

## Заключительный этап работы

*Чтобы из отснятого материала получился фильм, его нужно смонтировать и озвучить в соответствии с написанным сценарием и изменениями, внесенными в него в процессе съемок.*

*Последний и самый главный этап в создании любого фильма называют монтажно-тонировочным, или постпроизводством. Теперь вы и режиссер, и монтажер, и музыкальный редактор. Вы должны видеть фильм в целом, во всех деталях и отдельных частях, а также знать, из чего они состоят и как из них собрать уникальное произведение в законченном виде. Для тех, кто занимается этим впервые, всегда встает вопрос, в какой последовательности нужно организовать процесс постпроизводства.*

### Монтаж

Сначала прочтите сценарий, написанный до съемок, и вспомните, о чем вы собирались делать свой фильм. Затем просмотрите весь отснятый материал и, чтобы потом не терять время зря, сделайте «расшифровку» — зафиксируйте на бумаге все то, что у вас запечатлено на видеоленте. Вверху листа записывайте номер кассеты и далее строки, в каждой из которых должны быть указаны: тайм-код (прописанный на ленте), краткое содержание каждого кадра, его крупность; направление движения объекта или взгляда человека можно отметить стрелками. Эти отметки помогут вам при монтаже. В записях используйте сокращения: М — мужчина, Ж — женщина и т. п.

Например:

*Касс. № 43 бис.*

*00.01.23 Река. Пороги. Проход трех плотов. Оп ←*

*00.03.16 М. на камне. СП →*

*И т. д.*

Интервью (обозначается как С/Х — синхронная запись) желательно расшифровать полностью (или хотя бы начало и конец фраз), а также изложить его краткое содержание; это облегчит задачу стыковки беседы с закадровым текстом-комментарием.

Написание «расшифровки» — ее называют монтажным листом — для каждой отснятой кассеты просто необходимо, так как работать с небольшой папкой листов проще и удобнее, чем с видеокассетами — каждый раз перематывать их и заново отсматривать уже подзабытые куски.

Теперь у вас есть описание всего строительного видеоматериала, из которого вы будете создавать свой фильм. Вы видите: то, что отснято, отличается от сценария — и это нормально. Вы работаете в жанре документального кино, а жизнь всегда вносит свои поправки; надо научиться извлекать из этих изменений максимум пользы, чтобы раскрыть идею, заложенную в сценарии. Вам нужно определить, на какие эпизоды можно разбить исходный материал. Записав на бумаге краткие формулировки этих эпизодов, вы будете иметь ключ к их содержанию.

Например:

- 1. Прибытие, непогода, потеря темпа прохождения маршрута.*
- 2. Сплав по сложному отрезку реки.*
- 3. Перевертывание плота и спасательные работы.*

4. *Нападение на лагерь медведя-шатуна.*
5. *Потеря продовольствия и его поиск в безлюдной местности.*
6. *Прибытие в конечный пункт.*
7. *Географическая справка о местности.*

С чего начать фильм и в какой последовательности расположить эпизоды — решать вам исходя из собственного опыта и убеждений. Но помните: если в действительности события происходили в течение нескольких дней (недель), то держать столько же времени зрителя у экрана нельзя. Вы должны рассказать свою пусть небольшую, но интересную историю об этой экспедиции. Вы вправе одним событиям уделить больше, а другим меньше внимания, а незначительные, не влияющие на их ход эпизоды вообще опустить. И если впоследствии при просмотре готового фильма вы почувствуете спад интереса, это будет означать, что эпизод затянут и его надо сокращать. Можно менять последовательность событий во времени, но категорически недопустимо добавлять то, чего не было на самом деле. С другой стороны, какие-то сцены и интервью могут быть досняты и по окончании экспедиции. Если ради улучшения фильма необходимо воспользоваться другими видеоматериалами или фотографиями, сделайте это. В нашем примере можно начать даже с конца, т. е. с эпизода № 6, но надо следить за тем, чтобы зритель не запутался в повествовании и смог разобраться, где и что происходит. Для компоновки фильма из эпизодов существуют определенные правила. В *начало* ставьте то, что может заинтересовать, привлечь, захватить внимание зрителя, далее следует *основная часть*, где события развиваются, решаются поставленные задачи, преодолеваются трудности, и наконец в *кульминации* — достижение цели или, наоборот, недостижение (почему это оказалось невозможным). В нашем примере эпизоды можно выстроить в такой последовательности: 4—1—2—7—3—5—6. Каждый вправе построить свою собственную цепочку эпизодов, но при этом соблюдать принцип смены восприятия кадров: напряжение — расслабление — напряжение. Нельзя держать зрителя в постоянном напряжении, очень скоро он может привыкнуть к этому состоянию, и тогда потребуются более сильные раздражители. С другой стороны, постоянное «расслабление» — вялотекущее действие и медленный темпоритм — очень быстро надоест зрителю.

Необходимо чередовать общие и локальные события, последние могут иногда больше рассказать о чем-то глобальном. Переходы от одного эпизода к другому должны быть продуманы еще до съемок; если вы займетесь этим во время съемок, тоже неплохо, гораздо хуже — если при монтаже. Позаимствовать самые разные идеи для переходов можно из фильмов и телепередач. Допустим, герой говорит: «Извини, у меня поезд в Вологду через столько-то минут», — кладет телефонную трубку; следующий план — стучат колеса по рельсам, следующий — герой вошел в избу родителей. Вы можете придумать несколько таких переходов и использовать их если не в этом, то в другом своем фильме. Каждый отснятый кадр несет определенную информацию.

В зависимости от того, какие кадры и в какой последовательности мы соединим, результат будет иметь различный смысл и по-разному воздействовать на зрителя. Наглядным тому примером может служить «эффект Кулешова»: были сняты крупным планом актер Мозжухин с бесстрастным взглядом и еще три кадра — играющий ребенок, молодая девушка в гробу и тарелка горячего супа. План Мозжухина смонтировали с каждым из трех названных кадров. Получились три самостоятельных монтажных куска, которые передают три разных содержания: в первом случае герой умиляется игрой ребенка, во втором скорбит над гробом девушки, а в третьем он просто голоден и думает о горячем супе. Обязательно нужно в голове или на листе бумаги выстроить последовательность кадров, и только после этого можно монтировать реальный видеоряд. Сначала показывается причина, потом

следствие (событие — потом реакция на него). Чтобы переход от одного кадра к другому не «бил» зрителя по глазам, а воспринимался естественно и «комфортно», нужно соблюдать правила монтажа, которые вот уже почти сто лет используются в кино.

Первое и одно из самых главных правил — **монтаж по крупности**. Опытным путем было установлено, что хорошо воспринимаются кадры, смонтированные «через крупность» (рис. 17,а), скажем, крупный план со средними — поясным, поколенным или общим. Склеенные друг с другом одинаковые или близкие по «крупности» кадры вызывают ощущение скачка, и такая склейка смотрится плохо. Исключение составляют стыки детали с крупным планом и дальнего с общим. Негативно воспринимаются смонтированные вместе кадры, значительно различающиеся по крупности, например, деталь и общий план (рис. 17,б): зритель может на некоторое время потерять из виду главный объект внимания, а при переходе с ОП на деталь создается ощущение «броска» на зрителя. Однако чтобы привлечь внимание к чему-либо (к детали в ОП), этот прием использовать можно.

Второе правило — **монтаж по взгляду** (по ориентации в пространстве). Если два объекта взаимодействуют друг с другом (диалог), то съемка должна вестись с одной стороны от линии их взаимодействия. Тогда у зрителя сложится такое же представление о расположении двух персонажей в пространстве, как если бы он наблюдал это событие в жизни своими глазами (рис. 18,а). На профессиональном языке такое взаимное расположение камер и объектов называют «восьмеркой», или «крестом» (рис. 18,б).

Если человек в первом кадре идет на нас, а во втором кадре — от нас, то камера должна находиться по одну сторону от линии его движения (траектории). В этом случае все правильно смонтируется и герой пройдет мимо нас, как и было задумано. Переход линии взаимодействия возможен, но он должен произойти перед глазами зрителя в одном кадре, чтобы зритель не был дезориентирован в пространстве и не запутался в дальнейших событиях. Но можно такой переход осуществить и через кадр, где объект снят анфас, при этом будет отсутствовать привязка к одной из сторон.

Третье правило — **монтаж по свету**. Освещенность соседних кадров и объектов, расположенных на первом плане (если они занимают больше 1/3 кадра), должна быть примерно одинаковой. Большое различие в этом параметре даст неприятный «скачок» при склейке (рис. 19), поэтому между двумя такими планами лучше вклеить кадр с промежуточной освещенностью (это смягчит переход от «дня» к «ночи»).

Правильной пространственной ориентации зрителя помогает четвертое правило монтажа — **по фону**. Для зрителя действие будет происходить в одном пространстве, если часть интерьера, местности и т. д. из одного кадра будет присутствовать и в следующем (рис. 20). И даже в тех случаях, когда объекты, расположенные на первом плане, монтируются по крупности и по взгляду, но при этом



Рис.17,а. Монтаж по крупности



Рис. 17,б. Монтаж по крупности («бросок»)



Рис. 18,б. Съемка «восьмеркой», или «крестом»



Рис. 18,а. Съемка диалога

фоны (вторые планы) разительно различаются по цвету (в одном кадре красный фон, в другом — зеленый), освещенности (один фон светлый, другой темный) или смыслу, такая склейка не будет восприниматься зрителем комфортно.

Если объект в кадре оказывается в одной стороне, а в следующем за ним — в противоположной, то зритель на мгновение потеряет главный объект внимания. Местоположение персонажа в первом кадре должно обязательно отличаться от местоположения во втором, но не более чем на треть ширины кадра (рис. 21). Таков пятый принцип монтажа — **по смещению центра внимания**. Следует учитывать и то, что разная крупность одного и того же объекта в соседних планах в одном и том же месте зрителем будет восприниматься как скачок. Если в вашем фильме две армии наступают друг на друга, то для передачи направления встречного движения оно в одном кадре должно идти, например, слева направо, а в следующем — справа налево.

Но чаще приходится несколькими кадрами передавать движение одного объекта. Чтобы автомобиль не столкнулся сам с собою на склейке, надо постепенно менять направление движения в каждом следующем кадре. Например: → , ↘ , ↙ , ← (рис. 22). У Бергмана в фильме «Седьмая печать» цирковые повозки движутся сначала в одном направлении, затем по одной диагонали кадра, потом по другой и т. д., и в конце этой монтажной фразы они продолжают движение в первоначальном направлении. Круг замкнулся, таким способом режиссер создал образ движущейся по кругу жизни, как цирковой труппы по арене. Это правило монтажа — **по направлению движения главного объекта в кадре** — уместно дополнить еще одним — **по темпу движения**. Чтобы было передано равномерное движение объекта, его скорость не должна сильно различаться в соседних кадрах. Иначе за счет инерционности зрения зритель будет воспринимать эти изменения при переходе от одного плана к другому как рывки. Отсюда следует, что либо остановка движения должна происходить в одном кадре, либо между кадром с движением и статичным кадром нужно вставить еще один — с меньшей скоростью. Тем самым мы сбиваем темп, т. е. смягчаем возможный скачок.

В случае циклического движения, которое можно разбить на фазы (например, качели), необходимо использовать правило монтажа **по фазе движения**. Представим себе: на общем плане мы видим строй марширующих солдат, определяем нужную длительность кадра и обрываем движение там, где бойцы собрались поднять левую ногу. Клеим следующий (с другой крупностью) план, где они уже опускают правую ногу, — и зритель морщится от плохой склейки. Фаза движения в этом кадре должна



Рис. 19. Монтаж по свету



Рис. 20. Монтаж по фону



Рис. 21. Монтаж по смещению центра внимания



Рис. 22. Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре

незначительно отличаться от той, что была в предыдущем, чтобы переход между ними органично воспринимался. Чем лучше монтаж, тем меньше зритель видит швов и тем больше следит за развитием событий, сопереживая участникам фильма. Иногда нам приходится сокращать интервью, снятое одной крупностью; тогда в окончательном варианте изображение на склейках будет дергаться от кадра к кадру. Эти неприятные скачки обычно перекрывают обратным планом собеседника, деталями (руками, нашивками, предметами на столе) или общим планом, где не различается артикуляция говорящего. Все детали должны иметь отношение к интервьюируемому персонажу или к теме разговора — их называют смысловыми перебивками. Если перебивку сделать невозможно, на два—пять кадров вклеивают «белое поле», имитируя «вспышку». Это не самая лучшая маскировка стыка, и использовать ее можно только в крайних случаях. Опыт многих поколений монтажеров показывает, что плохую прямую склейку, сделанную без учета правил монтажа, нельзя улучшить никаким микшером и никаким спецэффектом.

Кстати, переходы, выполненные различными способами, тоже имеют определенное назначение. **Прямую склейку**, или мгновенный переход, используют в том случае, когда действие непрерывно во времени, т. е. не надо указывать на временной разрыв.

Чтобы указать на перерыв в действии или перейти от одной сцены к другой, отделенной от нее каким-то промежутком времени, а также при введении и снятии титров применяют **переход через «расфокус»**, или микшер («наплыв» — на языке кино). При других обстоятельствах, особенно при непрерывном действии этот прием неприемлем. **Переходы через затемнение** используются в тех же случаях, что и микшер, они обозначают еще более длительный перерыв действия во времени, так называемую «смысловую точку». Никогда не меняйте изображения прямой склейкой, микшером, панорамой, наездом или отъездом камеры, если это не оправдано действием или звуковым сопровождением. Любая смена изображения, любой формальный прием отвлекают внимание зрителя от содержания. Новый кадр несет с собой новую информацию, необходимую для раскрытия содержания. Смена кадров ради самой перемены только рассеивает внимание зрителя.

Запомните: переход прямой склейкой, сделанный правильно и вовремя, практически невидим, в отличие от микширования, которое всегда навязчиво и не может остаться незамеченным. Каждая склейка — переход с кадра на кадр — должна иметь смысловую связь либо с действием (неожиданный поворот мысли), либо со сказанным словом, либо с движением персонажа.

## Титры

Составной частью любого фильма являются титры. Они могут быть **начальными** (название фильма), **конечными** (информация о создателях фильма, выражение благодарности и т. д.) и **субтитрами** (надписи, сопровождающие фильм, например, идентифицирующие личность говорящего в кадре человека). Существует несколько правил при работе с титрами. **Вводя начальную заставку или титры, следите за тем, чтобы изображение не появлялось раньше звука.** Они должны вводиться одновременно, либо звук может чуть-чуть опережать изображение. Изображение без звука мертво и неприятно, звук же без изображения не вызывает раздражения. **Меняйте титры с такой скоростью, чтобы их можно было не спеша прочитать вслух.** Однако помните, что очень медленнодвигающиеся надписи воспринимаются столь же плохо, как и быстрые. При наложении титра на изображение тона букв и фона должны быть контрастными (светлые надписи на темном фоне или темные на светлом). Сложных по тону фонов старайтесь избегать, иначе часть титровой информации не будет нормально воспринята (считана) зрителем. И еще: нельзя, чтобы титр на экране

противоречил тому, что говорит голос за кадром. Звук и изображение должны помогать друг другу, а не мешать.

### **Звук**

Звукоряд можно разделить на четыре типа: шумы, голос человека (речь), музыка и... пауза. Умелое использование всей палитры звуков придаст фильму еще большую глубину и объем. Многое зависит от вашего вкуса и чувства меры. Если на протяжении всего фильма говорить в кадре либо за кадром или от начала проложить музыку, это эмоционально обеднит фильм, придаст ему монотонность и однообразие.

При работе со звуком следует соблюдать определенные правила. Когда идет рассказ о новом месте, событии (информационная часть), предпочтительно оставить синхронные шумы, записанные вместе с видеоизображением, создав таким образом эффект присутствия для зрителя. Чтобы передать настроение, общие процессы, драматизировать сцену, используют музыку или шумофизику. Музыка должна начинаться чуть раньше изображения, предваряя его. Наложение музыки на речь человека в кадре нежелательно, мелодия отвлекает внимание от слов говорящего. Использовать песни с синхронным или закадровым текстом совсем плохо: получается каша из слов и музыки. При сочетании музыки и текста первая должна создавать фоновое настроение и не мешать восприятию текста. Переходить от одного кадра к другому всегда нужно в соответствии с ритмом музыки, а не вопреки ему. Если музыка и изображение идут с разным ритмом (в разном темпе), это вызывает у зрителя раздражение. Микшировать музыку можно только в конце музыкальной фразы, но ни в коем случае не в середине, это производит крайне неприятное впечатление. Из этого правила возможны два исключения: музыка может затихать (микшироваться) постепенно и мягко (не менее пяти секунд) под диалог или какой-то иной звук или заглушаться каким-либо более громким и мощным звуком. На практике используют еще один прием: от конца музыкального произведения отмеряют фрагмент необходимой длительности и вводят его микшером в нужное место.