

Что такое монтаж?

Монтаж, или редактирование - это процесс подбора видеоизображения или звука, который будет включен в готовый фильм. Первоначально это выборка материала, какой удачен, а какой - нет, удаление плохого материала, расставление отснятых кадров в соответствии со сценарием. Позже это будет создание либо регулирование того, какие отснятые моменты подходят или не подходят согласно задумке режиссера. Далее мы будем обсуждать видеомонтаж, а описание работы со звуком можно увидеть в соответствующем разделе.

В повествовании вашей киноистории последнее слово стоит за монтажером (редактором). Закончился производственный ажиотаж и давление, денежные затраты значительно сократились, и монтажер берется за работу. Отснятые сцены, которые трудно назвать идеальными, нужно улучшить, или хотя бы скрыть дефекты.

Лучшим способом обучения видеомонтажу является просмотр множества хороших фильмов. Прямо как в написании сценария, каждая сцена - это небольшая история сама по себе, и каждая сцена должна быть абсолютно необходима; в противном случае она не вписывается в фильм. Монтажер должен понимать суть каждой сцены так же хорошо, как и режиссер (если это не один человек), они должны работать над реализацией одной и той же задумки.

Первый шаг - это протоколирование фильма. Нужно просмотреть каждую отснятую сцену, сделать заметки по таким параметрам, как качество игры актеров и технические недостатки. Использование систем нелинейного монтажа делает более легким процесс перемещения сцен, относящихся к разным эпизодам фильма, в разные подкаталоги, что позволит быстро создать первый черновой (предварительный) монтаж.

Нарезы и переходы

Системы нелинейного монтажа поддерживают сотни различных эффектов и переходов. Единственными переходами, используемыми в кино, за редким исключением, являются простая обрезка и наплыв. Все остальные переходы только отвлекают зрителя.

Вообще, каждая сцена начинается с обзорного или общего плана, затем обзор сокращается до более близких ракурсов актеров и прочих действий. Во время наиболее драматических моментов для подчеркивания драмы включаются очень крупные планы. Когда развитие событий ускоряется, длительность кадров необходимо укорачивать.

Обрезки между кадрами стоит выполнять в моменты, когда актеры находятся в движении. Это, как правило, позволяет скрыть любые несоответствия между кадрами.

Первый черновой монтаж может занимать несколько месяцев, и может быть несколько версий чернового монтажа, прежде чем режиссер и монтажер придут к согласию.

Далее процесс может длиться еще несколько месяцев, ненужные сцены будут удаляться, а оставшиеся сцены - растягиваться.

На завершающей стадии, при наличии готового монтажа, подключаются к работе звукорежиссер и композитор. Они добавляют звуковые эффекты и музыкальную партитуру.

Как делать монтаж фильма?

Ниже мы приведем шаги типичного процесса редактирования сценарной драмы.

Протоколирование и монтажная сборка

Просматривайте и прослушивайте весь материал. Делайте в блокноте заметки о вашей реакции на увиденное, и все идеи, пришедшие вам в голову. Используйте покадровый временной код, чтобы привязать ваши мысли конкретным кадрам, и не глупите, полагая, что вы вспомните эти мысли позже. Для большого проекта первым монтажом будет грубый вариант, составленный из всех кадров, собранных вместе. В этой сборке будет минимальное количество изменений для повествования истории. Данный монтаж позволит получить представление о проекте в целом до того, как вы начнете

концентрироваться на деталях.

Первый черновой монтаж

Теперь вы приступаете к черновому монтажу. Взяв одну сцену для обработки, начните работать над всеми дублями, чтобы найти лучший, наиболее приемлемый материал. Сцены могут быть смонтированы в любом порядке, и важно, чтобы каждая сцена "работала" сама по себе. Когда у вас будет хорошая рабочая версия сцены, поменяйте ее в монтажной сборке, тем самым постепенно наращивая весь монтаж в комплексе. Старайтесь сохранять версии вашего монтажа по несколько раз на день, чтобы иметь в наличии все сделанные записи.

Во время чернового монтажа следите, чтобы звук и видео были синхронны. Можете начать отключать или удалять ненужные звуки, но не нужно пока накладывать никакого дополнительного аудио. Сырой монтаж можно считать завершенным, когда каждая сцена была индивидуально просмотрена и добавлена в сборку.

Если у вас будет возможность, возьмите перерыв, если возможно, на ночь, и просмотрите результат монтажа без остановки. После этого возьмите блокнот и начните рецензировать фильм, останавливаясь и делая заметки по необходимым, как вам кажется, изменениям. Для полнометражного фильма этот процесс может затянуться на несколько часов.

Главный монтаж

Тут мы подходим к процессу точного монтажа. У каждой сцены будут свои индивидуальные проблемы, и теперь все они являются частью единого фильма. Станут очевидны моменты, где сцены взаимосвязаны. Эта стадия может оказаться сложной, т.к. некоторые вопросы могут показаться неразрешимыми. Уверенно двигайтесь дальше.

На этой стадии могут быть внедрены основные звуковые эффекты и музыка. И в комплексе весь монтаж будет разрастаться. Постарайтесь использовать максимум идей, убедитесь, что каждая версия надежно сохранена и при необходимости может быть восстановлена. Тем моментом, когда грубый монтаж становится чистым монтажом, не всегда, но в большинстве случаев, будет тот, когда редактор ощущает, что каждая идея была тщательно испробована.

Позовите других людей для просмотра вашего чистого монтажа. Свежий взгляд при просмотре фильма позволит выявить те проблемы, которые вы упустили раньше. Придайте особое внимание всем вопросам, которые зададут зрители. Даже вскользь озвученные вопросы могут проявить дыры, которые вы пропустили и безуспешно пытались разрешить.

Финальный (чистовой) монтаж

Ваша работа не заканчивается, пока несколько новых зрителей не посмотрят ваш материал, и после чего вы доработаете возникшие вопросы. Если возникли серьезные проблемы, с которыми вы ранее никогда не сталкивались, то сейчас самое время, когда вы должны проявить храбрость с материалом и смело начать экспериментировать. Это может означать возврат к грубому монтажу в одной или паре сцен.

Чистый монтаж сам по себе - процесс выстраивания до идеальной точной картинки в каждом отдельном монтажном материале фильма, получая максимум в каждом действии. Не прекращайте работать на этом уровне детализации, пока не будут успешно разобраны все задачи в фильме. Как только финальный монтаж утверждается, кинофильм считается заблокированным, и уже не вносятся никакие правки. Проект переходит полностью на звуковую обработку, и работа редактора здесь прекращается. Сделайте резервное копирование всех рабочих файлов. Вы выполнили свою работу.

Техники, виды и приёмы монтажа

Остановимся более подробно на видах монтажных склеек и различных приемах.

Последовательный монтаж

Как правило, при использовании последовательного монтажа эпизоды, сцены и кадры, показывающие

последовательное развитие событий, выстраивают друг за другом в хронологическом порядке.

И не удивительно, что такой монтаж является простым и интуитивно понятным зрителю, поэтому-то и находит самое широкое применение. Смена места событий может быть обозначена простым стыком разноплановых сцен с резким изменением характера звукового сопровождения.

Новый колорит последующего кадра также вызывает ощущение пространственно-временного скачка. Для однозначного указания зрителю того, что место действия в кадре уже изменилось, используют титры, как в немом кино, или специальные компьютерные эффекты.

Фрагменты с однотипными событиями лучше разделить сценой из параллельной сюжетной линии, в крайнем случае, надо позаботиться, чтобы напряженность этих событий поступательно нарастала, иначе фильм покажется искусственно затянутым.

Если в смежных кадрах представлены события, разделенные временем, особенно снятые в одном и том же месте или при подобном окружении, то стык надо выделять специальными средствами. Длительные промежутки времени обозначают уходом в затемнение в конце предыдущей сцены и выходом из него в начале следующего кадра.

Можно использовать специальные переходные эффекты, например перелистывание кадров или трехмерные перевороты, «старение» картинки (изображение постепенно выцветает, и на нем появляются технические дефекты) и т. д.

Промежуток времени иногда указывают и явным способом с помощью титров («прошло три месяца», «полгода спустя») или специфичного разделителя (кадра с часами, календарем, картинами природы с изменением сезона и т. п.).

Можно, наконец, включить на видеокамере отображение даты и времени, но этот способ имеет существенный недостаток: привязывает кадр к конкретному месту фильма, его части нельзя переставлять местами, если понадобится согласование при монтаже, да и зритель может не обратить на это внимание.

Продолжительный и упорный труд показывают многократными наплывами на одного и того же героя, занимающегося одним и тем же делом, возможно, с изменением ракурса или угла зрения. Полезность стараний подчеркивают, отображая постепенное формирование продукта деятельности. Длительность процесса зритель сможет определить по изменению обстановки в кадре (например, за окном переменялась погода или наступило иное время года).

Наплывом на следующий кадр, в котором изменился масштаб изображения или освещенность сцены, показывают скачок времени в небольших пределах без изменения места событий. Дополнительно можно показать, что в ожидании встречи герой к вечеру оброс щетиной, а цветы в его руках завяли.

Примечание. Наплыв — это плавное проявление последующей картинки на фоне постепенного исчезновения предыдущей в течение 1-3 секунд.

Правило 180 градусов

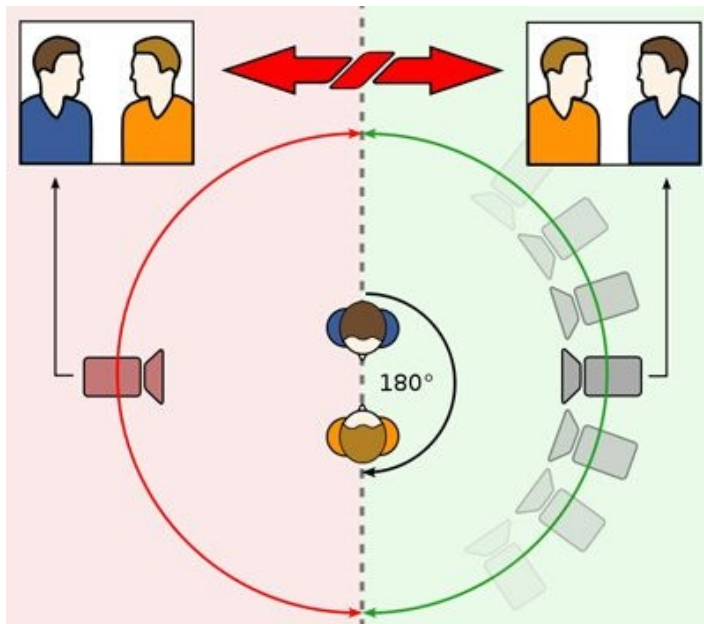
Правило 180 градусов — базовое правило кинематографа, гласящее, что при съемке двух персонажей (или объектов) в одной сцене они должны сохранять единое (лево-право) взаимное расположение друг к другу. Другими словами, ракурс съёмки может меняться, но на разных кадрах один персонаж должен оставаться слева, второй — справа.

Если камера пересекает воображаемую ось, соединяющую два объекта, это называется пересечением линии. Новый кадр, снятый с противоположной стороны, называется обратный ракурс (reverse angle).

- Если идет беседа двух персонажей, то проводим линию между ними;
- если персонаж идет, то линия - это направление его движения;
- если персонаж читает книгу, то линия проходит между его глазами и книгой;
- если персонаж выходит из кадра, и в следующем кадре появляется вновь, то воображаемая линия проходит между сценами (если вышел налево, то входит справа).

Примеры

Взглянем на правило 180 градусов на примере диалога между двумя актерами. Если Оуэн (в оранжевой рубашке) находится слева, Боб (в синей рубашке) - справа, то Оуэну нужно всегда смотреть вправо, даже если Боб будет отсутствовать в кадре. Также Боб должен всегда оставаться лицом влево. При монтаже переход на другую сторону линии, где персонажи поменяются местами, дезориентирует зрителя и разрушит целостность сцены. Поэтому нарушают его крайне редко - часто ради комического эффекта.



На примере экшн-сцены, если автомобиль вышел из кадра вправо, в очередной кадр он должен въезжать с левой стороны. Если автомобиль появляется справа, то это снова приведет к замешательству и отвлекает зрителя.

Пример устойчивого использования правила 180 градусов можно обнаружить во многих советских фильмах о войне, где советские войска маршируют всегда справа налево, а вражеские - слева направо. Это связано с географическим расположением воюющих стран. Такая же особенность присутствует в фильме о Первой Мировой войне "Большой парад" (1925) режиссера Кинга Видора. В том случае в батальных сценах американские войска (прибывающие с запада) всегда отображаются марширующими слева направо по экрану, в то время как немецкие войска (прибывающие с востока) - наоборот.

Проблемы и решения

Правило 180 градусов позволяет зрителю визуальнo ориентироваться с невидимыми движениями и действиями, происходящими вокруг объектов и за кадром. Оно важно в повествовании батальных сцен. Одним из примеров визуальной дезориентации является батальная сцена из фильма "Звездные Войны. Атака Клонов" на Геонизисе.

Избежание пересечения линии является проблемой, и люди, изучающие профессию кинематографиста, должны бороться с ней. В приведенном выше примере с машиной можно решить проблему, вставив "буферный" кадр с движением объекта прямо на зрителя или от него. Либо пересечь линию в движении в одном кадре, чтобы зритель смог увидеть смену позиций. Если вы пересекли линию, вам нужно оставаться на той же стороне, пока через движение вы не вернетесь назад.

Стиль

В профессиональном производстве общепринятое правило 180 градусов является неотъемлемой частью стиля киномонтажа под названием последовательный монтаж. Правило не всегда соблюдается. Иногда фильммейкеры намеренно нарушают правило для создания дезориентации.

Этим известен Стэнли Кубрик, например, в сцене в ванной из фильма "Сияние". Братья Вачовски, Тинто Брасс, Ясудиро Одзу, Вонг Кар-Вай и Жак Тати также иногда игнорировали правило, как и Ларс фон Триер в "Антихристе".

Британские телеведущие Ant & Dec придерживаются этому стилю во всех своих выступлениях: Ant всегда слева, Dec - справа. Такой же принцип соблюдают участники японского поп-дуэта PUFFY.

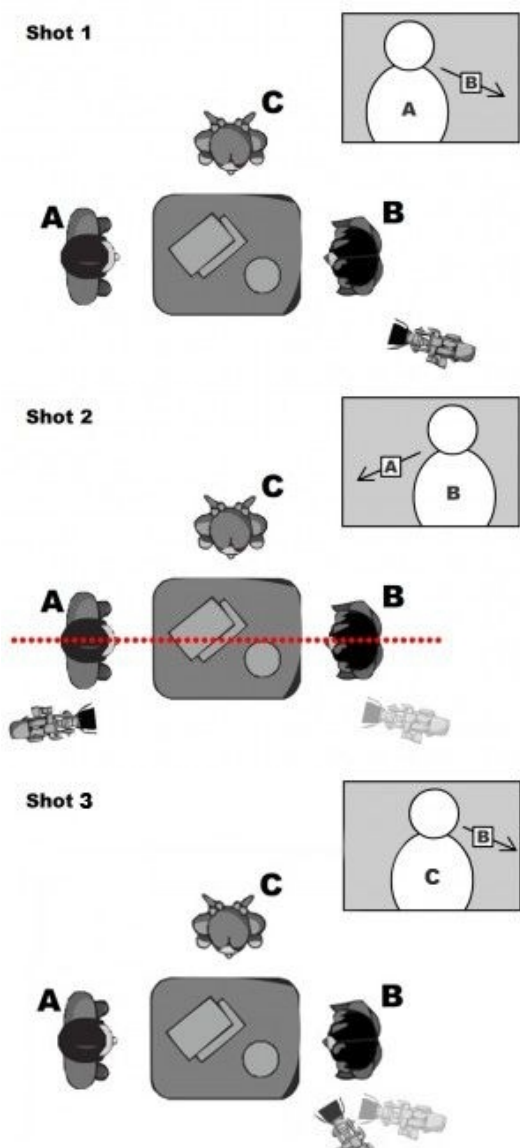
Некоторые режиссеры утверждают, что воображаемые оси из этого правила могут быть использованы для формирования эмоционального напряжения сцены. Чем ближе камера расположена к оси, тем больше эмоциональное воздействие и вовлеченность публики.

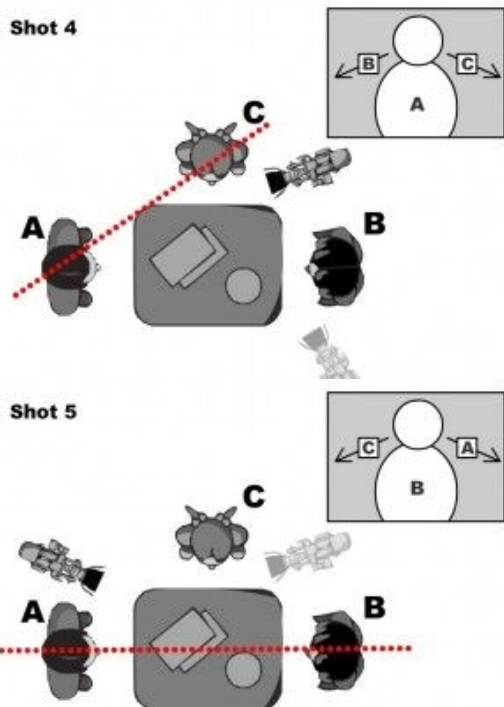
Несколько персонажей

Для двух персонажей все достаточно просто. А что делать, если персонажей несколько? Нужно соблюдать правило и в этом случае. Когда вы снимаете "восьмеркой", и вам необходимо переключиться на других персонажей, то нужно это делать особенно внимательно.

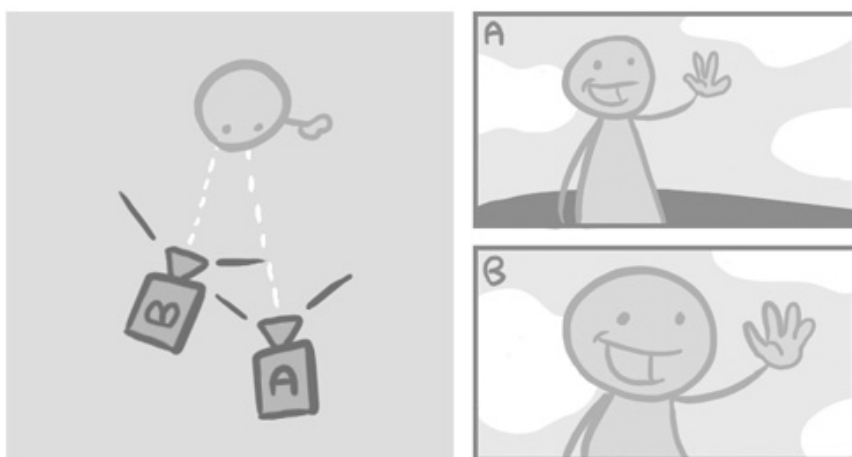
Ниже приведен пример переключения камеры между тремя персонажами. Здесь идет следующая последовательность:

- 1) А обращается к В;
- 2) В отвечает А;
- 3) С что-то говорит В;
- 4) А отвечает С, затем поворачивается к В и говорит финальную реплику;
- 5) В думает о том, что сказали А и С;





Правило 30 градусов



Правило 30 градусов - базовая рекомендация при монтаже, гласящая, что камера должна менять угол как минимум на 30 градусов при съемке одного объекта в подряд идущих кадрах. Такой смены ракурса будет достаточно, чтобы добиться отличных друг от друга кадров и избежать скачка. Слишком большой угол смены ракурса может нарушить правило 180 градусов.

По словам Тимоти Корригана и Патриции Уайт в книге "The Film Experience", "Цель данного правила - придание особого значения мотивам смены кадра, давая существенно иной взгляд на действие. Переход между двумя кадрами с углом менее 30 градусов может быть воспринят как излишний или скачкообразный, одним словом, заметный." (2004, 130)

Данное правило - это на самом деле частный случай более общего утверждения, в котором говорится, что если два последовательных кадра являются слишком схожими, то теряется мотивация для обрезки. Уолтер Марч в своей книге "In The Blink of an Eye" утверждает: "Мы с трудом воспринимаем как резкие смещения, так и едва заметные. Например, переход от полноразмерного мастер-плана на чуть более урезанный, до ступней: новый кадр достаточно отличается от прежнего как сигнал чего-то изменившегося, но недостаточно отличается, чтобы заставить нас переоценить ситуацию." (2006, 6)

Следование этому правилу позволит смягчить эффект смены расстояния, например, при переходе от среднего плана к крупному.

Для достижения особого эффекта иногда специально нарушают правило, используя так называемый осевой монтаж (axial cut).

Скачок

Скачок (jump cut), или "рваный монтаж" - это тип склейки в монтаже, при котором два последовательных кадра одного объекта имеют лишь незначительные отличия. При этом наблюдается скачкообразность позиции объекта. По этой причине скачки считаются нарушением классического подхода последовательного монтажа, задачей которого является визуальное скрывание склеек и сохранение временной и пространственной целостности видеоряда. Скачок, наоборот, акцентирует внимание на создаваемом характере видео. Данный термин иногда используется в более свободной интерпретации, когда идет склейка между двумя объектами. Хотя это не является настоящим скачком, независимо от того, насколько сильно эффект бросается в глаза. Также нужно обратить внимание на отличие между скачком и несовместимостью событий, когда объект вроде сохранил преемственность, а фон, окружающая обстановка неожиданно изменилась.

Несовместимость (impossible continuous action) можно увидеть на примере сцены "Патриция в машине" из фильма Годара "На последнем дыхании".

В последовательном монтаже используется принцип, называемый Правилем 30 градусов, который позволяет избежать скачков; принцип гласит, что при смене кадров нужно менять угол обзора камеры как минимум на 30 градусов. Также рекомендуется менять план (например, со среднего на крупный). Если разница между двумя шотами будет недостаточно явной, то зритель расценит склейку как скачок, который отвлекает. Скачок может возникнуть как при монтаже непоследовательных кадров (пространственный скачок - Spatial Jump Cuts), так и при удалении средней части одного видеоряда (временной скачок - Temporal Jump Cuts).

История

Джордж Мельес известен как родоначальник скачков, обнаруживший этот эффект случайно, а затем использовавший его для имитации магических трюков. Хотя он пытался выполнить обрезку кадров плавно, для полноты иллюзий.

Современное применение скачков возникло в работах Жана Люка Годара (с подачи Жан-Пьера Мельвиля) и других французских режиссеров Французской Новой Волны эпохи конца 50-х и в 60-х. В вышеупомянутом ролике в кабриолете "На последнем дыхании" преднамеренно присутствуют пробелы между кадрами, например, когда у актрисы в руках вдруг появляется зеркальце.



Скачок появлялся в фильмах "В прошлом году в Мариенбаде", и в сцене "надувной матрац Миссис Робинсон" из фильма "Выпускник". В дальнейшем данный эффект имел место в работах "Большой Куш" Гая Ричи, "Беги, Лола, беги" Тома Тыквера. Присутствовал в "Монстрах Universal". Его часто используют на телевидении, например, в документальных фильмах Discovery Channel и National Geographic. Популярен в монтаже музыкальных клипов.

Намеренное использование

Иногда скачок используется в политических фильмах. Он использовался в технике отчуждения Брехта (Verfremdungseffekt), когда публику осознанно отдалают от нереального киномира, и фокусируют его внимание на политическом послы, а не на драматургии или эмоциональном

восприятию, как в том же "Броненосце Потемкине" Эйзенштейна.

Неформально термин "скачок" используется для описания какой-то резкой и заметной склейки. На самом деле, это некорректное использование термина. Известна сцена "Dawn of Man" в конце фильма "2001 год: Космическая одиссея". Обезьяны обнаруживают возможность использования кости как оружия, и начинают бросать ее вверх. Когда кость достигает своей высшей точки полета, идет обрезка на кадры полета космической станции на орбите Земли. Этот монтаж был назван jump cut, в том числе об этом рассказано и на DVD релизе. Но более корректно это назвать визуальным совпадением (match cut, graphic match), т.к. для зрителя замечает метафорическое сходство между костью и кораблем, а не разрыв между кадрами.



Скачок был необычной техникой для телевидения до появления телешоу вроде "Homicide: Life on the Street", популяризовавших эффект на малом экране в 90-х. Также известен в успешной кампании переизбрания президента США Рейгана.

Иногда скачки используются в нервотрепущих сценах поиска, как это реализовано в фильме Луна (2009), когда положительный герой ищет секретную комнату на космическом корабле, или в "Районе №9", когда Виллис Татум ищет запрещенные вещи в доме друга Кристофера.

Редактор сериала "Хохмы Роузена и Мартина" Артур Шнейдер в 1968 году получил Эмми за новаторское использование скачка - уникальный стиль монтажа, когда переход между эпизодами был резким, без затемнения.

Параллельный монтаж

Чередую фрагменты сцен с одновременно происходящими в разных местах событиями, можно подчеркнуть их взаимосвязь, сопоставить или противопоставить героев и явления, сделать анализ событий, то есть отделить причину от следствия, предысторию от результата.

Параллельный монтаж используют также для разрешения затруднений при стыковке кадров. С помощью этого метода значительно сокращается общая длительность сцен и эпизодов, а фильм в целом становится динамичнее, так как появляется возможность исключить рутинные и малоинтересные действия героев, не вызывая скачков в развитии действия.

В одну цепочку можно объединять две или три сюжетные линии, так как отслеживать большее количество параллельных событий весьма затруднительно. Разрывать сцену лучше в самом драматичном месте, тогда зритель будет ожидать продолжения с интересом и вниманием.

А чтобы не тратить дополнительное время на повторное введение в курс событий, существенное изменение обстановки в сюжетной линии должно происходить на экране, но не за его пределами, окружение продолженной сцены должно легко угадываться зрителем. Можно возвращаться в момент разрыва, но лучше избегать даже кратковременного повтора (перекрытия) одного и того же действия.

Многократное прерывание сцены быстро надоедает, вспомним телесериалы! В каждом отдельном фрагменте обязательно должно произойти что-то интересное или существенное, иначе разрыв в представлении некоторого события будет выглядеть надуманным и лишним. Чтобы подчеркнуть взаимосвязь событий, бывает достаточно переключиться на параллельную линию всего один раз. Для обозначения равнозначности действий фрагменты чередующихся сцен делают примерно равными по длительности и по крупности планов.

«Одновременные» события вне помещения происходят (должны представляться на экране) в одинаковое время суток и время года, при той же погоде и т. п. Впечатление от съемок внутри здания может испортить пейзаж за окном, противоречащий остальным обстоятельствам и обстановке.

Одновременность дополнительно можно подчеркнуть наплывом на параллельную сцену, уместным окажется и перекрытие звуковых дорожек. Когда параллельные события развиваются и перекликаются на протяжении длительного времени, то не надо забывать, что за весной приходит лето, потом осень, зима и т. д., как и после утра наступает день, вечер и ночь.

К сожалению, элементарные ошибки порой обнаруживаются только на этапе просмотра.

Перебивка, кивок, склейка на объекте

Перебивка

Перебивка (Cutaway / C.A.), или склейка на сторону - это разрыв последовательно снятого действия путем вставки кадра с чем-то иным. Обычно, чуть ли не всегда, перебивка используется во избежание скачка.

Метод

Перебивки не преследуют цели работать на драматургию фильма. Часто они нужны монтажнику для компоновки более длительного видеоряда. По этой причине монтажник выбирает перебивку, связанную с основным действием, например, другое действие или объект в этой же локации. К примеру, если основной кадр - это прогуливающийся по переулку мужчина, возможны перебивки с проходящим рядом котом или с женщиной, глядящей на мужчину из окна.



Использование

Наиболее распространенные применения перебивок в драматических сценах - это регулирование темпоритма, скрытие неудачных основных кадров, роль "буферного" кадра для склейки двух разных дублей основного кадра. Например, сцена может быть улучшена обрезкой нескольких кадров во время паузы актера. Кратковременный вид слушателя поможет скрыть паузу. Или когда актер в некоторых эпизодах портит дубль групповой сцены. Вместо того, чтобы удалять хороший ряд, можно вставить в неудачных местах те самые перебивки.

Также перебивки часто использовались в старых фильмах ужасов вместо спецэффектов. Например, в кадре с отрубанием головы зомби сперва можно показать взмытый в воздух топор, затем крупный план актера, наносящего удар, и потом кадр с отрубленной головой. Джордж Ромеро, автор "Мертвецов", и Том Савини впервые реализовали спецэффекты, которые не требовали перебивок в этих сценах.

В телеэфире с новостями или в документальных работах используются перебивки как фикция. Часто для интервью используется лишь одна камера и она обычно направлена на интервьюируемого. Часто имеется только один микрофон. После интервью задававший вопросы обычно заново наговаривает на камеру свои вопросы, а также кадры для показа реакции интервьюера (кивки, улыбки и пр.), на ответы респондента. Эти кадры называются кивками (Noddy / N.S.) и также используются как спасательный вариант при монтаже в случае не совсем удачного основного кадра, заминки

респондента, либо для придания большей динамики и интереса сцене.

Склейка на объекте

Склейка на объекте (Cut-In / C.I.) - это частный случай перебивки, в которой идет переход на часть снимаемого объекта, на деталь.

Может быть использована как монтажная метка, в качестве усиления эмоционального восприятия, пр. Например, движения рук, демонстрирующие воодушевление, волнение, беспокойство и т.д.

Склейка на действии, через плечо, реверс, субъективный монтаж, осевой монтаж

Склейка на действии

Склейка на действии (cutting on action) - одна из техник монтажа, когда монтажер удачно сопоставляет два кадра, сохраняя целостность действия. Хотя два кадра могут быть сняты с разницей в несколько часов, подобная склейка при просмотре фильма создает впечатление целостности во времени. Когда объект в первом кадре начинает действие, а затем в следующем продолжает и заканчивает его, монтажер создает визуальный мост, который не дает зрителю заметить склейку или какие-то ошибки преемственности между кадрами.

Как пример, объект сначала выходит из кадра и затем заходит в кадр. Вхождение в кадр должно соответствовать направлению и темпоритму из первого кадра. Частный случай - персонаж в первом кадре открывает дверь с наружной стороны, в следующем кадре - входит изнутри. Ниже - пример склейки на действии из фильма "Траффик".



Реверс

Реверс (Reverse shot, countershot / R.S.) - план, в котором показан персонаж, смотрящий на объект, находящийся за экраном. Монтируется с кадром, в котором показан другой персонаж, смотрящий в противоположном направлении. Поскольку персонажи при монтаже показаны обращенными лицом в разных направлениях, создается впечатление, что они смотрят друг на друга. Склейка реверс планов называется "shot-reverse-shot".



Через плечо

Через плечо (Over the shoulder / O.T.S.) - стандартный план для диалогов. Камера находится позади одного из участников диалога, который обычно занимает около 1/3 пространства кадра. Этот кадр позволяет зрителю понять нахождение в пространстве каждого персонажа, и дает эмоциональное ощущение взгляда на собеседника с позиции участника диалога.



Последовательность кадров, снятых через плечо или реверсом, еще называют "восьмеркой" или "крестом".

Субъективный монтаж

Субъективный монтаж - техника склейки в последовательном монтаже, в которой сначала показывается персонаж, смотрящий в какую-то сторону, и затем мы видим происходящее глазами героя (обзор визуальной перспективы объекта). План глазами героя называется точкой зрения (Point of view / P.O.V.). Монтаж выполняется таким образом, чтобы было четко понятно, чья точка зрения показана.

Т.е. окружающую обстановку как субъективное переживание человека показывают в той последовательности и ритме, как её видит и переживает персонаж.

В зарубежной терминологии есть понятие "eyeline match", которое имеет несколько другое значение. Сперва видим персонажа, который куда-то смотрит. Затем показываем то, что заинтересовало персонажа: другой персонаж, объект или просто вид; но не с точки зрения первого персонажа. Здесь выдерживается направление (и угол) взгляда персонажа, а также дальность плана.



Осевой монтаж

Осевой монтаж (axial cut) - тип скачка, когда камера резко приближается к объекту либо удаляется от объекта, по воображаемой линии, проведенной от объекта к камере. В то время как простой скачок, как правило, предполагает временной разрыв (прыжок во времени), осевой монтаж является способом поддержания иллюзии непрерывности. В современном кинематографе осевой монтаж используется редко, но был достаточно распространен в кино 1910-х и 1920-х годов.



Осевой монтаж можно получить, используя зум-объектив либо физически перемещая камеру на кране или тележке. Промежуточные кадры (когда камера движется или масштабирует) удаляются в монтаже. Т.к. кадры убираются, то данный метод работает лучше в статических кадрах. Если необходимо действие, может понадобиться несколько дублей для получения необходимого материала.

Кроме того, можно установить сразу несколько камер, снимающих объект с различных планов. Затем кадры с этих камер сопоставляют и добиваются нужного эффекта. Т.к. камеры нельзя разместить в одной точке, то всегда будет небольшое отклонение от оси. Если увеличить расстояние до объекта и использовать телевик (телеобъектив), заметного отклонения можно избежать.