичных кадров, сопровождаемых жесткой драйвовой музыкой и множеством визуальных эффектов (VFX или DVE). Ваш собственный экспериментальный фильм или музыкальное видео предоставляет вам полную свободу в обращении с видео и звуком. Для ясности и простоты мы часто будем сосредотачиваться на грамматике и практиках, связанных с художественным повествованием в кино, но общие правила обычно применимы ко всем форматам видеоконтента.

УРОВЕНЬ МАНИПУЛЯЦИИ АУДИТОРИЕЙ

Можно с уверенностью сказать, что почти все смонтированные мультимедийные проекты предназначены для просмотра какой-либо вполне определенной зрительской аудиторией, будь то в потоке социальных сетей, в большом кинотеатре или в галереях супермаркетов. Монтажер – это человек, который создает особые впечатления просмотра у целевой аудитории. Уровень манипуляции, производимой монтажером, часто связан непосредственно с целью проекта (мы имеем в виду слово «манипуляция» в хорошем смысле) и для разных проектов является разным. Вы хотите покатасть публику в парке развлечений и вызвать выброс адреналина, как на американских горках? Ваш проект спокойный, как детская карусель с лошадками? Вы хотите создать загадочную и сложную историю, полную иллюзий, как зал с зеркалами, или показать жуткий дом с привидениями?

Темп и ритм, которые вы придаете монтируемым кадрам, сценам и всей последовательности, помогают контролировать восприятие аудитории и их ум-

ственные, физические и эмоциональные реакции на показываемую историю. Если вы представляете на экране определенную информацию в определенном порядке в течение определенного времени, вы получите определенный отклик у зрителя. Нужда в манипуляции аудиторией исходит от **содержания** и **цели** проекта – рекламного ролика, видеоклипа или кинофильма.

Если вы монтируете информационный материал или обучающее видео, то здесь не требуется прямое манипулирование эмоциями людей. Вы монтируете короткое забавное видео для веб-сайта? Вы можете создать сценарий «дал-получил» с комедийным таймингом. В драматическом приключенческом боевике есть взлеты и падения, присущие американским горкам. Длительное напряжение требует расслабления. Саспенс должен в конце концов разрешаться, чтобы зритель почувствовал себя удовлетворенным. Сценарий, режиссура и исполнение (каким бы ни был проект) – все это увеличивает степень манипулирования аудиторией, создаваемую монтажером при сборке элементов изображения и звука. Независимо от того, является целью проекта информирование или развлечение, или сочетание и того, и другого, качество монтируемого контента позволяет аудитории взаимодействовать с материалом во время просмотра, думать и чувствовать именно так, как вы, монтажер, хотите, чтобы они думали и чувствовали.

ДРУГИЕ ФАКТОРЫ

Еще один фактор, связанный с воздействием на аудиторию, – это ваш собственный творческий уровень. Опыт и хорошо развитые навыки могут помочь вам повысить скорость выполнения задач и успешность решения проблем, но любой монтажер, независимо от возраста или времени пребывания в кресле монтажера, может придумать смелые, свежие и новаторские подходы к созданию особо эффективного конечного продукта. Хороший монтажер может вдохнуть новую жизнь практически в любой старый, утомительный или скучный контент, но ему, независимо от квалификации, возможно, придется иметь дело с некоторыми ограничивающими факторами, которые обсуждались выше.

Кроме того, если проект не является вашим собственным, вам, возможно, придется учитывать точки зрения и мнения других сторон. Видение режиссера и не очень уместные предложения продюсера могут (и будут) влиять на направление, в котором будет развиваться проект. Конечно, монтирует монтажер, но он не всегда может контролировать все факторы, которые воздействуют на процесс постпродакшн. Однако его цель всегда должна заключаться в создании наилучшего и наиболее подходящего для жанра восприятия аудитории, независимо от каких-либо ограничивающих факторов или проблем, которые могут возникнуть. От этого может зависеть вся ваша дальнейшая карьера – получите ли вы новую работу вообще, когда и какую.

ЭТАПЫ ПРОЦЕССА МОНТАЖА

В качестве монтажера вам будет поручено создавать законченные мультимедийные произведения, которые демонстрируют связные, содержательные, эмоциональные или информативные истории для определенной аудитории. Чтобы добиться уверенного успеха в результате вашей работы, вам потребуется пройти через несколько этапов проработки материала.

Процесс монтажа, более известный как **постпродакшн** (или иногда просто **пост**), может варьироваться от довольно простого до чрезвычайно сложного. Постпродакшн включает в себя любую работу над проектом, которая начинается после завершения съемочного периода (известного как **продакшн**). Видео и звуковая дорожки монтируются вместе, чтобы показать и рассказать историю; создаются специальные визуальные эффекты, добавляются заголовки, графика, титры, создаются звуковые эффекты, музыка записывается и микшируется – все это делается на этапе постпродакшн. На небольших проектах всю эту работу может сделать и один человек, но на более крупных потребуется работа нескольких команд художников и техников, работа нескольких отделов – каждый создает свой элемент, которые объединяются вместе в **рабочем процессе** постпродакшн.

В мире монтажа телевидения есть две основные фазы постпродакшн: **офлайн-монтаж** и **онлайн-монтаж**. На стадии офлайн-монтажа шоу создается полностью, но традиционно работа выполняется с более низким разрешением изображения, чтобы система монтажа работала быстрее. Онлайн-фаза превращает результат офлайн-монтажа в видео с высоким разрешением и лучшим аудиомиксом, которое уже готово для дистрибуции. Результат выглядит и звучит максимально качественно для зрителей и соответствует техническим условиям телевизионного вещания и кинопроката. Сегодня компьютерные процессоры, видеокарты, RAM и медианакопители могут быть очень мощными; в сочетании с захватом видео, не использующим кассеты с пленкой, и более мощным программным обеспечением электронного монтажа это снижает потребность в жестком согласовании офлайн–онлайн. Большинство профессионалов и многие монтажеры-любители могут работать с носителями высокого разрешения на протяжении всего процесса монтажа, с самого начала, хотя даже большие объемы места на жестком диске при хранении такого объема данных могут быстро закончиться.

Ниже приведен список основных этапов рабочего процесса постпродакшн, который подчеркивает процесс монтажа основных элементов изображения и звука проекта (считайте этапы от получения материала до блокировки монтажа этапом офлайн, а завершение, мастеринг и дистрибуцию как онлайн-этап):

- получение материала;
- упорядочение материала;
- отбор и сортировка;
- сборка;
- черновой монтаж;
- чистовой монтаж;
- блокировка смонтированного видео;
- отделка, или финишинг;
- мастеринг и дистрибуция.

ПОЛУЧЕНИЕ МАТЕРИАЛА

Говоря по-простому, на этом этапе вы должны получить материалы видеосъемки и аудиозаписи, сделанные производственной группой, а также любые другие материалы, необходимые для завершения монтируемого проекта (например, фотографии, музыку, графику и т. д.). Киноматериалы и звукозаписи, будь то на эмульсионной пленке, аналоговой или цифровой пленке, или в виде цифровых медиафайлов, должны быть собраны вместе до начала монтажа. Поскольку почти всегда монтаж выполняется на компьютере, любой исходный материал, еще не переведенный в цифровой формат, должен быть в него переведен. Если вы используете цифровую систему нелинейного монтажа, вам придется импортировать, захватывать или «оцифровывать» все материалы в виде файлов на ваших дисковых накопителях. Эти медиафайлы должны быть защищены и оставаться доступными для вашего программного обеспечения монтажа на протяжении всего проекта.

УПОРЯДОЧЕНИЕ МАТЕРИАЛА

Все минуты, часы, метры, видеоролики или гигабайты картинок, графика, звукозаписи должны быть каким-то образом упорядочены. Если у вас нет четкой системы маркировки, группировки и сортировки всего материала, необходимого для вашего проекта, вам будет сложно найти тот или иной видеоролик или специальный звуковой эффект и т. п., когда это вам понадобится. Создание уникальных подборок или папок для материалов, упорядоченных по дате, названию, сцене, используется как в краткосрочных, так и в долгосрочных проектах. Упорядочение исходных материалов – не самая привлекательная часть процесса монтажа, но если его не сделать, вместо гладкого, безостановочного рабочего процесса постпродакшн мы получим гораздо более медленную и утомительную процедуру. Многие из лучших монтажеров и **помощников монтажеров** высоко ценятся в том числе и за свою способность упорядочить материал. Приведите хаос в порядок и превратите его в кинофильм⁴.

ОТБОР И СОРТИРОВКА

После того как вы получили и упорядочили все свои исходники, необходимо будет просмотреть весь этот материал и выбрать из него лучшее, что вы возьмете в дальнейшую работу над проектом. Вы будете собирать «перлы» и откладывать в свой запасник хорошие вещи, в то же время удаляя ненужные, которые, как вы думаете, вам не понадобятся. Некоторые монтажеры помещают «избранные материалы» (или их копии) в свои «рабочие каталоги» или папки с соответствующим названием, в то время как другие помечают свои клипы цветными пометками в соответствии с тем, насколько они хороши для

⁴ Многие монтажеры, и не только они, придумывают свою собственную систему каталогизации материалов, в результате на поиск одного-единственного файла из многих сотен или даже тысяч файлов исходников у них уходят всего считанные секунды. – *Прим. ред.*

вашей работы. Дифференциальная оценка кадров, которые вы хотите использовать, может вам пригодиться по мере продолжения вашего монтажа. Вполне разумно не уничтожать ни один материал, даже если он вам и не понравился (командой **delete** или помещая его в корзину **trash**), потому что кто знает, что вам может еще пригодиться через несколько дней или недель монтажа. Один кадр развевающегося на ветру флага может запросто спасти монтаж всей сцены, поэтому следите за тем, чтобы он был легкодоступен, даже если знаете, что он не отобран в качестве рабочего материала. Некоторые монтажеры создают «мастер-футаж» (единый видеофайл, в который входят все отобранные материалы) из всего хорошего материала, так что у них есть единый источник, с которым им будет очень удобно работать. Это быстрее, чем загружать каждый отдельный клип в модуль просмотра файлов.

СБОРКА

Этот процесс предполагает сборку всех основных частей проекта в логическую последовательность элементов изображения и звука. Если вы монтируете по сценарию, то можете сначала попытаться следовать этому сценарию как схеме для сборки лучших выбранных кадров из различных сцен, составляющих кинофильм. Некоторые монтажеры начинают с того, что следуют сценарию с производственными примечаниями или раскадровками. Если вы создаете документальный фильм или даже музыкальное видео, всегда есть история, которую нужно показать зрителям; соберите эти необработанные части в эту скелетную версию. Некоторые монтажеры даже объединяют все удачные дубли в соответствующей точке монтажной сборки⁵, чтобы лучше понять, какой дубль работает лучше всего, в конечном итоге оставляя самый подходящий, а другие удаляя. Независимо от жанра проекта, в этот момент история уже начинает обретать свои очертания, пусть в самой длинной и грубой форме.

ГРУБОЙ МОНТАЖ

Грубый, или черновой, монтаж – это этап разработки проекта, на котором большая часть «визуального излишка» уже убрана, и у вас остается презентация, которая представляет собой длинную, но функциональную версию постановки со множеством грубо смонтированных склеек. Не каждый переход идеален; нет окончательных титров и графики; эффекты, если они и есть, временно замещены шаблонами; **аудиомикс**, звуковая дорожка, конечно же, еще не доделана. Однако у вас уже есть правильный тайминг для основных монтажных элементов (событий повествования) в нужном темпе, и вы теперь и сами уже можете посмотреть, как разворачивается история фильма, и показать ее другим, хотя серьезная реструктуризация сцен все еще может произойти, если поток действия еще не отточен достаточно хорошо.

⁵ Это можно сделать, поместив их на разных дорожках, не нарушая тайминга и общей длительности проекта. – *Прим. ред.*

ЧИСТОВОЙ МОНТАЖ

Вы работали, делали и переделывали, и в конце концов переработали материал своего проекта в плотный и точно выверенный видеоряд. Вам нравится порядок кадров и тайминг в каждой сцене, общий темп соответствует сюжету, собранные элементы работают вместе самым лучшим образом. С этого момента серьезных изменений уже не будет. Вы и большинство людей, которым вы показали свое видео, согласны с тем, что требуются лишь незначительные изменения. Монтаж удался.

БЛОКИРОВКА СМОНТИРОВАННОГО ВИДЕО

Вы достигли стадии блокировки проекта, когда уже абсолютно уверены, что больше не будете вносить никакие изменения в смонтированную последовательность. Тайминг всех элементов изображения (кадры, титры, черные паузы и т. д.) окончательно определен. После того как вы «заблокировали» дорожки изображений (иногда буквально, но в основном образно), вы можете спокойно решать задачи микширования звука: финальные звуковые эффекты (SFX), настройки уровня и панорамирования (баланса каналов), наложение музыки и т. д. В былые времена пленочного монтажа длину киноплетки с изображением приходилось четко определять, чтобы каждая отдельно построенная звуковая дорожка **синхронизировалась** с начальным кадром. Все компьютерные программы монтажа настолько гибки, что больше нет абсолютной необходимости в блокировке изображения, но имейте в виду, что любое изменение общей продолжительности дорожек изображения должно быть изменено и на всех соответствующих звуковых дорожках.



Рис. 1.3 Обычные этапы процесса монтажа

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ ОБРАБОТКА

Этот этап иногда называют онлайн-монтажом. Если офлайн-монтаж был выполнен с файлами низкого разрешения (прокси-файлами), на этом этапе они заменяются на соответствующие им файлы с видео максимально возможного разрешения. Отделка, или финишнинг – это этап, на котором выполняется цветокоррекция изображения. Каждый видеоклип обрабатывается так, чтобы он выглядел настолько хорошо, насколько это необходимо в соответствии с потребностями проекта (например, соответствующие цвета, уровни насыщенности и **контрастности** и т. д.). Окончательно смикшированные аудиодорожки также укладываются на таймлайн вместе с этими уже «готовыми» видеодорожками.

МАСТЕРИНГ И ДИСТРИБУЦИЯ

Все ваши усилия по созданию хорошо смонтированного произведения мало что значат, если вы не можете представить свое шоу аудитории, которая должна его увидеть. В настоящее время этот процесс может означать **рендеринг** всего и цифровую HD-запись готового проекта на видеоленту, создание монтажного листа склеек для оптического пленочного принтера, если фильм должен проецироваться в кинотеатре, экспорт и конвертацию вашего фильма в компьютерный видеофайл или авторинг на DVD или Blu-ray диск. Для каждого носителя потребуются уникальный процесс и вспомогательное оборудование, программное обеспечение и носители. Конечным результатом является то, что у вас есть полностью завершенная оригинальная версия вашего фильма, которую вы затем можете конвертировать в другие медиаформаты, загружать или **распространять** по различным каналам просмотра, чтобы зрители могли им насладиться⁶.

Теперь вы имеете представление о том, каков основной рабочий процесс монтажа или постпродакшн для любого проекта, большого или маленького. Вы, конечно, можете столкнуться с проектами, которые не требуют, чтобы все эти этапы монтажа выполнялись четко определенным образом, но, по большей части, вам придется столкнуться с некоторой комбинацией этих этапов, по мере того как будете монтировать свой проект, приближаясь к окончанию работы.

⁶ В настоящее время для дистрибуции готового продукта в большинстве случаев используется один из трех способов распространения – непосредственная передача файла по сети интернет, передача его на USB-диске или на нем же в виде DCP-копии фильма, в случае если он предназначен для кинопроката. – *Прим. ред.*

ОСНОВНЫЕ ТИПЫ МОНТАЖНЫХ ПЕРЕХОДОВ

Последней темой, которую мы затронем в этой вводной главе о монтаже, будет сама точка монтажа: место, где два клипа соединяются вместе. Если вы сейчас разберетесь с этими терминами, это поможет нам лучше понять их, по мере того как они появляются в данной книге. Глава 6 посвящена более широкому исследованию этих традиционных методов монтажа⁷.

В смонтированном видеоряде можно встретить четыре основных способа перехода от одного кадра к другому:

1. **Cut (прямая склейка)** – мгновенное переключение от одного кадра к другому. За последним кадром изображения очередного клипа сразу следует первый кадр изображения следующего клипа.
2. **Dissolve (наплыв)** – постепенный переход от конца одного кадра к началу следующего. Обычно это достигается за счет **наложения** двух кадров, при котором непрозрачность исходящего кадра уменьшается, он как бы «растворяется», в то время как следующий кадр постепенно «проявляется». В течение некоторого промежутка времени оба кадра кажутся смешанными.

⁷ Здесь стоит сделать небольшое отступление, чтобы в дальнейшем избежать путаницы в понимании терминов «кадр», «план», «сцена», которые имеют более одного значения. Кадр (1), или фрейм (Frame) – фотоснимок (на фотопластинке, фото пленке или файл цифрового фотоаппарата). Единичный неподвижный отпечаток в последовательности экспонированной кинопленки. Единичное неподвижное изображение в цифровом или аналоговом видеопотоке. (То, что мы видим на экране при остановке кинопроектора или остановке воспроизведения видеопотока, аналогового или цифрового.)

Кадр (2), или план – то, что видно в окуляр камеры или фотоаппарата. Изображение, ограниченное «рамкой кадра», демонстрируемое на экране. («– Посторонние, вон из кадра!») Кадр (3), или клип – отснятый на кинокамеру кусок пленки, часть видеозаписи с аналоговой камеры, или файл цифрового видео, снятого на цифровую камеру, – от момента пуска камеры до ее остановки, при съемке очередной сцены, или часть этого материала от «входа» до «выхода», отобранная для монтажа.

Кадр (4) – промежуток на таймлайне проекта монтажа от одной склейки до другой.

План (1) – тип крупности или композиции кадра, выбранный оператором для съемки конкретного дубля.

План (2) – то же, что кадр (4) («А теперь делаем переход к следующему плану»).

Клип (1) – то же, что кадр (3) и кадр (4).

Клип (2) – короткое смонтированное видео (например, «музыкальный видеоклип»).

Сцена (1) – единица драматургического действия.

Сцена (2) – выстроенная декорация на съемочной площадке в павильоне, интерьере или на экстерьере. Определенная, выбранная для съемки локация.

Термины «фильм», «программа», «шоу», «телепередача», «видео», «проект», «повествование», «постановка», «видеорассказ», «движущиеся медиа», «монтаж» и т. п. могут использоваться в этом издании как практические синонимы.

Также надо отметить, что в профессиональном жаргоне русскоязычных монтажеров очень редко используется слово «фрейм», в одном и том же предложении они применяют слово «кадр» в самых разных значениях, поскольку им не нужны пояснения, разница для них очевидна из контекста. Для читателя, только начинающего осваивать эту профессию, это не так очевидно, поэтому здесь, во избежание путаницы между «кадрами», для обозначения «кадра (1)», по необходимости, применяется слово «фрейм». – *Прим. ред.*

3. **Wipe (вытеснение, шторка)** – линия, идущая вертикально или под некоторым углом, или геометрическая форма, которая перемещается по экрану, удаляя изображение воспроизводящегося кадра, одновременно открывая следующий кадр за движущейся линией или другой формой. Вытесняющий кадр заменяет предыдущий кадр на экране, и короткое время видны сегменты обоих кадров⁸.
4. **Fade (фейд)** – (1) постепенный переход от сплошного экрана определенного цвета (обычно черного) к полностью видимому изображению, также известный как **выход из черного** или **фейд-ин**; (2) постепенный переход от полностью видимого изображения к экрану со сплошной заливкой (обычно черной), также известный как **уход в черный** или **затемнение**, «ЗТМ»⁹.

Со времен первых дней кино грамматика монтажа претерпела некоторые изменения, но эти четыре основных перехода остались прежними. Независимо от того, какой тип мультимедийного проекта вы монтируете или какой инструмент вы используете для его создания, прямая склейка все равно остается прямой склейкой. Наплыв остается наплывом, независимо от того, какие картинки вы смешиваете. Шторка буквально вытесняет предыдущий кадр. Выход из черного – по-прежнему проявление изображения из черного, а ЗТМ – по-прежнему уход в черный. Кадровые переходы остались теми же, потому что цели их применения остались прежними, и во всем мире понимают эту грамматику одинаково – то, что происходит в точке перехода от одного кадра к другому.

В конце этой книги вы сможете изучить более глубокий анализ этих основных переходов изображений, а также узнать о межкадровых переходах звука. А пока давайте рассмотрим темы, представленные в этой главе, попрактикуемся на нескольких упражнениях и зададим себе вопросы по относящейся к делу информации. Эти заключительные разделы находятся в конце каждой главы, поэтому если вы хотите продвигаться вперед, имея твердое представление о типах монтажа, которые мы обсуждаем, советую вам с ними ознакомиться.

⁸ Вытесняющий кадр может не только «раскрываться» шторкой, но и физически перемещаться, «надвигаясь» на кадр подложки. – *Прим. ред.*

⁹ Раньше вместо черного иногда применяли красный, что для современного восприятия выглядит весьма странным и отвлекающим, поэтому при реставрации старых фильмов иногда заменяют красный цвет этого перехода на черный. – *Прим. ред.*

ГЛАВА 1 – ФИНАЛЬНЫЕ МЫСЛИ:

ЦЕЛЬ МОНТАЖА И ПРОЦЕСС МОНТАЖА

Монтаж требуется практически для каждого проекта сферы мультимедиа. Независимо от того, является ли целью видео информировать, что-то внушать или развлекать, эффект от просмотра его зрительской аудиторией зависит от надежности и эффективности изобразительного и звукового представлений. Хотя в видеоролик вносят свой вклад сразу несколько профессионалов, именно монтажер действительно создает сюжет и управляет суммарным впечатлением избранной аудитории.

Существуют проверенные пути постпродакшн, которые помогают в построении визуальной истории. Организация процесса имеет первостепенное значение. Перемещение изображений и звуковых ресурсов через эти шаги помогает монтажеру (и другим членам команды постпродакшн) лучше осознать то, что они собираются рассказать, независимо от того, насколько близка или далека эта история от первоначальных намерений инициаторов проекта. Когда все это хорошо сочетается, монтажер формирует видеоряд, который для аудитории является своего рода сном наяву. Когда элементы не сочетаются друг с другом или сочетаются плохо, это может походить на кошмар.

СОПУТСТВУЮЩИЕ МАТЕРИАЛЫ, НАЙДЕННЫЕ В ГЛАВЕ 8:

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

В конце каждой главы этой книги вы найдете заключительный раздел, подобный этому, в котором перечислены номера соответствующих практических занятий, имеющих отношение к главе, которую вы только что прочитали. Практические занятия обсуждаются и иллюстрируются в главе 8 на уровне профессионального кинематографиста. Вам *не стоит* перескакивать вперед, чтобы прочитать эти материалы сейчас. Вы можете заняться ими, когда дойдете до главы 8, или в любой момент, когда захотите. Мы просто перечислим эти практические занятия сейчас, для вашего удобства.

1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 40, 41, 42, 59, 60

ГЛАВА 1 – ОБЗОР

1. Здесь представлены основные и общепринятые правила визуальной грамматики, которые регулируют процесс монтажа видеоряда.
2. Грамматика монтажа изменилась за столетие кинопроизводства, но ее основы, изложенные в этой книге, остались по большей части неизменными.
3. Существует множество факторов, которые влияют на процесс монтажа видеоряда, и монтажер далеко не всегда может контролировать их все.

4. Базовый рабочий процесс постпродакшн состоит из следующих этапов: получение материала, его упорядочивание, сортировка и отбор, сборка последовательности монтажа, черновой монтаж, чистовой монтаж, блокировка видео, окончательная обработка, а также мастеринг и дистрибуция.
5. Четыре основных типа кадровых переходов при монтаже видео: прямая склейка, вытеснение, наплыв и фейд.

ГЛАВА 1 – УПРАЖНЕНИЯ

1. Просмотрите любой фильм, телепрограмму или веб-видео, выключив звук. Делайте заметки о том, что вы видите, то есть в отношении всего связанного с изображением, например как часто изображение меняется и сколько различных типов изображений используется при демонстрации программы. Используется ли повторно графика (например, фотографии, заголовки или анимированная графика)? Когда они используются и с какой целью, по вашему мнению?
2. Просмотрите тот же фильм, шоу или видео во второй раз, но не обращайтесь внимания на изображение и слушайте только звук. Записывайте, что вы слышите, например качество звуков, количество звуков, есть ли музыка и когда. По вашему мнению, подтверждают ли звуки, которые вы слышите, историю или послание видеоролика? Если да, то как?
3. Если у вас уже есть проект монтажа на компьютере, откройте его и посмотрите, как вы организовали свои подборки, папки, кадры, эпизоды и т. д. Если вы не нашли особой организации, подумайте, что вы могли бы сделать, чтобы лучше сгруппировать все вместе, или как лучше разместить свои видео- и аудиоактивы – как в папках на жестких дисках, так и в структуре библиотеки материалов вашего проекта монтажа. Сделали ли вы резервную копию исходных файлов?
4. Подумайте о своем последнем проекте монтажа и наметьте все этапы постпродакшн (как описано в этой главе), через которые вы прошли. Применяли ли вы другой рабочий процесс? Что бы вы могли попробовать по-другому в своем следующем проекте? Какие шаги, которые вы сделали, не вошли в наш список?

ГЛАВА 1 – ПРОВЕРКА УСВОЕННОГО

1. Каким образом на заре кинопроизводства «резчики» физически прикрепляли одну полосу целлулоидной киноплёнки к другой?
2. Какие два фактора могут повлиять на выбор монтажного перехода, который вам, возможно, придется сделать?
3. Назовите четыре основных типа переходов, которые могут произойти в точке монтажа на видеодорожке.

4. Субъективный вопрос: какой переход между кадрами вы считаете более драматичным – наплыв или ЗТМ и выход из черного? Почему? Какие факторы необходимо учитывать?
5. Перечислите четыре способа организации видео- и аудиоклипов в вашем проекте монтажа.
6. Если вы в своем проекте дойдете до постпродакшн, какие процессы на этом этапе вы будете выполнять?
7. На каком этапе постпродакшн вы бы сделали цветокоррекцию и занялись окончательным аудиомиксом?
8. Есть ли принципиальные различия между этапами грубого и чистового монтажа? Если да, то каковы они, по вашему мнению, и думаете ли вы, что они могут существовать в большинстве проектов?
9. Какой кадровый переход использует движущуюся линию или геометрическую форму, чтобы перейти от одного кадра к следующему в монтажной последовательности?
10. Верно или нет: сделать каждый кадр в вашей монтажной последовательности одинаково продолжительным – лучший способ представления визуального материала для современного зрителя?

Глава 2

Понимание визуального материала

- Основные типы кадров, используемые как язык кино
- Категории кадров: простые, сложные и развивающиеся

Когда вы смотрите спектакль, музыкальный концерт или спортивное мероприятие в театре, клубе или на стадионе, вы можете наблюдать за действиями исполнителей только с одной, неподвижной точки зрения – со своего зрительского места. Если какое-либо из этих шоу снимается и транслируется по телевидению, человек, смотрящий его дома, хоть и упускает некоторые острые ощущения от непосредственного присутствия на мероприятии, но получает более «интимный» опыт просмотра. Это связано с тем, что событие снимается несколькими камерами с разных позиций и с различными **фокусными расстояниями** объектива. Человек, наблюдающий трансляцию, «смотрит» с разных точек зрения и видит больше деталей изображения, чем человек, присутствующий на самом мероприятии¹⁰.

Применение этого же принципа освещения событий позволяет людям, смотрящим фильм, чувствовать, будто они наблюдают за реальными событиями, разворачивающимися у них на глазах. Они могут увидеть больше, потому что камера снимает людей, места и действия с множества различных позиций и показывает различное увеличение деталей. Следуя технике постановки, производственная группа снимает все важные действия с наиболее выгодных и необходимых ракурсов. Каждый из этих снятых камерой видеофрагментов называется кадром.

Эти кадры, отдельные единицы визуальной информации, в конечном итоге передаются монтажерам на постпродакшн. Несмотря на то что монтажерам не удалось контролировать кадры, снятые на съемочной площадке, как они были поставлены и сняты, его работа будет заключаться в том, чтобы просмотреть весь материал и выбрать лучшие позиции камеры и ракурсы – сделать отбор лучших материалов – и объединить их, чтобы показать зрителям лучшее изложение истории, какой бы она ни была.

Можно рассматривать различные типы кадров как словарный запас, из которого составляются визуальные фразы нашего кинематографического языка.

¹⁰ В трансляции он видит много крупных планов, которые в реальности не смог бы рассмотреть и в морской бинокль, а также многочисленные повторы самых замечательных моментов представления. – *Прим. ред.*