

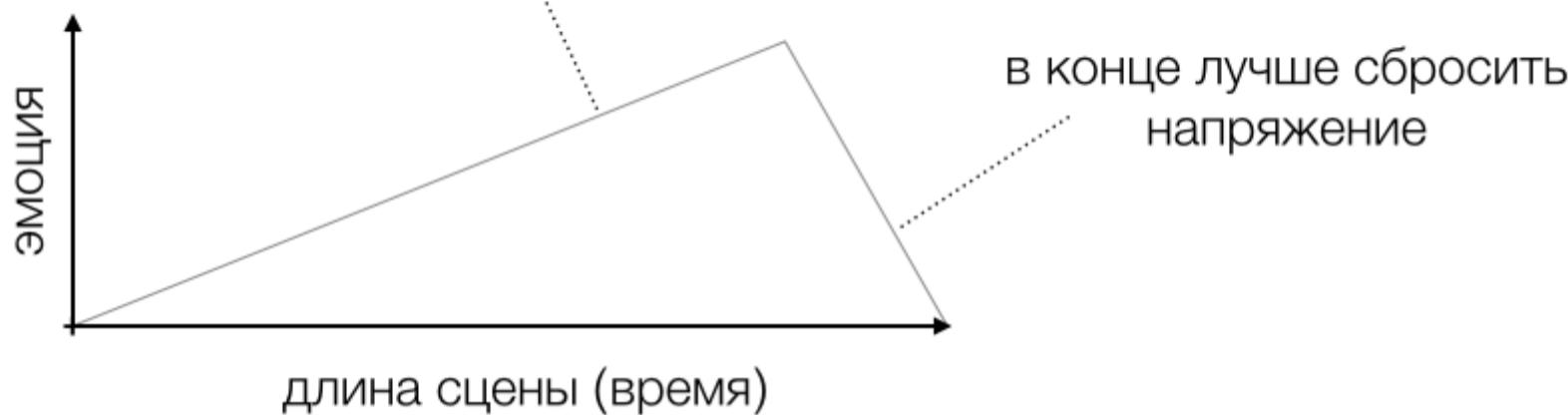
Эмоциональная кривая сцены

Для поддержания вовлеченности зрителя в действие на экране, сцена должна строиться по нарастающей -- то есть, заинтересованность зрителя должна постоянно возрастать.

Это плавное возрастание и есть эмоциональная кривая сцены.

На монтаже необходимо подчеркнуть эту кривую с помощью плавного возрастания крупности кадра по мере приближения к самой главной мысли сцены (то есть к тому, ради чего мы эту сцену показываем зрителю).

ЭМОЦИЯ ДОЛЖНА НАРАСТАТЬ



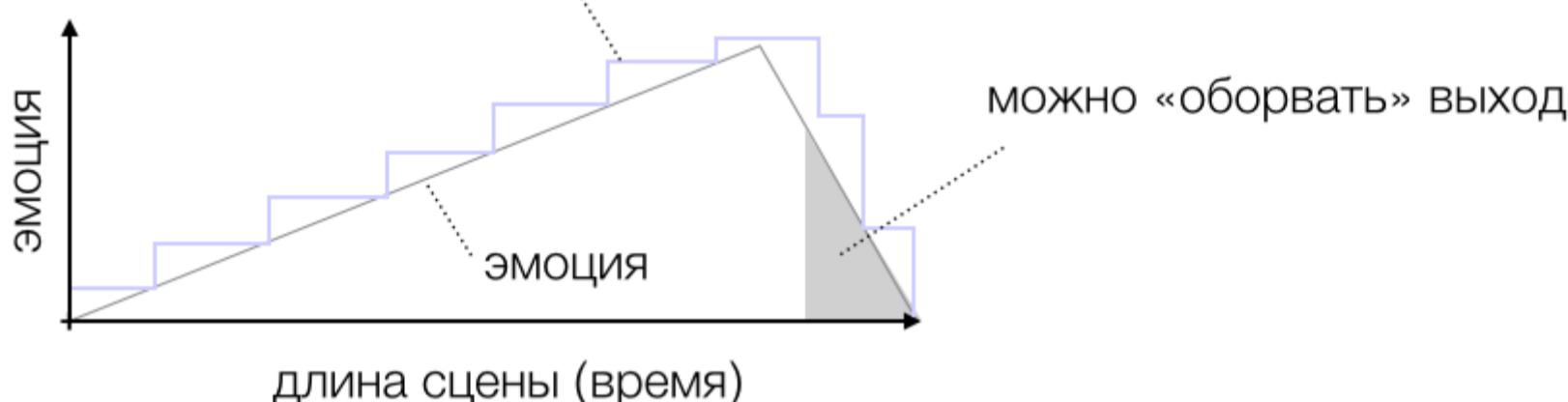
Правило возрастания крупностей

Крупности должны постепенно возрастать, подчеркивая эмоциональную кривую сцены: от более общего плана в начале сцены до более крупного плана в ее кульминации.

А.Хичкок описывал этот метод фразой «мы должны «втанцевать» в сцену».

Как мы можем «втанцевать» в сцену? С помощью постепенного увеличения крупности кадра. Зачем вообще «втанцовывать»? Чтобы постепенно выдавать информацию, и вызывать эмоцию зрителя, не утомляя и не запутывая его. И для того, чтобы «приберечь» самые эмоциональные планы для кульминационного момента сцены.

крупность кадра

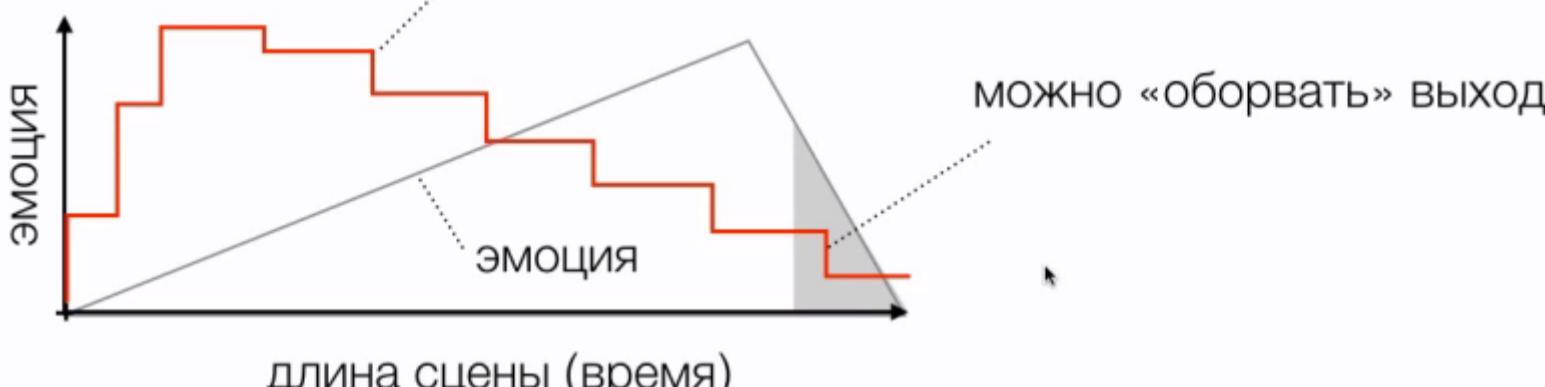


Наибольший эмоциональный заряд несут крупные планы.

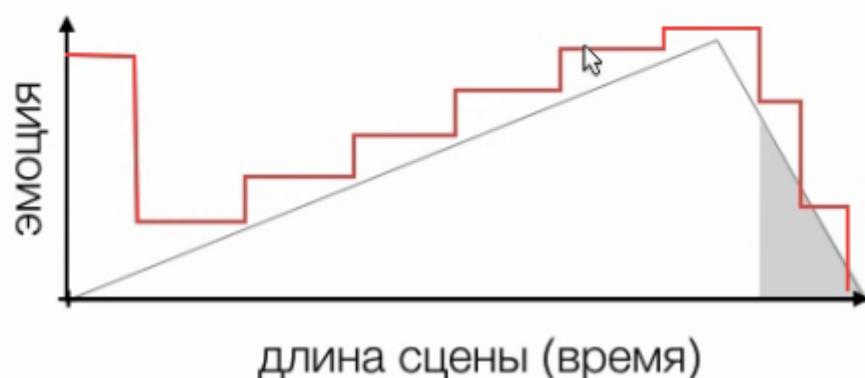
Важно: иногда, открывающий план может быть крупным, предельно крупным, или даже деталью. Такой план используется для визуальной связки сцен и не противоречит данной теме, т.к. после такого плана все равно будет «отскок» на более общий план.

Планы могут и отскакивать на общий.

крупность кадра



Стыковочный план. Метод стыковки сцен через детальный план.



emotionalcurve--volvotrucks.mp4

видео 1

Обратная эмоциональная кривая

Эмоциональная кривая

emotionalcurve--shining.mp4

видео 2

Экономия планов

При монтаже сцены не следует начинать с крупных планов -- потому что когда потребуется подчеркнуть главную мысль сцены, все крупные планы будут уже заявлены, и не смогут воздействовать на зрителя в полной мере.

Вольно этот принцип можно сформулировать как «не надо заходить с козыреем».

Хичкок по этому поводу использовал фразу *Earn your Close-Ups* («заработайте ваши крупные планы»).

Выход на общий план

«Got in - stay in» - Укрупнился - оставайся на крупном.

Можно вернуться на общий план

Поменялась география сцены.

Изменилось количество актеров.

Бит в сцене закончился.

Момент в сцене неожиданно прерван.

«Слишком долго внутри». Напомнить зрителю кто где стоит.

Сцена закончена.

Игра актеров на общем плане лучше.

Двухбитные сцены

Double-arch scene

Сцены с двумя главными мыслями. Они сложнее для зрительского восприятия.

Две мысли могут быть

если они похожи

если по отдельности они будут смотреться хуже.

Как опознать такую сцену? Если сцену можно разбить на две третьей, то это была двухбитная сцена.

double_arch--proposal.mp4

видео 3

Сцену можно разделить на вопросе про полтора года безекса. Два бита сцены – раскрытие героини и героя.