

МОНТАЖ

- ДЖОННИ, ПРОШУ ТЕБЯ, СДЕЛАЙ МОНТАЖ!

ЧЕЛОВЕК С БУЛЬВАРА КАПУЦИНОВ

СУТЬ **МОНТАЖА?**



СУТЬ МОНТАЖА:

ВЫЗЫВАТЬ **НУЖНЫЙ** ВАМ
СМЫСЛ

ВРЕМЯ + ВНИМАНИЕ + СКОРОСТЬ ПОДАЧИ



«... Сопоставление двух монтажных кусков больше похоже не на сумму их, а на произведение...»

Сергей Эйзенштейн



+



=





+

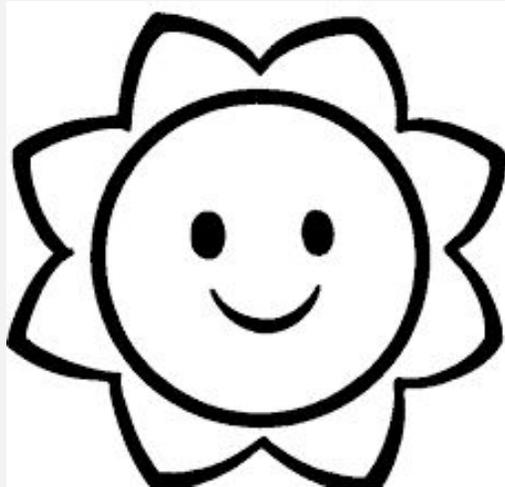


=





+



=



МОЗГ САМ ДОСТРАИВАЕТ ТЕ
ВЕЩИ, КОТОРЫХ ПРОСТО
МОГЛО И НЕ БЫТЬ.

Все что в монтаже достигается за счет собственных ощущений.

ЭФФЕКТ КУЛЕШОВА



+



= sadness



+



= hunger



+



= lust

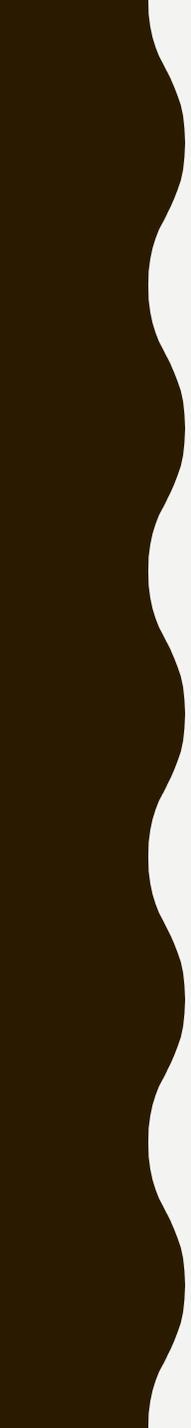
ЧТО МОЖНО ДЕЛАТЬ ПРИ ПОМОЩИ МОНТАЖА?

- Менять местами кадры
- менять смысл
- менять настроение и жанр видео ряда.

пример: (Невыносимая легкость бытия)

- Смена настроения и жанра (музыка, визуальные эффекты, скорость)

Пример (док. Фильм Реки Сибири)



**САМОЕ СЛОЖНОЕ В
МОНТАЖЕ?**

САМОЕ СЛОЖНОЕ В
МОНТАЖЕ?

БЕЗ СЛОВ ДОНЕСТИ ИДЕЮ

ОТЛИЧИЕ СЕРИАЛОВ ОТ КИНО

СЕРИАЛЫ (ПЛОХИЕ)

- все проговаривается текстом
- пример: Сериал Детективы (первый канал)

В ХОРОШЕМ КИНО ВСЕ ПОНЯТНО БЕЗ СЛОВ

- Задание: (один кадр)
- (пример: К.Кислевский Декалог) Жена и муж
- Пример: Список Шиндлера

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ КИНО ПОДКЛЮЧАЕТ ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ ПАМЯТЬ!

- Пример Гришковец
- Хорошая книга подключает к эмоциональной памяти/воображению

ПЛОХОЙ/ХОРОШИЙ/ГЕНИАЛЬ
НЫЙ
МОНТАЖ

ОЩУЩЕНИЕ/ЧУВСТВО МОНТАЖА

Практика-практика-практика (10000 часов)

Правила – Отказ от правил

Западные монтажеры

ВОЗДЕЙСТВИЕ МОНТАЖА

- Управление зрительским вниманием.
- Ассоциации (пример: девочка и мама)
- Аллюзии (сознательный авторский намек на общеизвестный литературный или исторический факт)
- Возникновение неожиданных доп. Смыслов
- Эмоциональная привязка мозга. Сопереживание (Газета)
- Доверие собственным ощущениям.

СТИЛЬ МОНТАЖА

КАДР

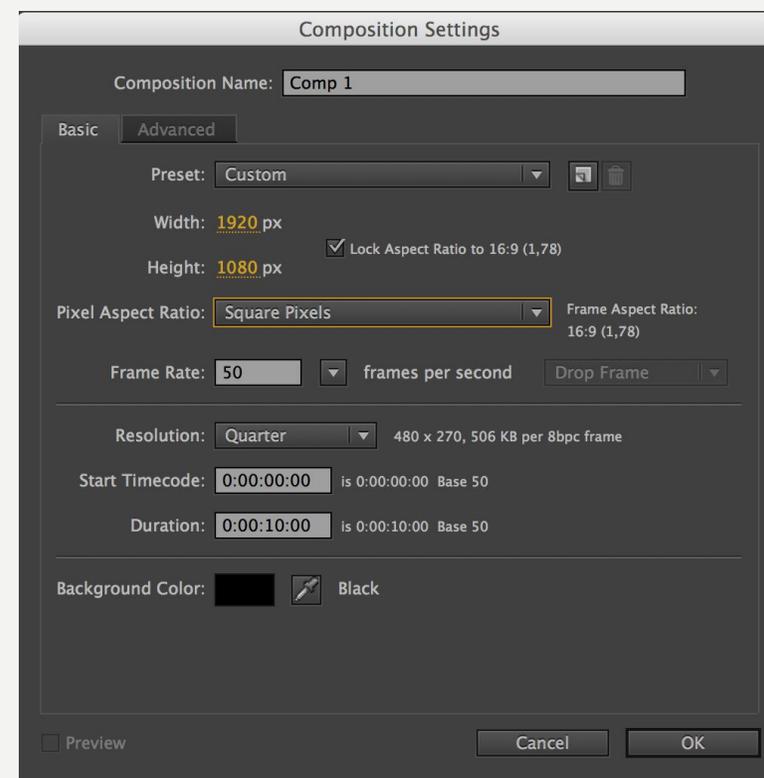
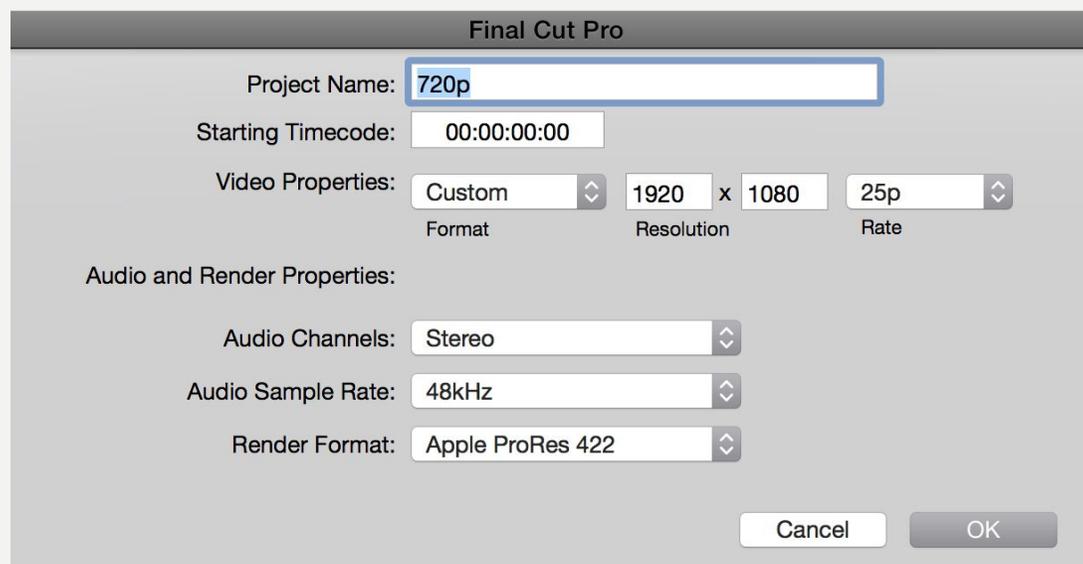
- ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
- ТВОРЧЕСКО/ВИЗУАЛЬНЫЕ

КАДР (FRAME)

КАДР (FRAME)

Технические характеристики:

- Цвет (COLOR/BW/BW+COLOR/I color)
- Размер/пропорции кадра (4:3, 16:9, 2:35, 2:1 и тд)
- Формат кадра (SD, HD, Full HD) + размер пикселя (квадратный, wide, pal, анаморфный)
- Частота (24, 25, 29, 30, 37, 50, 60, 120, 240, 1000)
- Видео формат (mov, h264, proress) /Битрейт (10/20/50/mb)
- Звук (44/48)



ТВОРЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КАДРА

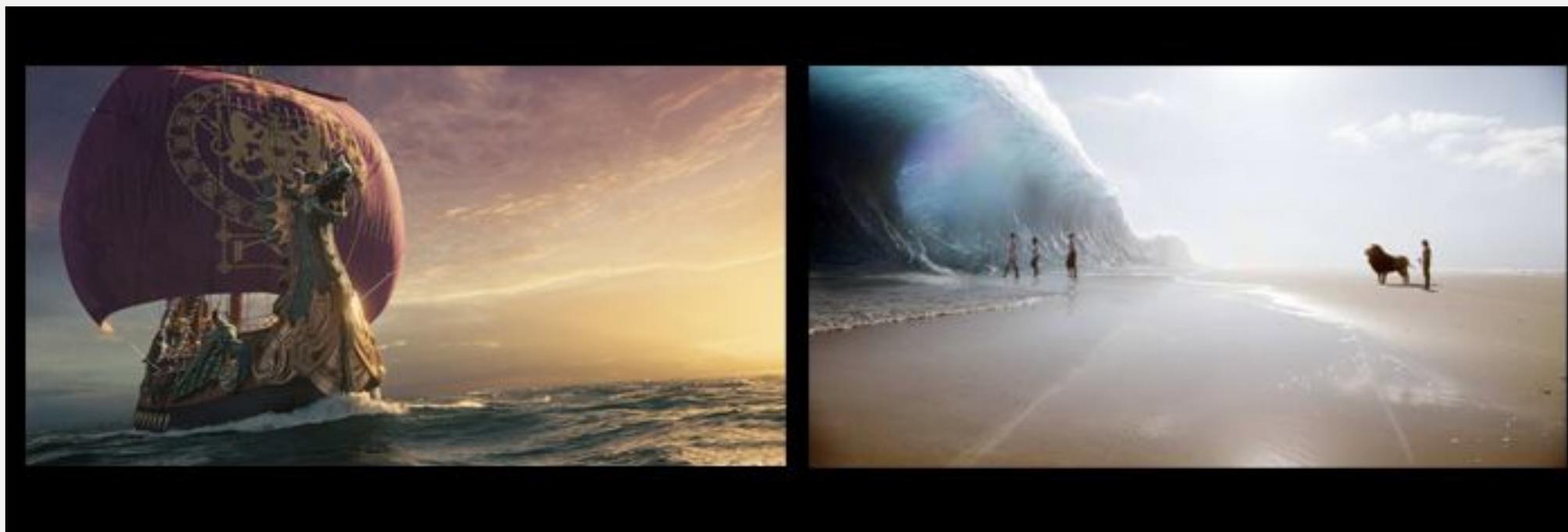
- Крупности кадра (Дальний, Общий, Средний, и тд)
- Состав кадра (видео, фото, графика, анимация, музыка, микс)
- Время кадра (время смены кадра)
- Скорость внутри кадра (растянуто/сжато)

КРУПНОСТИ

- ДАЛЬНИЙ ПЛАН

Из чего состоит: панорамы, пейзажи.

Главный персонаж занимает около 1/3 кадра и меньше. Дальним планом можно показать общее место событий, большую толпу людей.

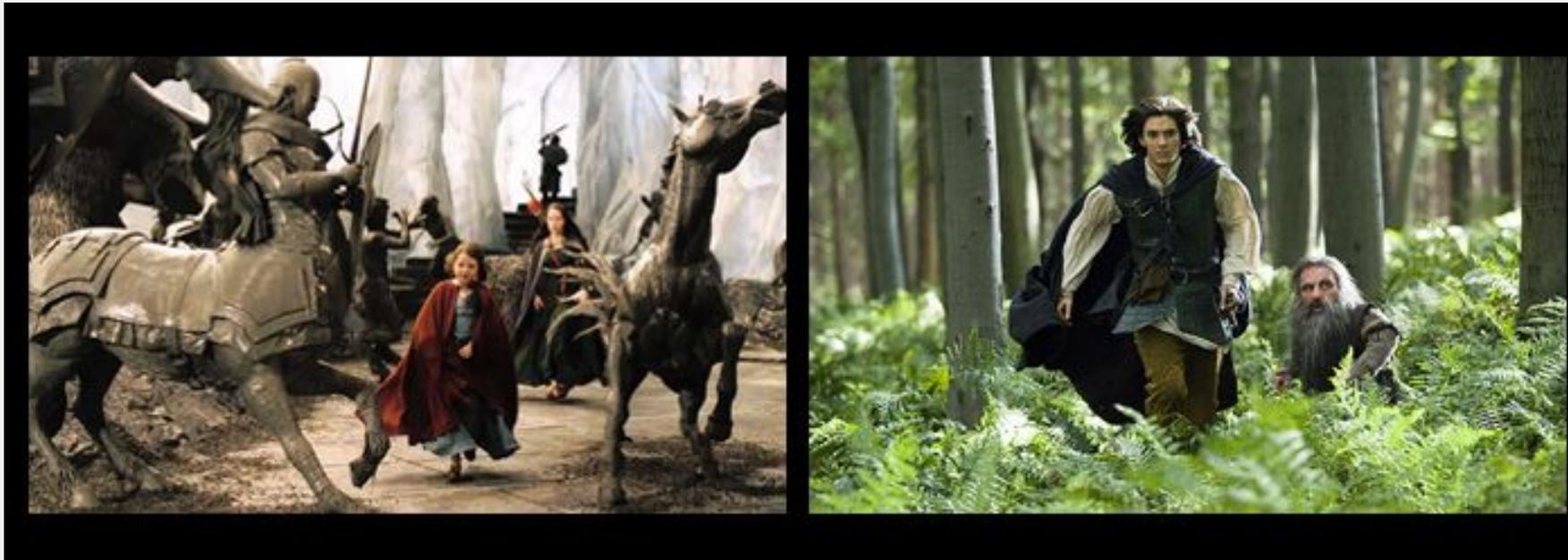


Где чаще всего используют?

Объективы: 18, 20, 24

ОБЩИЙ ПЛАН

- объект съемки уже лучше виден в кадре, чем в дальнем плане. Он занимает примерно чуть больше половины кадра. Человек (или группа людей) виден в полный рост.



позволяет создать впечатление о самом герое.

Объективы: 24-35

СРЕДНИЙ ПЛАН

- чуть выше колена, где-то на середине бедра и над головой есть еще небольшое пространство.



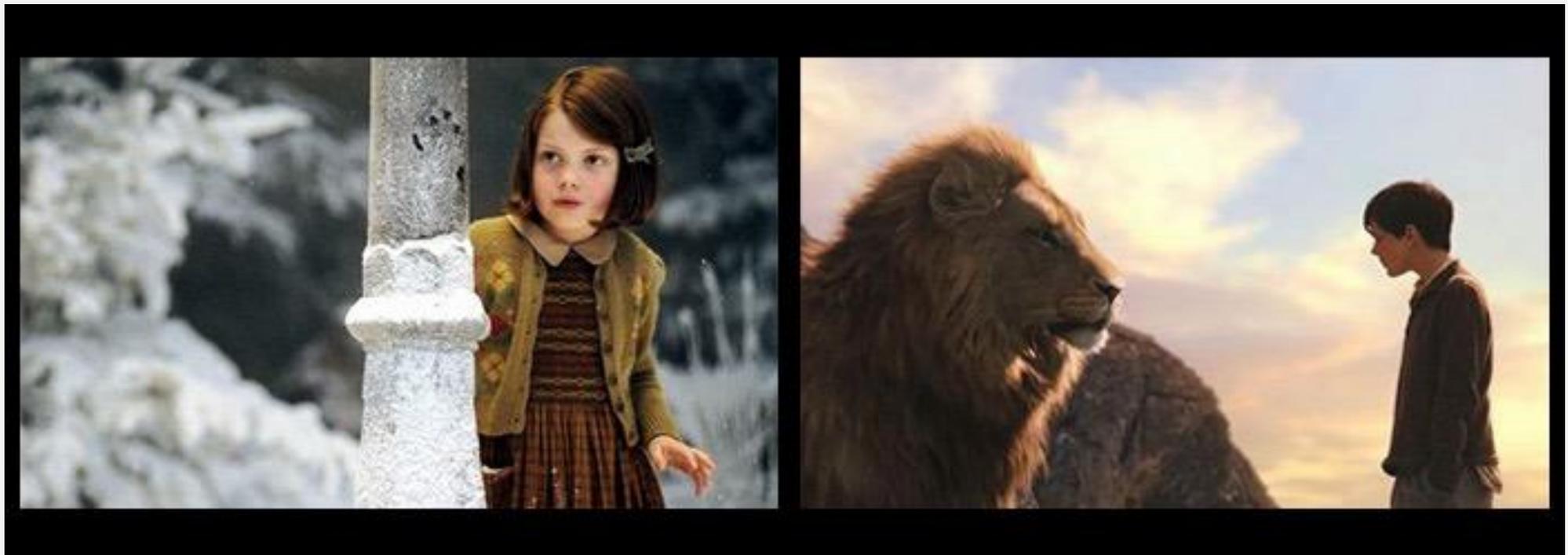
хорошо показывает действия между несколькими людьми

Почему не ровно по калено?

Объектив: 50

ПОЛОВИННЫЙ ПЛАН.

- в кадре половина объекта. При съемке человека – где-то по пояс. Уже хорошо видны мимика и жесты, а фон уже не так определен.



Объектив: 50mm

КРУПНЫЙ ПЛАН

- в кадре уже редко помещаются несколько персонажей, так как в кадре практически одно лицо (от груди до макушки).



план не сильно подходит для съемки динамичных сцен.

Объектив: 85mm

ДЕТАЛЬНЫЙ ПЛАН.

- крупно лицо, глаз, кисть руки, часы, пуговица на одежде, кольцо и всякие подобные мелочи, которые могут что-то рассказать зрителю.



Обратите внимание, что чем ближе герой к зрителю тем теснее связь между ними, тем больше зритель будет сопереживать герою, и ассоциировать себя с ним.

Объектив 135mm и выше

ПРИМЕР

- **Looking at you - Movie Montage**

СЪЕМКА КРУПНЫХ ПЛАНОВ АКТЕРА

- Правила (Общие)
- Пример с iPhone
- Зритель следит за оценками
- Зрителю нужны глаза
- Частые ошибки актеров при съемке крупных планов

СМЕНА КРУПНОСТЕЙ



Правило: Смена через крупность

ИСКЛЮЧЕНИЯ: прием Jump Cut

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

- Перед тем как снимать: поймите какие кадры вам точно будут необходимы.
- Раскадровка / Видео раскадровка
- Монтаж аниматика
- Снимаем вначале все намеченные кадры, потом доп. материал
- Разбор материалов

Пример (видео раскадровки)

ДВИЖЕНИЕ В ФИЛЬМЕ/КАДРЕ

Движение внутри кадра

Движение самого кадра

Искусственное движение

Какие кино-инструменты помогают создавать движение в кадре/в фильме?

ШТАТИВ



ТЕЛЕГА



Плавность
Ровные панорамы

КРАН



СТЕДИКАМ



Бердман



Ковче
Г



GO PRO + СТЕДИКАМЫ С УДЛИНИТЕЛЯМИ



Пример: HardCore

Все экш видео

СЛАЙДЕРЫ



КВАДРОКОПТЕРЫ



МИНИ ТЕЛЕЖКИ



360* ТАЙМЕРЫ



ГИРОСКУТЕРЫ/РОЛИКИ/СИГВ ЭИ/ ЭСКАЛАТОРЫ И ТРАНСПОРТАТОРЫ



Пример:
АЭРОПОРТ

Пример операторов 99 уровня

ДВИЖЕНИЕ В КАДРЕ (ПОСТПРОДАКШЕН)

Графика

Трекинг, Зеленка, Морфинг, Скэил,

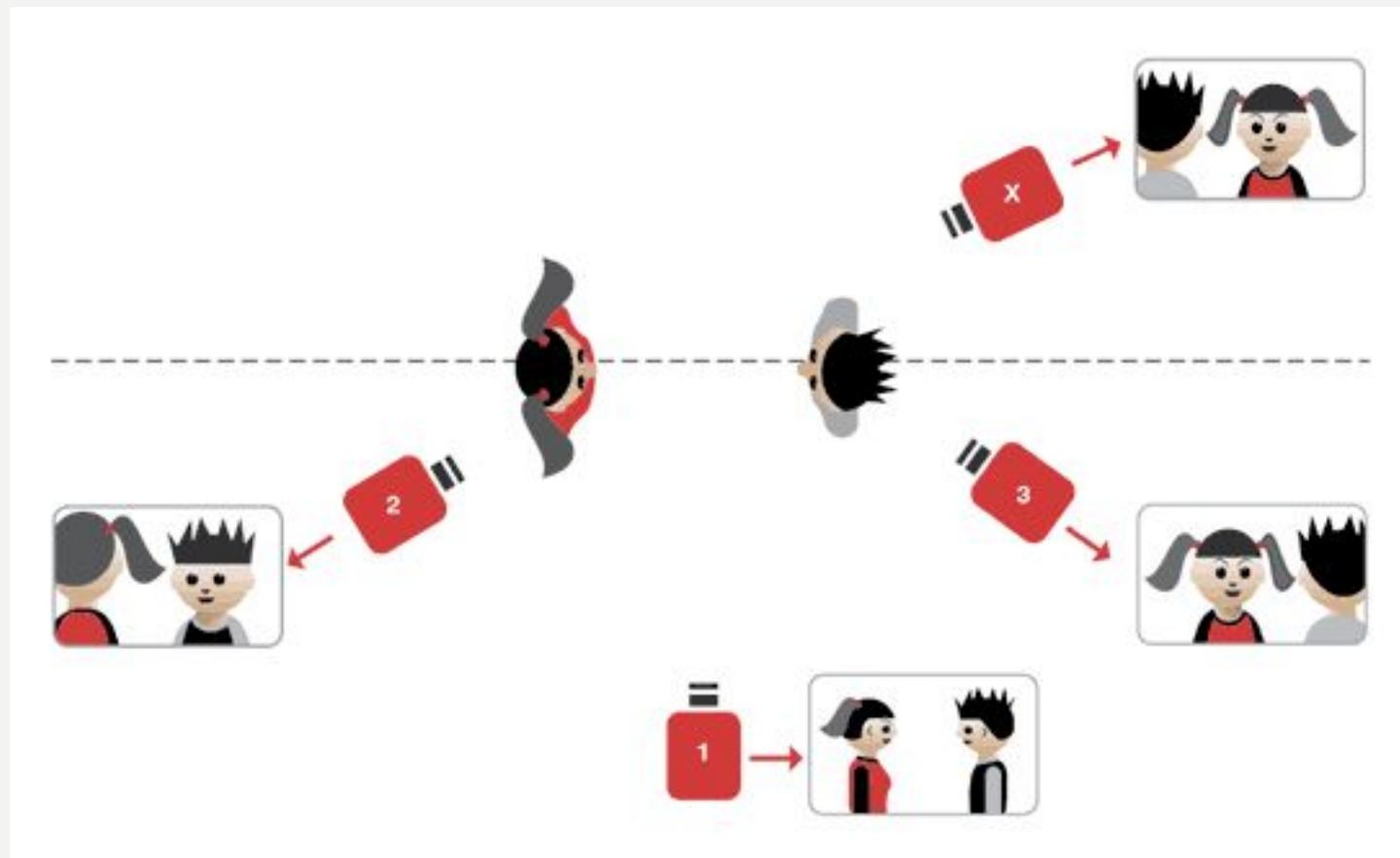
ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ И СПОСОБЫ МОНТАЖА

КЛАССИЧЕСКИЙ МОНТАЖ

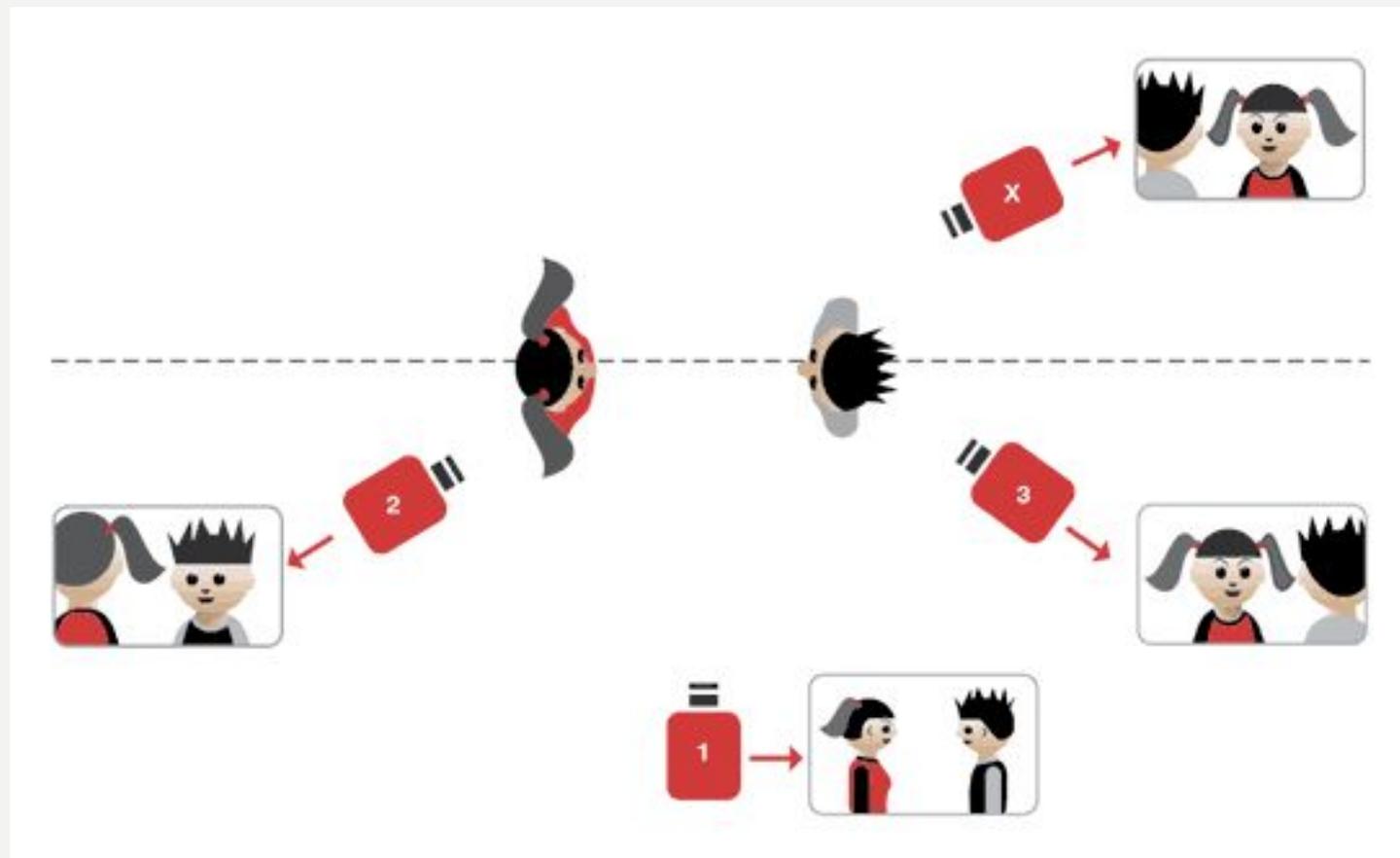
«МОДНЫЙ» МОНТАЖ

ПРАВИЛО 180*

ПРАВИЛО 180 ГРАДУСОВ



ПРАВИЛО 180 ГРАДУСОВ



Пересекать ось можно с помощью панорамы, либо чтобы актер в кадре эту ось пересек

JUMP CUT

- Временной
- Крупностной
- Композиционный

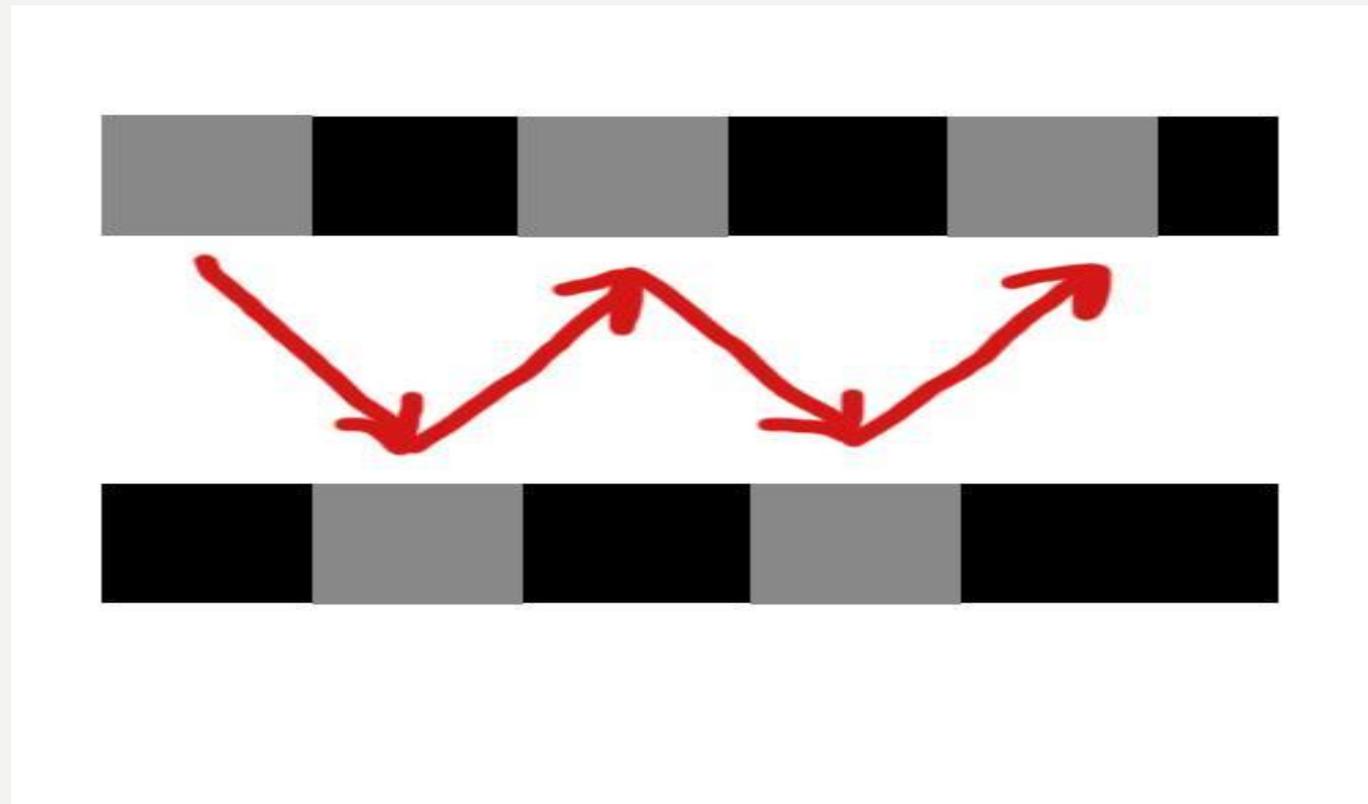
Пример: Горько, Популярные влогеры

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МОНТАЖ

- Длинный
- Короткий

ДЛИННЫЙ

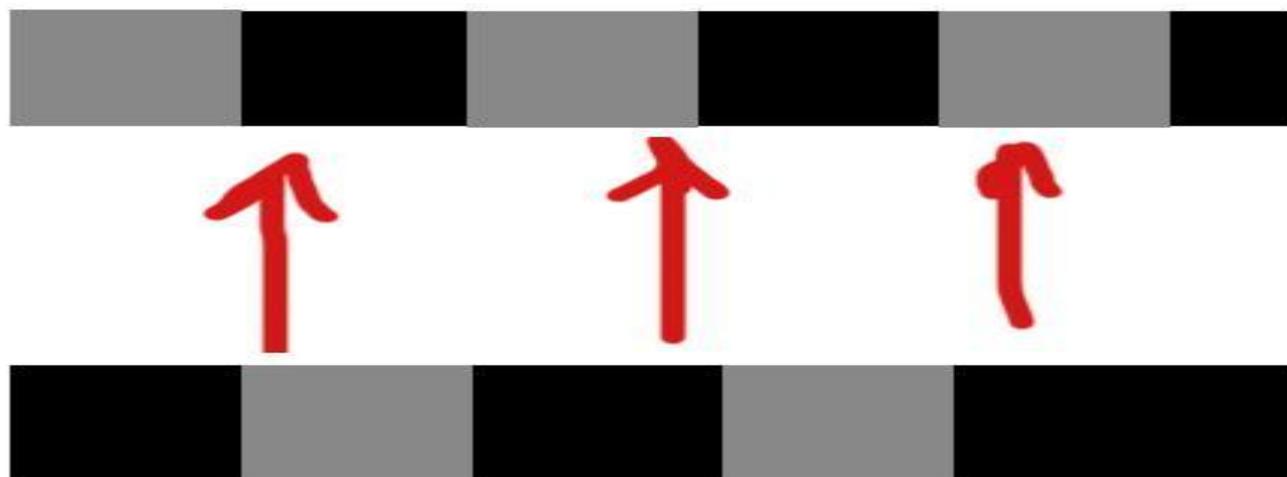
- (промежуточные фазы не показываются) Истории в конце должны сойтись.
(промежуточно может быть касание и расход, не пересекаясь)



Пример NIKE

КОРОТКИЙ

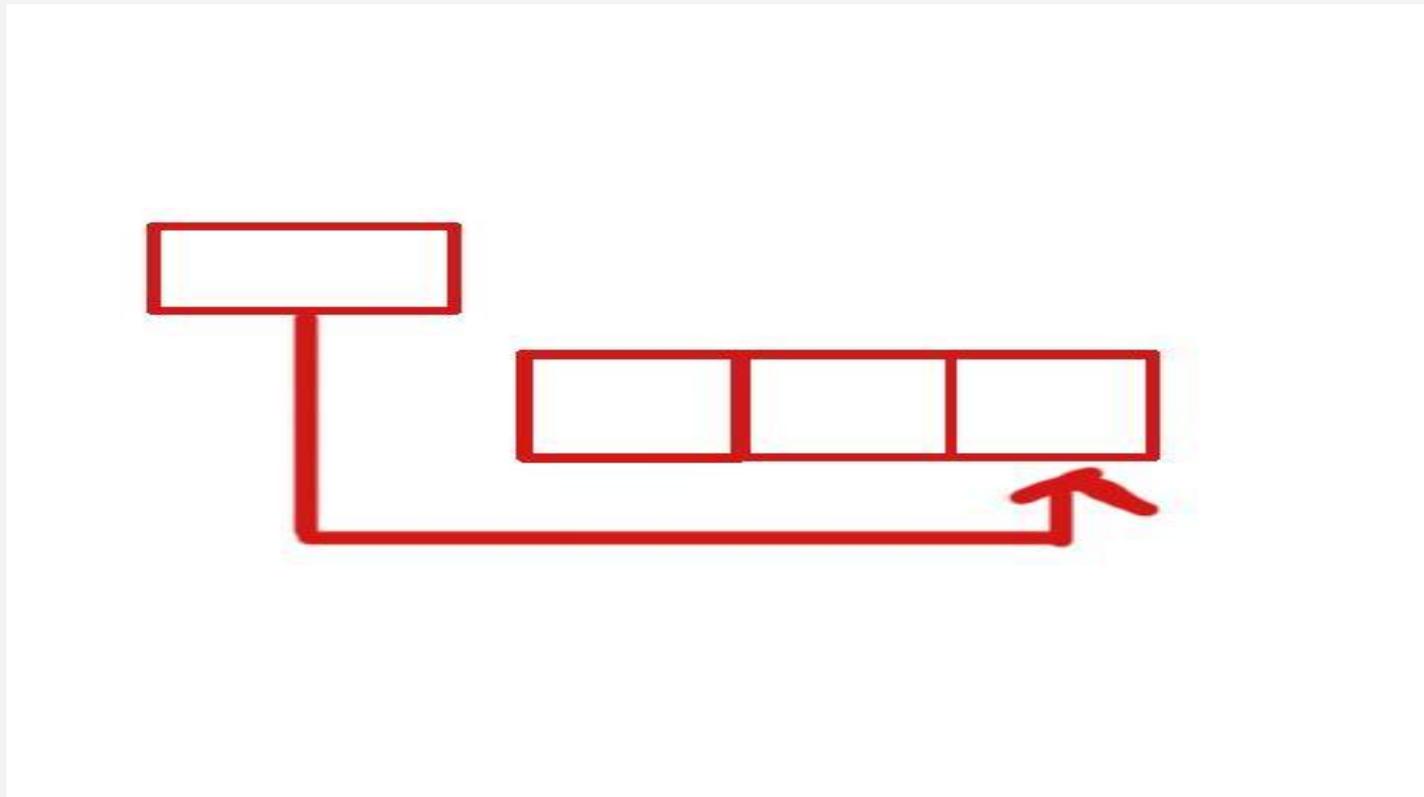
- (одна история сразу же завязана с другой. Действие случается в одной истории сразу же видно во второй)
- обычно этот прием используется для шутки (короткой), а также для создания напряжения.



До 30
сек

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ МОНТАЖ

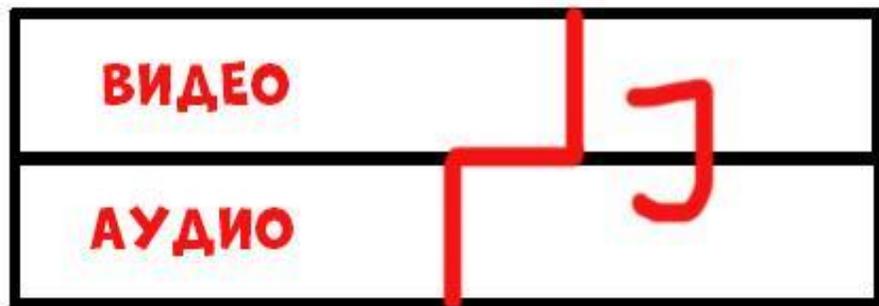
- Действие необязательно должно происходить в одно и тоже время
- Стандартные flashback



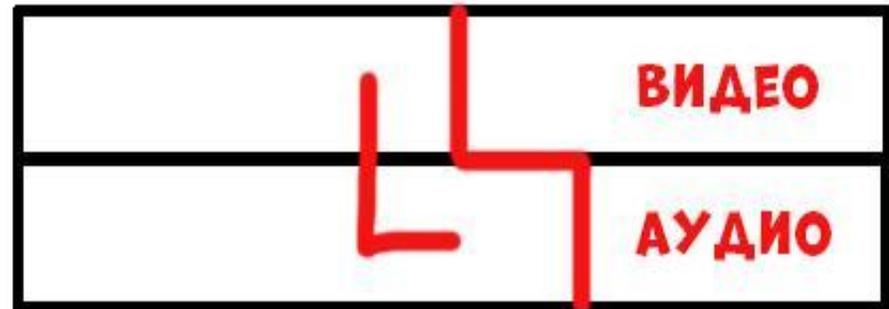
КОСАЯ СКЛЕЙКА (SPLIT CUT)

КОСАЯ СКЛЕЙКА (SPLIT CUT)

J-CUT



L-CUT



MATCH CUT

MATCH CUT

Действие-----действие

Объект-----
Объект

Действие-----Результат

СКЛЕЙКА ДВУХ РАЗНЫХ ПЛАНОВ ЧЕРЕЗ ГРАФИЧЕСКОЕ ИЛИ ВИЗУАЛЬНОЕ
СОВПАДЕНИЕ

ПЕРЕХОДЫ

операторские
(заранее продуманные)

программные

Пример:
Turkish

TIMELAPSE

Пример
СП6

RETIMING

SLOWMOTION/MORPHING

Пример: «Пристегните ремни»

Пример «Морфинг»

ТЕМП И РИТМ. РИТМИЧЕСКОЕ ПОСТРОЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

Пример Одержимость

МАТЕМАТИЧЕСКИЙ МОНТАЖ

- Пример «Лотерея»

ТИТРЫ В КИНО

ОСНОВНЫЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ МОНТАЖА.

- SONY VEGAS
- ADOBE PRIMIÈRE
- FC PRO X
- AVID

YOUTUBE/INSTAGRAM/FB