**Лекция 5**

**Основные монтажные приемы как образное решение построения телевизионного произведения.**

1. Деталь. Глаз человека с бровью и частью носа.

2. Крупный план. Лицо человека во весь экран по вертикали.

Над головой и под подбородком остаются небольшие зазоры между лицом и рамкой кадра. За головой просматриваются плечи.

3. 1-й средний план. Часть фигуры человека, взятая в рамку кадра, чуть выше пояса.

4. 2-й средний план. Фигура человека по колено.

5. Общий план. Человек заключается в рамку кадра так, что над его головой и под его ногами остается небольшое пространство до рамки.

6. Дальний план. Фигура человека в этом случае чрезвычайно мала. Она составляет 1/7, 1/10 часть высоты кадра и меньше. (Рис. 12).

|  |  |
| --- | --- |
|  | В условиях производства вы вряд ли услышите названия всех шести планов. О существовании такого деления по крупности знают единицы. В режиссерских сценариях обычно употребляется деление на "крупный", "средний" и "общий". Но для выбора монтажного решения сцены, для точного определения ее стилистического решения, для обеспечения комфортности восприятия стыка кадров необходимо |

учитывать обязательно все шесть. Все шесть требуются для объяснения принципов монтажа кадров.

В ходу у работников кино и телевидения есть еще два вида крупности планов: микро и макро. В просветительском экранном творчестве они встречаются довольно часто. Эти термины применяются для обозначения крупности при проведении спецсъемок.

Микро - это план, снятый через микроскоп, когда объект нельзя увидеть невооруженным глазом. Так снимаются микроорганизмы, бактерии, инфузории и т.д.

Макро - это как бы промежуточная крупность плана между деталью и микросъемкой. С научной точки зрения этот термин неточен. (Макро обозначает большие скопления или охват очень крупных пространств). Но в обиходе профессионалов кино он утвердился как план, снятый через увеличительное стекло или с применением насадочных линз, позволяющих снять, например, глаза бабочки или "подкованную блоху".

На этом объяснение понимания крупности планов заканчивается. Но остается необходимость проверки понимания. Обычно с первого прочтения или объяснения читатели и студенты склонны грубо ошибаться в определении крупности планов.

Определите крупность плана на рисунке 13.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Вы считаете, что изображен крупный план локомотива? - Ошибаетесь! Если и вы думаете, что средний, - тоже не правы! Какой же это план по крупности?    Но прежде - еще одна каверза...Тот же вопрос: какова крупность?Крупный план аэробуса? Снова ошибаетесь!Ошибаетесь потому, что не выбрали "метр" эталон измерения, единицу масштаба! |

Древнегреческий философ Протагор, виднейший из софистов, сказал: "Человек — мера всех вещей!". Эту мудрость в наше время часто повторяют, не очень вдумываясь в ее глубокий смысл. За ее внешней громкостью скрывается философия нашей созидательной жизнедеятельности. Все, что творит человек, он приспосабливает под свой рост, под свою силу, под свои ограниченные возможности. Согласитесь, что забивать гвозди пудовым молотком слишком утомительно. Есть щи ковшом экскаватора — тоже не с руки. Носить на запястье башенные часы — совсем не элегантно.

Перед режиссером фильма, клипа или передачи в определенный момент возникает задача разработать постановочный проект по литературному сценарию. Это - необычайно ответственный момент в создании будущего произведения. От его профессиональной четкости, глубины продуманности и проработки во многом зависит успех зарождающегося экранного творения и слаженность всего производственного процесса - съемок, монтажа и озвучивания.

Задача, о которой пойдет речь, может быть совсем другой. Завтра у режиссера съемка, а ему пришла в голову новая идея, не требующая дополнительных затрат и техники, но более интересная по выразительности мизансцен, по разбивке на кадры, по степени эмоционального воздействия на зрителя.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  Или совсем иная ситуация - документалист готовится к съемке репортажа. Ему после осмотра места будущего события необходимо на завтра все обговорить с операторами. Таким случаем может оказаться предстоящая трансляция соревнований по легкой атлетике или даже съемка в студии. Во всех случаях, без исключения, режиссеру предстоит продумать и мысленно "прокрутить" все стыки кадров, чтобы зритель не потерял нить рассказа, не заблудился в экранном пространстве, не ощутил грубых "перескоков" с кадра на кадр, "дрыжков" изображения и не подумал, что ноги актрисы принадлежат ее партнеру. Во избежание подобных "ляпов" режиссеру необходимо знать принципы монтажа, как школьнику - таблицу умножения.  |

Каждый раз, на каждом стыке кадров, режиссеру необходимо вообразить, мысленно увидеть, меняющееся изображение в рамке кадра так, как будто все происходит на экране. Он должен четко представить себе последнее положение и крупность объекта или актера в кадре в момент его завершения и изначальное положение тех же объектов съемки в самом начале следующего кадра. Представив быструю смену композиции первого кадра на композицию второго, можно составить впечатление, которое получит зритель от смены планов. Начальная и конечная композиции каждого кадра, первого и всех последующих, рисуется в рамках и представляет собой раскадровку будущего произведения.

Конечно, умение "ощущать" эффект стыка кадров на экране требует определенной натренированности воображения. Со временем собственные попытки смонтировать и проверить на экране воздействие переходов с кадра на кадр приводит к устойчивым навыкам, к умению правильно поставить камеру по отношению к объекту в первом и во втором случае, выбрать масштабе или часть объекта, которую следует зафиксировать на пленку, представить какое впечатление оставит стык кадров в сознании зрителей. Режиссер обязан уметь предвидеть результат своей работы, результат воздействия движущегося и меняющегося изображения своего произведения. Знание принципов монтажа существенно облегчает сложную процедуру предугадывания эффекта воздействия стыка кадров, а без такого умения не может обойтись ни один настоящий режиссер-профессионал.

Первым среди десяти принципов монтажа кадров можно считать "монтаж по крупности". Этот принцип определяет допустимые и недопустимые изменения масштаба съемки одного и того же объекта в соседних кадрах, следующих друг за другом в окончательном монтаже.

Для объяснения мы воспользуемся принятыми и десятилетиями отработанными приемами графического изображения человека и различных объектов в рамках кадров. Кроме того, рисунки в рамках и умение по ним представить себе будущее произведение или его некоторые сцены служат великолепной тренировкой внутреннего видения, столь необходимого режиссерам, операторам и художникам для формирования профессиональных навыков.

Попробуйте себе представить, как воспримется стык 2-го среднего плана человека с 1-м средним! Хорошо или плохо?

Но при это не забудьте задачу: сделать переход с кадра на кадр комфортным, незаметным для зрителя.(рис.17).

|  |  |
| --- | --- |
|  | Плохо!Как воспримется стык 2-го среднего плана с общим (рис. 18).Тоже плохо!.. И в первом и во втором случае зритель почувствует "рывок", ощутит неприятное моргание на экране.В чем же дело? Почему получится такой результат в процессе восприятия?Попробуем еще один вариант. Смонтируем крупный план с дальним (рис. 19). |

И снова плохо!..

А как же сделать, чтобы получилось хорошо? Каковы оптимальные критерии перехода с плана на план?

Столетний опыт кинематографа и полустолетняя практика телевидения дают  вполне ясный ответ на этот вопрос. Но это  не кино и экран в ящике приучили зрителя  к такому подходу при соединении кадров, а  зритель и его психофизиология потребовали этому научиться режиссеров большого и  малого экранов. Одна из особенностей человеческого восприятия заключается в том, что мы легко, без напряжения воспринимаем переход с кадра на кадр, когда они в достаточной мере отличаются друг от друга по  композиции, а следовательно, и по крупности.

Вековая практика показала, что легко и без спотыкания смотрится переход по крупности через  план, от крупного ко второму среднему, от первого  среднего к общему и обратно. Как бы исключение  из этого правила составляют стыки детали и крупного плана, дальнего и общего планов.

Чисто эмпирически было установлено, что отличие в крупности должно быть достаточно заметным,  но не настолько резким, чтобы зритель потерял ориентацию, потерял ощущение, что на экране продолжает действовать один и тот же объект.

При стыке в первых двух вариантах (2-й ср. — 1 -и  ср. и 2-й ср. - общ.) отличие в крупности оказалось  недостаточным. Зрителю покажется, что что-то дернулось на экране, а ничего нового он не увидел,  или, что герой прыгнул вперед в первом случае и назад, во втором, т.е. свершил действие, о котором режиссер не подозревал.

Просмотрев стык кадров в третьем варианте ( кр.  — дальн. рис 19), зритель не сможет мгновенно, как  это необходимо по нашим условиям, установить  идентичность объекта. Он будет вынужден проделать дополнительную работу, определить какому человеку на дальнем плане принадлежит лицо, увиденное им в предыдущем кадре. Один и тот же это  персонаж или два разных героя  были показаны на экране. Зритель  отвлечется от хода развития основного действия и проделает работу, которую обязан был выполнить профессионал.

Точно такая же сложность восприятия возникнет у зрителя, если  ему предъявить на экране подряд  деталь и 2-й средний план, а может быть и 1-й средний. Ничем  не оправданный поиск связи содержания соседних кадров порождает в сознании зрителя неприятное подспудное ощущение торможения действия на стыке кадров. Стык становится грубым и заметным для наблюдающего, которому  необходимо убедиться, что глаз, например, принадлежит тому же человеку, который смотрит на него с  экрана на среднем плане.

Все, что относится к выбору масштаба съемки человека в соседних монтажных планах, в равной степени относится и к выбору крупности соседних кадров при съемке любых других объектов. Переход от  кадра к кадру будет плавным и незаметным только тогда, когда их крупность и композиция  будут ощутимо отличаться, но не принудят зрителя  дополнительно напрягать сознание и искать косвенные подтверждения, чтобы понять, что в соседних  кадрах снят один и тот же объект. Если снимается  муравей или здание вокзала, космический корабль  или слон, для всех случаев принцип остается в силе.  Переход с плана на план, сделанный режиссером с соблюдением этого принципа, будет почти всегда отвечать условиям комфортного восприятия зрителя.  Особенно, если это соблюдается в  многофигурных композициях.

Внимательный читатель, вероятно заметил, что в нескольких  случаях было употреблено выражение: "изменение композиции".  Дело в том, что увеличение или  уменьшение масштаба объекта в  кадре лишь одно из требований  "мягкого" восприятия стыка кадров. Как правило следует еще несколько поменять композицию  плана и сместить центр внимания в  этой композиции. Но это уже  принцип 6-й, который будет рассмотрен позже.

Однако в зависимости от драматургической задачи этот принцип может быть умышленно нарушен,  когда, например, режиссер желает сделать акцент на  каком-то моменте развития действия. Скажем, по  замыслу нужно в этот момент заставить зрителя пережить неожиданное ощущение ужаса, которое одновременно охватило и наблюдаемого им героя.

Альпинист в полном одиночестве долго карабкается на гору в надежде, что увидит своего товарища. Только вдвоем, только в одной  связке, страхуя и поддерживая друг  друга, они смогут спуститься обратно с этих неприступных гор.

На дальнем плане зрителю показывают одинокую фигуру, которая медленно и с большими усилиями, с риском сорваться, взбирается по крутому склону. Наконец, ценой неимоверных усилий ему удается ухватиться за  камень на вершине. Используя последние силы, о  чем можно судить по медлительности движений, он  подтягивается, чтобы подняться на заветную площадку. Его голова уже поднялась над краем, и он заглядывает вперед. Смена кадра. Крупно лицо человека, охваченное ужасом. Снова смена кадра.

Съемка с точки зрения героя. Средний план. За  камнем лежит его товарищ с разбитой головой, наполовину засыпанный камнепадом. Он мертв.

В таком монтажном варианте зритель испытает  ужас вместе с героем, а резкий монтажный переход от  дальнего к крупному, неожиданный сам по себе, подействует на сидящего в зале, как  своеобразный "удар". Он сделает  акцент на смене надежды на отчаяние. Но вместе с тем, нельзя забывать, что акцент — это не правило, а  отклонение от принципа комфортного соединения кадров внутри одной непрерывно развивающейся  сцены. Необоснованное,неопраданное нарушение этого принципа обязательно вызовет у  зрителя подсознательное раздражение от дискомфорта восприятия стыка кадров.  А если таких нарушений будет достаточно много, то  зритель может отнестись даже отрицательно к такому  фильму, хотя в нем будут заложены самые высокие и  благородные идеи. Нечто подобное можно испытать  в некоторых сценах фильмов Ж.Л. Годара. Правда, он  использует такой "ход" совершенно преднамеренно.

Принцип комфортного монтажа кадров по крупности утрачивает свой смысл, когда в соседних планах зафиксированы разные, непохожие друг на друга объекты, и их очертания резко отличаются друг от  друга. Крупность обоих кадров в этом случае может  быть любой, отвечающей режиссерской задаче.

**ВТОРОЙ ПРИНЦИП**

**Монтаж по ориентации в пространстве**.  Этот принцип, пожалуй, один из самых важных,  если ни самый важный для съемок сцен, в которых  участвуют взаимодействующие между собой люди.

Как правильно снять такую сцену? Как правильно расставить камеры в павильоне при съемке передач с количеством участников от двух до ста и более? Как создать для зрителя правильное представление о происходящих событиях?

Начнем самого простого: как поставить камеры,  чтобы два беседующих человека, снятых отдельными кадрами, на экране смотрели друг на друга?

Нарисуем мизансцену (план съемочной площадки).

Мы поставим камеры на первую и вторую точки  (рис.20). На экране получим такой результат (рис.21).

Оказывается, зритель увидит, что оба собеседника  смотрят в одну сторону... Но такого не может быть!

Ну что ж, попробуем другой вариант.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

Поставим  камеры так, чтобы одна снимала обоих, а другая - 1-й средний план того партнера, который с точки 1  окажется на экране спиной к зрителю. Снова показываем мизансцену (рис.22).

Приглядимся к результату на экране: в первом  кадре господин А смотрит на господина Б. В этом  нет никаких сомнений. Но куда, на кого смотрит  Арбузов (пусть у А будет такая фамилия)? Очевидно  одно - не на Брюквина (дадим Б тоже огородную  фамилию). Тогда на кого же? На самого себя!

Увы! Но последний ответ оказывается единственно правильным! (рис. 23).

|  |  |
| --- | --- |
|  | Абсурд какой-то... Но поставьте себя мысленно  на первую и вторую точки съемки, и вы убедитесь,  что изображение на экране на стыке кадров сменится именно таким образом!Перемещение г-на Арбузова с левой стороны экрана на правую и его взгляд на самого себя для зрителя  будет полной неожиданностью и покажется непонятным. Бедный зритель начнет думать над тем, как это  могло случиться, а смысл диалога на экране для него  может отступить на второй план. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Чтобы избавиться от абсурда, попробуем переместить вторую точку съемки, как показано стрелкой  на следующей мизансцене (рис. 24), за воображаемый вектор взгляда г-на Арбузова. Такое изменение  точки съемки внесет принципиальные перемены в  результат на экране (рис. 25). |

|  |  |
| --- | --- |
| Изменив 2-ю точку съемки, мы вернули г-на Арбузова на его законное место в экранном пространстве. Он занял позицию в левой части кадра и обратил свой взгляд на спорящего с ним г-на Брюквина.Мы надеемся, что перенос 2-ой точки съемки помог вам обнаружить некоторую закономерность в  подходе к расстановке аппаратов. Если камеры при  съемке двух беседующих людей располагать на точках, лежащих по одну сторону от линии взаимных  взглядов друг на друга этих людей, то у зрителя, смотрящего на экран, |  |

сложится такое же представление  о расположении двух персонажей в пространстве как если бы он сам наблюдал в жизни это событие  своими глазами. Такая организация съемки и такое  конструирование пространства на экране дают возможность точно и легко ориентироваться зрителю во  взаимодействии объектов меду собой в едином для  них пространстве.

Если мы ведем съемку не одним статичным кадром, а несколькими, то мы, тем самым, в монтаже  неизбежно создаем некое искусственное экранное  пространство, конструируем его. И перед режиссером стоит задача создать такое воображаемое  пространство, чтобы  зритель осознавал его  как целое и единственное. А главное - предоставил зрителю  возможность без затруднении, без лишних умственных операций ориентироваться в нем, как каждый   из нас это  делает в жизни.

|  |  |
| --- | --- |
|  | В общем виде принцип монтажа двух кадров по ориентации в пространстве гласит: съемка двух объектов, взаимодействующих  друг с другом, должна производиться строго с одной  стороны от линии их взаимодействия (рис. 26).  Все точки съемки выбраны правильно, кроме 13-ой.  Этот принцип распространяется на все |

взаимодействующие объекты. Художник и холст. Танк и пушка,  которая по нему стреляет. Журавль и лягушка, которая пытается ускакать от прожорливой птицы. Но все же рассмотрим случай, когда режиссер решил перейти "запретную" линию взаимодействия и  показать событие с другой стороны. Будем  считать, что у него были для этого достаточно веские творческие основания.

Возникает вопрос: как выполнить такую  съемку, чтобы у зрителя осталась ненарушенной ориентация в пространстве, чтобы  тот, ради которого мы трудимся не почувствовал себя дураком перед экраном?

На этот вопрос существует два ответа.

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1-й вариант (рис. 27). Режиссер попросил оператора в момент съемки переместить камеру с точки 13 а на точку 13 б и пересечь линию взаимодействия. Благодаря  такому маневру во время съемки зритель  сам увидел, как произошел разворот пространства вместе с находящимися в нем объектами. |

Это изменение произошло на его  глазах. Все правое стало левым. Но дальше съемку кадров №№ 14, 15, 16 и т.д. следует вести уже  только с той стороны от линии взаимодействия,  которая на плане является верхней. Существует и другой ход для изменения положения объектов в пространстве (рис.28).

|  |  |
| --- | --- |
|  | В этом варианте мы оставили неизменным само  пространство, но поменяли положение объектов в  нем. А это - реальная жизненная ситуация, когда люди движутся в пространстве. Мы только зафиксировали на пленку процесс перемещения и изменения  взаимного их расположения. Камера оставалась все  время съемки на месте, но только панорамировала за  г-ном Арбузовым. |

Теперь нужно учесть, что вместе с  движением Арбузова перемещалась линия его взаимодействия с Брюквиным. В момент, когда объект А  пересек линию "камера - Брюквин", произошло изменение положения героев на экране: А оказался  справа, а Б - слева. Линия взаимодействия - не статичная условная линия, а линия перемещающаяся вместе с взаимодействующими объектами (рис. 29).

|  |  |
| --- | --- |
|  | 2-ой вариант. Панораму можно остановить даже  раньше (рис.30), в мгновение, когда "злодей" Арбузов зайдет за спину стоящего на месте г-на Брюквина. Дать Арбузову выйти из кадра и остановить камеру. И опять продолжить съемку следующих кадров  с учетом новой линии взаимодействия. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Когда в сцене или событии участвуют два человека или два объекта, все достаточно просто. Но по  мере увеличения количества действующих лиц соблюдать принцип ориентации в пространстве становится все сложнее и сложнее.Допустим, что беседу ведут три человека. Посмотрите на план съемочной площадки (рис. 31). Какие  точки съемки выбраны ошибочно, из-за которых  зритель может потерять ориентацию в пространстве,  запутаться кто на кого смотрит в момент разговора? |

|  |  |
| --- | --- |
| Обратите внимание: камеры на всех точках стоят  по одну сторону от линии взаимодействия, т.е. - "правильно".  Правда, в разговор между Арбузовым и Брюквиным встрял еще г-н  Вермишелев. Если рассматривать  съемку по требованиям старых  учебников, то все точки соответствуют генеральной линии съемки, определенной камерой на  точке № 1.Но попробуем перевести результаты такой съемки в раскадровку и проанализировать полученную монтажную последовательность (рис.32). |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Если кадры 1-й и 2-й соответствуют правильной трактовке  сцены в пространстве, то 3-й явно противоречит изначальной  ситуации. Арбузов, который в  действительности смотрит на Брюквина, на экране в результате нашей съемки почему-то изменил объект своего внимания и общается  с Вермишелевым. В самом деле, третий господин по  фамилии Вермишелев подошел к двум нашим знакомым с самого начала разговора, но принять в нем  участие никак не может. Брюквин упрямо не обращает на него внимания, хотя слышит его приветствия.  Его взгляд прикован к Арбузову, который ест его глазами, доказывая свою правоту.Ошибка вскрывается просто, как только проводятся все линии взаимодействия между тремя участниками встречи (рис. 33). Точка 3-я оказалась за линией взаимодействия II -II по отношению ко всем  остальным точкам съемки. |

|  |  |
| --- | --- |
| Вопрос закономерен: как расположить камеры,  чтобы на экране герои действовали также, как на  съемочной площадке?Есть надежда, что вы, уважаемый читатель, уже  достаточно овладели искусством воображения результата съемки, способны представить себе кадр и  человека в нем, смотрящего в совершенно определенную сторону, если вам будет указано с какой  точки идет съемка этого |  |

персонажа на плане съемочной площадки.

Теперь для вас не составит труда  ответить на поставленный вопрос. Конечно, в этом  случае можно вести съемку из любой, но только одной зоны, кроме заштрихованных, и режиссеру  можно не думать, зная этот принцип, о возможной  монтажной ошибке (рис. 34). Это очень важно для  хроник и репортажей, когда нет времени на мысленную проверку соответствия принципу ориентации в пространстве.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Еще десяток лет назад подобные ошибки в расстановке камер в студии телевидения (рис. 31) были  частым явлением. Но и сегодня они время от времени проскакивают на разных каналах, и даже на том,  который так кичится своим профессионализмом.  Для того, чтобы избежать аналогичных оплошностей, чтобы операторам и режиссерам было проще  работать и легче освещать людей в кадре, на телевидении стали вовсю пользоваться "раскрытием" подобных сцен на камеру. |

Сажают гостей за стол почти  в одну линию. Среднему приходится крутить головой, как курице вправо и влево почти на 180 градусов. Мизансцена беседы получается неестественной, но зато (рис. 35)... Работать удобно!

|  |  |
| --- | --- |
| Есть, конечно, еще один безошибочный вариант: поставить одну камеру на 1-ю точку и снять  всю беседу от начала и до конца с этой позиции.  Но это - уже полное убожество. Вот почему возникла острая необходимость в режиссерских  знаниях для ведущих телевизионных программ,  которые подчас диктуют свое непросвещенное  "режиссерское" мнение на съемках.Рассмотрим еще более сложный пример. Идет  заседание в огромном зале. Сидит за |  |

длинным  столом президиум, как полагается. С трибуны  выступает оратор. Широкий зал с несколькими  проходами полон слушателей. (На плане съемки  мы не будем рисовать все так, как описано в тексте, а покажем только некоторых участников, сидящих в зале.)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Перед творчески работающими режиссером и  операторами возникает сложная задача не повториться в композициях десятков кадров, отражающих  ход работы совещания. Но самое главное, не нарушить принцип ориентации в пространстве, не исказить его, не запутать зрителя в расположении действующих лиц. Ситуация весьма характерная для телевидения (рис. 36). С высоты своего уже накопленного опыта попробуйте определить: какие точки съемки режиссер и операторы выбрали без учета ориентации в пространстве?Единственный верный способ разобраться в этой  сложной схеме съемки - нарисовать раскадровку. По  ней можно точно определить, при съемке каких кадров допущены ошибки, какие точки выбраны неправильно. Вглядимся и внимательно проанализируем результат (рис. 37). |

|  |  |
| --- | --- |
| Кадр 1. Выступающий на трибуне смотрит в зал. Его взгляд направлен справа налево. Слушатели смотрят на него. Их  взгляды обращены слева направо.Кадр 2. Оратор стоит на трибуне в полоборота к камере. Его взгляд - справа налево.Кадр 3. Часть зала со слушателями. Их  взгляды получились обращенными в  затылок оратору. Такое положение  сидящих в зале зритель не поймет.Кадр 4. Крупный план слушателя.  Взгляд обращен справа налево. Снова неточность.Кадр 5. Другой слушатель, но смотрящий в лицо предыдущему. |  |

Попробуйте определить в этот момент - где  президиум? Справа или слева от слушателей?

Кадр 6. Средний план членов президиума. Они смотрят в ту же сторону,  что и слушатели. Понять, что на экране президиум, можно только по краю  стола.

Кадр 7. Общий план зала. Обратная ситуация  по отношению к первому кадру.

Кадр 8. Крупный план сидящего в зале. Никак не  монтируется с предыдущим кадром.

Кадр 9. Крупный план оратора. Его взгляд направлен в спину слушателям. Увы!... Тоже не монтируется.

Кадр 10. Общий план зала. Расположение участников совещания в экранном пространстве совпадает с 1-м кадром. Но не соответствует предыдущему.

Такое безграмотное монтажное построение съемки даже самых ответственных мероприятии, убежден, вы наблюдали не один десяток раз и еще не  один раз увидите в будущем.

Что происходит в этом случае со зрителем? Как он  реагирует на подобный репортаж из зала заседаний?

После 4-го и 5-го кадров он запутается в таком  экранном пространстве. Чтобы не утруждать себя  разгадыванием пространственного ребуса, предложенного ему режиссером, он перестанет постоянно  смотреть на экран, а будет только слушать текст, в  лучшем случае, поглядывая временами на предлагаемое изображение.

Но зачем тогда снимать такое изображение, которое только раздражает зрителя? Причем раздражает подсознательно, подспудно, внося в  зрительскую оценку происходящего отрицательные эмоции, вызванные не содержанием, а нелепым пространственным показом этого события на экране.  Рис.37    Что же произошло на нашей съемке? Какие были допущены ошибки и  как их устранить в следующий раз? Об этом читайте в следующем номере.

**Второй принцип (продолжение)**
   Кадры 1,2, 5, 8 и 10 сняты с точек, расположенных по одну сторону от линии взаимодействия "зал - оратор", а кадры 3,4, 6, 7 и 9 - с точек, находящихся по другую сторону от этой линии.
   В таких случаях обычно пользуются самым простым приемом определения, куда должен быть направлен на экране взгляд того или другого персонажа. Для этого режиссер и оператор до съемки решают с какой стороны  от линии взаимодействия они проведут всю съемку.    Соответственно для  этого направления  съемки выставляется свет. А дальше - они следят за тем, чтобы взгляды членов президиума и    оратора во всех кадрах были направлены так, как в   первом кадре. В нашем примере - справа налево, а взгляды всех сидящих в зале, независимо от крупности плана и места, занимаемого слушателями, - слева направо.
   Соблюдать этот принцип весьма просто. Главное - не забывать, что взгляд оратора в любом снимаемом кадре должен быть направлен в левую сторону от камеры, а взгляды всех слушателей - только вправо от аппарата.
   Когда оператор ведет съемку, он  всегда смотрит в визир и через него видит, в какую сторону от объектива направлен взгляд человека,  которого он снимает: вправо от камеры или влево. Опытный режиссер тоже без труда, находясь       рядом, по действиям оператора и направлению съемки может определить, будет ли снимаемый в данный момент кадр удовлетворять в монтаже требованиям принципа ориентации в пространстве или нет. И если оператор "заблудился" в создаваемом экранном пространстве, то откорректирует его работу с камерой (рис. 38 и 39 )

  Такой элементарный подход к выбору направлений съемки без особых мысленных усилий гарантирует грамотное монтажное решение репортажа или передачи.
   Можно предвидеть, как это ни один раз бывало в творческой практике кино и телевидения, что оператор, особо кичащийся своим "творческим началом", на требования режиссера провести съемку, соблюдая этот принцип, взорвется от негодования. Он безапелляционно заявит режиссеру, что тот узурпирует его право творческой свободы, "зажимает" его особое художественное видение и сковывает возможности импровизации.
   Такому оператору режиссер может предложить обескураживающий "компромисс". Например, в кадре 3 камера может во время съемки пересечь линию взаимодействия (рис. 40) или направление взгляда оратора, что - одно и тоже.
 
   Простейший прием - и ущемленное самолюбие оператора получает сатисфакцию. Но при этом обязательно стоит произвести обратное пресечение линии взаимодействия в кадре 7. Кроме того, кадр 5 поставить после кадра 7 или исключить совсем. А кадр 9 поставить в монтаже между 4 и 6. Такое монтажное решение не свяжет творческой свободы даже самого "задиристого" оператора, но потребует от него проявления более высокого профессионального мастерства в постановке света и съемке движущейся камерой.
   Кстати, к сведению "задиристых" операторов! Требовательный и профессионально жесткий режиссер, если на съемке не будут выполнены условия рассматриваемого принципа, просто исключит из монтажной последовательности кадры, снятые с нарушением ориентации в пространстве, даже если эти кадры будут самыми эффектными. Напомним, что этот принцип съемки - не прихоть режиссера, а неукоснительное требование зрительского восприятия.
   Еще один прием, позволяющий соблюдать монтажный принцип ориентации в пространстве.
   За столом "12 разгневанных мужчин". Идет напряженный спор.
   Режиссеру для выразительного решения сцены нужно выхватить крупные и средние планы героев, сидящих на разных концах стола. Если провести на плане съемки все линии взаимодействия, то совсем легко запутаться. Их окажется слишком много. Как быть? Как расставить камеры на такой съемке (рис. 41)?
 
   Во-первых, следует помнить, что мы ведем разговор о стыке двух соседних кадров в монтаже. Именно соседние, стоящие один за другим планы в момент стыка должны соответствовать комфортным условия восприятия.
   Во-вторых, каждая сложная сцена может быть разделена на более мелкие куски, монтажное решение которых нетрудно выбрать, опираясь на простейшие приемы.
   В-третьих, такое решение просто осуществляется в игровых сценах или в точно спланированных передачах, когда известен заранее весь ход диалога. В репортажной съемке использование такого приема представляет собой определенный риск, ибо трудно предугадать как будут стыковаться снятые таким образом кадры со всеми остальными.
   Еще раз уточним задачу. Нам необходимо снять кадры таким образом, чтобы положение героя и его взгляд в самый последний момент съемки первого кадра соответствовал положению и взгляду его партнера в самом начале следующего плана. В этом случае соединение таких кадров будет считаться "чистым". Удалось ли решить такую задачу, легко обнаружить по раскадровке, сопоставив ее с планом мизансцены и точками съемки.
   Действие, к примеру, (рис. 42) может развиваться так: 5-й вел спор с 9-м и для подтверждения своих аргументов обратился к 12-му. Камера в этот момент стояла как раз на точке № 19 между 9-м и 12-м.
 
   Во время съемки произошла переброска взгляда 5-го с одной стороны камеры на другую. В начале плана 5-й смотрел на 9-го вправо от камеры, а в конце кадра его взгляд оказался по левую сторону от объектива. Это случилось в кадре 19.
   Если мы вели съемку 5-го и 9-го, ориентируясь на их линию взаимодействия, то после перевода взгляда возникла новая линия взаимодействия между 5-м и 12-м. Изменение произошло внутри кадра. А внутри кадра в процессе съемки, когда зритель видит процесс изменения и фиксирует в памяти само изменение, допустимо все что угодно.
   Новое монтажное условие, которое должен соблюдать режиссер, возникло в конце 19-го плана. Оператор, конечно, в связи с изменением направ-ления взгляда героя, сделал небольшую панораму влево, поправку композиции кадра, что видно на плане. В раскадровке, когда рисуется этот план, чтобы не создалось ложное впечатление ошибки, обязательно изображается первый кадрик этого плана (начало действия) и последний кадрик того же плана (конец действия) и обозначается буквами (рис. 43) "19 а" и "19 б".
 
   Хотя мы поставили камеру на точку N» 20, казалось бы с ошибкой по отношению клинии 5-й - 9-й, в монтаже будет получено точное монтажное решение. Новая линия взаимодействия 5-й - 12-й становится главной линией отсчета на дальнейшую съемку. Такой монтажный переход зритель воспримет как вполне естественный и закономерный. Для себя и для оператора, чтобы лишний раз не напрягать воображение на съемочной площадке, покажите на раскадровке стрелкой разворот героя в кадре.
   Для режиссера игрового кино не составит труда запланировать такой переход. Зато хроникер, для которого такой ход развития событий может оказаться неожиданным, должен настолько свободно ориентироваться в монтажном сложении кадров, чтобы мгновенно перестроиться на новые позиции.
   История кино изобилует курьезами. Характерный случай. Подобное происходило десятки или сотни раз на съемочных площадках.
   Идет 25-й съемочный день. Завершается работа над сценой, которая была прервана 14 дней назад. Актер должен произнести реплику, отыграть чтото руками в общении с партнером, которого на площадке в данный момент нет.
   Или просто доснимается кадр для какой то давно снятой сцены. Стоит заряженная камера, горит свет, перед объективом томится известный исполнитель, а группа ведет мучительный спор: куда должен смотреть герой - вправо от аппарата или влево. Спорят все, включая ассистентов. В лучшем случае дело кончается тем, что снимается два варианта, в худшем - ошибкой в монтаже и потерей цельности развития действия данной сиены.
   Эпигоны "свободного" монтажа, а такие чаще псего встречаются в молодежной среде "режиссеров - новаторов", по поводу соблюдения принципа ориентации в пространстве рассуждают так: "Как бы я ни снял, зритель все равно угадает, кто - на экране".
   Однако плох тот режиссер, в работе которого зритель вынужден по краю стола в кадре угадывать, что на экране следователь, а по форме спинки стула за спиной другого персонажа, что он - то как раз и есть подозреваемый в убийстве. "Угадайка" - хорошая игра, один из видов телевизионных передач, но никак - не элемент профессии в экранном творчестве.
   Для тех, кого не устраивает принцип "угадайки" в построении сцены, можно дать еще несколько рекомендаций.
   При съемке нескольких беседующих людей нужно помнить, что не всегда люди по внешнему виду резко отличаются друг от друга. Потому при съемке такой беседы делать каждый следующий кадр другого персонажа с заметным отличием в крупности от предыдущего. Такое монтажное построение будет существенно легче восприниматься зрителем, ему будет проще без дополнительных усилий ориентироваться в ходе развития действия и мгновенно определять с кем из партнеров ведет беседу тот или другой персонаж. Эта рекомендация распространяется не только на съемку людей, в равной степени это относится к съемкам любых других объектов по сути разных, но схожих по внешним признакам.
   И еще: взгляд человека, направленный всего лишь вскользь от объектива чуть-чуть левее, всегда на экране будет взглядом направленным влево. А точно такой же взгляд вправо, чуть-чуть мимо объектива, будет восприниматься как взгляд вправо. Герой, лицо которого обращено вправо, а глаза повернуты и смотрят влево от оси аппарата, будет восприниматься зрителем как человек смотрящий влево. Направление взгляда остается решающим фактором в монтаже даже в таких случаях.
   Для режиссеров кино и телевидения знание принципа ориентации в пространстве и умение им пользоваться - ничто иное, как дважды два для школьника. Это - составляющая его профессии, важный компонент его режиссерской культуры.

**Третий принцип Монтаж по направлению движения главного объекта в кадре**

   Ни кино, ни телевидение, ни рекламу невозможно себе вообразить без движения на экране. Афоризм: "движение - это жизнь", как нельзя кстати в
данном случае.
   Кино начиналось с того, что "ожила" фотография.Присутствующий на первом сеансе Люмьеров Жорж Мельес был поражен тем, что на экране, на фотографии запряженная в телегу лошадь вдруг зашагала и пошла на него. За ней - другая. Прохожие на площади Белькур пришли в движение и направились по своим делам. Мельес записал потом, что все присутствующие в зале "сидели с открытыми ртами и остолбенелые от удивления".
   Всем известен пример с люмьеровским фильмом "Прибытие поезда". Его первые зрители вскакивали с мест от ужаса быть раздавленными железной махиной. Воздействие движущихся объектов на впечатление от экранного зрелища превзошло все ожидания.
   Всякое движение на экране и сегодня приковывает наше внимание с удивительной магической силой. Что бы ни происходило в рамке светящегося прямоугольника: движение океанского лайнера по Панамскому каналу или катание шаров скарабеями,- мы не можем оторвать своего взгляда от движущихся фигур. А если это движение обусловлено развитием "острейшего" сюжета, то тем более весь интерес к зрелищу сосредотачивается именно на нем.
   Человеческий интерес к всякого рода движению на экране или в жизни обусловлен особенностями работы нашего восприятия и сознания. Во-первых,
в нашем мыслительном или осмысляющем "аппарате восприятия" существуют специальный нейрон или группа нейронов, которые отвечают за мгновенную регистрацию движения в поле нашего зрения. Они же дают команду на "переключение" взгляда с любых статичных объектов на движущиеся. Видимо, это связано с функционированием сознания, а точнее говоря, подсознания.Это
происходит бессознательно на уровне инстинкта самосохранения. Ибо угроза нашему существованию всегда исходила и исходит от движущихся объектов. Мы в значительной мере не властны над этим инстинктом и не можем по своему усмотрению управлять нейронами, отвечающими за восприятие движения. Вот почему движение, как таковое, так притягивает к себе наш интерес.
   Движение... От того как оно снято и представлено на экране в монтаже, кроме всего прочего, зависит зрительское понимание хода развития действия сюжета, развития событий, зрительская трактовка судьбы экранного героя.
   Умение точно воплотить замысел в съемке и монтаже для любого режиссера и оператора - важнейшая составляющая его профессионального мастерства. Заключается оно в том, чтобы зрители восприняли экранные события так, как понимали их создатели произведения.
   Оказывается, сцену или эпизод можно снять и смонтировать так, что зритель запутается в происходящем и подумает, что на экране логически стройные события превратились в "чертовщину". Этот принцип монтажной съемки и монтажа относится ко всем движущимся объектам в кадре: к людям, автомобилям, жукам, крокодилам, танкам и самолетам.

   Начнем с самого обычного - с автомашины. Пусть нашим объектом будет небольшой грузовичок "Бычок". Когда-то эту задачу предлагал для решения кичащимся своими знаниями студентам один из педагогов известного вуза (рис. 44). Два плана. В обоих снят во время движения один и тот же грузовик. Но в
первом кадре машина едет вправо, а во втором - влево. И пусть вас не смушает по-детски примитивный рисунок. Хотя бы так необходимо уметь  рисовать каждому режиссеру.
   Смонтируются эти два плана или нет? Будет ли этот стык кадров удовлетворять нашим монтажным требованиям комфортного восприятия, если в них заключено продолжение развития одного действия?
   Ответ однозначен: конечно, нет!
   Проанализируем результат восприятия такого "монтажа". Ощущение, которое испытает зритель от такого стыка кадров, можно сравнить с впечатлением, которое останется от удара неожиданно открывшейся дверью по носу, когда вы мирно шли по коридору.
   Появление на экране кадра с автомобилем, движущимся навстречу первому, сработает как "встречный удар" по глазам. Шишки на лбу не останется, но из восприятия выпадет некоторый кусок развития действия на экране. Иными словами говоря, зрителю потребуется некоторое время на то, чтобы прийти в себя после "удара" и присмотреться к новому направлению движения объекта. За этим эффектом стоит, как можно догадаться, тоже одна из особенностей человеческого восприятия посредством зрения. Она проявляет себя в инерции движения человеческого глаза. Наш взгляд, как все физические тела, в момент слежения за объектом набирает инерцию движения. Для остановки взгляда и переключения его на новое, а тем более встречное, движение требуется некоторое время, которого режиссер ему не предоставил на стыке кадров.

   Задача состоит в том, что требуется снять дополнительный, промежуточный кадр с тем же автомобилем, в котором направление движения машины "смягчит" эффект "встречного удара".
   После некоторого - умственного напряжения и нескольких неудачных попыток
ответ обычно находится. Экзаменуемый предлагает снять кадр, в котором грузовик движется на нас или от нас. Жаль только, что разумное решение не всегда приходит в голову на съемках! (рис. 45).
   Так этот кадр мог бы выглядеть в раскадровке. Но присмотритесь более внимательно к трем кадрам движущегося автомобиля. Как-то не очень гладко смотрится предложенная последовательность... (рис. 46).

   В чем же дело? Почему возникает дискомфорт восприятия такого стыка кадров?
   Если вспомнить  принцип монтажа по крупности, то одно объяснение находится сразу: планы по масштабу, по крупности объекта в кадре, совершенно одинаковы! А это недопустимо!
   Есть и второе обстоятельство, которое  делает переход от кадра к кадру достаточно грубым. Направления  движения в этих планах резко отличаются
друг от друга: точно вправо, прямо на нас  и строго влево. Даже если промежуточный  кадр будет весьма продолжительным, восприятие стыков не смягчится. А причина состоит в том, что в момент восприятия первого кадра наш глаз. отслеживая движение машины, следом за ней движется вправо. В момент монтажного стыка при переходе к восприятию второго кадра, в котором
грузовик едет на нас, глаз должен мгновенно остановиться. Начало второго кадра будет восприниматься как статичный кадр, движение в нем будет малозаметным, машина покажется зрителю неподвижной. Особенно если план снят короткофокусной оптикой. А съемка длиннофокусным объективом усугубит переход на третий кадр.
   В любом из двух вариантов зритель в момент перехода на следующий кадр ощутит остановку движения на экране, и его глаза будут как бы обмануты,
начнут восприятие второго кадра, рассчитывая по инерции на продолжение движения, а его не окажется. И наоборот, на следующем монтажном переходе инерция статичного восприятия перекочует на третий кадр, где ему придется "догонять" движущийся автомобиль, или точнее, пристраиваться к новому движению объекта.    Оптимальный выход из подобного положения, конечно, есть. Сейчас как раз уместно вспомнить один из советов, высказанный ранее. Всякое резкое изменение в действии, которое может произойти в момент монтажного перехода, лучше всего показать зрителю внутри одного кадра.
   Попробуем применить этот совет к данному случаю. Задача формулируется так: снять промежуточный кадр, в котором на экране произойдет изменение направления движения грузовика с правого на левое и при этом выполнить требования принципа монтажа по крупности. Воображаем себе такой кадр и рисуем мизансцену (рис. 47).

   Если произвести такую съемку, то начало и конец промежуточного кадра 2а и 2б будут безупречно стыковаться с предыдущим и последующим планами. А зритель может вообще не заметить монтажный переход (рис. 48).
   Мы получили на экране то, что требовалось по условию нашей задачи: поворот, изменение направления движения грузовика с правого на левое, произошел на глазах у зрителя, кадры стали монтироваться "чисто". Рис. 48
   Чтобы уяснить суть принципа, воспользуемся условными значками в кадре. Движение машины на экране отобразим в раскадровке вектором, стрелкой. Так как движение объектов на экране может происходить в любом из четырех направлений, для графической ясности разобьем плоскость экрана на четыре четверти (вниз - это на камеру, вверх - это от аппарата). Все стрелки будем рисовать исходящими из центра (рис. 49).
 Так выглядят в схематическом изображении три кадра с движущимся "Бычком".

   Общее правило съемки и монтажа движущихся объектов в кадре гласит: запрещается изменять направление вектора движения объекта с правого на левое по отношению к вертикальной линии на стыке кадров.
   Вывод предельно прост: если вы сняли мерседес движущийся по направлению от камеры, но чуть влево, то такой кадр никак не смонтируется со следующим, в котором тот же лимузин едет от нас, но чуть вправо от аппарата.
   Это произойдет даже при соблюдении всех других условий межкадрового монтажа (рис. 50).

   Такое изменение хода движения объекта в соседних кадрах всегда вызывает у зрителя ощущение "рывка" на экране.
   Но, кроме знания описанного принципа монтажа, каждому режиссеру, оператору и монтажеру необходимо помнить, что любая смена направления движения главного объекта с правого на левое мгновенно наполняется смыслом, истолковывается зрителем, как поворот в сюжете.
   К примеру простейшая ситуация. Герой вышел из дома. Пошел по улице и движется вправо на экране. Сменяется кадр - герой идет дальше по другой улице и тоже движется вправо. А в третьем кадре он снят идущим влево. Естественно, что у зрителя есть все основания для вывода о том, что этот человек что-то забыл и решил вернуться в дом.
   Еще пример. Идет сражение. Наступающая конница движется на экране справа налево. А через кадр или два зритель вдруг увидит, что конница поменяла направление и скачет в противоположную сторону. Он вполне имеет право сделать вывод: испугались, отступают. Такой межкадровый монтаж неизбежно принесет нежелательный для режиссера смысл развития действия.
   Но если изменение направления движения произошло в момент съемки, и оно зафиксировано на пленку, зритель его видел и понял причину (изгиб дороги, поворот улицы и т.д.), то обратного толкования действия у зрителя уже не возникнет. И что греха таить, подобных примеров можно набрать довольно много, просматривая даже самые известные фильмы.
   Для общего представления можно дать рекомендацию. Комфортность восприятия стыка соседних кадров с движущимся объектом можно обеспечить, если выполнить съемку с изменением направления движения в пределах 90 градусов, но обязательно по одну сторону от вертикали. Третий вариант оставит у зрителя впечатление самого "гладкого" стыка. Стрелки, показывающие направление движения человека или даже слона, заключены в одной из четвертей экрана (рис.51).

   Ошибки в монтаже подстерегают творцов на каждом шагу.
   Вернулся актер с гастролей, продолжается прерванная работа над сценой прохода по улице. Но съемки идут уже в другом городе. Оператор нашел великолепный уголок, который тонко передает настроение при съемке в режиме, выбрал точку. Приехала на место группа. Поставили камеру. Если режиссер не вспомнит о необходимости сохранить направление движения персонажа, тогда его ждут сложности в монтаже и ослабление эмоционального воздействия сцены. А зрителю потребуется чашечка кофе, чтобы погадать на гуще: что могло произойти и заставило героя двинуться в обратную сторону.
   Но если режиссер обнаружит, что оператор не учел направление прохода героя при выборе мизансцены, возникнет конфликт, потому что с другой точки съемки задуманный изобразительный эффект получить невозможно.
   Кто виноват? Оба! Оператор не подумал о монтаже, когда выбирал точку. Режиссер поленился поехать на предварительный осмотр и не участвовал в
разработке мизансцены. Что это? Недостаток профессионализма!
   Условное, векторное изображение движения позволяет нам совместить понимание одновременно двух принципов монтажа. Если в сцене присутствует человек, который следит за движущимся объектом, то не только движение самого объекта необходимо увязывать в соседних кадрах, но и направление взгляда этого человека (взгляд - это тоже вектор). А следовательно, необходимо учитывать зрительскую ориентацию в пространстве, где действуют герои.
   Примеры можно найти почти в каждом фильме. Номы возьмем его из картины великого Абеля Ганса "Сирано и д'Артаньян".
   Отец Сирано прощается с сыном. На крупном плане отцом сказаны прощальные слова. Он смотрит вслед уходящему сыну. Следующий кадр: на среднем плане мы видим Сирано, который покидает родной дом. В раскадровке это могло бы выглядеть так (рис. 52).

   Взгляд отца и направление движения сына совпадают. Принцип ориентации в пространстве и принцип соблюдения направления движения объекта демонстрируют в этом примере полное совпадение. Так эту сцену мог бы увидеть человек, если бы он присутствовал при расставании и стоял в
нескольких метрах от актеров.
   Движение на экране представляет собой одну из главных форм, реализующих развитие действия в фильме, передаче, телевизионной постановке или в рекламе. Через поступки героев, проявляющиеся в движении в обширном сконструированном режиссером пространстве, в значительной мере, а иногда только благодаря этим поступкам, зритель понимает смысл сиены или эпизода, происходит развитие сюжета или мысли автора.
   Герой может добираться к заветной цели на самолете, потом ехать на ишаке, затем ползти по земле и, наконец, плыть на яхте. И коли ему для достижения цели потребовалось сменить несколько видов транспорта, то кадры разных объектов, связанных с перемещением героя и с ним самим, заключающие в себе движение в одном направлении и смонтированные последовательно, будут выражать движение героя к первоначальной цели. А всякое изменение направления движения будет трактоваться зрителем, как принятие героем нового решения и начало движения к иной цели.
   Выполнение этого принципа межкадрового монтажа не только предопределяет комфортность восприятия стыка двух кадров, но и служит задачам выражения задуманного автором смысла.

**Четвертый принцип Монтаж по фазе движущихся объектов в кадре**
   Каждый из принципов монтажа, который соблюдается на стыках кадров внутри одной сцены, должен быть известен режиссеру и оператору до съемок, учтен ими при построении мизансцены и выборе точек съемки. Монтаж по фазе движения объекта требует от создателей экранной продукции дополнительного внимания во время самой съемки.
   В мире все циклично, только длительность циклов имеет различную продолжительность. Только у вращающегося гладкого круга нельзя выделить какую-нибудь четко обозначенную фазу движения. Но стоит нанести на круг красное пятно, как в его вращении сразу появятся различные фазы. Фаза, когда пятно наверху, фаза, когда красная отметина находится справа и т.д.
   Представьте себе, что вам необходимо снять аттракцион, часто называемый "колесом обозрения". Поставлена задача: снять короткую сцену и последовательностью кадров показать какие эмоции переживают "смельчаки", отважившиеся прокатиться на гигантском колесе, какое впечатление производит этот аттракцион на публику. В данном случае безразлично - документалист вы, режиссер игрового кино, мультипликатор или репортер телевидения. Важно, как вы будете соблюдать принцип соединения кадров по фазе движущихся в них объектов.
   Снимаем дальний план. В кадре - все колесо и даже высокие соседние деревья. Они подчеркивают грандиозность аттракциона. Корзинка, в которой сидят наши герои, красного цвета. Второй красной нет. Она медленно поднимается вверх, но еще находится в нижней левой четверти круга. Вы останавливаете камеру и считаете, что кадр снят.
   Следующий кадр вы снимаете тогда, когда корзинка начинает приближаться к вершине колеса. Конечно, этот кадр должен быть значительно крупнее по масштабу и проакцентировать, в какой именно корзинке находятся герои. Таким кадром вполне может быть общий план.
   Если вы с таким отснятым материалом уехали на студию, то лестных слов в свои адрес от монтажера не надейтесь услышать. Вы допустили ошибку!
   В двух первых отснятых кадрах не совпадают фазы, в которых находится объект вашего внимания - красная корзинка. В первом она - ниже середины
круга, а во втором - необъяснимым образом скакнула к вершине. Зритель это обязательно заметит и ощутит рывок в развитии, казалось бы. непрерывного движения.

   "Рецепт" один - не останавливать камеру в момент съемки первого кадра до тех пор, пока красная корзинка не пересечет горизонтальный диаметр круга и не начнет движение в верхней четверти круга. На раскадровке в первом кадре показан момент завершения съемки, а во втором — момент начала съемки следующего плана (рис. 53).
   Если первый кадр окажется слишком длинным, создастся впечатление затянутого развития действия. станет ощущаться чрезмерная медлительность в ходе монтажного рассказа, то можно отрезать начало этого кадра, оставив конечный кусок такой длительности, которая требуется по ритму изложения сюжета.
   Медленно и тягуче развивающиеся на экране события, чаще всего, и особенно в коротких сюжетах, вызывают рассеивание внимания зрителя. Чтобы во время монтажа несколько ускорить ход действия обычно пользуются, так называемой, "подрезкой кадров". Это означает, что часть пути, который проходит корзина по кругу, все-таки можно вырезать. Но эта "подрезка" должна быть осуществлена только в пределах одной из четвертей круга, чтобы сохранить у зрителя ощущение непрерывности движения объекта. В нашем случае можно вырезать ту часть пути корзины по кругу, которая обозначена жирной стрелкой (рис. 54).

Точка первая - это конечный момент движения красного пятна в первом кадре, а точка вторая - начальное положение нашего движущегося объекта. Сцена развивается дальше. В кадре втором в момент съемки подул ветер. Корзина стала раскачиваться. С высоты послышался визг и женский голос "Ой, Петечка, я падаю!"
   Неожиданно раздавшийся возглас служит толчком к переходу на следующий кадр, который должен удовлетворить интерес зрителя к новому событию, ответить на его немой вопрос: "Кто это кричит?"
   Снимаем третий кадр. 1-й средний по крупности (рис. 55).

   За частой решеткой, через которую не просунешь и головы, женский силуэт метнулся к мужскому. "- Петя, держи меня крепче! Петя..." По интонациям других голосов, которые служат как бы фоном для голосов наших героев, становится ясно, какое паническое настроение царит среди экскурсантов на вершине колеса.
   Дальше по сюжету нам предстоит показать, как поведут себя герои, когда снова ступят на твердую землю, как мимолетная слабость повлияет на их отношения. Это как раз то, что интересует зрителя! Но красной корзине еще предстоит долго и медленно пройти вторую половину круга прежде, чем наша пара покинет злополучное колесо. Как быть?
   Для того, чтобы сократить экранное время и время ожидания зрителем интересующего его момента, можно вставить кадр — смысловую перебивку. Так обычно называют план, в котором отсутствуют только что действовавшие лица или объекты.Снимаем четвертый кадр. У билетной кассы стоят новые желающие прокатиться на колесе. Они, улыбаясь, смотрят вверх, посмеиваются над трусихой, уверенные в том, что с ними не случится такого конфуза (рис. 56).

   Кадр пятый - общий план. Красная корзина останавливается у нижней площадки. Из нее выходят наши герои. Молодой человек подает руку своей избраннице. Та неуверенно ступает правой ногой на деревянный помост, делает два шага вперед и выходит на более укрупненный план - 2-й средний (рис. 57). <    Кадр шестой - крупный план. Наконец-то. зритель увидит, что отражается на лице героини после того, как она так необдуманно бросилась в объятия своего спутника. Мимоходом, она кидает взгляд исподлобья на парня, который идет чуть сзади. Девушка хочет узнать, как он отнесся к ее проявлению слабости: не осуждает ли, не насмехается ли? При этом она успевает сделать еще два шага в сторону от колеса (рис. 58).

   И финальный кадр сцены, седьмой. Пара проходит мимо камеры и удаляется. Крупность внутри кадра меняется от общего до первого среднего, а потом масштаб уменьшается до дальнего плана. Кадр, вероятно, лучше снять короткофокусным объективом, чтобы он не оказался слишком длинным, а движение выглядело динамичнее (рис. 59).Если вы подумали, что при монтаже кадров 5,6 и 7 больше думать не о чем, то вы глубоко заблуждаетесь.

  В конце кадра 5 героиня только что наступила на правую ногу, при этом ее тело качнулось в право, оно находилось в определенной фазе шага.
   Если кадр 6 начнется в момент, когда героиня наступила на левую ногу, то положение ее туловища не совпадет по фазе движения с положением в кадре 5.
   Точно также следует совместить фазы движения на стыке кадров 6 и 7. Девушка сделала два шага на крупном плане, следовательно, она снова находится в фазе, когда правая нога стала опорной.
   С этого момента как раз и нужно начинать кадр, продолжающий движение нашей пары. В монтаже всех трех кадров необходимо создать впечатление, что движение и ходьба как бы "гладко" продолжались без какого-либо перерыва во времени, словно были сняты одним куском.
   В игровом кино для простоты и точности выполнения стыков подобных кадров пользуются простейшим приемом: проводят съемку таких планов с захлестами. Это означает, что часть действия, на которое придется склейка снимают два раза. Например, в кадрах 5 и 6, в кадрах 6 и 7, т.е. съемку последующего кадра начинают с повторения действий в конце предыдущего.
   Все, что движется цикличной снимается несколькими последовательными планами, должно быть смонтировано с соблюдением фаз цикличности, создавая впечатление непрерывности хода движения и действия. Особенно жестко необходимо выполнять это условие при съемках и монтаже идущего строя солдат. Когда снимается, к примеру, общий план шеренги и крупный план героя, идущего в строю, то, само собой разумеется, что движения рук и ног у нашего избранника и всего строя должны быть синхронными. По движениям плеч и головы зритель сразу может заметить, что герой идет не в ногу со своими однополчанами. если фазы взмахов рук не попадут в ритм шага строя.
   Принцип монтажа по фазе движущихся объектов необходимо соблюдать на соединение кадров со скачущей лошадью и всадником, и на стыке кадров с кривошипно-шатунным механизмом паровоза, и на съемке оркестра и его дирижера.
   Между тем, пока мы пробовали различные варианты соединения кадров, выполняя данный принцип, нам удалось выстроить небольшой рассказ в картинках, создать последовательность кадров, которая без слов излагает содержание вполне реальной рядовой сцены, каких в жизни можно увидеть десятки. Но внимание читателя необходимо привлечь не к тривиальному содержанию этой сцены, а к методу и средствам изложения ее содержания.
   Практически без помощи слов, используя для передачи смысла происходящего пластические образы действия (подразумевается, что картинки не статичные, а перед нами события, которые развиваются в реальном времени на экране), удалось раскрыть пусть неказистое, но содержание целой сцены. Вот она - главная черта экранного произведения: рассказывать не словами, а пластическими образами людские истории. Про это принципиальное достоинство экрана почему-то часто стали забывать современные режиссеры кино и телевидения.

**Пятый принцип    Монтаж по темпу движущихся объектов**
   Вновь призовем на помощь воображение.
   Обиженная судьбой героиня бежит по городу. По одной улице, по другой, по набережной, через площадь вбегает на мост. Что сложного в такой съемке? Казалось бы, принцип соблюдения направления движения известен, бери камеру и снимай. Все верно.
   Но и здесь присутствует некоторое "но". Актриса во всех кадрах должна бежать с одинаковой скоростью. В математической трактовке частота ее шагов в каждую секунду на экране должна быть одной и той же, ей необходимо с равной частотой перебирать ногами в каждом кадре. Допустим, в кадре № 2 героиня делала 4 шага в секунду, а в кадре № 3 она делала только 2 шага в секунду.
   Зритель сразу это заметит, задумается, а может и сделать вывод: она принимает новое решение, она заколебалась, стоит ли ей бежать туда, куда она первоначально устремилась. Возможно, совсем не там ожидает ее счастье или спасение?
   Стык кадров с движением в разном темпе будет не только означать продолжение действия, но еще станет выражать (именно выражать) перемену в ходе событий на экране. Но такое выражение, или такой прием передачи смысла действий героини никак не сможет стать лучшим режиссерским решением.
   Когда перед создателями экранного полотна стоит как раз такая задача: показать, что персонаж засомневался в правильности своих действий, то осуществляется она совсем иным способом. Зритель должен сам увидеть момент возникновения сомнений, отметить перемену в поведении героя. И произойти это должно обязательно внутри кадра, в процессе развития действия. Но такую задачу мы вовсе не ставили перед собой, когда просили вообразить короткий фрагмент какой-то сцены.
   Вспомните пробег Вероники у М. Калатозова в фильме "Летят журавли".
   Несколько планов подряд Вероника бежит по улицам города, но темп ее движений в кадрах строго сохраняется и режиссером и актрисой. А когда Калатозову потребовалось резко остановить бег героини, он сделал это внутри одного из последующих кадров. Но до этого момента на протяжении всей монтажной фразы темп движения и действий был единым. (Понятие "темп" не следует путать с понятием "ритм". О ритме разговор особый и не на страницах этих статей).
   Темпом в музыке называют скорость исполнения мелодии, степень сжатости или растянутости тактов. Музыкальное понимание смысла термина "темп" вполне подходит для трактовки его проявлений в экранном творчестве.
   Но возникает дополнительный вопрос: а можно ли говорить о темпе, если объект не имеет цикличности в движении? Когда едет автомобиль или по морю мчится катер, они ногами не семенят! Применимо ли к ним понятие темпа движения на экране? Можно ли о них говорить, что они движутся в быстром темпе или в замещенном темпе?
   Безусловно! Только выразителем темпа становится не частота или не только частота совершения каких-либо циклических движений, а скорость перемещения этого объекта относительно фона или скорость перемещения, скажем автомобиля в рамках кадра.
   Когда автор был еще начинающим режиссером, у него произошел досадный случай. Снимался один из кадров прохода героя по бульвару
   Оператор нашел для съемки великолепный по композиции кадр, но статичный. Предложил режиссеру. Я не согласился с его предложением, потому что по действию он оказывался слишком коротким. Всего пять шагов мог сделать актер в этом статичном кадре. Tакой план противоречил задуманным монтажному решению сцены из длинных протяженных кадров. Оператор меня убеждал: "Ну, посмотри, какая великолепная композиция. Давай снимем, пусть актер идет поедленней".
   Композиция действительно была отличной - я согласился. Кадр сняли.
   Он был вставлен в монтажную подборы сцены точно по ходу развития сюжета.
   Но, увы, оказался совсем "чужим" по отношению к соседним планам в своей монтажной фразе. По темпу прохода актера он не согласовывался ни с предыдущим, ни с последующим. При всем уважении к оператору его пришлось выбросить в корзину.
   В подобных ситуациях режиссеру лучше проявить твердость, чтобы не тратить время и пленку попусту.
   Итак, существуют два варианта, в которых могут проявиться различия в темпе движения объектов в соседних кадрах: первый, когда оба кадра снимаются статично и скорость объекта проявляется в движении по отношению к рамкам кадров, и, второй, когда оба кадра снимаются движущимся аппаратом. Этот вариант предусматривает, как съемку панорамой со статичной точки, так и съемку с движущейся точки, панораму с движения. Во втором случае условной системой координат для измерения скорости перемещения объекта будет фон, на котором виден объект в момент движения в кадре.
   Рассмотрим первый вариант. Кадр статичен, автомобиль движется с одной и той же скоростью, а впечатление, которое возникает у зрителя в результате восприятия двух последовательно поставленных кадров такое, что во втором скорость машины возросла в три раза. Причем, изменилась мгновенно, "по-щучьему велению", без каких-либо объективных причин. Но, если взглянуть на схемы плана съемок этих кадров и вдуматься, то без особого труда можно догадаться, как и в чем была допущена ошибка при съемках (рис. 60).
   На изображенных схемах видно, что путь, который проделал автомобиль, чтобы пересечь кадр в первом случае, в три раза длиннее, чем во втором. При одной и той же скорости в кадре № 1 машина преодолеет расстояние от рамки до рамки за время чуть больше трех секунд, а в кадре № 2 - всего лишь за секунду. Но для зрителя расстояние от левой до правой границы экрана как бы одинаково, а время на покрытие кажущегося равным расстояния сократилось в три раза. Вот почему у сидящего перед экраном возникло впечатление, что во втором кадре автомобиль рванул в три раза быстрее.
   Кроме того, увеличение масштаба съемки, при котором корпус машины занял существенно большую часть площади экрана, только усугубит ощущение одномоментного возрастания скорости его движения. Но сами согласитесь, что такое в нашей действительности, где действуют законы инерции, случиться не может. На экране в результате такого стыка кадров возникнет ирреальная ситуация, и зритель не захочет поверить в достоверность дальнейших событий.
   И он имеет на это право, если режиссер не выполнил элементарных требований 5-го принципа стыка кадров непрерывно развивающейся сцены.
   Конечно, можно обеспечить комфортность восприятия, если дать возможность автомобилю выехать за рамку в первом кадре, но сохранить впечатление, что в действиях главного объекта ничего не изменилось, все равно не удастся.
   Что делать? Как поступать в подобных случаях, если известно, что принцип первый требует обязательного изменения крупности кадра? Ответ будет весьма прост. Чтобы выполнить требования сразу двух принципов межкадрового монтажа сцены (по крупности и по темпу) для обеспечения комфортности восприятия стыка кадров, необходимо путь движения машины при той же скорости движения во втором кадре сделать равным или почти равным тому, который автомобиль проделал в предыдущем кадре (рис. 61).

   Изменится мизансцена, поменяется и композиция. Фронтальное построение первого кадра сменится диагональным во втором. Такое изменение только придаст изящество монтажному рассказу и дополнительно улучшит комфортность восприятия стыка кадров. Смена планов для зрителя окажется "мягкой", а по смыслу действие будет дальше развиваться без непредусмотренных режиссером изменений (рис. 62).

   Второй вариант той же задачи: оба соседних кадра снимаются панорамой сопровождения. Объект по отношению к рамкам кадра почти неподвижен. Перемещается только фон относительно нашего главного объекта. Пусть таким объектом станет яхта и ее шкипер. Поставили камеру на точку первую и сняли яхту на фоне леса, панорамируя камерой по мере движения судна. Все замечательно. Камера стояла на берегу, удобство съемки было обеспечено. Но требуется снять второй кадр, в котором зритель увидит действия яхтсмена. Оператор быстренько переводит трансфокатор на максимально большое фокусное расстояние, существенно увеличивается крупность, по масштабу шкипер оказывается на втором среднем плане (рис. 63). А если идет телевизионная трансляция соревнований, то вторая камера с длиннофокусным объективом по расстановке режиссера просто стоит поблизости. Такой вариант существенно не изменит экранный результат.

   Анализируем. Яхта движется с неизменной скоростью. В первом кадре кусочек берега с двумя елками, а точнее говоря, условная точка у основания этих деревьев проплывет от правого до левого края экрана, допустим, за 10 секунд. А во втором кадре, снятом длиннофокусным объективом, любая точка этого берега (фона) проскочит кадр в пять раз быстрее. Эффект возрастания скорости совершенно очевиден, причем вновь необоснованного драматургически. Как быть? Попробуем разные варианты.
   Предположим, что снимается игровой эпи-зод. Режиссер просит шкипера второй раз пройти на судне мимо камеры на расстоянии семи метров. Объектив на камере остается тот же. Он захватит в кадр участок берега снова только в 20 метров. Казалось бы, все в порядке (рис. 64)...
   Ничего подобного! Ожидаемого результата: "мягкого" стыка кадров не получится.    Дело в том, что с приближением яхты к камере при условии, что панорама должна сопровождать ее, какое-то время держать ее в кадре с неизменной композицией, резко, в несколько раз возрастет угловая скорость поворота аппарата в момент панорамы. А, значит, еще больше увеличится скорость движения фона в рамке. По фону, по темпу его движения, эти два кадра никак не будут соединяться комфортно. На экране для зрителя сложится впечатление, что произошло чудо, и яхта бешено понеслась по волнам. Поэтому на плане съемки скорость поворота камеры или, что тоже самое, панорамы обозначена длинной стрелкой. И еще: зритель обязательно заметит, что резко увеличилось расстояние между берегом и яхтой - масштаб фона останется прежним, а судно с рулевым необъяснимым образом многократно вырастет в своих размерах (рис. 65).

   Снова тот же вопрос: есть ли выход? Конечно! И при телевизионной трансляции, и для съемки игровой сцены нужно установить камеру на катер, который будет плыть рядом с яхтой в момент съемки самого доблестного капитана. Но при этом на аппарате должен стоять объектив с большим углом захвата, т.е. с меньшим фокусным расстоянием. Только при такой съемке вам удастся соблюсти на стыке планов все требования монтажа по темпу и сохранить при переходе с кадра на кадр местоположение яхты по отношению к берегу (рис. 66). Пусть в кадре окажется участок берега не в 20 метров, а только в 10. Такое изменение нс окажет существенного влияния на восприятие стыка, зритель его не заметит.
   Но может получиться так, что вам необходимо снять первый кадр с яхтой статично, без панорамы. а во втором осуществить съемку с движения. Как быть в этом случае?
Ответ вы узнаете, прочитав 10-й принцип межкадрового монтажа.

**Шестой принцип** **Монтаж по композиции кадров (по смещению центра внимания)**
   Тем, кто работает в кино, с давних времен известен незамысловатый "эффект моталки". Он был обнаружен еще во времена немого кино. И сегодня каждый, кто монтирует фильм, наблюдает его регулярно. Перемотайте с большой скоростью на монтажном столе над светящимся стеклом небольшой ролик, склеенный из нескольких десятков планов. Вы заметите, как вдоль пленки бегут сплошные темные, светлые или по-разному окрашенные линии. На стыке кадров эти линии будут резко перескакивать по ширине пленки. То вверху мелькнет темная полоса, то она переместится в самую нижнюю часть пленки над столом (рис. 67). К великому сожалению, у телевизионщиков нет возможности наблюдать подобный эффект при перемотке. В момент быстрого вращения пленка в кассетах отходит от читающих головок, а на экранах мониторов появляется темнота. А когда идет перемотка с изображением, то скорость смены кадриков оказывается недостаточной, чтобы вызвать этот эффект.    У недоверчивого читателя может возникнуть вопрос: а какое отношение имеет чисто физический эффект к монтажу кадров, да еще по условиям соблюдения определенных построений композиции? Попробуем ответить.
   Возьмем ддя примера самый грубый, но зато самый наглядный вариант, который возможен в почти забытом широкоэкранном кино или при создании фильмов с кошетированной рамкой. В этом случае соотношение сторон кадра и экрана будет равно 1:2,25 или 1:2. Поставим перед оператором и режиссером задачу снять и смонтировать два кадра, в которых действует один и тот же герой. Допустим, они выполнили наше поручение, не особенно задумываясь над композициями соседствующих кадров, и получили на экране результат, изображенный на следующем рисунке. Будет ли удачным стык этих планов? (Рис. 68).
   С позиций принципа монтажа по крупности, нарушений нет. По фазе ДВИЖУЩИХСЯ объектов - все верно. Но кадры все-таки комфортно не соединятся. Больше того, такой стык на экране будет выглядеть необычайно грубым. Но почему? В чем допущен промах?
   В процессе развития действия в первом кадре центр композиции (а в данном случае и центр внимания для зрителя) к моменту завершения кадра оказался резко сдвинутым влево, почти к углу кадра. Это означает, что ямковое зрение смотрящего на экран направлено именно в ту зону кадра, где расположено лицо персонажа.
   Произошла смена кадров. Зритель пристально смотрит в то же место на экране, а героя там нет. Он исчез! Где же он? Нужно искать... Впору кричать: а-ууу...
   Таково будет впечатление зрителя от восприятия стыка предложенных кадров. Пока наш подопытный зритель ищет героя на экране, неизбежно пройдет какое-то количество времени, а, следовательно, и действия. В результате неумелой съемки будет нарушена непрерывность восприятия хода развития событий, что никак не может положительно сказаться на впечатлении от фильма или передачи и, тем более, на восприятии зрителем нюансов переживания героя в данной сцене.
   Как можно догадаться, принцип "моталки" или, что то же самое, принцип смешения  центра внимания охватывает не только те случаи, когда в кадре присутствует человек. В зависимости от намерений авторов, центром композиции может оказаться и ложка с супом, и картина на стене, и всадник над обрывом, и точка самолета над горизонтом. Общия закономерность принципа монтажа двух кадров по композиции состоит в ограничении перемещения центра внимания двух стыкующихся кадров относительно друг друга.
   Заметим сразу: при соединении кадров обязательно должно происходить смещение центра внимания! Но насколько? На какую часть горизонтали кадра?
   Практика монтажа показала и подтвердила, что такой перескок центра внимания по горизонтали для сохранения плавности перехода от кадра к кадру не должен превышать одной трети ширины экрана.
   Если случилось так, что центр композиции и внимания в соседних кадрах совпали по горизонтали и по вертикали, то у зрителя возникает неприятное ощущение композиционного скачка. А если кадры были сняты статично. то это еще усилит "неряшливость" монтажа.
   Но данный принцип следует трактовать несколько шире. Даже в тех случаях, когда режиссер монтирует кадры с разным содержанием, клеит их встык, ему необходимо задуматься над тем, как расположены центры композиции в соседних кадрах. Хотя композиционное разнообразие планов чрезвычайно велико и подобные совпадения случаются нечасто, необходимо это знать и помнить.  Среди таких редких случаев наиболее распространен вариант, в котором режиссер снимает и монтирует подряд несколько крупных планов беседующих за столом людей.
   Допустим, что идет международная встреча на высоком дипломатическом уровне. Обсуждается важный и серьезный вопрос. Три дипломата слушают аргументы четвертого. После кадра говорящего следует три кадра с молчащими собеседниками. Все трое полны внимания и смотрят в одну сторону. Даже позы, которые они заняли, в чем-то совпали. Все трое - в темных пиджаках. Но один из
них - белый европеец, второй - чернокожий, третий - азиат. А три телевизионных оператора, которые снимали эту беседу в студии, не сочли нужным подумать о композиционном разнообразии и провели съемку, что называется, не прикладывая больших интеллектуальных усилий. Попробуем это изобразить на бумаге и представить себе на экране (рис. 69). Крестиками обозначены центры
внимания в каждом из кадров.   Получился яркий комедийный эффект! "Белый" неожиданно превратился в "черного", а потом магическим образом посветлел до желтизны! Громкий хохот сидящих перед экраном вам обеспечен! А потом доказывайте на международном уровне, что у вас не было намерений кого-либо обидеть или над кем-то посмеяться - конфликт гарантирован. В подобных ситуациях следует искать выход и в разнообразии крупности планов, и в разнообразии поз персонажей, и в разнообразии ракурсов съемки, что все вместе позволит получить ряд планов, существенно отличающихся друг от друга по композиции, а значит и по расположению в кадре центра внимания. Но именно в этом состоит неукоснительное требование обеспечения комфортности восприятия монтажной последовательности кадров.

**Седьмой принцип** **Монтаж по свету**
   Еще в прошлом столетии, когда фотография стала обретать права искусства, этот вид творчества стали называть искусством светописи.
   Со временем этот термин начал употребляться и применительно к искусству кинооператоров. И действительно, свет, или светотеневое решение кадра, - одно из важнейших выразительных средств в экранном творчестве. Оно способно не только ярко подчеркнуть, передать смысл происходящего на экране, но и запутать зрителя, грубо исказив смысл происходящего в кадре.

     Если снимается какая-то единая сцена с непрерывным ходом развития событий, то характер и схема освещения должны быть сохранены от первого до последнего кадра и не могут поменяться лишь по прихоти оператора или режиссера. Для этого должны быть достаточно веские драматургические обоснования, понятные зрителю. Давайте, рассмотрим самый простой вариант. Герой - в комнате у светлого окна. Продолжаем тренировать свое зрительное воображение. Умение мгновенно представить себе по плану мизансцены или по расположению героев и камер на съемочной площадке то, что получится на экране,- одно из главных качеств профессионализма.
   Вглядитесь в предлагаемую мизансцену. Смонтируются ли кадры, снятые с точек 1
и 2? (Рис. 70).

 
   Искушенный читатель, конечно, после такого вопроса уже ждет очередную каверз) от автора. И он прав. Переведем мизансцену в раскадровку.
  Первый кадр снят так, что человек стоит на фоне темной стены, а его фигура ярко освещена солнечными лучами. Во втором кадре фоном оказалось сияющее от солнца окно, а фигура на контровом освещении стала полностью темной (рис. 71).
   Как быть, если но замыслу потребовалось поставить героя у окна и снять несколько
разных планов?
   Чтобы сохранить "мягкость" перехода с кадра на кадр, чтобы зритель не стал вдруг щуриться от неожиданного появления ярко освещенного кадра после восприятия затемненного, нужно в одном из планов, а лучше в обоих, дать связующие детали фона и сохранить схем)' освещения на лице и фигуре персонажа (рис. 72).

     Если не будут выполнены требования седьмого принципа, то у зрителя, кроме неприятных ощущений от яркой вспышке на экране, еще могут возникнуть мысли о том. что герой чудом оказался в совсем ином пространстве или возникнут подозрения, что развитие действия подчиняется какимто магическим силам.
   Сколько слез было пролито актрисами, сколько затаено ими обид на режиссеров, которые выкидывали из окончательного монтажа, казалось бы, прекрасные крупные планы. А суть причин сводилась к невыполнению данного принципа монтажа.
   Случалось, что какую-то сцену снимали две-три недели назад, а потом возникло желание доснять крупный план актрисы. Все уже забыли, откуда падал свет на лицо актрисы, а сейчас появилась возможность дополнить монтажный ряд. Фон - вполне подходящий. Осветительные приборы направлены на лицо другого героя, в другой сцене. И кажется, что не потребуется больших усилий и большого времени на необходимую досъемку. Снимают. А когда на монтажном столе вскрывается досадный просчет, режиссер оказывается перед неразрешимой монтажной задачей (рис. 73).

     Чтобы не случалось каких-либо "аварий" в период монтажа фильма или передачи, когда съемки уже закончены, когда невозможно что-либо изменить в материале, необходимо заранее в планах мизансцен и в раскадровках предусмотреть выполнение требований монтажа по свету. А они не так сложны, как могло показаться начинающему творцу.
   Если снимается лицо, то тень от носа актера или документального персонажа в соседних кадрах может стать несколько короче или длиннее, но никак не должна перескакивать с левой стороны на правую.
   Если происходит изменение освещенности и характера фона, на котором снимаются ваши герои, то эти изменения не должны намного превышать одной трети площади экрана. А в соседних кадрах лучше всегда иметь детали или куски фона, которые как бы указывают на то, что действие развивается в том же пространстве, в том же помещении.
   Резкая смена освещенности кадра - это сильное средство воздействия на зрителя. Им часто пользуются режиссеры и операторы, но отнюдь не в тех случаях, которые мы сейчас рассматриваем, исходя из условий комфортности монтажа соседних кадров. Обычно резкое и неожиданное появление ярко освещенного или наоборот сильно затемненного кадра используется для подчеркивания остроты драматичного поворота в событиях на экране, для активного воздействия на эмоции зрителей.
   Принцип монтажа кадров одной сцены по свету распространяется на все виды съемок, как в павильоне, так и на натуре. Каждому ясно, что, согласно этому принципу, нельзя половину сцены снять сегодня в солнечный день, а вторую половину - завтра, в проливной дождь

**Принцип восьмой** **Монтаж по цвету**
     В современном экранном творчестве, в том числе в компьютер-ной графике и в компьютерной мультипликации, цвет призван играть весьма существенную роль. Сам по себе он одно из вы-разительных средств наряду с движением, светом, композицией кадра и тд. А потому, когда мы начинаем снимать какую-то сцену, стоит всегда задуматься над ее цвето-вым решением, над тем, как будут меняться и "работать" - естественно или искусствен-но - окрашенные пятна в рамках кадров.
   По сложившейся традиции, сначала пред-ложим задачу с подвохом.
   Вы снимаете человека на натуре. Сзади не-го пышные и высокие кусты создают ярко-зе-леный фон, а сбоку от него находится черная стена. Снимается сцена, в которой необходи-мо иметь средний и крупный планы героя. Или, допустим, снимаем интервью - двумя камерами. Два оператора поставили свои ап-параты так, как это видно на мизансцене (рис. 74). Правильно ли они поступили? Смонтируются ли кадры, снятые с первой и второй точек?
 
   Не торопитесь искать картинку с ответом. Вообразите себе результат. В первом кадре че-ловек снят на фоне зелени. Он дает интервью. А во втором кадре - продолжение того же ин-тервью без разрыва во времени, но почему-то совсем в другом пространстве, где нет и намека на зеленую растительность. Невольно у зрителя возникает вопрос: что произошло? Каким образом этот герой мгновенно "перелетел" в какое-то новое и при том страшное место, где все вокруг красно?
   Если посмотреть на рисунок 75, то впечатление действительно будет жутковатым. Именно такой эффект испытает зритель при восприятии этих кадров. А представьте себе, что во время интервью несколько раз меня-ются планы, снятые с этих двух точек, и ре-зультат покажется зрителю кошмарным бредом, созданным воображением авторов.       Конечно, данный пример доведен до грани абсурда. Но подобные ошибки с резким изменением цветового фона от кадра к кадру встречаются в телевизионной практике сплошь и рядом. А решение этой задачи не имеет в себе никакой сложности. Поставьте камеры так, чтобы в первом кадре присутство-вал на фоне кусок стены, а во втором - осталась бы часть кустов (рис. 76).       В общей трактовке плавности перехода при изменении цветовых пятен от кадра к кадру существует одно простое правило: в предшествующем плане должно присутст-вовать пятно, которое занимает около одной трети площади в рамке кадра. Это послужит логичным и естественным оправданием для зрителя заполнения цветом всей площади следующего кадра. Зрительский глаз должен обязательно за что-то "зацепиться" в цвето-вом решении композиции, что-то "ухватить" в первом кадре, чтобы во втором для него не стало полной неожиданностью появление большого совершенно нового цветового фо-на или пятна (рис. 77).      О цвете написано много разных трактатов и работ, но лучше всего убеждают примеры.
   Обеспечение комфортности восприятия требуется не всегда. Напротив, в отдельных случаях, по режиссерскому замыслу, требуется активное воздействие на эмоциональность восприятия экранного рассказа. Тогда следует идти на прямое нарушение этих условий.
   Но пользоваться таким приемом следует весьма тонко и умело.
   У И.Пырьева в фильме "Идиот" есть сцена, где Мышкин сидит в гостях у Ганечки. Интерь-ер, мебель, костюмы - словом, все, что есть в кадре, подобрано и окрашено в серо-голу-бые тона, несколько приглушенные и даже мрачноватые.
   Во время разговора Ганечка неожиданно достает красный платок и встряхивает его. Это производит эффект вспышки и действует на зрителя почти, как взрыв на экране. В этом месте развития сюжета Пырьеву как раз по-требовалось взвинтить зрителю нервы, пере-дать ощущение надвигающейся беды. Крас-ный платок здесь предзнаменование неизбеж-но приближающейся ссоры. Все это блиста-тельно удалось мастеру, благодаря неожидан-ному введению в кадр нового контрастного двигающегося цветового пятна.
   Соблюдение цветового решения сцены -необычайно сложная задача для художника и оператора. Чаще всего это удается при съем-ках в павильоне. Среди лучших примеров -фильм Г.Чухрая "Чистое небо". Почти каждая сцена решена в своей собственной гамме. Мо-розное утро в Ленинграде - в лилово-голубых тонах. Квартира героини - в серо-бурых.
   Работа на натуре оставляет меньше возмож-ностей ддя оператора и художника, но тем вы-ше успех, если им удалось выдержать принцип сохранения единой цветовой гаммы всех кад-ров сцены. Иногда для решения такой задачи прибегают к искусственному окрашиванию ес-тественных объектов, чтобы они не нарушали общего цветового замысла художника и опера-тора. В других случаях для достижения подобных целей пользуются различными фильтрами.
   Но, пожалуй, наиболее ярким примером вы-сочайшего мастерства в использовании цвета в кино может служить фильм С. Параджанова с оператором Ю. Ильенко 'Тени забытых предков"
   Эту работу именитых кинематографистов можно назвать поэмой в цвете. Им удалось с помощью изменения гаммы красок от сцены к сцене, от эпизода к эпизоду на протяже-нии всего фильма тонко и как бы совсем не-навязчиво управлять эмоциональным пере-живанием зрителей,
   Когда молодой герой, радуясь приходу весны в Карпаты, бежит по пологому склону горы на общем плане, зал не может перевести ды-хание, его душит спазм восторга. И не столько игра молодого актера производит впечатление, сколь сильно воздействует пейзаж, а точ-нее его погруженность в радостные, светло-зеленые, по-весеннему прозрачные тона. В этой сцене и трава, и деревья с листвой, и да-же тени от деревьев и холмиков - все было пронизано солнечным духом, восторгом авто-ров, которые сумели передать его с помощью цвета. До них каза-лось, что такого эф-фекта можно до-стичь только в жи-вописи с помощью кисти и красою А они сняли целую сцену, состоящую из серии кадров, и по-разили зрителей своим искусством цветописи в кино.
   Фильм заканчивается трагедией. Один герой убивает другого. Последний кадр сцены снят с точки зрения того, кому суждено через мгновенье уйти из жизни. Мы видим как про-тивник заносит топор и бьет им. И вдруг из-за верхней границы экрана медленно начинают сползать вниз широкие струи темно-красного потока. Это потрясает зрителя
   Все предшествующие кадры сцены были сняты на натуре в пасмурный день. Снег без те-ней. Свинцовое небо. А темные бурые стены деревянных построек еще больше сгущали мрачность предстоящих событий. Красный цвет крови, разлившейся по экрану, срабатывал в этой сцене как диссонанс в музыке
   Уникальность подобных приемов воздейст-вия на зрителя не позволяет их повторять в других фильмах, потому что это будет расценено как плагиат или реминисценция, но побуждает авторов искать новые выразительные приемы.
   Критики могли бы сказать, что С. Пара-джанову и Ю. Ильенко в этой работе блиста-тельно удалось выстроить цветовую драма-тургию своего произведения. Цвет - это музыка в пластике

**Принцип девятый** **Монтаж по смещению осей съемки**
   Представьте себе типичную хроникерскую ситуацию: снимается репортаж, событие. Действие меняется быстро, как в калейдоскопе. В один из моментов - а таких
Обычно бывает довольно много на каждой событийной съемке - возникает необходимость следом за общим планом, в котором главным объектом является герой, быстро снять средний план того же человека. Камера стоит на штативе. В такой ситуации оператору некогда советоваться с режиссером, даже если он рядом. А часто оператор на подобные задания выезжает вообще только с ассистентом или осветителем.
   Техника на штативе самая современная, трансфокатор с электрическим приводом, изменение крупности - без проблем... Время дороже всего! Объект - в кадре!
Не долго раздумывая, вы нажимаете на спуск при фокусном расстоянии объектива 35 мм. Останавливаете камеру. Не глядя, переводите фокусное расстояние на значение 70 мм. Снимаете снова. Еще одна остановка камеры. Снова увеличение фокусного расстояния объектива - уже до 140 мм. И опять съемка.
   Материал у режиссера на столе. Все вовремя! Вы ждете похвалы за оперативность, за то, что успели снять три плана героя вместо одного по предварительному плану С улыбкой победителя вы встречаете режиссера в коридоре. И что же?
   - Что ты наделал, - вопит режиссер. - Неужели тебе было лень подойти с камерой поближе, навести фокус и снять, укрупнение героя! Тоже мне нашелся пулеметчик - отстрочил все с одной точки, и скорей домой!
   Из горького опыта нужно извлекать пользу. Так вы и поступаете. На следующей съемке, помня печальный урок, уже не тратите время на перевод фокусного расстояния объектива, а действуете строго по совету режиссера.
   Первый принцип монтажа по крупности четко держите в голове: с первой точки снимаете второй средний план, со второй - крупный. Все "по науке" Меняете точку, переставляя камеру ближе к объекту и, получаете все, как задумано. Ну, теперь-то уж все в полном порядке...
   А в коридоре снова крик.
   - Как ты снял?! У меня опять ничего не монтируется! Человек, который спокойно стоял у стола, на экране прыгает, как заяц! Надо уметь правильно снимать!
   - Объяснять надо уметь! И при этом - еще самому кое-что знать!
   Если Bы так ответите своему горячему режиссеру, то будете безусловно правы...
Не подумайте, что эти истории выдуманы автором всего лишь для иллюстрации девятого принципа. Подобные конфликты происходят и сейчас, а подобные результаты вы можете увидеть на экранах телевизоров в любой момент, стоит только всмотреться в передачу каких-нибудь новостей или репортажей.
   Давайте разберемся, в чем все-таки заключалась причина резкого недовольства режиссера результатами вашей работы? Почему спокойный человек "прыгал зайцем" на экране?
   Всмотритесь и вдумайтесь в планы съемок (рис. 78).   Первое, что необходимо осознать: результат первой съемки от второй существенно отличаться не будет. Несовпадения главным образом проявятся в уровнях четкости и нечеткости фона и в степени смягчения черт героя при съемке среднего плана длиннофокусным и короткофокусным объективами. Иногда результат такой съемки на начинающих киношников и телевизионщиков действует ошеломляюще. Если они, конечно, склонны задумываться над плодами своего собственного труда.
   В самом деле: принцип монтажа по крупности соблюден, даже принцип изменения композиции кадров выполнен! Почему же не монтируются эти планы? Рис. 79.

   Самое парадаксальное обстоятельство, как показывает опыт. состоит в том, что обычно объяснение этого принципа плохо воспринимается с рисунков на бумаге или на доске в аудитории. Особенно операторы относятся с большим недоверием к его сути. Поэтому проделайте мысленный эксперимент: снимите "наезд" на человека от общего до крупного плана с помощью трансфокатора, вырежьте два куска из этого наезда и смонтируйте их.
   Просматривая, даже мысленно, такой монтаж, можно убедиться в том, что вы ощутите неприятные рывки или скачки на склейках.
   В этом примере эффект нелепого монтажа становится как бы усилен тем, что непрерывное движение превращено в дергающееся. Человек на экране как бы "прыгает" на зрителя в момент соединения кадров. А это раздражает.
То же самое происходит, когда монтируются кадры, снятые по схемам на рисунке 78. А секрет неприятного "прыгающего" эффекта состоит в том, что с изменением крупности плана ощущение изменения композиции кадра оказывается ложным. Абрис, контуры фигуры человека или его части остаются неизменными. и пропорции расстояний от центра композиции до рамок экрана практически не меняются, а тем более - расположение деталей фона по отношению к фигуре. Как правило, зритель обращает все внимание на лицо и глаза героя, а их расположение на экране при такой съемке существенно не изменяется, и это, как раз  служит главной причиной дискомфорта при восприятии стыка снятых таким неумелым образом кадров.
   Ни о какой плавности перехода с плана на план, в этом случае, говорить не приходится: конструкция композиции, принцип ее построения остались неизменными.
   Как же нужно провести такую, на первый взгляд, незамысловатую съемку?
   Трудно придумать более простой совет: сделайте вместе с аппаратом не только три шага вперед, но еще обязательно шаг в сторону, "сойдите" с оси своего объектива вправо или влево. чтобы новая композиция стала наиболее выразительной и более точно передавала содержание нового кадра. За счет изменения пропорций расположения центра композиции по отношению к рамкам кадра и по причине изменения фона позади от главного объекта произойдет такое изменение композиции следующего снимаемого кадра, которое зритель воспримет легко и не заметит стыка кадров в монтаже. Такая композиционная трансформация плана, как небольшое смещение центра композиции, обеспечит тy меру контраста соседних в монтаже кадров, которая требуется для обеспечения комфортности восприятия их стыка.
На плане съемки и в раскадровке это будет выглядеть так. как показано на рисунках 80,81.
   Кроме того, что уже сказано, "обегание" объекта при съемке позволяет дополнительно удовлетворить потребность человека разглядеть объект с разных сторон, как бы "ощупать" его глазами.
   Постарайтесь припомнить, как нарастали ваши эмоциональные впечатления, когда вы осматривай произведения скульптуры в музее. Не боюсь ошибиться, если буду утверждать, что вы сначала делали несколько шагов вправо или влево перед тем как остановиться перед каждым из них, чтобы найти самую лучшую точку восприятия шедевра.    Еще более ярко такая потребность возникает, когда перед вами произведение архитектуры. Не современная коробка массовой застройки. а уникальное образное сочетание и переплетение крупных объемов. Передвигаясь вокруг здания, вы добиваетесь того, чтобы в вашем сознании родилось ощущение объемности сооружения, рельефности его отделки, чтобы детали первого и второго планов по глубине расположения от вас стали бы перемещаться на фоне основного объема. Именно в такие моменты передвижения вокруг объекта нарастает и крепнет чувство восторга, вызванное встречей с подлинным произведением искусства.
   Природа, как нарочно, прпдумала эту особенность восприятия. которая продиктовала экранному творчеству довольно жесткую .закономерность условий съемки и стыка в монтаже соседних кадров с одним и тем же главным объектом. Для ленивых профессионалов принцип съемки, требующий смещения оси съемки каждого следующего кадра подобен кости в горле: еще и камеру двигать надо! А для неумех-зазнаек - подводный риф, на котором они обязательно пробивают борт корабля своего "профессионального" авторитета.
   А девятый принцип заключает в себе весьма простую истину: никогда не снимай следующий кадр, находясь на оси объектива предыдущего кадра! Сделай перед съемкой шага два в сторону, измени крупность с помощью трансфокатора и дави на кнопку "пуск" сколько хочется.
   Но если отойти чуть влево или вправо, да еще немного приподнять или опустить камеру, то будет достигнуто особое изящество в композиционном решении каждого следующего кадра!
   Этот принцип распространяется на съемки любого объекта: человека, автомобиля и даже слона. Только не забывайте сохранять направление взгляда или движения в кадре при смене точек съемки.

 **Принцип десятый Монтаж по направлению основной движущейся массы в кадре**
   На первый взгляд, название этого принципа выглядит довольно замысловато и туманно. Какая-то непонятная масса непонятно куда и почему движется. И вообще: какая может быть масса на экране, если там перемещаются только светлые и темные пятна разных цветов, мнимые фигуры и предметы?
   Греческое слово "движение" (кинематос) встало во главу имени грандиозного творческого явления земной цивилизации - кинематографа.
   Способность фиксировать и воспроизводить на экране движение позволила кинематографу покорить сердца миллиардов людей. Телевидение, как дитя кинематографа и радио, унаследовало все родовые признаки родителей.
   Представьте себе, что на экране прекратилось движение, - и все: нет ни телевидения, ни кино!
   Десятый принцип соединения соседних кадров - один из самых важных в монтаже изобразительного ряда обоих видов экранного творчества. Он диктует свои требования и условия в самых разнообразных случаях, приемах и вариантах монтажа. Что же такое - "движущаяся масса" в кадре? Самый простой пример. Снят статичный кадр: на фоне леса идет человек. В контурах его фигуры все видимые нами элементы перемещаются по экрану со скоростью его движения. Не отдельно голова, брюки, пиджак, ботинки и кисти рук, а именно все одновременно. А человеческое и зрительское восприятие устроено так, что наши глаза в первую очередь и обязательно направляются на движущийся объект, стараются ухватить и разглядеть его. И при этом наш взгляд почти безотрывно сопровождает этот предмет. Так вот - голова, пиджак, брюки, ботинки и кисти рук представляют собой некую движущуюся массу, которая в данном случае занимает небольшую часть экрана. Сначала мы и в жизни, и на экране "впиваемся" взглядом во все, что движется, а только потом начинаем разглядывать что же это такое.
    Движущийся объект может занимать в кадре любую часть его площади и даже весь кадр целиком. Все, что находится в пределах силуэта этого объекта, перемещается по экрану и в первое мгновение представляет собой для зрителя движущуюся массу. Поэтому десятый принцип монтажа определяет, как нужно поступать режиссеру и оператору с такой "массой", когда они снимают и монтируют кадры с каким-либо движением внутри этих кадров.
   Конкретный разговор начнем с очередной головоломки.
   Герой едет в поезде. Вам необходимо это передать на экране. Пусть он немножко погрустит в дороге.
   Вы снимаете первый кадр, статичный: пролетающий мимо состав поезда.
   Перед камерой мелькают вагоны. Потом - второй: герой стоит у окна в проходе вагона и смотрит вперед по ходу поезда.
   Будем надеяться, что вы не забыли про третий принцип и выбрали точки съемки так, чтобы в первом и во втором кадрах поезд на экране двигался в одну и ту же сторону Мизансцены такой съемки изображены на рисунках 83 и 84.
 
  Ну, и где же здесь подвох, спросите вы? Все просто, понятно и правильно! Больше того... Вы постарались придать кадрам ярко выраженную динамику. И для этого есть предпосылки - есть энергичное движение, и его можно эффектно передать на экране. Поэтому в первом кадре мелькающие вагоны заняли большую часть площади в пределах рамки. Но и во втором вы постарались: пейзаж за окном вагона почти во весь кадр стремительно несется навстречу герою.
   А теперь вдумаемся в то, что получится в монтаже после такой съемки и что увидит и испытает зритель? Попробуем вместе с ним пережить эти впечатления.
  В первом кадре слева направо часто-часто проскакивают один за другим вагоны поезда. Кадр наполнен движением. Зритель воспринимает эту движущуюся почти во весь экран массу окон, сцепок, колес... И как раз в этот момент, когда глаза привыкли, можно сказать адаптировались, к движению поезда, вы... меняете кадр.
   Во втором - герой стоит на фоне окна. Мимо проносится лес. Этот кадр тоже наполнен движением.
А теперь обратите внимание на стрелки, ко-
торые нарисованы в этих кадрах (рис. 85).
   И в одном кадре много движения, и в другом. Но они направлены навстречу друг другу. Поэтому при смене кадров зрителя буквально шарахнет по глазам вся масса несущегося навстречу леса. Ни о какой комфортности восприятия говорить не приходится.
   Вот какая неудача случилась... Что же делать?
   Если немного напрячь свое воображение и мысленно проиграть несколько разных вариантов съемки и монтажа, то с полной уверенностью можно сказать, что вы отыщете выразительный, эффектный и одновременно комфортный вариант стыка кадров с тем же самым содержанием.

     Первую точку съемки можно оставить той же. Затем, сняв с десяток пролетающих мимо вагонов, следует начать быстрое панорамирование аппаратом в сторону движения поезда. Скорость панорамы должна быть такой, чтобы один из вагонов как бы замер в рамке кадра, а шпалы, земля и пейзаж стали бы двигаться в обратном направлении. Обычно для этого оператор выбирает какую-то деталь, допустим окно, и поворачивает камеру так, чтобы оно не меняло своего положения в рамке кадра, следит за ним. Этот прием называется панорамой слежения.
   Благодаря использованию этого приема, половина задачи нами уже решена: на несколько мгновений выбранный вагон прекратил стремительное движение вдоль экрана. А нескольких десятых секунды, пока он не успел еще далеко умчаться, нам вполне достаточно, чтобы подготовить комфортный переход в следующий кадр. Только начинать такой кадр лучше с другой композиции - как бы встречая поезд в статичном кадре 1а. Затем выполняем панораму слежения, провожая "взглядом" вагон до положения 16, потом останавливаем и выключаем камеру
   Во второй кадр тоже можно внести некоторые изменения для достижения идеальной комфортности стыка. Для этого необходимо переставить героя на фон стены вагона, а окну отдать не более одной трети площади кадра (рис. 86). Точками на раскадровке показаны те элементы композиции, которые в данный момент неподвижны на экране.
   Если этот монтажный кусок сцены сопроводить нарастающим стуком колес, то зритель обязательно ощутит стремительность движения поезда с самого начала первого кадра и до конца второго. Это поможет пережить ему ощущение движения.
   Теперь можно прокомментировать процесс зрительского восприятия стыка кадров. Начав панораму слежения, мы дали возможность глазам зрителя переориентироваться с восприятия движения в одну сторону некоторой "массы" кадра на восприятие движения в противоположную сторону.
   Это обстоятельство и позволило нам добиться мягкого, незаметного перехода с плана на план. Мы принудили глаза зрителя к восприятию нового движения и во втором кадре продолжили движение в этом же направлении. Даже если бы мы оставили второй кадр без изменений, стык получился бы почти комфортным.
   Если кому-то из читателей первый пример показался недостаточно убедительными или непонятным, то воспользуемся еще одним.
   По шоссе движется автомобиль. За рулем - ваш герой. Начнем с его среднего плана. Итак, первый кадр - водитель в кабине движущегося авто, он снят с соседнего сидения так, что элементы машины остались за рамкой кадра
(рис. 87).
 
   Второй кадр - статичный. Далеко на шоссе виден маленький приближающийся автомобиль (рис. 88). Требование принципа сохранения направления движения снова выполнено безупречно.     Сняли. Монтируем. Проверяем результат на экране. А он - неутешительный: стык гладким не получился. Придется анализировать впечатление от экспериментального просмотра. Снова - стрелками и точками.     В первом кадре фигура водителя занимает примерно четверть площади экрана. Остальная часть занята движущейся массой.
   Во втором - движущаяся масса занимает только одну тридцать шестую часть площади, ограниченной рамкой, но перемещается в обратном направлении. По сути дела, второй кадр можно считать содержащим неподвижное изображение (рис. 89).
 
   При таком соединении кадров глаза зрителя неизбежно будут вынуждены производить после появления второго кадра крайне неприятную для них перестройку с восприятия движения на восприятие статичного изображения, а потом еще приноравливаться к слежению за объектом в обратном направлении.
   Наше зрительное восприятие обладает некоторой инерцией, что сравнимо с инерцией физических тел. Эффект монтажа кадра, наполненного движением, со статичным кадром сравним с ощущениями бегущего человека, если на его пути поставили толстое прозрачное, незаметное для него стекло. Наша подопытная персона неизбежно очень больно ударится о неподвижную преграду (трюк, который сотни раз использовался в кино). Преграда неожиданно оказывается на пути этого человека, и статичный кадр после динамичного для зрителя тоже неожиданность.
   Монтаж кадров водителя и автомашины на дороге как раз произведет эффект неожиданного столкновения с неподвижным предметом, но только жертвой столкновения окажется наше восприятия. Как быть?
   Вариантов "лечения" такой убогой съемки, как всегда, - несколько. Назовем только два.
   Для создания комфортности восприятия стыка можно несколько изменить точку съемки второго кадра, его композицию и прием. Аппарат перенести подальше от шоссе, чтобы снимать автомобиль движущимся поперек кадра. А
начать кадр - прямо с панорамы слежения за машиной. Тогда движение фона за силуэтом кабриолета будет точно совпадать по направлению с движением фона за фигурой шофера в первом кадре. Следует предусмотреть совпадение темпа или скоростей движения фонов. При значительном удалении камеры от автомобиля скорость движущейся массы может оказаться слишком медленной, и тогда зритель все-таки "споткнется" на стыке кадров. Чтобы избежать ошибки, лучше снять несколько дублей объективами с разными фокусными расстояниями.
   Второй вариант. В конце первого кадра сделать панораму с водителя на спидометр, стрелка которого указывает на цифру 120. Таким образом мы получим завершение плана в виде статичного изображения. А оно без проблем обеспечит "чистый" переход к кадру снятому первоначально по схеме на рис. 88.
   И, наконец, самый острый пример для иллюстрации принципа монтажа по направлению основной движущейся массы кадра. В нем предельно отчетливо проступает его суть.
   По причине отсутствия образования иногда начинающие "режиссеры" пытаются поставить в монтаже одну за другой две панорамы, снятые с движением камеры в противоположных направлениях (рис. 90).
 
   Ничего более варварского для зрительного восприятия придумать невозможно. А если идут на экране подряд два стыка трех панорам с разными направлениями движения, то с гарантией можно сказать, что эффект такого монтажа будет равен воздействию рвотного порошка.
   Чтобы не "бросать" дорогого зрителя из стороны в сторону как на гонках автомобилей по серпантину, в кино еще на заре его развития был отработан простейший прием съемки. Всякую панораму оператор обязательно снимает, начиная ее со статики и заканчивая статикой. Две секунды в начале кадра и столько же в его конце - без движения. Так обычно выполняется съемка любой панорамы независимо от будущего монтажа.
   Только в этом случае у режиссера появляется определенная свобода выбора наиболее  интересного монтажного решения. У него, что называется, развязаны руки для поиска наиболее выразительного монтажного хода. Он может смонтировать любой статичный кадр со статичным началом панорамы и, после завершения панорамы статичным куском, снова поставить статичный кадр. Может отрезать статичные куски панорам, если они сняты в одном направлении и соединить их между собой как продолжение обзора, например, какой-то местности и т. д.
   Монтаж по движению основной массы кадра - один из самых распространенных видов соединения двух кусков в подлинном экранном творчестве. В общем случае, для обеспечения комфортности соединения планов с движением какой-то части изображения в кадре, необходимо выполнить несколько простых условий.
   1. Направления движущихся масс в соседних кадрах должны совпадать или иметь близкие векторные значения.
   2. При монтаже кадра с полностью статичным изображением с кадром, в котором имеется движущаяся масса, эта масса должна занимать менее одной трети площади всего изображения.
   3. Скорость движения масс в смежных кадрах должна полностью совпадать или быть достаточно близкой, т. е. темп движения в одном кадре не должен отличаться от темпа движения в следующем.
   Выполнение этих условий позволяет чрезвычайно эффектно монтировать, соединять между собой кадры с движением - не только те, которые являются продолжением один другого по своему действию в какой-то сцене, но, что не менее замечательно, монтировать по движению кадры совсем не связанные сюжетом, а только мыслью автора. Иногда режиссеры и монтажеры пользуются инерционным свойством нашего зрения, чтобы соединить совершенно разные по содержанию кадры.
   Например, можно смонтировать подряд план несущегося поезда, план стремительно движущегося в ту же сторону автомобиля, кадр с героем, скачущим на коне в том же направлении, план пролетающего самолета и план бегущего по полю или по лесу того же персонажа. Для зрителя все пять кадров, снятые панорамой сопровождения, превратятся, благодаря совпадению движения фонов, в единый кусок развития действия и будут им восприняты легко, словно на одном дыхании. Но вместе с тем последовательный монтаж этих кадров донесет до зрителя мысль о том, что герой долго и настойчиво добирался к своей цели. Здесь нужно только оговорить еще одно обстоятельство, предусмотренное этим принципом: движущаяся на экране масса должна из плана в план занимать примерно равные площади кадра.
   Можно воспользоваться данным принципом иначе и более элегантно. Снять движение разных объектов в одном направлении в статичных кадрах и смонтировать их так, чтобы движение одного объекта как бы продолжало или даже частично повторяло движение другого - в следующем плане. Но нужно помнить о том, что площадь, занятая в соседних кадрах движением, должна быть примерно одинаковой.
   Обычно такое монтажное решение очень эффектно смотрится на экране. Несколько подобных примеров можно найти в фильме Ю. Озерова "О, спорт, ты - мир!" про Олимпиаду в Москве. Монтаж "движения" с "движением" широко используется в рекламных клипах,
   Все десять принципов составляют всего лишь азы профессионального мастерства режиссеров, операторов и монтажеров в их экранном творчестве.
   Но без знания этих принципов невозможно грамотно и достойно осуществить ни одну съемку в кино или на телевидении.
   Дальше вам будет предложен краткий рассказ о том, как же вести повествование пластическими образами, как излагать содержание последовательностью кадров.

**Множественная композиция. Поликадр**
Эпоха деления экранного творчества на специфические виды: кино,видео или телевидение - кончилась!
   Появление в магазинах бытовых установок домашнего элек тронного кино и внедрение телевидения вы сокой четкости растерло в пыль различия  между ними. И как бы ни старались оголтелые патриоты той или другой разновидности  массовой экранной коммуникации доказать  свою исключительность или обособленность  друг от друга, им это уже не удастся сделать - их творчество подчиняется единым закономерностям природы общения со зрителем  посредством экрана. Стереофонический звук  и большой, до двух метров по диагонали, экран позволили принести в дом всю силу воз действия эффектов современного кино. А это  значит, что и телевидение обладает теми же  возможностями, нужно только уметь ими  пользоваться.
   Сегодня на телевидении в заставках, в новостях, на видео в рекламных и песенных  клипах зрителю постоянно предлагаются кадры с множественным изображением. Некоторые по незнанию называют такие кадры  "мультипланами" или "мультикадрами". Но у  них есть точное название, появившееся и утвердившееся в кино в 60-е годы: поликомпозиция, множественная композиция или поликадр. Оказывается, весь опыт кинематографа и знания тридцатилетней давности сегодня вызваны жизнью к действию.
    Приставка "поли" пришла в русский язык из греческого. "Поли" на языке эллинов означает "полюс", "весьма", "намного", "самый",  "очень" и в отдельных случаях передаст значение множественности. Но в русской словесности окончательно приобрела смысловой оттенок множественности, и мы по-другому ее не воспринимаем.
   По-английски кадр, сложенный из нескольких изобразительных кусков, называется "multiple shot" - составной, сложенный из  частей, множественный кадр. А читается, как  "малтипл шот", но совсем не - "мультиплан".
   Долгое время развитие и массовое применение поликадров на телевидении сдерживалось малыми размерами экрана и недостаточной четкостью изображения, хотя электронная технология позволяла пользоваться  этим выразительным средством уже давно.  Автор данной статьи, ваш покорный слуга,  сделал седьмой по счету в Советском Союзе  полиэкранный фильм в 1963 году а первый  поликадр в русском кино появился аж в 1915  в фильме Якова Протазанова "Драма на даче".
   А теперь возьмемся за дело!
   Поликадр - пробный камень, на котором проверяется профессионализм режиссера.  При его создании творцу приходится учитывать чуть ли не все 10 принципов межкадрового монтажа изображения одновременно.  Но давайте не будем забывать сложившуюся  традицию: сначала вопрос.

   Можно ли отнести этот кадр из фильма "Большой приз" режиссера Дж. Франкерхай мера в разряд поликадров (фото I)?
   Ни в коем случае и ни при каких обстоятельствах!
   А кадр из фильма режиссера К. Домбровского (фото 2)?
  Можно рассматривать как поликадр, но с большим трудом и с большой натяжкой.
   А дело в том, что первый "поликадр" получен с помощью  множительной линзы, и все его
составляющие кадры являются точной копией с одного и того  же плана. То же самое можно
получить, используя спецэффекты или компьютер. Этот  прием хорошо известен в кино  и применяется тогда, когда режиссер хочет показать на экране, как в глазах крепко подпившего человека выглядит действительность или собеседник. Добавление на  экране к ОДНОМУ кадру, в котором мы видим  шлем гонщика и руку с поднятым вверх большим пальцем, еще двадцати трех копий этого кадра нисколько не меняет и не расширяет содержание композиции, говоря в другой
терминологии, - не прибавляет информации, не прибавляет ничего нового. И это - принципиально!
   Сопоставление идентичных кадров между собой не может, не способно породить новый  смысл, дополнительную информацию. Сколько бы раз вы не множили единицу на другие  единицы, вы все равно в итоге получите после  знака равенства ту же самую единицу!
   Следовательно, для того, чтобы ваша множественная композиция могла претендовать  на звание "поликадр", и это необходимо  знать твердо, нужно сопоставить, включить в  композицию кадры разного содержания.  Только в этом случае может народиться новый смысл композиции, произойдет расширение ее содержания благодаря сопоставлению двух разных кадров, двух или более  квантов информации.
    Первый вывод. Если режиссер задумал создать множественный кадр, он должен прежде всего ответить себе на вопрос: что он хочет "сказать" зрителю этим кадром, что он хочет выразить, какая мысль заложена им в  эту композицию. А возможности у полиизображения для выражения разных идеи и даже самых сложных по своей сути - почти не  ограничены.
   В обычном монтаже кадры и их содержание сопоставляются зрителем последовательно. Смысл второго как бы накладывается на  смысл первого, от чего рождается новое содержание, дополнительная информация, которая не заключена ни в первом, ни во втором  кадрах отдельно.
   В поликадре сопоставление тоже может происходить последовательно, но с равным  правом оно может быть выполнено одновременно. Последовательно - это значит, что  зрителю режиссер предлагает сначала увидеть  и осознать одну составляющую часть будущей  поликомпозиции, и только потом - вторую,  когда первая еще остается на экране.
   Одновременно - это значит, что два или более кадров множественной композиции  предлагается осмотреть и осознать зрителю  сразу, одномоментно. Такой вариант - каждый день на телеэкранах.
   Этот вариант предполагает наличие самых жестких профессиональных требований к такого рода поликадрам и их создателям. Восприятие таких композиций находится на грани предельных психофизиологических возможностей человека, а поликадр предоставляет творцам все условия для того, чтобы их перешагнуть. Тут-то и возникает потребность в  знаниях: как и на каких принципах строится  множественное изображение в кадре.
   А принципы все те же. Но они требуют дополнительного разъяснения.
   Чтобы зрителю создать необходимые предпосылки комфортного восприятия таких кадров, режиссеру следует предварительно продумать маршрут осмотра или, что - тоже самое,  последовательность восприятия отдельных  составляющих такого кадра и представить  композицию зрителю на экране в форме, которая собирает, а не рассеивает его внимание.
   Наше зрение и зрительное восприятие устроены так, что после одномоментного "фотографирования" всего предложенного на экране, через доли секунды зритель стремится определить, с чего начать последовательный осмотр композиции. Последовательный осмотр  является главным в процессе получения зрительной информации. Последовательно мы  наблюдаем окружающую действительность, последовательно осматриваем произведения
живописи.
   К сожалению, в большинстве случаев режиссеры современной теле- и видеопродукции  над такой задачей просто не задумываются.  Построил какую-то поликомпозицию какойто режиссер и думает про себя: "Я - новатор! Я  открыл нечто новое!". И непомерная гордость  застилает' его рассудок. А бедные зрители каждый день видят на экранах умопомрачительные и бессвязные "навороты" из множества кусков, которые вынуждены пропускать "мимо  глаз", потому что разобраться в них невозможно, а.следовательно, невозможно понять  смысл и воспринять эмоционально. "Чудят там  эти режиссеры... Ну и пусть чудят. А я буду смотреть только то, что мне нужно и что меня интересует",- рассуждают они у телеэкранов.
   Однако поликомпозицию можно выстроить весьма осмысленно и удивительно эффектно.
   Великие живописцы от Рафаэля до Малевича всегда строили композиции  своих произведений с  учетом последовательного осмотра зрителем. Это  закладывалось ими в композиционный прием,ибо  другого метода получения  информации в изобразительной форме у зрителя  просто нет.
   Второй вывод. Если вы предлагаете зрителю одномоментно воспринять  поликадр, позаботьтесь о том, чтобы он понял по какому маршруту ему вести осмотр  сложной композиции. Для этого есть целый  набор приемов, но в любом случае первый  элемент должен содержать в себе акцент,  чтобы привлечь интерес, чтобы зритель понял, с чего начать.
   Третий вывод. Третий принципиальный момент в построении поликомпозиции - умение собрать, сконцентрировать внимание  зрителя на вашем сложном изображении, а не  отпугнуть откровенной бессистемностью.
   Начнем с того, как в обыденной жизни человек воспринимает пространство и как такое восприятие отображается на плоскости.  Принципы построения перспективы хорошо  известны всем художникам и архитекторам.



    Первое построение перспективы на примере куба можно назвать открытым пространством (рис. 92а), а второе - замкнутым (рис. 92б).  Когда мы смотрим на дом на улице, то он нам  представляется в первом варианте построения, а когда мы входим в какое-то помещение,  то оно в нашем восприятии отображается по  принципам построения замкнутого пространства. Как в театре, сцена - это большая  комната, но без четвертой стены. Точно так и  у нас на экране: в черной рамке заключено то  или другое пространство. А психология и  опыт говорят, что сходящиеся к мнимой точке линии пространства собирают, концентрируют, активизируют внимание воспринимающего. Расходящиеся линии перспективы (первый принцип построения) рассеивают, "разваливают" активность восприятия. Чтобы убедиться в этом утверждении, со зрителями был  даже проведен эксперимент. Им для просмотра были предложены два варианта построения  семиэкранной композиции (рис. 93а, 936).  Были сняты улицы разных городов, по которым идет герой.



     После просмотра все без исключения отметили в своих анкетах, что второй вариант воспринимался легче, эффектней, эмоциональней. Отсюда вывод: для зрителя нужно обязательно в композиции множественного кадра  создать иллюзию замкнутого пространства  внутри рамки кадра независимо от количества самостоятельных элементов композиции и  места, где проводилась съемка. Если один кадр  был снят на Камчатке, а второй - в Париже,  если первый - в Майами, а другой - в Калифорнии, - в любом случае мнимые линии  схода объектов в этих пространствах должны  быть при монтаже направлены куда-то почти  в одну точку на экране.
   Режиссер А. Шеин в фильме "Наш март" поступает именно по этому принципу. Он переносит второй принцип межкадрового монтажа "по ориентации в пространстве" на конструирование множественного изображения и  добивается тем самым выражения нужного  ему смысла и простоты восприятия этого  смысла (фото 3).
 
   В то время как народные массы вышли на улицы с требованиями "Долой правительство!", министры этого Временного правительства в Петрограде по телефону решали, что  следует предпринять. Лицо говорящего в микрофон находится в левой части кадра и обращено к слушающему, а наушник слушающего "смотрит" в сторону микрофона, как бы подтверждая, что первый обращается ко второму, а второй слышит первого. Их линия  взаимодействия проходит прямо через экран.
   Как бы мы сегодня ни относились к минувшим событиям в России, отображенным  в кадре, с точки зрения профессии данная  композиция выглядит безупречно.
   Однако Дж. Франкенхаймер в более простой композиции в  кадре из того же фильма "Большой приз", допускает элементарную ошибку (фото 4).
 
   По содержанию и развитию хода сюжета ему нужно было показать как два героя наблюдают за  ходом гонок. Наблюдают, но делают это по-разному "верхнему'  важны отыгранные у соперника
секунды, а героиня переживает за жизнь своего возлюбленного. Во  время гонок пошел дождь и чрезмерно возросла опасность вылететь с трассы на повороте при  скорости больше 200 км в час. Ей  не нужна победа любимого человека, ей дороже его жизнь.
   Но на экране получилось совсем наоборот. Хозяин клуба с секундомером смотрит в  сторону движущейся машины. Его внимание  там, где идет борьба. А героиня, наоборот,  отвернулась от трассы гонок, и ее внимание  привлекло что-то иное. В конечном итоге  режиссер не достиг выражения того смысла,  который намеревался передать зрителю.
   Теперь обратимся к примерам из повседневной практики телевидения.
   Идет передача новостей. Ведущий из студии задает вопрос журналисту, который находится на прямой связи на другом конце  Света. На экране двуптих (рис. 94). Как вам  нравится такое общение двух людей, которые, разговаривая между собой, не считают  нужным смотреть друг на Друга, а глядят  стеклянными глазам на зрителя?
 
   Думаю, что такой нелепый кадр не сможет доставить зрителю удовольствие! Есть ли выход из этого сложного положения?
   Конечно, есть, если вы знаете 10 принципов межкадрового монтажа!
   На экране для зрителя нужно создать иллюзию  прямого общения, как будто  ведущего и журналиста не  разделяет гигантское расстояние, а они находятся  рядом. Для этого следует
предварительно договориться между собой режиссерам и операторам в студии и за тридевять
земель, что ведущий, к примеру будет смотреть при съемке вправо от камеры на ассистента или на монитор на уровне глаз, а журналист - влево от аппарата на стоящего рядом помощника, как показано на рис. 95.
 
Если съемка идет по указанной на рис. 95 схеме, то совмещение двух кадров для передачи в эфир не составит никакого труда. Зритель получит привычную для него форму "упаковки" зрительной информации. Но для этого,  конечно, предварительно следует чуть-чуть  "пошевелить" тем, чем положено в подобных  случаях (рис 96).
     Режиссеры ОРТ идут несколько другим путем, но профессионально полностью оправданным. В первом кадре они снимают ведущего, который смотрит на экран монитора. А во  втором - предлагают зрителю средний план  журналиста в фас, как бы снятого с точки зрения ведущего (рис. 97).
     Еще пример из передач с Олимпийских игр в Нагано. Показываются забеги конькобежцев.  Пока бегуны стоят на старте, их можно разглядеть, запомнить, кто в каком костюме, чтобы  потом проще было различать во время бега. К  тому же старт - напряженный и ответственный момент для спортсменов. И режиссер нам показывает двойную композицию (рис. 98). Сразу отдадим  ему должное - такой кадр имеет  полное право на существование.
 
   Но... Но все ли уж так безупречно? Обратите внимание, что в углу правой части кадра находится ка кой-то непонятный объект. Это - стартер. Только после ЕГО выстрела начнется бег. Он - не менее  важная фигура в это мгновение.
   К тому же необходимо знать, что совмещение нескольких кадров в одном всегда ведет к уменьшению масштаба каждого из них.  Даже на большом телевизионном  экране зрителю не захочется разглядывать мелкие фигурки людей, напрягая  зрение. Поэтому возрастает значение правильного выбора крупности и композиции  каждого слагающего поликомпозицию кадра.  Логично, что совмещение, например, четырех крупных планов на экране будет более  выразительным, чем совмещение общих планов тех же самых объектов. Роль крупного  плана, которого почему-то очень боятся у нас  на телевидении, резко возрастает.
   Опираясь на такие постулаты, поликадр старта конькобежцев можно было бы создать  по вкусу режиссера в одном из двух вариантов, как на рис. 99.
 
   Как только конькобежцы побегут, можно переходить к последовательному монтажу. Но на этом этапе рассуждений складывается  новый вывод.
   Четвертый вывод. Обязательная организация последовательности действий в частях кадра, составляющих композицию. В предложенном варианте этот принцип отчетливо  проступает в композиции: налицо четко выраженная последовательность действии. Сначала стартер смотрит, как девушки приготовились к бегу, потом поднимает пистолет. В  этот момент бегуньи неподвижны, а движущийся объект привлечет к себе внимание.  Раздается выстрел. Дым и пламя, вылетевшие  из пистолета, дают начало другому движению - движению спортсменок. А зритель естественно переключает свое внимание с одной части композиции на другие, в которых  началось более интенсивное движение.
   Организация в поликадре четкой последовательности действий в его составных частях есть обязательное условие обеспечения  комфортности и простоты восприятия  сложного изображения с экрана.
   Если вы задумали поликадр, в котором главное содержание выражено статично, а дополнительное - наполнено активным действием,  то безошибочно можно предугадать, что зритель не сможет разобраться в содержании такой композиции и не поймет ее смысл.
   Крупный план - одно их важнейших и сильно воздействующих выразительных  средств экрана. При конструировании множественного изображения о нем следует вспоминать как можно чаще.
   И вот пример сочетания двух крупных планов  в одной композиции из  прошлого опыта кино.  Скульптор-антрополог  М. М. Герасимов лепит по  черепу бюст человека,  жившего под Владимиром 25 тысяч лет назад.  Кадр из фильма А. Соколова "Встреча с далеким  земляком" (фото 5).
 
   К использованию поликадра, как правило, лучше прибегать тогда, когда необходимо  выразить какую-то особую мысль автора или  режиссера. Так поступил А. Шеин, когда хотел подчеркнуть роль Чапаева в кавалерийской атаке. Кадр из его фильма "Наш марш" - на фото 6.

     В другом случае тому же режиссеру потребовалось выразить мысль о  том, что фашистские захватчики в 1941-42 годах принесли на нашу  землю кошмар войны. В  этом примере мы сталкиваемся с, так называемым, "тематическим"  монтажом. (О нем - более подробный разговор  в следующей статье). Составляющие композицию кадры каждый посвоему отражают одну и  ту же тему В результате такого сопоставления рождается обобщенный образ войны.
   Особую роль в этом кадре имеет рамка. Она подчеркивает, а можно даже сказать, активизирует выражение мысли, заложенной  автором в композицию. В то же время, ее  рваные края обостряют эмоциональное переживание от восприятия. В каком-то смысле можно даже считать, что рамка в поликомпозиции способна нести зрителю смысл.  стать составной частью содержания множественного кадра (фото 7).
     Множественная композиция позволяет режиссеру организовать действие на экране с перемещением объектов из одной части  композиции в другую. Автомобиль, например, может в одном кадре  ехать по улице города, продолжить свое движение на фоне леса в другом кадре, а
завершить движение в аэропорту, как это следовало бы  сделать при межкадровом  монтаже. Но только еще более точно придется совмещать векторы движения и  масштаб съемки объекта.
   Множественная композиция - просторное поле для  комедийных эффектов. И тому тоже есть достаточное количество примеров.
   Но во всех вариантах для режиссера незыблемыми остаются две главные задачи: задать зрителю в композиции маршрут ее осмотра и стремиться наиболее  образно выразить задуманную мысль.
   В 60-е годы Н. Хрущев наряду со многими ошибками сделал великое дело для страны - приступил к решению жилищной проблемы,  начал массовое строительство. Автору статьи и режиссеру фильма "Шагаем в завтра"  необходимо было выразить это событие. В  раскадровках к фильму композиция из семи  кадров выглядела, как на рис. 100. Такой она  оказалась и на экране. В центре по часовой  стрелке вращалась стрела башенного крана,  снятая изнутри самой башни. Она "зажигала"  одно за другим соседние изображения, повторяя маршрут движения солнца. Стройка  шла до восхода,.. когда вставало солнце,.. в  разгар дня,.. на закате,.. в сумерках и даже глубокой ночью. Так решались две главные  профессиональные задачи режиссера.
 
   Но самым дорогим поликадром для автора  остается композиция из фильма "Поступь  грядущего".
   В 20-м веке человечество поставило локомотив своей цивилизации на рельсы прогресса и стремительно несется в будущее,  совсем не зная каким оно окажется. По сути  - оно несется в неизведанную, плохо прогнозируемую черноте. Мы, дети цивилизации, стремимся вперед, но не можем разглядеть, что же там за границей видимого, но и  не можем остановиться. Луч прожектора локомотива освещает только небольшой кусок  мчащегося на нас пути, даль скрыта от наших глаз. Задача выразить эту мысль режиссера в создании на формате широкого экрана поликадра, в котором трехмесячный младенец, едва подняв голову, непонимающе  смотрит по сторонам и при этом как бы летит над рельсами, шпалами и стрелками в  темноту (фото 8).
 
   Зрители после просмотра рассказывали, что этот кадр произвел на них очень сильное, но в то же время жуткое впечатление. Они поняли заложенный в образ смысл и од новременно осознали свою беспомощность перед несущимся на нас будущим. Вылетающие на экран из темноты шпалы и стрелки  железнодорожного пути, и ребенок летящий  над ними, неизменно вызывали сильное эмоциональное переживание в зале и направляли зрительскую мысль к философскому осмыслению  успехов цивилизации, которыми мы подчас непомерно гордимся. А это как
раз и требовалось режиссеру на данном этапе фильма.  Ему хотелось, чтобы зритель задумался и осознал,  что новые блага прогресса  несут одновременно и новые весьма сложные проблемы для человечества.
   Множественная композиция таит в себе несметное разнообразие вариантов. Даже  перебрать и назвать часть из них в одной  статье невозможно.
   Добавим только, что все виды наложений и совмещений, которые в кино называются  двойными и тройными экспозициями, представляют собой одну из разновидностей поликадров (фото 9).
     Современная электронная техника и компьютерный монтаж позволяют творить чудеса на экране. Но режиссеру нельзя забывать,  что ресурсы поликомпозиции столь велики  и столь соблазнительны, что способны незаметно завести автора далеко за пределы возможностей человеческого восприятия. Об  этом следует помнить