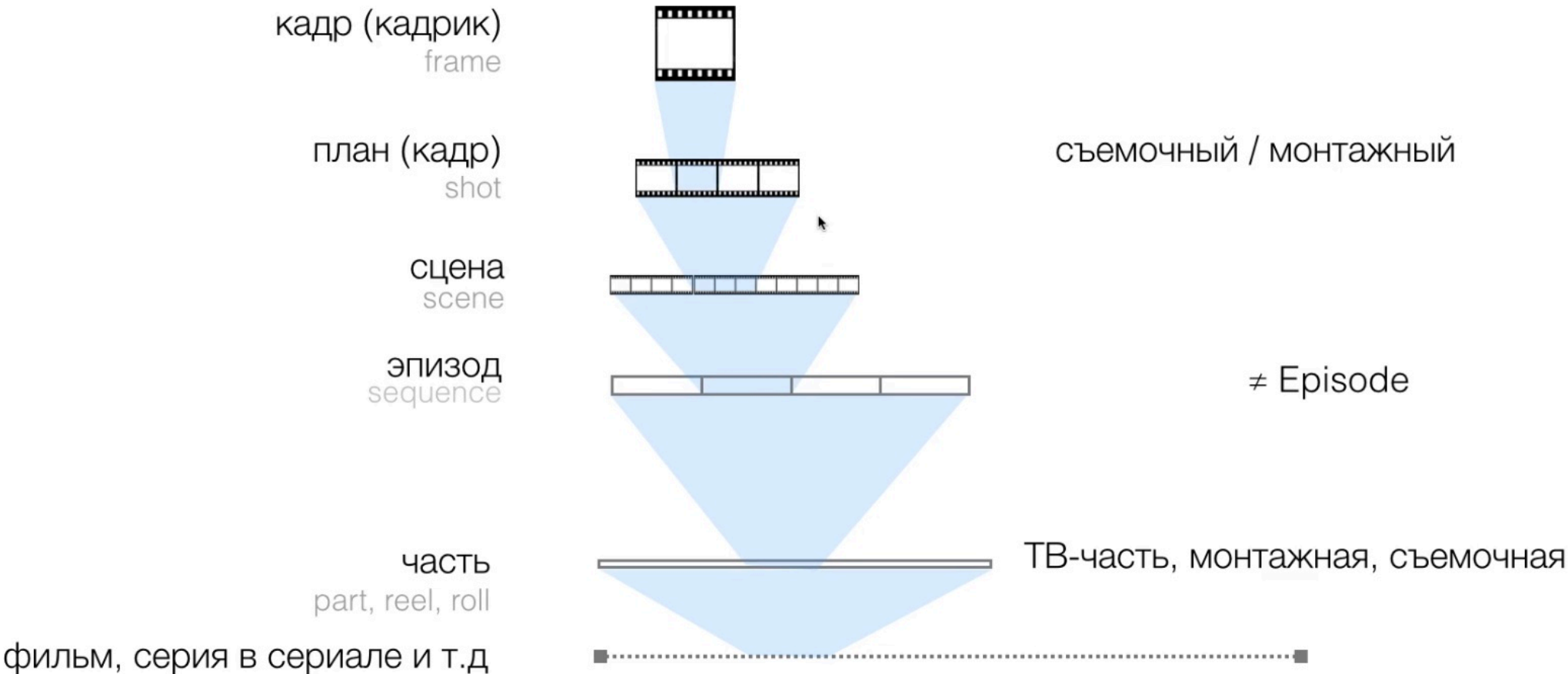


«Здание» монтажа



Правило - опыт и рекомендации предыдущих поколений кинематографистов.
Прием - удачно нарушенное правило.
Механизм - их нет смысла нарушать. Монтаж с неправильным механизмом не будет работать.

Составные части фильма



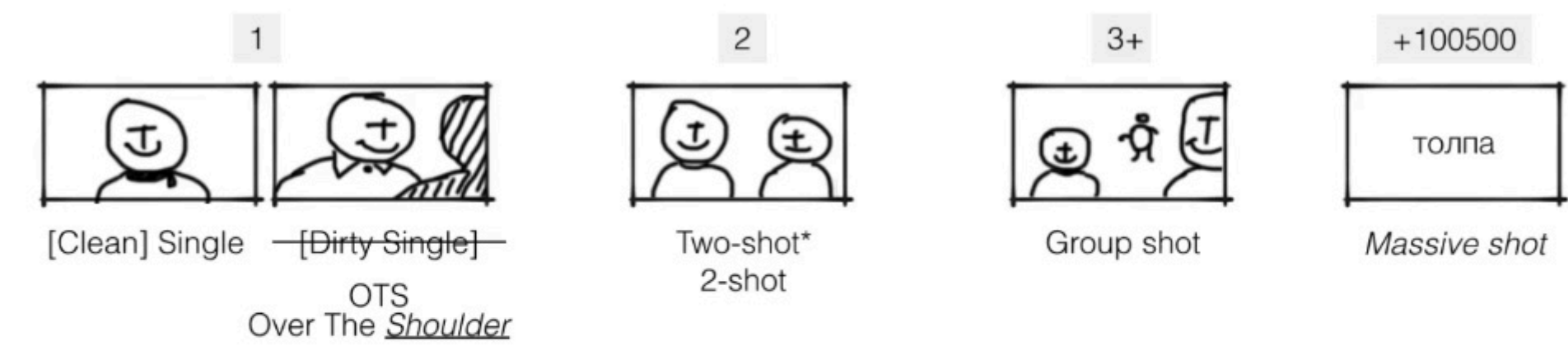
- Кадр** (кадрик, frame)
Самая мелкая физическая единица фильма. В зависимости от стандарта (PAL, NTSC, film, HD) и скорости съемки (рапид, цейтрафер) количество кадров в секунду различно.
- План** (кадр, shot)
Под «логической единицей» подразумевается минимально короткий отрезок фильма, способный передать информацию в движении.
Минимальная единица, способная передать информацию — один кадр (frame)
Минимальная единица, способная передать информацию в движении — один план (shot).
Передать информацию» означает, что после просмотра данного отрезка зритель стал больше знать о происходящем в кадре, чем до его просмотра.
- Съемочный**
Набор кадров от включения до выключения камеры (от начала до конца съемки);
- Монтажный**
Набор кадров от склейки до склейки.

- Сцена** (scene)
Набор планов, описывающих действие в одном месторасположении (location).
При этом, если действие в помещении «перебивается» планом с улицей, то в результате мы имеем три сцены.

- Эпизод** (sequence)
Набор сцен, логически и/или визуально взаимосвязанных между собой.

- Часть** (part, reel, roll)
Самая крупная единица фильма.
Дробление на части в кино (по данной классификации) является чисто технологической необходимостью, связанной с тем, что в кинопроектор возможно загрузить лишь ограниченное количество киноплёнки. В этом случае длина кино-части составляет 20 минут (600 метров плёнки). Несмотря на переход на цифровую проекцию, дробление на части сохраняется, потому что технологический процесс (монтаж, озвучание, цветкор) выстроен вокруг 20-минутных кусков и вполне себя оправдывает.
Дробление на части в телепроизводстве вызвано экономическими причинами, а именно, необходимостью выхода на рекламные блоки через определенные интервалы времени. В этом случае длина теле-части регламентируется требованиями телеканала и стандартами телевидения и составляет от 10 до 20 минут.

Количество людей в кадре
Классификация по количеству людей в кадре:
один (single / over the shoulder)
два (two-shot)
много (group shot)
очень много (massive shot)

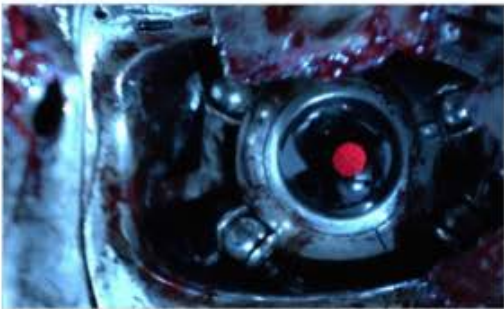


2sh MCU, OTS MLS, grp LS

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

Крупность кадра

Крупности кадра



короткое определение
Видимая в кадре «часть» актера.
полное определение
Соотношение пропорций человека и пропорций кадра.
упрощенное
Размер головы человека.

①		Extreme Close Up Деталь	ECU	Деталь
②		Big Close Up Предельно крупный	BCU	
③		Close Up Крупный	CU	
④		Medium Close Up Полукрупный	MCU	
⑤		Medium Shot Средний (поясной)	MS	Средний <div> <div>1-й</div> <div>2-й</div> </div>
⑥		Medium Long Shot Средний (поколенный)	MLS	
⑦		Long Shot, Full Shot, Wide Полный (Общий)	LS	Общий
⑧		Very Long Shot Общий*	VLS	
⑨		eXtreme Long Shot Дальний, пейзажный	XLS	Дальний, супер-общий

Extreme Close Up, деталь
 Часть человека (не голова), палец, рука, нос и пр.
Big Close Up
 От границы волос до подбородка (верхняя часть головы срезается)
Close Up
 Head Shot, Tie Shot – голова целиком, по ключицы (+/-) популярная крупность.
Medium Close Up
 Two Button – план по грудь (нижняя граница проходит по карману, до солнечного сплетения)
Medium Shot
 Waist Shot – по пояс (нижняя граница от пупка до нижней части кармана на джинсах) В кадре фона становится больше чем человека.
Medium Long Shot
 Medium Full Shot, Knee Shot, (по колено, нижняя граница от середины бедра до голени, если по середину бедра -- Cowboy shot)
Long Shot
 Wide Shot, Full Shot – интересует не оптика, а компоновка человека в кадре. Человек не стоит на рамке кадра, снизу и сверху обычно может влезть одна его голова по расстоянию от края.
Very Long Shot
 Над и под человеком может уместиться еще один человек.
Extreme Long Shot
 Человека незаметно.

Headroom/Footroom - количество пустого места над/под актером, обычно на LS.
 На практике довольно часто используют упрощенную классификацию:

- Деталь
- Крупный
- Средний
- Общий
- Дальний

У упрощенной классификации есть свои плюсы:
 она проще
 ее легче использовать в разговорной речи
 она интуитивна
 При этом, у нее есть существенный недостаток: она не помогает при монтаже (из-за недостаточной детальности)

Список литературы
 На английском:
 Roy Thompson - Grammar of the Edit
 Daniel Arijon - Grammar of the Film Language
 Bobbie O'Steen - The Invisible Cut

Walter Murch - In the Blink of an Eye
Karen Pearlman - Cutting Rhythms
Edward Dmytryk - On Film Editing
David Mamet - On Directing Film
Linda Seger - Making a Good Script Great
Karl Reisz & Gavin Millar - Technique of Film Editing
Richard D. Pepperman - The Eye is Quicker
Steven Katz - Film Directing: Shot by Shot
На русском
Александр Митта - Кино между адом и раем
Червинский - Как хорошо продать хороший сценарий
Михаил Ромм - всё, что найдете.
Соколов - Монтаж.
Даниель Арижон - Грамматика киноязыка (краткий перевод)
Занусси - Монтаж любительского фильма (статья)
Лев Кулешов - Основы кинорежиссуры.