

Монтаж по движению

Говоря про монтаж по движению имеют в виду движение значимого объекта в кадре. Причем, двигаться может как сам объект, так и камера относительно статичного объекта. Другими словами, речь идет про движение объекта в кадре относительно рамки кадра.

Выделяют несколько видов монтажа по движению:

- по фазе
- по направлению
- по скорости

Монтаж по фазе движения

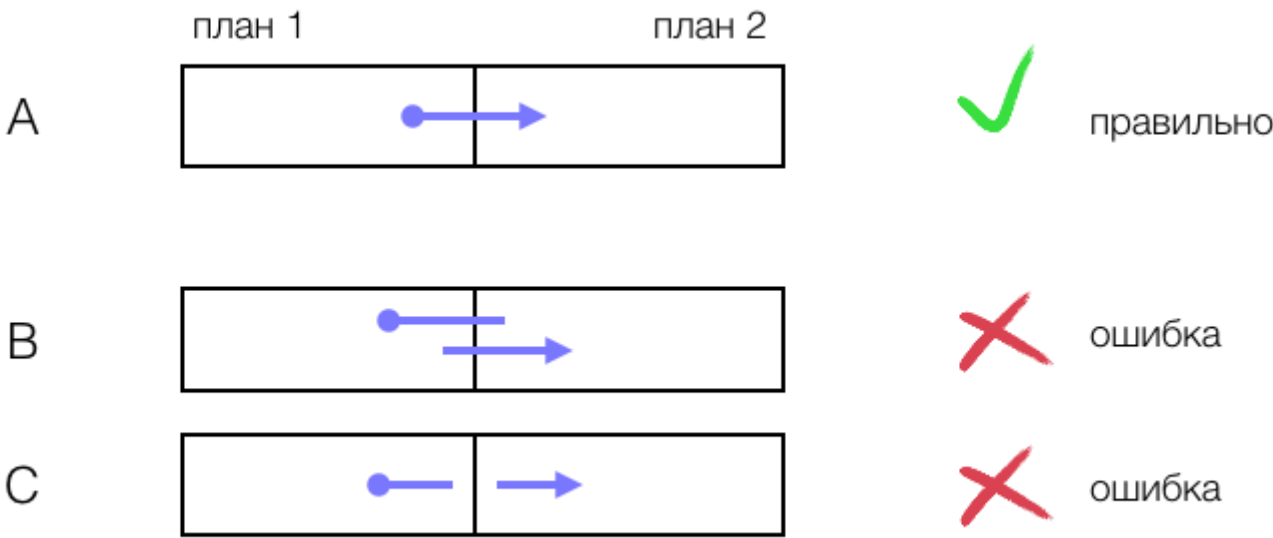
Этот принцип пересекается по смыслу с правилом линейности действия (continuity of action).

Линейное действие на стыке двух кадров должно быть равномерно, без повторов и пропущенных фаз.

Почему? Если часть движения при смене кадров будет пропущена, возникнет резкий рывок на стыке кадров, что выглядит очень неопрятно и раздражающе.

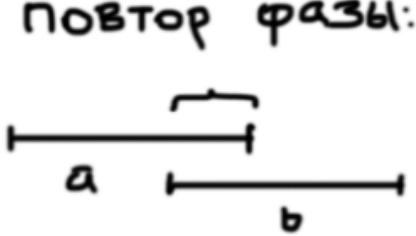
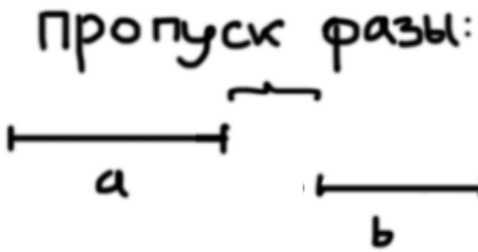
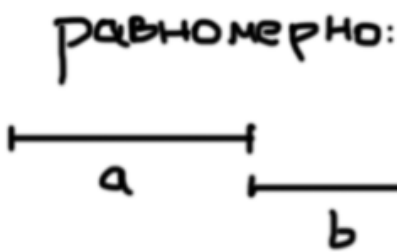
Если же часть движения будет повторяться, то это будет привлекать нежелательное внимание к склейке, создавая ненужный акцент.

Классический вариант



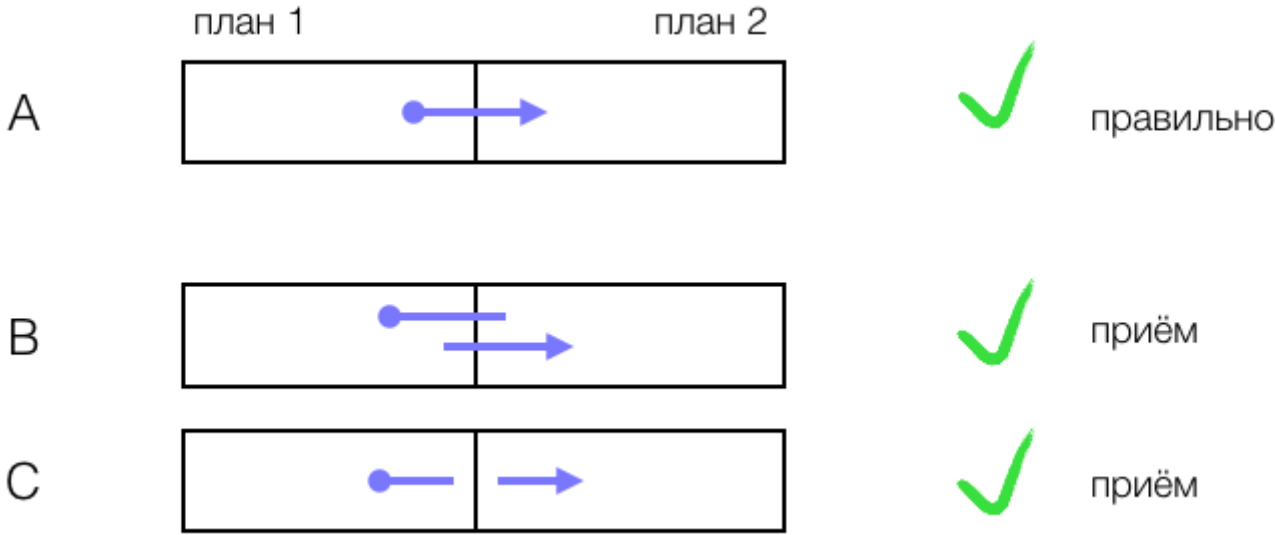
А еще, как пример монтажа по движению: проход человека по кадру.

Шагает: левой-правой, левой-правой. При смене плана должен продолжать шагать той же ногой. Т.е. не должно быть "левой-правой-правой-левой-правой-...".



Нарушение этого правила привело к появлению современного подхода

Современный подход



повтор фазы -- монтаж с захлестом double-cut - может быть техническим или быть приемом.

пропуск фазы -- джамп-кат jump-cut

Монтаж по направлению движения

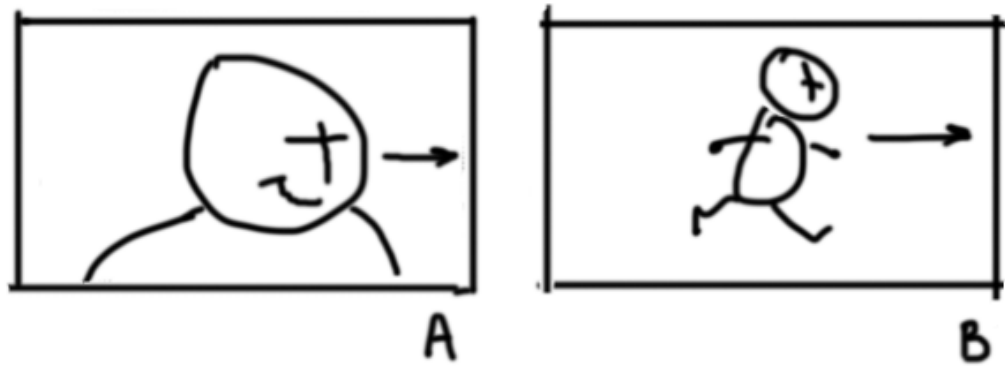
Персонаж или объект, движущийся в заданном направлении относительно границы экрана (налево или направо), в следующем кадре должен продолжать движение в том же направлении.

Зачем? Представим кадр с человеком идущим по улице, он движется по кадру слева направо. Если в следующем кадре он будет двигаться по экрану справа налево, то, по Соколову, у зрителя может возникнуть ощущение, что он передумал и пошел обратно.

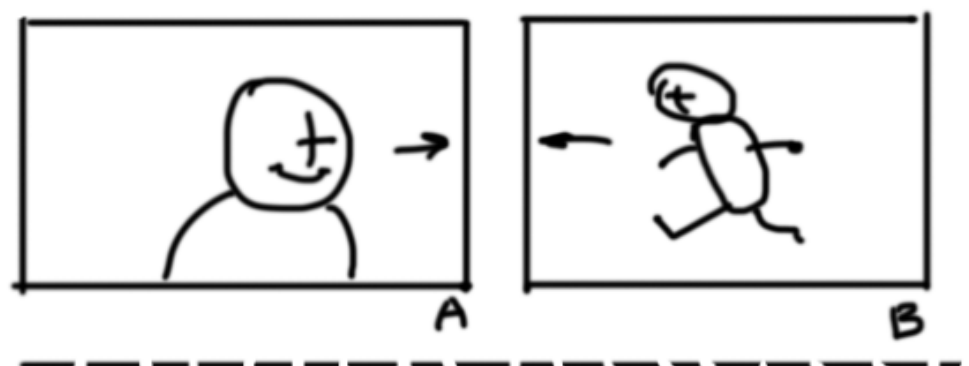
ВАЖНО: не стоит воспринимать это правило слишком буквально. При прочих равных, зритель автоматически выберет то предположение, которое будет казаться наиболее логичным.

Например, если главный герой идет на битву с главным злодеем, то разумней предположить, что камера снимает актера с другой стороны, чем то, что он вдруг "передумал и пошел обратно".

Правильно:



Не Очень:

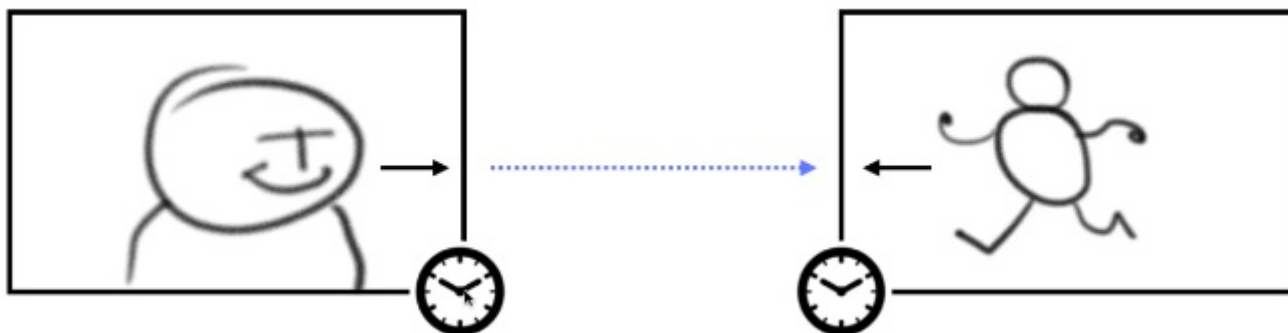


Как вариант:



Первое решение смены направления - перебивка с деталью или план с героем, идущим на камеру.

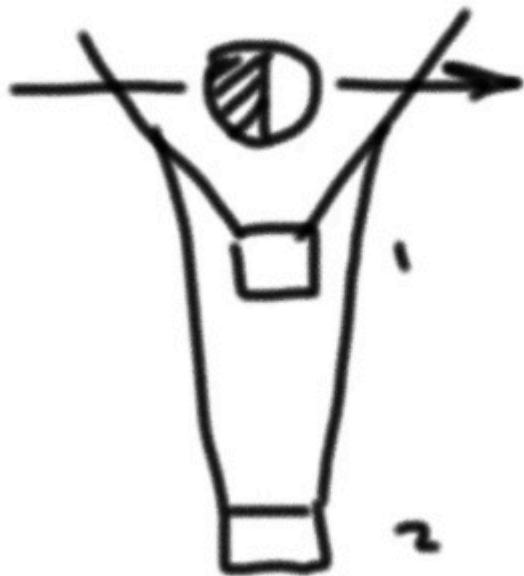
Другой вариант – дать герою выйти из кадра, а следующий план начать с пустого кадра, так чтобы герой в него вошел.



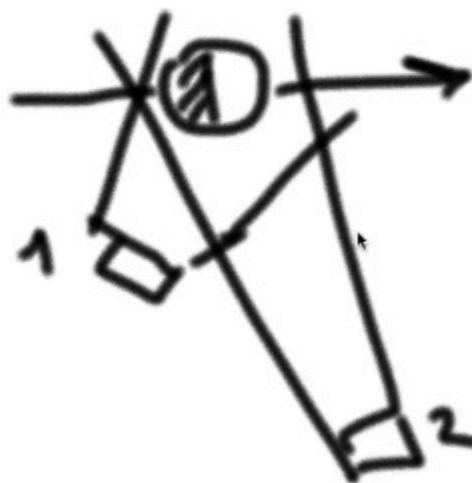
Монтаж по скорости движения

Воспринимаемая скорость – на разной оптике (широкоугольной и длиннофокусной) скорость движения поперек кадра/вглубь сцены воспринимается по-разному.

✗



✓



При склейке двух планов с движущимся объектом в них (с идущим по улице человеком, например), ощущаемая скорость движения объекта в обоих кадрах должна быть примерно одинаковой, иначе возникнет рывок по скорости. Если скорость все же различная, то планы можно склеить через другой, статичный план, или план, где объект движется, но его скорость неясна (например он движется на камеру).

Монтаж с захлестом (Double Cut)

Технический (захлест 3-5 кадров)

Был необходим при просмотре фильма на большом экране, так чтобы при смене планов зритель успевал найти потерянное движение из предыдущего плана.

Прием (захлест несколько секунд)

Акцент на сцене, многократный повтор для растягивания времени события.

Примеры

Один и тот же взрыв, снятый с разных точек, чтобы показать монументальность.

L9-doublecut--T2-explosion.mp4

1 видео

Акцент на расплавленном металле – верное средство от Терминатора!

L9-doublecut--T4.mp4

2 видео

Подчеркивание появления важного, того самого персонажа – Морфиуса.

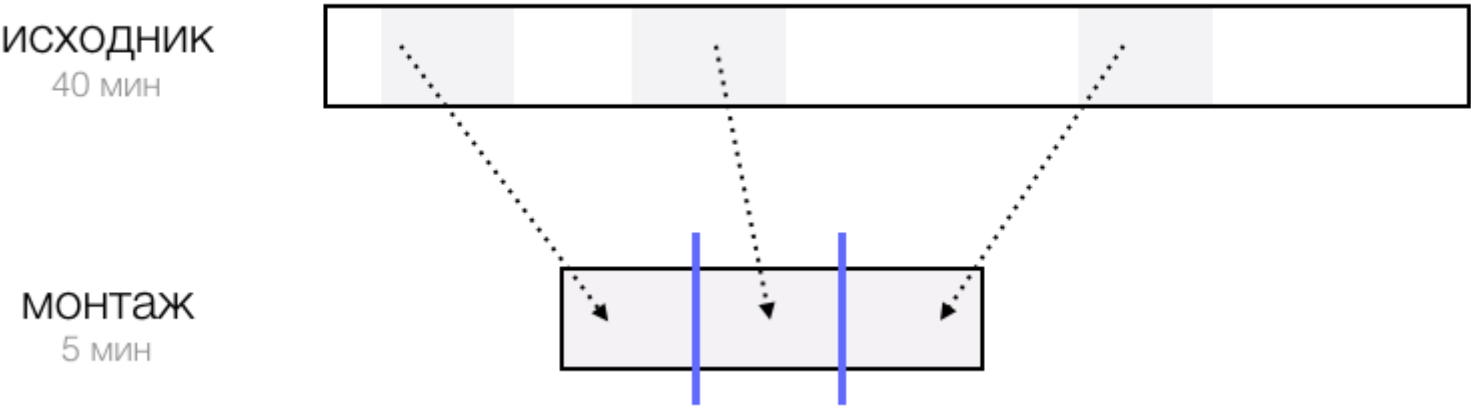
L9-doublecut--Matrix_1.mp4

3 видео

Пропуск фазы (Jump cut)
Это склейка двух планов с недостаточным или избыточным отличием друг от друга.
При такой склейке различие между планами недостаточно велико (или, наоборот, избыточно велико), чтобы дать мягкую и незаметную склейку. В результате, возникает "рывок".
Jump cut как прием, в отличие от прямой склейки, призван не маскировать склейку, а акцентировать ее.
Jump Cut разделяют на несколько типов:

- временной
- композиционный
- крупностной

Временной jump cut



Склейка двух планов с пропуском временной фазы.
Часто возникает в интервью, когда человек на одном фоне что-то долго говорит.
Закрывать такую склейку можно перебивкой – поднятым планом, желательно на тему того, о чем говорит человек, чтобы не смотрелось как заплатка.
Показывать крупно руки или глаза – это непростительно, даже если вы видели такое в новостях.

Ошибка при монтаже
L9-jumpcut--interview.mp4

4 видео

Пропуск может быть совсем маленьким (несколько кадров, секунда), так и очень большим (минуты и даже часы (реже)).
Как прием

Назначение -- сжать время. Основная задача -- показать не *сколько* прошло времени, а *как* оно прошло.
Фильм «На последнем дыхании» Годара считают основоположником появления приема Jump Cut.
L9-jumpcut--au bout de souffle.mp4

5 видео

Иллюстрация поверхностного ознакомления с рабочим процессом и ускорение течения времени.
L9-jumpcut--german coast guard.mp4

6 видео

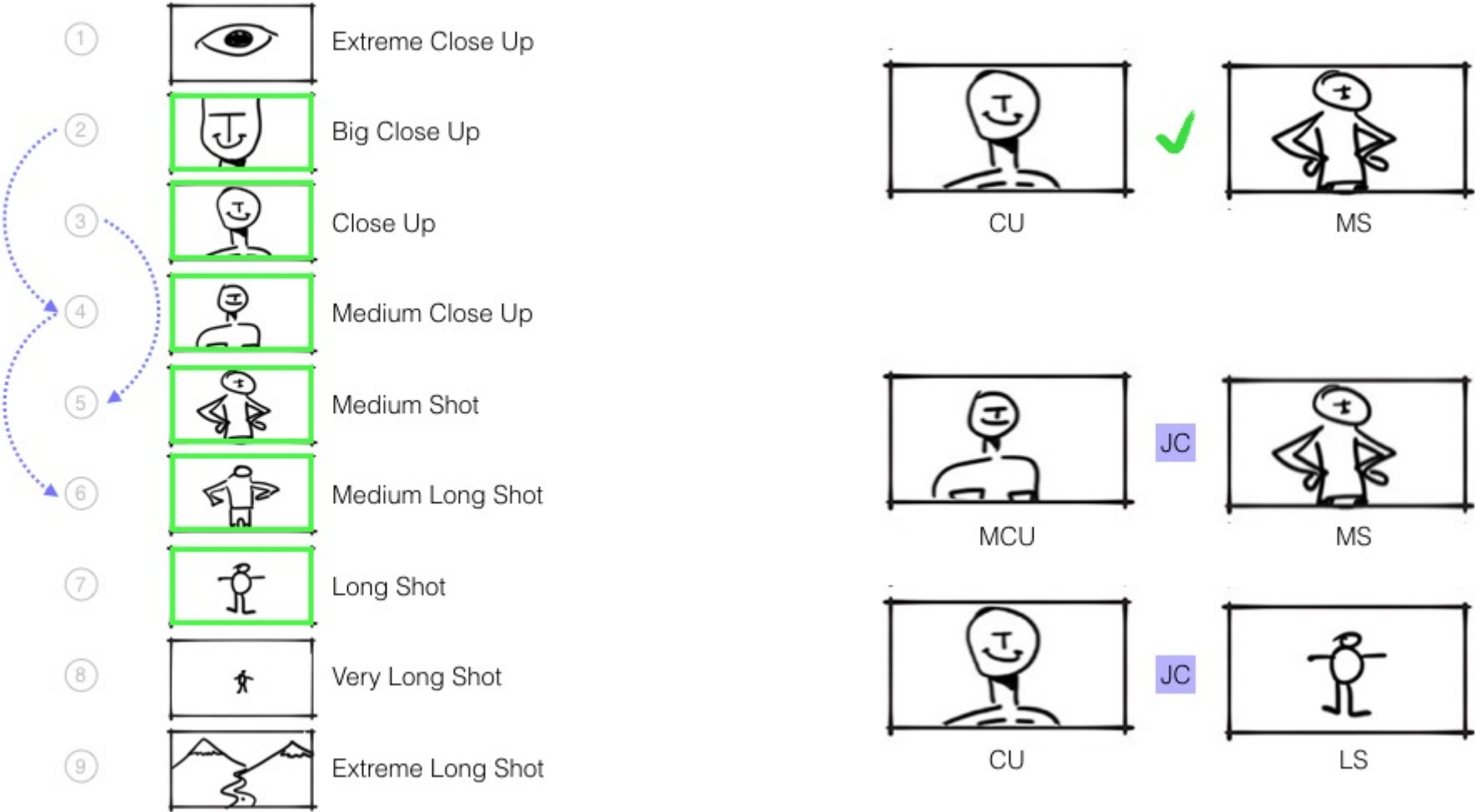
Jump-cut как прием нервного ожидания
L9-jumpcut--pirates.mp4

7 видео

Юмористический акцент (много тщетных усилий)
L9-jumpcut--tangled.mp4

8 видео

Крупностной jump cut

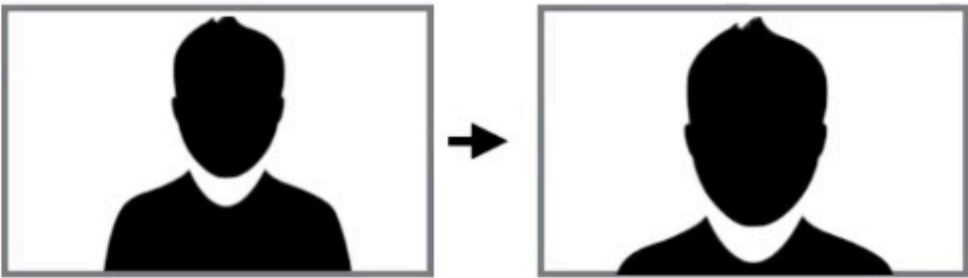


Это склейка двух планов с недостаточным или избыточным отличием по крупности.

ВАРИАНТ А



ВАРИАНТ Б



Например, склейка двух соседних крупностей (CU+MCU) или наоборот, сильно разных крупностей (ECU+LS)
Назначение -- сделать акцент, привлечь внимание зрителя.

Иллюстрация долгого и нервного процесса, крупностной jump cut - отфутболивание клиента

L9-jumpcut--get a tac.mp4

9 видео

Композиционный jump cut

Это стыковка нескольких кадров с нарочито заметным отличием по композиции.

Назначение -- создание настроения.