



# МОНТАЖ для продюсеров и шоураннеров



КНИГА НЕ ПРО СКЛЕЙКИ

**Максим Николаевич Бухтеев**  
**Монтаж для продюсеров**  
**и шоураннеров.**  
**Книга не про склейки**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=66325056](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=66325056)*  
*ISBN 9785005531469*

**Аннотация**

В этой книге монтаж рассматривается как основной креативный инструмент любого автора, работающего в сфере кино и телевидения. Книга предназначена для профессионалов, которые играют ключевую роль в создании фильмов.

# Содержание

Предисловие	5
Введение	11
Монтаж как метод человеческого мышления	18
Образ – кадр	21
Монтаж образов	29
Связи	37
Считывание, создание и анализ образов	43
Образ как культурный штамп	57
Монтаж как часть творческого процесса	61
Креатив	61
Конец ознакомительного фрагмента.	65

# Монтаж для продюсеров и шоураннеров Книга не про склейки

**Максим  
Николаевич Бухтеев**

*Дизайнер обложки* Марина Кобеляцкая

*Редактор* Елена Демкова

© Максим Николаевич Бухтеев, 2021

© Марина Кобеляцкая, дизайн обложки, 2021

ISBN 978-5-0055-3146-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Автор: Максим Бухтеев (mabuk.ru)

Предисловие: Андрей Каминский (ka-film.16mb.com)

Редактор: Елена Демкова

Обложка: Кобеляцкая Марина

# Предисловие

Сегодня, когда интернет просто переполнен статьями и роликами, семинарами и мастер-классами (хотя, увы, для большинства из них эти определения надо брать в кавычки) о монтаже и только ленивый еще не опубликовал свое «видение» того, как и в какой программе нужно «клеить», кажется, касаться этой темы просто бессмысленно.

Но в этом «мнений море разливанном», большинство из которых, в лучшем случае пересказывает статьи Кулешова и Эйзенштейна, книга Максима Бухтеева «Монтаж для продюсеров и шоураннеров» по-своему уникальна. Она действительно не о склейках (хотя в последних главах автор и коснулся самых общих законов и приемов). Она о том, о чем сегодня, к сожалению, вспоминают все реже: о монтажной природе экранных искусств, о монтаже как способе мышления и передаче информации. Информации не в бытовом понимании, то есть просто фактов, но эмоционально насыщенной, ведущей зрителя через сопереживание к основному месседжу фильма или телепрограммы.

Сам по себе такой взгляд тоже, конечно, не нов. О том, что именно монтаж лежит в основе человеческого мышления, а структура фильма лишь копирует его, писали и В. Пудовкин, и Дз. Вертов, и С. Эйзенштейн, и многие другие. Но к началу XXI века этот важнейший аспект если и не за-

быт, то вытеснен на задворки профессиональной практики чрезмерным вниманием к технологии ремесла. Яркое свидетельство этому – 90% роликов на видеосерверах, посвященных техникам и технологиям работы с монтажными программами, созданию спецэффектов, «правильной» склейке, монтажным приемам и прочим частностям. Правда, уровень большинства из них, как и заполонивших сеть «статей», таков, что заставляет предположить: большинство авторов в лучшем случае понимают монтаж так же, как его воспринимали на заре кинематографа, то есть как технологию сборки кадров. «Деревья» вытеснили понимание «леса» как цельного организма, где каждая часть, как бы уникальна она ни была, служит прежде всего существованию целого. Поэтому попытка вернуться к осмыслению фильма как единой цельности сама по себе уже делает эту книгу неординарной. Тем более что написана она не теоретиком, а практиком, опирающимся на реальный опыт работы в разных жанрах и видах экранного творчества.

Впрочем, если быть точным, то эта книга тоже о технологии. Но технологии иного уровня, куда более важной для того, чтобы фильм/телепрограмма состоялись. Потому что учет монтажности на всех уровнях кино/телепроизводства – это тоже технология. Хотя и малоизвестная большинству из тех, кто профессионально остается на уровне «склеива-ка». И автор рассматривает монтажное мышление не как «высокое наитие», о котором так любят говорить теоретики,

но прежде всего как ремесло, уровень которого определяет и результат.

Такой взгляд гораздо ближе любому практику, для которого работа над фильмом больше напоминает «изготовление табуретки» (если кого-то не устраивает такое «низкое» сравнение, пусть будет «космического корабля», сути это не меняет), чем «свободное парение в облаках» или некое «самовыражение». Потому что создание любого фильма на 90% зависит от владения автором ремеслом. А вся история и теория предмета, если они не помогают это ремесло освоить на практике, не более чем удовлетворение любопытства. Поэтому автор не пытается поразить читателя своими знаниями истории кино (которые у иных сводятся к упоминанию общеизвестных фактов и цитат), но касается ее только тогда, когда это помогает понять практическое использование описываемых принципов – и это тоже несомненный «плюс» этой книги.

Продолжая аналогию, замечу: конечно, есть столяры, которым интересно знать историю развития табуреток, имена и биографии знаменитых табуреточников, теорию образования стружки и нюансы дизайнерского шипорезания. Но вряд ли кто-то из них, углубившись в эти области, позволит себе забыть о том, что табуретка – это прежде всего конструкция. Которая должна быть прочной и удобной. А для этого столяр должен использовать не случайные, а нужные инструменты и хорошо ими владеть, учитывать свойства ма-

териалов, знать технологии их обработки и многое другое. Что, конечно, не исключает ни творческого подхода, ни оригинального дизайна. Но «авторский» или простой, табурет должен быть надежен и удобен. Но никакая оригинальность формы или «новаторский месседж» не заставят нас сесть на табурет (или лететь на космическом корабле), который разваливается.

И в этом конструкция фильма ничем не отличается от любой другой. Фильм, конечно, должен быть оригинален и интересен, но его внятность, цельность и комфортность просмотра с точки зрения зрителя так же обязательны, как надежность табурета. И без понимания монтажного принципа и, главное, его практического применения на каждом этапе производства этого достичь невозможно.

У программистов есть поговорка, которая очень подходит и к кинопроизводству: «Шум на входе – много шума на выходе». И у нас монтаж начинается еще в сценарии – этому, а также его сходству и отличию от «монтажа» в литературном произведении, посвящен первый раздел книги.

От того, как «смонтированы» в сценарии не только эпизоды, но и действия и даже реплики персонажей, зависит очень многое. Потому что именно монтаж всех элементов на бумаге уже заложит то, как будет течь экранное время, развиваться пространство, «градус» драматургического напряжения, другие не менее важные элементы фильма. Затем все это нужно развить в кадроплане, раскадровке и аниматике, вы-



страивая темпоритмы, дозируя информацию, выбирая, что именно нуждается в акцентировке крупностями и длительностями конкретных кадров.

По сути, на этапе подготовки мы берем некое простое понятие и разлагаем его на простейшие элементы для того, чтобы монтируя, то есть встраивая определенную наглядную последовательность, привести зрителя к формированию уже в его восприятии нужного нам понятия. Но не как просто-го факта, а как эмоционально значимого события. Ошибки на этом уровне ведут к тому, что нужное понятие либо не сформируется, либо окажется искаженным неточно подобранными элементами или неверным порядком их показа. Или, как минимум, эмоционально не заденет зрителя.

На съемке мы «материализуем» ту монтажную структуру, которую сформировали в подготовительный период. И если в ней есть неточности или что-то оставлено на «авось», то в результате конструкция может просто не сложиться. Такие случаи так же подробно описаны автором. В сущности, на съемке мы набираем тот материал, из которого будет построено «здание» фильма/программы. Из горбыля дворец не построить, только сарай.

Но если элементы не стыкуются, рассыпаются или между ними остаются дыры, то и приличный «сарай» собрать будет невозможно. Поэтому на съемке не стоит забывать о том, что, по сути, любой кадр – только материал, элемент для сборки целого. И его ценность определяется не «красиво-

стью», а точной подгонкой к месту в общей конструкции.

Наконец, когда материал собран, начинается само «строительство». Его результат зависит от точности «чертежей», материала, формы и подгонки всех элементов. Но чтобы конструкция не развалилась, важны и грамотность соединения элементов, и качество «раствора». Наш «раствор» – это грамотность склейки, монтажные приемы – отделка. И, конечно, важно удерживать внимание на конечной цели. Иначе вместо «дворца» может в итоге получиться «тюрьма» или все тот же «сарай».

Получается, что на любом этапе работы монтажный принцип оказывается главным для фильма. И каждый элемент либо отвечает ему, либо оказывается лишним, а то и разрушает цельность. Поэтому сегодня, когда понимание экранного произведения как целого все больше вытесняется частностями, так важна книга, возвращающая в профессиональный обиход понятие монтажного мышления. Читать ее нужно для того, чтобы в полной мере понять, почему именно монтаж является основой киноязыка и как его использовать на всех этапах кино/телепроизводства.

*Андрей Каминский,  
кинорежиссер,  
доцент каф. режиссуры кино и ТВ РГИСИ,  
член СК РФ, Гильдии режиссеров РФ,  
лауреат и дипломант международных  
и российских кинофестивалей*

# Введение

Как я пришёл к мысли написать эту книгу? Зачем я это делаю, и откуда у меня взялась дерзость для этого?

Начну немного издалека.

Мне сильно повезло начать свою карьеру в тот период, который в отрасли называют золотым веком российского ТВ. Советское телевидение рухнуло, и на его обломках быстро рос и развивался совершенно новый организм. Внутри него всё происходило стремительно и непредсказуемо, но в этом дешёвом и голодном хаосе происходило множество творческих открытий.

Лично я особенно благодарен этому времени за перспективы и возможности, которыми я по мере своих сил старался воспользоваться.

Я пришел на телевидение администратором юмористической спортивной передачи «Назло рекордам!». Попутно что-то писал и помогал режиссёру, став в итоге его ассистентом.

Большую часть своего рабочего времени я тогда проводил в монтажной. Сидя в этой душной комнате без окон, я влюбился в профессию режиссёра и выбрал её как дело всей своей жизни.

Передача «Назло рекордам!» должна была изначально быть чем-то вроде калейдоскопа смешных спортивных моментов с комментариями. Такой жанр был популярен и оста-

ётся таким сегодня, но команде было скучно просто перерабатывать чужой материал и в программу стали включать специально снятые фрагменты – подводки ведущего, пародии, музыкальные клипы.

Однако основа осталась той же – монтажная переработка и переосмысление видео спортивных мероприятий.

Уже на этом этапе меня поражали творческие возможности монтажа и та свобода, которую он даёт. Никто тогда даже помыслить не мог, чтобы представить «монтаж» синонимом слова «сборка». Значительной части передачи до монтажа просто не существовало. Не было самих «деталей», которые надо было бы сложить вместе. То есть, с самого начала своего знакомства с профессией я стал воспринимать монтаж не как техническую операцию, а как процесс творчества в чистом виде.

Через несколько лет я уже работал режиссёром-постановщиком одной из самых популярных передач того времени – «ОСП-студия», которую делала та же команда, что и «Назло рекордам!»

«ОСП-студия» была сложнее и дороже, так как там было больше съёмочного материала, но в ней по-прежнему присутствовали элементы, рождавшиеся только на монтажном столе.

Тогда я уже отвечал за всю передачу целиком, что дало мне чёткое понимание того, что монтаж – долгий и сложный

системный процесс, который начинается ещё в голове у автора и заканчивается только при сдаче на эфир.

После этого моя судьба сделала очередной крутой поворот, и я много лет был режиссёром монтажа, занимаясь самыми разными форматами – от ток-шоу до документального кино. К этому времени я уже считал себя неплохим специалистом – ведь в моём послужном списке был солидный опыт работы режиссёром-постановщиком. Однако я с удивлением обнаружил, как на самом деле мало до этого понимал в монтаже. Кроме этого, я пришёл к выводу, что о природе монтажа в принципе нельзя узнать, не занимаясь им непосредственно. Некоторые вещи понимаешь, только когда сам «трогаешь их руками». Тут работает только личная непосредственная рабочая практика – никак иначе.

Сейчас я пишу много сценариев и статей, иногда снимаю, но основной род моей деятельности – создание трейлеров к фильмам и сериалам. Я работал в отделах маркетинга каналов ОТР, ТНТ, СТС, а в момент написания книги я режиссёр Первого канала. Для непосвящённых слово «маркетинг» звучит скучновато, но на самом деле это одна из самых интересных профессий на ТВ.

Дело в том, что всё, что идёт в эфире канала, проходит через режиссёра промо. Он видит все передачи, сериалы и фильмы. Каждый день что-то новое!

Кроме того, что особенно ценно, контент, на который де-

лается трейлер, тщательно разбирается по кадрам и внимательно анализируется. Все плюсы и минусы, всё смешное и интересное тщательно взвешивается и оценивается с точки зрения коммерческого потенциала – кассовых сборов или телевизионного рейтинга.

В технике такая работа часто называется реверс-инжинирингом (обратное проектирование). То есть, получая какое-то устройство, группа инженеров разбирает его на детали и изучает принцип работы. В отделе маркетинга мы делаем то же самое с фильмами, отвечая на целый ряд непростых вопросов. Почему работает этот приём? Как и зачем автор сделал именно так, а не иначе? Как решили свою задачу сценарист и режиссёр? Оценит ли их усилия зритель?

Это уникальный опыт, который больше нигде не получишь.

Ведь что такое маркетинг? Если сказать просто – это наука о том, как понравиться зрителю. А учитывая, что в трейлерах практически всё строится на монтаже, мало кто копается в нём глубже, чем те, кто делает трейлеры.

Кроме этого, работая в отделах маркетинга, можно увидеть, как функционирует этот бизнес в целом. Взгляд с такой стороны помогает не замыкаться в узких рамках своих прямых служебных обязанностей, а понимать свою роль в большой и сложной системе.

Ну и последний фактор, толкнувший меня к написанию книги, моя преподавательская деятельность. Я сам многого

не знаю и всё ещё учусь в процессе работы. Тем острее для меня проблема, связанная с нехваткой практических учебных материалов, а также отсутствием площадок для обмена опытом между коллегами.

Сначала данные обстоятельства побудили меня создать сайт [tabuk.ru](http://tabuk.ru). Я начал выкладывать там небольшие заметки, основанные как на личном опыте, так и на опыте коллег. Позже я перешёл к более серьёзным форматам – полноценным статьям, роликам и даже фильмам. Постепенно это переросло в нечто большее, чем просто авторский сайт. В профессиональной среде его заметили, и я начал печататься в некоторых серьёзных изданиях, был в сюжетах на телевидении (например, в программе «Время»), меня приглашали на профессиональные мероприятия с лекциями и мастер-классами. Я говорил на самые разные темы, которые сам изучал: от истории кино до технических советов для производства сетевых роликов. А когда в Московской школе кино я рассказывал про монтаж будущим шоураннерам и продюсерам, мне пришлось создать с нуля свой авторский курс.

К сожалению, времени было мало и многое туда не вошло. К тому же сам формат курса был изначально экспериментальным. Потому по ходу учёбы пришлось многое корректировать. Теперь, после того как прошло некоторое время, можно подвести итоги и сделать выводы. И вот, по следам этих лекций, я решил написать целую книгу о монтаже, где

я буду говорить о нём так, как я его понимаю.

Я бы хотел подчеркнуть, что имею в виду, конечно, не примитивные «правила» склеек, к которым чаще всего и сводят монтаж. Я, конечно, коснусь «правил» монтажа, которые вовсе даже и не правила, потому я их взял в кавычки. Такое слово употребляют не совсем верно. Это вводит в заблуждение, а также мешает понять, почему «правила» вообще существуют и как работают. Звучит так, как будто кто-то в каком-то министерстве издал указ о правилах. За нарушение, мол, штраф. Это, конечно, не так, а монтировать можно (а иногда и нужно!) не оглядываясь ни на какие правила. Но об этом позже.

Также сегодня нет никаких проблем с техническим изучением работы разных программ нелинейного монтажа. Таких материалов много, взять хотя бы ролики на Youtube. Поэтому я не вижу смысла в профессиональном обучении делать на этом какой-то специальный акцент. На своих лекциях я рассматриваю этот вопрос как второстепенный.

Уверенное владение техникой – это очень важно для любого профессионала, но, давайте скажем прямо, это лишь необходимый минимум, а не суть ремесла, как её иногда понимают.

Любой школьник может за месяц самостоятельно разобраться в принципах работы программы для монтажа и начать что-то создавать. Да, это тоже творчество, и это хорошо, но это не кино. К сожалению, слишком много лю-



дей, даже занятых в производстве, останавливаются именно на этом этапе профессионального развития, не понимая, что это только самый первый шаг.

Вообще склейки – лишь малая часть того монтажа, про который я хочу рассказать в своей книге.

Я понимаю монтаж как творческий процесс, которым занимаются именно авторы произведения. Поэтому моя книга называется «Монтаж для продюсеров и шоураннеров» и я надеюсь, что она будет полезна всем создателям кино, включая сценаристов и режиссёров.

Фильм рождается в ходе очень сложного процесса. Его сборка на монтажном столе – ключевая, но отнюдь не единственная и, пожалуй, даже не самая важная часть монтажа. По сути, именно так профессионалы и воспринимают сейчас монтаж во всём мире. Просто в данном случае теория почему-то запаздывает по отношению к практике.

Возможно, для более точного понимания всех процессов с течением времени потребуется разделение монтажа на «технический» и какой-нибудь «высший» или «креативный». Но это уже дело теоретиков кино и в любом случае выходит за рамки моих интересов и компетенции.

Я просто расскажу вам о том, что узнал сам и что ежедневно помогает мне в моей работе.

# Монтаж как метод человеческого мышления

*Здесь самое время напомнить фундаментальную со времен Фрейда психоаналитическую мысль: реальность – то, что представляется реальностью. Реальность – воображаемая конструкция. И кино оказывается мощнейшим оружием формирования этой реальности. Оно воздействует прямо на воображение и чувства.*

*В. А. Мазин. Сновидения кино и психоанализа, 2012.*

Начну я с самого важного. А почему, собственно, работает кино? Ведь с физической точки зрения это всего лишь набор движущихся фотографий. И если из-за инерции человеческого зрения глаз не замечает смены отдельных кадров, то грубые стыки между сценами хорошо заметны, как бы авторы ни пытались их скрыть.

Почему же зритель воспринимает художественный вымысел, собранный из разнородных фрагментов, как единую историю? Почему он вообще сопереживает вымышленным героям и событиям?

Я не буду здесь основательно углубляться в теорию кино, так как тема книги – монтаж. Однако всё же необходимо понимание сути процесса. Без этого совершенно бессмысленно

обсуждать всё остальное. Например, непонятен будет разговор о «методах» или «правилах» монтажа.

Любой автор инстинктивно противится навязываемым извне шаблонам, поэтому ему необходимо ясное осознание, что это не догмы, а лишь приёмы ремесла. Они не ограничивают его, а помогают достучаться до зрителя. Такие «правила» – и не правила вовсе, а лишь законы, по которым зритель воспринимает всё, что происходит вокруг. Умело применяя их, точно подстраиваясь под природу человека, художник может ярче воплотить свой творческий замысел и скорее добиться цели.

Итак, как работает кино? Дело в том, что оно копирует работу нашего мозга, предоставляя ему своеобразный «полуфабрикат», который надо лишь разогреть и употребить. В отличие от многих других форм искусства кино максимально наглядно, что упрощает его понимание и делает хорошим инструментом для взаимодействия автора с самой широкой аудиторией. Другими словами – язык кино универсален и понятен всем.

Конечно, существуют жанры для довольно узкой аудитории, где зрителю для понимания фильма нужно обладать особыми знаниями или принадлежать к какой-то субкультуре. Но давайте оговорим, что в общем случае я буду ориентироваться на массовое кино.

Такое кино старается оперировать образами, которыми мыслит любое существо, принадлежащее к человеческому

виду.

# Образ – кадр

*Альфред Хичкок нередко сожалел о том заторе, который возник в связи с приходом в кино звука, когда на съемки начали приглашать театральных режиссеров, безразличных к сотворению зрительного образа и удовлетворявшихся перенесением на экран сценических постановок.*

*Франсуа Трюффо. Кинематограф по Хичкоку, 1996.*

Мы держим в памяти множество образов. Некоторые из них более чёткие, некоторые – менее. Описать каждый из них часто довольно сложно, так как они не укладываются в одномерную визуальную картину.

Например, как вы опишете, что возникает у вас в голове при самом простом, казалось бы, слове «мама»? Это довольно туманное понятие, которое складывается из десятков фрагментов. Тут не только черты, но и эмоции, запахи, цвета, материальные объекты и многое другое.

Для описания такого сложного понятия в философии есть специальный термин – «гносеологический образ». То есть, это некоторый многомерный мысленный слепок чего-то реального. Естественно, когда мы думаем, мы работаем именно с таким слепком, а не с реальным объектом.

Кино работает точно так же. Оно создаёт впечатление ре-

альности, а потом всячески его обрабатывает. При этом сам объект может даже никогда не существовать, а быть нарисованным или созданным на компьютере.

Зритель же об этом процессе чаще всего даже не догадывается.

То есть, фильм как бы перехватывает или замещает часть процесса познания мира – изучение объекта. Автор фильма делает часть работы за зрителя, предоставляя ему в итоге готовый и хорошо понятный набор тщательно сформированных (смонтированных) образов.

Делается это, конечно, исходя из общей художественной задачи, которую ставит себе создатель фильма.

Весь это процесс достаточно сложный, и, что ещё хуже, плохо предсказуемый.

С одной стороны, образ должен быть универсальным. То есть, автор и зритель должны общаться на одном киноязыке.

Конечно, отдельные черты образа ещё можно как-то зафиксировать и описать – тогда они становятся узнаваемыми культурными штампами. Но кино, построенное на таких штампах, скучное.

Однако и слишком оригинальничать тоже плохо – зритель просто запутается и не поймёт незнакомую для него систему символов.

То есть тут диалектика: с одной стороны – универсальность, а с другой – уникальность и неповторимость.

Ещё Сергей Эйзенштейн, увлекавшийся японским язы-

ком, пробовал изобрести что-то похожее на иероглифы в кино. Он предполагал, что есть кадры (или их сочетание), которые всегда будут вызывать определённые и однозначные эмоции. Однако затея провалилась, и он отказался от этой теории.

Дело в том, что даже, вроде бы, самые точные и простые образы сильно зависят от контекста, то есть от того, что стоит до и после них. Также огромное и часто ключевое значение имеет звук.

Например, кадр с милым котёнком должен, по идее, вызывать умиление, но если рядом с ним поставить злою собаку, то это уже означает опасность. Если же использовать кадры с холодной погодой и жалобным мяуканием, то ситуация обретёт третий смысл.

И вот этот самый контекст и создаёт процесс монтажа, когда кадры группируются вместе. Каждый из них меняет смысл соседнего кадра, создавая новый уникальный образ.

Это происходит даже с самыми простыми объектами. Стоит чуть усложнить образ, и дело запутывается ещё больше. Вот, скажем, понятие «мама» – оно у каждого своё и порой состоит из сотни деталей, которые каждый зритель черпает из своих собственных воспоминаний.

Так работает мозг человека. Одно время учёные безуспешно искали так называемый «бабушкин нейрон», то есть, ту клетку мозга, которая отвечала бы за конкретный

образ условной бабушки. По идее, должны были быть такие нейроны, каждый из которых был бы связан с каким-то конкретным объектом. Дескать, сработал «бабушкин нейрон», и человек узнал бабушку. Однако учёные довольно скоро выяснили, что мозг работает совсем не так.

За узнавание объектов отвечает сложная система, состоящая из множества взаимосвязанных клеток. Если бы к каждому образу был привязан свой нейрон, то у человека просто не хватило бы объёма черепной коробки.

Именно поэтому и киноязык является очень сложной системой, где каждый «символ» -кадр содержит в себе ещё целую маленькую вселенную изменчивых образов, которые взаимодействуют друг с другом. Это привело к появлению термина «внутрикадровый монтаж», а также к большой дискуссии теоретиков кино о том, чем же является кадр – единицей или ячейкой монтажа. В итоге пришли к тому, что фактически правы обе стороны, а различие лишь в инструментах, которые автор применяет в данный конкретный момент.

Суть в том, что режиссёр, снимая сцену, формирует кадр из множества элементов. Это игра актёра – его мимика, интонации, движения. Это декорации и освещение. Это движение камеры и специальные эффекты (например, имитации дождя). Это фон, состоящий из массовки и иных движущихся элементов (например, морского прибоя). Всё это влияет на формирование общего образа и включено в один кадр,



а потому относится к монтажу, хотя формально материал ещё на стадии производства.

*На что следует обращать внимание, так это на общую хореографию сцены: актеры должны двигаться так, чтобы крупные и средние планы получались по ходу их движения сами собой и всегда в нужный момент. Собственно, поэтому постановка таких сцен занимает достаточно много времени.*

*Вуди Аллен. Интервью. Беседы со Стигом Бьоркманом, 2008.*

Важно понимать, что это не какой-то отдельный монтаж, а всё один и тот же. То, как, например, актёры двигаются в кадре, влияет на склейки.

Это становится предельно очевидно при монтаже музыкальных клипов. Хотя основой для такой работы является ритм и темп музыки, момент каждой склейки зависит от того, что происходит в кадре. Условно говоря, можно технически делать склейку под ритм, задаваемый ударными, однако не стоит забывать, что и танцор в кадре тоже делает движение под этот же ритм. Что важнее в каждый момент времени – решает режиссёр, а качество его работы зависит от его опыта и творческого чутья.

Звучит описание процесса довольно просто, но, по опыту, съёмка и монтаж музыкального видео – это один из самых сложных видов работ. А её сложность состоит как раз в том, что режиссёру одновременно нужно очень тонко опе-

рировать как межкадровым, так и внутрикадровым монтажом. Это требует богатой практики обращения с пластическими образами.

Посмотрите внимательно съёмку любого концерта, который монтировался в реальном времени прямо в студии, и вы увидите чудовищное количество грубейших ошибок – тут не попали в ритм, тут виден брак камеры, тут не показали эффектный трюк танцора, а здесь и вовсе сам певец выпал из кадра.

Многие классические специальные эффекты переходов между кадрами планируются на съёмках – иначе их просто не сделать. Например, для комического эффекта надо сделать так, чтобы движение в конце одного кадра подхватывалось в начале следующего. Понятно, что для технической склейки как элемента межкадрового монтажа нужно ещё до съёмок запланировать два этих движения в рамках внутрикадрового. Много таких моментов есть в фильме «Типа, крутые легавые» (Hot Fuzz, 2007).

Вот, скажем, герои садятся смотреть кино. Один из них нажимает кнопку на пульте, а в следующий момент через склейку в другом месте взрывается дом. Ощущение складывается такое, словно герой не включил телевизор, а использовал дистанционный взрыватель для бомбы.

На этом примере можно хорошо увидеть взаимодействие разных образов. Это сопоставление похожих движений – на-

жатие кнопки на пульте телевизора и нажатие кнопки взрывателя. Образ одного из этих движений находится на экране, а другой содержится в памяти.

Одновременно с этим через склейку идёт сопоставление двух образов из двух разных кадров на экране – нажатие кнопки и взрыв.

Всё это – монтаж образов, где происходит пересечение двух параллельных процессов. Именно оно в итоге приводит к нужному эффекту воздействия на зрителя.

Кроме того, как я писал выше, гносеологический образ сам по себе не есть нечто цельное и постоянное. Человеческая память изменчива – она что-то добавляет, а что-то стирает. Есть, например, такое понятие как «наведённые воспоминания». То есть, часто бывает так, что человек впечатлится увиденным или услышанным и спустя некоторое время начинает считать эти воспоминания своими собственными.

Особенно ярко такой эффект проявляется в случае, когда «очевидцы» описывают как событие из своей жизни явно выдуманный эпизод из кино. Хрестоматийный случай с расстрелом под брезентом из фильма «Броненосец „Потёмкин“» описан во многих источниках. Эйзенштейн выдумал такой способ расстрела для пушного театрального эффекта, но около десятка человек утверждали, что лично стояли на палубе под брезентом и ждали смерти. Один из них даже требовал авторского вознаграждения за «плагиат» и затеял ради этого судебное разбирательство. Там и выяснились все

подробности.

*Исторически-то никто под брезентом не стоял. Да и просто стоять не мог. По той простой причине, что никто никого никогда на «Потемкине» просто брезентом не накрывал.*

*Сцена матросов, покрытых брезентом, была... чистой выдумкой режиссуры!*

*Я отчетливо помню, как в отчаянии хватался за голову мой консультант и эксперт по флотским делам, бывший морской офицер флота (игравший, кстати сказать, в картине – Матюшенку), когда мне взбрело на ум покрыть матросов брезентом.*

*С.М.Эйзенштейн. Мемуары. Том 1.*

То есть, работа с образами – дорога в две стороны, когда кадр не только подражает чему-то из жизни, но и кино может проникать в реальную жизнь, становясь частью сознания зрителя.

Это лишний раз подчёркивает сложность создания кино, которое бы «зацепило» зрителя на самом глубоком уровне.

# Монтаж образов

Тут важно помнить о том, что человек мыслит именно образами, постоянно складывая их в своей голове из массы ку-сочков, то есть, что-то постоянно монтируя в реальном времени. Автор кино имитирует этот процесс, собирая цельную ткань фильма из отдельных кадров. Чем точнее он это делает, выстраивая разными способами связь между фрагментами, тем лучше зритель подключается к фильму.

*Что же связывает между собой различные реальности? Ничего.*

*Только сама связность! Можно сказать, влечение к связности. Парадокс состоит в том, что именно связанное повествование воспринимается как жизнь. Именно связанное повествование лежит в основе реалистического иллюзионизма Голливуда. Почему иллюзионизма? Потому что ни внутренний мир субъекта не выстраивается в историю без пробелов, складок, монтажных стыков; ни внешний мир не представляет собой складного повествования.*

*В. А. Мазин. Сновидения кино и психоанализа, 2012.*

Тут необходимо отметить несколько важных моментов. Во-первых, образы как в кино, так и в жизни не только складываются вместе, но и легко отрываются друг от друга и могут существовать отдельно. Мы часто можем помнить какую-то малозначительную, но яркую деталь и забыть что-

то важное.

Можно провести такой эксперимент и попытаться вспомнить какую-то поездку. При этом событие начинает всплывать в памяти не целиком, а фрагментарно. Мы, например, можем вспомнить одного интересного человека, но вряд ли кто-то помнит всех людей, встреченных в поездке. То же относится к случаям, местам и т. п.

Вообще говоря, делить окружающий мир на части, а потом распределять их по категориям и присваивать ярлыки – естественный способ человеческого мышления. Как и при монтаже кино, в реальной жизни чтобы что-то склеить в единый образ, действительность надо сначала разобрать на кусочки, а потом эти части как-то отсортировать и проанализировать. В основе этой деятельности – выделение общих свойств, их оценка и классификация.

Интересно подметить, что такой процесс часто носит весьма условный характер, ведь в самой природе подобного деления не существует. Но человек искусственно создаёт категории, ведь без этого он просто не сможет мыслить, то есть обрабатывать информацию. Напомню, что делает он это комбинируя и сопоставляя фрагменты как друг с другом, так и с образами, хранящимися в памяти.

Яркий пример процесса деления на фрагменты – радуга, где мы различаем отдельные цвета, тогда как на самом деле спектр непрерывен, и его цвета плавно переходят друг в друга через множество промежуточных оттенков. Их конкрет-

ное количество и названия, в свою очередь, зависят от культуры, в рамках которой описывается радуга.

Кино тоже может в глазах зрителя развалиться на отдельные сильные образы. Вообще говоря, это плохо – ведь тогда автор теряет контроль над своим произведением, что затрудняет достижение поставленных целей. Однако сила некоторых образов может быть так велика, что её оказывается достаточно для успеха фильма или сериала в целом.

При первом беглом взгляде на многие популярные фильмы или сериалы видна слабость, например, драматургической составляющей. Начинающих кинематографистов это приводит к неверным выводам о незначительности сценария. «И такое прокатывает», «как хочешь, так и делай», «я художник, я так вижу» и тому подобное. Новички забывают, что кино состоит из множества элементов, которые могут «перетаскивать одеяло на себя». Если вы как автор сможете создать настолько сильные образы, что сама история станет второстепенной, то пожалуйста!

Например, довольно часто в кино бывает так, что сценарий сам по себе не слишком выразительный или шаблонный. Однако режиссёр с актёрами вполне могут превратить даже слабый сценарий в фильм, любимый миллионами зрителей. Так часто случалось в советском кино.

В качестве примера я могу привести фильм «Служебный

роман». Он основывается на пьесе «Сослуживцы», которую написали Эльдар Рязанов и Эмиль Брагинский. Пьеса с успехом шла в театрах и её превратили в телепостановку. Снял её режиссёр Борис Кондратьев, а главные роли играли Галина Анисимова и Борис Ливенсон. Телепостановка почти дословно повторяет классический фильм «Служебный роман», и её довольно часто показывали по телевизору. Однако она получилось достаточно бледной и сейчас её уже никто не помнит. Образы из римейка Рязанова полностью вытеснили более слабые оригинальные. Хотя, напомним ещё раз, история в обоих фильмах одна и та же.

Интересный случай я встретил и в своей практике. Работая на ТНТ, я участвовал в запуске сериала «Реальные пацаны». Получив первые серии, я, как и некоторые мои коллеги, честно говоря, не верил, что проект будет иметь какой-то успех. Тогда впервые в истории телеканала ТНТ страны СНГ не купили права на его сериал до эфира. Это был какой-то набор скетчей, условно связанных друг с другом. Плюс ко всему, всё было упаковано в странное подобие реалити-шоу «Дом-2».

Как выяснилось в итоге, я недооценил силу образов главных героев, которая перевесила всё остальное, вместе взятое. Зритель их узнал и полюбил, а на всё остальное ему было наплевать.

Тут важно отметить, что это всё же не случайный результат. Дело в том, что образы своих персонажей актёры «Ре-



альных пацанов» много лет отработывали ещё в КВН, а канал ТНТ имел тогда большую и лояльную аудиторию.

Вообще говоря, этот пример – исключение из правил. Опытные продюсеры не делают ставку на что-то одно, а стараются действовать системно. Они «монтируют» самые разные элементы в одно целое, рассчитывая на успех всего произведения. При такой системе никто не предполагает, что образы, созданные даже звёздными актёрами, будут тянуть весь фильм. Мало того, карьера такого актёра может сама оказаться под угрозой, если фильм окажется неудачным. Таких примеров масса. Один из самых характерных – фильм «Одинокий рейнджер» (The Lone Ranger, 2013). Несмотря на яркий образ, созданный Джонни Деппом, фильм по ряду причин показал весьма слабый результат в прокате, что послужило причиной профессиональных проблем как у актёра, так и у продюсера фильма Джерри Брукхаймера. И ещё я напомним про огромную популярность их же фильмов из серии «Пираты Карибского моря».

Мир коммерческого голливудского кино – это среда с высокой конкуренцией. Прошлые заслуги остаются в прошлом. Пара коммерческих провалов – и вот уже никому не интересен отдельный и некогда популярный образ.

Секрет успеха – кропотливая системная работа всей команды. Поэтому основную массу актёров часто подбирают просто по типуажу (каким-то явным внешним признакам) и эта забота кастинг-менеджеров, которые ищут такие типа-

жи под каждый конкретный сценарий.

\*\*\*

*Тела, интерьеры, пейзажи и объекты внутри самого фильма вступают в коммуникацию друг с другом (и со зрителем) с помощью своих размеров, текстуры, формы, плотности и поверхностей, а также игры масштабов, дистанции, близости, цвета и других изначально оптических, но также и телесных характеристик.*

*Томас Эльзессер, Мальте Хагенер. Теория кино. Глаз, эмоции, тело, 2018.*

Напомню, что образом может быть что угодно, а не только персонаж.

Наиболее известный элемент такого типа – Макгаффин. По некоторым данным этот термин придумал сценарист Ангус Макфайл, но в широкий оборот его ввёл Альфред Хичкок.

Макгаффин – это нечто, вокруг чего строится вся сюжетная композиция фильма. Академический синоним этого термина – «предмет борьбы». Это может быть какой-то секрет, драгоценность или вообще пустышка – не важно. Главное – отношение к нему со стороны персонажей фильма. Они его ищут, гонятся за ним, пытаются разгадать и тому подобное. Все действия героев строятся вокруг Макгаффина, но сам по себе он может и не представлять никакой ценности. Часто сценаристы стараются не расшифровывать по-

дробно суть этого объекта, так как важен лишь его образ и место в сюжете по отношению к другим элементам.

Вообще есть два основных подхода к конструированию вымышленного мира. Это относится не только к кино, но и, например, к книгам.

Первый метод – более распространённый и основывается на персонаже. То есть автор сначала создаёт героя – его характер, мечты, цели, конфликты и т. п. Многие часто прорабатывают целую жизнь такого персонажа, включая даже то, что никогда не войдёт и даже не будет упомянуто в кадре. Зритель никогда об этом не узнает, но при такой тщательной проработке история будет иметь очень прочную основу. Часто такую работу называют созданием «библии персонажа». Особенно важно провести её, когда над сценарием работает целая команда; такое, как правило, происходит в сериалах.

В итоге всё строится вокруг главного героя. Он является точкой отсчёта всей системы, которая включает в себя и других персонажей. Все события в фильме показываются через призму конкретного героя.

Второй метод я называю для себя «метод Толкиена». Он состоит в том, что сначала тщательно прорабатывается мир – его правила, особенности и история. Пишется и библия такого мира – для «Властелина колец» ею стал «Сильмариллион». Лишь после этого он заселяется персонажами, которые и взаимодействуют с этим живым миром. Этот процесс и со-

здаёт движение сюжета.

Нетрудно заметить, что в обоих случаях автор создаёт сложную систему элементов, связанных друг с другом. Персонажи как бы вмонтированы в неё, и разница лишь в композиционном построении внутри такой системы. То есть, важно, какое именно место персонаж занимает в этом мире.

В реальном мире, не контролируемом автором, тоже есть своя система, но образы живут сами по себе. Они меняются и трансформируются. Иногда мы знаем закономерности, по которым это происходит. Тогда они описываются и становятся научными законами, приёмами или правилами.

Но бывает и иначе, что вносит в наш мир долю некоторого безумия и непредсказуемости. Тогда, например, возникают какие-то дикие интернет- мемы, странные модные тенденции или случайные культовые шедевры.

# Связи

*Если мы определяем монтаж в самом общем виде как раскрытие внутренних связей, существующих в реальной действительности, мы тем самым как бы ставим знак равенства между ним и вообще всяким процессом мышления в любой области. Разве не являются связная человеческая речь и идентичный ей процесс человеческого мышления прямым воспроизведением явлений реальной действительности прежде всего в их взаимной связи?*

*В. И. Пудовкин. Статья о монтаже, 1949.*

Один из главных практических критериев, по которым можно оценить кино, качество причинно-следственных связей между элементами фильма.

Это, конечно, в большей степени относится к жанровому коммерческому кино. Есть, например, фильмы Линча или Тарковского, которые строятся по принципу сновидений, когда связи специально разрываются. Для этого тоже есть целый набор довольно эффектных приёмов – перемешивание порядка сцен, вложенные сюжетные линии, флешбеки и т. п.

Тут надо помнить, что обычное свойство человеческого сознания – поиск и упорядочивание связей во всём, что наблюдает вокруг себя человек. Монтируя раз за разом образы в разных последовательностях, человек познаёт мир. Это

необходимый процесс для выживания, ведь найденные закономерности помогают людям что-то планировать – начиная от охоты и собирательства и заканчивая семейным бюджетом.

Ярче всего такая деятельность видна, когда что-то идёт не так и человек не может найти связь, между, как ему кажется, очень похожими объектами или процессами (кадрами). Подобный сбой в системе мышления может привести к созданию искусственной связи, которая со стороны часто выглядит довольно абсурдной, хотя и не лишённой некоторой логики. Вспомним хотя бы многочисленные теории заговоров. Такой процесс, доведённый до предела, называется паранойей.

Но, повторяюсь, обычное состояние человека – постоянный поиск новых и подтверждение старых связей. В случае нарушения обычного порядка вещей человека охватывает тревога: с миром что-то не так и это может быть опасным. Например, звери не пришли в обычное время на водопой – может, они ушли вовсе и охоты не будет? А если, скажем, дождь не выпал в положенное время – возможны проблемы с урожаем.

Также люди постоянно ищут подвох в поведении окружающих. Как утверждают биологи, это естественное свойство человека, которое позволяет ему распознать обман со стороны других людей. Ведь они не только могут угрожать безопасности конкретного индивидуума, но также способны по-

ставить под угрозу систему передачи его генов следующему поколению. Этого не может допустить любой живой организм, а потому он становится чрезвычайно чувствительным ко всякого рода «несправедливости».

Профессор Стэнфордского университета Роберт Сапольски в своих публичных лекциях приводит данные эксперимента, где участникам предлагалось наблюдать за историями, герои которых получали наказание или поощрение в зависимости от своих поступков. Ситуации, когда кто-то получал вознаграждение после «неправильного» поступка, вызывали гораздо более бурную реакцию, чем такие, когда награда давалась просто так. То есть, разрыв привычной связи воспринимался более остро, чем что-то случайное, но по сути такое же «несправедливое». В качестве иллюстрации можно сказать, что люди считают: пусть уж лучше бездельник случайно найдёт клад, чем получит премию за отличную работу.

Кстати, ничего этот пример не напоминает? Наверняка вы встречали подобную логику в популярных старых сказках, где, с одной стороны, награду надо обязательно заслужить, но с другой – «дуракам везёт».

Так вот, принцип нарушения обыденного положен в основу фильмов, где нарушаются или запутываются связи между элементами. Можно ли так делать? Конечно, можно, если вы хотите создать у зрителя ощущение неуверенности, тревоги

или нереальности происходящего. Такое происходит во сне или галлюцинации, но в ином случае нужно, чтобы элементы происходящего комфортно монтировались друг с другом.

Разрушение связей возможно даже при работе с самыми простыми образами. Такая проблема часто ставит в тупик тех, кто плохо знаком с природой монтажа. Моё первое серьёзное столкновение с такой неприятной ситуацией произошло более двадцати лет назад, когда я был режиссёром программы «ОСП-студия».

В этой передаче была рубрика с пародией на популярный телевизионный формат, когда в студии сидят двое ведущих и говорят с каким-то гостем. По ходу такого шоу в студию поступают звонки от якобы телезрителей. Ведущие были актёрами – Сергей Белоголовцев и Татьяна Лазарева. Они изображали типичную пару «интеллектуал и его дурочка-партнёрша», а вот гость был реальным и каждый раз разным. Обычно это была какая-то известная персона.

И вот однажды такой гость не пришёл и на его место встал актёр из команды (Михаил Шац) в образе персонажа из другой передачи «Назло рекордам!». Сергей Белоголовцев и Михаил Шац великолепно работали в паре. Они импровизировали и дурачились от души – студия и съёмочная группа чуть ли не катались по полу от смеха. Но когда дело дошло до монтажа, мы выяснили, что для зрителя всё это будет совсем не так интересно, как нам казалось на съёмках. Было очень трудно понять, что происходит на экране и по-



чему люди в студии так смеются.

Данная неловкая ситуация произошла по нескольким причинам.

Во-первых, разрушение исходного образа. Пара Белоголовцев – Шац хорошо работала в «Назло рекордам!», но в «ОСП-студии» должны были быть другие образы! Сергей-то остался в образе ведущего рубрики «Десять минут в прямом эфире», а Михаил был не приглашённой звездой, как обычно, а персонажем из иной передачи. Схема взаимодействия между ними сломалась, что и сместило публику в студии, но не работало на экране.

Во-вторых, зритель просто не понимал, в чём причина происходящего. Мы-то все на съёмках знали контекст – гость не пришёл и нужно спасать ситуацию. А как объяснить это зрителю? Делать дополнительную подводку ведущего? Дикторский текст? Субтитры?

В-третьих, сама съёмка шла почти час, а по формату нужно было оставить около десяти минут. То есть, многое надо было вырезать в любом случае, что ещё больше разрушило причинно-следственные связи между репликами актёров.

В итоге всё это было не особо смешно и выглядело как хаотичный набор фраз на фоне безудержного веселья зрителей в студии. Такая реакция публики придавала ощущение неадекватности происходящему.

На монтаже мы мучились всей творческой бригадой, стараясь придать этому хоть какой-то осмысленный вид,

но в итоге мы же остались виноватыми, так как актёры считали, что, дескать, пропало всё самое интересное. Как будто мы специально искали шедевры и уничтожали их из вредности!

Таким неприятным образом я усвоил урок, что если мы работаем с художественными образами (делаем кино), то съёмочный материал нельзя переносить на экран механическим методом. Он просто не будет там работать так, как работал сам по себе. Этот факт стоит учитывать ещё на этапе создания сценария, воспринимая производство кино как цельный процесс. И монтаж является важнейшим звеном такого процесса.

По моему личному опыту, разрушение существующих или отсутствие изначальных причинно-следственных связей на разных уровнях – основная проблема в отечественных фильмах и сериалах. И, как вы понимаете, если такую ошибку сделал сценарист, то никто потом ситуацию не исправит – ни режиссёр, ни монтажёр.

Попытка предостеречь от такого развития событий – одна из причин, побудивших меня написать эту книгу.

# Считывание, создание и анализ образов

*Разумеется, произведение любого искусства монтируется из частей. Эйзенштейн исследовал метод монтажа в произведениях Леонардо да Винчи, Мопассана, Пушкина.*

*С. И. Фрейлих. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского. Учебник для вузов.*

Любой контакт с внешним миром человек осуществляет с помощью своих органов чувств. А они тоже работают, выхватывая лишь фрагменты из окружающей действительности.

Взять, скажем, глаз. Традиционная ошибка – воспринимать его как прямой физический аналог объектива. Человек видит мир совсем не так, как камера!

Многих сбивает с толку приём «субъективная камера», когда съёмка идёт с точки зрения персонажа и зритель видит происходящее как бы его глазами. Но это лишь имитация, причём достаточно грубая.

Ввиду важности темы, я остановлюсь на ней чуть подробнее.

Начнём с того, что глаз, в отличие от объектива, просто физически не может чётко видеть всю картину целиком. Если сравнивать глаз с камерой по чисто техническим парамет-

рам, то он ей проиграет. Но, с другой стороны, у камер нет мозга. Мозг камеры – режиссёр, оператор и монтажёр.

Также у зрителя есть боковое зрение. Ему нет нужды каждый раз мотать головой, чтобы заметить какую-то деталь в углу поля зрения. Часть он додумывает. А вот камера, если её просто нацепить на лоб, будет вынуждена рабски следить за каждым дрыжком тела. И множество этих дрыжков никак не связаны с необходимостью что-то там разглядывать.

То есть, замечая движение камеры на экране, мозг будет вынужден делать двойную работу по восприятию, компенсируя это движение.

Будет ли вам удобно водить машину, если вы, как в комедии, будете крутить не рулём, а, скажем, шваброй, привязанной к рулю?

По сути, все киношные технологии это как раз попытка убрать нелепого посредника типа швабры, чтобы кадры попали в мозг зрителю как можно более коротким путём.

Фактически кинокадр в фильме – это то, как происходящее видит мозг. Точнее, как авторы хотят, чтобы он его видел. А смотреть необработанное видео с камеры, это всё равно, что есть продукты сырыми. В принципе, тоже будешь сыт, но что-то тут не то. Из сырых продуктов даже питательные вещества усваиваются хуже. Хитрая природа облекла эту истину в понятие «вкусно поесть».

Так и с процессом размножения. В первобытной основе своей человек – тупое животное. Не придумай природа ор-

газма – он бы вымер.

Вот и с комфортным просмотром кинофильма тот же принцип. Но так как материя тут тоньше, чем с едой или сексом, то не все понимают, где причина, а где следствие.

Хитрые производители компьютерных игр «от первого лица», которые тоже любят деньги, давно уже поняли, что не стоит слепо копировать камеру. Так, чуть-чуть эффектов для реалистичности бросят, но ничего похожего на налобную камеру они обычно не имитируют.

Почему? Неужели им слабо сделать дрыжки и подскакивания? Легко! Они и моргания могут сделать, если надо. Но только игру будут меньше покупать – картинка будет раздражать.

Меньше покупателей – меньше денег. Всё просто.

Да, природа долго формировала органы зрения человека методом проб и ошибок, но на этом пути у неё было много ограничений и трудностей, что и привело к некоторым ошибкам. Эволюция может их исправить, но для этого ей нужны тысячи, если не миллионы, лет. Например, глаза человека начали формироваться в водной среде, и неплохо к ней приспособились. Однако потом наши предки вышли на сушу. Эволюция не может начать конструировать глаз «с нуля», ей надо приспособливать старую систему к новым условиям, а такое сложное дело суеты не терпит. Учёные считают, что именно из-за этого, среди всего прочего,

мы плохо видим то, что находится у нас непосредственно перед носом.

Для нашей же темы особенно важно, что область чёткого зрения – это лишь маленькое пятнышко. Причём прямо в центре глаза располагается мёртвая зона, где вовсе нет чувствительных клеток – там к глазу присоединяется нерв.

Почему же мы не замечаем этого? А потому что глаз всё время находится в движении и как бы сканирует поле зрения по кусочкам. Этот процесс конечно же не является хаотичным и подчиняется целому ряду принципов.

Во-первых, глаз сначала выделяет самое главное – центральный объект. Причём приоритет имеет всё, что движется. Это принципиально важно, поэтому за обработку этой информации отвечает специальная группа клеток человеческого мозга – нейронов.

Интересно, что другая не менее важная задача для мозга – идентификация лиц. Для неё в мозгу тоже выделен специальный отдел.

Инстинкт выживания учит, что самое опасное – это быстро перемещающиеся объекты: прыгающий тигр, летящий камень и т. п. Поэтому алгоритм действий всей системы такой – сначала зафиксировать сам факт движения, потом отреагировать, а если опасности нет, то можно уже и разглядеть, что же именно двигалось, а затем решать, почему оно

двигалось и что теперь с ним делать.

Если же опасность есть (или ситуация пока неясная), то человеческий мозг бросает все остальные задачи и обрабатывает только информацию от движущегося или загадочного объекта.

Вы видели, как охотится обычная домашняя кошка? У многих она живёт дома, а потому довольно иронично звучит тот факт, что излюбленная добыча больших кошек — приматы, к которым относится и человек.

Приёмы охоты у всех кошачьих примерно одинаковы, а потому можно заметить, как кошка скрывает именно факт движения, когда подкрадывается к добыче. Она замирает на месте, если примат повернулся в её сторону. Обезьяны и люди обычно не любят долго разглядывать что-то и часто не замечают своего убийцу, даже если смотрят прямо на него. Стоит жертве отвернуться, как хищник бесшумным рывком перемещается ближе к цели и опять замирает. Так продолжается до тех пор, пока примат не окажется на расстоянии одного стремительного броска.

Также главным объектом для человека, притягивающим всё внимание на себя, может быть другой говорящий человек. При этом говорящий может не проявлять агрессию и стоять неподвижно. Тут даже не важно, какие слова он говорит — взгляд будет прикован именно к нему.

С этим связано множество приёмов, которые применяют

фокусники или мошенники. Они довольно легко могут отвлечь внимание зрителя, для того чтобы тайно совершить какое-то действие прямо у него под носом.

Необходимо также заметить, что так работают все органы чувств, а не только зрение. Возьмём, например, хорошо знакомую всем ситуацию, когда вам надо сосредоточиться на какой-то сложной творческой задаче, а вас всё время отвлекают. Такая некомфортная обстановка часто бывает в переполненных открытых офисных пространствах, которые, что парадоксально, вроде как предназначены для работы. В этих помещениях очень трудно сконцентрировать внимание на чём-то – любой звук и любое движение моментально его переключают. И это совершенно не зависит от вашей уверенности в собственной безопасности и комфорте. Такое переключение происходит автоматически, и человек, по сути, его не контролирует.

В вычислительной технике есть такой термин «прерывание» (interrupt) – это сигнал от устройства, сообщающий системе о событии, требующем внимания. Получив сигнал прерывания, компьютер немедленно прекращает делать то, что делал, и начинает решать новую задачу. Только закончив её, система может вернуться к основному процессу.

Человеческий мозг работает похожим образом: для него такими «прерываниями» служат сигналы от органов чувств,



которые показывают любое, даже самое маленькое, изменение в окружающей обстановке. Человек обязан обработать такой сигнал и понять, что же именно изменилось. Это требует некоторого времени и отвлекает силы.

Во-вторых, будучи не в состоянии увидеть всё картину целиком, человек прежде всего обращает внимание на характерные детали объекта, пытаясь угадать (но не рассмотреть полностью!), что это такое.

Этот принцип используют при обучении ребёнка рисованию. Сначала он не умеет рисовать детали и не понимает пропорций, но он уже может узнавать и схематично изображать характерные черты людей, зверей или объектов. Ну, то есть, нарисовал ребёнок схематично человечка – это может быть кто угодно. Однако если папа носит очки, то достаточно добавить два кружочка на глаза и вот уже не просто «палка, палка, огуречик», а «папа». Из-за такой яркой детали маленький человек может обознаться и в реальной жизни, приняв за отца другого человека в очках.

Так же и с неодушевлёнными предметами. Нарисовал два прямоугольника и добавил к ним два кружочка – вот уже и «машина».

Обратную задачу решают, когда хотят замаскировать какой-то объект. В этом случае прежде всего стараются скрыть характерную деталь. Так делают военные. Например, для танка характерной деталью в первую очередь будет ствол

пушки. Он легко узнаваем как на природе, так и в городе: мало что выглядит как горизонтально торчащая прямая труба. Поэтому на ствол вешают маскировочную сеть, которая свисает с пушки большими лоскутами и искажает знакомые черты.

Так же поступают и снайперы со своими винтовками.

В-третьих, дальше люди бегло рассматривают границы и контуры центрального объекта, пытаюсь понять, как он вписан в пространство. В повседневной деятельности это необходимо человеку для определения расстояния и размеров объектов вокруг себя.

Не стоит забывать, что в обычной жизни человек сам постоянно куда-то движется и одна из главных задач мозга – обеспечить ему безопасный маршрут. Часто бывает нужно, например, обойти прохожего, столб или не наступить в темноте на кошку.

Когда в современной жизни система восприятия даёт сбой, это может быть смертельно опасно для человека. Известный пример этого – уличное дорожное движение в темноте. Множество дорожно-транспортных происшествий происходит из-за того, что участники движения неправильно определяют скорость и расстояние. Эта ошибка связана как раз с тем, что люди не могут увидеть привычные контуры объектов – машин, велосипедистов, пешеходов и самой дороги.

Скажем, на свету все довольно уверенно определяют ско-

рость и расстояние до машины, которая едет прямо на них. Но в темноте с этим возникают проблемы, хотя, казалось бы, фары хорошо видны даже издалека. Яркие огни слепят человека, мешая разглядеть габариты автомобиля, а сами огни не имеют чётких контуров, по которым можно было бы точно отследить изменение расстояния между ними и, таким образом, вычислить скорость.

Также слияние с фоном – это ещё один из принципов любой маскировки – вспомним камуфляжную раскраску. Но не менее важно и размытие чёткого контура, который постоянно ищет глаз человека. Возвращаясь к военным, можно видеть примеры самых диких бесформенных конструкций, которые водружают на себя снайперы и разведчики в надежде замаскировать хорошо знакомый силуэт.

Любопытно, что эффекта размытия привычных очертаний можно достичь своеобразной окраской. Так поступают военные моряки, используя так называемый «ослепляющий» или «деформирующий» камуфляж. Подобную раскраску предложил художник и морской офицер Норман Уилкинсон, и она широко применялась во время Первой мировой войны. Такой камуфляж возник под влиянием тенденций абстрактной живописи и состоял из ярких ломаных линий. Они не прятали корабль, а затрудняли определение его скорости, курса и расстояния.

Возвращаясь к важности определения границ и контуров, надо отметить, что их задание в сцене – суть работы осветителя в кино. Его деятельность часто понимают неверно, считая чисто технической. Мол, всё видно, да и ладно! Однако во многом именно от света зависит то, как зритель воспримет как сами объекты съёмки, так и их окружение. Вспомним хотя бы термин «глубина кадра», которая во многих случаях служит критериям качества съёмки. Она достигается грамотным выставлением света в сцене и основывается на особенностях человеческого восприятия.

Ну и, в-четвёртых, после того как решены вышеописанные задачи, человек может себе позволить рассматривать детали окружения. До этого они находились в области периферийного зрения. Теперь глаз перемещает туда внимание. Взгляд доходит до границы видимого поля (или кадра) и, если ничто не привлекло его внимания, возвращается обратно.

Необходимо иметь в виду, что именно по такому алгоритму люди рассматривают не только реальность, но и картины или киноэкран.

То есть, сама система восприятия человека в реальном времени постоянно монтирует реальность из маленьких фрагментов. Мозг сшивает отдельные образы в единый – образ мира вокруг него. Если же для этого человеку не хватает времени, информации или желания, то он «придумывает» недостающие фрагменты на основе своего прошлого опыта.

*Следует заметить, что человеческое восприятие вообще отрывисто и выборочно, так называемого «тотального» и «полного» восприятия не существует в природе. Количественно мы воспринимаем менее половины информации в «одной картинке». Визуально нами более или менее усваивается то, что расположено в центре квадрата или прямоугольника экрана.*

*К тому же в психологическом смысле воспринимается лишь то, что отвечает внутренней установке субъекта. То есть, перефразируя известную поговорку, при ожидании встречи даже стук собственного сердца воспринимается как стук копыт лошади друга. Или при страхе преследования большинство явлений окружающего мира нанизываются, так сказать, на «нитку угрозы».*

*Ю. Н. Арабов. Кинематограф и теория восприятия, 2003.*

То, как человек смотрит на мир, полезно учитывать при съёмке, чтобы избежать ошибок. Одна из самых грубых и раздражающих из них – неправильное применение приёма «живая камера». Некоторые думают, что, заставив картинку сильно дрожать, они достигнут эффекта «живого» взгляда, но на самом деле они лишь заставят органы зрения делать двойную работу.

Обратите внимание на такой факт, что в современных компьютерных играх, где игрок всё время смотрит на мир глазами своего персонажа, никакого искусственного допол-

нительного дрожания в его «субъективный взгляд» не добавляют.

Вторая ошибка, которая встречается постоянно, попытка заставить зрителя что-то разглядывать, когда он просто физически не может этого сделать.

Я надеюсь, уже понятно, что угол зрения у человека достаточно ограничен. Люди – хищные существа, и для них важнее определение скорости и дистанции, чем детали и обзор. Как я писал выше, второстепенные детали человек разглядывает в самую последнюю очередь. Отсюда следует, что автору не стоит рассчитывать на то, что человек рассмотрит что-то в углу кадра, если тот достаточно динамичный и короткий.

Это имеет самое прямое отношение к монтажу конкретно кадров – чем они короче, тем очевидней и проще должны быть. Если объект существует лишь в одном кадре, а не в их последовательности, то, по опыту, нижний порог узнаваемости любого предмета – 10 кадров (фреймов) при съёмке в 24 кадра в секунду. При такой длительности объект на экране должен быть неподвижен, чётко выделяться на фоне и быть хорошо знаком зрителю. Это довольно жёсткие ограничения – что уж тут говорить о рассматривании деталей на фоне или в углу экрана! Тем не менее, многие авторы пытаются максимально насытить кадр, забывая о том, что зритель всё равно увидит лишь самое главное.

*Основной принцип монтажа – это принцип*

*художественных сопоставлений – принцип сопоставления явлений, событий, поступков, изобразительных элементов по отношению друг к другу.*

*Л. В. Кулешов. Уроки кинорежиссуры, 1999.*

Стоит помнить, что человек постоянно ищет объяснения происходящему вокруг. Такой поиск связей – фундаментальное качество нашего сознания. Значительная часть «вычислительных мощностей» нашего мозга занята именно этим процессом. А они (как и пропускная способность «каналов связи» – нервов) довольно ограничены. Так что автор не только манипулирует вниманием зрителя, но и помогает ему, решая за него часть этих задач. Именно автор решает, на что нужно обратить внимание зрителя, а на что лучше не тратить время и силы. На этом и стоит монтаж в кино.

Каждую секунду зритель решает ряд довольно сложных задач, комбинируя образы, сравнивая их друг с другом и с теми, что хранятся в памяти. Что это за объект? Часть или целое? Что будет дальше? Куда движется объект, где он окажется и что от него ожидать? Что это за ситуация и как она будет развиваться? Мозг перегружается этими процессами и часть из них просто отключается.

В одном документальном фильме ВВС показывается интересный эксперимент. Группу людей просят внимательно следить за экраном. Там команда баскетболистов, которые

перекидывают друг другу мяч. Действие на экране довольно неспешное, и зрителям нужно всего-то сосчитать, сколько раз мяч перейдёт из рук в руки.

За этим занятием почти никто из зрителей не заметил, что среди персонажей иногда появляется посторонний в ростовом костюме гориллы. Он довольно большой, ярко выделяется на фоне и временами даже частично перекрывает кадр на переднем плане. Однако для большинства зрителей он так и остался невидимкой.

Другой эксперимент, похожий на розыгрыш, состоял в том, что во время разговора с ничего не подозревающим человеком, его собеседник подменялся похожим. Это происходило во время отвлекающего манёвра.

Прохожего на улице спрашивали о том, как пройти куда-то. Тот задумывался над ответом и тут между беседующими людьми проходили рабочие, несущие дверь. Она на пару секунд перекрывала для жертвы собеседника. Тот менялся на другого, но в таком же костюме. Этого оказалось достаточно, чтобы большинство зрителей не замечало подмены. Разговор продолжался с того же места как ни в чём не бывало.

Всё это происходит из-за ограниченных возможностей человеческого мозга, который не может воспринимать всё и сразу. Поэтому ему надо чётко расставлять приоритеты, что в кино и делает режиссёр.



# Образ как культурный штамп

*Чем выше, глобальнее будут идеи и чем ближе к корням психики мы найдем форму их выражения, тем эмоциональней, понятней, в конце концов интересней будут наши образы для зрителя.*

*А. С. Каминский. Статьи о монтаже.*

Существование творческих штампов хорошо подчёркивает систему мышления человека на основе знакомых образов. В связи с этим возникает ряд творческих проблем.

Как известно из практики, при работе над любым произведением автор сталкивается с нерешаемым диалектическим противоречием. С одной стороны, ему надо искать нечто оригинальное, но, с другой, нельзя слишком сильно выходить за рамки привычного. Это сбивает с толку и усложняет работу. Чем шире целевая аудитория, тем универсальнее должны быть образы, используемые в творчестве.

Именно такая проблема приводит к тому, что фильмы, выпускаемые на международный рынок, часто лишаются значительной части своей индивидуальности. В них всё больше видны годами отработанные схемы, а смелых решений и острых тем становится всё меньше. Не то чтобы проблема вовсе не имела решения, однако в данной ситуации от авторов требуются особые навыки «монтажа» понятных всем образов.

Занятно, что ситуацию запутывает реакция зрителей, которые слишком быстро узнают явные простые штампы и справедливо критикуют фильмы за большое их количество.

Необходимо помнить, что в такой ситуации автору нельзя ставить задачу любой ценой уходить от знакомых образов. Это приведёт лишь к потере правдоподобия и нарушению взаимопонимания между автором и зрителем.

Зритель всё время сравнивает образы из кино с теми, что хранятся у него в памяти. Когда происходит узнавание чего-то знакомого – персонажа или ситуации, тогда и возможно то самое сопереживание, ради которого так стараются авторы.

Конечно, есть жанры, которые специально запутывают зрителя или специально усложняют ему коммуникацию с происходящим на экране. Тогда просмотр фильма превращается в головоломку или в подобие визуального оформления для медитации или самогипноза. У таких форматов тоже есть свои поклонники, но, строго говоря, они есть у любого зрелища, даже нерукотворного. Многие, например, любят смотреть на закат, огонь или морские волны. Такие фильмы – тема для отдельного разговора, а мы будем рассматривать лишь классическое кино как массовое зрелище.

Отмечу при этом, что я не вкладываю в понятия «массовое» какую-то оценку качества или цели фильма. Я исхо-

жу из того, что основная функция любого кино – вступить во взаимодействие с большим числом зрителей. Если рассуждать с профессиональной точки зрения, то задача автора, как минимум, достучаться до своей целевой аудитории. Для этого ему нужно максимально эффективно использовать все инструменты. Чего при этом он хочет от зрителя – дело второстепенное.

Представим ситуацию, когда автор видит себя в роли проповедника, который хочет не развлекать, а донести до своей паствы какие-то высокие истины. Цель для кино? Почему нет! Но, согласитесь, от проповеди не будет толку, если паства не поймёт ни слова из сказанного.

Таким образом, культурные штампы – неотъемлемая и необходимая часть сложного языка кино. Однако для достижения успеха их необходимо умело маскировать и неожиданно комбинировать. Например, прекрасный современный приём для этого – неожиданный поворот в сюжете (твист).

Для этого можно взять банальную ситуацию, но скомбинировать её с совершенно фантастическим развитием. Множество фильмов начинаются со штампа «день начинался как обычно». Тогда твист происходит в первом акте. Предположим, что примерный семьянин едет на машине на работу, но случайно попадает в гущу перестрелки и, помимо своей воли, спасает загадочную незнакомку.

Для твиста во втором акте есть другая известная схема – «у нас был прекрасный план, но что-то пошло не так». Тут ситуация интересней, но это тоже игра со знакомыми образами. Скажем – ограбление банка. Оно идёт по известному зрителю стандарту – люди в масках, стрельба в потолок, все посетители на полу. Но вот среди грабителей неожиданно оказывается полицейский под прикрытием и шаблон ломается.

Конечно, это не значит, что со штампами надо работать именно так, как я описал в примере. Важен сам принцип сочетания шаблонов с их неожиданным продолжением.

Например, мастер нестандартного разрыва шаблонов – Квентин Тарантино. Однако стоит обратить внимание, что он столь же виртуозно использует и все известные культурные штампы. Один из секретов его фильмов – необычный монтаж чего-то знакомого с чем-то, выходящим за всякие рамки.

При создании персонажа для маскировки шаблона также часто используют второй слой. В этом случае крайне нестандартные черты героя комбинируются с хорошо узнаваемыми. То есть, берётся какой-то распространённый типаж или характер, а потом ему добавляются необычные качества, привычки или, скажем, профессия. Это может быть ботаник-киллер, застенчивый качок или физик на обложке гламурного журнала.

# Монтаж как часть творческого процесса

## Креатив

*Что такое монтаж?*

*М о н т а ж (фр. montage – сборка) – деление фильма на кадры, их сопоставление и их соединение.*

*Оказывается, «монтаж» – это структурная композиция фильма на уровне кадров! Выстраивание структурной композиции на этом уровне (то есть «монтаж») происходит на всем протяжении создания фильма.*

*Л. Н. Нехорошев. Драматургия фильма, 2009.*

Мы рассмотрели монтаж как естественную для человека часть процесса познания мира. Теперь давайте перейдём непосредственно к созданию сценария и посмотрим на монтаж как на творческий инструмент.

Если разбирать эту тему достаточно глубоко, то напрашивается сравнение монтажа с процессом создания любого текста. Разве литератор не составляет разрозненные слова в осмысленные предложения? А когда предложения складываются друг с другом в абзацы и главы – не похоже ли это

на то, что делает монтажёр?

Множество самых разных приёмов монтажа пришли в кино прямиком из литературы. Параллельный монтаж, флеш-беки, флешворварды и даже панорамирование.

Сергей Герасимов, чьё имя носит знаменитый ВГИК, в статье «Литература и кино» приводит как пример образцового монтажного кинематографа поэму Пушкина «Медный всадник». А Михаил Ромм в «Беседах о кинорежиссуре» обращается к работам Льва Толстого, указывая на их необыкновенную «кинематографическую точность».

*Художник творит для того, чтобы связать, объединить многих с собою и между собою. Объективный смысл его творчества тот же, что содержится в процессе появления и развития человеческой речи – мышления. Именно потому мы находим тесную, как бы генетическую связь в ряду: речь – мышление – монтаж.*

*В. И. Пудовкин. Статья о монтаже, 1949.*

Подобные мысли приходили в голову многим кинематографистам, но, как я уже писал выше, кинематографический образ более многозначен, чем любое слово. К тому же, внутри самого кадра могут возникать достаточно сложные смысловые и визуальные конструкции, что привело к понятию внутрикадрового монтажа.

В связи с этим, принято считать, что уровень соединения слов в предложения – это ещё не кинематографический мон-

таж.

Но вот взаимодействие сцен в сценарии – это уже первая стадия монтажа, за которую отвечает сценарист. Он же, естественно, отвечает и за общую драматическую структуру фильма, которая тоже создаётся за счёт точной комбинации (монтажа) разных эпизодов (сцен). Недаром при обучении сценарному ремеслу (как и у литераторов) особое внимание всегда уделяется правильному делению произведения на акты. Казалось бы, простая формальность! Но это гораздо важнее, чем кажется на первый неопытный взгляд. Именно поэтому азы организации текста в интересную историю изучают ещё в начальной школе на уроках литературы. Помните? «Всякая история имеет начало, середину и конец!»

Однако есть литературная форма, в которой монтаж хорошо заметен уже на уровне предложений – это поэзия, где особенно важна структура, баланс и ритм. Не случайно именно с поэзии началась вся теория драмы. Напомню, что первый её учебник (трактат Аристотеля) имеет название «Поэтика».

В учебнике для вузов «Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского» (автор С. И. Фрейлих) приводится такой разбор «монтажа» текста:

*У Шевченко в поэме «Катерина» есть такая «сцена»:*

*«Бежит по лесу босая,  
И в сугробах тонет,  
То Ивана проклиная,*

*То просит, то стонет.  
До опушки добежала —  
Да к пруду спустилась,  
Возле проруби широкой  
Вдруг остановилась.  
Прими, боже, мою душу,  
И ты – мое тело!...  
И вода над нею глухо,  
Глухо прошумела».*

*Состояния монтируются не только монтажно, но и последовательной сменой места (лес, сугробы, опушка, пруд); меняется восприятие плана по крупности изображения: вначале – босые ноги, в конце – прорубь; как в кино, монтаж не только соединяет, но и разъединяет приемом опущения моментов действия (Катерина преодолевает расстояние от леса до проруби за время, необходимое для темпоритма данного куска); есть и прием непрямого изображения: мы не видим, как она бросается в прорубь, лишь «вода над нею глухо, глухо прошумела»; действие, таким образом, начавшись на общем плане, завершается на крупном, и он вступает внезапно, тревожно, словно ударом трансфокатора.*



# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.