

Содержание

Склейка на движении

Как спрятать склейку

«Косая» склейка (Split cut)

Лицо человека

Dead Frames

Монтаж по взгляду

Склейка на движении

Каждая склейка должна нести новую информацию.

Человек рефлекторно обращает внимание на движущиеся объекты (даже если изначально они были не в поле зрения). На этой особенности основан принцип склейки на движении (cut on action).

Склейка, сделанная на движении, лучше чем склейка, сделанная на статике.

Почему? -- Склейка на движении менее заметна, т.к. внимание фокусируется на движении в кадре, «маскируя» смену планов.

В советском кинематографе чаще резали ровно на половине движения, что выглядит более формальным подходом.

Стоит придерживаться подхода, когда склейка делается в самом начале движения. То есть человек только начинает движение похожее на действие во втором плане, а само действие мы видим после склейки. Такой подход позволяет сделать более чистой актерскую игру, показывая только знаковые действия актера.

*L8-cut on action--Saw6_1.mp4***1 видео**

Обратите внимание, что в данном примере план заканчивается как только герои повернулись к двери, нет необходимости слегка приоткрывать дверь на этом плане.

*L8-cut on action--Matrix_1.mp4***2 видео***L8-cut on action--Scott Pilgrim_1.mp4***3 видео**

Благодаря движению в кадре и склейке по движению смонтированы немонтажные планы.

*L8-cut on action--bril_ruka.mp4***4 видео****Как спрятать склейку**

И главное — зачем?

Видимая склейка выглядит как пауза в речи — нарушение непрерывности повествования.

Все типы склеек, кроме прямой, призваны привлечь внимание к склейке. Отсюда предубеждение, что для того чтобы склеить два плана, необходим какой-либо эффект — наплыв, шторка и т.д.

Прямая склейка будет прятаться лучше всего.

Мягкие склейки будут в монтаже:

на движении

на эмоции

Когда зритель ожидает увидеть следующий кадр, что-то произошло в предыдущем кадре и зрителю хочется узнать что же будет дальше. Монтажер не может управлять зрительским вниманием в этом случае, все зависит от игры актера.

на громком резком звуке

Зритель рефлекторно моргнет, отвлечется на внешний раздражитель. Монтажер может управлять зрительским вниманием в этом случае.

на музыкальном акценте

Нужно быть аккуратным, так как у музыки ритм обычно более быстрый чем у видеоряда, не стоит подгонять монтаж под каждый такт.

на контрастном раздражителе

Когда планы будут сильно отличаться по движению, цвету

«Косая» склейка (Split edit, spit cut)

Это вид склейки, в которой стык по аудио и стык по видео расположены в разные моменты времени.

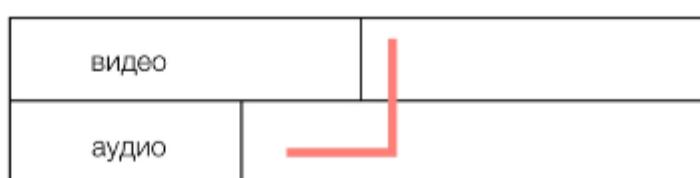
Название J-cut / L-cut происходят от формы склейки, которая визуально похожа на латинские буквы J и L.

Два варианта «косой» склейки.

J-cut (или pre-lap)

Аудио «опережает» видео.

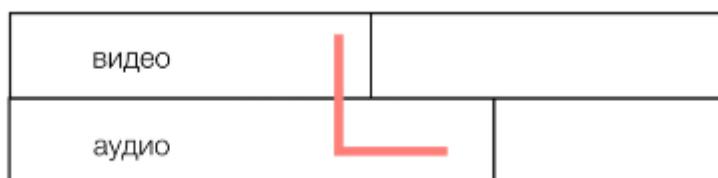
Сначала слышим следующий план, а только потом видим его.

*L8-splitcut--inception.mp4***5 видео***L8-splitcut--good advice_1.mp4***6 видео**

L-cut (или post-lap)

Видео «опережает» аудио.

Сначала видим следующий план, а потом слышим его.

*L8-splitcut--beregis_avtomobilya-1966_1.mp4***7 видео**

Обычно J-cut и pre-lap -- это синонимы, но в некоторых случаях их разделяют. Тогда J-cut обозначает короткий захлест (до секунды), а pre-lap -- более длинный (от секунды и выше). То же и для пары L-cut/post-lap.

Большинство диалоговых сцен выигрывает от использования J-cut, т.к. он позволяет уплотнить склейку и придать динамики диалогу, устранить эффект отрепетированности.

L-cut чаще применяется для стыковки сцен.

Лицо человека

Профиль и анфас

Чем фронтальнее зрителю смотрит человеку в лицо – тем больше вовлеченность.

Важные мысли, шутки должны говориться лицом на камеру.

Моргание

Желательно не оставлять моргание близко к склейке или не склеиваться на моргании в принципе. Иначе, склейка будет бросаться в глаза.

Dead Frames

Пустой кадр, в котором нет актера (вышел из кадра/не вошел в кадр, а кадр продолжается).

Монтаж по взгляду

Eye-line match



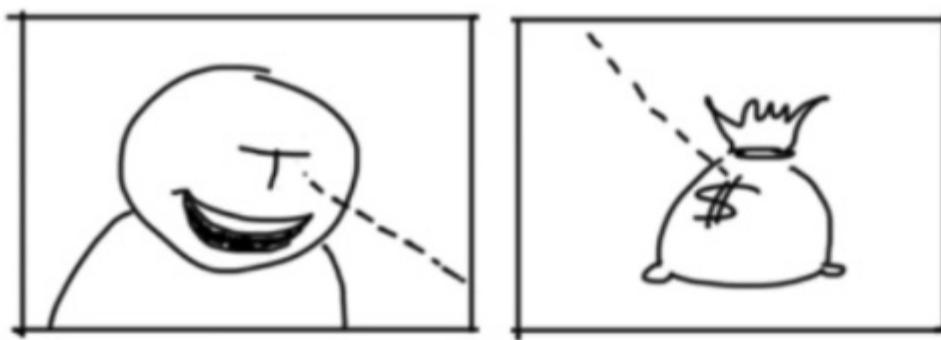
Монтаж по взгляду требует, чтобы актеры смотрели друг другу в глаза (если по сюжету предполагается, что они смотрят друг другу в глаза). Другими словами, актеры в смонтированной сцене не должны «промахиваться» взглядом друг в друга.

L8-eyelinematch-the holiday_1.mp4

[8 видео](#)

И справляться ошибки при съемке можно, к примеру, стыкуя планы с актерами через общий план.

Point of View (POV)



При монтаже плана героя с его субъективом (POV), субъектив должен быть снят с предполагаемой точки зрения героя.

L8-eyelinematch-POV.mp4

[9 видео](#)