

Содержание:

- 1. АЛЛЕГОРИЯ, МЕТАФОРА, ОБРАЗ НА ЭКРАНЕ**
- 2. ВОЛНОВАЯ ПРИРОДА ВОСПРИЯТИЯ ИНФОРМАЦИИ**
- 3. ЗАКОНЫ КОМПОЗИЦИИ НА ЭКРАНЕ**
- 4. МОНТАЖ: ЯЗЫК СКЛЕЙКИ**
- 5. МОНТАЖНЫЙ ПРИНЦИП**
- 6. МОНТАЖНЫЙ ЯЗЫК**
- 7. ПРАКТИКУМ «НУЛЕВОГО» УРОВНЯ**
- 8. ПРАКТИКУМ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ**
- 9. ПРИЕМЫ МОНТАЖА**
- 10. ПРИЕМЫ МОНТАЖНЫХ ПЕРЕХОДОВ**
- 11. ПРИЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДЫ КОМПОЗИЦИОННОГО ПОСТРОЕНИЯ**
- 12. СЪЕМКА: СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ТЕЛЕВИЗИОНЩИКАМ**
- 13. ФАНТАЗИЯ: СПОСОБЫ ПРОБУЖДЕНИЯ**
- 14. ФАНТАЗИЯ: СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ**
- 15. ЭКРАННЫЙ ЯЗЫК КАК ИНФОРМАЦИЯ**
- 16. ЯЗЫК КАК СПОСОБ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ**
- 17. ОРФОГРАФИЯ МОНТАЖА**

1. АЛЛЕГОРИЯ, МЕТАФОРА, ОБРАЗ НА ЭКРАНЕ

Единицей искусства является образ. Образ, как и знак, является общезначимым символом. Но, в отличие от обычного знака языка, расшифровка образа не является однозначной.

Однозначный понятийный символ - это слово (слово внеконтекстное, без наложений смысла невербального ряда). В художественном ряду таким однозначным понятийным символом является АЛЛЕГОРИЯ (например, изображение Фемиды как богини правосудия).

Но составленная из слов фраза уже не так однозначна как отдельное слово, фраза уже допускает, хотя и в ограниченных пределах, смысловые толкования. В этом же ряду находится слово произнесенное, на которое наложен невербальный ряд интонации, мимики или жеста, а так же слово, находящееся в контексте. В художественном ряду этому “среднему” положению соответствует МЕТАФОРА. Здесь, кроме понятия, уже присутствует некий эмоциональный подтекст, расшифровывающий смысл, в котором это слово звучит.

И, наконец, высшим проявлением символа является вербальный или невербальный понятийно-чувственный ОБРАЗ, главной отличительной чертой которого, по точному выражению В. Шкловского, является МНОГОРАЗГАДЫВАЕМОСТЬ.

Многоразгадываемость - не значит запутанность, невнятность или темнота смысла. Это многоразгадываемый понятийно-эмоциональный знак языка, позволяющий подключить к авторской идеи личный опыт зрителя и вызывающий эмоциональное восприятие.

Многоразгадываемость дает возможность подключить к восприятию образа собственный опыт зрителя его, убеждения, судьбу, включить его в процесс “досоздания” образа в его собственном сознании и чувствах, что, с одной стороны, вызывает процесс сопереживания, а с другой - дает возможность глубинного проникновения образа как эмоционально значимого события, вызывающего личные переживания одновременно у большой массы людей разного пола, возраста, национальности и интеллектуального уровня. Именно это качество образа делает его способным переживать века в произведениях, которые, по своему сюжетному ряду, должны были устаревать еще при жизни их авторов. Каким же образом достигается это свойство?

“Диалектика Произведения строится на любопытнейшей двуединости: воздействие произведения искусства строится на том, что в нем происходит одновременно двойственный процесс: стремительное прогрессивное вознесение по линии высших идейных ступеней сознания и одновременно же проникновение через строение формы в слои самого глубинного чувственного мышления. Полярное разведение этих двух линий устремления создает ту замечательную напряженность единства формы и содержания, которая отличает подлинное произведение искусства” - писал С. М. Эйзенштейн.

В переводе на общепонятный язык это означает, что чем выше, глобальнее будут идеи и чем ближе к корням психики мы найдем форму их выражения, тем эмоциональней, понятней, в конце концов интересней будут наши образы для зрителя. Естественно возникает вопрос - как этого добиться. Рецептов не существует и каждый раз решение этой задачи происходит заново. Единственное, что тут может дать опыт, это

помочь распознать удачно найденное решение и отсеять его от дурного - т.е. вкус. И еще - понять общие принципы, законы, нарушение которых однозначно ведет к провалу.

Итак, экранный язык - это язык образов. Но ведь и язык любого другого искусства - живописи, поэзии, прозы и т.д. - тоже язык образов. Туда же отнесем языки театральный, фотографический, хореографический, музыкальный и т.д., и т.п. И, при всех сходствах, каждое из этих искусств существует само по себе, а это означает – имеет собственный язык. Для нас же важно понять, чем наш экранный язык отличается от других.

Однажды немецкий драматург и теоретик искусства Готхольд Эфраим Лессинг в своей книге “Лаокоон или О границах живописи и поэзии” написал замечательную фразу:

“Назначением искусства может служить только то, для чего приспособлено исключительно и только оно одно, а не то, что другие искусства могут исполнить лучше него.”

Фразу эту, будь моя воля, я бы повесил над дверями всех студий, в каждой телередакции и видеомонтажной. Если бы я верил, что это поможет, то пробирался бы по ночам на телецентры и писал ее, как кентервильское приведение, красной краской на полу и стенах. Но увы, большинство сегодняшних телевизионщиков Лессинга за недосугом не читали. Им некогда.

А на язык практики эта фраза переводиться просто: если то, что мы хотим снять, можно полностью выразить в словах, написать в стихах или на холсте, поставить на сцене, сфотографировать, воплотить в романе, рассказе или газетной статье – не стоит брать в руки камеру. Лучше написать, нарисовать, добиться постановки в театре... Делать передачу, (мы-то с вами это прекрасно знаем) - занятие тяжелое, жесткое и вечно неблагодарное. Поэтому снимать стоит только тогда, когда никаким другим образом единственный и неповторимый гениальный замысел реализовать невозможно, а мы твердо верим, что без этого человечеству, или хотя бы нам самим, будет сильно плохо. Но причем тут ежедневный эфир! - скажите Вы. А при том, что истинный профессионал обязан самый задрипанный информационный сюжет сделать СВОИМ, найти в любом материале то, что затронет его собственные чувства. Поверьте, для этого достаточно и небольшой, но ежедневной тренировки. И тогда скука планового «мутного потока» сюжетов и программ станет для Вас делом «жизни, чести и совести»

Все экранные искусства - искусства временные, т.е. они не только существуют во времени, но и оперируют временем. Только экран и литература могут изменять его течение, растягивая его или сжимая, или даже вводя сразу несколько разных времен, меняя их соотношение и количество так, как этого хочет автор. И только экран может это время визуализировать, т.е. представить его течение в наглядных визуальных образах.

Следовательно, экранный образ – это временной процесс, процесс растянутый во времени. Точнее, развивающийся во времени показа фильма или передачи.

Как писал С. М. Эйзенштейн, “произведение искусства, понимаемое динамически... есть процесс становления образов в чувствах и сознании зрителя.”

То есть делая любую экранную вещь, от информационного репортажа до многосерийного полотна, мы должны выстроить процесс восприятия образа во времени. Этот путь может быть идентичен, совпадать с тем, который прошел автор в поисках этого образа, он может быть скорректирован или быть иным. Но если это упустить - вместо эмоционального восприятия мы тут же получим только холодное логическое наблюдение со стороны.

Особенно это опасно именно на телевидении. Телезрителю, в отличие от зрителя кино или театра, в большей степени присуща позиция наблюдателя. В свое время В. А. Латышев выделил особенности, отличающие нас как телезрителей:

1. Подавленность эмоционального восприятия.
2. Доминирование логики, направленность на получение вербальной информации.
3. Оценка с позиции постороннего.
4. Повышенная критичность к происходящему.
5. Необязательность наблюдения.
6. Ослабленное внимание и сосредоточенность, возможность неконтролируемого авторами отключения.
7. Отвлечение посторонними раздражителями.
8. Замедленное включение в процесс эмоционального восприятия и быстрый выход из него при малейшем ослаблении интереса.
9. Возможность в любой момент прервать наблюдение при любом раздражении или потере интереса.

Все эти зрительские качества наблюдателя, особенно последние 2, становятся для режиссера ТВ настоящей плеткой, подхлестывающей его к динамике монтажного ритма, заставляющей разнообразить материал, до предела загонять темп, “вязать бантики” в виде всяких отбивок, заставок, резких визуальных и звуковых акцентов - лишь бы подстегнуть внимание. В итоге на развитие драматургии, образной системы и даже более-менее серьезную разработку темы, идей у телевизионной команды уже не остается ни времени, ни сил. А их отсутствие - нет, не компенсируется, это компенсировать невозможно - просто глушится еще большим количеством “бантиков”, еще более высоким темпом, еще сильнее разогнанным ритмом и т.д.

Вспомните многие сегодняшние передачи, особенно так называемые “развлекательные”. Мне иногда кажется, что большинству ведущих, особенно молодых, уже подписали смертный приговор, за дверями студии их ждет киллер, а их отпустили на 20 минут сказать последнее слово. Они торопятся, что-то вроде и хотят нам сказать, да с перепугу несут ахиною. А у других напротив - вид, как будто они забежали в студию с шикарного банкета и жутко торопятся обратно, а то там всю икру без них доедят.

На самом деле, конечно, никто им ни приговоров не подписывал, ни банкет их не ждет, да и идет-то все в записи. Есть только одна причина торопиться, трещать как ошалелый кузнечик, разгонять руками комаров и п.т. И этот ведущий, и подгоняющий его режиссер, и кромсающий склейки так, что куски фраз вылетают, монтажер - все просто боятся. Боятся того, что зрителю вдруг наскучит смотреть все эти суррогаты драматургии (а что вообще без нее можно смотреть? Даже новости неинтересно) и мы выключим телевизор. Но самое смешное, что чем больше передача разгоняется, тем скучнее ее смотреть. А знаете почему? Круг замкнулся – мы снова возвращаемся к общей теории информации. Дело в том, что любой источник информации выполняют главную для человека задачу - насыщение мозга этой самой информацией. Информация – «вещество» для человека более

важное, чем пища и даже питье. Сколько может выдержать человек без пищи? До 2-х недель. А без воды? 3 - 4 дня. А без информации? Самая крепкая психика может выдержать строгую сенсорную депривацию (т.е. полное перекрытие всех каналов информации) не более суток. У нормального человека уже через несколько часов начинаются бред, галлюцинации, нарушаются мозговые и психические процессы и т.д. Вспомните какого-нибудь приятеля-зануду! Какая тоска с ним берет – потому что все понятно, информация исчерпана, а она все идет и идет... Тоска!

Информационное голодание - вещь страшная. Но в потреблении информации, так же как и в потреблении пищи, существуют свои пороги - верхний и нижний. Чтобы понять, что это такое, поголодайте недельку, а потом за раз съешьте 5 килограмм халвы. И в том и в другом случае будет очень плохо. Точно так же, когда информации недостаточно или она поступает через чур медленно - наступает голод, который мы называем скукой. Слава Богу, телевидение никаких серьезных психических расстройств, кроме скуки или, следующая степень голода, агрессивное отторжение источника раздражения (я имею сейчас ввиду только информационный голод), вызвать не может. Но что значит скука для телепередачи объяснять, я думаю, не надо.

Но в то же время избыточная или подаваемая в через чур быстром темпе информация вызывает абсолютно те же ощущения. За короткое время забив каналы восприятия, она не успевает перерабатываться мозгом (как желудок не может переработать халву) и в результате наступает информационный шок. В этом случае, агрессивное отторжение источника раздражения наступает еще быстрее. Вот и пределы раскрутки ритма передачи или клипа.

Пороги эти зависят от темперамента, скорости восприятия, обработки и других психических процессов зрителя, но систематизировать их для практического использования можно по возрасту, социальной группе и уровню культуры (не путать с уровнем образования - это не идентичные вещи).

Естественно, что у молодой аудитории скорость восприятия и обработки информации выше, чем у пенсионеров или даже 30 - 40-летних, а инерция восприятия ниже.

Естественно, что с аудиторией студентов филфака говорить образным языком проще, чем с доярками колхоза “Красный путь”. Достаточно сказать “как говорил Александр Сергеевич, “Мы все учились понемногу” - и не надо уже никаких разъяснений, типа “Великий русский поэт А. С. Пушкин, в своем великом романе в стихах “Е. О.”, осуждая поверхностное, нахватанное по верхушкам образование своих современников говорил:

“Мы все учились понемногу,

Чему-нибудь и как-нибудь...”

И тут же еще придется показывать памятник, портрет... А иронии вашей, да и Пушкинской, как не бывало.

Хотя, если придется работать на эту аудиторию, другого выхода просто не будет: либо все разжевывать, либо брать близкую им тему. Но студенты филфака смотреть это уже не будут. Вот это и называется в режиссуре проблемой адреса передачи.

Адрес передачи (фильма): социально-возрастная группа предполагаемых зрителей передачи, имеющая общие уровень культуры, интересы, знаковую систему и пороги восприятия. Ориентация на нее определяет язык, уровень обобщения и проблем, а так же темпо-ритм, жанровую выраженность, длину и степень распада материала передачи.

И теперь настала пора поговорить о законах восприятия информации, которые диктует нам наша человеческая природа.

2. ВОЛНОВАЯ ПРИРОДА ВОСПРИЯТИЯ ИНФОРМАЦИИ

Человеческое восприятие работает по определенным законам. Оно не линейно, как магнитофонная запись, а, как говорят физики, имеет волновую природу. Внимание в течение некоторого времени нарастает, достигает своего пика и идет на спад. Скорость его нарастания зависит от важности для зрителя информации и агрессивности ее подачи, а так же от темперамента и социальной принадлежности, которая сказывается на культуре, а значит и на уровне умственных, эмоциональных, энергетических, временных и прочих затрат для восприятия сложных визуальных образов. После спада внимания наступает период релаксации (восстановления) внимания, во время которой происходит резкий спад скорости и количества возможного восприятия символов, а затем цикл повторяется.

Продолжительность цикла у взрослого здорового человека в среднем равна 8 - 10 минутам, релаксации - 1 - 3-м минутам. У детей и пожилых людей, а так же во время болезни продолжительность цикла снижается (чем старше и младше тем сильнее) и может опускаться до 2 - 4 минут. Время релаксации у стариков и больных так же растет, а у детей наоборот, уменьшается и может длиться от 30 сек. до 1 мин. Что это нам дает, думаю, объяснений не требует. Это и продолжительность, и темпо-ритмическая структура, и архитектоника... да практически все составляющие любой экранной продукции. Соотнесите цифры хотя бы с длинной частей фильма - 182 м., 9,5 минут.

Теперь: волна восприятия - ее подъемы и спады - тоже не линейны. Она так же имеет внутри серию своих подъемов и спадов. В начале просмотра они более медленные, имеют меньшую амплитуду - т.е. информация воспринимается менее остро. Но и период релаксации меньше, отключения почти не происходит. Затем идет нарастание, разгон - каждая следующая волна имеет более выраженную амплитуду, волны становятся все короче, периоды релаксации - глубже, но как ни странно, они тоже сокращаются. Мозг как бы старается впихать за меньший промежуток времени все больше и больше информации, причем уже не удовлетворяется прежними ее дозами и остротой, а требует все большей спрессовки, наполненности событиями, скорости.

Но постепенно начинает нарастать усталость, внимание притупляется, периоды восприятия становятся все короче, а релаксации - все глубже и продолжительнее. Чтобы вывести из них, требуется все более острые агрессивные средства. Как, приблизительно, это выглядит в графическом представлении, см. рисунок.

И наконец, наступает период "спячки" восприятия: человек слушает - и не слышит, смотрит - и не видит. Если Вы в этот момент дадите какую-то важную информацию, он ее просто не воспримет. А если раздражитель будет достаточно агрессивным, то возникнет отторжение и ответная агрессия или полное замыкание в себе. Причем период спада всегда короче и интенсивнее периода нарастания. Практически независимо от возраста он занимает 1/3 протяженности всей волны. Начальный период обычно выделить сложно -

нарастание идет достаточно мягко и достигает своего пика на переломе на спад. Т.е. пик внимания приходится на 2/3 от начальной точки. Помните, что это за цифра? Конечно, то самое “ЗОЛОТОЕ СЕЧЕНИЕ”

И наконец, сами волны восприятия тоже не однажды заведенная «шарманка» и также развиваются по графику, похожему на внутриволновой. Теперь понятно, откуда взялось у К. С. Станиславского понятие темпо-ритма? И что из этого следует?

Представьте, что вы делаете 30 минутный фильм или очерк – куда придется «Золотое сечение»? Конечно, на 20-ю минуту. Именно там должна оказаться кульминация, туда бросаются самые сильные средства. Но сама 1-я треть тоже состоит из нескольких событий (перипетий). Скольких? Сколько нужно, но всегда лучше, если их число будет нечетным (почему – разговор позже). Но вторая часть должна развиваться быстрее, чем первая (завязка или первая перипетия), а третья – быстрее второй.

Но, как мы уже знаем, пределы раскрутки ритма не безграничны. Значит, нам нужно оставить запас для разгона. Но, с другой стороны разгонять темпо-ритм с «нулевой точки» гораздо эффективнее. А у нас уже некий предел достигнут. Парадокс. И тут нам помогает остановка – короткий эпизод, «просаживающий» и темпо-ритм и всю драматургию между 3-й частью и кульминацией – в этот момент противоборствующие силы уравновешены и на несколько минут действие замирает. И вот от этой точки мы снова начинаем «разгон» Но и каждое событие, эпизод имеет свою завязку, перипетии, кульминацию... Когда все эти фазы архитектоники синхронизированы с фазами волны восприятия, мы и получаем максимально эффективное их восприятие зрителем. Остановка – на релаксацию, кульминация – на 2/3, развязка – последняя треть...

Вот простой пример:

«Мой дядя, самых честных правил,

Когда не в шутку занемог,

ОН УВАЖАТЬ СЕБЯ ЗАСТАВИЛ

И лучше выдумать не мог»

Чувствуете, слом этого четверостишья приходится на выделенную строчку – обстоятельство переходит в ДЕЙСТВИЕ!

«Его пример – другим наука.

Но боже мой, КАКАЯ СКУКА...»

Как! Мощнейший поворот в отношении приходится не на 3-ю а на 2-ю строчку... А если отсчитать от начала ВСЕЙ строфы?

Значит и кульминация всей строфы должна прийтись на 2/3 – примерно на финал 9 стиха. Смотрим:

«Какое низкое КОВАРСТВО...»

И дальше – сразу рывок в развязку и финальный поворот.

А строчки: «С больным сидеть и день, и ночь, не отходя ни шагу прочь» - явная остановка. Даже глаголы действия здесь заменены глаголами статики: «сидеть», «не отходя».

Кто не верит – может проверить так всю поэму до конца. И не только эту. И не только поэму – любое произведение любого хорошего автора, в том числе и фильмы.

Но тут возникает другой интересный вопрос... нет, вы представляете себе Александра Сергеевича с логарифмической линейкой в руках, вычисляющего $2/3$ каждой строфы! В том-то и дело, что вычислять эти вещи – занятие бессмысленное, любая экранная вещь, все же, не формула, а СОЧИНЕНИЕ. Но вот проверить верность конструкции и поправить ее, синхронизируя с волнами восприятие – занятие полезное в любом профессиональном «возрасте». А уж забывать про это нельзя никогда, ведь на монтаже мы воспринимаем собственную работу кусками, можем ощущать ее цельность, но не можем ее увидеть.

ОСНОВНЫЕ СВОЙСТВА ВОЛНЫ ВОСПРИЯТИЯ:

1. Волна, в среднем, длится 8-10 минут, затем наступает период релаксации - 1-2 мин. Конкретно длина каждой волны зависит от длительности и драматургической напряженности предыдущей и последующей волн, а так же от ее отстояния от начала и конца произведения. Чем ближе к $2/3$ всей длительности произведения, тем короче и напряженнее должен быть поток информации и меньше периоды релаксации. После кульминации напряжение должно спадать приблизительно в обратном порядке, но периоды уже должны уложиться в оставшуюся треть.
2. Внутри волны существуют микроволны, так же имеющие периоды нарастания, пика и спада, длящиеся, приблизительно, 3 - 4 минуты в начале, сокращающиеся в кульминации до 1 - 3 минут (зависит от общего темпа, количества информации, остроты приемов подачи и социального адреса передачи) и снова увеличивающиеся к концу волны до 3 - 4 минут. Для микроволн действительны те же закономерности, что и для основных волн.
3. Все произведение образует как бы макроволну информации, где основные волны выполняют функции внутренних волн. Сама она, в свою очередь, так же может иметь внутреннее деление на несколько крупных волн - основных эпизодов. Для них так же действительны все законы основной волны (изменяются только временные периоды).
4. Пик восприятия информации приходится на точку, соответствующую продолжительности $2/3$ волны (“золотое сечение”) - эта точка является композиционным центром восприятия.
5. Количество периодов внутри волн зависит от многих факторов, но чем их больше, тем точнее должен быть расчет их соотношений. Главный же фактор - **СТЕПЕНЬ НЕОБХОДИМОСТИ ДЛЯ РАЗВОРАЧИВАНИЯ ВСЕЙ СОБЫТИЙНОЙ ОСНОВЫ ВЕЩИ**. Чем проще замысел и идея, тем меньшей степени расдробливания, разъяснения они требуют, тем меньше количество кусков и их время существования на экране. С другой стороны, чем выше ритм и драматургическая обостренность действия, тем быстрее наступает утомляемость, тем короче должно быть время показа.
6. Максимальное время длительности произведения складывается из сочетания всех волновых структур, но не должно превышать максимального времени восприятия данной социальной группы - адресата (в среднем оно колеблется от 5 - 30 минут у дошкольников

до 1,5 - 4 часов у взрослых и зависит от уже указанных для волны признаков). При этом крайне желательно соблюдение закона нечетных чисел.

7. Закон нечетных чисел: самые динамичные и сильно воздействующие произведения, а так же реальные события обычно имеют в своем составе нечетное число элементов (3, 5, 7 и т.д.). Причем именно нечетные части будут воздействовать всегда сильнее, чем четные.

Что же такое – этот закон нечетных чисел? Речь в данном случае идет не о делениях пьес на акты, романов на главы или программы на «страницы», а об элементах их внутренней драматургической структуры - событиях. Если вы разбираете хорошую динамичную пьесу по событиям и у вас выходит четное число - проверьте еще раз: обычно выясняется, что вы что-то пропустили или наоборот, добавили от себя. Так же можно проверять и собственные работы: сценарий, передачи и т.д.

Закон нечетных чисел - закон психологический. Недаром люди всегда наделяли их мистическим смыслом. Давайте возьмем число 3 - что оно означает? Троица. А 1? Один, Един в трех лицах и т.д. А 7? В то же время число 2 – знак дьявола, злой силы практически во всех мифологиях и религиях. Апостолов 12, но ведь есть еще и Христос.

Для себя эту странность психики я объяснил следующим парадоксом:

Чем нечетное число отличается от четного? Незавершенностью. Но человеческая психика всегда стремится к завершенности, замкнутости (круг, квадрат, индийская мандала и т.д.). Парадокс? Разъясняется же он достаточно просто: человеческая психика, обожая законченность, не любит, когда ее саму в эту законченность не включают, когда она сама оказывается как бы за порогом завершенности. Единственный способ, принять эту завершенность - не обратить на нее внимания, прийти мимо, или отнестись равнодушно. Но художественная вещь требует эмоционального отклика, т.е. включенности зрителя в нашу систему. Поэтому четным, завершающим элементом становится... зритель. А до показа его публике, в процессе работы – авторы.

ТЕПЕРЬ - УТОЧНЕНИЕ О СПЕЦИФИКЕ ТВ.

Волна восприятия у зрителя ТВ, как у наблюдателя, короче по времени и меньше по амплитуде, чем у кинозрителя. Период ее, в зависимости от ситуации просмотра и материала может сокращаться практически в половину. Среднее ее время - 5 - 7 минут. При этом толчки «зацепок» внимания должны быть гораздо сильнее, ярче, драматургически обостреннее.

В отличие от кино и театра, режиссер на ТВ практически не имеет «форы» внимания, т.е. времени на развитие завязки, постепенный ввод в действие, которое и будет держать интерес зрителя. В театре эта «фора» может доходить до получаса - но если протянуть ее дольше, даже досидев до конца 1-го акта, зритель уйдет. В кино «фора» сокращается приблизительно до 15 - 20 минут. А на ТВ она составляет всего 1 - 3 минуты! После чего зритель принимает решение, будет ли он смотреть это или переключится на другой канал. Не успели «зацепить» интерес - и вас уже не увидели. При этом я говорю только о разовых передачах, которые зритель отметил себе в программке для просмотра, т.е. которые он вроде заведомо хочет смотреть. Но сколько у вас уходит времени на то, чтобы определить, стоит ли смотреть что-то, если вы включили телевизор «на ходу»? Чаще – не более 3...7 секунд. Как только вы приблизительно улавливаете что-то для себя интересное, вы решаете, стоит ли давать авторам те самые 1 - 3 минуты «форы».

Эти секунды практически вне нашей власти. Единственное, что мы можем здесь сделать - это навязать в передачи ярких бантиков - отбивок, заставок и т.п. грубых и чаще всего бессмысленных раздражителей, подхлестывающих ваше внимание по принципу плетки. А Вам понравится, когда вас лупят плеткой - смотри, смотри..?

Но. Самое интересное то, что в течении этих первых секунд оценивается, считается главным образом ни тема, ни идея, ни содержание передачи, ни даже ее жанр. Эта оценка идет прежде всего на язык. Именно он определяет первую заинтересованность зрителя, является первой зацепкой. Если я включаю телевизор и вижу общим планом певичку среди мигающих фонарей - я еще не могу разглядеть ни лица, ни фигуры, не успеваю оценить голос, и тем более понять тему передачи (может, эта певичка - только вставной кусок) и ее идею. Но я тут же подсознательно предполагаю, что на подобном видеоязыке, скорее всего, говорят об эстраде. И я тут же переключаю канал. Кто-то, кого эстрада интересуется, наоборот задерживается, во всяком случае пока не поймет, кто именно и что поет. То есть практически оценка идет по композиции кадра, его визуальному содержанию и ритму монтажа - иначе говоря по знаковой системе телеязыка. Только это и в состоянии оценить человек за те 3...7 секунд "первого взгляда".

Проверьте это на практике. Если Вы будете внимательны к своим ощущениям, я думаю, Вы сможете не только проверить, как работают эти законы, но и обнаружить какие-то дополнительные закономерности восприятия. Если это случится – пишите мне, а я размещу на сайте. В конце концов, поделиться с коллегами своими находками – значит проявить уважение не только к ним и профессии, но и к себе, как человеку творческому.

Интересных работ Вам!

3. ЗАКОНЫ КОМПОЗИЦИИ НА ЭКРАНЕ

ВВЕДЕНИЕ

Слово «композиция» происходит от латинского *composition*, обозначающего «сочинение, сопоставление, соединение, связь». В искусстве это слово означает соединение, сочетание отдельных компонентов в единое целое. Ключевое слово здесь – «единое».

Разваливающаяся композиция как раз и приводит к нарушению целостности, «лоскутности» всей вещи.

Экранные искусства синтетически по своей природе, т.е. соединяют в себе массу элементов других искусств. Мы используем кадр, и он должен подчиняться законам композиции изображения. Используем звук – значит должны знать законы искусства, которое им занимается – музыкальной композиции. В основе наших вещей лежит драматургия, законы композиции которой разработаны в литературе. Действенная природа, сочетание мизансцен и их развитие в пространстве и времени относит нас к театру – и т.д.

Познать все это было бы невозможно, если бы не простая истина: все законы композиции – не выдумка неких маньяков формализма, а законы восприятия пространства и времени человеческой психикой. Они не выдуманы, а открыты. Не признавая этих законов, не соблюдая их Вы будете воевать не с правилами, а с самой человеческой природой – своей и зрительской. Как Вы думаете, за кем всегда останется поле боя?

Эти открытые законы едины для всех искусств. Просто каждое их них открыло, разработало и использует те элементы, которыми пользуется, т.е. которые важны для сочетания в единое целое его элементов.

В общем виде мы можем сформулировать композицию, как законы соединения и сочетания элементов произведения в пространстве и времени в единое целое.

Что это означает? А то, что в верно выстроенном произведении невозможно без нарушения восприятия, а то и без его разрушения поменять местами или изъять какие бы то ни было его части.

Эта статья написана как конспект основ композиции – на более подробное изложение не хватит и всего пространства сайта. Да и нужно ли? Большинство практиков, даже из тех, кто никогда не открыл ни одной книги по композиции, рано или поздно интуитивно «натываются» на них. Для них важно только вывести в сознание то, что они уже интуитивно ухватили – это дает возможность осознанного выбора и просчета результата того или иного решения. А для тех, кто делает первые шаги или заинтересуется более глубоким изучением законов композиции, эта статья станет первым шагом к серьезным трудам и учебникам, посвященным этим вопросам. Здесь же – «выжимка» основных положений, сделанная практиком для практиков – «памятка на каждый день»

Законы композиции

Выстроенность произведения, композиционная целостность – самый существенный момент в его восприятии. К. С. Станиславский говорил о том, что искусство вообще «зарождается с того момента, как создается непрерывная тянущая линия звука, голоса, рисунка, движения». Искусство выстраивания этой линии по существу и есть искусство композиции.

Значит, первый из законов любой композиции – закон целостности.

Закон целостности – приведение всех элементов произведения к единому целому, непрерывному во времени и пространстве.

Но ведь не каждая деталь обладает ценностью. Детали могут дать нам ключ к считыванию ситуации или характера персонажа. А могут наоборот, загромождать вещь ненужными подробностями, запутывать восприятие, закрывать главное. В каком случае деталь оказывается жизненно важной, а в каком – лишней, всегда решает только сам автор.

Допустим, герой вашего фильма, имеет привычку сморкаться в платок как иерихонская труба. Если вам нужно и важно показать его хамство – деталь эта, как одно из типичных проявлений хамства, будет весьма выразительна. Но если вы снимаете работу, где персонаж имеет другую ипостась, т.е. эта деталь не будет для него типичной чертой общего характера (мало ли какая вредная привычка может случайно затесаться в характер?) то, эта деталь будет разрушать создаваемый вами образ. А если персонаж выступает как функция, то деталь эта будет привлекать внимание, акцентировать на его личном качестве, которое не имеет никакого отношения к делу, но отвлечет от основной линии.

Т.е. критерий здесь один – помогает ли эта деталь в создании образа, является ли она необходимой для раскрытия данной ситуации или персонажа или случайна, ничего не прибавляет к раскрытию основной идеи вещи и характера героя. Сочетается ли она с остальными элементами или наоборот входит с ними в логическое противоречие.

Значит второй закон композиции – это закон типизации.

Закон типизации – отбор основных деталей происходит по принципу их типичности для данной ситуации или персонажа, как представителя какой-нибудь общности. отобранные типичные элементы должны быть тождественны друг другу и общему замыслу.

Но если мы будем отбирать в персонаже или ситуации лишь некие типичные черты, то в итоге получим на экране вместо живого человека и события лишь некий свод общих мест, такую наукообразную классификацию типичных признаков, не имеющих никакого отношения к художественному творчеству. Ведь каждый из нас интересен и ценен как персона, а каждая ситуация заражает нас эмоционально не как вариации общей схемы, а благодаря своим личностным качествам – т.е. отбираться должны не только типичные, но и характерные детали. Значит, типизация не должна отметать или отодвигать на третий план личностных, индивидуальных черт, как это не редко происходило, например, в соцреализме. Поэтому третьим законом композиции является закон сочетания и сопоставления.

Закон сочетания и сопоставления – элементы, отобранные как типичные или характерные не должны противоречить друг другу и разрушать понимание их семантического – как смыслового, так и образного – значения.

Но что будет, если мы отберем все детали по одному признаку? Что будет но если мы будет играть музыку, барабана по одной ноте или писать картину одной краской? Музыка все же получается благодаря разнице межнотных интервалов, а картина – разнице цветов, полутонов и оттенков. А ведь делать из живого человека абсолютно положительного во всех деталях и проявлениях героя (где вы видели таких людей в жизни?) – такой же «барабанный бой» по одной клавише.

Именно за это – и совершенно справедливо – были обруганы современной им да и позднейшей критикой герои многих приключенческих романов 18 века (тот же Айвенго), и герои-супермены сегодняшних американских боевиков, и те же произведения соцреализма – в каждом из них и героев, и злодеев мазали одной краской, что в итоге приводило к созданию не живого человека, а лишь некой схеме, этакому роботу, набитому до отказа какими-то достоинствами или наоборот, недостатками.

Более того, даже типичные черты никогда не бывают одноплановыми. Например, доподлинно известно, что немецкая нация, склонная к педантизму и сухому рационализму, при этом отличается самой что ни на есть примитивной (в нашем понимании, конечно) сентиментальностью. Что чем более жесток, жаден и злобен человек, тем более высокие оправдания – «общим благом» или «высшей справедливостью» – он будет находить своим поступкам (вспомните тех же революционеров и их оправдания своей патологической мизантропии). Больше всех хвастается своим интеллектом и познаниями во всех областях свойственно именно дуракам. «Все познается в сравнении» - говорили древние.

Вот это свойство человеческой психики и ее метод познания реальности получили название Закона контрастов. Именно его и имел в виду К. С. Станиславский, советуя при создании образа любого персонажа искать «дурное в хорошем и хорошее в злом».

Закон контрастов – сопоставляемые элементы должны, не нарушая законов «целостности» и «сочетания и сопоставления», быть контрастны, конфликтны по отношению друг к другу, подчеркивая, оттеняя диапазоном различий и разнообразия и друг друга, и их соотношение.

Это касается и каждого из персонажей, и их соотношений друг с другом, и всех ситуаций вещи.

Получается парадокс: закон типизации требует тождественности, а закон контраста – конфликтности и разнообразия. Значит, должна быть некий принцип, точка, приводящая их к согласию, к той самой целостности, которую провозглашает первый закон композиции. Эта точка в композиции носит название Закона подчинения идейному замыслу.

Закон подчинения идейному замыслу – все элементы произведения должны подчиняться единому авторскому замыслу, сформулированному в идее произведения и цели его создания (сверхзадаче).

Еще раз напомню, что законы эти являются корневыми не только для искусства, но и для человеческой психики. А значит нарушение их – «уголовщина», как и нарушение юридического закона в социуме.

Но раз были открыты эти общие законы, значит существуют и некие приемы помогающие достичь требуемых ими результатов.

4. МОНТАЖ: ЯЗЫК СКЛЕЙКИ

(статья опубликована в журнале «625», №№ 3, 9, 10/2001г.)

Так же, как прямым «языком» режиссера театра является мизансцена, «языком» режиссера, работающего на экран, является монтаж.

Конечно, это утверждение, возникшее в 20-е годы, в момент разработки в немом кинематографе монтажного языка, на первый взгляд, чрезмерно преувеличивает роль монтажа, отводя ему даже не доминирующую, но и абсолютно главенствующую роль.

В самом деле, ведь нельзя же отрицать, что языком экрана так же являются и композиция кадра, и звуковой ряд, и специальные средства, такие как комбинированные кадры, монтажные и съемочные эффекты и многие другие режиссерские средства, используемые сегодня для создания экранной вещи. Ведь, по сути, весь арсенал режиссерских средств, любой из используемых на экране элементов может стать (а может и не стать) элементом режиссерского языка, посредством которого зрителю не только будет рассказана какая-то история, но и разбужены чувства и эмоции, вызваны определенные общие и личностные ассоциации и, как итог, передана многозначная чувственно-интеллектуальная информация, т.е. художественный образ.

В конце концов, это утверждение абсолютного доминирования именно монтажного языка возникло в момент, когда из всего богатства сегодняшних режиссерских средств, кинематограф располагал лишь композицией кадра, титром и монтажной склейкой. Плюс актер, если картина была игровая.

Но с другой стороны, так ли уж не правы были классики и теоретики немого кинематографа? Вряд ли живучесть этого утверждения, которое и сегодня не возьмется оспаривать ни один серьезный кинематографист и даже телевизионщик, объясняется исключительно традицией.

Чтобы разобраться в этом, давайте посмотрим на соотношения основных элементов нашего языка.

Что такое кадр? В отличие от картины или фотографии, ни один кино- или видеокادر не является самоценным. С точки зрения даже домонтажного кинематографа, он – только элемент, единица монтажа. С развитием монтажного принципа, особенно после открытия эффекта Кулешова, возникает уже иная практика, иное отношение к кадру. Именно это вылилось в эйзенштейновскую формулировку кадра как иероглифа, значение которого расшифровывается в зависимости от соотношения с другими кадрами, а затем и звуком. Композиция и содержание каждого отдельного кадра на экране имеет значение и смысл только тогда, когда определенным образом соотносится с композициями и содержанием других кадров монтажной фразы, эпизода и всей вещи.

«Монтаж – это скачок в новое измерение по отношению к композиции кадра», - С. М. Эйзенштейн.

Это же относится и ко всем комбинированным кадрам, и съемочным эффектам, в т.ч. и скоростным.

Более того, обычно кадр, полностью законченный по композиции и смысловому значению с точки зрения живописи и фотографии, в монтажном ряду выглядит заплатой, чужеродным телом. Он мгновенно останавливает развитие монтажного потока, т.е. развитие действия и мысли на экране и прерывает эмоцию зрителя. В зрительском восприятии это часто выливается в чувство, очень схожее с тем, которое возникает при обрыве пленки в проекторе во время киносеанса – недоумения и досады. После него втянуть снова зрителя в экранное действие так же непросто, как после титра «Конец фильма».

Другая группа элементов – монтажные спецэффекты – уже своим названием говорит о их подчиненности монтажному принципу. В самом деле, все известные сегодня спецэффекты – от простейших микшеров и шторок, до сложнейших трехмерных – ни что иное как соединение тем или иным образом двух кадров, т.е. вариации на тему склейки.

И то, что было сказано о завершенном кадре, так же верно и по отношению к чрезмерно вычурному и завершенному спецэффекту. Этим часто грешат телевизионщики, надеясь спасти таким образом невнятные по эмоции и смыслу, плохие кадры или восполнить отсутствие драматургии, «вздернув» ярким эффектом зрительскую эмоцию. Но спецэффект, более сильный по воздействию, чем кадры, которые он соединяет, чаще всего разрушает и восприятие этих кадров, и собственный смысл.

Ведь нормальная человеческая психика не терпит нонсенса, когда форма подачи текста не дает понять его смысла. Кроме того, не стоит забывать, что бессмысленная речь или убогие стихи при пафосном или вычурном да еще и костюмированном исполнении, выглядят еще бессмысленнее. Такое лучше бубнить без интонаций себе под нос: меньше услышат – меньше и обругают.

И наконец, звук – самый самостоятельный из элементов киноязыка. Споры о его месте в экранном искусстве велись вплоть до 50-х годов XX в. и достигали двух крайностей: от требований полной синхронности до эйзенштейновского призыва к абсолютной асинхронности с изображением. Правда уже в 30-х годах Д. Вертов писал о бессмысленности этих споров, говоря, что «Звуковые кадры, так же как и в немые кадры монтируются на равных основаниях, могут монтажно совпадать, могут монтажно не совпадать и переплетаться друг с другом в разных необходимых сочетаниях».

Споры о главенстве звука или изображения на экране бессмысленны уже потому, что, во-первых, звуковая дорожка, так же как и видеокадры, подчиняется общей форме визуального искусства. Самоценная звуковая фонограмма – это область радио, но не экрана. Во-вторых, звук так же монтируется, а значит, и подчиняется тем же законам монтажа, что и изображение.

Итак, основным способом изложения экранного произведения был и остается монтаж. А значит все остальные элементы должны быть подчинены монтажному решению вещи, которое, в свою очередь, есть способ воплощения авторского замысла на экране. Значит ли это, что монтажный метод мышления и рассказа присущ только кинематографу? И да, и нет.

Нет – потому что монтаж, как метод, давно известен и с незапамятных времен широко используется в литературе. Ведь именно от нее экран позаимствовал все основные монтажные приемы. Что такое гриффитовский параллельный монтаж, как не известное литературное «А в это время...». Не говоря уже о более сложных монтажных ходах и приемах, даже монтаж по крупности литературе был давно известен. Доказывая это, Эйзенштейн любил цитировать Пушкина:

«Выходит Петр (общ. пл.).

Лик его ужасен (кр. пл.).

Движенья быстры (ср. пл.).

Он прекрасен (кр. или общ. пл. – зависит от акцентировки).»

Да – потому что именно в кинематографе этот принцип стал самостоятельным языком, основным средством материализации авторского замысла, или, говоря научно, «средством передачи образного сообщения реципиенту».

Но главное – это то, что именно монтаж является основным способом человеческого зрения и мышления.

Наше зрение не признает панорам. Взгляд перемещается с объекта на объект или переводит фокус резким скачком. Раскадровка только воспроизводит этот принцип. И расширяет его, позволяя перебрасывать взгляд без ограничения в пространстве и времени – визуализируя процесс осмысления увиденного.

«Основное психологическое оправдание монтажа как способа изображения материального мира в том именно и заключается, что он воспроизводит процесс, происходящий в нашем сознании, при котором один зрительный образ сменяется другим по мере того, как наше внимание привлекает та или иная деталь нашего окружения». Э. Линдгрэн.

Действительно, для того, чтобы понять что-то, мы сначала обращаем внимание на общий абрис, затем мысленно разъединяем объект (или идею) на составляющие и наконец, поняв частное, снова собираем объект, но уже не как некий визуальный образ, а скорее как понятие уже личностного плана, где на сам объект наложено наше чувственно-эмоциональное отношение к нему.

Т.е. монтаж воспроизводит известную формулу «восприятие – анализ – синтез». Единственное отличие от обычного мышления лишь в том, что воспринимает и анализирует реальный объект съемки режиссер, а зритель должен сам синтезировать представленные ему части в законченный образ.

Но чтобы этот синтез был осуществим, зритель должен получить определенное количество информации об объекте съемки. Более того, чтобы создающийся зрителем образ был воспринят так, как задумано автором, в том числе и на чувственно-эмоциональном уровне, эта информация должна быть тщательно отобрана и подана в определенной последовательности. Т.е. основной задачей монтажа является не сборка, а отбор и сочетание элементов, осуществляемые по законам композиции для решения определенной художественной задачи. Вот из этого и вытекают все принципы и приемы монтажного языка, разработка которого началась в начале XX в., а закончится, скорее всего, не раньше, чем умрет само экранное искусство.

Попробуем разобраться с основными, пока самыми простыми лексическими, грамматическими и другими правилами, которые существуют в монтаже, как и в любом другом языке. Правила эти однозначно работают и на большом, и на малом экранах, их использование совершенно не зависит от формы и жанра – от большого кино до информационного сюжета они едины. Так же, как не зависит от жанра орфография, а ее нарушения могут использоваться только для передачи каких-то особых признаков персонажа при передаче его прямой речи. Все иные варианты считаются банальной безграмотностью как в большой литературе, так и в заметке для районной газеты. Аналогия здесь прямая.

5. МОНТАЖНЫЙ ПРИНЦИП

Все перечисленные приемы сами по себе – лишь инструменты, помогающие в достижении результата, но ничего не гарантирующие. Ведь и рубанок не гарантирует чистоту выструганной доски.

Все экранные приемы должны быть подчинены задаче создания образной структуры, путь к которой лежит через ассоциацию, но уже не как монтажный прием, а как принцип авторского мышления. Плюс – художественное чутье и вкус. Поэтому еще в 20-х годах кинематографисты стали говорить не только о монтажных приемах, но и о монтажном принципе, как главном методе построения экранного произведения, часто объявляя его и единственно возможным. Почему? Причина проста.

Монтажный принцип – метод организации материала, служащий для построения ассоциативных связей в сознании (смысловой) и подсознании (эмоционально-чувственный ряд) зрителя. Все входящие в монтаж элементы в восприятии зрителя существуют, вне зависимости от воли автора, только в жесткой ассоциативной взаимосвязи: или соотносясь, или сталкиваясь, или отождествляясь.

Ассоциативность как принцип построения включает не только полное эмоционально-смысловое «звучание» кадра, но и его чувственный аспект, т.е. личностную оценку зрителем значимости происходящего, подразумевающей и единый общечеловеческий ценностный ряд.

Экранное искусство, как и любое иное, обладает возможностью передавать образную информацию напрямую, минуя интеллект зрителя. Через образную структуру автор общается со зрителем уже на уровне интуиции, т.е. не поэлементного (доминантного) или интеллектуального, а целостного восприятия, самого древнего, первичного для человека.

Интуитивное восприятие отличается от логического, прежде всего, тем, что чувство, смысл и форма слиты в нем в неразрывное целое и существуют вне времени и реального пространства, т.е., по словам К. Г. Юнга, «действительная реальность принимается во внимание лишь в той степени, в какой она выглядит предоставляющей приют возможностям, становящимся главной движущей силой, вне зависимости от того способа, которым реальные вещи представлены в происходящем».

Это, конечно, не исключает одновременного и постинтеллектуального восприятия образа. Но именно характер безусловного, внерационального знания, и отношения к нему, его оценки, как при создании, так и при восприятии художественного образа, выдает его интуитивный характер.

Для практики это важно потому, что создать на экране образ, воспринимаемый зрителем как целостность, чувственно-смысловая данность, возможно только воспроизводя процесс, обратный его интуитивному осознанию в реальности, т.е. через накопление значимых деталей и ассоциативное объединение различных качеств, объектов и ситуаций в единое целостное представление – образ.

Это соединение разрозненных элементов в единое целое происходит без участия интеллекта, на уровне первобытной психики. Но для восприятия художественного образа необходима и работа разума, но подключенного не напрямую, в момент восприятия, как средство разгадки экранных ребусов, а как постосознание смысла целостного представления, т.е. художественной идеи. Именно художественной, которая, помимо рационального, имеющей и эмоционально-чувственную природу.

Для создания экранного образа нам приходится снова разлагать целостное на части, вычлняя из них существенно значимые и выстраивая процесс их появления и развития во времени. Этот процесс может воспроизводить реальный, пройденный уже самим автором (т.е. содержать те элементы в той последовательности, которые привели к возникновению ассоциации у самого автора), а может быть полностью выдуманным. Важно одно: выстроить на экране путь, приводящий к возникновению у зрителя какой-то конкретной образной ассоциации, как истинной, т.е. единственно возможной данности. Но путь этот – всегда по острой грани. Лишние элементы запутывают и искажают восприятие. А купюры значимых приводят к резкому ослаблению ассоциации или делают ее вообще не считываемой. Т.е. главный вопрос создания ассоциативного образа: вопрос необходимости и достаточности элементов и их расположения в времени.

Одна из вершин художественного образа – «Троица» А. Рублева. Попробуйте, уберите хоть один, даже второстепенный элемент: рухнет не только идеально выверенная композиция – перестанет считываться идея триединства и его благодатного господства над миром.

Или представьте каких-нибудь херувимов по углам – вместо простой и внятной точности возникает некая расплывчатость, икона «вообще». Вместо безусловности единения и доброты, вместо ощущения защищенности ими и покоя самого зрителя, мы увидели бы только иллюстрацию к понятию триединства. Такое же разрушение произойдет и при попытке поменять какие-то элементы местами или сдвинуть со своих мест.

Но такая критичность к изменениям, как ни странно, придает образу не хрупкость или неустойчивость а то самое ощущение его безусловности и истинности, которая отличает его от тесанных топором «образов вождя».

Более того, содержание этого образа настолько глубоко, и затрагивает такие глубинные слои психики, что полностью описать его – задача в принципе неразрешимая. Причем как бы мы не относились при этом к религиозным идеям, на восприятие самой иконы это никак не влияет: ее собственное образное содержание остается для каждого такой же данностью и истиной, даже при полном отрицании всяческой эзотерики.

6. МОНТАЖНЫЙ ЯЗЫК

Первое отличие монтажного языка в том, что все глаголы в нем существуют только в настоящем времени. Именно поэтому это наилучший способ их употребления и в сценарии. На экране все существует только «здесь и сейчас». Ведь чувствам и эмоциям зрителя, к которым, прежде всего, и апеллирует экран, совершенно не важно, снимался материал неделю или век назад, или идет в прямой трансляции. Он видит это сейчас. А для чувств и эмоций, в отличие от интеллекта, «вчера» не бывает. Мы не можем радоваться, возмущаться, любить или плакать «вчера» или «завтра».

Второе отличие – в этом языке не существует ни одного отвлеченного понятия. Как снять понятие «хорошая книга» и чем она будет отличаться от «книги плохой»? Переплетом? Или фамилией автора и названием? Но для этого не только режиссер, но и зритель должен знать содержание этой книги.

Для того, чтобы сказать зрителю фразу «Он читает много хороших книг», нам требуется показать в кадре целую домашнюю библиотеку с совершенно конкретными книгами, да еще так, чтобы зритель мог прочитать их названия или авторов на обложках. Естественно, что понятие «хорошие» в этом случае тоже конкретизируется в те книги, которые считает хорошими режиссер.

Т.е. вместо простой литературной фразы мы получим монтажную конструкцию: «у него много книг» (общ. пл. стеллажей) – «это книги Достоевского, Пушкина, Маркеса» и т.д. (кр. пл. обложек) – «он их читает» (ряд характерных деталей, на которых видно, что эти книги не только украшают интерьер, но и читаются).

Мы вольны подразумевать самые абстрактные идеи, но говорить можем лишь о совершенно конкретных объектах и через них. Экран не выносит никаких общих рассуждений «о жизни и смерти». Это будет рассказ только о жизни и смерти, любви и ненависти конкретных персонажей. Другое дело, что рассказ этот можно – а если быть точным, то должно – построить так, чтобы за этими конкретными перипетиями конкретных персонажей зритель ощутил всеобщность рассказываемой истории и свою личную причастность к ней. Именно ощутил, а не только понял интеллектом. По большому счету, второе – только бесплатная и необязательная приправа.

Поэтому следующее правило – монтажный язык рассчитан на передачу прежде всего, чувственно-эмоциональной, а не интеллектуальной информации. Так называемый «интеллектуальный кинематограф», если только он не соединяет интеллект с эмоцией и чувственной сферой, это область, скорее иллюстрированной философии или дидактики, а не художественного творчества. Это же касается и попыток создания на экране или

иллюстрирования ситуаций т.н. «отвлеченными образами»: придуманными режиссером метафорами, абстрактными образами отвлеченных понятий и т.п.

Действие и признаки объекта в монтажном языке неотделимы от самого объекта. В самом деле, попробуйте снять движение само по себе, не показывая ни двигающегося объекта, ни того, мимо чего он движется. Можно снять вечернее небо, вечерний город или лес, но попробуйте снять вечер как таковой. Увы, гоголевское описание тихой украинской ночи для экрана недоступно. Сумерки на экране – это только некий объект в соответствующем освещении. А «Русь-тройка» - только тройка конкретных лошадей, запряженных в конкретную кибитку определенной формы и цвета, которые едут по ясно видимой поверхности дороги и т.д. Известная заставка «Вестей» - все же дело рук художников и к повседневности работы на экран имеет слабое отношение.

Качества объекта на экране можно передать только через сравнение с другими объектами. А как иначе зритель отличит «большой дом» от «маленького дома»? Пересчитывая этажи? Это что-то скажет его интеллекту, но ничего – его чувствам. Для того, чтобы включилась эмоция, он должен ощутить громадность здания, а этого можно достичь только дав некий ключ для сравнения: другой дом, человека, букашку... Если при этом еще снять дом с точки зрения человека, а человека с точки зрения дома – то задача будет выполнена более точно, т.к. зритель получит уже не только понятие о высоте, но и о виде объекта с точки зрения другого. Вообще же, чем больше сравниваемых свойств будет представлено, тем более эмоционально будет сравнение. Еще лучше, если в кадры не сравниваются, а сталкиваются – их эмоциональное воздействие в этом случае возрастает на порядки. Хотя, как и везде, здесь тоже имеется свой предел достаточности.

В общем случае логика построения монтажной фразы не копирует, но близка к логике человеческой речи. Согласитесь, что склейка кадров «рука берет книгу» и «человек открывает книгу», соответствует нормальной логической норме «Он взял книгу и раскрыл ее». Но переставьте эти кадры местами и получите «Он раскрыл книгу и взял ее» - т.е. полную бессмыслицу.

К сожалению, нарушение даже этого элементарного правила нередко встречается на экране. Например, синхрон героя в доме; герой встает и выходит из кадра; во дворе берет топор; кр. – топор рубит дрова; герой дома – продолжение синхрона. Простите, а кто же там дрова-то рубит?

Почему это происходит? Потому что при контрастной и акцентно выявленной, жесткой смене места действия, ракурса или крупности, зритель воспринимает происходящее в склеенных кадрах не как последовательность, а как одновременность действия, как существование целого во времени (перевод взгляда на другой объект).

Если у нас нет кадра возвращения героя в дом, нам придется вставить 1...3 плана, в которых этот человек не будет присутствовать – тогда зритель воспримет этот переход органично: пока мы смотрели на хрюшек, скворечник и замерзший колодец, герой вернулся на кухню. Причем, чем значительней перемена места, времени или ситуации, тем меньше времени можно удерживать взгляд на других объектах.

Пространство на экране всегда включает в себя и течение времени. И если пространство решено и снято как бытовое, то время, его течение уже не изменить, не выдернуть из бытового ритма и скорости.

«При бытовом течении времени на экране ход в образность практически заказан». В. А. Латышев.

Однако экранное время не адекватно реальному, оно более спрессовано. Каждую склейку зритель воспринимает и как временную купюру. Поэтому если дать три коротких кадра, экранного времени пройдет больше, чем в одном, хотя бы он и стоял в два раза дольше. Более того, время в кадре течет тем быстрее, чем насыщеннее он действием. Поэтому там, где необходимо три кадра-наблюдения, может оказаться достаточно одного кадра-действия. В нашем случае, все три кадра разглядывания двора можно заменить одним, например дерущимися из-за кости собаками.

Как и в вербальном языке, для достижения определенного художественного эффекта формальная логика может быть произвольно нарушена автором. Единственное ограничение – фраза, как и в обычном языке, должна всегда оставаться осмысленной.

Пример такой фразы: за кадром звучит рассказ героя, а мы видим его поправляющим галстук у зеркала, в автомобиле, рабочем кабинете, лаборатории, библиотеке, снова в машине, институтской аудитории, опять в автомобиле и наконец у того же зеркала, снимающим галстук. Если эту фразу точно построить по крупностям и композициям кадров, то нам ни разу не придется выпускать героя из кадра или вставлять «перебивку». Наоборот, именно такое построение передаст ощущение насыщенности рабочего дня героя, плотность его графика, многообразие забот – т.е. целый комплекс ощущений, для убедительного описания которого Л. Н Толстому понадобилась бы целая глава. Мы же можем потратить на него меньше минуты.

Язык монтажа, ближе к английскому, чем к русскому языку, в том смысле, что для понимания смысла монтажной фразы порядок кадров имеет принципиальное значение. Перестановка кадров может не только сместить акценты, но и поменять смысл монтажной фразы, вплоть до противоположного.

Берем три кадра все той же домашней библиотеки:

1. ср. пл., человек берет книгу, открывает ее;
2. кр. пл., ПНР по корешкам книг на полках;
3. общ. пл., стеллажи с множеством книг.

Кадры, данные в таком порядке, выстраиваются во фразу «сколько книг им уже прочитано».

Теперь переставим кадры в другом порядке: 3 – 2 – 1. Смысл фразы тоже поменяется на противоположный: «сколько предстоит прочитать».

Вариант 3 – 1 – 2 скажет о том же, но с акцентом на то, какие именно книги его ждут.

А 2 – 3 – 1 расскажет, какие здесь есть книги и о том, что он их читает.

Конечно, точное прочтение монтажной фразы будет зависеть не только от порядка кадров, но и от их содержания, ракурсов, крупностей, построения композиций, светов, цветов, поведения человека, межкадрового и внутрикадрового темпо-ритмов и т.д. Все эти элементы так же влияют на точность построения и адекватность эмоционально-смыслового прочтения монтажной фразы. Но нужно твердо запомнить одно из основных правил монтажа: $A + B \neq B + A$.

Очень советую так поэкспериментировать с монтажным материалом и проверить все эти положения на практике, переставляя кадры монтажной фразы и пытаясь перевести фразу литературную на монтажный язык. Только старайтесь каждый вариант проверять еще на ком-нибудь – как смысл фразы будет считываться непредвзятым зрителем. Цель – научиться строить монтажную фразу адекватно зрительскому восприятию.

В монтаже действительно существует не только лексика и грамматика, но и своя орфография и даже пунктуация. Мы говорим о кадре-точке и кадре-многоточии, кадре-вопросе и кадре-восклицании. Но и монтажные «знаки препинания» так же не делимы от объекта, как и его действия и определения.

Монтажный язык кино существует уже столетие. Конечно, по сравнению с языком литературным этот срок кажется мгновением. Но и за век, используя опыт других искусств, было накоплено немалое количество монтажных приемов, аналогичных стилистическим приемам в литературе (а часто и воспроизводящих их).

7. ПРАКТИКУМ «НУЛЕВОГО» УРОВНЯ

ВВЕДЕНИЕ

Судя по письмам, этот сайт посещают не только те, для кого ТВ стало профессией, но и люди, делающие самые первые шаги в монтаже.

Но ведь прежде, чем мы начинаем говорить осмысленные фразы, мы научаемся произносить звуки, потом слоги, слова... Это принцип освоения любого языка, в том числе и монтажного. А сколько ошибок делаем, какое косноязычие преодолеваем, прежде чем наша речь станет не только осмысленной, но и внятной, не только понятной, но и разнообразной, богатой словами, красивой, наконец! Помните у А. А. Тарковского, финал «Зеркала»: «Я могу говорить!»

Для тех, кто просидел за монтажным комплексом на профессиональной студии хотя бы полгода, этот практикум покажется «детским лепетом». Но разве все мы не прошли через этот «лепет»? Для тех, кто только учится произносить свои первые монтажные «слова» и придуман этот практикум.

Для того, чтобы сделать предложенные здесь упражнения, Вам понадобится совсем немного. Раз Вы зашли на этот сайт, значит камера, видеомагнитофон, а то и компьютер с видеомонтажной платой или хотя бы интерфейс IEEE1394 у Вас уже есть. Правда, при системе «камера – VTR» понадобится как минимум видеомагнитофон с режимом вставки по звуку (Audio Dub)

И последнее. От нашего дела надо испытывать удовольствие. Как в детстве от игры в кубики – помните, мы складывали из кубиков картинки? Только картинок было всего 6. Зато сколько радости доставляло переложить картинку по-своему, например, вместо хвоста чью-то голову приставить... А здесь вся реальность, все ее головы, руки и хвосты, природа и создания рук человеческих в Вашем полном распоряжении – складывай, что хочешь, любой замысел!

Честно говоря, я начал писать этот практикум «из головы» - ведь этой игре я уже посвятил не один десяток лет и для того, чтобы описать, что клеиться, а что нет и в каком ритме, мне вовсе не требуется видеть планы, достаточно их представить. Но – не удержался. Сам снял все кадры и несколько часов играл с ними, получив удовольствие не меньше, чем в первые годы. Правда, вот той радости открытия уже не получил – результат предсказуем. Но если эти удовольствие и открытие испытаете Вы – этот практикум был написан не зря.

Успешного Вам начала!

Автор

СЪЕМКА МОНТАЖНОГО МАТЕРИАЛА

Попросите самого терпеливого человека помочь Вам. Для краткости назовем его N. Посадите N на стул посреди комнаты. Осветите его так, чтобы глаза хорошо были видны и не было тени от носа на щеке или губах. Описание световых схем в мои задачи не

входит, их лучше найти в книгах по операторскому мастерству или фотографии. На всякий случай только предупрежу, что искусственный и естественный свет не должны смешиваться ни в коем случае, а немного контрового света (из-за спины сверху вниз под углом 45°), не дадут фигуре слиться с фоном.

А теперь, попросив N смотреть прямо перед собой, чуть вниз, снимите несколько кадров. Причем, куда бы Вы с камерой не перемещались, направление взгляда X должно оставаться тем же – прямо перед собой, немного вниз. Трансфокатор (zoom) камеры установите в среднее положение, примерно соответствующее углу одного глаза (F=50) и больше пока не трогайте, а для того, чтобы поставить кадр, перемещайте саму камеру. Если есть штатив – ОБЯЗАТЕЛЬНО снимайте с него.

Для тех, кто не совсем уверенно отличает крупности плана, привожу рисунок из книги А. Митты «КИНО МЕЖДУ АДОМ И РАЕМ»



Только добавлю, что деление планов по крупностям – вещь достаточно условная. Все, что крупнее головы с шеей (крупный план на рис.) – уже деталь, все, что мельче, до портрета по грудь – крупный, еще мельче, до поколенного плана – средний (причем, план чуть ниже пояса, когда «видно кобуру», называют американским средним; и наконец, все, что общее по коленному – общий и потом самый общий. Только не забывайте, что все крупности дифференцированы относительно человека. Иначе муравей, снятый во весь кадр со всеми своими лапками, у Вас будет «на общем плане».

Теперь распечатаем вот эту таблицу и, снимая, будем пометать в ней отснятые планы. Вообще-то обычно она заполняется ДО съемки, если она постановочная, или ПОСЛЕ, в процессе просмотра отснятого материала. Но, поскольку у нас сейчас ситуация лабораторная, воспользуемся готовым кадропланом. Время для нас пока несущественно, обращайтесь внимание только на то, чтобы план не был короче хотя бы 10 секунд. И никаких наездов – отъездов – панорам. До них нам пока далеко. В графе «Примечания» делайте свои пометки, напр. выбранных дублей и т.п.

Снимаем:
№ кадра
Крупность, время Содержание
Примечания

1.

Общ. пл.

Камера фронтально перед N на уровне его глаз (этот уровень на операторском жаргоне называется «от пупа»)

2.

Ср. пл.

Тот же кадр, придвигаем камеру

3.

Кр. пл.

Тот же кадр, придвигаем камеру

4.

Дет.

Глаза, N смотрит прямо в камеру (только не переключите этот план, стараясь взять в кадр «только глаза»). Попросите N, чтобы глаза были расширены чуть больше обычного, но тоже не переусердствуйте, иначе получите уже комический эффект, а нам он пока ни к чему

5.

Общ. пл.

Не меняя уровень, смещаем камеру влево на 30...45° – полупрофиль X (по кадру взгляд слева направо)

6.

Ср. пл.

Тот же кадр, придвигаем камеру

7.

Кр. пл.

Тот же кадр, придвигаем камеру

8.

Дет.

Тот же кадр, глаза N

9.

Ср. пл.

Не меняя уровень, снова смещаем камеру вправо – профиль N (по кадру взгляд справа налево)

10.

Дет.

Рука N сжимается в кулак

Отпустим нашего натурщика N, пообещав вознаградить его долготерпение гениальным сюжетом с его участием. И передохнув, продолжим съемку.

Выберем несколько объектов. Например, тарелку с бутербродом (для большей выразительности его можно надкусить), лежащую на столе фотографию особы противоположного пола и... помнится, у Кулешова был голодный ребенок, но где мы его сейчас искать будем! Допустим, окно со шторой.

Снимаем:

№ кадра

Крупность, время Содержание

Примечания

11.

Кр. пл.

Блюдец с бутербродом на кухонном столе. На фоне – часть стены или холодильника. Точка – чуть выше уровня глаз сидящего человека. Не берите эти планы фронтально, сдвиньте камеру влево примерно на 30...45°

12.

Дет.

Тот же план, укрупнение акцентируйте на откусанной части (не переукрупните, в кадре должно быть видно, что это бутерброд)

13.

Ср. пл.

Фото на письменном столе На фоне – часть стены. Точка – чуть выше уровня глаз сидящего человека. Камеру опять сдвиньте влево.

14.

Кр. пл.

Фото на письменном столе.

15.

Дет.

Лицо на фото – крупно, на сколько позволит оптика камеры, но не перестарайтесь

16.

Ср. пл.

Окно комнаты с частью или углом стены. Штора должна хорошо читаться. Сдвиньте камеру влево от центра.

17.

Кр. пл.

Часть окна с открытой форточкой и шторой. Нижний ракурс (снизу по углом 30...40°) Снимите длинный план и в конце сымитируйте колыхание шторы от легкого сквозняка

18.

Дет.

Часть шторы с открытой форточкой. Снимите длинный план и в конце симитируйте колыхание шторы от порыва ветра

19.

Общ. пл.

Окно комнаты с частью стен. Постарайтесь снять абсолютно симметричный кадр. Точка – на уровне глаз сидящего человека или чуть выше.

Хватит. Стекол бить сегодня не будем, взрывать бензоколонки тоже, хотя эффектность этих кадров отрицать трудно. Если есть компьютер – перегоняем материал на HDD, если нет... ну Вы свою «монтажку» лучше меня знаете. Кадры нумеруем так, как в съемочном плане. Осталось запастись терпением и звуком.

Нам понадобятся: заунывная скрипка или виолончель - соло («Домового ли хоронят...»), «светлая» тема – соло рояля, шум ветра, раскат грома, детские голоса на улице, приглушенный шум столовых приборов и голосов за обеденным столом (можно записать во время семейного ужина), шум проезжающей машины и... пожалуй, хватит.

Вот теперь можно и за монтаж. Наконец-то! Я не буду больше описывать планы, воспользуюсь только их номерами, ведь кадроплан у Вас перед глазами. И даже на «нелинейке» не разбирайте предыдущую склейку ради следующей – просто копируйте планы и собирайте фразу снова, разбив их, например, черным полем – так все станет гораздо нагляднее.

МОНТАЖ

«Клеим» планы 1 – 2. М-да, плохо. Может, 2 – 3 будет лучше? Нет что-то слишком уж «дерганым» у нас бедный N стал. А если 1 – 3? Это получше. Усилим эффект – 1 – 4. нет, теперь полная «непонятка». А вот 2 – 4 вполне возможный вариант. Попробуйте на других кадрах одного объекта. В общем случае монтаж через крупность будет «чище». Исключение – деталь, которая монтируется практически всегда и со всем и только встык с общим планом ее нужно использовать предельно осторожно (проверьте на другой детали – плане10). Именно поэтому нужно на съемке набирать как можно больше кадров деталей – они помогут Вам смонтировать планы, которые никаким другим образом соединить не удастся.

Но! Давайте попробуем последовательно смонтировать планы самым, что ни на есть «безграмотным» образом: 1 – 2 – 3 – 4. Не правда ли, интересный эффект получается? А если в финале еще кадр 10 добавить... Часто этот прием не попользуешь, но по силе акцента он – одно из самых мощных монтажных средств. Вот вам и «незыблемость» правил монтажа. А возможно, кто-то уже не раз слышал или читал, что «общий план с крупным монтируется только через средний»... Не верьте! Проверенно, главное правило монтажа, перекрывающее все остальные, одно: монтируется ВСЕ СО ВСЕМ, если точно ЗНАЕШЬ, почему ИМЕННО ТАКУЮ СКЛЕЙКУ ты выбрал.

Странное начало практикума, да? Собственно, после этого можно дальше и не читать – уж «зачем», мы всегда придумать можем. Но только с тем же успехом можно придумывать

оправдание орфографическим ошибкам. На том основании, что воспроизведение безграмотной речи персонажа – обычный прием в литературе. По этому поводу я очень люблю вспоминать меткую фразу В. Цыганкова: «Чтобы быть эксцентричным в искусстве, надо как минимум знать, где центр». Сначала все же стоит «прибратить к рукам» уже наработанный за век капитал, а потом – распорядиться им, как Бог и талант на душу положат. Между ОПРАВДАНИЕМ и ЗНАНИЕМ – огромная пропасть.

Следующая наша склейка будет: кадры 1 – 11. (Возьмите здесь и далее планы одинаковой длины – секунды по 2.) Ну как? Что-то не очень клеятся, правда? А теперь заменим 1 на 2. Немного лучше. Но все равно и N, и бутерброд существуют сами по себе. С планом 3, снятом с той же точки, плюс-минус, результат будет почти одинаков. А теперь заменим план 1 на 5. Вот! Человек уже явно смотрит на бутерброд. Но если поменять 5 на 6, эта взаимосвязь станет еще яснее. А попробуем №9? Теперь N наоборот, «отвернулся». Склеив планы 9 и 6 Вы заставите N смотреть на самого себя. В данном случае склейка бессмысленна, но сам эффект стоит запомнить: пригодится для съемок диалога, в том числе и того, которого в реальности никогда не существовало. Гораздо эффектней выглядит на экране столкновение мнений, если высказывающие их люди как бы смотрят друг на друга, пусть только благодаря нашей воле.

Теперь соберем короткую монтажную фразу: 6 – 11 – 7 – 12 – 8. Что случилось? Наш N захотел бутерброд, которого никогда не видел! А ведь мы всего-то и сделали, что использовали самый надежный монтажный прием – «восьмерку», т.е. эффект, когда снимаемые объекты находятся по одну сторону цифры «8», а камера смотрит на них под встречными углами с другой. И сразу объекты, даже никогда не бывшие рядом в жизни, начинают взаимодействовать друг с другом. А теперь в финал фразы добавим кадр 10. Ого! N уже не просто «хочет», но и с трудом сдерживается, чтобы не наброситься на этот обкусанный бутерброд.

Продолжим эксперимент. Планы бутерброда заменим на подобные же планы фотографии. Т.е. 6 – 13 – 7 – 14 – 8 – 15. Так, теперь у нас получился эпизод «Воспоминание о...». Но! Переберем эту фразу: 6 – 15 – 7 – 14 – 8 – 13. Получилось почти тоже самое Но – почти: смысл фразы остался – человек смотрит на фото – но что-то изменилось. Эмоция с экрана считывается другая. Если в первом варианте N явно уходит в воспоминание, то во втором случае – скорее, расстается с ним. От перемены мест сумма изменилось. Теперь в обе фразы последним поставим план 10. Глядите, кулак выражает теперь сдерживание не голода, а эмоции, боли воспоминания!

Теперь пора перейти к формам покрупнее. Заменим фото планами 16, 17 и 19. Что-то не совсем внятно... Переберем фразу, например, так: 5 – 16 – 6 – 17 – 7 – 18 – 8 – 19 – 10. Это уже лучше. Но посмотрите, Вам не кажется, что последняя склейка как-то... мягко говоря, «не очень»? Хотя до этого последний план клеился без всяких проблем. Может, попробовать план 19 передвинуть вперед? Стало еще хуже. Подвигайте кадр 19 – два-три варианта, и вы убедитесь, что чисто к нему не клеится ни один план. Вот так кадр! Что же в нем мешает? Мешает симметрия, отсутствие диагонали. Такой полностью уравновешенный кадр может быть только последним. Тогда конец фразы будет выглядеть так: ...8 – 10 – 4 – 19. Кадр 4 усилил эффект за счет разворота взгляда N прямо на зрителя.

Еще раз просматриваем... Вот теперь все на месте! Почему эффект кадра 19 не присутствует в №4, объясняется просто: во-первых, человеческое лицо никогда не бывает идеально симметричным, во-вторых, это деталь, которая, как уже говорилось, монтируется практически со всем. А в-третьих, главное, взгляд обладает на экране своей собственной массой, нарушающей полный баланс симметрии (вот почему, снимая человека в профиль или анфас, всегда оставляют больше «воздуха» в пространстве, куда направлен взгляд)

Смотрите, эта фраза уже не имеет никакого отношения ни к «голоду», ни к «воспоминанию». Скорее, здесь «пахнет» сапеном в духе А. Хичкока. Если еще и звук соответствующий подложить... но со звуком мы немного повременим.

Что же происходило у нас на экране? Наш N явно не голоден, не вспоминал человека, снятого на фото, не испытывал страха... Но на экране мы все это создали. Мы всего-навсего повторили эксперимент Л. Кулешова, с которого и начинается история монтажного языка. Это свойство кадра, менять свой смысл и расшифровываться в зависимости от того, какой кадр стоит перед ним и после него, так во всем мире и называется – эффект Кулешова: сочетание двух кадров рождает третий смысл.

Теперь есть ощущение, на уровне не головы, а чувства, что кадры – не просто «слагаемые», но «множители» и «делители»? Если не уловили – попробуйте «потасовать» кадры – при сохранении смысла, эмоциональное ощущение будет все время изменяться. Почему я настаиваю именно на том, что должно возникнуть именно ощущение: в нашем деле понимание «от головы» для практики дает очень немного. Для того, чтобы взять на съемке добротный монтажный материал, нужно именно ощущать кадр, как элемент монтажной фразы, представлять ее целиком. «Головастик» же будет снимать 30 кадров там, где достаточно 5 и в итоге в его «запасах» все равно чего-то не хватит. В утешение могу сказать только то, что и самые крутые мэтры от режиссуры обязательно какое-то время походили в «головастиках», а уж потом превратились «из лягушек в принцы».

Займемся последней фразой вплотную. У Вас нет ощущения этакого «барабанного боя»? Одинаковой длины планы «отбивают» ритм как настенные часы. Иногда этот прием бывает полезен, например для создания ощущения монотонности (вспомните «Болеро» Равеля) или «отсчета перед стартом». Но в нашей фразе оно явно мешает. Особенно концовка, разрушающая все ощущение. Поэкспериментируйте с длиной планов самостоятельно – сделайте свои открытия. Вам явно захочется «разогнать» ритм, особенно к концу фразы. Но тогда финальные кадры получаются совсем короткими и не успевают раскатать эмоцию.

А я предложу свой вариант – от противного: «вытягиваем» последние 3 плана – в 2 раза длиннее. Сработало? Теперь финал явно в акценте, что и требовалось. Но предыдущие кадры «держат» фразу, как плохой двигатель машину на крутом подъеме.

Сокращаем планы – пока механически пропорционально (с. – секунды, к. – кадры):

5 (2 с.) – 16 (2 с.) – 6 (1 с. 12 к.) – 17 (1 с. 12 к.) – 7 (1с. 6 к.) – 18 (1 с.) – 8 (1 с.) – 10 (2 с.) – 4 (3 с.) – 19 (4 с.).

Что мы сделали? Начиная с кадра 4 ритм резко ломается – возникает как бы задержка, пауза, которая, как не странно, именно в этом месте усиливает напряжение ожидания (в

драматургии этот эффект называется «остановка»). И следующий кадр – сжимающийся кулак – ломает ситуацию напряженного, но пассивного ожидания героя, вдруг придавая ему решимость к действию. Это уже драматургия, пусть пока только одной фразы, но зато созданная без единого слова и даже звука. Причем, при общей длине фразы 19 секунд, именно этот кульминационный кадр приходится на 2/3 от начала («золотое сечение») – 12-я секунда.

А теперь попробуйте описать это экранное действие словами, что-то вроде: «он, напряженно ожидая чего-то, неотрывно смотрел в окно и рука его сжалась в кулак». Возможно, Вы придумаете более точное описание, но как многословно и блекло оно будет выглядеть рядом с короткой монтажной фразой всего в 19 секунд экранного времени! Да, в этой ритмической схеме еще слишком много «механистичности» - конкретная длина плана зависит от многих причин, в том числе – от скорости и напряженности внутрикадрового действия, поэтому дать точный рецепт именно для Ваших кадров невозможно. Точный ритм Вы найдете сами. Но теперь фраза живет, она обрела напряженность. Драматургия фразы нарастает и разрешается... ничем. Ничем? Но, может, именно отсутствие ожидаемого зрителем финала и придаст ей нестандартное звучание? Поставьте вместо плана 19 любую «синюю руку» из «ужастика» или ствол из боевика – и фраза станет только информативной, более того, дурной копией виденного тысячи раз.

Мы сделаем по-другому. Подложите шум проезжающей машины. Причем так, чтобы кульминационная точка шума – пик громкости – совпала с кадром 10, чуть позже его начала. Лишний звук в начале и конце смикшируйте, причем стихнуть он должен на секунду раньше, чем закончится план 19. Ну как? Вот если бы еще выражение лица N более соответствовало ситуации... Но – у нас чистый лабораторный эксперимент по монтажу. Зато «наградить» N за долготерпение этим уже вполне можно.

Впрочем, у нас еще остались неозвученными первые два сюжета.

«Воспоминание»: попробуйте подложить по очереди весь запасенный арсенал: заунывное соло, «светлую» тему, шум ветра, раскат грома, детские голоса на улице, шум за обеденным столом. Посмотрите, как меняется не только настроение фразы, но и отношение персонажа к объекту, а само воспоминание приобретает другие оттенки. Причем интересней работают именно шумы, придавая еще и глубину «предыстории» персонажа.

Проверим этот эффект на другом материале.

«Голод»: подложим заунывное соло (именно так обычно и поступают на подобных сюжетах). Настроение усилилось но... кажется, эффект от самой фразы как-то «смазлся», музыка «размыла» ощущение именно голода. Теперь Вы знаете зачем нам нужен был шум столовых приборов и голосов за обеденным столом. Подложим его – эмоциональное воздействие явно усилилось. Звук не «мажет» восприятия кадров, а наоборот, усиливает их воздействие. Более того, ситуация обрела «предысторию», появилась смысловая глубина. Этот прием С. М. Эйзенштейн назвал «вертикальным монтажом»: сочетание монтажной фразы со звуком рождает третий смысл.

Что-то опять этот «третий смысл» всплыл... А ведь параллельный монтаж (введенный в кино А. Гриффитом), который мы здесь не рассматриваем ввиду его простоты (этот прием – полный аналог литературного «а в это время»), тоже подобен эффекту Кулешова в том,

что зритель, зная, что происходит одновременно в двух различных местах, может предугадывать «третий элемент» - результат.

Да! Именно рождение третьего смысла, отличного от видимого и слышимого, придает любой экранной вещи качество, называемое художественностью. А его отсутствие «сваливает» материал в скуку банальности. И хотя для создания произведений экранного искусства одного знания монтажных приемов конечно же маловато, удержать интерес зрителя они помогут всегда.

Но ведь это приемы игрового кино! – скажите Вы. – Причем тут съемка реальных людей в реальных ситуациях? А при том, что ведь и здесь не было ни актера, ни сюжета, да и кадры были использованы, хоть и специально снятые, но самые что ни на есть банальные (Вы не забыли, как их снимали?). Но даже этими средствами мы сумели рассказать с экрана нечто осмысленное – без всякого дикторского текста и «песен-пояснений». Вот это и значит – уметь монтировать, т.е. говорить с экрана кадрами, их сочетанием, **МОНТАЖНЫМ ЯЗЫКОМ.**

Монтажно мыслить – значит воспринимать кадры не как отдельные картинки (это путь фотографии), а как элемент монтажной фразы, эпизода, всей вещи. Т.е. часть связного текста, который Вы создаете, рассказывая с экрана историю – не важно, придуманную или реальную. А за тем, как профессионально ее сделать, я отсылаю к книге А. Митты «Кино между адом и раем» и другим материалам в FTP-архива сайта.

Но первый шаг в монтаже Вы сделали. Счастливого пути!

8. ПРАКТИКУМ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Что самое сложное на экране? Конечно, визуализация абстрактных понятий. Как передать ощущение любви и ненависти, счастья и печали...? А ведь сталкиваться с этим приходится постоянно.

Предлагаемый практикум призван помочь отработать решение таких задач. Сразу должен предупредить, что одного владения монтажом здесь не достаточно. Без расчета каждого кадра, без замысла собрать удастся, в лучшем случае, некую прокомментированную текстом абстракцию. Но уж в иллюстрацию этот текст тоже не пустит: поэтому он и выбран. Разве что часов на столе не избежать. Столь абстрактный текст придется решать только через ассоциацию и образный ряд.

Да, должен предупредить: этот текст не имеет никакого отношения к метафизике, религиям и т.п. областям. Это отрывок из чисто философского труда А. Ф. Лосева «Диалектика художественной формы». Поэтому религиозная иконография явно пойдет в разрез с авторским смыслом текста (а значит, разрушит и ленту).

Итак, практикум: начитать текст, снять и смонтировать видеоряд, точно соответствующий и раскрывающий смысл текста, и озвучить его.

Постарайтесь не использовать никаких спец. эффектов. Разве что микшер раза 2-3.

Но еще раз напоминаю: это задача для профессионалов. А Вы сможете? :-)

ТЕКСТ:

(Все выделения, курсивы, ударения, орфография и пунктуация в тексте – авторские.)

«Мы еще ничего не знаем и ничего не утверждаем. Мы берем одно. Чт именно это одно – не важно, так как мы берем именно категорию одного, которая везде, во всех вещах одна и та же. Мы тут получаем прежде всего чистое одно, которое как таковое неразлично и есть абсолютно неделимая единичность. Возьмите эти вот стоящие на столе часы. Хотя фактически они состоят из многих частей, но по смыслу они – некая единичность, ни на что другое больше не делимая. Возьмите теперь все вещи, из которых состоит мир. Мысль требует, чтобы они были прежде всего чем-то неразличимым одним, единичностью, чтобы все сущее в нем слилось в сверх-сущее, в первоединое, которое есть уже ни на что более не делимая индивидуальность и сплошность. Если мы берем бытие целиком, то ему уже не от чего отличаться и, значит, оно не имеет никаких границ; значит оно – выше границ, выше очертания, выше смысла, выше знания, выше бытия. Такова единичность мира в целом, такова единичность и каждой вещи в отдельности. (в отношении к отдельным частям вещи). Итак, начало диалектики – немыслимость, вышемыслимость, абсолютная единичность, которая не есть ни то, ни то и ни это, вообще никакая отдельная вещь, но – потенция всех вещей и категорий.

Однако остаться на почве немислимой, вышебытийственной, лишь потенциально определяемой сущности, значило бы впасть в метафизический агностицизм, в дуалистическое учение «о вещах в себе». Мысль, требуя вначале немислимости, тотчас же требует полагания этого одного, требует бытия этого одного. Одно уже не есть одно, оно еще и есть. Когда одно есть только одно и – больше ничто, оно – вовсе не одно и есть вообще ничто, поскольку ни от чего не отличается. Но вот одно есть одно, одно существует. Что это значит? Это значит, что оно отличается от иного, очерчивается в своей границе, становится чем-то, определяется, осмысляется, оформляется. Отныне оно не просто неделимое одно, но еще и раздельное многое, ибо – принявшее границу. Оно – получило очертание и, значит, осмысление. Оно стало чем-то определенным и, значит, бытием. Это – та единичность, которая дана как раздельная множественность.»

(Лосев А. Ф. Диалектика художественной формы. Сб. Форма – Стиль – Выражение. М, «Мысль», 1995, с.10-11)

Ну как Вам чисто философский текст? :-))

Согласитесь, снять такое, найти режиссерское и операторское решение этой задачи - дорогого стоит. Может, рискнете?

Честное слово, будь у меня средства на призы, я бы конкурс на лучшее решение объявил.

Успехов всем!

9. ПРИЕМЫ МОНТАЖА

1.

Творческий процесс можно рассматривать как попытку упорядочивания наших понятий о мире. Монтажный прием – это выявление и организация порядка в законе монтажа. Монтаж – средство организации логики рассказа, его формы и эмоциональной выразительности.

«На экране, как и в других художественных формах (а даже примитивная «говорящая голова», попадая в кадр, воспринимается зрителем как художественная форма подачи, причем совершенно не зависимо от желания авторов – А.К.), нельзя быть естественным, не прибегая к художественным методам. Первичный материал требует углубленной работы, ибо он более пластичен, чем всякий другой, а камера более «реалистична», чем любое другое средство художественного выражения». Горлов В. П.

В выразительности экранного языка важную роль играет опущение (эллипс). Благодаря необыкновенному своеобразию и силе языка изображений, экранная выразительность строится на постоянных опущениях.

Опущения вводятся с тремя целями:

1. опущения, обусловленные тем, что экран – это художественная форма подачи материала, а значит в его основе отбор и размещение материала – выбрасываются длины и «слабые времена» действия.

2. все, что показывается на экране, должно иметь определенное значение, незначительное следует опускать, т.е. действие на экране, даже по сравнению с театральным, должно быть более «спрессовано», если только режиссер не преследует определенной цели и не стремится создать впечатление длительности, безделья или скуки.

3. Экранная зрелищность напрямую зависит от динамики и напряженности действия. Пудовкин и Эйзенштейн, а вслед за ними и остальная режиссура чтобы подчеркнуть быстроту и интенсивность действия, часто опускают его решающий момент и показывают только , начало и результат.

В самом деле, в монтажной фразе, говорящей о кузнеце, совсем не обязательно показывать весь процессковки. Гораздо эффектней смонтировать:

1. Ср. пл., кузнец поднимает молот.
 2. Кр. пл., молот падает на заготовку.
 3. Кр. пл., в воду, шипя, опускается готовая подкова.
 4. Кр. пл., кузнец поднимает молот.
 5. Ср. пл., готовая, еще дымящаяся подкова падает на предыдущую.
- И т.д.

«Монтажный план, фраза и даже эпизод – это часть целого, которое достраивается в сознании зрителя. Но для этого часть должна нести достаточно информации, необходимой для достройки целого. Но целое показывать нельзя, т.к. именно закон (троп – А.К.) Post pro Toto (часть вместо целого – А.К.) дает возможность создать образ явления, а не показывать его просто как факт или последовательность явлений». Латышев В. А.

В каждом кадре, в каждой монтажной фразе, действии, эпизоде должна быть недоговоренность, недоданность информации – как основной прием поддержания интереса.

Для определения этого момента режиссер должен обладать очень отточенным чувством ритма и интуитивно чувствовать информационную насыщенность кадра. В идеале, кадр должен обрезаться за мгновение до того, как зритель полностью считает его, так же как идеальный момент окончания обеда – когда вы чуть-чуть недоели. Иначе, и в том, и в другом случае, наступает пресыщение, портящее общее впечатление и, вместо удовольствия, – ощущение тяжести «переедания».

О параллельном монтаже Гриффита. Принцип его построения прост и аналогичен литературной формуле «А в это время...». Прием этот хорош для обострения драматургии. Например, помогает точно организовать один из видов интриги: «Зритель знает, герой не знает». Он блестяще работает при монтаже различных погонь, подчеркивает одновременность нескольких событий. Но для того, чтобы его использование несло в себе какой-то смысл, монтируемые события должны быть если не жестко связаны, то хотя бы как-то соотнесены друг с другом.

Прием одинаково хорошо работает и в игровой и в документальной ленте. Но и при документальной съемке его использование нужно планировать заранее, на уровне режиссерского сценария, чтобы не ошибиться в выборе направления движений, взглядов, точек съемки и т.д.

Следующий наиважнейший принцип организации монтажа – ритм. Ритм определяет течение экранного времени, организует зрительское восприятие и драматургию. Ритм обладает способностью гармонизировать композиционное построение. Ритмическая несобранность, так же как и ритмическая монотонность, рождает быструю утомляемость. Точно организованный ритм – мощное средство управления чувственно-эмоциональной сферой. В жестко организованной ритмической структуре сбой ритма всегда воспринимается как мощнейший акцент.

Примитив ритмической организации – метрический ритм, когда длина плана определяется физически (на пленке) или по счетчику видеоманитфона. Метрическая структура всегда линейна: она либо ускоряется (нарастание напряжения), либо замедляется (спад), либо удерживается на одном уровне (для передачи ощущения механической монотонности, напр. звуковой образ фабрики в «Балеро» Равеля). Такая организация материала не учитывает ни содержания кадров, ни внутрикадрового ритма. Поэтому кадры, предназначенные для метрического монтажа должны быть либо предельно однозначными, либо абсолютно точно рассчитываться по всем составляющим в зависимости от их места в такой структуре (классический пример – атака каппелевцев в «Чапаеве» бр. Васильевых).

Пульсирующая организация метрического ритма – прием чрезвычайно сложный в реализации и обычно не дающий особого эффекта (известный пример: волны, разбитые на планы и собранный метрическим монтажом у Пудовкина только ослабили силу воздействия снятых оператором кадров). Гораздо интересней выглядит столкновение двух метрических ритмов, например, при параллельном монтаже: напр. разгон ритма в одном месте действия, при монотонном замедленном его течении в другом. Но этот прием должен быть заложен еще на уровне режиссерского сценария, иначе, при неточно снятых кадрах и особенно ошибках во внутрикадровом ритме, его организация становится проблематичной.

Чаще на экране используется ритмический монтаж, учитывающий композицию и содержание кадров. Основными элементами, определяющими длину плана при ритмическом монтаже, являются сложность абриса и фона основного объекта, сложность общей композиции кадра и внутрикадровый ритм. Кадр должен быть «считан» зрителем, а для этого требуется определенное время. Внутрикадровый ритм и общая драматургическая напряженность влияют на время этого «считывания»: чем они выше, тем интенсивнее зритель «считывает» информацию из кадра. Т.е. при ритмическом монтаже ставка делается не на объективное время просмотра, а на субъективное время восприятия.

Как ни странно, но два рядом стоящих кадра – простой, статичный, с четким несложным абрисом и однотонным фоном и сложный, динамичный, с изломанным абрисом или сложным фоном – при том, что второй будет, допустим, в 2 раза длиннее по метражу, субъективно будут восприниматься как равнозначные по продолжительности, т.к. интенсивность считывания 2-го будет на порядок выше, а времени на него, даже при таком интенсивном восприятии, будет затрачено в 2 раза больше.

Определить это субъективное время, необходимое для считывания, можно только интуитивно, т.к. оно зависит от слишком многих факторов и нюансов. Но общее правило таково: чем проще кадр, тем меньше его «цена», тем меньше он должен занимать экранного времени.

Ритмическая организация материала – вещь крайне важная в любой ленте. Но особенного внимания она требует, если предполагается использовать музыку. Неважно, работаете ли вы в одном из музыкальных жанров или просто предполагаете подложить фоновую музыку под дикторский текст. Большинство музыкальных произведений обладает простой или сложной, но явно выраженной ритмикой, которая, накладываясь на монтажную структуру, сразу становится ритмической доминантой для всего материала. И любая неточность в ритме монтажа как подчеркивается, акцентируется музыкой и начинает просто «бить по глазам».

Режиссерское чувство ритма не должно уступать музыкальному. Режиссеру надо развивать в себе автоматическое и безошибочное чувство такта, чтобы удерживать в монтаже хотя бы простые ритмы. Совпадение ритмов при подборе музыки к эпизоду далеко не единственное, но первое условие ее соответствия. Если у вас проблемы с ощущением темпо-ритма, в крайнем случае подбирайте музыку заранее, прописывайте ее на мастер-кассету и монтируйте картинку прямо по тактам.

Впрочем, к этому способу всегда следует прибегать в сложных случаях, когда необходима точная синхронизация с музыкой. Даже если вы можете во время съемки и монтажа удерживать доли такта довольно сложных ритмических структур «на автомате», не загружая этим голову. Но если фонограмма имеет не только фоновое или ритмическое, но и существенное драматургическое значение, всегда старайтесь подобрать и прописать ее заранее. Потому что тогда можно точно простроить монтаж не только по тактовым, но и по высотно-динамическим интервалам.

Вообще, музыкальная структура настолько сильна ритмически, что, за редким исключением, практически всегда будет определяющей для восприятия общего темпо-ритма. Парадокс, но даже если ваш монтаж ритмически безупречен, а в музыкальном исполнении допущен ритмический сбой, зритель, тем не менее, воспримет его как ошибку в ритме монтажа.

И последнее. Нельзя забывать, что монтажная ритмическая структура закладывается на съемке и в значительной мере зависит от внутрикадрового ритма, напряженности действия, чувственно-смыслового содержания и композиции кадра. Поэтому ритм каждого эпизода, его пульсацию надо решать еще до съемки, иначе на монтаже придется уже не работать, а выпутываться. Выпутаться же удастся далеко не всегда. Это, кстати,

одна из самых серьезных проблем при работе с материалом «из подбора». Всегда, если есть возможность, лучше переснять материал так, как нужно для конкретного эпизода, чем брать кадры, пусть и очень качественные, но снятые для другой работы.

2.

Здесь я отойду от разработанной Эйзенштейном классификации монтажа. Сегодня отдельные пункты этой классификации частично устарели, были добавлены и новые. Но при этом она остается классической и ей пользуются киношколы всего мира. Правда, как мне кажется, в своей классификации Эйзенштейн говорит все же не о видах, а об уровнях монтажной организации материала.

При этом надо помнить, что ни один уровень не отменяет другого. Любой, самый сложный монтаж, обязан быть выстроен и по логике, и по ритму и по другим признакам – без этого он останется, в лучшем случае, ученическим экспериментом.

Следующий уровень организации монтажа – монтаж по доминантам (тональный в классификации С. М. Эйзенштейна). В качестве доминанты может быть выбран любой существенный признак изображения, развивающий необходимое автору ощущение, через которое реализуется замысел эпизода или задача монтажной фразы. Единственное условие – взятое в доминанту должно быть внятно (не обязательно акцентно) выражено, иметь определенное, опять же внятное, развитие и нести в себе некий чувственно-смысловой заряд. Эмоциональная монтажная фраза строится по восходящей, но зависит и определяется финальной точкой (кадом).

Это может быть развитие световой или цветовой доминанты, абриса основного объекта, фона, композиции кадра или крупностей. Но развитие доминанты должно полностью соответствовать законам драматургического построения, т.е. иметь свою завязку, перипетии, кульминацию, остановку, поворот и развязку. Только тогда доминанта становится формообразующим и чувственно-смысловым знаком, т.е. обретает качества художественного элемента.

Поворотом и развязкой доминантной линии может быть ее разрешение другой доминантой, которая подхватывает предыдущую и начинает новую пластическую тему.

Доминанты строятся, разрешаются и перетекают друг в друга аналогично событиям в драматургическом построении (но не заменяя их!). Они выявляют в пластике основной мотив эпизода или монтажной фразы, соотносенный с общей задачей эпизода. Т.е. ведение и развитие доминанты и есть пластический мотив. Динамика нарастания напряжения и ритма, выявленная выразительность доминант и сжатие материала в итоге дают взрыв.

В монтаже различают тематические и опорные доминанты. Первые развиваются в пределах монтажной фразы или эпизода, вторые проходят, видоизменяясь, через всю вещь, объединяя ее изобразительный ряд в единое целое.

Ведение нескольких доминант одновременно в документальном материале обычно нецелесообразно. Во-первых, это требует еще на съемке введения еще нескольких, зачастую противоречащих друг другу условий, при и без того слишком большом количестве решаемых одновременно задач, и выполнимо, чаще всего, только на постановочных съемках. Во-вторых, уже две доминанты значительно осложняют восприятие ленты, а из трех как минимум одна будет почти наверняка просто не воспринята зрителем.

Хотя и здесь все зависит от конкретики кадра, точности исполнения приема и смысловой сложности/насыщенности. Одновременно развивать, допустим, три доминанты при монтаже восхода солнца можно совершенно свободно. Первой из них станет нарастание освещенности, второй – развитие абриса круга (солнечный диск), а третьей, самой динамичной, развитие цветовой гаммы из темно-синей в ярко-оранжевый или желтый. Разрешиться эта линия может даже ярко зеленым цветом залитого солнцем луга с бликами от капелек росы (световой мотив) и, например, колесом телеги, абрис которого композиционно совпадет с диском солнца. Если затем колесо еще тронется с места и телега поедет по лугу, то такая, точно сделанная, фраза тут же вбросит зрителя в миф о «солнце-колеснице» Гелиоса или другой подобный – мотив этот архетипичен, встречается у всех народов и вычитывается практически однозначно (см. Юнг К. Г., «Архетип и символ»).

Один из вариантов доминантного монтажа – монтажная рифма – строится на схожести кадров или монтажных фраз: временная или пространственная (рефрен), или прямая, или переключка пластических мотивов. Рифма служит для ассоциации 2-х сцен, схожих по смыслу, эмоции или парадоксально перекликающихся. В этом случае монтажная рифма становится опорой, объединяющей, ассоциативно развивающей рифмуемый кадр или монтажную фразу. Чем далее по времени рифмы отстроят друг от друга, тем большее сходство, вплоть до полного их совпадения, требуется для того, чтобы зритель осознал их рифмованность.

Однако эта схожесть или идентичность – совпадение именно по форме, но не как ни по расшифровке – смысловой, либо эмоциональной. Иначе рифма превращается в тавтологию. Такая рифмовка будет напоминать графоманский стих, с рифмовкой одного слова.

Прием монтажной рифмовки достаточно сложен, но выполненный точно он может дать мощный художественный эффект, труднодостижимый другими средствами. Например, пластическая рифмовка двух разных по содержанию эпизодов задает их смысловую идентичность, причем не сослагательно, а весьма жестко диктуя именно такое их прочтение. Рифмуя начальные или конечные кадры нескольких монтажных фраз, можно добиться эффекта как бы «отсчета от одной точки» различных ситуаций (начала), либо закономерности единого финала разных по содержанию, но, допустим, сходных по сути путей различных героев. Рифмованность первых и последних кадров дает ощущение бесконечности или цикличности процесса, т.е. замыкает вещь в кольцо круговой композиции.

3.

Опуская эйзенштейновское деление монтажа на тональный и обертоновый (в конце концов тот же эмоциональный настрой и атмосфера кадра могут быть такой же доминантной линией, как цвет, абрис и т.д.), остановимся на монтаже, получившем в классификации название «интеллектуального», расшифровываемого самим С. М. Эйзенштейном как «звучание обертонов интеллектуального порядка».

Это название отражает, скорее, собственный тип мышления и пристрастия Эйзенштейна. Путь этот – один из возможных, но это путь режиссера-«головастика». Добиться на нем художественного эффекта чрезвычайно сложно, т.к. интеллектуальные понятия могут восхищать своей философской сложностью или парадоксальностью, но чувств практически никогда не затрагивают. Более того, как известно, именно этот прием, по большому счету, стал причиной провала фильма «Бежин луг». Интеллектуальные построения слишком часто выливаются либо в головоломки, либо – и на практике гораздо чаще – в примитивные метафоры типа «солдат гонят в казармы – баранов гонят в загон», «преступник – паук», финал «Да здравствует Мексика!» и т.п. – т.е. в прямолинейную метафору или аллегория.

Аллегория же на экране, в силу его наглядности, выглядит искусственной выдумкой, воспринимается как грубое навязывание зрителю неких интеллектуальных сравнений. Поэтому, если сложные философские построения не ваш профиль – лучше пользоваться им пореже и крайне осторожно. А уж раскатать при этом зрительскую эмоцию дано и впрямь единицам. Во всяком случае самому Эйзенштейну это не удалось. Плохих приемов нет, и тот же интеллектуальный монтаж сегодня прекрасно существует в... комедии, особенно в эксцентрической. Там он используется либо как пародирование этой самой прямой метафоры, либо напрямую, опять-таки как пародирования, но уже персонажа или ситуации (у Гайдая в «Не может быть» и т.п.). Хотя и там нужно немало усилий, чтобы это не выглядело плоским шутовством или ребусом.

Позднее рамки интеллектуального монтажа были расширены. Выйдя за рамки чисто умозрительных представлений, этот вид монтажа получил название «ассоциативного». Пожалуй, именно здесь заложены и прямой выход к самой природе экранной художественности, и возможности самых интересных режиссерско-операторских решений. Ассоциативность построения придает монтажу подтекст, глубину и, наконец, образность. Она как бы определяет чувственно-смысловой контекст, в котором зритель должен считать данный эпизод или кадр.

В фильме Б. Шунькова в «Зоне затопления» в финале поющий старик ассоциирован с древним каменным идолом. Или в «Флейте» Ю. Шиллера: индивидуальность мальчика, героя ленты – флейта, барабаны – массовка, толпа, школьный официоз и т.п.

Ассоциация может быть, как в предыдущем случае, межкадровой, т.е. соотносить события или объекты в рамках одной ленты. А может, выходя за ее рамки, включать ассоциативные круги, априори известные зрителю. Это могут быть как явления реальности или истории, ставшие символическими, так и художественные образы (напр. финальный эпизод бала-маскарада фильма «На краю» Б. Шунькова). Еще лучше, если при этом меняется восприятие и самого оригинала (финал фильма «Комедия строгого режима»)

В любом случае эти элементы должны быть либо общеизвестны, либо, как минимум, входить в круг понятий тех зрителей, на которых рассчитана данная лента (т.е. зрительского адреса – об нем разговор будет отдельный).

Для включения ассоциации может быть использован абсолютно любой элемент. Единственные условия: его выявленность, запоминаемость в «исходном» образе и контекстуальная «считываемость» соотносимости ассоциированного с ним кадра или монтажной фразы.

Один из наиболее распространенных вариантов включения ассоциации – через звуковой ряд, т.е. через выстраивание в монтаже звуковой вертикали (вертикальный монтаж – кадры, соединенные со звуковым рядом рожают 3-й смысл). В самом деле, достаточно включить некую связанную с объектом или понятием яркую музыку или текст, как зритель соотносит с ними и происходящее на экране. Конечно, одного звука еще не достаточно, должно быть построено и некое соответствие в картинке, ситуации, характере и т.п.

Простейший пример: снимите разбеленный кадр какого-нибудь сада и дайте за кадром женским голосом фразу: «О чудесный, прекрасный вишневый сад!..» – для тех, кто знает пьесу, ассоциация как с «Вишневым садом», так и с самим А. П. Чеховым обеспечена. А если пустить по нему еще женщину в длинном белом платье, а еще лучше – и в шляпе с широкими полями...

Внутрикадровый знак-ассоциация – вещь более сложная. Для того, чтобы соотнести, например, застолье с собранием парт. ячейки, недостаточно бросить на стол кумачовую скатерть. Понадобятся, как минимум, еще два-три элемента, чтобы зритель считал эту ассоциацию адекватно замыслу (напр. типажи и позы собутыльников, какой-то парадный портрет за «председательствующим» и граненый графин перед ним и т.п.).

Ситуативная ситуация складывается из совпадения значимых элементов действия, ситуаций, уточненных, опять же, либо звуковым рядом, либо элементами кадров («Флейта» Ю. Шиллера).

Важно помнить, что ассоциация, возникающая у зрителя спонтанно, может увести его от авторского замысла в любую сторону и бесконечно далеко. Поэтому для ее верного считывания необходимы отдельные усилия по выстраиванию опорных точек ассоциирования. Одна из самых распространенных ошибок начинающих (и не только) режиссеров – расчет на собственное восприятие: «раз я увидел, значит и так все поймут». Иногда это связано с боязнью «передать». Поэтому построенные ассоциации, хотя бы первое время, надо проверять, показывая материал не только коллегам, но и всем, кого вы можете отнести к своим потенциальным зрителям и проверять на них адекватность считывания. Вторая опасность этого приема – потерять грань между считываемостью ассоциации и банальностью.

Монтаж аттракционов – прием, доводящий монтажный принцип до логического предела: здесь сталкиваются, рождая третий смысл, уже не кадры, а монтажные фразы и эпизоды. На этом приеме, в частности, построен «Обыкновенный фашизм» М. Ромма. Под словом «аттракцион» здесь подразумевается не некое развлечение или трюк, а рассчитанное на эмоционально-смысловой результат и в то же время зрелищно эффектное, острое соединение. Сталкиваемые в аттракционе элементы по своему содержанию вовсе не обязательно должны быть контрастны – контрастность только частный и не всегда лучший способ реализации этого приема. Главное – чтобы возникала новая расшифровка и отношение к происходящему, но не как логический вывод, осмысление, а как открытие, зрительский инсайт, но подготовленный, организованный автором. Монтаж аттракционов так же не есть изобретение кинематографическое. Сам Эйзенштейн изначально разрабатывал этот прием применительно к театральной сцене. А задолго до него им пользовалась и литература, и живопись, и музыка: для усиления эффекта как трагического, так и комического.

Например, в литературе - столкновение эпизодов. Сцена с могильщиками в «Гамлете» и буря в «Короле Лире» - те же суть аттракционы. Так же как пушкинский финал «Моцарта и Сальери»:

«Но ужель он прав,

И я не гений? Гений и злодейство

Две вещи несовместные. Неправда:

А Бонаротти? Или это сказка

Тупой, бессмысленной толпы – и не был

Убийцею создатель Ватикана?»

Именно соотнесенность, «монтажный стык» этого монолога с предшествующей сценой отравления раскрывает и бессмысленность поступка, и то, что Сальери так и останется «вторым», даже когда умрет гений.

Точно сделанный, эффектный сюжетный поворот обычно тоже строится на аттракционе («Персики» О'Генри).

Для экрана, в силу его наглядности, этот прием стал одним из самых мощных средств воздействия именно благодаря возможности чисто пластической его реализации. Причем, как монтажный прием, он оказался, может быть, наиболее ценным именно для документалистов, т.к. позволяет иногда поднять уже снятый, но бытовой по своей природе материал, до образной структуры.

Еще один монтажный прием, на котором мы остановимся – дистанционный монтаж А. Пелешяна. По сути, он повторяет прием рефрена, но объединяя его с обертоном монтажом Эйзенштейна (параллель И. Вайсфельда). Реализуется этот прием так: некий кадр или монтажная фраза, дословно или слегка видоизменяясь, повторяется в ленте несколько раз. Но, в отличие от обычного рефрена, вставленные между ними эпизоды каждый раз задают новую расшифровку смыслового значения этой фразы.

Здесь прочтение кадра так же зависит от его контекстуального положения. Но в отличие от эйзенштейновского принципа «высекания смысла» из столкновения кадров или монтажных фраз, Пелешян, по его собственной формулировке, стремится «не сблизить, не столкнуть, с создать между ними дистанцию». Это дает возможность не интеграции, а наоборот, расщепления смыслов одного кадра на постепенно предъявляемую зрителю множественность.

Вместо усложнения семантического поля, возникает его временное упрощение. И зрителю, вместо «трех смыслов» (2-х кадровых и 1-го интегрированного) предъявляется как бы его «треть» или «четверть».

Сводя прием к примитивной форме, можно сказать, что в отличие от классической склейки $A + B + C + D$, здесь работает принцип $A - B$, $A - C$, $A - D$ и т.д. В результате возникает как бы постепенный смысловой разворот, наполнение объекта или явления все новыми и новыми смыслами, постепенно накладывающимися друг на друга и выводящими его на уровень многозначности художественного образа. При этом структура ленты оказывается еще и четко структурированной по ритму идентичными, повторяющимися кадрами-рифмами.

«Такая структура очень напоминает структуру стиха или кристалла. Ее трудно создать, но после окончательного оформления она уже не поддается изменению. Более того, по утверждению Пелешяна, в такой структуре даже изъятый элемент будет обладать своим

значением и воздействовать именно своим отсутствием на восприятие общей структуры» - писал кто-то из критиков в журнале «Искусство кино». Впрочем, тут надо добавить, что это последнее свойство присуще любому законченному художественному образу.

10. ПРИЕМЫ МОНТАЖНЫХ ПЕРЕХОДОВ

Самые примитивные варианты такого перехода - отбивки, микшер и спецэффекты.

Чуть лучше, но не менее избит переход через наезд на монитор, камеру или прожектор

Обычно хорошо воспринимается прием рефрена фразы, действия или движения: напр. человек говорит в павильоне: "И тогда мы отправились в город N". Следующий кадр - проезд из машины, тот же человек и за кадром звучит та же фраза. Однако этот прием должен быть сюжетно оправдан и больше 3-4 раз за передачу его использовать не стоит. (То же с действием, жестом и т.д.)

Прием перехода через детали - самый распространенный, самый простой и самый безотказный – именно через деталь проще всего поменять время и место действия.

Чисто выполненный переход через деталь сам по себе уже может стать блестящим аттракционом. Например, Вы наезжаете в павильоне на какую-то деталь или мелкий объект (в т.ч. на глаза, руки и т.д.), меняется звук (шум, муз. тема), камера отъезжает от детали, склейка – и мы в другом месте.

Этот прием можно «довести до совершенства», если после наезда и статичной паузы мы окажемся в другом месте не через склейку, а отъездом (помните, у Э. Рязанова переход из ресторана в барак в «Вокзале для двоих»?) Но – в этом случае положение предмета в кадрах должно соответствовать до миллиметра - иначе малейший скачек тут же «продаст» прием и вместо фокуса на экране будет дешевый ляп.

«Выкручиваются» здесь так: наезд снимают с очень устойчивого, жестко закрепленного штатива. После «стопа», не трогая камеру, прикладывают к видеоискателю стекло и тонким фломастером обрисовывают контуры и видеоискателя, и объекта. Поменяв место съемки, выставляют общий план и объект на нем, наезжают на объект и, приложив стекло к видеоискателю точно совмещают положение объекта с контуром. Это достаточно легко осуществимо на постановочных съемках, напр. рекламы, но в документалистике, по понятным причинам, возможно только с неживыми объектами.

Второй способ, если у вас есть рир-проекция (хромокей), проще: после наезда камера так же фиксируется. Затем фон объекта закрывается синим задником необходимой величины, на него заводится уже отснятая картинка (только не забудьте, что кадр на рире так же должен быть с отъездом, по скорости и длительности точно соответствующими тому, с которыми вы будете отъезжать от объекта - иначе получится, что объект у вас куда-то улетает, открывая за собой новый фон). Следующий кадр уже можно клеить впрямую. Естественно, что сам эффект должен быть выставлен идеально: «факела», синий контур, рваные края «грязного» хромокея сразу все продадут. А наезд и отъезд должны быть быстрыми - чем быстрее, тем меньше у зрителя возможность разгадать фокус – хотя любая скорость имеет пределы восприятия.

Очень специфичный и потому нечасто используемый прием перехода - смазка. Камера от объекта делает резкое, сверхбыстрое движение и выходит на следующий объект (т.е. следующий кадр начинается со смазки). Склейка делается на движении камеры. Здесь, кроме точного выхода из смазки на объект и одинаковой скорости движения, необходимо следить за общей светотональной насыщенностью кадра, чтобы не было скачка на склейке.

Но самым сильным и эффектным монтажным переходом между любыми кадрами была и остается прямая склейка. Все спецэффекты очень быстро становятся банальностью. Различные «шторки» - радость монтажера и ассистента режиссера первого года работы. При самых сложных конфигурациях они в 99% случаев использования выглядят очень примитивно. Сложные и оригинальные спецэффекты легко запоминаются зрителем и быстро приедаются (вспомните, как быстро набил оскомину эффект киноплёнки в клипах). И только прямая склейка уже 100 лет не надоедает зрителю. Помните начало? Монтажный принцип на экране есть дословная визуализация человеческого взгляда и мышления. Поэтому человеку, овладевшему монтажным принципом прямой склейки (плюс титры и очень редко – стоп-кадр, рапид и микшер) обычно бывает достаточно.

11. ПРИЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДЫ КОМПОЗИЦИОННОГО ПОСТРОЕНИЯ

1.

Одним из основных приемов композиционной организации является ритм.

Точно выстроенная ритмическая структура вещи одновременно расчленяет элементы композиции (проявляет действие закона контрастов) и объединяет их (выполняется закон цельности). Ритм, с одной стороны, дает возможность точно организовать дозирование выдаваемой зрителю информации, структурировать ее восприятие во времени, а с другой выстроить течение сюжетного времени внутри вещи и эпизодов, его замедления, ускорения, уплотнения и т.д. Ритм так же определяет и визуальное восприятие пространства, и движения в нем. В жестко выстроенной ритмической структуре сбой ритма всегда воспринимается как акцент.

Следующий прием – приведение композиционного центра к центру сюжетному, служит для реализации закона подчинения идейному замыслу. Центр композиции, как наиболее акцентный, сильнее притягивающий внимание, должен совпадать с центром сюжетным, в котором выражается основная идея произведения. Таким образом обеспечивается наиболее полное восприятие идеи. Этот центр находится в точке $2/3$ от начала вещи и называется «Золотым сечением»

Расположение главного на 2-м плане, выстраивание кульминации и золотое сечение – частные методы реализации этого приема.

Закон сочетания и сопоставления реализуется в использовании тождественных элементов, а закон контрастов – в обострении конфликтов, в т.ч. конфликтов внутрикадровых.

ВИДЫ КОМПОЗИЦИОННОГО ПОСТРОЕНИЯ

Пространственно-временная организация композиции – прием, дающий возможность выстроить развитие и целостное восприятие как всей вещи, так и ее элементов (в нашем случае – вплоть до кадра) в определенной последовательности.

Для этого существует множество различных приемов организации композиции. Каждый из них позволяет добиться определенного, прежде всего – эмоционального, воздействия. Многие из них близки по результату, но не в коем случае не тождественны и тем более не взаимозаменяемы. Плохих композиционных приемов не существует. Зато существуют приемы, использованные авторами не к месту или не по назначению. Поэтому важно знать и возможности, и ограничения, присущие каждому из них.

Основные свойства, учитываемые в первую очередь, это: замкнутость – открытость, статичность – динамичность, плоскостность – глубинность. Давайте разберемся с некоторыми свойствами основных из них.

СИММЕТРИЧНАЯ КОМПОЗИЦИЯ: самая устойчивая, статичная и законченная (замкнутая). Чем больше используется симметричных элементов, тем более эти свойства выражены. Кроме этого, симметричная композиция подчеркивает искусственность, она холодна и малоэмоциональна. Биологически восприятие симметрично, но в самой

природе симметрии нет. Симметричное человеческое лицо холодно. Симметрия в архитектуре – к вечному.

Самая симметричная пластическая композиция – это фронтально развернутая линейная плоскость, абсолютно уравновешенная по всем массам и балансам. Симметрия сюжета подчеркивает завершенность развития его действия, конфликтов, либо, при открытом финале, переход отношений в качественно другую плоскость («Но это уже совсем другая история»).

Симметричная композиция останавливает развитие, поэтому полностью уравновешенные по всем массам и балансам симметричные кадры или монтажные фразы практически не пригодны для монтажа. В них не заложено внутреннего толчка, потенции развития, следующий за ним кадр воспринимается не как продолжение разворачивания сюжета или объекта, а как нечто «другое». Поэтому подобные кадры могут быть хороши как финальные, завершающие законченный эпизод или всю вещь, но совершенно не годятся для обычного монтажа «в продолжение».

КРУГОВАЯ КОМПОЗИЦИЯ – один из вариантов симметричной композиции, но, в отличие от линейной, имеет более сложное построение, помогающее избежать явной тождественности или даже тавтологии. В этом случае сочетаются и композиционно соотносятся начальный и конечный эпизоды или их основные, акцентные элементы, позволяющие зрителю ощутить не только завершенность, но и цикличность, повторяемость показанного. Круговая композиция обычно дает выраженную замкнутость пространства, это самая законченная форма.

Круговая композиция часто служит наилучшим способом уравновешивания открытого финала. Ее вариацией является, например, сонатная форма: экспозиция, где начинается главная тема → переход в побочную тему → развитие главной темы → реприза, где разворачивается побочная тема, но уже трансформированная в главную тональность, или основная темы из экспозиции.

АСИММЕТРИЯ – напротив, эмоционально чрезвычайно активна. Она динамична, но не устойчива. Причем динамичность и неустойчивость так же прямо пропорциональны количеству асимметричных элементов и степени их асимметрии. Причем, если абсолютная симметрия несет в себе холод смерти, то абсолютная асимметрия приводит к хаосу разрушения. Степень устойчивости композиции обратно пропорциональна ее эмоциональной силе и нагрузке.

Такие кадры хорошо монтируются, но при условии, что между соседними кадрами все же соблюдается некое тождество и симметричная соотнесенность отдельных элементов (встречные диагонали, или ракурсы, соответствие композиционных центров, основных балансов и т.д.).

Кроме того композиция может быть как открытой, так и закрытой, плоскостной или глубинной, линейной или нелинейной, вертикальной, горизонтальной или диагональной. Правда, надо учитывать, что «чистых» по виду композиций не бывает: как в чисто временном искусстве – музыке – мы все равно находим пространство партитуры, а в

чисто пространственном - живописи – время движения глаза по полотну картины, так и композиции никогда не будут чисто вертикальными, горизонтальными и т.д.

ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ – подчеркивает протяженность пространства, его однородность (напр. проход героя вдоль длинной кирпичной стены в «9 дней одного года» М. Рома), часто помогает акцентировать множественность и даже тождественность снимаемых объектов (напр. фронтальная панорама или проезд вдоль строя солдат или какой-либо техники).

ВЕРТИКАЛЬНАЯ – подчеркнуто акцентирует ритм композиции, работает, в противоположность горизонтальной, на сравнение, может акцентировать индивидуальность, выделенность объекта. Вертикальное движение объекта или камеры всегда воспринимается динамичней горизонтального.

ДИАГОНАЛЬНАЯ – самая открытая композиция, требует продолжения - разворачивания объекта в следующем кадре. Диагональ может развиваться либо в плоскости кадра, либо в глубину. Диагональные композиции всегда динамичнее чисто вертикальных и, тем более, горизонтальных, особенно если в кадре присутствует движение. Самая удобная для монтажа кадров, особенно при встречных диагоналях («восьмерка»).

ГЛУБИННАЯ – акцентирует реалистичность пространства, дает выраженную перспективу, продолженность в глубину. Чем мягче общий рисунок, тем более ощутима перспектива. Перспектива же обладает огромной уравнивающей силой, т.к. отдельный предмет 1-го плана кажется относительно большим.

ПЛОСКОСТНАЯ – подчеркивает условность, «картинность» пространства (например, для съемки в жанре лубка). Четкость абрисных линий, графичность изображения подчеркивает его плоскостность.

Но в большей мере глубина пространства зависит от соотношения светов.

РАКУРСНАЯ – акцентирует отношение к объекту. Чем выше точка съемки и общее план, тем сильнее пространство доминирует над объектом, “поглощает” объект или “принижает” его значение (и, естественно, наоборот).

Еще существует часто используемый в живописи прием обратной перспективы, но в кадре он практически не достижим. Такие вещи можно построить только чрезвычайно сложным многослойным монтажом снятых на маске кадров, что может потребоваться только для достижения каких-то особых и чрезвычайно редких эффектов (напр., оживить иконопись – но нужно ли?).

ОСНОВНЫЕ ОТЛИЧИЯ В ПОСТРОЕНИИ ВИДЕОКАДРА

Основных отличий в построении композиции кадра и мизансцены от композиции картины или фотографии очень немного, но они существенны и сводятся, в основном, к дополнительным ограничениям. Главное отличие в том, что кадр не самоценен сам по себе, но является лишь единичным элементом более крупной структуры. Это и определяет основные требования к нему:

Выделение главного как в кадре, так и в сюжете должно быть точным, явным и четким, чтобы не затруднять процесс его восприятия.

Пространство кадра несет в себе закономерность всматривания, а значит должно быть во что всматриваться. Кроме слепка действительности, кадр несет в себе и взгляд смотрящего, который обязательно должен быть в кадре выявлен.

Композиция каждого отдельного кадра должна быть соотнесена с предыдущими и последующими кадрами: по крупности, внутрикадровому ритму, балансам масс, композиционному центру, светам, цветам и направлению движения и т.д.

В каждом кадре, в каждой монтажной фразе, действии, эпизоде должна быть недоговоренность, неоконченность, недоданность информации – как основной прием организации монтажного движения и поддержания зрительского интереса. Это достигается, в том числе, асимметричной композицией и (или) нарушением равновесия одного или нескольких балансов кадра.

Но! Дисбаланс обнаруживается только в соотнесенности с равновесием, дисгармония – там, где есть гармоничность, так же как часть воспринимается частью только благодаря целому. Выраженность любого качества существует только при его сопоставлении с противоположным.

Кадр, в отличии от живописи и фотографии, должен быть однозначнее как в смысловом, так и эмоциональном отношениях, и нести в себе не более того, что можно вычитать за время его стояния на экране, которое определяется монтажным ритмом эпизода, для которого он предназначен. Это не исключает нюансировки и детализации, глубины мыслей и чувств, новой точки зрения и внутрикадрового конфликта. Как раз без них кадр не интересен. Но и они должны быть выражены ясно и однозначно.

«Внутрикадровый конфликт на определенном градусе драматического напряжения разламывает рамки кадра и превращается в монтажный стык рядом стоящих монтажных кадров». С. М. Эйзенштейн.

2.

Правая часть кадра всегда тяжелее левой. Самая акцентированная часть кадра - правый верхний угол, “красный” угол (по 2/3 от левой и нижней рамок - частный случай закона золотого сечения).

Глаз считывает картинку слева направо. Вес композиции в левой части означает предварительность – она как бы «гонит» глаз вправо. Композиция справа тяготеет к окончательности. Она монументальнее.

Еще Мочалов рекомендовал:

Посмотрите любую хорошую картину в зеркало – изменится не только расположение фигур, но и ее восприятие.

Вес изображаемого элемента возрастает пропорционально его расстоянию от центра равновесия. Вот одна из причин, почему старые мастера изображали центральную фигуру крупнее.

Более тяжелыми всегда выглядят в кадре медленные движения, темные и насыщенные цвета, крупные объекты. Теплые цвета «тяжелее» холодных. Но спичечный коробок на кр. пл. всегда будет «весить» больше, чем танк на общ. пл., так же как объекты 1-го плана всегда тяжелее, чем 2-го и 3-го. Чувству веса содействует и изоляция объекта в пространстве: $1 = \text{массе}$.

ЗАКОНЫ ВОСПРИЯТИЯ АБРИСА

Выраженность кадра тем сильнее, чем острее углы и жестче общий абрис. Акценты кадра находятся на сломах абриса - узловых точках восприятия пространства.

Внутреннее и внешнее пространство объекта воспринимаются по разному: внутреннее всегда плотнее, внешнее – разреженной (открытый шкаф в комнате). Ощущение плотности тем больше, сам меньше абрис объекта (если на объекте много замкнутых небольших деталей, они либо «уплотнят» его, либо «разорвут» на части). Плотность = масса (фигура в кольчуге выглядит плотнее и массивнее).

Выделение фигуры из фона требует ее отбивки от этого фона, т.е. выявления пространства, объемов, цвета, т.к. близлежащие части предметов читаются как целое (Вот одна из причин обязательности использования контрового света).

Закон восприятия фигур: части фигур читаются как принадлежащие фигуре. Фигура ближе чем фон, фон кажется непрерывным, выдвинутым за границы кадра, фигура должна быть локализована в пространстве, обладать хорошей, ясной формой (круг, треугольник, квадрат и т.п.), пространственная ситуация решается в точках пересечения – в углах.

Объект с непрерывным контуром всегда кажется находящимся перед объектом с разорванным контуром.

«Никто и никогда не сумеет прочертить абрис «раздавленной» баррикады, отличный от «неприступной» баррикады, если он:

1. не сумеет сперва усмотреть характерную картину раздавленности чего-либо и если он
 2. не сумеет должным образом «выделить» из этих частных случаев характерные черты «раздавленности», в отличии от «неприступности», и наконец
 3. не сумеет собрать необходимые бытовые детали своего материала – в данном примере: предметы баррикады, мостовую, стены домов, вывески – композиционно, согласно схеме, обобщенно выражающей именно это содержание, в отличие от всех других возможных».
- С. М. Эйзенштейн.

На восприятие абриса влияет не только видимая часть, но и след в памяти от предыдущего его появления:

Запоминаемость объекта зависит от его формы, четкости абриса и яркости подачи. Но, кроме этого, на запоминаемость сильно влияют и вовлеченность зрителя, и важность объекта для общего действия (стол, за которым обедают и он же, но когда под ним бомба).

Целостный абрис невозможно составить из отдельных частных элементов. Сначала определяется общий абрис, а затем находятся элементы для его составления.

Наклонное положение объекта создает сильный динамический эффект (это использовал Эйзенштейн в «Грозном»).

И еще несколько общих правил построения кадра:
ВОСПРИЯТИЕ ДВИЖЕНИЯ

Движение в кадре (с точки зрения зрителя) слева направо всегда легче и динамичнее. Самое динамичное движение - слева направо по диагонали из глубины кадра на зрителя. Однако это движение обладает и самой низкой акцентированностью. Самое акцентированное движение - то же, но справа налево. Однако это движение обладает и самой низкой динамичностью - оно как бы преодолевает сопротивление. Движение камеры подчеркивает перспективу.

«Пионеры киноискусства довольно быстро обнаружили, что движущаяся камера обладает большей глубиной. Т.к. расстояние между планами подчеркивается скоростью движения предметов». (Арнхейм. «Искусство и визуальное восприятие».)

Панорама всегда должна быть **ОСМЫСЛЕННОЙ**. Это означает, что она может смыслово развернуть объект, подчеркнуть контраст, тождество или соотнесенность объектов, но не может быть просто средством разнообразить статику или вместить не входящий в кадр объект – в этом случае оператор, простите, уподобляется дворнику с метлой.

Динамика объекта зависит и от его положения на плоскости кадра:

ВОСПРИЯТИЕ ФАКТУРЫ

Фактура легко перебрасывается в образ и эмоциональные «качки» – это зависит от степени выявленности фактуры.

3.

ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА И СВЕТА

Экспрессия и эмоция кадра в большей степени зависят от цвета, его яркости и насыщенности.

Яркость относительна, т.е. ее восприятие зависит не от абсолютного количества света, а только от соотношения с другими яркостями («светами») внутри кадра и в соседних кадрах.

Освещение – мощное средство расстановки акцентов. «Живой», контрастный свет усиливает ощущение быстротечности события. Ровный серый, т.н. «банный» свет наоборот, как бы замедляет время или даже останавливает его течение. Равномерно освещенный предмет теряет материальность: нет возможность определить источник света, предмет как бы светится сам (но в этом свойстве – один из способов создания необычного или мистического источника света в кадре, напр. у Рембрандта в картине «Святое семейство» так освещается Библия, а весь остальной свет имитирует свето-теневой рисунок, исходя из ее расположения в пространстве).

Свет задает и отношение к объекту: прямой – открытость, контровой – тень, нижний – зловещность и т.д.

Свет создает пространство. Асимметричное освещение усиливает ощущение объема (Кавараджо). Художники говорят, что темнота – это не пустота, а плоскость.

Тень воспринимается как неотъемлемая часть объекта, который ее отбрасывает. Она, как и световой ареал, отделяет объекты друг от друга, но одновременно и создает, и локализирует пространство вокруг объекта, выявляет его объемы и, кроме того, объединяет объекты за счет слияния теней. (Ранняя живопись «без освещения»: ощущение плоскостности и разобщенности фигур, даже связанных по абрису.)

Большие плоскости ослабляют цветовые тона. Сильно насыщенные цвета лучше работают в небольших пятнах.

В общей гамме кадра и монтажной фразе яркое пятно на полутоновой гамме убивает полутона – по степени насыщенности цветов и светов.

Фактуры и формы выявляются перепадами светов. Переливы света дают жизнь поверхности.

Самые общие закономерности восприятия цвета исходят из деления цветов на теплые и холодные. При одном и том же расстоянии теплые цвета «приближают» объект, а «холодные» удаляют.

Композиция может быть очень значительно изменена цветом и цветовыми сочетаниями. Цвет может собрать россыпь в единое, а может разрушить и безусловную целостность объекта (детские книжки-раскраски – как меняются объекты и общая композиция в зависимости от использованных цветов. Кстати, посидеть над раскраской такой книжки – неплохой тренинг для начинающего оператора).

Физиологическое воздействие цвета:

Красный – увеличивает мускульное напряжение и кровяное давление, усиливает приток крови к мозгу, возбуждает.

Оранжевый – тонизирует, вызывает радость.

Зеленый – расширяет капилляры, успокаивает, освежает.

Голубой – снимает возбуждение, рассеивает навязчивые идеи.

Синий – уменьшает мускульное напряжение, расслабляет, успокаивает дыхание, пульс.

Фиолетовый – вызывает меланхолию, печаль, усиливает органическую выносливость.

Розовый – легкое расслабление.

Коричневый – вызывает депрессивное состояние, усыпляет.

Белый – ясность, чистота.

Но! Цвет в художественной системе всегда имеет еще и семантическую, знаковую расшифровку. И чаще, она является для зрителя более важной любой иной.

Та же диалектика присутствует и при использовании конкретных приемов и методов композиции:

Точных взаимосвязей между доминантой композиции и эмоциональным восприятием кадра ни кем не установлено. Строго говоря, каждый композиционный прием имеет каждый раз какую-то свою, ситуативную интерпретацию, подходящую именно к данному случаю.

Я это говорю потому, что рано или поздно многим из вас попадутся, а то и уже попали в руки разные забавные книжечки, а то и коллеги, утверждающие обратное. Например, Миллерсон приводит такой пример:

Кадр построенный как:

выражает концентрацию, напряженность, ожидание действия.

А кадр:

обозначает консервативность, равенство сил, общее внимание, мужественность...

Не верьте! Не верьте, что существует какой-то универсальный способ, некая формула для творчества: сделаю так - будут смеяться, а этак - плакать. Таких формул нет, не было, и не будет. Все ключи годятся только для конкретного замка. Можно, конечно, пользоваться отмычкой, но это уже технология взлома.

Да, у профессионального оператора и режиссера с опытом приходит как бы автоматический выбор требуемого приема построения в зависимости от задач кадра, его акцентуации, жанра, атмосферы и прочих компонентов замысла. Но – с опытом. Сначала нужно осознанно приучить глаз видеть композиционное построение и каждый раз стараться понять, почему именно этот прием применен к данному кадру.

Хотя лучше всего начинать учиться на живописи и фотографии. Для начала хватит репродукций, но при условии, что это будут работы классических мастеров и в хорошей печати. Стоит так же добыть несколько подшивок журналов «Чешское фото» и несколько месяцев посвятить вечера этому увлекательному занятию: разглядыванию и расшифровке живописных и фотографических работ мастеров. Если вы будете усердны, сами не заметите, как кадр у вас станет выстроенней и осмысленней.

«Композиции нельзя научиться до тех пор, пока художник не научится наблюдать и сам замечать интересное и важное. С этого только момента начинается для него возможность видения подмеченного по существу и когда он поймет, где узел идеи, тогда ему остается формулировать, и композиция является сама собой».

Н. Н. Крамской.

И напоследок – цитата для раздумий:

«Если бутафорское яблоко и настоящее сняты так, что их нельзя отличить друг от друга на экране, то это не умение, а неумение снимать».

Надо снять настоящее яблоко так, чтобы никакая подделка не была возможна. Настоящее яблоко можно откусить и съесть, бутафорское – нельзя. У хорошего оператора это должно быть видно». Д. Вертов.

12. СЪЕМКА: СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ТЕЛЕВИЗИОНЩИКАМ

1.

С чего начинается монтаж? Естественно, со съемки. Неточно снятый материал рождает уйму монтажных проблем – это знает каждый, кто хоть однажды пытался монтировать «случайную» съемку или просто плохо отснятые кадры. Поэтому и мы не обойдем эту тему стороной. А начнем с самого простого – практических советов по основам подготовке и организации съемки.

Эти советы не претендуют на истину. Их задача – помочь найти «точку опоры» при съемке в различных жанрах тем, кто только начинает свой путь к мастерству. Как показывает практика, именно эти, кажущиеся элементарными правила, ежедневно нарушаются на ТВ. Причем успех съемки зависит не только от профессионализма оператора, но и от готовности к ней и знания технологии и режиссером, и редактором. А вот когда эти правила станут для Вас съемочным стандартом, меняйте их как угодно – за грань профессионализма Вы уже не переступите.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА СЪЕМКИ:

1. Выбирая площадку для синхрона всегда помните, что зритель считывает с экрана обстановку не как фон, а как СРЕДУ ОБИТАНИЯ героя.

2. Снимая в помещении, не рассчитывайте на естественное освещение: для того, чтобы реальность стала кадром, ее нужно не только высветить, но и нарисовать светом. Используйте, когда возможно, классическую схему освещения, особенно снимая портреты. Не обязательно это делать только приборами: пользуйтесь различными отражателями, в т.ч. и естественно присутствующими в помещении.

3. Тщательно следите за тем, чтобы естественный и искусственный света не смешивались. Естественный свет можно закрыть плотными шторами, перебить искусственным (вот еще одна причина, почему приборов на съемке нужно иметь больше, чем кажется на первый взгляд). Если ни то, ни другое не удастся - либо ищите фильтр дневного света (очень дорогое удовольствие), либо меняйте площадку. Не рассчитывайте на цветокоррекцию - результат все равно будет отвратительный.

4. ВСЕГДА, если нет какой-то особой задачи, пользуйтесь штативом. Кстати, именно это – один из главных внешних признаков не только профессионализма, но и культуры оператора. Прежде чем снимать «à la Урусевский» или Фукс, научитесь работать как Москвин – тогда сможете себе позволить снять камеру со штатива без серьезного ущерба материалу.

5. Готовясь к интервью, не надейтесь на общее знание темы, ВСЕГДА составляйте «вопросник», но старайтесь НИКОГДА им не пользоваться на съемке. Обратите внимание, как неприятно выглядит уткнувшийся в бумажку перед очередным вопросом и даже во время ответа интервьюируемого ведущий. Но не менее неприятно смотреть и на человека, косноязычно или с запинками формулирующего вопрос. Кроме того, существует и психологический закон общения, выраженный в краткой бытовой формуле: «Каков вопрос – таков ответ».

6. Когда только возможно, прячьте микрофон (если, конечно это не та ситуация, когда микрофон обязательно должен быть в руках у интервьюера; но это не должно быть правилом – скорее исключение). Прошу прощения за грубоватое сравнение, но оно действительно: обращали внимание, на что похожа форма большинства микрофонов? Не хватает ассоциаций – откройте Фрейда. Теперь понятно, ЧЕМ Вы человеку в лицо тычете?! J

7. Никогда ни при каких обстоятельствах микрофон из не должен переходить из рук интервьюера к кому бы то ни было. Микрофон во время интервью - это «жезл управления ситуацией».

8. Не таскайте микрофон “изо рта в рот” - если помещение не зашумлено, достаточно выбрать некое среднее расстояние между Вами и интервьюируемым, где-то на уровне груди, и только поворачивать головку - чувствительности среднего микрофона обычно бывает достаточно.

9. На документальной съемке запретите себе команды типа “мотор”, “начали”, “стоп”, так же как все переговоры вроде: “что, начали?”, “мы пишем?” “камера работает” и т.п. Найдите им человеческие синонимы и произносите всегда спокойным “бытовым” голосом. Еще лучше - имейте систему незаметных условных знаков для команд оператору и остальным членам команды. Всяческие отмашки рукой и т.д. тоже недопустимы (достаточно пальцев) - то, что обычно стимулирует актера, обычного человека сбивает, а то и шокирует.

10. Отключайте (если есть тумблер или функция в меню) или заклеивайте на камере сигнальный светодиод записи: интервью незаметно для героя началось, идет хороший разговор, и вдруг человек видит красный глазок и понимает, что идет запись. Вы и глазом не успеете моргнуть, как его поведение изменится.

11. Старайтесь как можно меньше функций совмещать на площадке: невозможно одновременно брать интервью и управлять оператором, а тем более снимать. Найдите себе или интервьюера, или режиссера, которому доверяете (не только по человечески, но и творчески, способного воплотить ваш замысел). Но уж если, убедившись до съемки, что он Вас понял, доверили - идите в этом доверии до конца и не мешайте ему. Ситуация “7 няnek” ничуть не лучше неуправляемости.

12. Место режиссера - за спиной оператора. Точнее - слева и чуть сзади. Кстати именно это ухо наушника и должно приподниматься. Тогда можно очень тихо отдать команду. А еще лучше приучить оператора понимать прикосновения к спине - и герою не видно, и более точно можно управлять, включая скорость ПНР и трансфокации (например, чуть усиливая давление или перенося его с одного края ладони на другой при панораме). Для команд обычно достаточно одного слова: “справа”, “наезд”, “руки” и т.п.

13. Внимательно следите за тенями, особенно когда работаете на натуре. Даже за 10 минут СНХ тень от носа может вырасти на 5 см., а глаза оказаться в полной тени.

14. Никогда не пользуйтесь на съемке камерными спецэффектами – сделать их на пульте проще и получается точнее, а убрать снятые на камеру уже не возможно.

15. Не увлекайтесь трансфокатором, всякими движениями и спецэффектами, если это специально не стоит в задаче и стилистике, «тормозите» оператора и не берите их без крайней нужды в монтаж: это слишком сильные средства, чтобы растрачивать их попусту (зачем кувалда там, где достаточно отвертки), а действие и динамика в кадре и монтаже обычно гораздо выразительнее динамики камеры.

16. Поэтому же при съемке любых панорам и наездов-отъездов приучите оператора, прежде чем сдвинуть камеру и остановить ее после панорамы или трансфокации, снять в статике начальный и конечный планы (хотя бы по 5 - 7 сек.). Тогда ненужное движение можно будет «вырезать», оставив статичные планы.

17. Не забывайте о горизонте - зритель скорее простит небольшое дрожание камеры, чем стабильный, но перекошенный кадр.

Естественно, для каждого вида материала существует и своя специфика съемок.

РЕПОРТАЖ

Здесь зритель прощает многое: и микрофон в кадре, и тени, и нестабильный кадр. Только не «переусердствуйте», иначе ощущение ухваченного оперативного события перерастет в ощущение грязи. А как относиться к грязи? Вообще же, снимая репортаж, старайтесь передать атмосферу события. Самые ценные синхроны здесь - не объясняющие, а заражающие эмоционально, передающие энергетику, динамику и эмоцию события. Самые ценные кадры - те же, плюс самые острые моменты - опоры, сломы событий. Остальное объясните за кадром.

Если снимаете одной камерой сюжет о футбольном матче (или т.п.) – снимайте детали: ноги с мячом, свистки, голы, падения и орущих зрителей. Вбрасывания и беготня по полю общим планом неинтересны – таких кадров достаточно десятка на репортаж.

В репортаже важна только одна логика - логика развития события от слова к слову. Не важно, что вы не можете часто снять самого события - только его последствия. Если сумеете камерой и монтажом (включая архивы) симитировать его ход, зритель простит вам опоздание. Только не пытайтесь разыгрывать или «художественно» воспроизвести - подставка почитается сразу и разрушит доверие даже к тому, что вы и вправду сняли. Спецэффекты в репортаже и вообще в информации неуместны - разве что шторка между сюжетами и отбивки блоков. Главное и единственное требование, которое предъявляет зритель к репортажу - увидеть собственными глазами основные фазы события, ощутить его эмоциональную доминанту. Поэтому чем меньше острых перипетий, тем меньше временная «цена» сюжета - в среднем она не должна выходить за рамки 1...3 минут. Сообщайте и снимайте только главное и те детали, которые передают эмоциональную доминанту.

ОЧЕРК

предполагает, прежде всего, некое авторское осмысление материала. Даже если в его основе лежит репортаж, требования зрителя как к эстетике кадра и монтажа, так и к выстроенности общей концепции возрастают на порядок.

От Вас ждут уже не просто показа события, но раскрытия его причин, сюжета развития и последствий, а так же, в отличии от репортажа, внятно выраженного авторского отношения. Все эти требования рождают необходимость драматургического построения сюжета, а значит приходится задействовать все без исключения его элементы.

Нестабильность кадра, технический брак, невнятный звук и синие лица здесь уже не прощаются. Зрителя не интересуют наши проблемы на съемках и в монтаже. Он знает, что это идет в эфир не через час после съемки и требует к себе уважения.

Более того, интерес к авторской подаче события здесь уже перевешивает интерес к самому событию.

Значит меняется и ситуация на съемке.

Здесь можно посоветовать следующее:

1. Не бойтесь заменить само событие его художественной интерпретацией - в отличии от информации здесь она уместна и даже необходима (естественно в пределах разумного - не с актерами же разыгрывать).

2. Точно отбирайте ассоциативный ряд - ассоциаций не должно быть ни мало (уйдет художественное осмысление), ни много (зритель просто «утонет» в них, не успевая расшифровывать).

3. Точно выбирайте заранее стилистику съемки, исходя из выбранного жанра. Вы можете стилизовать основной материал под репортаж или под отстраненное наблюдение, или под предвзятое расследование, но это должно быть четко определено и просматриваться в манере работы камеры. Причем стилистика съемки основного сюжета и ваших к нему ассоциативных видеокментариев могут отличаться, но тогда это отличие должно быть **ЯВНЫМ**, точно и легко считываемым и **ОБЯЗАТЕЛЬНО ИДТИ В ОДНОМ И ТОМ ЖЕ КЛЮЧЕ** (как бы ремарки “от автора”, данные другим шрифтом - назовем его, условно, петитом). При этом старайтесь тогда разнести съемки в разных стилистиках по дням - иначе оператору, да и Вам будет трудно перестроится и может пойти просто смешение стилей съемки - вещь в принципе недопустимая. И еще, вводя новую стилистику (но не в коем случае не более 3-х), точно определяйте визуальные “ключи доступа” к ним (желательно одновременно не менее 2 - 3-х). Это может быть “живая камера” на основном материале и жесткая статика в «петите». Или резкая смена монтажного и внутрикадрового ритма. Или переходы цвет - ч/б. Или использование только в «петите» трансфокатора и т.д. и т.п. Кэширование рамки экрана, наконец. Но если Вы взяли стилистику съемки в прием - ведите ее до конца, смене она не подлежит.

4. Если Вы чувствуете, что есть опасность какого-то брака - лучше остановите съемку или перенесите ее на другой день. В системе очерка снятый в браке (не важно, по звуку, картинке или композиции) кадр или эпизод = не снятый кадр или эпизод. В монтаж его брать ни в коем случае нельзя. Особенно, кстати это касается Ваших «петитов». Конечно, брак браку рознь. Одно дело небольшое выпадение на пленке, другое - перекошенный горизонт и «болтанка» кадра.

5. Снимайте сначала самый сложный эпизод, но в котором не задействован главный герой. Потом - все остальное. Парадокс в том, что скорее всего этот первый кусок придется переснять заново. Но это даст возможность и Вам, и оператору ощутить уже на камере точность взаимопонимания, степень сопротивления материала и станет как бы настроочным камертоном ко всей остальной работе.

6. Не держитесь за точность географических, временных, пространственных и прочих привязок (если, конечно, это не принципиально для сюжета). Какая разница, по какой аллее гулял Бунин, если аллея в соседнем парке более соответствует настроению бунинских “Темных аллей”. Смонтируйте их - вот и все. Это зритель простит быстрее, чем чахлые кустики, но зато “те самые”.

ПОСТАНОВОЧНАЯ ПРОГРАММА

требует еще большей тщательности в постановке кадра и предполагает возможность вставок игровых эпизодов либо полностью актерского построения. Здесь на первый план уже выходит оригинальность замысла, содержания и занимательность формы - материал значения практически не имеет. В конце концов какая разница, кто там сегодня будет играть в “Поле чудес” - зритель смотрит сам процесс игры. А присутствие «звезд» - только «острый соус», обостряющий вкус приевшегося «блюда».

Главное условие - будьте осторожны с натурой, т.к. та мера условности, которую обычно удается построить в павильоне, по сравнению с натурой сразу, что называется, «вылезает колом» и продает именно постановочность решения. Есть ситуации, когда это можно использовать и, выявив условность павильона, сделать ее режиссерским ходом, художественным приемом. Но в большинстве случаев, для того, чтобы нивелировать ощущение разрыва между натурой, реальными интерьерами и павильоном, необходимы отдельные усилия.

2.

ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ СЪЕМКИ:

Несинхронная съемка, т.е. обычная съемка без звука. Главный совет здесь: никогда не пытайтесь использовать случайно записанный камерной “пушкой” звук в качестве синхрона. Этот микрофон предназначен ТОЛЬКО для записи интер-шума и только для него этот звук и годится. Остальное – уже операторское мастерство.

Синхронная съемка: сразу, до съемки решайте, как вы будете его снимать. В общем виде все синхроны делятся на официальные выступления и интервью, открытые и скрытые.

1. Официальное выступление: здесь все должно быть подчиненно задаче акцентирования внимания на выступающем. Т.е. никаких лишних деталей, тем более личного характера. Основные планы - средний и американский средний. Ракурс обычно берется фронтальный «от пупа». Общий план достаточно дать 2 - 4 раза, чтобы зритель сориентировался в пространстве, напр. в начале и в конце, под титры (можно использовать также в качестве перебивки, только снимать тогда нужно так, чтобы не было видно губ говорящего). Т.е. здесь требуется предельная строгость и даже аскетизм кадра. Микрофон должен быть или скрыт, или стоять на столе, прикрытый чем-нибудь (напр. настольным календарем и т.п.), но не в коем случае не в руках у выступающего.

2. Официальное интервью напоминает выступление, но предполагает большую открытость (не в коем случае не акцентированную) ситуации съемки, присутствие в кадре журналиста, который однако в этом случае так же не может быть персоной, а выступает как «представитель зрительской аудитории». Прямое обращение к зрителям здесь возможно только в начале и в конце интервью. Никаких перебиваний и, тем более, спора с выступающим быть не может: вопрос, ответ с четкой точкой в конце, следующий вопрос. Микрофон может быть в руках у журналиста, но лучше его поставить на стол. Акцент здесь, как и в случае официального выступления, делается именно на интервьюируемом.

3. Открытый синхрон, как интервью, так и монолог, уже дают гораздо больше свободы. Это и возможность присутствия в кадре журналиста, и его открытая работа на камеру (вплоть до регулярного прямого обращения к зрителям), попадания в кадр съемочной и другой аппаратуры. Здесь вы можете творить все, что угодно: от официоза, до полного абсурда – в зависимости от выбранной Вами стилистики и жанра.

4. Скрытый синхрон, так же не важно, в монологе или диалоге, подразумевает создания у зрителя ощущение подсмотренности, непреднамеренности ситуации. Все, что как то касается технической стороны и самой ситуации съемки должно быть предельно скрыто. Никаких микрофонов, фонарей, проводов, вопросов из-за камеры и т.п. в кадре быть не может. Даже взгляд героев в камеру может быть только случайным. Т.е. у зрителя должно создаться ощущение скрытой камеры. Прятать же микрофон можно где угодно: начиная от скрытой по лацканом пиджака петлички, до записи с микрофонной “пушки”. Если нет ни того, ни другого, соорудите муляж книги (коробку формата большой книги с наклеенной обложкой), положите ее корешком к камере и спрячьте туда микрофон (в торцах делаются мелкие дырки, а остальное пространство внутри обклеивается поролоном). И таких муляжей можно придумать сколько угодно.

Съемка движущихся объектов. Не забывайте, что и видеокамера имеет выдержку - скорость срабатывания электронного затвора. Чем выше скорость объекта, тем выше должна быть скорость затвора. Хотя если очень нужно подчеркнуть динамику движения, можно наоборот поставить минимальную скорость и таким образом получить смазку объекта, как бы шлейф за ним. И еще: чем крупнее снят объект, чем длиннофокусней оптика, тем больше ощущение динамики движения (вспомните столбы рядом с окном поезда и в отдалении). Только опять-таки не переборщите. Это же относится и к съемке с движения.

Съемка с движения: главное - убрать или хотя бы минимизировать тряску. Такие кадры приходится снимать в основном с рук - если у вас нет спецоборудования, компенсатором служит сам оператор. Правило 1-е - минимизировать площадь контакта, чем меньше опор, тем лучше. Прежде чем нажать кнопку, постарайтесь подстроиться к ритму движения и качке. Если она ритмизирована, как в поезде, это не сложно. Но в машине рытвины и ухабы не предсказуемы. Поэтому, глядя в видоискатель, попытайтесь почувствовать, настроиться на ощущения тела. При определенной тренировке вы начнете чувствовать начало толчка и большинство из них сможете компенсировать.

Скрытая камера: понятно, что в этом случае не должно быть видно ни камеры, ни оператора, ни микрофона, ни проводов, ни света. В профессиональной съемке для этого используются прозрачные только в одну сторону зеркала или такие же затемненные стекла. Достать их сложно, поэтому можно поступать проще: кусок бархата или черной ткани натянутой на раму или выполненный по драпировку. Место это должно быть затемнено и защищено от прямого света, чтобы не было блика от объектива. В ткани прорезается дырка точно под объектив. Края могут быть прикрыты мебелью и т.п. Хорошо еще перед этой ширмой поставить какую-нибудь тумбочку и вазу с цветами или еще что-то, соответствующее интерьеру. В крайнем случае можно наложить кучу чемоданов, кинуть на них ту же тряпку и извиниться перед героем за беспорядок или спрятать оператора под задрапированным столом. Свет ставится так, чтобы герой был освещен либо естественным, либо отраженным светом и только, естественно, бытовых светильников. Микрофон прячется на столе, провода под ковры, дорожки и т.п. (опять же не рассчитывайте на камерную "пушку").

И еще вариант: иногда нет нужды даже прятать камеру, достаточно ее направить в другую сторону и разыграть там какой-то диалог. И использовать зеркало (лучше 2 - 3). Тогда даже свет, поставленный якобы на другую площадку, можно зеркалами направить туда, куда нужно. Если вы будете достаточно точны и элегантно и сами не продадите себя взглядами на оператора, то скроете камеру лучше, чем даже пряча ее. Только не забывайте об этике: сразу после монтажа, когда еще есть время что-то изменить, обязательно покажите этот эпизод герою и получите его согласие на показ. В сомнительных случаях (если не уверены в порядочности человека) - письменное. Может помочь избавиться от судебного разбирательства.

Двойная экспозиция: этот метод относится уже к комбинированным съемкам. Допустим (не обязательно в сказке), вам нужно показать двух героев - великана и лилипута, в одном кадре. Делается это так: один из героев снимается в нужном пространстве с нужной крупностью и запасом места для расположения второго персонажа. Второй снимается либо на синем фоне и заводится в кадр по маске (рир-проекция), либо на очень черном фоне (бархат или черный провал, например ночью на улице), высвеченный очень сильным

точечным светом, и заводится в кадр на микшере. Оба способа имеют свои недостатки. Рир-проекция (хромокей) дает ощущение аппликативности, во втором есть опасность, что детали фона будут просвечивать через персонажа. И в любом случае вам будет необходим монитор, на котором будет видна готовая картинка - без него точно скорректировать движение и положение второго персонажа практически нереально.

Проще такие вещи делать на компьютере: некоторые монтажные программы имеют функцию отслеживаемой маски. Здесь вы отмечаете контуры снятого объекта и электронная маска отслеживает его перемещения. Хотя и здесь все не так просто, это практически ручная работа.

Домакетка и дорисовка декораций: если у вас нет возможности поехать в Индию или построить в центре Канска дворец индийского раджи, а снять персонажа на его фоне зачем-то очень нужно, то достаточно найти картинку этого дворца или, лучше, местного умельца, который сделает вам этот дворец из картона или фанеры в масштабе 1 : 100 (конечно, чем больше, тем лучше). Дальше - та же рир-проекция. А чтобы скрыть аппликативность и дать героям возможность как-то взаимодействовать с пространством, элементы 1-го и 2-го плана выполняются в натуральную величину и устанавливаются в павильоне. Иногда достаточно пары напольных ваз с цветами или каких-нибудь картонных колонн, которые при проходах будут перекрывать героя. Технологию виртуальной студии здесь рассматривать нет смысла: люди, имеющие технику такого уровня обычно на обучение персонала тоже не очень скупаются.

Съемка под фонограмму: понятно, что сначала нужно иметь саму фонограмму. Сейчас большинство исполнителей имеют возможность изготовить их самостоятельно и более-менее приличного качества. А вот дальше уже ваша работа.

Основная проблема съемки под фонограмму - это обеспечение точной синхронности. Если вы намереваетесь снять песню одним куском и потом врезать в нее планы города или любые другие несинхронные - проблемы нет. Берите “минусовку”, через звуковой микшер, который может раздобыть и сам исполнитель, выстраивайте баланс между вокалом и аккомпанементом, заводите звук с пульта и картинку с камеры на видеомэгнитофон - и пишите столько дублей, сколько хочется.

Но если у вас есть подозрение, что дубли придется монтировать или захочется перейти склейкой со среднего плана на крупный - ситуация меняется принципиально. И при малейшей ошибке головная боль на монтаже от отчаянных попыток попасть в синхрон вам обеспечена.

Во-первых, в этом случае пользуйтесь только “плюсовкой”. Ни один даже самый крутой профессионал идеально, до 1/25 доли секунды, в фонограмму никогда не попадет.

Во-вторых, не используйте для воспроизведения фонограммы никакими, даже самыми идеальными аудиомэгнитофонами - у них слишком нестабильна скорость воспроизведения. Эта девиация скорости не воспринимается на слух, но для серьезной рассинхронизации ее вполне достаточно.

Абсолютно точно выдержать скорость воспроизведения может только магнитофон с кварцевой стабилизацией скорости ведущего вала. Такая стабилизация используется в аудиомагнитофонах “Nagra”, “Ритм-репортаж”, некоторых моделях “Ритмов” и т.п. профессиональной теле-, кинотехнике. И абсолютно во всех, даже бытовых, видеомагнитофонах. Поэтому первое, что нужно сделать при подготовке к съемке под фонограмму, это переписать “плюсовку” на видеомагнитофон. Причем переписать только 1 раз. Если вы захотите упростить себе жизнь и переписать ее, чтобы не отматывать при дублях, несколько раз с обычного кассетника, то получите то же расхождение синхрона из-за нестабильности скорости. Вот с видеомагнитофона можете переписывать уже сколько угодно. За 1-2 секунды до фонограммы желательно записать короткий звуковой сигнал – «пик». Он поможет потом подогнать синхрон.

Более того именно с этой кассеты (она и будет теперь у вас мастер-фонограммой), нужно сделать копию на другую видеокассету, с которой вы будете воспроизводить фонограмму на съемке. Мастер-кассета, как более высокого качества, должна использоваться только на монтаже.

Далее возможны две технологии съемки:

1-я - если на месте съемки у вас есть нормальная розетка 220 в., вы воспроизводите фонограмму с любого видеомагнитофона на усилитель и снимаете столько дублей, сколько требуется.

2-я - если вам приходится снимать в открытом поле или на городской улице, где негде установить и подключить видеомагнитофон (аккумуляторные В/М есть не на всех студиях), вы переписываете фонограмму на видеокассету столько раз, сколько дублей нужно будет снять, вставляете эту кассету ее в камеру, аудио выход камеры подключаете к любому усилителю с портативным питанием, и снимаете дубли в режиме “вставки по видео” (“Insert”).

Качество воспроизведения фонограммы на съемке значения не имеет - этот звук вы будете использовать только для ориентировки на монтаже. Важно только обеспечить разборчивость и внятность звука для исполнителей, чтобы они сами могли попасть в свою фонограмму.

На монтаже вы берете мастер кассету и входя в СНХ с фонограммой (лучше всего это делать по акцентам и сильным долям, например ударника) накладываете картинку, так же в режиме “вставки по видео” на фонограмму. Если не ошиблись в технологии подготовки, попали точно в такт и исполнитель вам не открыл рот поперек своей же фонограммы - синхронность вам обеспечена.

Лучше всего монтировать в такой последовательности (не обязательно, но удобней): синхронизируется и накладывается на фонограмму крупный план вокалиста. Потом в него, в соответствии с монтажным планом делаются врезки средних и общих планов, а затем делаются врезки инструменталистов.

Причем с последними можно использовать т.н. “ложный синхрон”, т.е. кадры которые не точно соответствуют исполняемому месту, но похожи на него по общему абрису движения и попадают в ритм.

Этот прием особенно выручает, когда нет возможности снять музыкальный номер под фонограмму. Тогда вы снимаете на самой песне только вокалиста, а инструменталистов доснимаете на других номерах. И подкладываете в ложном СНХ.

Если даже в ложном СНХ трудно попасть в ритм (особенно часто это случается с барабанами), здесь может спасти ситуацию стробирование кадров и различные размывки, засветки и т.п. приемы, смазывающие точное восприятие синхрона (только не используйте их на вокалисте).

Вот основные проблемы, с которыми сталкиваются на съемке начинающие, и способы их решения,. Возможно я что-то упустил как несущественное или понятное default – пишите, постараюсь ответить.

А если Вы профессионал и у Вас есть что добавить к этому краткому пособию для начинающих, буду рад возможности расширить этот раздел и Вашими советами.

Успешной работы, коллеги!

13. ФАНТАЗИЯ: СПОСОБЫ ПРОБУЖДЕНИЯ

Значение фантазии для создания любого произведения, в том числе и экранного, доказывать нет смысла, как любую очевидность. И нужна она не только игровикам, но и документалистам, информационщикам, публицистам... Без нее не создать ни оригинального замысла, ни интересной формы, а значит и зрителю нечего будет смотреть, ничего его не привлечет в экранном зрелище. Фантазия, т.е. способность находить нетривиальные решения стандартным задачам, которые в основном и приходится решать на ТВ – тот хлеб, за который, как говорится, нам деньги платят. Ведь даже в информации автор, умеющий найти нестандартное, интересное решение, имеет на порядок больше шансов быть замеченным и зрителями, и руководством студии – со всеми вытекающими последствиями.

Уйму задач приходится нам решать при работе над каждой программой или сюжетом. Это проблемы, сюжетного хода, выбора персонажей-участников и мест съемки, жанра, первого и последнего кадра... Перечислить все – листа не хватит! Как найти свое решение? Помочь нам может только наша собственная фантазия.

Но психология давно знает, что человеческая фантазия – это не придумывание новых форм и идей, ведь ни одного нового элемента мы сами выдумать не в состоянии, а оригинальное сочетание уже известных элементов и наполнение их новым содержанием (поворот идеи). Это и есть путь создания новых образов.

Так же общеизвестно, что строить образ желательно на архетипичной символике, он должен быть общезначимым и в то же время нести на себе отпечаток личности автора.

Но! Как при этом избежать банальности, неизбежно подстерегающей нас при поиске общезначимого образа, тем более основанного на общеизвестной символике и создать действительно свой оригинальный авторский образ? Это задача - вечное мучение для любого человека, профессионально связанного с творчеством, особенно если речь идет не о «халтуре» или проходной информации, но о вещи, в которую он вознамерился вложить свою, такую больную для него сегодня, сейчас тему, драгоценную, выношенную им, как родное дитя, идею, свое единственное и неповторимое ощущение или открытую только им сторону человеческой природы.

Ведь материнский инстинкт у творца, даже мужского пола, по отношению к собственному выношенному замыслу и рождающемуся из него произведению – отнюдь не пустые красивые слова. Тот, в ком есть хоть капля таланта, рано или поздно, это ощущает на собственном опыте. Вот и ищем, что дать «в приданное» своему дитяти – чтоб и поняли его, и приняли, и восхищались им, и чтобы радость он и нам, и другим принес. Ведь Вам же не все равно, как отнесется зритель к созданному вами зрелищу? Как же мы можем придумать, вернее найти путь создания образа?

Рецептов здесь, естественно, нет. И слава Богу. Иначе все бы, как компьютеры, выполняли одну и ту же программу и результаты – плюс-минус «две трамвайные остановки» – практически не отличались. Каждый находит свой, одному ему ведомый и подвластный, только одному ему пригодный путь. Один, как А. А. Тарковский, просматривает перед съемками массу фильмов любимых режиссеров, другой идет в концертный зал и неделю

поряд слушает Баха, третий перечитывает Булгакова, четвертый – книги по психоанализу, а пятый, задрав ноги, три дня плюет в потолок с дивана, потом портит кучу бумаги, все выбрасывает и снова лезет на диван... и т.д. и т.п.

Как Вы будете это делать – дело ваше. Какие-то рецепты можно найти в популярных книжках по психологии: например, как раскачать интуицию, накапливать материал, который и будет служить элементами для нахождения новых ассоциативных связей и т.п. Известны художественные приемы, помогающие строить образ – тропы. Никуда не деться от К. С. Станиславского, дающего систему: как разобраться, разложить по полочкам логики основные элементы замысла – для этого служат идейно-тематический, архитектоники, событийный и режиссерский анализы – азбука любой творческой работы.

Сейчас я не буду говорить об интуиции, инсайте (озарении), идейно-тематическом, событийном и режиссерском анализах – без них в профессии сделать всерьез вообще ничего невозможно. Поговорим о фантазии.

Фантазия – свойство весьма капризное. Она может подвести в ответственный момент, а потом, через неделю после эфира, выдать такое решение, что остается только посыпать голову пеплом – где ж оно раньше-то было! Чтобы как-то подчинить собственную способность, заставить ее выдавать решение тогда, когда это нужно нам, фантазию можно (и нужно) «раскачивать». Тем более, что она вполне поддается тренировке.

Мы остановимся на некоторых приемах «раскачки» фантазии, основанных на тропах – художественных приемах, известных еще древним грекам. Все они однозначно работают при сочинении и художественных работ, и документальных во всех жанрах: от информации, до фильма высокого полета. Не обязательно использовать их все. Каждый отбирает те, что ему милей, интересней, а главное – лучше помогает преодолеть недостатки собственной психики. Человек не универсальный автомат, что-то каждый из нас умеет лучше, что-то хуже, а что-то вообще не требует затрат и получается как бы само собой. Кто-то может придумать и свой способ раскачки фантазии на материал, но знать уже существующие все же стоит – авось, когда-то и пригодятся.

Итак, вы садитесь в удобное кресло или ложитесь на диван, закрываете глаза и начинаете фантазировать, используя один (по началу их все же лучше не смешивать) из приемов. Вот они:

ПРИЕМ ПРИМЕР

Прокрутить ситуацию, которую нужно снять, с прямо противоположной точки зрения – т.е. попробовать отнестись к событию с точностью до наоборот – и, соответственно, попытаться раскрутить ситуацию (а значит действия, отношение к ним, выявить важные детали, фразы, подтексты) с этой новой точки зрения. (Напр. с точки зрения антигероя или вашего оппонента, реального или предполагаемого – стать на какое-то время, естественно только в воображении, на позицию наркомана, бюрократа, рецидивиста и т.д.) Это дает возможность приблизиться к пониманию других ощущений, чувств, логики, чтобы найти точные контраргументы, а так же выявить и использовать их для передачи в пластике внутреннего мира и состояний антигероя.

Что, если бы главным героем “Гамлета” Шекспир сделал бы Клавдия и написал бы пьесу с его точки зрения? А если бы Лаэрта? Или как наблюдение Призрака?

Просмотреть ситуацию с точки зрения человека другой национальности, страны, другого соц. слоя, века и т.д. – в чью шкуру вам удастся влезть, чем дальше от ситуации, тем лучше (например с точки зрения негра из Зимбабве в 16 в.). Это дает возможность выявить в материале всеобщее и вечное.

Тут все и так понятно

Довести ситуацию до анекдота - т.е. сократить ее до краткости фабульной истории, когда становятся уже не важны ни имена, ни возраст, ни характеры персонажей, ни место и время действия. Т.е. когда ситуация становится, как в анекдоте, самоигральной. В крайнем случае героев, если не получается просто “Он”, “Она”, “Они”, можно заменить животными или, еще лучше, предметами (“Стоят на столе 2 магнитофона...”). Это даст возможность выявить суть ситуации и фабулу.

“У одного парня дядя папу убил и в постель к его жене залез - а парень в отъезде был. Приехал - а ночью ему примерещилось, что папа пришел и говорит: это, мол, дядя меня убил. Парень решил проверить: подговорил приятеля, тот пришел и дяде говорит, что он в газете случай прочитал - и ну точь-в-точь ему его же историю рассказывать. Дядя из комнаты как выскочит!” Ну и т.д. – бедный Гамлет!

Довести ситуацию до гротеска, клоунады, максимально утрировав и героев, и их поступки - так, чтобы Вам самим стало в итоге по настоящему или смешно, или страшно. (Напр. у Высоцкого: “Товарищи ученые, доценты с кандидатами...” или “Дорогая передача...”). Здесь проявляется суть характеров и сюжета, “я хочу” персонажей.

Гамлет - псих, из английской психушки сбежал. А за ним все время призрак бегаёт и орёт: “Убей дядю, убей дядю!”

Или вообще действие в психушке происходит. Или на арене цирка. Или актеры заночевали на кладбище – и их втянули в историю призраки...

Поменять местами персонажей, не меняя при этом их качеств (сильного и молодого сделать слабым и старым и наоборот; или студента поставить на кафедру, а педагога посадить за парту) – при этом характеры и способы реагирования остаются у каждого свой. Это позволит точнее понять точки зрения персонажей, что в их характерах и поведении их собственное, а что - социальный ритуал и необходимость реагирования на ситуации.

Маленькая Лиса и огромный Колобище, который эту бедную лису хочет съесть.

Задумчивый, нерешительный Клавдий, развратная Офелия - но решительный Гамлет, верная вдова-мать...

Вы - Ваш герой (живете в его квартире, имеете его профессию, привычки, семью и т.д.), а Ваш герой приходит вас снимать. Это помогает выявить незамеченные сразу, но важные для героя детали в обстановке, характере, его окружении, а так же точнее ощутить его проблемы и их ценность для него.

Тоже понятно и без примеров

Перевернуть исходное событие всей ситуации и представить, как бы она развивалась в этом случае. Так проверяется точность определения исходного события и зависимость от него каждой перипетии.

Если бы не дядя убил отца Гамлета, а отец убил любимого, благородного и доброго дядю?

Перевернуть завязку каждого события вещи и представить, как бы она развивалась в этом случае. Это дает возможность проверить необходимость каждого события, а значит определить его ценность для работы в целом.

Если бы Клавдий весело посмеялся над пьесой “Убийство Гонзаго”, что бы делал Гамлет?

Перевернуть итог уже известной ситуации и представить, как дальше в этом случае себя поведут, что сделают герои. Это дает возможность проверить закономерность или случайность именно такого итога.

Гамлет и Лаэрт остались живы. Что дальше?

Поменять определенный вами внутренний жанр на противоположный - как изменятся, будут восприниматься и какими деталями наполнятся события?

Вместо «шабаша» - «молитва» и наоборот.

Перенести действие в другую страну, время, планету, окружение - как будут вести себя герои и как эта ситуация будет развиваться там? Чем подробнее вы знаете (или придумаете) выбранную эпоху, место, нравы, обычаи и т.д., тем легче перенести ситуацию и проиграть ее там.

Если бы история “Гамлета” произошла в наше время? Клавдий - президент, Гамлет - сын бывшего президента и популярный политик, а дело происходит в Кремле...

Подберите подходящие к герою или ситуации музыку или стихотворение, а затем, отбросив саму ситуацию или героя, пофантазируйте на тему выбранного отрывка.

Поменять ситуацию в которой находится герой, на прямо противоположную (нищего сделать богатым, власть имущего - самым мелким чиновником и т.д.). Как он себя поведет, что будет делать и говорить? (Помните у М. Твена, «Принц и нищий»?)

Гамлет, Клавдий, Лаэрт и т.д. - не принцы, короли, дворяне, а семейка бичей с помойки - что тогда?

Для того, чтобы применить большинство из этих приемов, нужно, конечно же, хорошо узнать и героя, и его ситуацию, окружение, обстановку, образ мыслей и т.д. А как вообще без этого можно приступить к работе? Это будет уже не съемка, а афера.

А для того, чтобы узнать, на правильном ли мы пути, нет ли у нас «обольщения» героем, материалом, собственным гениальным замыслом, существуют способы его проверки.

14. ФАНТАЗИЯ: СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ

Для того, чтобы узнать, на правильном ли мы пути, нет ли у нас «обольщения» героем, материалом, собственным гениальным замыслом, существуют способы проверки:

СПОСОБ ПРОВЕРКИ

Прокрутить уже известную вам ситуацию или сценарий с конца, как будто смотрите фильм, но пленку пустили в обратную сторону - таким способом проверяется логика всех линий.

Исключить по очереди одного за другим персонажей и просмотреть эпизоды - что меняется? Так проверяется необходимость, место и роль каждого из персонажей.

Исключить по очереди одно за другим события сюжета и просмотреть - что меняется? Проверяется необходимость и цена каждого события.

Поменять события и эпизоды местами. Если это возможно, значит либо они не точно построены, либо одно из них лишнее. В точно построенной вещи, без ухудшения, как минимум, общего ощущения, ничего поменять местами нельзя.

Поменять местами персонажей. Если принципиально ничего для сюжета не меняется, значит не точно найдены, или не определены главные для сюжета свойства (доминанты) характеров.

Поменять (ускорить - замедлить) темпо-ритм всей вещи и каждого события.

Рассказать кому-нибудь начало истории и характеры главных героев (без отношения, максимально объективно) и попросить его придумать продолжение этой ситуации – если то, что вам расскажут, будет близко к тому, с чем Вы взяли в материал, значит доминанты характеров и причины события найдены верно.

Показать черновой монтаж работы неподвзятым зрителям и попросить их рассказать, что они думают о персонажах и ситуации, и почему (оценки “нравится - не нравится” в расчет не принимаются). Проверьте, устраивает ли Вас такой диапазон восприятия или его нужно сузить, уточнить более четкими и внятными монтажными ходами, звуком и т.д.

После чернового монтажа, если это возможно, дать материалу “отлежаться” 1-2 недели и затем просмотреть все заново – так ли воспринимается материал по ощущению, как хотелось? То же хорошо делать и с исходным материалом перед монтажом.

Опасности, подстерегающие автора при работе над материалом:

1. 1. “Первый слой” - никогда не пользоваться 1-й и 2-й пришедшей в голову идеей, какой бы гениальной она не казалась. Эта 1-я идея обычно лежит в области штампа, а 2-я -

обратного штампа. Решение всегда где-то посередине или в стороне. Поэтому самой точной оказывается обычно 3...15-я идея.

2. 2. “Потеря ощущения” - обязательно фиксируйте возникшее и пойманное точное чувственное ощущение вещи и ее элементов (жанра, атмосферы, зерна, характеров и т.д.) на каком-нибудь внешнем ассоциативном «носителе», находя соответствующие им по ощущению и эмоциональному воздействию на Вас музыку, стихотворение, фразу, предмет и т.п. И обязательно записывать - как это найденное ощущение, так и то, в чем оно зафиксировано. Эта фиксация - практически единственный способ вернуться к тем же чувственным ощущениям и эмоции, которые побудили Вас к работе, через достаточно большие промежутки времени между его возникновением и съемкой, монтажом.

3. 3. “Перегорание” - раскручивая материал до мельчайших деталей, стараться не включать свои чувства и эмоции, они слишком быстро иссякают и материал становится неинтересен. Чувства “выпускаются” порционно, 3 раза: на этапе нахождения материала (здесь необходима увлеченность самим материалом, изначальной идеей), на съемочной площадке (увлеченность героями, ситуацией) и в процессе монтажа (увлеченность замыслом и отснятым материалом). Но каждый раз градус эмоции нужно жестко контролировать, “тормозя” себя до точки максимальной увлеченности - “обольщения”.

4. 4. “Обольщение” - не разрешать себе через чур эмоционально увлекаться героями, событиями и собственным замыслом – в этом случае теряется возможность объективной оценки того, что происходит на съемке и в монтаже. И на героя или материал навешиваются не присущие ему в действительности качества и смыслы, которые никто кроме самого автора потом никогда не увидит. За максимальным градусом обольщения неизбежно следует перегорание и равнодушие к материалу, героям и замыслу. Известный кинорежиссер П. С. Коган говорил по этому поводу, что «режиссеры делятся на рассказывающих и делающих фильмы».

5. 5. “Прагматизм” - отношение к героям не как к живым людям, но как к съемочному материалу. Это чревато нарушением съемочной этики и, как результат, потеря контакта, а то и конфликт с героями. Кроме того, при таком подходе теряется ощущение ситуации и характеров. А работа превращается в холодное наблюдение режиссера - “лягушки”, которое обязательно передастся и зрителю.

И последнее. Кто-то из великих однажды сказал, что если из замысла в готовой работе реализовалось хотя бы 20% - это уже успех. Да, с одной стороны в этой фразе – безнадежность попытки полной реализации. Но с другой – рекомендация, КАКОГО уровня должен быть замысел, чтобы всего 20% его заставили зрителя сопереживать нашим героям! Таким образом, высота установленной самому себе «планки» напрямую влияет на результат.

Буйной Вам фантазии, великих замыслов и максимально возможной их реализации!

P.S.: Если у Вас есть свои способы «раскачки» фантазии и проверки или, прочитав эти статьи, Вам пришли в голову оригинальные варианты – поделитесь! Ваши приемы (конечно, с указанием авторства) я выложу на этом сайте, который, таким образом, станет тем, ради чего и задуман – копилкой профессионального опыта современного ТВ.

15. ЭКРАННЫЙ ЯЗЫК КАК ИНФОРМАЦИЯ

Хотим мы этого или нет, но ЛЮБОЙ зритель, не зависимо от возраста, образования, интеллекта и «просвещенности», видя на экране кадр, пытается, кто осознанно, а подавляющее большинство подсознательно, найти его связь с предыдущим, со звучащим в этот момент текстом, музыкой, шумами, соотнести его с темой и всем предыдущим строем передачи или фильма, чтобы в итоге расшифровать идею, замысел автора.

Процесс этот лежит в корне человеческой психики, поэтому не делать этого человек просто не может. Не важно, чем мы занимаемся - смотрим телевизор, гуляем по улице, варим обед или читаем сейчас этот текст. Вот сейчас вы подсознательно соотносите эти слова с тем каким шрифтом и на каком сайте они опубликованы, словами, прочитанными ранее и тем, что вы находитесь в сети, со своей практикой, историей... со ВСЕМ своим жизненным опытом и знаниями и все время анализируете, мысленно возвращаясь назад, к предыдущей информации, пытаетесь предугадать следующее слово, фразу и даже смысл всей статьи. Процесс этот, повторяюсь, подсознательный, мы его не замечаем, но без него мы бы сейчас читали не статью, а отдельные слова. В психиатрии это, кажется, называется “распад сознания” – человек не в состоянии установить связи.

Так и зритель у экрана все время соотносит все увиденные и услышанные элементы друг с другом. Самое смешное в этой истории то, что наше подсознание нередко находит смысл даже там, где его нет вообще – оно просто вынуждено это делать из чувства самозащиты. Именно поэтому бездарные фильмы и безграмотные передачи иногда кажутся нам чем-то серьезным и особенным (у меня, в частности, есть великое подозрение, что сегодня выпестовался и существует отдельный вид режиссуры, сознательно эксплуатирующий это свойство психики.).

Но, во-первых не всегда на этом можно выиграть. Как я уже говорилось, при определенном количестве информационных «пробок» раздражение становится сильнее любопытства и зритель просто выключает вашу передачу. Манипулировать подобным образом тоже не так-то просто. Во-вторых, если мы считаем себя все-таки режиссерами, операторами и журналистами, а не клубными манипуляторами, оставлять такую возможность донесения своих чувств и идей до зрителя на потребу случая, а то и просто забывать о ней негоже, правда?

Но есть и другая сторона у этой проблемы. Дело в том, что, работая с экраным изображением и звуком, мы прежде всего передаем зрителю некую ИНФОРМАЦИЮ. И от внятности, точности, ясности нашего языка, не только вербального, но и невербального, т.е. от ясности наших образов, кадров, монтажных ходов и остальных элементов которые и служат символиккой экранного языка, зависит, поймет ли нас зритель или это будет разговор с ним, пусть на замечательном, но непонятном ему языке.

Другое дело, что тут не следует перегибать палки. В конце концов, если для обсуждения качества тех же джинсов, нам может хватить и междометий, то для разговора о проблемах более сложных и серьезных требуется и более сложный, развитый язык. Давайте попробуем говорить здесь о нашей профессии, пользуясь словарем бича-алкоголика или нового русского из анекдотов, получится? Так что не стоит уподобляться авторам “Просто Марии” и т.п. сериалов. Это, в конце концов, пошло. Желание быть понятым и унижение до уровня идиота, ради его признания - разные вещи. Я останавливаюсь сейчас на этом только потому, что сегодняшней эфир в своей массе почему-то считает своим долгом угождать именно самым низменным потребностям, которые, конечно же, есть в каждом из нас, но потакать которым, простите, все же аморально. В конце концов, если человек не

понимает фильмов Тарковского, Феллини или Бергмана - в этом виноват он сам, а не авторы фильмов.

Но как же человек, смотрящий фильмы разных режиссеров, операторов, сценаристов, понимает их киноязыки, которым его, в отличии от нас, никто никогда не учил, и часто ему не требуется даже знания вербального языка на котором говорят герои или диктор, почему “национальность” фильма нередко не имеет никакого значения (разве что как определение жанра фильма, напр. «индийское кино») и почему иные зрители не воспринимают с экрана ничего, кроме новостей, “дедиков” и “Тропиканок” - эта важнейшая для режиссера проблема и упирается в понимание, что же такое язык на котором мы разговариваем со зрителем.

Всё понимание языка искусства основано на общих для человеческой психики законах. Точнее - на общих корневых инстинктах, архетипичных структурах психики и законах восприятия. Все это добро человек приобретает в вечное пользование, по некоторым данным, в момент зачатия и оно, в выявленном или подсознательном состоянии, в значительной степени управляют психикой любого человека всю жизнь.

Если бы мы родились в пещере или на пальме, этих корневых проявлений – плюс острый, наблюдательны глаз, твердая рука и талант – может и хватило бы для того, чтобы прослыть художником среди нам подобных. Но беда в том, что люди, обладающие этими качествами были и тогда, и всю историю человечества, и сейчас. И каждый их них привносил СВОЕ видение мира, СВОИ пристрастия, а затем и знания своих предшественников в ту самую систему знаков, которая называется языком художественного творчества, формируя, эстетически обрабатывая эту самую корневую психику.

Более того, подстрекаемая ими значительная часть человечества так же предпочла этот эстетизированный вариант, соблазнившись его красотой, точностью и глубиной, и начала уже ТРЕБОВАТЬ от художников все более утонченной подачи этого грубого материала, называемого человеческой природой. Публику уже не удовлетворял миф о Данае и он постепенно стал сказкой о Золушке, а затем превратился в такое огромное количество рассказов и романов, поэм, пьес и фильмов, что перечислить их теперь, наверное, просто вне человеческих возможностей.

То есть в истории человечества таким образом получился как бы ряд “геологических пластов”: на незыблемой платформе корневой психики сначала выросли определенные верования, от них произошел миф, который стал почвой для легенд и преданий. Из них, в свою очередь, выросли религии, потом притчи и сказки, а дальше буйным цветом расцвели все трагедии и романы, комедии и поэмы, картины, оперы, симфонии, балеты, фильмы и т.д.

Вот простой пример. С самой зари человечества солнце ассоциировалось с высшими силами. Поскольку солнце далеко и высоко, был найден его близкий и доступный предмет-заменитель - огонь. Костровой огонь стал соотноситься с солнцем и возникло огнепоклонничество.

Оно, в свою очередь, породило легенду о божественном происхождении огня, которая, после определенной эстетической разработки - у меня язык не поворачивается сказать “примитивной” - возник миф о Прометее. Прометей в этом мифе является, собственно, аллегорией укрощенного огня: прикованный титан, вечно мучающийся (читай - горящий), но не умирающий (ср. с мифологией богов-солнц).

Затем эта символика переносится с огня кострового на другие, в частности свечи. Свеча становится знаком-сигналом обращения к Богу, маяком что ли (семисвечники Ветхого Завета) и в этом смысле отстоит еще недалеко от костра, хотя и приобретает некую двусмысленность расшифровки - одновременно символ и Бога, и обращения к Богу, - т.е. становится уже метафорой.

И только потом, постепенно, благодаря уже религиозно - культурологической обработке высокого уровня, свеча уже становится общеизвестным символом души - т.е. высоким религиозным и поэтическим образом, имеющим многозначную расшифровку.

Вот так, постепенно наращивая количество и изменяя качества смыслов предметов и явлений-символов, и был создан тот пласт культуры, который уже давно является для человечества второй реальностью и воздействует на человека, определяя его восприятие, поведение, чувства и мысли ничуть не меньше чем реальность материальная, хотя он сам об этом может не и подозревать.

А как можно расшифровать такое простое действие, как купание? Попав на экран, оно тут же становится знаком. Чего? Очищения, крещения, освобождения... Знаком ЧЕГО оно станет, зависит от контекста, в котором мы его используем. Но используя его случайно, мы и получим случайную подсознательную (вплоть до противоположной, разрушающей замысел) расшифровку зрителем, даже если купающиеся в деревенском пруду дети стоят всего лишь в качестве перебивки.

Имеет значение все: чистая или грязная вода в пруду, количество и возраст купающихся, цвет воды, окружающий воду пейзаж, его плотность, цвет, световая насыщенность, абрис, в реке, озере, пруду или луже, большой или маленькой купаются люди или голуби, или люди и голуби вместе, в каком темпо-ритме происходит действие и т.д.

Вот такое нам досталось наследство. Можно, конечно, попенять предкам за то, что столько взвалили на нашу бедную голову. Но в оправдание им можно сказать только, что стремление к красоте, гармонии, творчеству и символизации понятий является так же корневым свойством человеческой души, хотя, к сожалению, и не таким, может быть, ярким и агрессивным в проявлениях, как жажда власти, секс или голод. Так что предки просто не могли поступить по другому. И сегодняшний телевизионщик, сажая в эту почву свой сюжет, должен помнить, что чем глубже уйдут его корни, чем шире они разойдутся по всем пластам культуры, тем больше соков потечет по ним, тем выше и крепче станет его собственное дерево.

16. ЯЗЫК КАК СПОСОБ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ

«Информация нужна для управления».

Н. Винер

Монтаж – это язык. Данное утверждение в своей банальности сомнению не подлежит. Но, раз это язык, а кадры – его элементы (или, по формулировке С. М. Эйзенштейна, иероглифы), то значит он должен подчиняться каким-то свойственным любому языку законам и выполнять свойственную ему задачу. А это поможет понять и общие принципы его функционирования (сложные и психологические явления, как известно, легче всего понять по аналогии с более известными схожими с ними), и способы их использования в нашей ежедневной практике.

Тем более, что экранный язык, как и любой другой, одно из самых совершенных средств манипуляции вниманием и убеждения. А значит и знать эти законы любому телевизионщику, что называется, сам Бог велел.

Но прежде чем подступиться к языку малого экрана, нам придется (увы?) немного разобраться с чисто теоретическими понятиями о языке как способе передачи информации. Хотя – почему теоретическими? Скорее, опять же, с обобщенными, т.к. в реальности все они работают в любом общении. Но «чистых» практиков прошу запастись чуточкой терпения.

ВЕРБАЛЬНЫЙ И НЕВЕРБАЛЬНЫЙ ЯЗЫКИ.

Известно, что человек располагает двумя системами коммуникации или, двумя языками: вербальным (т.е. словесным) и невербальным. В невербальный язык входят жест, мимика и т.п. способы неречевой передачи информации, а так же визуальные и звуковые образы геометрические фигуры, рисунки, фотографии, предметы... Сюда же мы, естественно можем отнести кино-, видеообразы в т.ч. и его элементы: кадр, его детали, композицию, свет, цвет, звук, а так же монтажную склейку и общую композицию (архитектонику), жанр, атмосферу и т.д. Невербальная информация становится таковой не только в результате ее передачи (в этом случае она может быть подсознательной или даже инстинктивной), но и в результате ее восприятия.

Не стоит только путать невербальную информацию с 1-й сигнальной системой (помните, у Павлова?), существующей и у животных и человека, как у одного из физиологических видов. Разница состоит в том, что 1-я сигнальная система является сигналом, запускающим в действие определенную инстинктивную схему поведения, как бы спусковым крючком обязательного действия, Павловским звончком или лампочкой, предполагающим всего несколько вариантов ответа (голоден - буду есть, сыт - не буду; противник сильнее - спрячусь или убегу, слабее - нападку или отвернусь).

Животное не воспринимает язык как информацию, т.к. информация предполагает, прежде всего, содержание понятийного ряда о прошлом, настоящем или будущем, передаваемое одним субъектом другому. Языка нет без говорящего (в смысле - передающего информацию), но языка нет и без воспринимающего, понимающего эту информацию. Попробуйте обратиться к глухому - и вы увидите всю бессмысленность языка. Попробуйте поговорить с иностранцем, не знающим языка, на русском - эффект будет почти тот же. Почти. Потому что в отличии от глухого, мы услышим его интонации, а

иногда даже сможем смутно догадаться, о чем он говорит. Ну а если в ход пустить жесты, предметы, усилить мимику и перейти с осмысленного, но непонятного языка на эмоционально ярко окрашенные возгласы - глядишь, до чего-то и договориться можно. Теорию относительности, конечно, не обсудишь, но качество джинсов - вполне.

Невербальная информация становится таковой не только в результате способа ее передачи и содержания (в этом случае она может быть подсознательной или даже инстинктивной), но и в результате ее восприятия.

ЯЗЫКОМ ЯВЛЯЕТСЯ ЛЮБАЯ ЗНАКОВАЯ СИСТЕМА, СЛУЖАЩАЯ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ И ПЕРЕДАЧИ ПОНЯТИЙНОЙ И (ИЛИ) ЧУВСТВЕННОЙ ИНФОРМАЦИИ ЧЕРЕЗ СТАБИЛЬНЫЙ РЯД СИМВОЛОВ, ПОНЯТНЫХ КАК ПЕРЕДАЮЩЕМУ ИНФОРМАЦИЮ, ТАК И ВОСПРИНИМАЮЩЕМУ ЕЕ.

Т.е. язык - система общения посредством символов. Если, повторюсь, отсутствует корреспондент - т.е. лицо, передающее информацию, либо реципиент - лицо, эту информацию получающее, либо используемая сим-вольная система не понятна реципиенту – язык отсутствует.

Но! Что в этих теоретических рассуждениях может пригодиться ТВ-практику? Режиссер - профессия практическая. Значит, вся эта теория нас может интересовать только в том случае, если мы это можем использовать в нашей работе.

Еще чуточку терпения. Следующее определение имеет непосредственное отношение к работе на экран:

ЯЗЫК, КАК ЗНАКОВАЯ СИСТЕМА, СООТНОСИТСЯ НЕ ТОЛЬКО С СУБЪЕКТАМИ, ПЕРЕДАЮЩИМ И ВОСПРИНИМАЮЩИМ ИНФОРМАЦИЮ, НО И С ПРЕДМЕТОМ РАЗГОВОРА.

Представьте, что мы попадаем на урок литературы и слышим: «Относительная конгруэнтность Чехова с Пушкиным при их девиантности относительно общего массива данных русской литературы позволяет экстраполировать уравнение $X*Y_n=Z$, где X = общий массив, Y = индивидуум в n -ной степени гениальности, а Z = общее состояние измененного массива, на иные отрезки как общую формулу».

Или школьная математичка вдруг заголосила бы:

“Вот перед вами дорога железная,

Поезд Москва - Петербург,

Ванечка едет со скоростью Игрек,

Косточек сколько вокруг...”

А в итоге дает задание вычислить количество косточек русских по бокам дороги.

Вы думаете - так не бывает? Как бы не так! У меня дома до сих пор хранится несколько сценариев подобного рода. Один из них начинался прямо как моралистско-философский роман:

“Ни что в жизни не проходит даром, за все приходится платить. И чем легче и беспечней жизнь, тем тяжелее расплата.”

Как вы думаете, о чем это? Не догадаетесь! Это – отчет о работе транспортной милиции за 3-й квартал.

А одна местная студия как-то сообщила, что “в городе появились первые туалетные ласточки”. Вы таких видели?

Да откройте любую газету, послушайте журналистов любого радио и телевидения – чего только не наслушаешься, каких перлов! И это в родном «великом и могучем», где любой грамотный школьник поправить может. А то, что нередко делают на ТВ с картинкой и каким языком излагают зрителю невербальный ряд, порой даже косноязычием назвать трудно. И это не смотря на то, что экранный язык разрабатывается уже столетие и основные правила его использования ничем не отличаются от правил любого другого. Коротко их перечислим:

1. Говоря о предмете можно использовать несколько символических языков, но все они должны быть **ЖЕСТКО СООТНЕСЕНЫ С ТЕМОЙ И ОБЪЕКТОМ РАЗГОВОРА**.

Попросту говоря, снимая сталелитейное производство, не стоит монтировать его с церковными куполами, если конечно не стоит задача сделать плавку символикой ада (но и этом случае надо быть осторожным – подобные стыки надо тщательно готовить предыдущими кадрами и монтажными ходами).

2. Символики языков должны быть **БЛИЗКИ ПО ЖАНРУ** друг к другу и к произведению и обязательно иметь **МНОГО ТОЧЕК ПЕРЕСЕЧЕНИЯ**. Эти точки могут существовать как в самих языках, так и быть выстроены автором, но в любом случае они не должны противоречить общепринятым значениям используемых символов, хотя и могут получать новое, расширенное звучание, более объемную расшифровку. Кстати, именно этот прием часто дает самые простые по средствам, но художественно точные решения.

Яркое нарушение этого закона - те самые “первые туалетные ласточки”. Человек, ничтоже сумняшися, взял журналистский штамп “первые ласточки”, а поскольку речь шла о первых в городе общественных туалетах, просто подставил слово-тему. Формально, даже первое правило соблюдено. А в результате – мутант-уродец.

3. Используя какой-либо символ необходимо знать как его **ОБЩЕПРИНЯТЫЕ ЗНАЧЕНИЯ**, так и **ВОЗМОЖНЫЙ СЕМАНТИЧЕСКИЙ РЯД**, т.е. толкования принятые в адресной и других социальных зрительских группах, чтобы **ПРИ НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫХ АССОЦИАЦИЯХ ОТСЕКАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ТАКИХ РАСШИФРОВОК**.

Допустим, мы делаем некую передачу и вводим в нее один из религиозных символов Христа - рыбу. Если это произойдет без определенного подготовительного ряда, знаете, как расшифруют этот символ психологи? А ведь сегодня Фрейда знают не только они. Или снимаем героя, который носит шляпу с обвисшими полями, и если случайно левое поле свесится больше правого, любой, прочитавший самую известную работу З. Фрейда (а таких не так уж и мало) воспримет это как заданный автором знак сексуального комплекса героя.

А представляете, что будет, если у вас в передаче, даже в совершенно разных кадрах появятся кузнец с молотом и колхозница с серпом? А детская передача под названием “Тук-тук”(была такая на одной из ТРК) - это в нашей-то стране, где слово “стукач” известно детям с детского сада, как и другая расшифровка: “Ты что, тук-тук?!” Я уж не

говорю об опошлении многих символов и слов - увы, и это тоже приходится учитывать (тут, по моему, немало примеров найдет каждый).

4. Кроме понятийной природы, необходимо УЧИТЫВАТЬ ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ СИМВОЛА И ЕГО СИЛУ В СООТНЕСЕННОСТИ С ДРУГИМИ ЗНАКАМИ.

Это значит, что не учтя эмоциональную силу воздействия символа можно получить нежелательный акцент, или наоборот, “просадить” эмоциональный накал эпизода и тем самым потерять внимание зрителя.

5. ЛЮБОЙ ЗНАК на экране, вне желания автора, ИМЕЕТ ДЛЯ ЗРИТЕЛЯ ЗНАЧЕНИЕ СИМВОЛА, который он пытается расшифровать. Если расшифровки не происходит, то возникает “информационная пробка”, мешающая воспринимать информацию. Несколько таких “пробок” вызывают нарастающее подсознательное раздражение, которое в итоге может привести к отторжению всего просматриваемого материала.

Именно поэтому речь режиссера и сценариста, оператора и монтажера с экрана – в данном случае я говорю о языке изобразительном – ВСЕГДА должна быть абсолютно осмысленной. Представьте себе человека, который что-то рассказывает, неожиданно перебивая свою речь какими-то совершенно бессмысленными словами, а то и целыми предложениями и даже абзацами. А пока мы бьемся над их смыслом и пытаемся соотнести их с предыдущими фразами и всем рассказом в целом, снова начинает говорить по теме. При этом мы, к тому же, не можем даже спросить, что эти слова и фразы означают. В конце концов, наслушавшись таких “отступлений” и не найдя в них хоть какого-то смысла, мы решим, что он просто заговаривается и постараемся побыстрее связаться с ближайшей психушкой, так? И вся его речь, какой бы умной она не была в своих “светлых” местах, будет воспринята нами как бред сумасшедшего. Вот теперь включаем телевизор и ставим диагнозы :-)

17. ОРФОГРАФИЯ МОНТАЖА

Что монтируется, а что не монтируется? Этот вопрос слышишь так часто, что невольно хочется придумать ответы на него.

Но каждый, кто всерьез занимался монтажными экспериментами, не принимая на веру примитивную «школу» «мэтров от режиссуры» областных телестудий, знает – монтируется все, если знаешь, почему «клеишь» именно эти кадры и именно в таком порядке. Т.е. если в склейке заложен некий смысл. А значит, она соответствует монтажному принципу.

«В жизни все монтажно, - говорил В. Шкловский, - нужно только понять, по какому принципу»

Более того, самый, с точки зрения элементарной грамотности, «правильный» монтаж, но сделанный без учета монтажного принципа соотнесенности кадров, неосмысленно, выглядит на экране страшно корявым, склейки получаются «дергаными».

Все это соответствует принципам нормального человеческого мышления: бессмысленная фраза, как бы грамотно она не была выстроена, бессмыслицей и останется. В то же время сознательное нарушение филологической правильности и даже орфографии сплошь и рядом используется в литературе для достижения определенных эффектов и придает ему и живость, и художественное своеобразие. Но – только если служит какой-то цели, а не идет от неумения или желания пооригинальничать. Иначе получается:

«Подкрадывался сумрак бородатый,
Подвязывая сумочку к ребру»

(из рассказа А. Вампилов)

или:

«У памятника Пушки'на
Стоит беременный мужчина,
Одетый в кожаную тужурку,
И ковыряет пальцем штукатурку».

(Н. Бурлюк)

В общем же случае мы все же пользуемся общими правилами стилистики и орфографии языка. Такая же «общая грамотность» существует и в монтаже.

Основные правила «чистого» монтажа настолько просты, их достаточно перечислить:

Легче и чище монтируются кадры, снятые в «восьмерке». Только нужно внимательно следить, чтобы в оба кадра не попал какой-либо запоминающийся объект. Если это произойдет – никакая «восьмерка» не спасет и кадры монтироваться не будут.

Так же внимательно нужно относиться и к оптике. Кадры снятые резко отличной оптикой (широким и узким объективами или углами трансфокатора), вне зависимости от их крупностей и углов, монтируются очень плохо. Между ними лучше поставить кадр или два, снятых «средней» оптикой (F=50...75).

Сильное смещение композиционного центра в соседних кадрах дает скачок («держок»), очень неприятно действующий на зрение.

Для того, чтобы смонтировать общ. пл. с кр. или даже деталью, совершенно не обязательно вставлять между ними средний. В большей степени чистота склейки зависит от углов съемки, оптики и освещенности объекта.

Даже при сильной смене крупностей, кадры одного объекта, снятые с одной точки и даже одного направления монтируются плохо. Чем сильнее смещена точка, тем меньшее изменение крупности требуется для чистой склейки. В этом случае, иногда крупность можно вообще не менять.

В соседних кадрах при монтаже нужно учитывать не только направление движения объекта, но и его темпо-ритм. Несовпадение темпо-ритмов приводит к разрушению движения или его невнятности. Скорость движения объекта в кадре зависит не только от его собственной скорости, но и от скорости панорамирования, расстояния до объекта, крупности съемки и угла объектива (вспомните вид из окна поезда). Скорость панорамирования неподвижных объектов так же надо соотносить с крупностью плана и оптикой камеры.

Не монтируются кадры с резкими контрастами по светам, расположению источника света и цветам (особенно холодной гаммы с теплой).

Панорамы обрывать нельзя.

Разрезанный и повторенный план какого-либо объекта чаще всего выглядит на экране как тавтология.

Никаких правил совпадения или несовпадения звука с изображением не существует. Все зависит от конкретной задачи. Но в общем случае небольшой «захлест» начала звука или изображения относительно друг друга делает склейку мягче.

Несоотнесенность изображения со звуком, соседних кадров в склейке или звуков – опасный, но сильный прием.

И наконец, для достижения определенных акцентных художественных эффектов все эти правила спокойно нарушаются. Только нужно знать – для чего, когда и как. Но это уже тема другого и очень объемного разговора.