

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 эмоциях*

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.

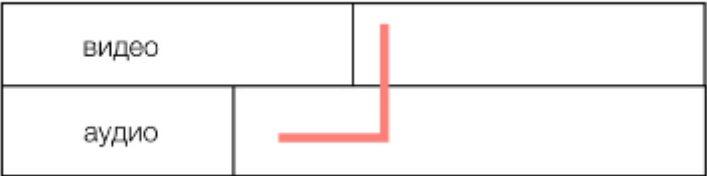
Название J-cut / L-cut происходят от формы склейки, которая визуальнo похожа на латинские буквы J и L.

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

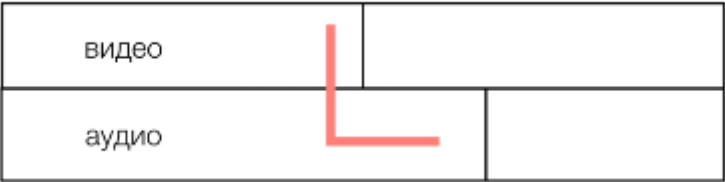
L8-splitcut--good advice_1.mp4

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 выиграет 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 зритель 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



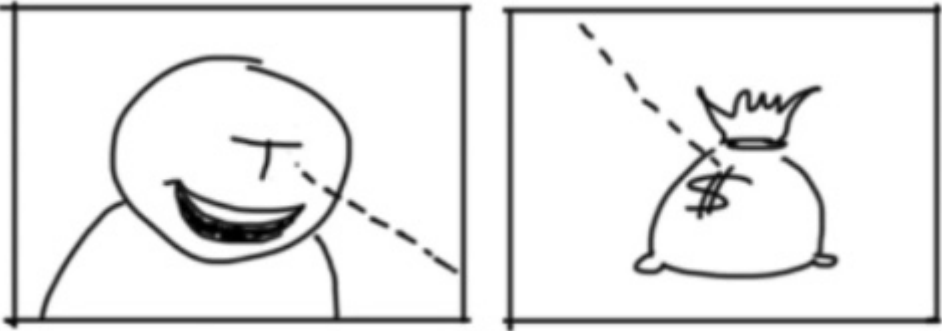
Монтаж по взгляду требует, чтобы актеры смотрели друг другу в глаза (если по сюжету предполагается, что они смотрят друг другу в глаза). Другими словами, актеры в смонтированной сцене не должны «промахиваться» взглядом друг в друга.

L8-eyelinematch--the holiday_1.mp4

8 видео

И справлять 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