

ПЕРВОЕ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ  
ЛЕГЕНДАРНОЙ КНИГИ

IN THE BLINK  
OF AN EYE

# ИСКУССТВО МОНТАЖА

РАЗГОВОР  
КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 1,2,3  
АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ  
АНГЛИЙСКИЙ ПАЦИЕНТ  
НЕВЫНОСИМАЯ ЛЕГКОСТЬ БЫТИЯ  
ТАЛАНТЛИВЫЙ МИСТЕР РИПЛИ  
И ДРУГИЕ

УОЛТЕР  
МЁРЧ

Обладатель 3 премий «ОСКАР»  
и 3 премий «БАФТА» за монтаж и звук

▲ ПУТЬ ФИЛЬМА  
ОТ ПЕРВОГО КАДРА  
ДО КИНОТЕАТРА

ПЕРВОЕ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ  
ЛЕГЕНДАРНОЙ КНИГИ

IN THE BLINK  
OF AN EYE

# ИСКУССТВО МОНТАЖА

РАЗГОВОР  
КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 1, 2, 3  
АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ  
НЕВЫНОСИМАЯ ЛЕГКОСТЬ БЫТИЯ  
ТАЛАНТЛИВЫЙ МИСТЕР РИПЛИ  
И ДРУГИЕ

УОЛТЕР  
МЁРЧ

Обладатель 3 премий «ОСКАР»  
и 3 премий «БАФТА» за монтаж и звук

ПУТЬ ФИЛЬМА  
ОТ ПЕРВОГО КАДРА  
ДО КИНОТЕАТРА

**Уолтер Мёрч**  
**Искусство монтажа**

IN THE BLINK OF AN EYE: A PERSPECTIVE ON FILM EDITING,  
2ND EDITION

Copyright © Walter Murch

Редакция благодарит за помощь в переводе текстов о звуке в кино  
компанию



и лично *Андрея Бельчикова* и *Сергея Большакова*

Во внутреннем оформлении использованы иллюстрации и  
фотографии: Yafeto, kuroksta, Albert Beukhof / Shutterstock.com

Используется по лицензии от Shutterstock.com; © Steven D Starr /  
Contributor / Corbis Entertainment / GettyImages.ru

В оформлении обложки использованы изображения: Misha  
Mishchenko, thenatchdl / Shutterstock.com

Используется по лицензии от Shutterstock.com

© Уолтер Мёрч, иллюстрации, 2020

© Алексеева Лика, перевод на русский язык, 2020

© ООО «Издательство «Эксмо», 2020

\* \* \*

«"Оскар" за искусство монтажа, который получил автор этой книги, был не главной его наградой. Представляется гораздо более важной профессиональной заслугой то, что Уолтеру Мёрчу доверяли монтировать фильмы выдающиеся режиссеры его эпохи: Фрэнсис Форд Коппола, Фред Циннеман, Филипп Кауфман, Энтони Мингелла. И он сумел не просто оправдать их доверие. С каждым из этих мастеров Мёрч совершенствовал свой незаурядный талант и открывал новые возможности монтажного искусства.

Его книга – сокровищница практического опыта, накопленного благодаря острому уму, тонкому чувству и сознанию личной ответственности за общее дело, каким является кино. Все, кто снимает сегодня, на пленку или электронные носители, найдут здесь ценные советы. Но и те, кому интересна история киноискусства, с благодарностью прочитают свидетельства Уолтера Мёрча о рождении нескольких незабываемых фильмов».

НАУМ КЛЕЙМАН, ИСТОРИК КИНО

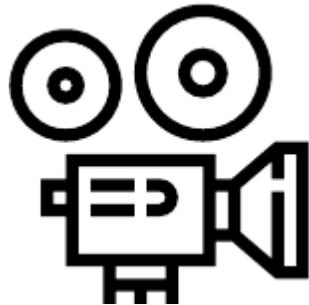
«Когда кино только искало способ говорить с публикой, Эйзенштейн дал ответ на все вопросы сразу: монтаж.

Прошли годы. Героями кинематографа по-прежнему были режиссеры и актеры, изредка продюсеры и сценаристы. Очень редко – операторы. Монтажеры оставались в тени; зритель не знал их имен, не видел лиц. Сама судьба Уолтера Мерча и его удивительная книга отчасти компенсируют эту несправедливость. Ремесленник и гений одновременно, мастер монтажа и звука, технарь-виртуоз и поэт своего дела, он может быть признан одним из изобретателей современного кино в диапазоне от "Крестного отца" до "Английского пациента".

О том, из каких невидимых, но неизменно значимых элементов (трюков, инноваций, метафор) складывается фильм, Мёрч рассказывает с неизменным уважением к читателю, сочетая увлеченность тинейджера и великодушные мэтра. Оторваться от этого рассказа невозможно».

АНТОН ДОЛИН, ЖУРНАЛИСТ, КИНОКРИТИК

# Предисловие



Когда я думаю об Уолтере Мёрче, то невольно начинаю улыбаться. Я не знаю точно почему. Наверное, это сочетание его уникального характера, надежности, вдохновенной его профессионализмом, и его деликатности и мудрости. Он будто повзрослевший герой мультфильма про мальчика<sup>[1]</sup>, который общался с помощью звуковых эффектов вместо слов, такой же игривый и загадочный, но уже приземленный громадным интеллектом.

Возможно, это из-за того, что он был основным соавтором, пожалуй, лучших фильмов, над которыми мне доводилось работать: «Разговор» и «Крестный отец 2». В моем сердце эти фильмы занимают особое место, как и «Люди дождя», потому что они были ближе всего к цели, которую я ставил самому себе, будучи молодым, – писать только оригинальные истории и сценарии. В этом Уолтер всегда меня поддерживал, и лучше всего это достигалось в работе с ним. Уолтер и сам по себе достоин внимания: философ и теоретик кино, талантливый режиссер, подтвердивший это в своей восхитительной картине «Возвращение в страну Оз». Нет ничего более увлекательного, чем часами слушать рассуждения Уолтера о жизни, кино и постигать неисчисляемые кусочки мудрости, которые он оставляет за собой, как след из хлебных крошек Гензеля и Гретель: путь и пища.

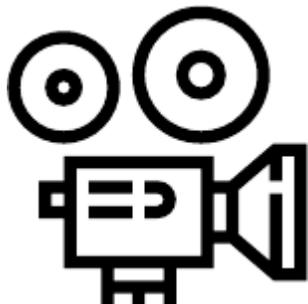
Я улыбаюсь еще и потому, что мы очень отличаемся друг от друга. Когда я принимаю молниеносные решения, полагаясь только на интуицию и эмоции, Уолтер вдумчив, аккуратен и методичен в каждом шаге. В то время как меня бросает от восторженности к унынию, как переменный ток Теслы, Уолтер неуклонный, теплый и

обнадеживающий. В каждом действии, в котором он столь же изобретателен и интуитивен, как и я, он еще и постоянен.

Уолтер – первооткрыватель, каким я хотел бы стать, и человек, к которому нужно внимательно прислушиваться и которым нужно наслаждаться. Из этого всего вы можете заключить, что я очень люблю и уважаю Уолтера Мёрча, и, конечно, это именно так.

*Фрэнсис Форд Коппола*

# Предисловие к русскому изданию



Во второй половине июня 1896 года импресарио Шарль Омон привез синематограф братьев Люмьер в Нижний Новгород. В его кафе «Театр концерт-паризьен», которое имело репутацию элегантного борделя, на одной стене натянули простыню, а у противоположной стены установили киноаппарат. Добропочтенные и не очень горожане собрались, чтобы увидеть своими глазами нечто, чего раньше никогда не видели, – движущиеся фотографии.

Максим Горький, тогда двадцативосьмилетний журналист (позже этот город переименуют в его честь), присутствовал на этом показе и записывал свои впечатления, которые опубликовал в местной газете. Лампа киноаппарата зажглась и изображение показалось на экране. Горький не был впечатлен увиденным: «Это улица Парижа. Вы видите экипажи, детей, пешеходов, застывших в живых позах, деревья, покрытые листвой. Все это неподвижно: общий тон – серый тон гравюры, все фигуры и предметы вам кажутся в одну десятую натуральной величины. И вдруг что-то звучно щелкает, картина вздрагивает, вы не верите глазам.

Экипажи едут с экрана прямо на вас, пешеходы идут, дети играют с собачкой, дрожат листья на деревьях, едут велосипедисты – и все это, являясь откуда-то из перспективы картины, быстро двигается, приближается к краям картины, исчезает за ними, появляется из-за них, идет вглубь, уменьшается, исчезает за углами зданий, за линией экипажей, друг за другом...»

Несмотря на то, что Горький видел движущиеся картинки первый раз в жизни, он остался равнодушным: «Это не жизнь, а тень жизни;

и это не движение, а беззвучная тень движения... Перед вами кипит жизнь, у которой отнято слово, с которой сорван живой узор красок; серая, безмолвная, подавленная, несчастная, ограбленная кем-то жизнь»<sup>[2]</sup>. Отвращение Горького к чудесам синематографа было ранним проявлением того, что затем было названо феноменом «Зловещей долины» – это жутковатое чувство, когда видишь что-то, близко имитирующее реальность, но недостаточно живое, нечто, подобное зомби, живое и мертвое одновременно.

Но было кое-что еще, о чем упоминал Горький: моментальный скачок от одного кадра к другому. Он наблюдал за Парижскими улицами, как вдруг...

«...И вдруг что-то щелкает, все исчезает, и на экране появляется железная дорога и поезд. Он мчится стрелой прямо на вас – берегитесь! Кажется, что вот-вот он ринется во тьму, в которой вы сидите...»

То, что он услышал, – этот щелчок, и то, что увидел, – «все исчезло, и появился поезд», – была склейка на пленке, которая резко перенесла зрителя с улиц Парижа на станцию Ла-Сьота на Лазурном Берегу, куда прибывал поезд. В те времена пленка в местах склейки была утолщенной от слоя клея или от полоски клейкой ленты и издавала громкий щелчок, когда проходила через проектор. Это был, возможно, первый случай в истории, когда кто-то написал про феномен внезапного скачка от одного движущегося изображения к другому. Этот почти незамеченный момент был маленьким зернышком, которое потом вырастет в могучее дерево, в единственную уникальную форму искусства кино – монтаж.

Это русское издание книги *In the blink of an eye* отделяет всего лишь 135 лет от Братьев Люмьер: чуть больше одной столетней жизни человека – вся история кинематографа укладывается в этот временной промежуток. Но начало всех искусств: живописи, музыки, театра, поэзии, песен, танца, скульптуры, архитектуры – от нас в десятках тысяч лет и, возможно, даже сотнях тысяч лет, теряется в доисторических временах. Кино в сравнении с ними – новорожденный. «Единственная форма искусства, чей день рождения нам известен», – как отмечал Бела Балаж. И мы все еще пытаемся понять и контролировать подростковые гормоны и ломку голоса по-прежнему молодого вида искусства.

В конце своей статьи М. Горький задавался вопросами: «Что этот туманный новый медиум принесет и чему будет служить?» Его заключение было таково: насилие, порнография и домашние склоки. Вот что он писал: «...Синематограф, научное значение которого для меня пока непонятно, послужит вкусам ярмарки и разврату ярмарочного люда. Он будет показывать картины «Как она раздевается», «Мадам в ванной» и «Женщина в чулках», иллюстрации к сочинениям де Сада или бравые похождения кавалера...» Если бы Горький был жив, чтобы оценить темы некоторых фильмов, которые выходят сегодня, был бы он рад или подавлен, обнаружив, что его предсказания в основном подтвердились?

Я предполагаю, что общее недовольство Горького, хотя он и не знал этого, было связано с отсутствием редакции фильма, то есть монтажа. Луи Люмьер прилюдно (хотя и преждевременно) заявил, что «кино – это изобретение без будущего». Почему? Я думаю потому, что трансформативные и живительные возможности монтажа еще не были открыты. А вот Уильям Диксон, изобретатель-визионер «движущихся картинок», предвидел нечто подобное. В своей книге об истории «Кинетографа»<sup>[3]</sup> Диксон, несмотря на ограниченные на тот момент данные, увидел безграничное будущее для кино: звук, цвет, водные баталии, мюзиклы, театрализованные представления – он даже с точностью предсказал, что достижения на Марсе, Сатурне и Венере будут запечатлены кинетографическими репортерами.



В раннем детстве кинематограф (1895–1901) кочевал по борделям и салунам, водевилям и ярмарочным шоу, развлекая и удивляя аудиторию однокадровыми фильмами.

Это было подобием видео с котиками на Youtube. Движущееся изображение и *кино* не были рождены одновременно. Жорж Мельес и его эксперименты, начавшиеся в 1896 году, были исключением. Он изобрел **джамп-кат**<sup>[4]</sup> в «Исчезновении дамы», где незадачливый фокусник, пытаясь вернуть исчезнувшую, сначала превращал даму в скелет, а потом обратно. И он еще не в полной мере использовал силу монтажа, предпочитая двух- и трехсекундные **наплывы**, как,

например, в «Золушке» (1899) и «Жанне Д'Арк» (1900). Эти аттракционы заложили фундамент будущего кино.

Позже, уже около 1901 года, новое искусство начало осваивать опьяняющую, практически сексуальную силу монтажа. Персонаж бежит по одному кадру и врывается в другой, снятый в разных локациях в разное время, и зритель верит, что это действие единое. Ведь не было никакой гарантии, что такой трюк сработал бы: человеческий мозг мог быть устроен таким образом, что резкий скачок из одной реальности в другую запустил бы реакцию дезориентации и зрителя укачало бы. Вместо этого зрители не только быстро воспринимали грамматику нового кино, но и, похоже, им это нравилось и заставляло ждать приятных сюрпризов и смены визуальных аккордов, так сказать. В результате прежние разочарования Горького переросли в энтузиазм, и его роман «Мать» был экранизирован Всеволодом Пудовкиным в 1926 году. Особый стиль и успех фильма «Мать» стал в свою очередь способом показать персонажа и настроение через диалектический монтаж – эффект Кулешова, техника, которая и сегодня является неотъемлемой частью теории кино.

Какой секрет заставляет эту алхимию работать? Каждый фильм, который мы делаем, проясняет и в то же время сгущает эту тайну. Но я предполагаю, что киномонтаж «зашит» в основу визуального кода наших снов – это язык, с которым мы были тесно знакомы на протяжении тысяч, а может быть, и миллионов лет.

И по логистической, и по художественной причинам монтаж оказался тем, что позволило кино выжить, несмотря на предсказания Луи Люмьера. Длинный сложный фильм может сейчас быть спланирован заранее, разделен на отдельные индивидуальные кадры и сцены, снят самым эффективным способом (объединяя локации, делая допущения в расписании по занятости актеров, избегая ненастий в погоде и т. д.). И потом фильм будет снова сшит в убедительную трехмерную мозаику (два пространственных измерения и третье измерение времени), которые могут представлять, если говорить музыкальными или литературными терминами, полную картину человеческой комедии. Монтаж освободил кинематограф от гравитации тяжелых однокадровых мизансцен и позволил оторваться от земли в креативном и логистическом смысле. Возможно, это

совпадения, что два крупных прорыва начала двадцатого века – смонтированный фильм (1901) и первый полет братьев Райт (1903) – произошли почти друг за другом. При смешении ДНК множества непродолжительных и иногда конфликтующих кадров и звуков получается плодотворный парадокс, который лежит в сердце уравнения:

**Движущиеся изображения + монтаж = кино.**

Слова *монтаж, montage, montaggio, montage* в романских языках, русском и других славянских языках делают акцент на архитектурных аспектах нашей работы. С одной стороны – конструирование, соединение частей – базовый фундамент всей работы монтажера.

А в английском, немецком и скандинавских языках используют слова *cutting, editing, schnitt, redigering*, которые подчеркивают последовательное разрезание и реорганизацию этой сборки. Конечно, наша работа включает в себя оба аспекта, но каждый монтажер фильма должен понимать, что не важно, собираем или вырезаем, мы конструируем нечто новое: в попытке найти оптимальный баланс между содержанием и длиной, историей и эмоцией, четкостью и насыщенностью.

У нас не было и пока нет учебника, чтобы рассчитать баланс между гравитационными силами истории и центробежными силами эмоций. В этом смысле ситуация схожа с условиями, в которых были строители великих соборов, как, например, Айя Софии (537 н. э.) или Шартрского собора (1145 н. э.), которые воздвигли эти впечатляющие сооружения до открытия закона всемирного тяготения или теории упругости. То, что двигало ими, – это то же, что движет нами, кинематографистами: видение того, к чему они стремятся, чутье, наследие предшествующих зодчих и обучение ремеслу у мастера. И нужно было довериться памяти нескольких болезненных неудач, чтобы точно рассчитать, сколько камня необходимо использовать для обеспечения устойчивости и при этом воздушности этих сводчатых арок и куполов.

Прошло тридцать два года с момента первой публикации этой книги – отрезок времени, который примерно равен четверти истории кинематографа. Много произошло за это время, но, без сомнения,

самое значительное событие длилось два десятилетия – переход от аналогового кино к цифровому.

Я начал изучать кино в 1965 году в Университете Южной Калифорнии (USC) и проработал следующие тридцать лет и продолжал учиться (так как работа – это иная форма учебы) в совершенно аналоговом мире. В 1995 году во время производства фильма «Английский пациент» я переключился на цифровой монтаж (о драматических деталях того, как это происходило, я расскажу в книге). И следующие двадцать пять лет я монтировал фильмы и сводил звук в цифровом формате, используя самые разные платформы и программы. Это было захватывающе – жить и работать во время этого эпохального перехода. Моя карьера разделилась почти поровну: на аналоговую и цифровую эпохи.

Когда в 2001 году было опубликовано второе издание этой книги, кино все еще металось в переходном периоде от пленки к цифре, все еще приходилось технически обслуживать пленочные форматы и быстро развивающиеся цифровые. В последних главах второго издания я уделил внимание сильным и слабым сторонам обеих систем, так как они – не что иное, как диалекты самого киноязыка. И хотя было неизбежно, что цифра захватит все, у меня оставалась надежда, что, учитывая некоторые сильные стороны аналоговых систем, мы сможем их интегрировать в цифровые системы.

Я хотел бы поблагодарить переводчика и издателей этого русского издания за то, что вдохновили меня написать несколько дополнительных глав, актуализировать эти мысли об изображении и звуке теперь, когда цифра стала доминирующей повсеместно: и в процессе производства фильмов, и в кинопоказе.

Несколькими абзацами ранее я попытался отметить, что кинематограф – настолько молодая форма искусства для истории человечества, что мы еще не осознали всех ее смыслов, не можем исследовать ее глубины и даже понять, насколько они глубоки.

Уильям Голдман сказал: «Никто ничего не знает. На самом деле ни один человек во всей киноиндустрии не знает, что сработает, а что нет»<sup>[5]</sup>. Но, несмотря на все технические фокусы, работая над фильмом, многие из нас сегодня могут почувствовать себя членом экипажа каравеллы шестнадцатого века, что ходит по неизведанным морям и землям, которых нет на карте.

Благодаря инструменту астрологии мы можем приблизительно определить нашу широту, но пока еще не долготу. Мы знаем, что оставили позади, есть призрачное понимание того, куда мы направляемся, но никакой четкой идеи того, куда мы причалим, как долго будем путешествовать, какая погода будет нас сопровождать в пути или что мы сможем в итоге привезти домой. Сможем ли мы пережить штормы и подводные камни вдоль еще неизведанных берегов, следуя схемам, которые все еще очень приблизительны? И вправду, «тут обитают драконы».

Как писал Робер Брессон в своих дневниках: «Кинематографист совершает путешествие первооткрывателя на неизведанную планету». Или Андре Жид: «Новых земель не откроешь, если не согласишься надолго потерять из виду берег».

Без сомнения, некоторые фильмы преуспевают вопреки всем ожиданиям. А некоторые становятся коммерчески успешными по непонятным причинам. Очень немногие имеют и художественный, и коммерческий успех. Картины, которые получили хвалебные отклики во время проката, позже пропадают в пыльное небытие, и наоборот. Никто еще не изобрел кинематографический секстант, чтобы замерять художественную и коммерческую долготу. Это тот случай, когда слова Уильяма Голдмана подтверждаются.

Возможно, мы такой инструмент так и не изобретем. Законы физики неизменны, и все координаты в географии теперь известны. Есть инженерные книги, которые объясняют, как были построены соборы и почему они все еще стоят. Но в кино береговые линии, как и физические законы, постоянно меняются, как в «Алисе в Зазеркалье».

В мире существует великое множество монтажеров и звукорежиссеров кино (все больше и больше на самом деле), и столько же существует способов монтировать великое множество жанров фильмов. Тем более в нашем мире, сконцентрированном на визуализации, когда кино прорастает в другие виды медиа. Но на этих страницах я сделал попытку найти закономерности, мысленные приемы – своеобразные перила и опорные точки, которые могут оказаться полезными.



Кинематографисты – мореплаватели на пути к едва представляемым берегам. Тем «неизведанным планетам», о которых писал Брессон, со своими силами притяжения и плотностью атмосферы.

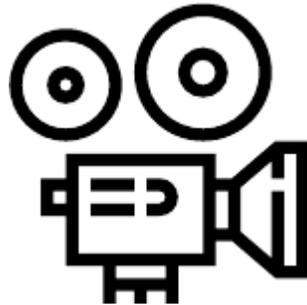
И эта книга – запись некоторых стратегий и подходов, разработанных мной на пути к планетам-фильмам, которые я посещал, сформированных недочетами и преимуществами моего характера, и конкретными историями, которые мне посчастливилось наблюдать, путешествуя вместе с чудесными экипажами.

Поэтому возьмите от этих страниц то, что покажется полезным именно вам, оставьте в сторону то, что не пригодится, или переведите все в близкие вам понятия. Преимущества нашего кинематографического путешествия (так было лично для меня) в неожиданных открытиях, которые мы совершаем для себя, ведомые следами и маркерами, оставленными теми, кто плывал до нас.

# Вступление

*«Игорь Стравинский обожал теоретические формулировки. Он много писал об интерпретации. Внутри у него бушевал вулкан, и потому он призывал к сдержанности. Посредственности, читая его рассуждения, согласно кивали головами. Те, у кого и намек на вулкан не было, взмахивали дирижерскими палочками, свято соблюдая сдержанность, а Стравинский, который никогда не жил так, как учил, дирижировал своего „Аполлона Мусгета“ словно это был Чайковский. Мы же, знакомые с его теориями, слушали и поражались».*

*Ингмар Бергман «Жестокий мир кино  
(Латерна магика)»*



Большинство из нас, сознательно или бессознательно, ищут точку внутреннего баланса и гармонии с самими собой и внешним миром, и если мы осознаем, что внутри нас кипит вулкан, то мы компенсируем это вынужденной сдержанностью. Таким же образом тот, кто борется с ледником внутри себя, будет стремиться отдаться страстям. Опасность, как справедливо замечает Бергман, таится, когда ледяная личность в поиске страстей прочитает Стравинского и вместо этого включит сдержанность.

Многие из мыслей, которые последуют в этой книге, несмотря на то что были впервые представлены публике в форме лекции, и, следовательно, являются скорее заметками самому себе, представляют методы работы, которые я систематизировал, сражаясь с собственными вулканами и ледниками. Эти инсайты во внутреннем мире одного человека, вполне возможно, будут интересны другим скорее проблесками самого поиска, чем спецификой методов, которую породил этот поиск.

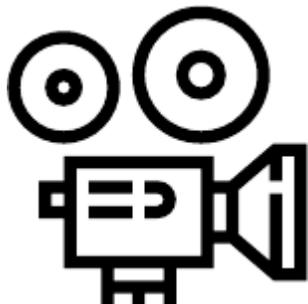
Я бы хотел поблагодарить Кена Соллоуса за предоставление мне транскрипций оригинальных лекций и возможности представить это более широкой аудитории. По косметическим причинам я сделал некоторые коррективы и добавил уточнения к тому, что было по большей части импровизированным диалогом со слушателями, которых я благодарю за их интерес и участие. Я также обновил некоторые технические аспекты и добавил главы, учитывающие воздействие, которое нелинейный цифровой монтаж оказал на процесс кинопроизводства.

Особое спасибо также Хилари Фурлонг (в тот момент члену Австралийской комиссии по кино), которая помогла организовать мою поездку в Австралию, где и прошла лекция, ставшая отправной точкой для этой книги.

*Уолтер Мёрч*

Рим, август 1995 года

# Монтаж и невидимый монтаж



Зачастую лишь познавая крайности, мы больше всего узнаем о середине: лед и пар могут рассказать о природе воды больше, чем сама вода. Любой фильм, который достоин быть снятым, – уникален. И обстоятельства, в которых создаются фильмы, настолько различны, что неправильно было бы говорить о какой-то «норме».

Фильм «Апокалипсис сегодня» практически по любому критерию оценки: расписанию, бюджету, художественным амбициям, техническим инновациям – оценивается как кинематографический эквивалент льда или пара. Взять хотя бы то время, которое понадобилось, чтобы закончить работу (я потратил на монтаж картины год и еще год на обработку и **сведение звука**). Этот **постпродакшн** оказался самым продолжительным из всех проектов, на которых я когда-либо работал. Но как раз этот пример может пролить свет на то, что такое «норма» или какой она могла бы быть.

И это при том, что я присоединился к нему довольно поздно. Я пришел на проект в августе 1977 года, когда Ричи Маркс и Джерри Гринберг уже монтировали фильм на протяжении девяти месяцев. После окончания съемок прошло всего несколько месяцев. Мы работали втроем, пока весной 1978 года Джерри не ушел. Мы с Ричи какое-то время трудились вдвоем, затем к нам присоединилась Лиза Фрухтман, а потом я начал работу над **саундтреком**.

Одна из причин, почему это заняло столько времени, – огромное количество пленки: 381 километр, что соответствует примерно 230 часам отснятого материала. Так как готовый фильм идет почти два часа и двадцать пять минут, это дает соотношение материала –

девятью к одному. Девятью к одному «невидимых» минут на каждую минуту, из которой сложился конечный продукт. Для сравнения, среднее соотношение материала у большинства фильмов в прокате – около двадцати к одному.

Путешествовать сквозь эти «девятью-к-одному» было, как продирается через густой лес, вырываясь иногда на полянку с травой, а потом снова ныряя в лес. Там были зоны (например, сцена с вертолетами), где пленки было особенно много, и наоборот, где материала было чрезвычайно мало. По-моему, одни только сцены с подполковником Килгором занимали не меньше 67 километров, а так как это примерно 25 минут готового фильма, то здесь соотношение было сто к одному. Но очень многие связующие сцены имели только **мастер-план**. Фрэнсис использовал так много пленки и времени на большие события, что компенсировал это минимальным покрытием на некоторых из этих сцен.

Если взять, к примеру, одну из основных сцен – атаку вертолетов на «базу Чарли», где звучит вагнеровский «Полет валькирий», то она была поставлена как реальное событие и последовательно снята как документальный фильм, а не как серия специально сконструированных кадров. Это была масштабная хореография с огромным количеством людей, боевой техники, камер и природы. Как какая-то дьявольская механическая игрушка, которую можно завести и отпустить. Как только Фрэнсис командовал: «Начали», съемки напоминали настоящее поле боя: восемь камер снимали одновременно (некоторые на земле, а некоторые в вертолетах), и каждая была заряжена самой большой катушкой с пленкой из возможных – на одиннадцать минут.

После того, как кадр был снят, если не было обнаружено очевидной проблемы, позиции камер менялись, и все повторялось заново. И так вновь и вновь. Как я полагаю, они продолжали снимать, пока не поняли, что у них достаточно материала. И ни один **дубль** не был похож на другой – как документальная съемка.

Когда картина уже благополучно шла в прокате, я сел и посчитал общее количество дней, которое мы, монтажеры, работали, разделил это на количество склеек в конечном продукте, и получилось, что на одного монтажера в день приходилось 1,47 склейки!

Это означает, что если бы мы с самого начала знали, куда движемся, то пришли бы к тому же результату, как если бы каждый из нас делал по полторы склейки в день. То есть, например, если бы я садился за монтажный стол утром, делал бы одну склейку, думал бы над следующей и шел домой, а на следующий день делал бы склейку, о которой я думал вчера, и еще одну, то это бы заняло тот же год, что у меня ушел на то, чтобы смонтировать мою часть фильма.

Поскольку на одну склейку уходит около 10 секунд, то следует признать, что особый случай «Апокалипсиса» подчеркивает тот факт, что монтаж (даже «нормального» фильма) – это не столько *склеивание кусочков*, сколько *поиск пути*.



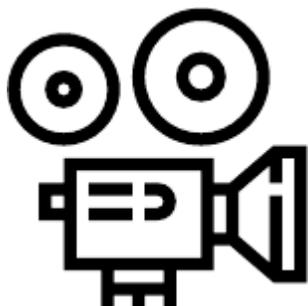
Подавляющее большинство времени монтажера уходит не на то, чтобы непосредственно «кромсать» пленку.

Конечно, чем больше пленки, тем больше возможных путей, которые необходимо учитывать, и возможностей комбинирования, а поэтому требуется больше времени на обдумывание. Это характерно при работе над любым фильмом с большим соотношением отснятого материала к конечному хронометражу. А в случае «Апокалипсиса» этот эффект был помножен на острую тематику фильма и смелость, необычную структуру, технические инновации на каждом этапе и ответственность, которую мы все ощущали, и мы старались выдать максимум, на который каждый из нас был способен. И самое главное, что для Фрэнсиса это был очень личный фильм, несмотря на большой бюджет и широкое полотно темы. К сожалению, очень немногие кинокартины сочетают такие свойства и стремления.

На каждую склейку в законченном фильме приходилось примерно пятнадцать «невидимых» склеек, то есть склеек, сделанных, осмысленных и потом переделанных или совсем удаленных. Если допустить, что каждый двенадцатичасовой рабочий день мы делали 1,47 склейки, то оставшееся время тратили на то, чтобы определить путь, которым нам предстояло пройти, сделать его «чистым и светлым». Мы устраивали просмотры, обсуждения, составляли расписания и таблицы, писали комментарии, сортировали обрезки пленки, и прежде всего, было много чистой, осознанной мыслительной

деятельности. Такой огромный объем подготовки необходим, чтобы прийти к короткому, но важному моменту принятия решения: перехода от одного кадра к другому. Если переход сделан правильно, то это всегда выглядит очевидно, просто и непринужденно, а иногда и вообще незаметно.

# Почему монтаж работает?



«Апокалипсис сегодня», как и любой другой кинофильм (за исключением, пожалуй, «Веревки» Хичкока<sup>[6]</sup>), сделан из множества разных кусочков, собранных вместе в мозаику изображений. Загадка в том, что сочетание этих кусочков, являясь полной и мгновенной заменой одного ракурса другим, работает. Замена иногда может включать в себя скачок вперед или назад как во времени, так и в пространстве.

Это работает. Но с легкостью могло бы и не работать, так как ничего в нашей повседневной жизни не готовит нас к этому. Наоборот, от того момента, когда мы просыпаемся, до того, как закрываем глаза ночью, визуальную реальность мы воспринимаем как непрерывный поток связанных изображений. На самом деле любая жизнь на Земле десятки и сотни миллионов лет воспринимала мир таким образом и никак иначе. И вдруг в начале двадцатого века люди столкнулись с чем-то иным – это был смонтированный фильм.

Ввиду этих обстоятельств было бы совсем неудивительно узнать, что наш мозг «заряжен» эволюцией и собственным опытом, чтобы отторгать монтированное кино. Если бы это было так, то однокадровые фильмы братьев Люмьер или такие, как «Веревка», стали бы стандартом. По целому ряду практических и художественных причин хорошо, что этого не случилось.



Фильм «склеивается» двадцать четыре раза в секунду. Каждый кадр – это *сдвиг* по сравнению с предыдущим.

Только при непрерывной съемке смещение во времени и пространстве от кадра к кадру достаточно малó (двадцать миллисекунд), а не двадцать четыре разных контекста в секунду, и зритель не может воспринимать это как *движение внутри контекста*. С другой стороны, когда визуальное *перемещение* наглядно (как в момент склейки), то мы вынуждены пересмотреть изображение уже как *новый контекст*. Чудесным образом чаще всего это не вызывает никаких проблем.

То, что нам действительно *сложно дается*, – это когда сдвиг и не еле уловимый, и при этом не явный. Например, переход от **общего плана** к чуть более крупному, где актер заснят по лодыжки. Новый кадр в таком случае достаточно заметен и сигнализирует, что *что-то* изменилось, но недостаточен, чтобы мы пересмотрели контекст. Так как такое смещение – это и не непрерывное движение и не смена контекста, то противоречие этих двух идей порождает ментальный диссонанс – скачок, который довольно неприятен для восприятия.

Например, улей можно передвигать на пять сантиметров каждую ночь и при этом не встревожить пчел на следующее утро. Удивительно, но и перемещение на три километра тоже не беспокоит пчел, так как полная смена окружающей среды заставляет их переориентироваться и заново настроить все сенсоры. Но если улей сдвинуть на пять метров, то пчелы неизбежно запутаются. Окружающая среда для них не изменилась, поэтому механизмы переориентации не включаются, и в результате они не могут найти улей, когда возвращаются со сбора пыльцы. И долго кружат в воздухе над тем местом, где раньше был улей, который находится всего в пяти метрах от них.

В любом случае, открытие, сделанное в самом начале XX века, что определенные виды склеек «работают», почти незамедлительно привело к выводу, что фильмы не обязательно должны сниматься непрерывно. Это было подобно изобретению возможности летать: в практическом смысле фильмы больше не были «приземленными» в пространстве и времени.



Если бы мы могли делать фильмы, только соединяя все элементы одновременно, как в театре, то диапазон возможных сюжетов был бы значительно ниже.

Напротив, **дискретность** – король кинематографа, центральный факт определенного этапа производства, и практически все решения так или иначе напрямую относятся к тому, как справиться со сложностями *дискретности* или как лучше воспользоваться ее преимуществами.

Когда Стэнли Кубрик работал над «Сиянием», он хотел снять весь фильм последовательно. Для этого необходимо было обеспечить возможность доступа на все объекты и сделать так, чтобы все актеры были в его распоряжении на протяжении всего времени съемок. Он занял почти всю студию, находившуюся в районе Элстри в Лондоне, там одновременно построили все площадки, которые стояли готовые, с нужным освещением *все время, пока продолжались съемки*. Но пример «Сияния» остается редчайшим исключением.

Даже если представить ситуацию, что появилась возможность снимать длинными, непрерывными дублями, то действительно очень сложно сделать так, чтобы все необходимые элементы съемочного процесса работали идеально. Европейское кино традиционно тяготеет к более сложным мастер-планам, чем американское. Но даже если ты Ингмар Бергман, уследить за всем невозможно: ровно в конце дубля какие-нибудь спецэффекты могут не сработать, или кто-то забудет текст, или лампу замкнет, и все придется делать сначала. Чем длиннее дубль, тем больше вероятность ошибки.

Существенная логистическая проблема собрать все воедино в определенное время и такая же серьезная проблема заставить каждый раз все «работать». В результате, из практических соображений мы не следуем примеру фильмов братьев Люмьер или «Веревки».

*Дискретность* позволяет нам выбрать наилучший **ракурс** и **крупность** съемки для каждой эмоции и поворота в сюжете, что будет смонтировано и в совокупности поможет произвести наибольший эффект. Если бы мы были ограничены только последовательным

потоком изображений, то фильмы не были бы такими сильными и точными.

Визуальная дискретность – самая поразительная черта древнеегипетского рисунка. Каждая часть человеческого тела была представлена самым ярким характеризующим ракурсом: голова – в профиль, плечи – анфас, руки и ноги – в профиль, торс – фронтально, а затем все эти различные углы изображения были соединены в одну фигуру. Нам сегодня привычнее изображения, подчиненные законам перспективы, и оттого люди Древнего Египта выглядят комическими, «искаженными». Но, возможно, в каком-то отдаленном будущем наши фильмы с их комбинацией множества разных ракурсов (каждый – наиболее раскрывающий определенный предмет), будут смотреться так же комично и искаженно.

И все же, несмотря на все эти соображения, монтаж – это больше чем просто удобный способ перевести дискретность в непрерывность действия.

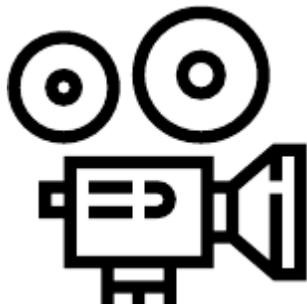


Монтаж сам по себе благодаря парадоксальной силе неожиданности оказывает благотворное влияние на процесс создания фильма. Нам бы захотелось монтировать, даже если бы в этом не было такой большой практической ценности.

Таким образом, главное утверждение всей этой главы – монтаж работает! Но остается вопрос: *почему?* Как шмель, который по законам физики летать не должен, но все же летает.

Мы вернемся к этой загадке через несколько мгновений.

## «Вырезать все лишнее»



Много лет назад мы с моей женой Эгги на нашу первую годовщину свадьбы поехали в Англию (Эгги англичанка, хотя мы поженились в США).

Там я впервые встретился с ее друзьями детства. «Ну, так чем ты занимаешься?» – спросил один из них. Я ответил, что учусь на режиссера монтажа в кино. «А-а, монтаж! Это где вы отрезаете все лишнее!» Естественно, я рассердился, но вежливо заметил: «Ну вообще-то это намного больше. Монтаж – это структура, цвет, динамика, управление временем и многое-многое другое в фильме». То, от чего он отталкивался, – это домашнее видео: «О-о, тут ненужный кусочек, вырежи его и соедини оставшиеся части вместе». Много лет спустя я стал уважать эту нечаянную мудрость.



В каком-то смысле, монтаж и правда удаление всего лишнего. Вопрос в том, что *считать лишним*?

Когда ты снимаешь домашнее видео и камера блуждает, пока «ищет» объект, это очевидно лишний кусок, и желание его вырезать объяснимо. Цель домашней кинохроники предельно проста: свободное документирование семейных событий в текущем времени.

Цель кинофильмов гораздо сложнее. Из-за фрагментированной структуры времени и потребности отображать оттенки внутренних состояний бытия становится в разы сложнее определить, что же лишнее. И то, что лишнее в одном фильме, может оказаться

пригодным в другом. На самом деле один из взглядов на процесс создания фильма может стать поиском идентичности: что именно для вашего фильма будет особенно лишним. Именно монтажер отправляется на поиск лишних кусков и вырезает их, убедившись, что это не нарушит целостность картины.

Эти размышления заставляют меня вспомнить о шимпанзе.

Когда была открыта двойная спираль ДНК, биологи надеялись, что теперь получат своего рода карту генетического строения каждого организма. Конечно, они не ждали, что структура ДНК будет выглядеть как сам организм (как карта Англии похожа на саму Англию). Скорее представлялось, что каждый пункт в организме будет согласовываться с эквивалентной точкой в ДНК.

Но это совсем не то, что они обнаружили. Например, когда они присмотрелись и провели сравнительный анализ, то выяснилось, что ДНК человека и шимпанзе поразительно похожи. На девяносто девять процентов идентичны. И остается всего лишь один процент, который мог бы объяснить все очевидные различия между нами. Откуда же берутся эти различия? Биологи вынуждены были признать, что есть что-то еще. Что-то, что контролирует последовательность, в которой множество кусочков информации хранятся и активируются, и что формирует определенный уровень, на котором эта информация будет актуализирована по мере того, как развивается организм.

На ранних стадиях эмбрионального развития тяжело определить разницу между эмбрионами человека и шимпанзе. И все же по мере роста они достигают точки, когда разница проявляется и постепенно становится все более и более очевидной. Например, происходит выбор того, что важнее – мозг или череп. У человеческих особей приоритет отдается максимально большому размеру мозга, поэтому размер черепа должен ему соответствовать. Если вы посмотрите на новорожденного, то видно, что череп у него еще окончательно не сформировался, не затянулся полностью над мозгом, который тоже еще будет расти.

У шимпанзе приоритеты ровно противоположные – сначала череп, а потом только размер мозга. Возможно, потому, что детеныш шимпанзе рождается в более враждебном окружении. Логическая схема формирования шимпанзе такая: «заполнить изначально твердый череп как можно большим количеством мозга». Но тогда поместится

ровно столько, сколько позволит объем черепной коробки, ни больше ни меньше. Получается, что для шимпанзе важнее родиться с твердым черепом, чем с большим мозгом. Есть похожая взаимосвязь между множеством вещей: отдельно стоящий большой палец и цепкие пальцы шимпанзе, лордоз человека для прямохождения, некоторые кости, которые полностью развиваются раньше, чем соответствующая мускулатура.

Что я этим хочу сказать? Что информация в ДНК может быть рассмотрена как несмонтированный фильм, а загадочный механизм, который складывает последовательность молекул, – это монтажер. Ты можешь сидеть с грудой отснятого материала, а другой монтажер будет сидеть в соседней комнате с точно таким же материалом, и у вас получатся разные фильмы из одних и тех же **исходников**. Каждый примет разные решения о том, как структурировать материал: когда и в какой последовательности расположить эти различные кусочки информации.

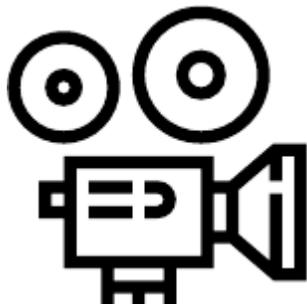
Например, должны ли мы знать, что пистолет заряжен, *до того*, как Мадам X садится в машину, или зрителю лучше узнать об этом *после* того, как она сядет в машину. Любой из этих вариантов отразится на смысле всей сцены. И каждый из монтажеров принимает решения, постепенно наслаивая различия одно на другое. Если развернуть это сравнение, то человек и шимпанзе – как разные фильмы, смонтированные из одного набора материалов. И если следовать той же логике, то шимпанзе и жук тоже сделаны из одного материала.

Я не пытаюсь сравнивать шимпанзе и человека. Давайте просто скажем, что каждый вписывается в ту окружающую среду, для которой создан. Я бы плохо смотрелся, качаясь на ветке в джунглях, как и шимпанзе, пишущий эту книгу. Суть не столько в подлинном предназначении, сколько в нецелесообразности изменения чьего-то хода мысли в процессе их создания. Если собирался сделать шимпанзе, то не стоит на полпути менять все и лепить человека. В результате получается перешитый монстр Франкенштейна. Мы все видели подобное в кинотеатрах: фильм «X» мог бы стать милым небольшим фильмом, который нашел бы своего зрителя, но в середине производства у продюсера или режиссера появились напыщенные заблуждения, и в результате все стало скучным и претенциозным. Это

был шимпанзе-фильм, который кто-то попытался превратить в фильм-человека.

Или фильм «У» – амбициозный проект, создатели которого пытались работать с тонкими материями, но продюсер или студия добрались до него и заказали доснять дополнительный материал, наполненный экшеном и сексом. В результате, потенциально сильный проект съезжился до чего-то неузнаваемого – ни шимпанзе, ни человек.

# Наибольшее из наименьшего



Никогда нельзя судить о качестве **звукового оформления** фильма, только посчитав количество **треков**, которые в нем использовались. Многие фильмы с ужасным звуковым сопровождением делались с использованием сотен треков, а некоторые прекрасные фильмы – только трех. Это зависит от решений, которые были приняты вначале, от качества записанного и используемого звука и от того, насколько способен коктейль из этих звуков пробуждать эмоции в сердцах аудитории.

Основополагающий принцип – всегда старайтесь достичь наибольшего, используя минимум. Может быть, не всегда удастся преуспеть, но старайтесь произвести наибольшее впечатление на зрителя, обходясь наименьшим количеством деталей на экране. Почему?



Потому что нужно делать минимально необходимое, чтобы только подстегнуть воображение аудитории. Намек всегда лучше объяснения.

И здесь очень важно выдержать определенный баланс, нарушив который, мы можем получить обратный эффект: чем больше усилий вложено в детали, тем вероятнее, что тот, кто посмотрит фильм, станет скорее очевидцем, чем соучастником. Тот же принцип применим к самым различным профессиям в кинематографе: к работе актеров и

художника, операторской работе, к создателям музыки и костюмов и т. д.

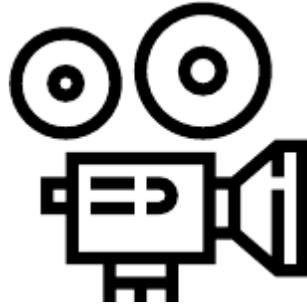
Конечно, это применимо и к монтажу. Вряд ли можно утверждать, что какой-то фильм лучше смонтирован, потому что в нем больше склеек. Часто для того, чтобы решить, где не нужно делать склейку, нужно много больше проницательности и сил. Не думайте, что нужно резать только потому, что вам за это платят. Вам платят за то, чтобы вы принимали решения. И что касается вопроса «резать или не резать?», то на самом деле, отвечая на него, монтажер принимает 24 решения в секунду: «Нет, нет, нет, нет, нет, нет, нет, нет, нет... и да!»

Гиперактивный монтажер, меняющий кадры слишком часто, как туристический гид, который рассказывает без остановки: «А здесь у нас Сикстинская мадонна, а вон там Мона Лиза, и, кстати, посмотрите на этот мозаичный пол...» Когда вы с гидом, вам, конечно, хочется, чтобы вам показывали достопримечательности, но при этом вы понимаете, что нужно время, чтобы их увидеть и осознать то, что вы видите. Таким гиду и монтажеру не хватает доверия к людям, чтобы позволить им самим выбирать, на что они хотят смотреть, они не дают возможности поработать их воображению. Скорее всего, они стремятся к тотальному контролю, который может стать разрушительным. Зрители же будут чувствовать себя скованно и скоро устанут крутить головой по сторонам.

Итак, если вернуться к тезису «делать большее с помощью меньшего», то как определить, где этот минимум? Можно ли взять это утверждение, довести его до абсолютного абсурда и сказать: «Не режьте вовсе»?

Этот вопрос возвращает нас к тому, о чем уже говорилось: фильм монтируется по практическим причинам. И фильм монтируется из-за монтажа самого по себе. Этот неожиданный разрыв реальности может быть самостоятельным мощным инструментом. То есть если цель – сделать как можно меньше склеек, то где необходимо сделать склейку, чтобы она была оправданной?

# Правило шести



Первое, что обсуждают в киношколе на уроках монтажа, – непрерывность действия, я называю это непрерывностью в трех измерениях: в кадре А человек открывает дверь, проходит до середины комнаты, кадр прерывается и монтируется с кадром Б, который подхватывает персонажа в том же моменте с другого **ракурса** или другого плана и доводит до противоположного конца комнаты, где он садится за стол или делает что-то еще.

На протяжении многих лет, особенно с тех пор, как в кино появился звук, этот подход считался главным правилом монтажа<sup>[7]</sup>. Задача – сохранить непрерывность действия, и если это не удавалось, то воспринималось как профессиональная несостоятельность или лень. «Прыжки в пространстве» применялись, пожалуй, только в монтаже сцен землетрясений, драк или других экстремальных обстоятельств.

Проблема безукоризненного соблюдения этого правила раскрывается при многокамерной съемке на телевидении. Так как камеры снимают одновременно, то актерам всегда приходится «поправляться» по действию в пространстве и относительно друг друга. Но это совершенно не страшает от плохих склеек, которые все время при этом получают.

Я помещаю эту трехмерную непрерывность в конец списка из шести критериев, которые необходимы для идеального монтажного перехода. Во главе этого списка – эмоция. То, чему учат в киношколе в последнюю очередь, если вообще учат, потому что сложно дать этому определение и осознать. *Как ты хочешь, чтобы зритель себя*

*почувствовал?* Если зритель на протяжении всего фильма чувствует то, что вы бы хотели, чтобы он чувствовал, то вы сделали максимум возможного.



То, что в итоге запомнит аудитория, – это не монтаж, не операторская работа, не игра актеров, и даже не история, – они запомнят свои чувства и ощущения.

Идеальная склейка (для меня) это та, которая отвечает всем шести условиям одновременно:

- 1) соответствует **эмоции** в данный момент;
- 2) развивает **историю**;
- 3) в данный момент кажется, что **ритмически** эта склейка интересная и «правильная»;
- 4) согласуется с тем, что называется «**линия взгляда**» – движение фокуса зрительского внимания внутри кадра;
- 5) соблюдается **правило 180 градусов**<sup>[8]</sup> в плоскости кадра;
- 6) соблюдается непрерывность действия в реальном пространстве (как расположены люди в комнате и по отношению друг к другу).



Эмоция располагается в самом начале списка, и это то, что вам нужно стараться сохранять любыми средствами, несмотря ни на что. Если окажется, что необходимо жертвовать некоторыми позициями из этого списка, то двигайтесь по пунктам, начиная с конца. Например, если вы рассматриваете возможные монтажные ходы и обнаруживаете, что один из них дает правильную эмоцию, двигает историю вперед, ритмически оправдан и соблюдает линию взгляда и положение относительно оси, но не сохраняет непрерывности действия, тогда это именно та склейка, которую необходимо сделать. Если ни один другой вариант не дает нужную эмоцию, то целостность пространства просто того не стоит.

Значение каждого пункта условно, но не случайно. Заметьте, что два верхних пункта (эмоция и история) оцениваются выше, чем остальные четыре, и на деле первый пункт (эмоция) в большинстве случаев будет важнее, чем все пять последующих. И этому есть практическое объяснение – если переданная эмоция верна, то и история продвигается в уникальной, интересной манере и в правильном ритме, а зритель не заметит технические монтажные проблемы.



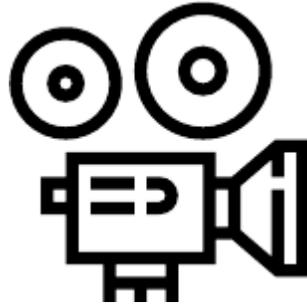
Таким образом, мы можем сформулировать правило: соответствие критериям из топ-списка маскирует проблемы с пунктами, расположенными ниже, но не наоборот.

Например, если линия взгляда будет хорошо работать, то это минимизирует проблему с осями в плоскости изображения, а если произойдет все наоборот, то склейка будет неудачной.

На практике вы обнаружите, что три верхние позиции – эмоция, история и ритм – неразрывно связаны между собой, как протоны и нейтроны в ядре атома. Эти связи намного сильнее, чем отношения между любыми другими пунктами, и ослабевают к концу списка.

То, что я предлагаю, – перечень приоритетов. Если придется от чего-то отказываться, не отказывайтесь от эмоции в пользу истории, от истории в пользу ритма и т. д. В большинстве случаев у вас получится соблюсти все шесть условий одновременно, и нужно всегда к этому стремиться. Не соглашайтесь на меньшее, если вам доступно большее.

# Дезориентация



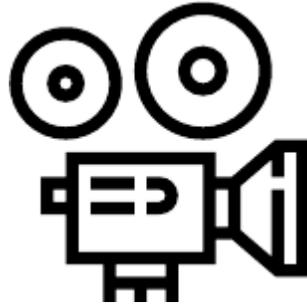
Основная задача монтажера в том, чтобы суметь поставить себя на место аудитории. Для этого необходимо четко обозначить: о чем будет думать зритель в каждый конкретный момент? На что смотреть? О чем он должен/может думать в этот момент? И, конечно, что он должен/может почувствовать? И если у вас получается все это держать в голове, тогда вы иллюзионист (ведь то же самое волнует и иллюзиониста).

Задача Гудини была в том, чтобы создать ощущение чуда. Чтобы этого достичь, вы не должны были смотреть *сюда* (*направо*), потому что именно тут он расстегивал цепи, поэтому он находил возможность заставить вас смотреть *туда* (*налево*). Он вас «дезориентировал». Он делал что-то такое, из-за чего 99 % из вас стали бы смотреть туда, куда ему нужно. Монтажер тоже может так делать. И делает. И должен делать.

Иногда можно застрять в деталях и потерять общее направление. Со мной зачастую это случалось из-за того, что я смотрел на изображение на монтажном столе в миниатюре и не видел его как монументальное полотно, в которое фильм превращается в кинотеатре. Но есть кое-что, что поможет быстро восстановить правильную перспективу. Нужно представить себя очень маленьким, а экран очень большим, и притвориться, что ты смотришь законченный фильм в кинозале на тысячу мест, заполненном людьми, и уже невозможно внести в него какие-либо изменения. Если вам все еще нравится то, что вы видите перед собой, то все в порядке. Если не нравится, то постепенно придет понимание, как исправить возникшую проблему,

какой бы она ни была. Один из приемов, который я использую, чтобы добиться этой перспективы, – вырезать маленьких человечков из бумаги, мужчину и женщину, и посадить их с каждой стороны монтажного экрана. Если сделать человечков сантиметров десять высотой, то, соответственно, монтажный экран будет смотреться как будто он 10 метров в ширину.

# Видеть за пределами кадра



Режиссер монтажа – один из тех, кто работает над фильмом, но не знает точных условий, при которых он снимался (или *может позволить себе* не знать). А еще это тот, *кто* имеет огромное влияние на картину.

Если вам приходилось бывать на съемочной площадке одновременно с актерами, режиссером, продюсером, оператором, художником и всей остальной командой, то наверняка вы становились свидетелем подчас кровавых схваток и родов. А потом при просмотре отснятого в тот день материала не могли перестать видеть за пределами кадра – вы представляли себе заново все, что там происходило, физически и эмоционально, вне того, что было непосредственно снято.

«Мы работали как проклятые, чтобы снять этот кадр, он должен войти в фильм». Режиссер может быть убежден, что все, что снято, – это именно то, что хотелось. Но, возможно, ему так кажется, потому что съемки отняли кучу сил, времени и денег.

А бывает, когда снимается что-то, что не нравится режиссеру, и все на площадке в плохом настроении. Он произносит: «Хорошо, я это сделаю. Мы снимем крупный план и закончим». Позже, когда он просмотрит дубль, в памяти может всплыть тот ненавистный момент, когда это было снято. Вот так просто можно не заметить потенциал кадра, который в ином контексте мог быть раскрыт максимально.

Монтажер, наоборот, должен попытаться видеть только то, что есть на экране. Так же, как и зритель. Только в этом случае изображение может быть освобождено от контекста, в котором оно было снято.

Концентрируясь на изображении, монтажер (будем надеяться) использует весь необходимый материал, даже если он был снят под давлением, и отвергнет все, что необходимо, даже если съемки этого стоили невероятного количества денег и сил.

Я, наверное, этими словами разрушаю некую изначальную невинность. Но не позволяйте себе *без необходимости* быть обремененным обстоятельствами съемки. Старайтесь быть в курсе того, что происходит, и при этом иметь как можно меньше конкретной информации. Потому что зритель не знает ничего, вы его омбудсмен.

Режиссер – это человек, который больше всех знает о том, что творилось на площадке, его груз избыточной информации «за пределами кадра» гораздо больше, чем у других. После окончания съемок лучшее, что может случиться с режиссером (и фильмом), – это если он попрощается со всеми и исчезнет на две недели: в горы, или к морю, или к Марсу, или куда-то еще. И постарается нейтрализовать этот лишний груз.

Куда бы он ни поехал, он должен сосредоточиться на том, что его окружает в данный момент, а не анализировать съемочный процесс. Это сложно. Но между съемками и монтажом необходимо создать барьер, мембрану. Фред Циннеман, например, после съемок занимался скалолазанием в Альпах, просто чтобы поставить себя в потенциально опасную для жизни ситуацию, в которой он должен был находиться каждую секунду, а не вспоминать съемки.

Через несколько недель он спускался с Альп обратно на землю, сидел в темной комнате один и смотрел свой фильм. Он все еще по определению был переполнен воспоминаниями «за пределами кадра» (режиссер никогда не сможет полностью забыть съемки), но если бы он из съемочного процесса перешел сразу в монтаж, то замешательство было бы куда серьезней. И два совершенно разных мыслительных процесса (съемок и монтажа) бесповоротно смешались бы.

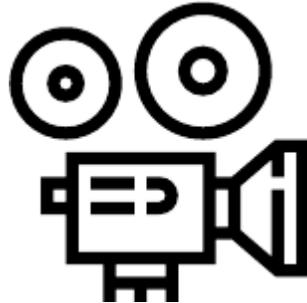


Сделайте все, чтобы помочь режиссеру соорудить этот барьер между съемками и материалом.

Чтобы, когда он впервые увидит материал, он мог бы сказать: «Хорошо, я притворюсь, как будто я не имел никакого отношения к этому фильму. Здесь требуется серьезная работа. Что будем делать?»

Постарайтесь изо всех сил отделить то, что вы хотели бы, от того, что есть на самом деле. Не отвергайте при этом свои первоначальные представления о фильме, но старайтесь увидеть именно то, что перед вами на экране.

# Сновидения по парам



Монтажер фильма играет ту же роль для режиссера, что и редактор книги для писателя – стимулирует определенный порядок действий, в какие-то моменты отговаривает от неверных шагов, обсуждает, стоит ли включить определенный материал в окончательную версию или добавить что-то еще. Впрочем, именно писатель идет и выстраивает слова в предложения.

Но в фильме монтажер еще ответственен за само составление изображений (то есть «слов») в монтажные фразы в определенном порядке и ритме. И тут роль режиссера – советовать и направлять, почти так же, как он наставляет актера. По мере работы над проектом отношения режиссера и монтажера раскачиваются как маятник туда-обратно, числитель становится знаменателем и наоборот.

В терапии сна есть техника, когда пациентов объединяют в пары – тот, кто спит, и тот, кто выслушивает его сон. После пробуждения *спавший* как можно скорее должен встретиться со своим *слушающим*, чтобы пересказать сны, увиденные прошедшей ночью. Иногда нет ничего, кроме одного досадного образа или фрагмента, но этого достаточно, чтобы начать процесс. Задача слушающего предложить вымышленную ситуацию, которая основывается на описанном фрагменте. Например, все, что запомнил спавший, – это самолет. Слушающий тут же предлагает, что это был авиалайнер, который летел над Таити и был наполнен мячами для гольф-турнира в Индонезии. Как только эта версия озвучена, спавший начинает невольно протестовать: «Нет, это был биплан, который летел над полем боя во Франции, а полководец Ганнибал, окруженный легионом слонов,

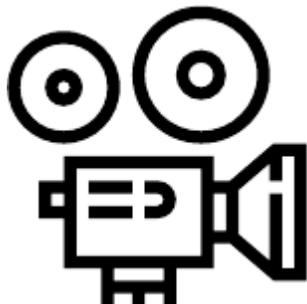
стрелял стрелами из своего лука». Иными словами, сон, спрятанный в памяти, встает на собственную защиту, когда слышит альтернативную версию, и таким образом себя проявляет. Это откровение про биплан и слонов может побудить слушающего выдать новую импровизацию, которая выманит новые подробности спрятавшегося сна, и так далее, пока сновидение не будет восстановлено.

Отношения между режиссером и монтажерами похожи на эту технику терапии сна. Только режиссер обычно «спящий», а монтажера – «слушающий». Даже для самых опытных из режиссеров есть пределы фантазии и памяти, например на уровне мелких деталей. И тогда задача монтажера – предлагать альтернативные сценарии как приманку, чтобы спровоцировать сон «встать» на свою защиту и тем самым проявить себя в полной мере.

Это лучше всего работает либо на крупных объектах (должны ли мы удалить всю эту сцену на благо фильма), или на уровне мелких деталей (должен ли этот кадр закончиться на этом **фрейме** или на 1/24 секунды позже). А бывает, что монтажера – это «спящий», и тогда режиссер, как «слушающий», должен на наживку выманить коллективный сон.

Любой рыбак вам скажет, что от качества наживки зависит, какую рыбу вы поймаете.

# Работа в команде монтажеров



Монтажер работает в паре не только с режиссером. Часто на проекте одновременно двое или больше монтажеров. И интересно, что иногда они занимают одинаковые позиции, находятся в равных правах. Это многим кажется странным, ведь подобное невозможно представить ни у операторов, ни у художников.

Это связано с тем, что сам образ мысли у монтажеров заточен на сотрудничество. К тому же временные рамки на **постпродакшне** жестче, чем во время съемочного периода, и последствия каждого неверного шага могут стать необратимыми. Вероятно, этим можно объяснить и то, что на проекте работа команды монтажеров – это уже часто встречающееся явление.

Я трудился и наслаждался совместной работой с коллегами на множестве фильмов: «Разговор», «Апокалипсис сегодня», «Невыносимая легкость бытия» и «Крестный отец 3».

Основное преимущество коллективного монтажа – скорость. Главный риск – несогласованность действий. Но если перед вами 100 километров пленки отснятого материала (65 часов), вам, возможно, нужно смириться с риском и работать в команде или хотя бы с младшим монтажержем под присмотром.

Проблемы могут проявиться и в том случае, если на проекте единственный монтажержем: через какое-то время у него замыливается глаз, и он перестает замечать огрехи в материале. Чаще всего так бывает, если режиссер и монтажержем не работали прежде вместе и им не хватает времени на то, чтобы найти общий язык. В этом случае коллективный монтаж станет отличным спасительным вариантом.

«Крестный отец» был первым фильмом, на котором Фрэнсис Коппола работал с двумя монтажерами<sup>[9]</sup>. Сначала монтаж делал один человек, но вскоре стало очевидно, что есть проблема: в своей работе он «ходил по кругу», не замечая ошибок и не находя ответов. Через несколько месяцев с ним пришлось распрощаться.

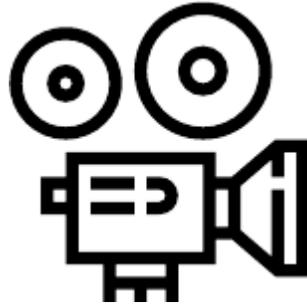
Было принято решение разобрать все, уже смонтированное на тот момент. Время, потраченное зря, измерялось месяцами, и было похоже, что фильм получится почти трехчасовым... Срок выхода был достаточно жестким, потому работа двух монтажеров оказалась логичным решением.

Все еще шли съемки фильма, и впереди было полно работы: каждому монтажера предстояло смонтировать 90-минутный фильм за двадцать четыре недели. Но в отличие от следующего «Крестного отца 2» или «Апокалипсиса» работа была разделена четко пополам. Бил Рейнольдс монтировал первую часть фильма, а Питер Зиннер – вторую. И существовала конкретная точка, где часть Била заканчивается и начинается половина Питера.

На фильме «Крестный отец 2»<sup>[10]</sup> изначально монтажеры занимались каждой своей сценой, ответственность в этой работе была поделена в шахматном порядке. Но когда Фрэнсис начал экспериментировать со структурой фильма, монтажерам приходилось переделывать чужие сцены, которые до этого монтировал коллега.

Фильм, который в производстве стоил 25 миллионов долларов, в прокате отработывает примерно 250 000 долларов в месяц. Если команда из двух монтажеров поможет вам закончить фильм на месяц раньше, то они отработают большую часть своих гонораров, если не всю свою зарплату за весь фильм. Это просто вопрос того, чего вы хотите достичь за то время, которым располагаете. Если в итоге получится 1,47 склейки в день, как это было на «Апокалипсисе», значит, было испытано много разных путей, много вариантов, чтобы добраться до конечного продукта. И если это то, что нужно, то вам понадобится несколько монтажеров.

# Решающий момент



Пока Фил Кауфман снимал «Невыносимую легкость бытия» во Франции, я начал монтировать этот фильм в Беркли, в Калифорнии, на расстоянии 9000 километров от него. Отснятый материал мне присылали примерно каждые две недели. Я садился и просматривал десять часов пленки или около того, делал пометки, отслеживал синхронность, готовил материал к кодированию и т. д.

Кроме того, я выбирал как минимум один репрезентативный кадр из каждого **съемочного кадра** и делал с него отпечаток. Затем мы проявляли и печатали такие фотографии в соседнем салоне «Фото за час», как будто это были семейные снимки, и помещали их на специально подготовленные стенды, располагая согласно сцене и последовательности этих сцен. Если план имел сложную мизансцену или хореографию движения камеры, то приходилось делать несколько фотографий (по-моему, на «Невыносимой легкости...» максимальное количество фотографий было семь, и все они были посвящены очень сложной сцене вечеринки) – чаще их было три, а в основном всего одна.

Нам пришлось использовать специальный дубль-негатив, чтобы делать эти снимки, так как с обычным негативом снимок получался слишком контрастным. Чувствительность пленки низкая – примерно ISO 2 или около того, – так что время выдержки должно было быть довольно большим. Полученные фотографии по балансу цветов и уровню контраста получались близкими к оригиналу.



Фотографии – настоящее подспорье в последующих обсуждениях с режиссером того, что и как было снято: они моментально разрешают любые споры.

Кроме того, они представляют наглядную летопись некоторых деталей за пределами возможностей даже самого лучшего **скрипт-супервайзера** – особенности прически актрисы или некоторые неточности в костюме. Например: воротник отогнут или лежит, есть ли румянец на лице или линия на лбу актера, который снял шляпу, и другие подобные вещи.

Эти фотографии – отличный ресурс для промофильма или для человека, который позже остальных пришел работать над картиной. Он может моментально увидеть и сопоставить персонажей во всем разнообразии эмоциональных состояний, а также операторскую работу, костюмы и декорации.

Кроме того, фото интересно сочетались, перекликались друг с другом в зависимости от того, как они располагались на стене. На «Невыносимой легкости бытия» у нас было, наверное, шестнадцать стендов с фотографиями, по тридцать на каждом. Каждая панель была выложена как страница книги, и ты «читал» фотографии слева направо и сверху вниз по рядам. Совсем как текст. Когда доходил до нижнего края одной панели, переходил к другой и снова начинал сверху. Интересно было смотреть и на границы между стендами, там соединялись и в то же время противопоставлялись кадры, которые никогда не должны были встретиться, и тем не менее они оказывались рядом. Иногда благодаря этому рождались интересные идеи, монтажные скачки, о которых без этой системы ты никогда бы не задумался.

Но самое ценное качество этих фотографий лично для меня было в том, что они представляли собой тайные знаки языка эмоций.

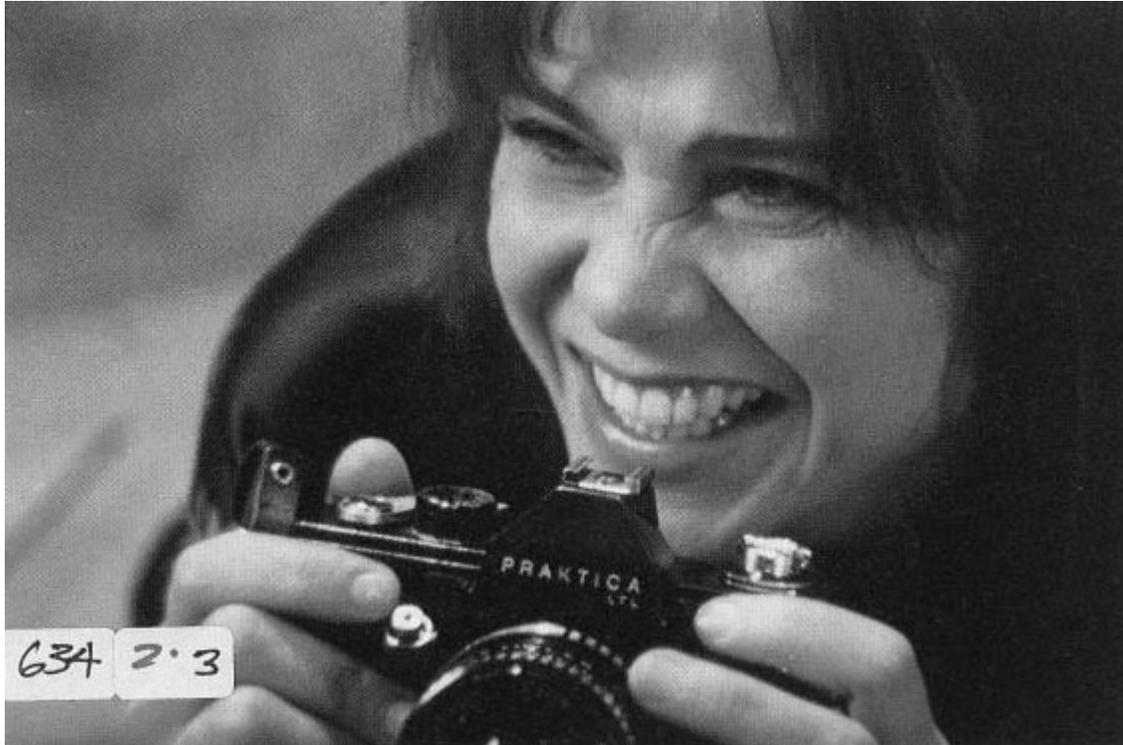
*Каким словом обозначить состояние иронической злости, смешанной с меланхолией?* Такого слова просто нет (по крайней мере, ни в английском, ни в русском языке), но можно увидеть эту конкретную специфическую эмоцию, запечатленную на фотографии.

Или фото может отображать вид нервного предвкушения: героиня испугана и в то же время возбуждена, и все же она смущена, потому что это влечение к другой женщине. И эта женщина спит с ее мужем. Тогда что это значит?



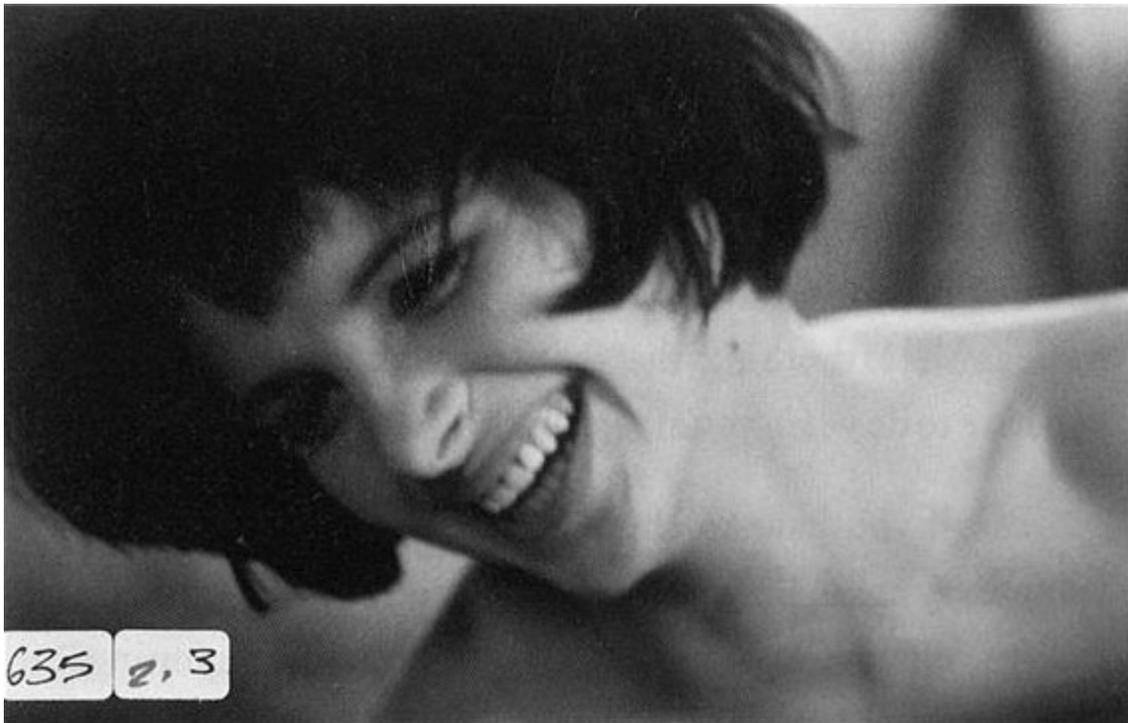
Два снимка Терезы, которую играет Жюльет Бинош из фильма «Невыносимая легкость бытия». Трехзначный номер в левом нижнем углу кадра обозначает номер съемочного кадра, к которому относится снимок. А 2.2 обозначает номер снимка в серии нескольких фотографий из этого кадра.





Два снимка Сабины (которую играет Лена Олин) из фильма «Невыносимая легкость бытия». Система нумерации такая же, как на предыдущей странице. Обе фотографии из сцены любительской фотосъемки Терезы и Сабины.





Два снимка Терезы из фильма «Невыносимая легкость бытия». Для кадра № 542 одного снимка было достаточно, чтобы получить представление о сцене. А № 635 потребовал три фотографии из-за сложного мизансценирования сцены. В законченном фильме именно этот дубль был смонтирован вместе с кадром № 634 с Сабиной на предыдущей странице.

Что бы это ни значило, это застыло в выражении ее лица, в наклоне ее головы, и в ее волосах, и в ее шее, и в напряжении мускулов, и в изгибе губ, и читается в ее глазах. И если вы просто можете указать на фотографию с конкретным выражением лица актера, то у вас есть ключ к решению некоторых сложностей языка безымянных эмоций. Вы как режиссер можете сказать: «Это именно то, чего я хочу. В сцене, над которой мы работаем, должно быть больше вот этого, понимаешь. Я хочу воплотить безымянную, но знакомую эмоцию, которую вижу на этой фотографии».

Теперь задача монтажера – выбрать правильные изображения и выстроить их в нужной последовательности и ритме, чтобы выразить нечто такое, что запечатлено на фотографии.



Выбирая репрезентативный кадр, нужно искать изображения, которые выделяют сущность тысячи кадров, составляющих эту сцену. То, что Картье-Брессон называл «решающий момент».

И чаще всего именно кадры, которые я выбираю, попадают в законченный фильм. А еще чаще как раз эти кадры оказываются максимально близко к точке склейки.

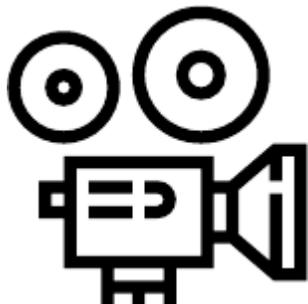
Когда отсматриваешь материал, снятый за день, можно попасть в ловушку, схожую с той, что бывает на кастинге. Для актера, который пришел на пробы, это одна-единственная возможность презентовать себя режиссеру. Для него это невероятно важный момент. Но для режиссера это, возможно, шестнадцатый человек за день. Через некоторое время у последнего неизбежно возникает ментальная пелена, которая мешает мыслить так остро, как хотелось бы.

Вот с материалом примерно такая же штука. Каждый кадр борется за ваше одобрение. Дубль пятый: «Как насчет меня? Я смогу это сделать». Потом дубль семь стучится в дверь: «А если вот так?» Дубль девять: «А так?»

И чтобы сохранить восприятие и по-настоящему живо чувствовать возможности каждого кадра, вам надо щипать себя. Вы стараетесь оставаться бодрым, видеть прекрасное и вести учет того, что может оказаться не такими уж и прекрасным. То же самое вы делаете, когда проводите кастинг.

Но если вам надо выбрать репрезентативный кадр к каждой сцене, то вы начинаете мыслить по-другому: приходится анализировать увиденное с самого начала. Каждый человек и иногда материал просто пролетают, мелькнув перед глазами, пока мы сидим и ничего не делаем. А эта система с фотографиями подстегивает, даже поднимает из кресла. Это еще один стимул делать то, что вы должны делать в любом случае. К тому же вы уже начинаете монтировать, когда говорите себе: «Мне больше нравится этот кадр, чем тот, другой».

# Методы и техника: мрамор и глина



Средства, которые вы выбираете для монтажа, могут оказать решающее воздействие на результат. Но когда я в 1965 году начал монтировать, большого выбора средств не было, существовал лишь один вариант, по крайней мере в Голливуде: Moviola – вертикальный звукомонтажный аппарат, фактически не изменившийся с 1930-х годов. Moviola был похож на швейную машинку и издавал точно такие же звуки. На заре студии Zoetrope<sup>[11]</sup>, которая была основана по европейскому образцу, мы использовали импортные Steenbecks и КЕМ, «горизонтальные» звукомонтажные столы из Германии, которые были тише и обращались с пленкой более деликатно (два больших экрана и два звуковых тракта) и лучше справлялись с большим объемом пленки.

Я чувствовал себя одинаково комфортно, работая с Moviola, КЕМ или с цифровыми монтажными системами. Выбор монтажной машины зависел от бюджета фильма, графика производства, от того, какой длины в среднем будут дубли, и, конечно, от моего предчувствия стиля режиссера. Фильм «Разговор» монтировался на КЕМ, «Джулия» – на Moviola, «Апокалипсис сегодня» – на КЕМ, а «Невыносимая легкость бытия» делалась сначала на Moviola, а потом я переключился на КЕМ.

То, что мне всегда нравилось в Moviola, – это работать стоя, как бы обнимая машину в танце. И меня всегда раздражало, что приходится сидеть за КЕМ. Я монтировал и «Разговор», и «Апокалипсис сегодня» сидя, но в голове постоянно крутилось, что что-то не так. И поэтому, когда я перешел к монтажу «Невыносимой легкости бытия», я попросил поднять стол с помощью двух фанерных ящиков примерно на 40 сантиметров над землей, чтобы добиться нужной мне высоты.



Монтаж – своего рода операция. А вы когда-нибудь видели, чтобы хирург делал операцию сидя?

Монтаж похож на искусство приготовления пищи, однако никто же не сидит у плиты, когда готовит. Но больше всего монтаж похож на танец, а законченный фильм, как застывший танец, – и где вы видели танцора, который садится, чтобы станцевать?

Помимо вопроса стоять или сидеть во время монтажа, была еще одна проблема выбора между Moviola и КЕМ, который сводился к скульптурным различиям.

Moviola «эмульгировала» пленку – разбивала ее на мельчайшие срезы (индивидуальные кадры), и затем монтажер заново собирал из этих срезов то, что ему было нужно, как будто лепил из глины. Берешь немного глины и прилепляешь вот сюда, потом еще немного и прилепляешь туда. В начале процесса перед тобой нет ничего, потом появляется что-то, и затем в конце концов рождается законченная вещь, построенная из небольших глиняных кирпичей, небольших зерен информации.

Система КЕМ позволяла не разбивать пленку на индивидуальные кадры, и я оставлял ее в десятиминутных бобиных в той последовательности, в которой она вышла из лаборатории. В терминах ваяния это подобно цельному куску мрамора: скульптура там, внутри, сокрыта в камне, и ее нужно добыть, понемногу отрезая кусочек за кусочком, а не строить по кусочку из ничего, как с глиной. В этом и была основная разница между монтажными системами произвольного доступа (Random-access) и линейного доступа (Linear-access).

Современные компьютерные цифровые монтажные системы, как ни странно, так же, как старая добрая Moviola, все произвольного доступа, нелинейные: вы запрашиваете что-то, и это, только это, доставляется вам так быстро, насколько возможно. AVID намного быстрее в этом, чем Moviola, но процесс тот же самый.

Это недостаток, на мой взгляд, потому что ваши решения ограничены вашими запросами, а иногда этого недостаточно. Есть более высокий уровень, который приходит через осознание: вы не

сможете сформулировать, что вам нужно, но вы сможете распознать это, если увидите.

Что я этим хочу сказать? Вот, например, если вы учите иностранный язык, вы обнаружите, что существует пропасть между тем, насколько хорошо вы можете говорить, и тем, насколько хорошо вы понимаете, когда говорят с вами. Способность человека понимать иностранный язык всегда выше, чем способность этого же человека на нем говорить.

И когда вы делаете фильм, вы как будто пытаетесь выучить иностранный язык. Но так случилось, что это уникальный язык, на котором говорит только этот конкретный фильм. Если вам необходимо все формулировать, как с системами произвольного доступа (компьютер или Moviola), то вы ограничены тем, что и как вы можете сформулировать и насколько хорошими были ваши первоначальные заметки. Тогда как преимущество системы КЕМ было в том, что не нужно было каждый раз «разговаривать» с ней, были моменты, когда она «говорила» со мной. Система постоянно давала поводы задуматься, и возникал своего рода диалог. Например, я говорил: «Я хочу посмотреть крупный план Терезы номер 317 в бобине 45». Ставил пленку, загружал ее в лентопротяжный механизм, и, пока искал дубль номер 317, у меня возникало три новые идеи, вызванные материалом, который проносился передо мной. «О, этот дубль намного лучше, чем тот, который я хотел использовать!» Я видел в нем большой потенциал, хотя раньше даже не предполагал этого.

Когда вы смотрите материал в первый раз, у вас есть четкое понимание того, что вы ищете, основанное на сценарии. Позже, когда вы просматриваете свои первичные заметки, и там, например, написано «22-4: МБ», возникает вопрос: «Что бы это могло значить?» Это значит, что в тот момент вы думали, что дубль 4 был подходящим, но забыли сделать пометку, почему так думали?



Часто при перемонтаже то, что вы считали неподходящим, может стать вашим спасением. И наоборот.

Если бы это было вопросом одного кадра или двух десятков кадров, то вы, возможно, могли бы заново перечитать собственные

заметки и «погадать», что же имелось в виду, но на деле обычный фильм будет иметь 700, 1000, 2000 съемочных кадров с более чем двумя дублями, то есть может легко оказаться две или четыре тысячи кадров, по которым нужно будет принять решение. Придется много «гадать», поэтому вы склонны доверять своим первым впечатлениям, отраженным в заметках. Они ценные, но, к сожалению, ограниченные, если это все, чем вы располагаете.

При работе с КЕМ, весь фильм хранился на больших бобинах, и по мере того, как просматривали отснятый материал, обязательно находили что-то новое. Вы в действительности занимались творческой деятельностью и могли наткнуться на то, что хотели на самом деле, а не на то, что думали, что хотели. Эта система при первичной сборке сцен помогала знакомиться с материалом. И особенно ценной она становилась при перемонтаже, когда первичные заметки, находившиеся под сильным влиянием сценария, оказывались все менее и менее полезными, по мере того как фильм обретал свой собственный голос. Но КЕМ была слишком громоздкой линейной системой, и приходилось слишком много времени тратить на то, чтобы что-нибудь найти.

Есть определенные вещи, которые остаются неизменными вне зависимости от того, какую монтажную систему я использую. Я всегда отсматриваю материал дважды. Один раз в начале, делая пометки о первых впечатлениях, добавляя любые замечания режиссера. И затем, когда готов монтировать конкретную сцену, я заново смотрю весь материал, который к ней относится, делая уже более подробные пометки.

Когда смотришь материал во второй раз, понимаешь, что и в твоём сознании, и в самом фильме произошла некая эволюция. Ты видишь вещи, которых не заметил в первый раз, появляется возможность сопоставить сцены, которые не были еще сняты, когда вы смотрели материал. По мере действия для персонажей могли усугубиться сильные стороны или проблемы.



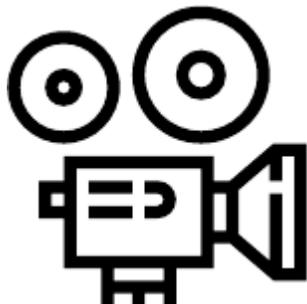
В идеальном мире я бы хотел сложить черновой монтаж, а потом пересмотреть весь материал на свежую голову. Но ни один график

работы над фильмом не дает такой возможности.

И в таких ситуациях скрытое преимущество линейных систем выручало: из-за того, как материал хранился, его постоянно приходилось пересматривать. Если бы речь шла о садоводстве, я постоянно перекапывал бы землю, чтобы насытить ее воздухом.

Монтируя сцену, я продолжаю работать до тех пор, пока не перестая «замечать себя» в материале. Когда отсматриваю первую сборку, чаще всего живо помню решения, которые привели к каждой склейке. И тогда Уолтер Мёрч, который принимает решения, отступает на задний план. Он становится неразличим, и верх берут персонажи, кадры, эмоции, сама история. Лучшими в этом процессе я могу назвать те мгновения, когда, глядя на сцену, можно сказать: «Я не имел никакого отношения к этому – оно само себя породило».

# Тестовые показы: отраженная боль



Ближе к концу монтажного процесса на «Джулии» Фред Циннеман отмечал, что режиссер и монтажер наедине с фильмом на протяжении многих месяцев могут пройти только 90 % пути к законченной картине. Для оставшихся 10 % требовалось «соучастие зрителей», в которых он видел своего финального соавтора. Не в том смысле, что он будет слепо следовать их пожеланиям.



Он чувствовал, как их присутствие помогало скорректировать или устранить какую-то навязчивую идею и обозначить «слепые пятна», которые могли развиваться из-за слишком плотной работы с материалом.

Это было мне знакомо: все кинокартины, на которых я работал, за исключением «Разговора» и «Невыносимой легкости бытия», перед выходом на экраны проходили через тестовые показы. Мы устраивали небольшой показ фильма и никогда не делали открытых, публичных. Фрэнсис Коппола, в частности, с энтузиазмом поддерживал тестовые показы своих картин почти на любой стадии производства, независимо от того, насколько незаконченным был фильм. На подобные черновые показы приглашалось примерно десять человек, которых он знал, и два или три случайных человека. Незнакомцы до показа не имели никакого представления о теме фильма. После показа режиссер беседовал с каждым, чтобы сравнить их мнения с реакцией людей, которые о фильме что-то знали.

Фред Циннеман, наоборот, проводил предварительные показы «Джулии», только когда фильм был технически закончен. При этом он был совершенно готов вносить правки, если понадобится, но не верил в то, что обычная публика может не замечать видимые швы, несовпадения цветов и неполную звуковую дорожку. И я полностью с ним согласен.

Даже в отношении технически завершенных фильмов предварительные показы – это коварная вещь. Вы можете получить невероятное количество информации, но нужно быть осторожнее с буквальной интерпретацией того, что говорят люди, особенно с тем, что они пишут после просмотра в опросниках. Лично я отношусь к ним с подозрением.

Самое полезное – это просто понять, что *вы* чувствуете, когда фильм смотрят 600 человек, которые никогда раньше его не видели. Ощущение, как будто чья-то большая рука взяла вас за волосы, подняла и поставила с ног на голову. И вы думаете: «О, боже, взгляни на это». Будто вы строили здание, но до этого момента всегда смотрели на него спереди. А теперь зашли посмотреть сбоку и увидели то, чего раньше никогда не замечали.



Не нужно слепо следовать тому, что вы слышали на тестовых показах, как и слепо доверять любому другому приему.

Что вы можете узнать, сравнивая *между собой* разные показы? Исходя из этих двух ориентиров, мы пытаемся понять, где находится северный полюс. Тестовые сеансы – это просто средство уточнить координаты.

На «Джулии» была методика тестовой работы с аудиторией, которую, к сожалению, я больше никогда не встречал. В фойе кинотеатра сидел человек с табличкой: «Если вы хотите обсудить фильм позже, по телефону, оставьте свой номер». Затем разговоры расшифровывались и добавлялись к исследованию. Используйте этот метод повторного опроса спустя несколько дней, когда фильм полностью «впитался». Не смотрите на то, что зрители пишут в разгар обсуждения – люди отреагируют, но это будет поверхностная реакция. Очень много будет того, что в медицине называется «отраженная

боль». Когда вы идете к врачу и говорите ему, что у вас болит локоть, только шарлатан достанет скальпель и начнет оперировать. Тогда к вашей боли в локте, возможно, добавится боль в запястье и в плече в придачу. В то время как опытный док обследует вас, проанализирует рентгеновский снимок и только потом определит, что причина боли в защемленном нерве в плече, вы просто чувствуете это в локте. Боль в плече «отразилась» в локте. Реакция зрителя такая же. Когда вы задаете прямой вопрос: «Какая сцена вам понравилась меньше всего?», и восемьдесят процентов людей сходятся во мнении насчет сцены, которая им всем не нравится, моментальный импульс – начать «лечить» эту сцену или вырезать. Но вполне вероятно, что с ней все в порядке, и проблема кроется в том, что зрители просто не поняли чего-то, не увидели или не узнали того, что еще им нужно было знать, чтобы сцена сработала. И тут стоит, например, не «лечить» саму сцену, а прояснить некоторую экспозицию, которая произошла пятью минутами ранее. Не обязательно сразу оперировать на локте, найдите нерв, который защемило где-то еще. Зрители никогда не смогут сказать вам это. Они просто расскажут, где болит, но не назовут источник боли.



Монтажные решения становятся особенно критическими в последние дни перед тем, как фильм будет закончен, так как любые изменения, скорее всего, уже будут необратимыми.

Если вы, как монтажер, на этой стадии имеете особенно острое предчувствие насчет чего-то, то вам необходимо постараться доказать свою точку зрения как можно четче и убедительнее. Может быть, даже стоит задержаться после смены и сделать тестовую версию своей идеи, эскиз. Но советую быть осмотрительным, хорошо понимать, с кем вы имеете дело, чтобы презентовать свои идеи режиссеру или продюсеру в правильном контексте. Это во многом зависит и от того, как вы пришли на проект, кто вас нанял, насколько вы уважаете режиссера и насколько режиссер уважает вас.

Мне особенно запомнился один случай при работе над фильмом «Джулия». После тестовых показов мы с Фредом Циннеманом спорили, какие финальные правки внести в начало фильма, структура

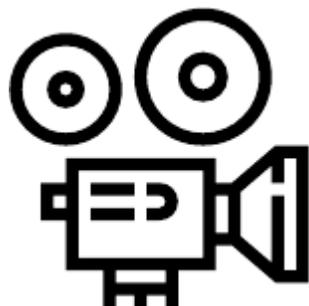
которого, похоже, была трудна для понимания зрителей. Начальные титры фильма содержали сложноподчиненную серию **флэшбэков** – воспоминание о воспоминании в воспоминании – и это, пожалуй, было слишком. Я предлагал удалить сцену, которая занимала отдельную временную шкалу в структуре фильма и потом ни разу не повторялась. В итоге мы договорились убрать ее, а оставшиеся постепенно сложились в более понятную последовательность. Пока я разбирал склейки (при этом они издавали тихий скрип, словно плакали от боли), Циннеман задумчиво посмотрел на происходящее и сказал: «Ты знаешь, когда я впервые прочитал эту сцену в сценарии, я понял, что смогу сделать этот фильм».

Я засомневался, посмотрел на него и потом продолжил расклеивать кусочки. Но к горлу подступил ком, потому что на этой стадии процесса ты не можешь знать наверняка, ты можешь только *верить* в то, что поступаешь правильно. Может, мы по ошибке вырезали самое сердце фильма или перерезали пуповину, которая уже выполнила свое предназначение?

Оглядываясь назад, я верю, что это была пуповина и что мы поступили правильно. Эта сцена имела жизненно важную функцию в какой-то момент и заключалась в том, чтобы создать связь Фреда Циннемана с проектом. Но как только это произошло и чувства Циннемана распространились на все остальные сцены фильма, она без какого-либо вреда могла быть удалена.

Такие события заставляют вас притормозить.

# Не бойся, это всего лишь фильм



Ранее я задавал вопрос: «Почему склейки работают?» Мы *знаем*, что работают. Но все же это удивительно, если подумать о насильственной природе монтажа. В основе склейки лежит тотальный и молниеносный разрыв целостности восприятия.

Я помню, как один раз вернулся в монтажную после нескольких недель, проведенных в зале для сведения звука (где все движения мягкие и поступательные), и был потрясен жестокостью процесса монтажа. «Пациент» пригвожден к разделочному столу и: «Бац! Не то! Начало это или конец кадра? Бац!» Мы кромсаем несчастную пленку на миниатюрной *гильотине*, а потом соединяем расчлененные куски, как монстра Франкенштейна. Разница (чудесная разница) в том, что из всей этой мясорубки творение может не просто выйти живым, но и обрести душу. Это еще более волшебно, потому что моментальное перемещение не похоже ни что из нашего опыта в обычной жизни.

Конечно, мы привыкли к этому в музыке (например, Бетховен был новатором и мастером таких манипуляций с нотами). А также в наших собственных мыслях, например, как одна мысль вытесняет следующую, чтобы в свою очередь быть вытесненной другой. Но в драматических видах искусства – театр, балет, опера – не было никакого способа достичь моментального перемещения: техническое оснащение сцены может двигаться с ограниченной скоростью. Так почему тогда монтаж работает? Есть ли какое-то скрытое основание в нашей повседневной жизни, или это изобретение просто служит удобству кинематографистов, а люди всего-навсего к этому приспособились?

Несмотря на то что ежедневная реальность кажется связанной, цельной, *существует* иной мир, в котором мы проводим примерно треть нашей жизни – пространство снов. И образы в наших снах состоят из множества фрагментов, изображенных в странной и неожиданной манере, отличной от реальности. Сны очень похожи на взаимодействие изображений при монтаже.



Есть простое объяснение: мы принимаем монтаж, потому что это напоминает то, как изображения соединяются в наших снах, отрывистость монтажа может быть одним из ключевых факторов сходства между фильмом и сном.

В темноте кинозала мы как бы говорим себе: «Это выглядит как реальность, но не может быть реальностью, потому что визуально воспринимается фрагментарно, скачкообразно, и поэтому это, наверное, сон».

Чтобы успокоить ребенка, напуганного кошмаром, родитель произносит: «Не бойся, мой хороший, это всего лишь сон». И почти те же слова говорят, чтобы успокоить ребенка, напуганного ужасиком: «Не бойся, деточка, это всего лишь фильм». Страшные сны и страшные фильмы легко ломают барьеры, которые не преодолеть страшным книгам, картинам или музыке. Сложно представить себе фразу: «Не бойся, это всего лишь картина».

Теория о сходстве фильмов и снов вполне правдоподобна, но ее сложно проверить на практике – мы до сих пор ничтожно мало знаем о природе сновидений, потому что наблюдения и сравнения заканчиваются, едва начавшись.

Нужно принять во внимание, что в нашей повседневной реальности существует что-то, где увиденные изображения соприкасаются, наслаиваются и противопоставляются друг другу, и мы на самом деле испытываем нечто более схожее с монтажом, чем может показаться.

Я стал догадываться об этом, когда работал режиссером монтажа на фильме «Разговор» (1974 год). Тогда я постоянно сталкивался с тем, что исполнитель главной роли Джин Хэкмен моргал в кадре очень

близко к тому месту, где я собирался сделать склейку. Это было любопытно, но я не понимал, что с этим делать.

Как-то раз, после целой ночи в монтажной, я вышел позавтракать и проходил мимо читального зала «Христианской науки», в окне которого была выставлена газета *Christian Science Monitor*<sup>[12]</sup> с интервью с режиссером Джоном Хьюстоном на первой странице. Я остановился, чтобы почитать, и одна вещь сразу же меня поразила, потому что относилась как раз к моим размышлениям о моргании: «Для меня идеальный фильм – это как если бы он разворачивался в твоей голове, и глаза бы транслировали это сами так, чтобы ты видел то, что хотел увидеть. Фильм как мысль. Из всех искусств кино наиболее близко к мыслительному процессу».

«Посмотрите на лампу в противоположном углу комнаты, а потом на меня. А потом снова на лампу, а потом опять на меня. Вы видели, что произошло? Вы моргнули. Это и есть склейка. Уже после первого взгляда вы знаете, что нет необходимости **панорамировать** непрерывно, потому что знаете, что находится между этими точками. Ваш мозг «смонтировал» сцену. Сначала смотрите на лампу, склейка, потом на меня».

То, на что Хьюстон обращает внимание, – физиологический механизм моргания, который прерывает очевидную визуальную целостность восприятия: мой взгляд может плавно перемещаться из одного конца комнаты в другой, но на самом деле я «нарезаю» поток визуальной информации на осмысленные кусочки, чтобы лучше их выстроить и сопоставить без ненужной, лишней информации, как в примере Хьюстона: лампа и лицо.

Конечно, есть пределы такому выстраиванию последовательности: мы не можем перемещаться вперед и назад во времени и пространстве, это как раз прерогатива фильмов и снов. Но даже так визуальное перемещение только лишь одним поворотом головы, хотя бы из одного угла комнаты в другой или от Великого каньона передо мной к лесу, который позади меня, – иногда очень занимательно.

После того, как я прочитал эту статью, я начал наблюдать за людьми и следить, когда они моргают. И то, что я подмечал, отличалось от того, чему учат в школе на уроках биологии: что моргание – это просто средство увлажнения поверхности глаза. Если бы все было так просто, то в окружающей среде для каждого индивида

существовали бы чисто механические, предсказуемые интервалы между морганием в зависимости от влажности воздуха, температуры, скорости ветра и т. д. Вы бы моргали только тогда, когда ваш глаз становился сухим, и это было бы постоянное число секунд в любой обстановке. Очевидно, что это не так. Люди иногда держат глаза открытыми около минуты, а иногда моргают по несколько раз подряд. Возникает вопрос: что же заставляет нас моргать?

Вы, наверное, сталкивались с человеком, который был так зол, что не моргал совсем. Я предполагаю, что он был захвачен одной-единственной мыслью, которая держала его, не отпуская, подавляя желание и потребность моргнуть. Есть высказывание из классических ковбойских времен, перешедшее в дипломатические круги: «Он моргнул». Оно означает, что проигравший в этой ментальной игре не может долго удерживать свои позиции, оставаясь непоколебимым в своих решениях, вместо этого в критический момент он позволяет другим мыслям врываться и препятствовать его решимости. Моргание сигнализирует о том, что человек сдает позиции и отпускает свою первоначальную мысль.

Однако есть и другой тип злости – когда человек моргает каждую секунду. В этом случае его одолевают сразу множество противоречивых эмоций и мыслей, и он бессознательно, но отчаянно использует это моргание, чтобы «рассортировать» мысли, отделить одну от другой и снова овладеть ситуацией.

Мне кажется, что частота нашего моргания обусловлена скорее эмоциональным состоянием и природой наших мыслей, а не атмосферным давлением и состоянием окружающей среды. Даже если нет движения головы, как в примере Хьюстона, моргание – это нечто, что помогает внутреннему разделению мыслей, или это произвольный рефлекс, сопровождающий так или иначе присутствующее мыслительное разграничение<sup>[13]</sup>.

Имеет значение не только частота моргания, но и момент самого моргания. Начните разговор с кем-нибудь и проследите, когда ваш собеседник моргает. Я убежден, что вы обнаружите, что он моргает точно в момент, когда зарождается новая мысль или появляется понимание того, что вы говорите. Ни минутой раньше, ни минутой позже. Почему так происходит? Наша речь полна незаметных вежливых оборотов, уточнений и умозаключений.



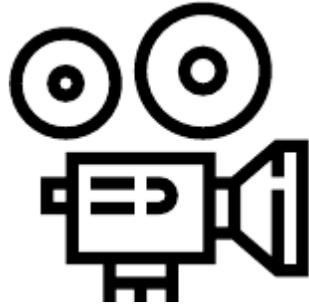
Моргание происходит в момент, когда слушающий понимает, что наше «введение» закончено и именно сейчас мы скажем что-то существенное, или это бывает, когда собеседник «закругляется» и больше ничего важного не скажет.

Если бы этот разговор снимали в кино, моргание случилось бы именно в том месте, где была бы склейка. Ни **фреймом** раньше, ни позже. То есть когда мы получаем идею или связанную цепь идей, то моргание используется для их разделения, как пунктуация в сложном предложении. Похожим образом в фильме кадр представляет собой идею или связку идей, а склейка разделяет эти идеи и как бы расставляет необходимые знаки препинания. Это может совпадать с тем, насколько большая или маленькая сама «идея» или насколько она важна. Например, идея в кадре может быть простая – «она быстро идет влево».

Уильям Стоуки делает интригующее сравнение между техникой монтажа фильма и американским языком жестов: «В языке жестов повествование нелинейное. Суть в том, чтобы переходить в рассказе от обычного взгляда к крупному плану, потом на дальний план и снова к крупному плану, и даже вставить **флэшбэк** или отсылку к будущему. Точно так же работают монтажеры в кино. Но язык жестов по структуре повествования не просто ближе к кино, чем к литературе, каждый говорящий на нем сам снимает свой собственный фильм: поле съемки, угол и структуру монтажа выбирает «говорящий»<sup>[14]</sup>.

В любом случае я верю, что наслоения, как в фильме, происходят не только во снах, но и наяву. Я бы пошел еще дальше и предположил, что эти наслоения помогают нам осмысливать окружающий мир, а не существуют как просто случайные мыслительные артефакты. Мы обрабатываем непрерывную визуальную информацию по частям. Иначе воспринимаемая реальность была бы почти неперевариваемой цепочкой букв без разделения на слова и предложения со знаками препинания. Когда мы сидим в темном кинозале, смонтированный фильм воспринимается нами как уже знакомый опыт. Как сказал бы Хьюстон, это для нас нечто, что «ближе всего к мыслительному процессу, чем что-либо еще».

## «Облава»



Если частота и ритм нашего моргания действительно напрямую связаны с ритмом и цепочкой наших мыслей и эмоций, то это ключ к пониманию нашего подсознания и характеристика каждого из нас, наша подпись. Так, если актер достаточно успешно вживается в роль, его моргание будет естественным и спонтанным, как у его персонажа в этой ситуации.

Одна из проблем с плохой актерской игрой – это то, что актер будет моргать невпопад. Даже если вы осознанно не замечаете этого, ритм актерского моргания все-таки не соответствует ритму мыслей, которого вы ожидаете от его персонажа. Плохой актер не пытается думать так, как его персонаж. На деле у него в голове звучит: «Интересно, что режиссер обо мне думает?», «Я сегодня выгляжу хорошо или не очень?» или «Какая у меня следующая реплика...».

Думаю, это как раз то, что произошло с Джином Хэкменом в фильме «Разговор» – он настолько вжился в образ своего героя Гарри Коула, что стал думать так, как думал бы Гарри, и потому моргал в унисон с этими мыслями. И так как я жадно впитывал ритмы, которые он задавал, и сам старался думать схожим образом, то места склеек соответствовали точкам моргания. В каком-то смысле я запрограммировал свою нейронную сеть, чтобы полупроизвольно отслеживать моргание, нажимать стоп на монтажной машине и делать склейку.

Я всегда выбираю **точку выхода** из кадра в реальном времени, не замедляя и не останавливая изображение. Если я не могу попасть в один и тот же фрейм повторно на скорости двадцать четыре кадра в

секунду, то знаю, что что-то не так с моим подходом, и перестраиваю свое мышление до тех пор, пока не найду фрейм, в который *могу* попасть с ходу. Я никогда не позволяю себе выбирать точку выхода, перебирая материал и сравнивая один кадр с другим, чтобы достичь лучшего сочетания. Такой миллиметраж гарантированно приводит к потере «музыкального слуха» в фильме.



Еще одна задача монтажера – воспитать чувствительность к ритму, который вам задает хороший актер.

И затем найти способы воспроизвести этот ритм на территории, не занятой этим актером, так, чтобы основной тон фильма в целом был бы продолжением этих паттернов мышления и чувств. И один из множества способов постичь эти ритмы – замечать осознанно или неосознанно те моменты, где актер моргает.

Есть способ монтажа, который игнорирует все эти вопросы. Я называю его «Система “Облавы”» (от одноименного телевизионного сериала 1950-х годов<sup>[15]</sup>). Политика сериала заключалась в том, чтобы сохранить на экране каждое слово из диалога. Когда кто-нибудь заканчивал говорить, была короткая пауза, и затем делался переход на человека, который должен был заговорить следующим. Когда он заканчивал говорить, то кадр возвращался обратно на собеседника, который кивал или говорил что-то в ответ, и потом, когда тот заканчивал, кадр снова переводился на первого. Этот прием распространялся даже на отдельные слова. «Ты уже ездил в город?» – *склейка* – «Нет» – *склейка* – «Когда ты едешь в центр?» – *склейка* – «Завтра» – *склейка* – «Ты видел своего сына?» – *склейка* – «Нет, он вчера не приезжал домой» – *склейка* – «Во сколько он обычно приезжает домой?» – *склейка* – «В два часа». Когда эта техника появилась, по-видимому, она произвела сенсацию в жанре реалистичного полицейского **процедурала**.

Система монтажа «Облавы» проста в использовании, но эта простота ограничена и не отражает «грамматику» сложных взаимодействий, которые происходят даже в самых простых разговорах. Если вы наблюдаете за разговором двух людей, вы не будете фокусировать внимание только на говорящем. Вместо этого,

пока человек еще говорит, вы развернетесь, чтобы посмотреть на человека, который слушает, чтобы оценить его реакцию на услышанное. Вопрос в том, когда именно вы повернетесь?



В разговоре есть места, когда кажется, что мы физически *не можем* моргнуть или отвернуться (потому что получаем важную информацию), и есть случаи, когда мы должны моргнуть или отвернуться, чтобы лучше усвоить полученную информацию.

И я предполагаю, что в каждой сцене есть такие точки, где склейка *не может* или, наоборот, *должна* быть сделана по тем же причинам. Каждый кадр имеет свои потенциальные «точки склеек», как ветки у дерева, и, как только вы их идентифицировали, вы сможете выбрать разные точки этих склеек, в зависимости от того, что зритель должен думать в этот момент и что вы хотите, чтобы он подумал после.

Например, отрезая какого-то персонажа ДО того, как он или она закончит говорить, я, возможно, подтолкну зрителя к тому, чтобы он думал непосредственно о том, что было сказано. С другой стороны, если задержаться на персонаже ПОСЛЕ того, как он закончил говорить, то я позволю увидеть выражение глаз героя, в которых читается, что он сказал неправду, и тогда зритель станет думать о нем иначе. Но чтобы сделать это наблюдение, нужно потратить некоторое время, поэтому я не могу перейти от этого персонажа слишком рано: либо я режу, пока он еще говорит (ветка номер один), либо держу кадр до тех пор, пока зритель не поймет, что он врет (ветка номер два), но я не могу резать между этих двух веток. Тогда будет казаться, что кадр слишком короткий либо слишком затянут. Место роста ветви органически фиксировано ритмом самого кадра и тем, что зритель думал вплоть до этого момента, но я волен выбрать первый или второй вариант (или оставить целиком весь кадр) в зависимости от того, что я хочу заложить в сознание зрителя.

Еще один способ изменения места роста такой ветви – помещение кадра в совершенно другой контекст, где зритель будет думать и замечать уже совершенно иное.

В таком случае в психологически интересной, сложной и «правильной» манере, которая отображает те же способы сдвига

акцентов внимания и осознания, что и в реальной жизни, вы должны уметь переходить от говорящего к слушающему, и наоборот. Таким образом, заложенный вами ритм подчеркнет и выделит те идеи, которые выражены в сцене. И один из способов обнаружить эти точки роста ветвей – сравнение их с нашими паттернами моргания, которые подчеркивали ритм наших мыслей в течение десятка тысяч, возможно, даже миллионов лет истории человечества. Именно в том месте, где вам хочется моргнуть, если вы правда внимательно слушали, и надо делать склейку.

То есть можно обозначить три взаимосвязанные задачи:

- 1) обнаружить серию потенциальных точек для склеек (сопоставление с морганием поможет в этом);
- 2) определить, какой эффект каждая склейка произведет на зрителя;
- 3) выбрать, какой из этих эффектов подходит для данного фильма.



Я верю, что последовательность мыслей – ритм и частота склеек – должна соответствовать тому, что именно зритель смотрит.

Частота морганий в обычной жизни лежит между двух полюсов в четыре и сорок морганий в минуту. Если вы участвуете в настоящей драке, то вы будете моргать десятки раз в минуту, потому что у вас в голове одновременно проносятся десятки самых разных мыслей.

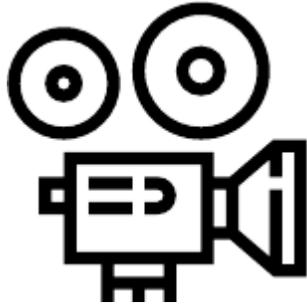
И так же в фильме, если вы смотрите драку, то должны быть десятки склеек в минуту. Это заставляет зрителя эмоционально вовлекаться в напряженную сцену. Если, с другой стороны, вы хотите создать объективную дистанцию и заставить зрителя наблюдать драку со стороны, тогда уменьшите количество склеек. Статистически частота склеек в фильме и частота моргания в реальной жизни очень близки. В зависимости от того, как срежиссирована убедительная сцена боя, она может состоять из двадцати пяти склеек в минуту, тогда как обычная диалоговая сцена (в американском фильме) имеет в среднем шесть склеек в минуту и меньше.

Я, безусловно, не жду, что зритель будет моргать на каждой склейке – точка склейки должна быть лишь *потенциальной* точкой моргания. В каком-то смысле, монтируя, вы моргаете *за* зрителя. Вы

совершаете мгновенное совмещение двух контекстов, и это то, чего он достигает, моргая в реальности, как в примере Хьюстона.

Ваша работа заключается в том, чтобы отчасти предвидеть, отчасти контролировать мыслительный процесс зрителя. Чтобы дать ему то, чего он хочет и/или что ему нужно как раз перед тем, как он «попросил» бы об этом. Удивить, но в то же время быть само собой разумеющимся. Если вы слишком забежали вперед или, наоборот, отстали от зрителей, это создаст проблемы, но если вы точны и легонько их направляете, то поток событий воспринимается вполне естественно и в то же время волнительно.

# Галактика мерцающих точек



Было бы чудесно взять инфракрасную камеру и снять зрителей во время просмотра фильма, чтобы выяснить, где и с какой частотой люди моргают. Предполагаю, что когда аудитория по-настоящему захвачена картиной, то она думает, а значит, и моргает в ритм фильма.

Есть чудесный эффект, который получается, если направить инфракрасный луч в одну линию с линзой камеры. Все глаза животных (и глаза человека тоже) отразят порцию этого луча обратно в камеру, и вы увидите яркие светящиеся точки в том месте, куда обращен взгляд в данный момент, – это вариант «эффекта красных глаз», который часто встречался на семейных фото, снятых на пленочные «мыльницы».

Если сделать такую высококонтрастную инфракрасную съемку зрителей, поставив камеру на сцену и выровняв ее с источником света, то получится целая галактика из этих точек на черном поле. И когда кто-то из зрителей моргнет, то на мгновение пара этих точек потухнет.

Если бы моя теория оправдалась и действительно существовали бы моменты, когда эти тысячи точек мерцали бы синхронно, то это могло бы стать очень мощным инструментом в руках тех, кто делает фильм. Одновременное моргание было бы сильным индикатором того, что аудитория думает в унисон с фильмом и что он (фильм) «работает». Но если моргание было бы беспорядочным, это означало бы, что внимание зрителя потеряно, что они начали думать о том, куда пойти на ужин или в удачном ли месте припаркована машина.

Когда люди глубоко погружены в фильм, вы замечаете, что в определенных моментах никто даже не кашляет, несмотря на то что кто-то может быть простужен. Если бы кашель был чисто

автоматической реакцией на дым или заложенность дыхательных путей, то был бы внезапным, регулярным вне зависимости от того, что происходит на экране. Но весь зрительный зал на определенных моментах замирает, и я предполагаю, что у простуженного зрителя кашель в этом случае функционирует как моргание. Есть известная аудиозапись выступления пианиста Святослава Рихтера, играющего произведение Мусоргского «Картинки с выставки», во время эпидемии гриппа в Болгарии много лет назад. Когда слушаешь эту запись, то становится ясно как день: пока он исполнял некоторые пассажи, никто в зале не издал ни звука. Играя, ему удалось своим талантом подавить биологический рефлекс полутора тысяч простуженных людей.

Я думаю, что в повседневной жизни вы обнаружите, что часто на подсознательном уровне анализируете поведение собеседников. Чье-то моргание может вас насторожить, и вы почувствуете, что что-то не так с этим человеком. Вы будете думать о том, что это человек «слишком часто моргает», или «он недостаточно моргает», или «он моргает в неподходящий момент». Это может означать, что на самом деле он не слушает вас и не следует за вашей мыслью. Тогда как тот, кто действительно вас слушает, будет моргать в «нужных» местах и с правильной частотой, следовательно, вам будет комфортно в присутствии этого человека.

Когда мы говорим, что кто-то является плохим актером, мы совсем не имеем в виду, что он плохой человек, мы просто отмечаем, что он не полностью вжился в своего персонажа, как ему хотелось бы думать, и он нервничает по этому поводу.

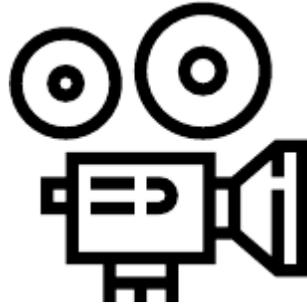
Это хорошо заметно во время политических кампаний – есть явная разница между тем, кем кандидат является на самом деле и кем хочет казаться избирателям. Что-нибудь обязательно будет не так с частотой его моргания и с тем, в какой момент он будет моргать.



И это возвращает меня к тому, в чем состоит важная ответственность монтажера, – к созданию интересного, понятного ритма эмоций и мыслей в малых и больших фрагментах, который позволил бы зрителю доверять и отдаваться фильму.

Плохо смонтированный фильм заставит эмоционально отгораживаться от него, не отдавая себе отчета в том, почему это происходит. Подсознательно зритель как бы говорит себе: «Этот фильм какой-то беспорядочный и нервный. Я не хочу так думать, а потому не буду погружаться в полной мере». В то же время хорошо смонтированный фильм похож на захватывающее продолжение и развитие собственных эмоций зрителя, который полностью погружается в происходящее на экране.

# Невыносимый монтаж



Я думаю, что если бы вы перенеслись во времени в 1965 год и прошептали двадцатидвухлетнему мне, каким станет мир кино через 55 лет, то две вещи удивили и порадовали бы меня больше всего: возрождение документального кино и анимации как динамичных, талантливых и коммерчески успешных медиа. Когда я был студентом киношколы, они были под угрозой вымирания. Например, Джордж Лукас хотел быть аниматором. Заканчивая киношколу в 1966 году, он получил стипендию на стажировку на студии Warner Brothers<sup>[16]</sup>, чтобы продолжить изучать анимацию. Но день, когда он пришел туда, как раз был днем закрытия департамента анимации на студии.

Общим знаменателем мощного подъема в обоих случаях стало развитие компьютерных технологий. Это подарило новые возможности и трансформировало 3D-анимацию (компания Pixar и другие). Технологии стимулировали появление более свободных форм выражения и амбициозных стилей в документальном кино.



Относительная легкость, с которой множество документальных тем теперь могут быть освоены, а сотни часов материала отсняты и смонтированы, – все это просто невозможно было бы осуществить, снимая и монтируя на пленке.

Мой первый опыт работы с документальным материалом состоялся в 1987 году на фильме Фила Кауфмана «Невыносимая легкость бытия». Строго говоря, это не документалистика, конечно, так как

фильм был игровой и основан на одноименном романе Милана Кундеры. Но в конкретной семиминутной сцене мы поместили героев (Томаша и Терезу, которых играли Дэниел Дэй Льюис и Жюльет Бинош) в настоящую документальную хронику, которая была снята по большей части студентами в Чехословакии во время ввода войск Варшавского договора в августе 1968 года. Это событие происходило практически одновременно со студенческими беспорядками в Париже и политическими протестами в Чикаго и было частью глубоких социальных изменений во всем мире. Все эти события в нашей коллективной истории стали первыми полностью «задокументированными» революциями, снятыми вживую самими участниками событий.

Это явление, с которым мы теперь близко знакомы, называют «мобильные революции» – восстания в Тунисе и Египте. Но даже тогда, в 1968 году, была фраза, которую постоянно повторяли во время чикагских протестов: «Весь мир наблюдает». Эту фразу с легкостью можно сегодня произнести в Сирии или Турции. Подобные события имели обыкновение проходить под покровом ночи и чаще всего не были задокументированы должным образом, как, например, государственный переворот в Иране в 1953 году, устроенный ЦРУ и МИ-6<sup>[17]</sup>. Теперь же они моментально загружаются в мировое сознание при помощи сотен, иногда тысяч мобильных камер. Этого всего не было в 1968 году. Но были новые, относительно недорогие ручные камеры 16 мм, к которым имели доступ студенты в Праге. И десятки этих студентов вышли из дома, чтобы заснять то, что творилось на улицах.

Материал, который они снимали, сразу же вывозили из страны на еще не проявленной пленке. Как кусочки шрапнели от взрыва, эти фотографии и хроника разлетались по городам Европы и Америки, где пленки быстро проявлялись и выходили в вечерних новостях. Еще не Интернет, но уже движение в этом направлении.

Пятнадцать лет спустя эмигрировавший во Францию чешский писатель Милан Кундера опубликовал роман о тех днях «Невыносимая легкость бытия». И еще через несколько лет после этого, в 1986 году, режиссер Фил Кауфман и сценарист Жан Клод Карьер на основе романа написали сценарий, и Фил пригласил меня монтировать картину.

Перед началом съемок моя особая миссия заключалась в сборе документальной хроники. Я ездил по разным европейским телевизионным новостным агентствам и искал любой материал, который сохранился в архивах и относился к тем событиям в Праге. Я ощущал себя птичкой, которая собирает веточки для своего гнезда. Я летал между Стокгольмом и Амстердамом, Лондоном и Брюсселем, собирая эти кусочки кинематографической шрапнели. Вторжение в Чехословакию было снято столькими камерами, что многие небольшие детали можно было увидеть в разных ракурсах, например, зеркальный кадр танка, который таранит автобус из Стокгольмского архива, хранился в архиве в Брюсселе. В итоге мы подобрали сорок часов хроники для семиминутной сцены. Во всем этом была восхитительная поэзия: фрагменты пленки, которые разлетелись по миру от политического взрыва в 1968 году, теперь, в 1986 году, были собраны снова в цельный снаряд – своеобразный взрыв наоборот.

Наша техническая и художественная задача состояла в том, чтобы взять оригинальный материал, снятый Свеном Нюквистом на пленку 35 мм. На ней в старом центре города Лион во Франции (замаскированном под Прагу) актеры Дэниел и Жюльет вместе с массовой, одетой соответственно времени, и советские танки того периода. Это предстояло соединить с документальным материалом почти двадцатилетней давности, который изначально был очень разного качества, а со временем еще многократно копировался, пленка царапалась и пачкалась. Некоторые пленки были черно-белыми, а некоторые – цветными, что-то выцвело, что-то потемнело. Нам нравилось цветистое разнообразие этих пленок и не хотелось их обезличивать, наоборот, мы хотели, чтобы результат тоже получился разнообразным.

Сегодня с возможностями цифровой обработки это было бы легко, но в 1987 году приходилось полагаться на алхимические методы в лаборатории.

Мы изготовили рабочий позитив из негатива Свена. Я, как обычно, монтировал все на монтажном столе КЕМ, позволяя пленке постепенно пачкаться и царапаться. Когда над ней вдоволь «надругались», я отправил ее в лабораторию в Сан-Франциско (мы работали в Беркли), где изготовили два интерпозитива 16 мм – один черно-белый, другой цветной. В нормальной ситуации так делать

запрещено! В доцифровую эпоху, если необходимо было откопировать пленку, распространенной практикой было сначала сделать промежуточный позитив, с которого потом можно было изготовить дубль-негативы без особых повреждений. Ни в коем случае нельзя было делать копии напрямую с мастер-позитива, иначе могло случиться непоправимое (но мы как раз этого и добивались). Такое же непоправимое происходило с нашим документальным материалом за прошедшие двадцать лет: копирование, царапины, загрязнения и т. д. Затем мы накладывали черно-белую и цветную версии и делали двойную экспозицию. И в зависимости от результата, которого пытались достичь, – выцветшего, высокого или низкого контраста и насыщенности, мы соединяли их в разных пропорциях: например, нам хотелось 70 % черно-белого и 30 % цветного, что, в свою очередь, зависело от документальных кадров, с которыми мы собирались это сочетать. И затем, в зависимости от того, как печатали и проявляли эти кадры, мы подстраивали низкий контраст или высокий контраст и уровень «старения», который был нужен. В конце концов мы отлично поднаотрели в определении необходимых пропорций.

Это уже давно стало частью кинематографических преданий, но мы должны были прибегать к этому, потому что на тот момент альтернативы не существовало.



Сегодня мы сделали бы несколько кликов мышкой и получили необходимый результат за несколько минут. Это точно было бы проще, но было ли бы это лучше?

Я рад, что мне довелось побарахтаться в этой древней алхимии, и в то же самое время я счастлив, что мне не приходится заниматься этим по сей день.

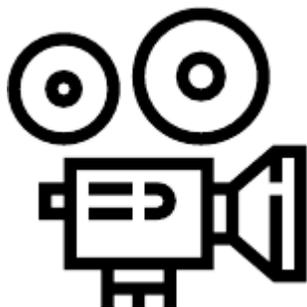
Вот так 40 часов документального материала сжались до 7 минут. Это дало соотношение примерно 40:1, приблизительно такое же, как на двух документальных фильмах, над которыми я не так давно работал: «Страсти по частицам» (2013) и «Переворот 53» (2019). Оба эти фильма изначально имели больше 500 часов материала. Как охватить пятьсот часов материала и придать ему форму без заранее написанного сценария?

В конце шестидесятых годов я работал над несколькими документальными фильмами, но ни один из них даже близко не имел такого количества материала. Затем, в 1969 году, я пришел работать над игровыми фильмами с Фрэнсисом Фордом Копполой. Теперь, пятьдесят лет спустя, я очень рад вернуться к документалистике.

Но по большому счету я никогда ее не оставлял, потому что манера режиссуры Фрэнсиса в определенном смысле была очень близка к документальному стилю. В «Разговоре», «Крестном отце», «Апокалипсисе сегодня» он организовывал целые десятиминутные сцены из цепочки событий, например такие, как сцена свадьбы в «Крестном отце», или секретный разговор на Юнион-Сквер, или вертолетная в «Апокалипсисе». Внутри этих событий не все было спланировано так, как принято в игровом кино. Все было снято с разных ракурсов с использованием четырех, шести или восьми камер: никто не мог заранее предсказать в точности, что мы получим, и в этом и состоял весь смысл – воспроизвести документальное ощущение.

Такой способ мышления сильно на меня повлиял, и я стал применять это и в других фильмах, над которыми работал. Даже если это были игровые фильмы, которые следуют за сценарием, часть меня подходила к материалу, как если бы это был документальный фильм – дар природы, так сказать: «Хм. Интересно, что мы можем с этим сделать?» Конечно, я следую за историей в сценарии, но толика документального мышления помогает открыть потенциал в материале, зачастую в неожиданных моментах. Абсолютно все, что снято, становится пищей для фильма.

# Игровое и документальное кино: Коперник и Дарвин



Разные методы работы двух выдающихся ученых Коперника и Дарвина могут помочь описать разницу подходов между игровым кино и документальным.

В 1543 году Коперник продемонстрировал, что Земля вращается вокруг Солнца, но ему не нужно было искать никаких новых данных для этого: он полагался на записи движения планет Гиппарха (190–120 гг до н. э.) и Птолемея (100–160 гг). У него возникла теория гелиоцентричности, и он доказал ее на известном материале.

В этом смысле его подход близок к игровому фильму: сценарий – это теория, а съемки фильма – это эксперимент. Подтвердится ли теория? Сработает ли? Не только в смысле соответствия графика и бюджета съемок, но смогут ли этот сценарий и заложенные в нем идеи быть переданы готовому фильму, который затем подарит зрителю глубокие эмоциональные впечатления? Гипотеза тестируется на существующих реалиях: погода, сроки, бюджет, актуальность. Некоторые фильмы подтверждают ее, а некоторые – нет.

С другой стороны, был Чарльз Дарвин, двадцатидвухлетний натуралист, который путешествовал по миру в течение пяти лет (1831–1836) на британском исследовательском корабле HMS Beagle. Он «снял свою документалку» – собирал данные, заранее не зная, какую историю они расскажут. Когда он вернулся домой в Англию, то провел следующие 23 года, тщательно анализируя свои открытия, и

в конце концов в 1859 году опубликовал революционную книгу «Происхождение видов», где изложил смысл собранных им данных.

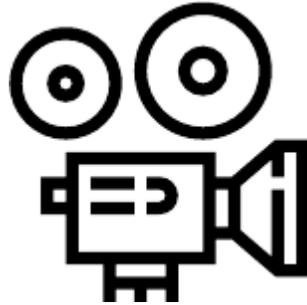
И это как раз похоже на документальное кино. Именно так мы работали над фильмами «Страсти по частицам» и «Переворот 53»: из большого количества данных (отснятого материала) формировали фильм.



После окончания документальных съемок мы еще не знаем, какая получится история, где будет кульминация и кто выйдет на первый план как главный протагонист. Документалисты как акушерки, которые помогают истории родиться из материала.

Я, конечно, специально драматизирую примеры, чтобы подчеркнуть саму суть.

# Изобилие и ограничения



Как только черновой монтаж всего фильма завершен, процесс монтажа документального фильма и игрового фильма становятся почти идентичными: сборка обычно слишком длинная, какие-то сцены недостаточно эмоциональные, а где-то наоборот. С этого момента и документальный, и игровой монтажеры пытаются донести свой посыл до зрителя самым кратким (но не слишком коротким!), самым эффективным, самым умным и эмоционально приятным способом, насколько это возможно.

Разница подходов проявляется как раз на пути к этой сборке. В игровых фильмах есть изобилие интерпретаций, но ограниченное количество сцен. Тогда как в документальном фильме все наоборот: ограниченное число интерпретаций и изобилие сцен.

Во время съемок игровой картины каждое действие, каждая строчка диалога в каждой сцене дублируется множество раз: например, семь дублей с этого ракурса, потом 10 дублей с другого ракурса и еще два – с третьего. Каждый немного отличается интонациями голоса, языком тела, углом съемки и так далее. Задача монтажера и режиссера – найти наилучшую версию каждого конкретного момента, учитывая то, что до этого случилось в истории и какие события произойдут следом. Как цвет меняет свои оттенки в зависимости от того, какие цвета расположены рядом, так же заснятые текст и действие меняют свои оттенки смысла в зависимости от контекста.

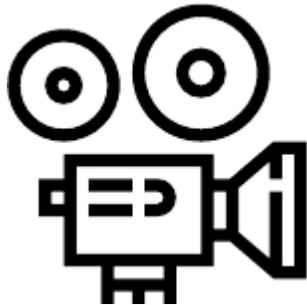


Мы, монтажеры игровых фильмов, пытаемся провести единую линию через это разнообразие оттенков интерпретации в надежде достичь правильного баланса цветов и оттенков. Но в качестве инструмента у нас есть только один источник – сцены, которые были в сценарии.

Если возникают какие-то непредвиденные структурные проблемы, мы должны найти их решение с учетом этих ограничений. Возможно, поменять структуру фильма, изменить последовательность сцен или удалить некоторые из них. Если и это не дает результата, то, чтобы решить эту проблему, могут быть дописаны новые сцены.

Тогда как в документальном кино герой произносит эти конкретные слова только один раз, в тот момент, когда он открывает ту дверь, и это снято только с одного ракурса и один-единственный раз. Поэтому необходимо найти оптимальный способ использовать наилучшим образом каждый запечатленный момент, так как запасного варианта нет. Найти, где это можно применить, или вырезать совсем. С другой стороны, часто на руках законченных сцен намного больше, чем может понадобиться для фильма. Поэтому нашей задачей будет решить, какие сцены нужно исключить из всего изобилия, что мы имеем и как лучше организовать те, которые останутся, чтобы рассказать захватывающую историю. Получается, что монтажёр документального фильма полноценно участвует в написании этого фильма.

# Трансформация кино



История периодически проходит через внезапные изменения, когда вещи, которые раньше считались отдельным целым, могут преобразовываться во что-то новое. Следом за этим неизбежно наступают и социальные сдвиги. Три примера такой трансформации: деньги, энергия и информация.

Деньги трансформировались примерно в 1500 году с появлением банков. Оказалось, что нет необходимости физически перевозить пять тонн золота из Флоренции в Лондон. Если была определенная договоренность с обеих сторон, то можно было подписать бумагу, заявляя, что это золото в денежном эквиваленте виртуально поступает на депозит такого-то человека в Лондоне. Можете представить, насколько это ускорило обмен материальными благами по всему миру и стало толчком к росту капитализма.

Затем, около 1900 года, трансформировались энергетические ресурсы. Благодаря широкому внедрению электричества иметь паровой двигатель или водяное колесо у себя на фабрике или регулярно доставлять в каждый дом уголь для отопления стало необязательным. Пар, вода, ветряная энергия, любой вид энергии стали передаваться электронами, бегущими по медным проводам. Эти электроны можно было отправить на любое расстояние и преобразовать во все, что можно было получить от энергии: свет, тепло, механику и т. д.

Это алхимическая сущность трансформации: мы изобретаем волшебные способы передавать что-то куда-то, и там это может быть превращено во что-то еще и быть переданным снова.

Наступившая в 2000-х годах цифровая эра позволила преобразовывать информацию в промышленности, экономике и цивилизации в целом. Мы до сих пор, двадцать лет спустя, пытаемся это осознать, пытаемся найти преимущества и защитить себя от побочных эффектов. И задаемся вопросом: куда это все в итоге приведет?

Конечно же, эта цифровая трансформация полностью взяла верх в создании кино (камеры, визуальные эффекты, запись звука, монтаж) и в кинопоказе, породив и возможности, и кризис одновременно. Все кинотеатры перешли на цифровую проекцию. Эти же технологии позволяют тем, кто может себе это позволить, опцию просмотра фильмов в домашних кинотеатрах со звуком 5.1 или просто на экранах компьютеров, или, вооружившись наушниками, на смартфоне.



Этот кризис в полной мере проявился во время всемирной пандемии 2020 года, когда кинотеатры по всему миру были вынуждены закрыться. После всего, что случилось, выживут ли прежние модели поведения? Или домашний просмотр укоренится и станет новой нормой?

Перфорированная пленка еще держится из последних сил, благодаря таким режиссерам, как Кристофер Нолан, Квентин Тарантино, Стивен Спилберг, которые до сих пор снимают на пленку. Но даже если пленка и используется во время съемок, финальная проекция почти наверняка будет цифровой, так как специальная техника, чтобы показывать с пленки, осталась только в считанных кинотеатрах.



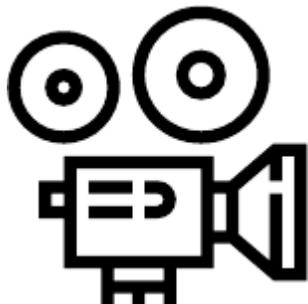
Это я во время монтажа фильма «Апокалипсис сегодня» в 1978 году. Я раскидываю пленку по комнате, зарываясь в глубины корзины с обрезками, пытаюсь найти кусочек из двух фреймов, который в этот самый момент представляется жизненно важным.

Один кадрик 35-миллиметровой пленки весит примерно 156 миллиграммов, то есть одна бобина пленки (одиннадцать минут) отснятого изображения и звука весит 5 килограммов. На фильме «Апокалипсис сегодня» было 236 часов рабочего материала, которые весили почти 7 тонн. Все это должно было быть разложено по коробкам, каталогизировано, расставлено по стеллажам. Ко всему материалу постоянно должен был быть доступ, а при необходимости – возможность переносить его от монтажера к монтажери (одновременно на проекте работало три человека). Все это нужно было порезать и смонтировать, затем обрезки должны были быть повторно складированы, и надо было убедиться, что их положили обратно в правильную коробку, точно в соответствии с исходной сценой и кадром. Нужна была большая команда ассистентов, полностью сфокусированных на точном местонахождении каждого кадра из 2500 бобин рабочего материала и звука.



Ответственная работа наших ассистентов позволяла нам, монтажерам, быстро и уверенно откалывать по кадру от этого семитонного куска мрамора.

# Томительная смерть пленки



Последний фильм, который я монтировал на пленке в 1994 году, был «Первый рыцарь» режиссера Джерри Цукера. Следующие 12 лет, начиная с проекта «Английский пациент», я монтировал на компьютере, используя AVID или Final Cut, но сами фильмы были сняты на пленку. И показывали кино с пленки – после окончания работы над звуком и изображением монтировался сам оригинальный негатив, чтобы изготовить финальную версию для тиража кинокопий для кинотеатров. Фильм Сэма Мендеса «Морпехи» в 2005 году был последним таким гибридом. После этого все фильмы, на которых я работал, начиная с фильма Фрэнсиса Форда Coppola «Молодость без молодости», были сняты и смонтированы в цифровом формате.

Размер типичной монтажной команды со времен «Апокалипсиса» уменьшился, насколько это было возможно. Два документальных фильма, которые я делал совсем недавно, «Страсти по частицам» и «Переворот 53», имели вдвое больше рабочего материала, чем было на фильме «Апокалипсис сегодня». И тем не менее на картине «Страсти по частицам» монтажная команда состояла из меня и режиссера Марка Левинсона, который также выполнял роль моего ассистента, мы использовали Final Cut 7 и занимали одну-единственную комнату в Нью-Йорке. «Переворот 53» был смонтирован в Adobe Premiere Pro в Лондоне из 532 часов материала (как архивного, так и оригинального), где монтажная команда состояла из меня, режиссера Таги Амирани и младшего монтажера Эди Франкса. Эти сложные документальные фильмы не могли быть

сделаны на пленке, и уж точно не с теми бюджетами и сроками, которые у нас были.

Так давайте предположим, что пленка совсем исчезнет под давлением этих неизбежных технических преобразований. Больше всего будут оплакивать потерю особенного изображения и зерненной структуры пленки, которые Нолан, Тарантино и остальные считают незаменимой частью кинематографического процесса. Я бы не хотел преуменьшать их горе, но, как вы уже могли понять, я не ставлю изображение в фильме выше других составляющих. Я считаю, что если стоит такая задача, то это может быть достигнуто цифровыми средствами.



Самое важное в фильме – это история, которую ты хочешь рассказать, и персонажи на экране, которые в этом помогают.

Те, кто ностальгирует по пленке 35 миллиметров (или 70 мм), забывают упомянуть одну из основополагающих характеристик классического процесса кинопросмотра, которая безвозвратно потеряна, – это **обтюратор**.

В 1982 году Фред Циннеман попросил меня проверить несколько кинотеатров, где он собирался провести премьерные показы своего нового фильма «Пять дней лета». Кинопрокатчики в те времена имели склонность снижать яркость лампы проектора, чтобы сэкономить деньги на электричестве, поэтому Фред переживал, что на экране будет недостаточно света. Я вооружился экспонометром, чтобы удостовериться в наличии рекомендованных 16 фут-ламбертов яркости освещения.

Тестовая процедура состояла в том, чтобы включить проектор, заливая экран чистым белым светом, направить экспонометр в центр экрана, а потом во все четыре угла, и убедиться, что свет достаточно яркий и равномерно распределен. Я был рад обнаружить, что шкала экспонометра в основном регистрировала нужные значения, но попросил кинемеханика сделать регулировку, чтобы добиться более ровного распределения света. Затем, решив все тщательно проверить, я попросил его включить все механизмы проектора, даже без заправленной пленки. Как только он это сделал, я с удивлением

обнаружил, что стрелка экспонометра заплясала туда-сюда от максимума до минимума, хотя свет на экране казался постоянным. В чем же было дело?

Прибор улавливал то, чего не видел я: эффект от лопастей obtюратора проектора, которые блокировали, а потом высвобождали свет 48 раз в секунду, дважды на каждый кадр. Функция obtюратора, изобретенного Уильямом Диксоном и Томасом Эдисоном, была в том, чтобы перекрыть момент, когда один кадр сменяется другим, чтобы избежать смазанности изображения. Одностворчатый obtюратор использовался Эдисоном с частотой 40 кадров в секунду. Но после перехода на частоту 24 кадра в секунду, обнаружилось мерцание, которое исчезало, если использовали двухстворчатый obtюратор с одной холостой лопастью. Немой синематограф с частотой 16 кадров в секунду имел трехлопастной obtюратор.

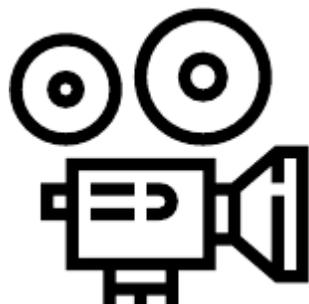
Сетчатка нашего глаза, как и экспонометр, регистрирует такие колебания света и посылает соответствующие сигналы в мозг, но таламус, который обрабатывает зрительную информацию, отсекает темные пятна как нерелевантные и переходит сразу к важной освещенной информации. Таким образом, наше сознание видит только то, что появляется на экране. Непрерывный луч света при кинопроекции с пленки называется «слияние световых мельканий» – это только иллюзия и результат сложнейшего устройства мозга, которые присущи в немного различающихся вариациях всем животным.

Получается, что каждый пленочный кинопроектор атакует сетчатку нашего глаза сильным гипнотическим пульсом в 48 вспышек света в секунду. Эти вспышки нашему мозгу нужно отфильтровать, прежде чем представить сознанию. Цифровые проекторы не имеют obtюратора: каждый кадр просто держится на экране в течение 24 сотых секунды, а потом мгновенно заменяется следующим. Свет, попадающий в глаза зрителя, является постоянным даже для тех фильмов, и это я должен подчеркнуть, которые изначально были сняты на пленку.

Каждый фильм, который вы теперь смотрите в кинотеатре, или дома, или на айпаде, потерял свой пульс 48 кадров в секунду. Меняет ли это восприятие фильма? Если посчитать время, которое приходилось на моменты темноты при показе кино с пленки, то оно

составит ровно половину длительности фильма, то есть час показа двухчасового фильма люди проводили в темноте. Как это время в темноте меняет восприятие «реальности» фильма? Была ли потеряна мистическая деталь, которая оживляла воображение зрителя? Мы проводим масштабный эксперимент на внимание и восприятие, в котором участвует весь мир, и, наверное, скоро узнаем ответ на этот и другие вопросы.

# Заветные просмотры



С уходом пленки из кинопроизводства, за всеми рассуждениями о возможностях передачи реальности и ностальгии по виду и запаху пленки мы не заметили, как еще одна привычная вещь безвозвратно была потеряна при переходе на цифру – ритуал ежедневных просмотров материала.

Когда мы снимали на пленку, особенно во времена до появления видеоплейбэка (до 1982 года), главы цехов должны были ежедневно собираться вместе, обычно вечером или во время обеденного перерыва, и тратить от двадцати минут до трех часов, чтобы отсмотреть весь материал, который был снят за предыдущий день. Все были уставшие, но отменить это было никак нельзя. За ночь пленку успевали проявить и напечатать в лаборатории, и это было разоблачением, всегда с сюрпризами как хорошими, так и плохими.

Последний раз, когда я регулярно показывал материал таким образом, был в 2005 году на фильме Сэма Мендеса «Морпехи». С тех пор на съемочной площадке каждого проекта стали устанавливать плазменные экраны, которые показывают в реальном времени и высоком разрешении все, что снимает камера. При этом в конце рабочего дня каждый на площадке думает: «Ну, я уже все видел, мне не обязательно смотреть еще раз». И в каком-то смысле они правы: они, и правда, все это видели, и нет необходимости консервировать остатки энергии, потому что съемки фильма – это тяжелый труд. Но то, что ушло таким образом, – это сакраментальный опыт, у которого были почти религиозные нотки: «Сейчас мы приоткроем завесу тайны и узнаем, что же мы наснимали вчера».

Иногда это было болезненно – смотреть материал, потому что не получилось того, к чему стремились, на что надеялся режиссер, или потому что выявлялись какие-то технические проблемы, или игра актеров была не очень хорошей, или камера чуточку теряла фокус. Все должны были сидеть и терпеть, потому что это было необходимо, чтобы что-то вовремя исправить. Но еще благодаря этому мы учились дисциплине: все были в одной комнате и жадно ловили комментарии и настроения от режиссера, даже невербальные.

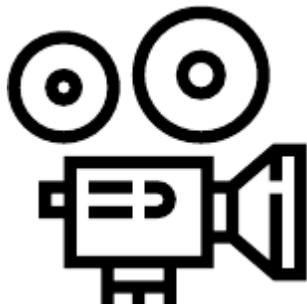
Если смотришь плейбэк на съемочной площадке, твой разум занят: пока идет один кадр, думаешь о том, что будет сниматься следом, что для этого необходимо подготовить, как поправить грим, свет или декорацию. Не только десятки различных задач нужно держать в уме, на перестановки между дублями могут уходить часы. Тогда как при прогоне всего материала за день ты просто смотрел на кадры один за другим, и уже никуда не надо было бежать, при этом разница между дублями и кадрами могла быть лучше заметна. Такой процесс чаще всего приносил свои плоды, создавал ощущение единства, члены команды делились мыслями, и это положительно влияло на то, как проходил следующий съемочный день.

Опять же, нет конкретной технической причины, почему мы при цифровом производстве не можем этого сделать, но жизненная необходимость уже отпала, и есть много альтернативных решений. Съемочный день очень длинный<sup>[18]</sup>, все устают, и если ты действительно хочешь, то можешь сам посмотреть материал на своем ноутбуке, но, скорее всего, никто этого делать не станет. Совместные просмотры материала в кинозале и ритуал, когда вся группа собиралась вместе для таких просмотров, исчезли.



Если бы мне пришлось выбирать самый большой удар цифры по художественному процессу создания фильма, это была бы потеря совместных просмотров.

# Истории в темноте



Семьдесят лет назад для большинства людей единственной возможностью увидеть кино был поход в кинотеатр. В конце 1940-х годов, с появлением телевидения, ситуация стала меняться. А теперь, в 2020 году, каждую неделю появляется новое средство для просмотра фильмов. У вас в кармане прямо сейчас на смартфоне работает какое-нибудь новое приложение для этого.

Хорошо ли такое разнообразие? Что мы теряем и что мы приобретаем? Поход в кино означал совместный просмотр картины с другими людьми, в большинстве своем незнакомцами, что иногда усложняло опыт, но в целом было к лучшему. Теперь, когда не нужно выходить из дома, станет ли процесс посещения кинотеатра рудиментом, как и ежедневные прогоны отснятого материала, – слишком много усилий и слишком малая награда?

С момента появления устной речи люди собирались вместе в темноте, чтобы рассказывать друг другу истории. Так продолжалось на протяжении сотен тысяч лет, и это глубоко проникло в самую суть человечества. Кино – это последняя итерация древнейшего искусства рассказа историй в темноте. Разница с кино в том, что свет от огня сам по себе рассказывает эти истории. И по этой фундаментальной причине я не думаю, что кинотеатральный опыт совсем исчезнет, несмотря на то что сейчас кинотеатры на грани выживания и уже были под угрозой исчезновения. Бесспорно, кино изменится под натиском новых технологий и социальных сдвигов. Вопрос: насколько сильно?

В 1965 году, когда я начал обучение в киношколе, на первой же лекции наши преподаватели пытались нас запугать тем, что

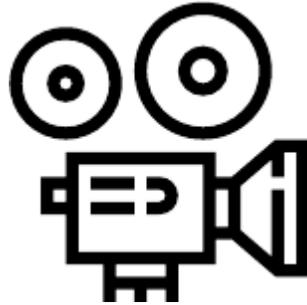
кинотеатры умирают. Они рассказывали, что уже на протяжении нескольких лет наблюдают за тем, как кинотеатры неумолимо слабеют под натиском телевидения и декрета Paramount<sup>[19]</sup>, который вынужденно вывел все киностудии из кинопрокатного бизнеса. Джин Петерсон, глава операторского факультета, дал нам тогда совет: «Уходите сейчас, пока вы еще можете забрать свои деньги за обучение. Голливуд разваливается, и никто не сможет найти работу». (В 1965 году было выпущено всего сто фильмов – это самый низкий показатель за всю историю Голливуда). И примерно четверть всех студентов последовали его совету и не пришли на следующий день на занятия. Остались те, кто сильно любил кино и верил, что это их единственная возможность. Нам повезло стать свидетелями возрождения кино в 1970-е годы, когда люди стали возвращаться в кинотеатры. И сейчас мы снова находимся на подобном витке истории. Как раз когда я пишу эти строки, пандемия коронавируса затуманивает будущее кинотеатров.

Если посмотреть на ситуацию с другой стороны, то кино – это просто серия паттернов света на экране и определенные звуковые вибрации из спрятанных колонок.



Почему люди, по большей части не знакомые друг с другом, платят деньги, чтобы собираться в темноте в назначенный час?

# Метафизика кинозала



Кино – это коллективное искусство, мы стараемся привлечь в кинотеатры миллионы людей, и в то же самое время очень важно, чтобы каждый человек в зрительном зале почувствовал, что фильм обращается именно к нему на каком-то известном только ему или ей уровне. Это и есть парадокс коллективной интимности.

На мой взгляд, как минимум четыре фактора могут объяснить, почему так происходит.

Во-первых, когда фильм действительно устанавливает связь с аудиторией, то говорит с ней на трех уровнях: сердце, ум и то, что мы могли бы назвать нутром. И чем лучше фильм, тем лучше эти уровни выражены и переплетены. По некоторым причинам, которые я постараюсь объяснить, кино – единственное из искусств, которое может достичь этого триединства в полной мере.

Мы все можем вспомнить моменты, когда эмоции нас захлестывали и заставляли наш ум и инстинкты плестись далеко позади. И другие моменты, когда наши инстинкты брали верх, а эмоциям и интеллекту приходилось за ними следовать. Или те случаи, когда побеждал разум и подавлял все эмоции и инстинкты. Это противоречиво, но считается неотъемлемой частью того, что означает быть человеком: большую часть времени мы не ладим с собой и окружающим миром и все же стремимся обрести гармонию.

Когда фильм особенно хорош, я думаю, вы можете почувствовать, что каждый из аспектов – интеллектуальный, эмоциональный и инстинктивный – обращается напрямую к зрителю, все они переплетены между собой и заставляют сопереживать истории и

персонажам. Зрителям дали то, чего они были лишены в обыденной жизни, у кого-то хаотичной, а у кого-то скучной. Фильм получается особенно мощный, если может коммуницировать напрямую с «доязыковыми» способностями, которые заложены глубоко внутри нас.



Существует связь между тем, что мы смотрим на экране, и нашим инстинктивными, эмоциональными реакциями на эти изображения и звуки.

Вопрос и задача перед создателями состоят в том, как направить и обуздать эту мощь навсегда, потому что она легко может быть утеряна.

Картины, где удается талантливо сбалансировать общение на всех трех уровнях восприятия, выполняют уникальную социальную роль, почти религиозную: помогают зрителю справляться с проблемами, даже извлекать какой-то смысл из сложностей и противоречий жизни и объединяют людей между собой<sup>[20]</sup>.

Второй фактор относится к тому, как эта коллективная близость может быть достигнута. Секрет в том, чтобы понять, что нужно оставить за скобками. Если показать все сразу, сколь впечатляюще это ни было бы, зрители стерпят это, но не почувствуют сильной личностной и эмоциональной связи с фильмом и персонажами.

А если оставить какие-то лакуны, то большинство дополнят увиденное самостоятельно. Причем в своей индивидуальной манере, основываясь на том, кто они такие и какой у них жизненный опыт.

Так каждый получит разные впечатления от картины. Они будут уверены, что видели все целиком, но основополагающие элементы, которые дополняют увиденное, будут их собственными, не из фильма. И зрители даже не отдадут себе в этом отчета. В определенном смысле они видят самих себя или часть себя на экране, но думают, что все это сделали создатели фильма. Это и рождает коллективную интимность: «Как этот фильм так хорошо понимает мои сокровенные секреты?»

Режиссер Джон Хьюстон замечал: «Настоящие проекторы – это глаза и уши зрителей». То есть настоящее мастерство каждого члена команды – сценариста, режиссера, оператора, художника и других – знать, что необходимо выкинуть, а что оставить, чтобы эти невидимые

пустоты вдохновляли аудиторию как индивидуально, так и коллективно стать финальными соавторами фильма.

Третий фактор можно назвать кинозглядом. Когда мы смотрим фильм, нам дозволено пристально смотреть в глаза красивых, интересных и сильных людей. Мы вторгаемся в их пространство. В обычной жизни такое происходит не часто и не с каждым, а в кино это может стать пьянящим опытом. Эти красивые люди, похоже, не знают, что мы за ними наблюдаем, что делает процесс еще более захватывающим. Всего лишь поворот головы на несколько градусов в сторону объектива камеры, и нас обнаружат. Но до тех пор мы можем наблюдать за ними с восхищением и следить за их мыслями и эмоциями, которые отражаются на их лицах, как тени, штормы и лучики света.



Кино – единственная форма искусства, которая может продемонстрировать этот театр мысли с такой силой и интимностью.

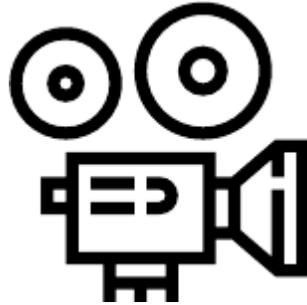
Пьянящая «близость к красоте и силе» – эффект, достигаемый через зрительный контакт, – уходит далеко в прошлое, к нашему опыту как приматов. И кино – это та форма искусства, которая нашла подход к такой примитивной и почти непреодолимой силе природы.

Четвертый фактор – это кинотеатральный опыт сам по себе: просмотр фильма в присутствии незнакомцев, которые мыслят схожим образом, в темноте, в одном помещении и в назначенное время. Правильное стечение обстоятельств может глубоко обогатить данный опыт. Об этом можно многое сказать и многое из этого вращается вокруг мистических эффектов коллективного бессознательного, которое сложно измерить, но которое, несомненно, существует в каком-то виде. Если бы только была возможность визуализировать эмоции и мысли аудитории под влиянием хорошего фильма, наверное, они напоминали бы те красивые узоры, которые мы наблюдаем с большими стаями птиц и косяками рыб. Без сомнения, птицы (например, скворцы на картинке) считают такой опыт захватывающим с их, птичьей, точки зрения. И то же самое в человеческих терминах может быть сказано о зрителях, захваченных мощным фильмом.



Если коротко сформулировать эти метафизические идеи, то получится, что мы отрываем себя от дивана, тратим деньги (няни, билеты, попкорн), испытываем небольшой дискомфорт (припарковать машину) и определенный риск (незнакомцы!) и все-таки собираемся в определенное время в определенном месте. И этими самыми действиями вынуждаем себя воспринимать фильм более полно и глубоко, чем когда мы его выбираем на Netflix. Технически качество фильма при домашнем просмотре может теперь соответствовать или даже превосходить проекцию в кинозале. Но дома по определению не получится обеспечить коллективный опыт, к которому мы должны подключиться. В идеальных обстоятельствах этот опыт, включающий в себя элемент риска, может парадоксальным образом раздвинуть наше сознание и обострить чувства в массовой интимности темного зала.

# Разнообразие звука



Когда люди говорят о звуковом диапазоне, который воспринимает человек, они обычно имеют в виду диапазон звуковых частот от самой низкой (20 Гц) до самой высокой (20 000 Гц). И, конечно же, это верно, но в данный момент я попрошу вас представить диапазон совершенно другого концептуального порядка, с определенными пределами на каждом конце. На левом, «голубом», конце этого спектра я помещу что-то, что я называю кодированный звук, а на правом, «красном», конце – нечто иное, что назову материализованный звук.

Самый яркий пример кодированного звука – это речь.

А самый точный пример материализованного звука – это музыка.

Если подумать, то каждый язык – это код со своим набором ключей. Вам нужно знать эти ключи, чтобы расшифровать язык и извлечь какое бы то ни было значение. То, что мы зачастую делаем это автоматически, не значит, что это происходит не так. Значение того, о чем я говорю, зашифровано в коде из слов, которые я употребляю. Звук в данном случае просто играет роль транспортного средства для доставки этого кода.



Музыка устроена иначе – это звук, который мы воспринимаем напрямую, без вмешательства кода между нами и музыкой: звук и есть значение.

Именно поэтому музыку называют универсальным языком, и это то, почему словами можно только приблизительно ее описать. Слова

находятся на противоположном конце диапазона.

Что же лежит между этими двумя полюсами – красным и синим, кодированным и материализованным? Любой воспринимаемый аудиально звук попадает куда-то на эту концептуальную шкалу так же, как и любой звук укладывается в диапазон частот между 20 и 20 000 Гц.

Большинство звуковых эффектов, например, ложатся на желтую часть спектра – они как звуковые кентавры. Они отчасти язык, а отчасти музыка. Так как звуковые эффекты обычно относятся к чему-то конкретному: стук колес поезда, стук в дверь, пение птиц, выстрел из пистолета – это концептуально не такой чистый «оголенный» звук, как музыка. Но, с другой стороны, язык звуковых эффектов, если его можно так назвать, – это более универсальное и мгновенно понимаемое средство, чем любой наполненный словами язык.

Звонок в дверь, например, – это звуковой эффект с кодово-лингвистической окраской «динь-дон», что означает «кто-то пришел». А ближе к противоположному концу вы обнаружите воплощенную музыку, например, окрашенные звуки и напряженная акустическая атмосфера в фильме «Голова-ластик» Дэвида Линча. В этих звуках присутствует тональность, но мы вряд ли выйдем из кинотеатра, напевая их, при этом они все еще будут нас преследовать на трудно объяснимом уровне, в эмоциональном, музыкальном смысле.

В звуковых эффектах прекрасно то, что они практически летят ниже радаров восприятия и их сложно засечь в фильме.

Они могут произвести на нас эмоциональный или лингвистический эффект так естественно, что мы даже не осознаем этого. И затем волшебным образом наш мозг переводит их в визуальные термины, обогащая визуальное мастерство картины. Но отдельно от изображения звуковые эффекты не ценят.

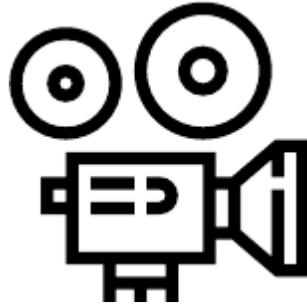
Поэтому я бы предположил, что роль **саунд-дизайнера**<sup>[21]</sup> фильма в том, чтобы создать и поддерживать баланс пропорций кодированного и материализованного звуков из всего доступного диапазона – речи, звуковых эффектов и музыки, варьируя время от времени эти составляющие в интересных сочетаниях в зависимости от потребностей конкретной сцены.



Мозаикой из трех первоначальных цветов звукового содержания – красного, желтого и голубого – мы зажигаем разные части мозга, оптимально достигая четкости и интенсивности одновременно.



# Роботы и виноградинки



Мой первый контакт с противоречивой комбинацией четкости и интенсивности или плотности и прозрачности в работе со звуком состоялся в 1969 году, во время работы над фильмом Джорджа Лукаса «ГНХ 1138». Это была низкобюджетная научная фантастика, поэтому моей задачей было обеспечить полноценный внеземной саундтрек малыми средствами.

Работать с ограниченными средствами было несложно, потому что я уже к этому привык на других проектах. А вот «внеземная часть» означала, что большинство звуков, которые прилагались к изображению (звуки, записанные на площадке), должны были быть заменены. Например: шаги полицейских в фильме, которые должны были быть роботами и состоять из почти 300 килограммов стали и хрома. Во время съемок, естественно, этих роботов играли актеры в костюмах, которые издавали обычные звуки, как и все люди при ходьбе. Но в фильме мы хотели, чтобы они звучали массивно, поэтому я смастерил металлические ботинки, дополненные пружинами и железными пластинами. Я направился в Музей национальной истории в Сан-Франциско в 2 часа ночи, надел их и записал множество отдельных «проходок» в разных акустических окружениях, шагая по разным коридорам и залам, как какой-то монстр Франкенштейна.

Они звучали отлично, и затем мне предстояло синхронизировать все эти отдельные шаги между собой и с изображением. Сегодня мы бы сделали это иначе: шаги бы писались в специальной **фоли-студии** сразу синхронно с изображением. Но я был молодым идеалистом и

хотел, чтобы все звучало естественно! И к тому же у нас не было денег, чтобы поехать в Лос-Анджелес и арендовать фоли-студию.

Так что я оказался с переполненной коробкой шагов и выкладывал их в фильме один за другим, как своего рода стежки на вышивку. Все шло хорошо, но слишком медленно, и я боялся, что не закончу монтаж звука к сроку. К счастью, одним утром меня посетило внезапное и неожиданное осознание: если шел один робот, то его шаги должны были быть синхронны, если шли два робота, то их шаги тоже должны были быть синхронны, но если шли уже три робота, то все могло быть в разнорядности. Точнее, ни одна точка синхронизации уже не была лучше другой!

Это открытие позволило сдвинуть дело с мертвой точки, и я смог закончить сведение вовремя. Но... почему?



Каким-то образом наш мозг следит за шагами одного человека и шагами двоих людей. Но когда идут трое или больше людей, наш ум просто сдаётся – слишком много шагов происходит одновременно и слишком быстро. Как результат, каждый шаг оценивается не отдельно, а скорее как группа шагов и единое целое, как музыкальный аккорд.

Если темп походки примерно верен и есть ощущение, что поверхность соответствующая, то этого, по всей видимости, достаточно. В этом случае мозг как бы говорит: «Я вижу группу людей, которые идут по коридору, и слышу, как группа людей идет по коридору».

В середине девятнадцатого века одна из студенток Эдуарда Мане рисовала виноградную лозу и с наслаждением вырисовывала каждую виноградинку. Мане подошел и заметил: «Не так! Зачем пересчитывать все виноградинки? Нужно передать свое впечатление от винограда, чтобы ощутить его вкус, аромат и цвет, напоминающий оттенки прозрачного янтаря...»

Точно так же и здесь: если синхронизировать *каждый шаг*, но при этом не стараться отобразить общую динамику группы, пространство, в котором движутся люди, и поверхность, по которой они идут, то получится та же ошибка, что и у студентки Мане. *Вы*

*уделяете слишком много внимания тому, что мозг все равно пропускает.*

В любом случае, после истории с роботами я стал обращать внимание на эффект трансформации, который проявляется, когда у вас есть три единицы чего угодно. На практическом уровне это сэкономило мне кучу лишней работы – я нашел много мест, где не надо было считать виноградинки, так сказать. А еще начал видеть подобный паттерн и во многих других сферах, и это уже имело практическое значение за пределами монтажа звука.

<b>ДЕРЕВО</b>	<b>木 tree (mu)</b>
<b>ДЕРЕВЬЯ</b>	<b>林 woods (lin)</b>
<b>ЛЕС</b>	<b>森 forest (sen)</b>

То, о чем я говорю, ясно видно на примере китайских символов «дерева» и «леса». Иероглиф «дерево», и правда, похож на дерево, даже скорее на ель со спускающимися под углом ветками. А иероглиф «лес» – это три дерева. Конечно, китайцы сами решили, сколько нужно деревьев, чтобы обозначить лес, двух явно было недостаточно, а, например, шестнадцать бы было слишком много. Но три дерева – оказалось ровно то, что нужно. Так, с развитием письменности древние китайцы столкнулись с тем же фактом, что и я с шагами роботов: три – это черта, которая отграничивает «отдельные вещи» от «группы».

Оказывается, Бах тоже имел свое собственное мнение об этом феномене в музыке. В частности, он сформулировал, что максимальное количество мелодий, которые слушатель может воспринимать одновременно, может быть только три. И системы счета многих примитивных племен (и некоторых животных) заканчиваются на трех, а все что больше этого – просто «множество».

То есть то, что привлекло меня с художественной точки зрения, – это момент, когда я мог видеть (или, точнее, слышать) лес и деревья, момент, где была одновременно *четкость*, которая приходит через чувство отдельных элементов (нот), и *интенсивность*, которая

достигается через чувство целого (аккорд). И я обнаружил, что этот призрачный баланс проявляется больше всего, когда все три слоя чего-то неполные. Я это назвал «законом двух с половиной».

Эта гипотеза (не совсем правильно называть это законом) выручала меня много раз, особенно она мне помогла, когда мы работали над сведением вертолетной сцены в «Апокалипсисе».

Мы аккуратно свели звуки, звуковые слои по отдельности, как дирижер бы репетировал разные пассажи с оркестром по группам, но вместо струнных или духовых у нас были диалоги, вертолеты, музыка, выстрелы, взрывы и шаги. Каждый **премикс** включал в себя по крайней мере 24 отдельных трека смонтированного звука и был сведен относительно частей, которые уже были сделаны: сначала диалоги, потом вертолеты, в это время включались в динамиках на заднем плане еще и диалоги, чтобы убедиться, что все в порядке с вертолетами, и так далее. Была надежда, что нам в итоге удастся сохранить все идеально сбалансированным.

## 1 Dialogue Premix



[https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix\\_1\\_dialogue.mp4](https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix_1_dialogue.mp4)



## 2 Helicopters Premix

[https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix\\_2\\_helicopters.mp4](https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix_2_helicopters.mp4)

## 3 Music Premix



[https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix\\_3\\_music.mp4](https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix_3_music.mp4)

## 4 Small Arms Premix



[https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix\\_4\\_arms.mp4](https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix_4_arms.mp4)



## 5 Explosions Premix

[https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix\\_5\\_explosions.mp4](https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix_5_explosions.mp4)

## 6 Footsteps and Various Premix



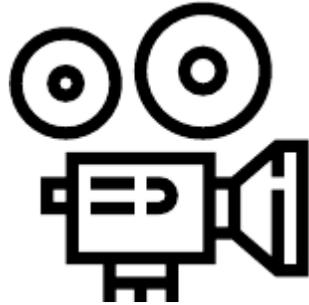
[https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix\\_6\\_effects.mp4](https://transom.org/wp-content/uploads/2005/04/apocpremix_6_effects.mp4)

Изображение в этих шести клипах черно-белое, как и то, что мы использовали на стадии сведения звука, кроме проверки финальной

звуковой дорожки, когда у нас была уже цветная версия. Звук на этих дорожках – моно, но в премиксах был полноценный объемный звук на шесть дорожек (то, что мы сегодня называем **звук 5.1**<sup>[22]</sup>).

Эта надежда не оправдалась, потому что, когда все оказалось сведено в финальном миксе, все слилось в один большой шар хаотического шума. Было много интенсивности, но никакой четкости. После непродолжительной паники я решил попробовать применить «закон двух с половиной», позволяя только двум или трем из этих колец быть активными на каждом 3–5-секундном промежутке. В импрессионистической манере я варьировал присутствие премиксов на экране в зависимости от контекста и чувств, необходимых для развития этой сцены в целом. Это звуковой эквивалент игры в наперстки, где шарик всегда спрятан под одним из трех стаканчиков. Так что впечатление при просмотре этой сцены (особенно в кинотеатре со звуком 5.1) такое, будто ты слышишь все одновременно, но это иллюзия, появляющаяся благодаря «закону двух с половиной», который позволяет нам увидеть лес и деревья одновременно.

# Танцующая тень



Оно исчезло давным-давно, но в 1972 году *Окно* было еще там, еле виднеясь сквозь толстый слой пыли, на высоте десяти метров над полом на студии MGM павильона № 7. Я бы его никогда не заметил, если бы, как-то раз возвращаясь с обеда, Ричард неожиданно не обратил на него мое внимание.

«Это было, когда королем был Звук!» – сказал он, драматично указывая куда-то вверх, в темноту. Я не сразу заметил, на что он показывает: нечто под потолком, что напоминало смотровую кабину дирижабля и подглядывало за всем павильоном. На студии MGM мы с Ричардом Портманом сводили звук для фильма «Крестный отец». А когда-то прежде это были павильоны студии United Artists, построенные в 1922 году для Мэри Пикфорд, Чарли Чаплина, Фэрбенкса и Гриффита.

К 1972 году павильон № 7 функционировал скорее как склад и был забит загадочными обломками неиспользуемого оборудования. Но именно там продюсер Сэмюэл Голдуин когда-то снимал самые ранние из многочисленных мюзиклов, например «Вупи!» (1930), с Эдди Кантором в главных ролях. И именно там главный звукоинженер студии Гордон Соьер сидел за пультом, за этим Окном, его руки скользили по панели управления, пилотируя звуковой дирижабль в новый мир – мир, где Звук был королем!

Под ним, внизу, Эдди Кантор и самые поющие и самые танцующие девочки Голдуина пребывали в атмосфере террора со стороны таинственного Человека по ту сторону Окна. И не только актеры, но и оператор, режиссер, продюсер и даже сам мистер Голдуин. Никто не

мог перечить, если мистер Сойер, недовольный качеством звука, наклонился к своему микрофону и командовал: «Стоп!»

К 1972 году, 45 лет спустя, король Звук, похоже, находился в гораздо более скромных условиях. Человек за стеклом уже не следил за сценой свысока. Напротив, **звукооператор** вместе со своим оборудованием обычно был загнан в какой-нибудь темный угол. Сама идея, что он может скомандовать «Стоп!» была непостижима. Остальные члены съемочной группы не только не интересовались его мнением, но и зачастую не слушали, когда он все же высказывал свои сомнения. Ситуация сегодня, еще почти пятьдесят лет спустя, не изменилась: по сравнению с 1926 годом жизнь превратила короля в пажа. Была ли ностальгия Ричарда напрасной? Что приключилось с Окном?

Через четыре с половиной месяца после зачатия мы начинаем слышать, и к шести месяцам наша мама чувствует, как мы реагируем (и это можно увидеть на УЗИ) на разные звуки. И на протяжении последних трех месяцев из всех органов чувств звук существует и функционирует единолично: замкнутая и жидкая среда делает невозможной работу зрения и обоняния, а осязание и вкус еще не нужны. Зато мы купаемся в звуках: звучание голоса нашей мамы, ее дыхание, пищеварение, биение сердца. Почти индустриальные звуки утробы эквивалентны 75 децибелам – это как звук в кабине самолета, а некоторые звуки достигают 100 децибел<sup>[23]</sup>.

Рождение тем не менее приносит с собой внезапное и одновременное пробуждение остальных четырех чувств. И самое главное место с этих пор отвоевывает зрение, а слух «удаляется в тень».

Таким образом, мы все начинаем наш путь как слышащие существа: наше крещение в море звука оказывает сильное влияние на нас, но с момента рождения и после слух отступает на задний план нашего сознания и функционирует больше как аккомпанемент тому, что мы видим.



Загадка – почему первое из всех активных чувств не остается самым активным на протяжении всей жизни?

Что-то из этой ситуации определяет и то, как мы воспринимаем кино. Звук в кино редко ценят сам по себе, чаще он служит для подкрепления изображения. Из-за особенностей восприятия, какие бы блага ни приносил звук фильму, это оценивается аудиторией в визуальных категориях. Чем лучше звук, тем лучше изображение.

Звук стал главенствовать на площадке из-за технологической неповоротливости. В первые годы звукового кино (с 1926 года) все должно было писаться одновременно – музыка, диалоги, звуковые эффекты – на диски Vitaphone в 33 1/3 оборота. И как только запись была сделана, ничего нельзя было изменить.

Отец Ричарда Портмана тоже был первопроходцем в звуковом кино, он и его коллеги должны были записывать все одновременно: голос артиста, и оркестр, который ему аккомпанировал, и отбивание степа, как можно четче и как можно более сбалансированно. Было невозможно исправить что-то позже, во время сведения, так как это и было сведение. Должно было или получиться все идеально, или кричали «Стоп!» и начинали заново.

Власть в кино всегда у тех, кто контролирует узкое место в производстве. Звук в первые годы был подобным критическим элементом, и человек за стеклом имел самую большую власть на площадке.

Но настоящая природа звука в кино раскрылась позже. С изобретением оптической звукозаписи (1930 год) звук мог быть смонтирован, перезаписан и синхронизирован с изображением. Эти возможности развивались и совершенствовались, и множественные звуковые дорожки со временем могли контролироваться по отдельности и составлять разные комбинации. Потребовалось время, чтобы эти преобразования полноценно вошли в кинопроизводство. К 1936 году в фильмы добавлялись только 17 дополнительных звуков на весь фильм (против десятков тысяч сегодня).

На самом деле анимация Уолта Диснея и такие экранные монстры, как «Кинг-Конг», сыграли в эволюции креативного звука роль более важную, чем принято считать. В самом начале эры звукового кино было так удивительно слышать, как люди говорят, поют, танцуют и стреляют в унисон с изображением, что почти любое качество звука считалось допустимым. Но с анимированными персонажами это не работало, они были двухмерными существами, которые не издавали ни

звука, если их создатели не давали им такой возможности. Это стало толчком для творческих экспериментов. Самый известный пример – это тоненький голосок, который подарил Микки-Маусу сам Уолт Дисней, а также рев, которым создатели наградили Кинг-Конга.



Безмолвная тень, которую отбрасывает предмет, в определенный момент может затанцевать.

Существуют тесная взаимосвязь между приспособлениями, которые мы используем, чтобы отображать мир, и видением, которое мы пытаемся запечатлеть таким образом: изменения в одном неизбежно ведет к изменению в другом. Так, например, к середине XIX века доступность недорогих красок в удобных металлических тюбиках позволила импрессионистам писать картины быстро, на пленэре, лицом к лицу «столкнувшись» с природой и живой игрой света.

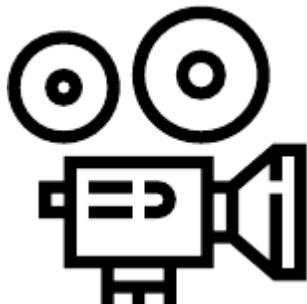
Подобным образом мы воспринимаем и «скромные» звуки, которые всегда неизбежно сопровождают изображение объекта и этим же объектом и объясняются, словно его тень, которую он сам и породил.

До ошеломляющего изобретения Томасом Эдисоном фонографа в 1877 году было невозможно представить, что звук может быть записан и проигран позже. На самом деле звук часто был примером мимолетности: розой, цветущей, а затем неизбежно увядающей.

Волшебным образом изобретение Эдисона ослабило причинно-следственные связи и оторвало тень от объекта. Звук стал самостоятельным и обрел волшебную и порой пугающую автономность. В книге Филиппа Брэдфорда «Ота Бенга» был описан эпизод, как в 1904 году король Конго согласился на запись своего голоса, но почти сразу пожалел об этом. Когда цилиндр проиграл запись, тень станцевала сама по себе, и его подданные закричали: «Король сидит, его уста сомкнуты, а белый человек заставляет его душу петь!»

Развивающиеся технологии звука в кино стали эквивалентом доступных и удобных красок в тюбиках и дали старт удивительным творческим решениям.

# Студия American Zoetrope



Ни Ричард Портман, ни я не имели никакого представления тем вечером, когда он показал мне окно, что несколькими месяцами позже рекордный успех фильма «Крестный отец» подстегнет возрождение индустрии кино в целом и звука в частности.

Тремя годами ранее Фрэнсис Форд Коппола нанял меня создать звуковые эффекты и свести звук фильма «Люди дождя». Фильм, который он написал, он поставил и спродюсировал сам. Фрэнсис был недавним выпускником киношколы, как и я, и мы оба стремились делать фильмы на высоком профессиональном уровне, как нас учили. Он считал, что звук на его предыдущей картине «Радуга Финиана» пострадал от бюрократии и технической инертности на студии Warner Brothers, и он не хотел, чтобы это повторилось.

Он также чувствовал, что если он останется в Лос-Анджелесе, то не сможет делать недорогие, независимые фильмы, о которых мечтал. Поэтому он сам, его друг Джордж Лукас и я с семьями переехали в Сан-Франциско, чтобы начать практически на коленке студию American Zoetrope. Первым пунктом плана было сведение звука фильма «Люди дождя» в неотреставрированном подвале старого склада.

За десять лет до этого было бы невообразимо представить такое, но изобретение транзистора технически и экономически поменяло положение вещей настолько, что 29-летнему Фрэнсису казалось абсолютно естественным поехать в Германию и купить практически с прилавка монтажно-звуковое оборудование КЕМ в Гамбурге и нанять меня, двадцатипятилетнего, чтобы его осваивать.

С технической точки зрения оборудование было произведением искусства и тем не менее стоило в четверть меньше оборудования, которое закупалось студиями 5 лет назад. И при этом скорость работы выросла вдвое. Граница между профессиональной и потребительской электроникой постепенно стиралась. И в итоге стерлась до того, что сейчас одному человеку доступно сделать то, с чем раньше могли справиться только несколько человек. И еще одна граница – между созданием звуковых эффектов и сведением звука – начала исчезать.

Постпродакшн-департаменты на крупных студиях тогда имели тенденцию нанимать скорее инженеров, которые в большинстве своем были прямыми потомками человека за стеклом – и противоположностью монтажеров звука, которые придумывали, создавали и организовывали звуки. С самого начала создания студии Zoetrope мы решили избегать этого. Это было бы похоже на работу над фильмом двух операторов, один из которых ставил бы все освещение в фильме, а второй – снимал, и ни один из них не мог всерьез повлиять на работу другого.



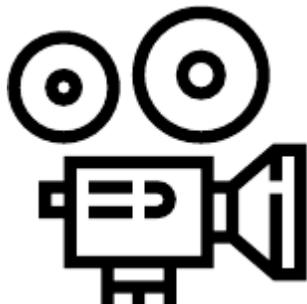
Нам казалось, что, учитывая доступность оборудования, не существовало причины, чтобы человек, который придумывал весь набор звуков, не должен был его сводить, и режиссер мог бы говорить с этим человеком, **саунд-дизайнером**, о звуке в его фильме так, как он обсуждал декорации фильма с художником<sup>[24]</sup>.

С таким подходом успех «Крестного отца» привел напрямую к одобрению двух кинокартин молодой студии American Zoetrope и запуску фильмов «Американские граффити» Джорджа Лукаса и «Разговор» Фрэнсиса Форда Копполы. У этих фильмов были очень разные, но в обоих случаях очень необычные и смелые звуковые решения, и мы смогли в полной мере воплотить все наши идеи.

Фильм «Челюсти» Стивена Спилберга вскоре побил кассовый рекорд «Крестного отца» и познакомил мир с музыкой Джона Вильямса. Успех «Американского граффити» привел к созданию «Звездных войн» (также с музыкой Джона Вильямса) и, в свою очередь, побил по кассовым сборам «Челюсти». Фильм «Звездные войны» был выпущен на пленке формата 70 мм и со звуком Dolby, что

оживило и возродило шестидорожечный звук и помогло системе звука Dolby Cinema занять в постпродакшне фильмов и кинопоказе устойчивое положение. Коммерческий успех двух «Крестных отцов» позволил Фрэнсису сделать фильм «Апокалипсис сегодня», который, в свою очередь, породил в конце 70-х годов то, что сейчас считается стандартом звука в кино – 5.1: три канала звука позади экрана, массивы колонок справа-сзади и слева-сзади от зрителя и низкочастотный сабвуфер.

# Метафорический звук



Использование цифровых технологий объединяет все существенные достижения в записи и обработке звука, начиная с 1980 годов. Цифровой эффект на технику и эстетику звука в кино достоин отдельной книги, но достаточно сказать, что прогресс постоянно заставляет переосмысливать старые технологии и позволяет находить им новое применение.

Диктатура звука на площадке давно ушла и никогда не вернется, но она в сотни раз сильнее воплотилась в креативности: возможность свободно связывать изображение и звук в разных контекстах и комбинациях тысячами разных способов. Это переосмысление связи изображения и звука – фундаментальный стержень, на котором держатся художественные средства фильма и без которых все может рухнуть. Иногда эта связь служит удобству (например, использовать кукурузный крахмал при записи шагов по снегу) или необходимости (окно, которое Гарри Купер сломал в фильме «Ровно в полдень», было сделано не из настоящего стекла, а из листов кристаллизованного сахара, а валун, который гнался за Индианой Джонсом, был сделан не из настоящего камня, а из пластиковой пены), или могут быть продиктованы гуманностью (с этической точки зрения предпочтительнее разбивать арбуз, когда на экране разбивают чью-то голову). В каждом случае рефлекс восприятия звука, который формировался миллионы лет, теперь работает на пользу создателей кино.

Но, выходя за пределы практического применения, я верю, что эти новые связи должны укрепить отношения звука и изображения,

насколько это возможно.

Это означает создавать осмысленные, значимые и полезные связи между тем, что происходит на экране, и тем, что зарождается в умах зрителей. Опасность современного кино в том, что оно может задушить изображаемое всевозможными средствами для отображения.

В современном кино отсутствует встроенный клапан многозначности, который есть в живописи, музыке, литературе. Даже в черно-белом немом кино он был встроен автоматически благодаря техническому несовершенству. Эта недосказанность включает воображение зрителя как компенсацию. При этом фильм похож на законченный продукт.



То есть метафорическое использование звука – один из самых полезных, гибких и недорогих способов: аккуратно выбирая, что исключить, и затем добавляя обратно некоторые звуки, создатели фильма могут повлиять на восприятие зрителей.

Каждая удачная необычная связь – своего рода метафора, а каждая метафора сначала воспринимается как ошибка. Но затем проявляется более глубокая правда о названной вещи и нашем к ней отношении. Чем больше усилие между вещью и ее названием, тем глубже потенциальная правда.

Смещение изображения и звука порождает многомерность, которую мозг проецирует обратно на экран, как если бы она изначально шла от изображения. В результате мы видим нечто, что существует только в нашем сознании и в мельчайших деталях уникально для каждого зрителя.

Эта метафорическая связь между изображением и звуком, меняющаяся и гибкая, часто составляет долю секунды. Включение света, например, сопровождается простым щелчком: эта базовая ассоциация создается почти мгновенно. А вот закрывающаяся дверь сопровождается не только хлопком, акустикой окружающего пространства, но еще и эмоциональным состоянием человека, который ее закрывает. Звук для двери в последней сцене «Крестного отца», например, должен был дать зрителю намного больше, чем просто информацию о двери. Было намного важнее получить плавное, мягкое

закрывание, которое срезонировало бы и подчеркнуло последнюю реплику Майкла: «Никогда не спрашивай меня про мои дела, Кей». Конкретная дверь была видна в кадре, и звуки, которые к ней относились, зрителем воспринимались быстро, но содержание этих звуков было придумано специально, чтобы создать необходимый эффект.

Пронизывающий металлический визг прямо перед тем, как Майкл Корлеоне убивает Солоццо и Макласки в «Крестном отце», напрямую не связан ни с чем на экране, и таким образом зритель вынужден на мгновение задуматься, но, скорее всего, только подсознательно: «Что это?»

Этот скрежет как бы доносится от проходящего мимо поезда наземной линии метро за окном рядом с рестораном, где происходит сцена. Но именно потому, что это не связано напрямую с изображением, металлический скрежет подсказывает, в каком состоянии находится Майкл в этот критический момент перед тем, как он совершит свое первое убийство и его жизнь бесповоротно изменится. Это оказывает еще большее воздействие, потому что лицо Майкла кажется таким спокойным, а звук раздается особенно громко. Это создает контрапункт между тем, что мы видим, и тем, что мы слышим, а затем резко обрывается звуками выстрелов, когда убивают Макласки и Солоццо – дистанция между тем, что мы видим и слышим, внезапно исчезла в момент, когда судьба Майкла была решена.

Этот момент отзеркален в конце «Крестного отца 3». Вместо спокойного лица и резкого звука мы видим кричащее лицо и слышим тишину. Когда Майкл осознает, что его дочь Мэри убита, он пытается несколько раз кричать, но не издает ни звука. На самом деле Аль Пачино кричал во время съемок, но на монтаже я удалил звук, и получилось многозначительное напряжение между тем, что мы видим, и тем, что слышим. Это производит ошеломляющий эффект. Мы имеем дело с отсутствием звука, что позволяет моменту замереть на несколько секунд. В конце концов крик, который был подавлен Майклом, когда он убил Солоццо, одновременно убивая свои мечты о жизни отдельно от его семьи, освобождается через тридцать лет, и фильм, как и трилогия «Крестный отец», окончен.

В начальной сцене «Апокалипсиса сегодня» звуки джунглей, наполняющие комнату отеля Уилларда, доносятся из ниоткуда. Этот

отель находится в городе, а джунгли далеко, и единственный способ решить эту загадку – представить, что это звуки в голове Уилларда. Что его тело в комнате отеля в Сайгоне, но его разум блуждает в джунглях. Есть, конечно, риск, что смысловые ниточки, которые соединяют изображение и звук, будут простираться слишком далеко, метафора станет сложной и не станет восприниматься так, как было задумано. Но без риска не будет и открытий.

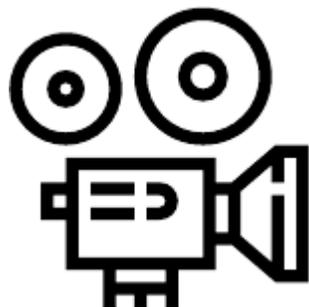
Любой прием можно довести до предела. В своей книге «Аудиовизуальное. Звук и изображение в кино» французский теоретик и композитор Мишель Шион описывает эффект, который он называет «акусметр», который возникает при значительной задержке изображения по сравнению со звуком, и наоборот (чаще всего это делают с голосом). Иногда источник звука скрыт почти до конца фильма. Только тогда, когда зрители воспользовались своим воображением в полной мере, источник называют. Как загадочный волшебник в «Волшебнике страны Оз». Яркими примерами стали мать в фильме Альфреда Хичкока «Психо» или Хал в «Космической одиссее 2001» Стэнли Кубрика. «Акусметр» – уникальное кинематографическое приспособление, по сути, бесплотный звук, не имеющий четкого предела своим возможностям.

И это перекликается с нашим изначальным восприятием окружающего мира – сначала море звуков и голос мамы в утробе, и только много позже появляется возможность связать звуки с изображением.



Уолтер Мёрч сводит звук фильма «Апокалипсис сегодня».

# Особая шариковая ручка Фрэнсиса Копполы



У нас было всего семь дней на сведение звука фильма «Люди дождя». Это было в июне 1969 года, и фильм должен был оказаться на самолете в 8 часов утра в следующий понедельник, чтобы попасть на фестиваль в Сан-Себастьяне в Испании.

Монтажное оборудование КЕМ, которое Фрэнсис заказал из Германии, приехало только месяц назад. Мы установили монтажный стол, но все еще было несколько нерешенных проблем с разницей стандартов напряжения и частот и другие загадки. Приходилось постоянно быть на связи через телекс с офисом КЕМ в Гамбурге. К тому же шел ремонт в новой студии Zoetrope в помещении бывшего склада, и конца ему не было видно. В воздухе стояли клубы строительной пыли, мокрый цемент повсюду, инструменты и различные стройматериалы.

Временным залом для сведения служила кладовка в подвале 4×6 метров, где для создания подходящей акустики временно приспособили использованные звукоизоляционные панели. Проектора там не было в помине: мы сделали позитивные черно-белые копии смонтированного материала, пропускали их через монитор монтажного стола, подключив к нему видеокамеру, которая транслировала все на большой телевизор прямо перед монтажным столом. Эти копии были контрастными и низкого разрешения. К тому же все было перевернуто, потому что в существующей ситуации камеру можно было закрепить только в одном положении.



Мы перепробовали множество технических вариантов коммутации, но ничего не помогало, и тогда Фрэнсис предложил очевидное решение: перевернуть вверх ногами сам телевизор.

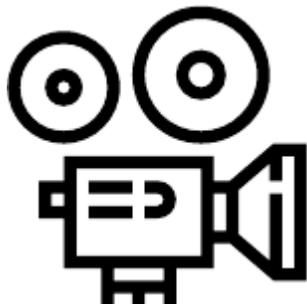
После шести дней работы по шестнадцать часов, с возникающими за это время электрическими и механическими проблемами, Фрэнсис не выдержал и починил сам вентиляцию, и вязкая пыль от штукатурки наконец рассеялась. Эли Коппола и моя жена принесли нам поесть. Близилось два часа ночи, а наутро мы должны были уже все сдать, но оставалось еще две катушки пленки. Нас было пятеро: Фрэнсис растянулся на коробках из-под оборудования, я, композитор Рони Штейн, Бил Нил, инженер, который собирал и настраивал КЕМ, и звукооператор Дейв Макмиллан. Неожиданно в 2:30 ночи все мы зашлись безудержным кашлем. Удар был мгновенным и неожиданным: еще минуту назад мы сводили звук и тут выбежали в коридор, жадно хватая ртом воздух. Мы были уже и так на пределе после непрерывной работы в течение 36 часов. Спустя нескольких минут Дейв рискнул зайти обратно в зал. Он постоял несколько минут у монтажного стола, снова закашлял и выбежал в коридор. Мы отыскивали большой вентилятор, который использовали строители, и постарались проветрить помещение. Затем каждые пару минут кто-нибудь из нас заходил обратно и пытался простоять у монтажного стола, но не выдерживал и возвращался. Были ли это частички изоляции или что-то еще из последствий стройки, мы не знали. Но почему тогда это произошло только на шестой день работы?

Наконец, по прошествии 25 минут, воздух очистился достаточно и я смог зайти, сделать глубокий вдох и сообщить коллегам, что все в порядке. Мы все еще понятия не имели, что это было, но в любом случае нам надо было продолжать работу. Через некоторое время с коробок донесся тихий голос Фрэнсиса: «Это был я». Мы недоумевали. «С кашлем, это из-за меня. Я был в таком магазине...» И он рассказал, что проводил исследование для сценария фильма «Разговор» и нашел магазин в центре Сан-Франциско, где продавались относительно легальные шпионские штучки, камеры наблюдения и оборудование для прослушивания. В порыве любопытства он купил

кое-что, в том числе шариковую ручку, в которой находился слезоточивый газ. И пока он наблюдал за нашей работой, он не задумываясь крутил ручку в руках, нервно ею щелкал и так отвлекался немного. Каждое нажатие выпускало в воздух немного газа, который быстро заполнил небольшую закрытую комнату.

Мы все залились смехом от абсурдности ситуации: режиссер только что чуть не вырубил свою команду за несколько часов до дедлайна. Это было очень знаменательным началом работы на моем первом полнометражном проекте. Это также стало моим первым знакомством с темой фильма «Разговор» о разных прослушках и гражданских шпионах. К счастью, это стало последним препятствием, и Фрэнсис благополучно отправился с копией фильма на фестиваль и выиграл главный приз.

# Человек против машины



В первой четверти двадцатого века монтажная комната была очень тихим местом, укомплектованным только устройством для перемотки киноплёнки, парой ножниц, увеличительным стеклом и знанием, что длина ленты плёнки, если растянуть от кончика носа кого-то до пальцев вытянутой руки, составляла примерно 3 секунды. В те дни (с 1900 по 1926 г.) монтажная походила на тихую мастерскую портного, в которой тканью было время.

Монтажер видела плёнку на экране, как только она выходила после проявки из лаборатории, а потом она (в те времена монтажерами чаще всего были женщины) пересматривала кадры плёнки через увеличительное стекло, представляла, как это выглядит в движении и резала ножницами плёнку в тех местах, где считала нужным. Терпеливо она сшивала ткань своего фильма, скрепляя зажимами кадры, которые позже склеивались техником в соседнем кабинете. Потом она это показывала в проекционной комнате режиссеру и продюсеру, получала правки: укоротить этот кадр или задержаться вот здесь – и возвращалась в свою монтажную, чтобы перекроить или подогнать фильм. Потом демонстрировалась эта новая версия, и все повторялось снова и снова по кругу, пока фильм не сидел бы настолько идеально, насколько это возможно.

Странно вспоминать, что скромная Moviola (эта лягушачье-зеленая машина, которая встречалась практически в каждой монтажной Америки после 30-х годов) была отвергнута многими монтажерами звуковой эпохи как чрезмерно дорогая, шумная, громоздкая и даже опасная – так как плёнка в те дни делалась из нитрата целлюлозы,

чрезвычайно легко воспламеняющегося материала, химически схожего с динамитом.



Главное преимущество Moviola было в том, что можно было просматривать кадры в движении, но тогда это было воспринято как костыль, который будет мешать работе.

После первой неудачной попытки выйти на рынок профессиональной киноиндустрии в начале 1920-х годов эта машина была предложена непрофессиональной публике как способ просмотра домашнего видео – отсюда и дружелюбное название Moviola, напоминающее популярный тогда проигрыватель Victrola. Это, наверное, так и осталось бы выцветшей сноской на страницах истории кино, если бы не удачный технический прорыв в 1926 году – звук.

Ни увеличительное стекло, ни трехсекундное правило не помогало монтажю читать по губам эти заговорившие кадры, и Moviola, которая воспроизводила не только изображение, но и звук, въехала через центральные ворота студий и поселилась там надолго (иногда встречались ее утонченные европейские собратья: немецкие Steenbeck и КЕМ, итальянский Prevost, французский Moritone).

Сейчас, в XXI веке, монтаж кинофильмов превратился из механического процесса в цифровой, и Moviola стала ностальгическим артефактом в холле некоторых киностудий или музейным экспонатом.

В 1992 году, когда эта книга была впервые опубликована, почти все фильмы монтировались механически, хотя электронная волна уже нарастала, чтобы в скором времени полностью захлестнуть мир кино.

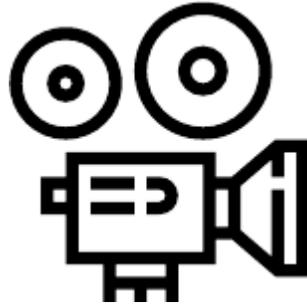


Но зачем было отказываться от отличного способа, который работал много лет и использовался, чтобы сделать все те классические фильмы, которые мы знаем и любим?

Это хорошие вопросы. Или, по крайней мере, это были хорошие вопросы двадцать лет назад, и многие монтажеры их себе задавали. Например, трое известных режиссеров, Стивен Спилберг, Дэвид Линч и Алан Паркер, сдались цифровым технологиям самыми последними и

предпочитали монтировать на пленке. Стивен Спилберг дошел до того, что в конце 90-х годов купил десяток машин Moviola и запчасти к ним, чтобы обезопасить свой привычный рабочий процесс на обозримое будущее. Монтажер фильмов Стивена Спилберга Майкл Кан получил номинацию на «Оскар» за монтаж фильма «Мюнхен» (2005), смонтированный на Moviola, но уже со следующим фильмом убедил режиссера перейти на компьютерный AVID.

# Астрономические числа



Прежде чем продолжить рассуждения о механическом и компьютерном монтаже, я хочу обратить внимание на астрономическое количество способов, которыми изображения могут комбинироваться в полнометражном фильме. Это верно для любого способа монтажа – ручного, механического или цифрового.

Если сцена снята только двумя кадрами с разных ракурсов съемки (например, А и В), то вы можете выбрать первый, или второй, или комбинацию из того и другого. В результате вы получите по крайней мере четыре варианта использования этих кадров: А, В, А+В или В+А. И по мере того, как количество отснятых кадров на одну сцену увеличивается (режиссер может в среднем снимать 25 кадров на одну сцену), число возможных комбинаций быстро становится астрономическим.

И для этого существует своя формула:

$$C = (e \times n!) - 1$$

где  $C$  – это минимальное число различных способов, которыми сцена может быть смонтирована, используя  $n$  – количество кадров, которыми режиссер эту сцену снял;  $e$  – это трансцендентное число 2,71828..., одна из тех математических констант, которые проходят в школе, как число  $\pi$ . А восклицательный знак рядом с  $n$  – это тот редкий случай, когда математика становится эмоциональной и означает факториал, то есть умноженные вместе все числа включительно до обозначаемого.

Например, факториал  $4 = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$ , а факториал  $6 = 1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6 = 720$ , так что видно, как результат достаточно быстро становится огромным. Факториал 25 – это очень большое число, приближающееся к 15 с 24 нулями. Умножьте это на  $e$ , и вы получите, округляя, 40 с 24 нулями минус один. Таким образом, сцена, снятая двадцатью пятью кадрами, может быть смонтирована примерно 39 999 999 999 999 999 999 999 999 999 разными способами. Если перевести в метры, то получится восьмикратный радиус обозримой вселенной.

Если было 25 кадров на сцену (что не редкость), то потенциально у вас столько вариантов монтажных ходов, сколько субатомных частиц во всей вселенной! Некоторые остросюжетные сцены, которые я монтировал, достигали 250 отснятых кадров. Можно представить, какие числа были там: 88 с целой страницей нулей.

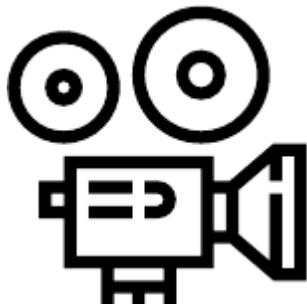
Конечно, подавляющее большинство этих комбинаций никуда бы не годились. Точно так же, как если бы миллион шимпанзе посадить за печатные машинки, большая часть написанного не будет иметь никакого смысла, так как они произвольно стучат по клавиатуре. Но такое огромное число, как 40 с 24 нулями, означает, что даже самый незначительный процент потенциально хороших версий – это все еще ощутимо огромное число. Если только одно сочетание на квадриллион имеет какой-то смысл, то это все еще 40 миллионов годных сочетаний. А кинофильм обычно состоит из сотни сцен, многие из которых могут быть смонтированы по-разному (и часто в итоге монтируются), не только так, как было написано в сценарии.



И получается, что щемящее чувство в животе у каждого монтажера, который приступает к работе над фильмом, – это предчувствие, осознанное или нет, того неимоверного количества решений, которые предстоит совершить.

Числа такие огромные, что нет никакого шанса превратить фильм в шахматную игру, когда все различные варианты оцениваются перед тем, как сделать ход. Но цифровой монтаж в большей степени, чем механический, дает возможности и скорость, чтобы справляться с этими суперастрономическими числами.

# Назад в будущее



Мое первое знакомство с компьютеризированным монтажом было в 1968 году и совпало со знакомством с Фрэнсисом Фордом Копполой – известным новатором и чемпионом в электронном кино на протяжении более чем 30 лет. Фрэнсис, который недавно окончил факультет кино университета UCLA, и Джордж Лукас, мой сокурсник в университете USC, вместе тестировали ранние нелинейные видеомонтажные системы CMX в студии через дорогу от монтажной, где я тогда работал.

Казалось очевидным для нас троих, в наши двадцать с небольшим, что это дорогостоящее, громоздкое электронное оборудование было предвестником перемен в кино будущего. И несколькими годами позже, когда мы запустили в Сан-Франциско American Zoetrope, мы предложили студии Warner Brothers, финансировавшей «Крестного отца», использовать CMX-системы, чтобы смонтировать части фильма. Но студии это показалось преждевременным – компьютеризированная система хранения данных и доступ к ним были тогда слишком примитивными и дорогостоящими для всего материала, отснятого для полнометражного фильма.

Разработка множества разных конкурирующих систем – CMX, MONTAGE, EditDroid, E-pix, EMC, D-Vision, AVID, Lightworks и других – продолжалась на протяжении семидесятых и восьмидесятых годов. Неимоверное количество исследований и разработок было посвящено этому, даже несмотря на то что профессиональный фильм – это очень дорогостоящее медиа и в мире используется совсем немного специального оборудования для производства таких фильмов (в

сравнении, например, с медицинским оборудованием). И так как стандарты и требования к кинооборудованию неизмеримо высоки, то получается, что совсем мало денег можно заработать на достижениях в этой сфере.

Телевизионное же оборудование сразу предполагало мировой потенциал для заработка и инноваций как на профессиональном, так и на потребительском уровнях. Те, кто смог предвидеть объединение двух миров (кино и телевидения, профессионального и потребительского), смогли выиграть технологическую гонку и значительную долю рынка. Компания AVID, например, еще в 90-е годы поставляла полностью цифровые ТВ-новостные станции в Европу примерно за 1 млн долларов каждая при ранних общих оборотах в этой сфере примерно в 200 млн долларов.



Но компьютерный монтаж развивался не только техническими разработчиками. Мощный импульс шел непосредственно от кинематографистов: Джордж Лукас, Оливер Стоун, Джеймс Кэмерон, Стивен Содерберг, Кэрролл Баллард, Бернардо Бертолуччи, Фрэнсис Коппола и многие другие на своих фильмах экспериментировали с различными электронными системами монтажа.

В 1980-е годы даже сам Джордж Лукас стал разработчиком инновационной системы EditDroid. У кинематографистов было желание не столько сэкономить деньги, сколько прежде всего повысить скорость и возможности монтажа.

Некоторые опытные профессиональные монтажеры, которые не верили в интеграцию кино с телевидением, открыто противостояли электронному монтажу. Им было комфортнее со всеми привычными особенностями механических систем, на которых они уже выиграли немало сражений, они не были готовы использовать совершенно другую систему, преимущества которой еще не были публично доказаны.

Мой собственный опыт с электронным монтажом на протяжении этих основополагающих лет был как опыт любопытного партизана и периодического практика. Через шесть лет после неудачных попыток

использования СМХ-системы на «Крестном отце», Фрэнсис все-таки установил простую линейную видеомонтажную систему (без компьютера и произвольного доступа), на которой мы могли экспериментировать с различными фрагментами истории для «Апокалипсиса сегодня», и я использовал эту систему, чтобы помочь визуализировать все серии **наплывов** из четырех элементов в первой части фильма. Но весь остальной фильм (все 365 000 метров материала, почти 7 тонн пленки с изображением и звуком) механически монтировался на двух Moviola (Ричи Марксом и Джерри Гринбергом) и на двух КЕМ Лизой Фрухтман и мной.

После «Апокалипсиса» у нас с Фрэнсисом не было возможности поработать вместе вплоть до фильма «Крестный отец 3» в 1990 году. Несмотря на то что с 1982 года я уже начал использовать компьютеризированную базу данных для ведения монтажных заметок, я продолжал монтировать на пленке (на Moviola, КЕМ и Steenbeck) на протяжении 1980-х годов. А Фрэнсис, напротив, на всех своих фильмах этого периода во всю использовал линейные видеомонтажные системы.

К моменту работы над «Крестным отцом 3» Фрэнсис перешел от сравнительно примитивной линейной видеокассетной системы на систему свободного доступа, контролируемую компьютером (хотя и все еще базирующуюся на видеокассетах), – систему MONTAGE. И Лиза Фрухтман начала на ней делать первую сборку фильма; еще одна монтажная станция добавилась, когда весной 1990 года присоединился Бэрри Малкин. А когда несколькими месяцами позже пришел я, казалось непрактичным добавлять еще одну машину, и я монтировал на КЕМ. Хотя через несколько месяцев я все-таки использовал MONTAGE, чтобы сложить «Крестный отец. Трилогию» – десятичасовую компиляцию всех трех фильмов «Крестный отец».

Совсем недалеко от студии Фрэнсиса Zoetrope, через мост Золотые Ворота, Джордж Лукас мобилизовал внушительные ресурсы своей компании Lucasfilm, чтобы запустить разработку своей амбициозной электронной монтажной системы EditDroid, базирующейся на лазерном диске, и смог ее внедрить в практическую работу к середине 1980-х. Ее использовали Кэрл Баллард на фильме «Ветер» (1991), Стивен Содерберг на фильмах «Кафка» (1991) и «Царь горы» (1993), Оливер Стоун на «The Doors» (1991) и другие. Кроме того, так был

смонтирован весь сериал «Молодой Индиана Джонс» студии Lucasfilm. Но по стечению обстоятельств ни один полнометражный фильм студии Lucasfilm не был смонтирован на их же системе EditDroid, потому что к середине 90-х и EditDroid, и функционально схожая MONTAGE не справились с техническим прогрессом и были полностью вытеснены цифровыми системами, такими как AVID и Lightworks.

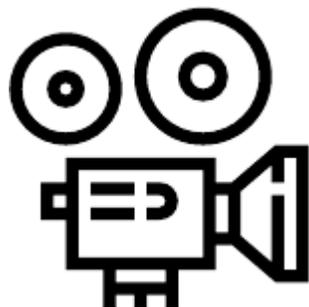
В те времена было технически невозможно оцифровать огромное количество пленки, отснятой для обычного полнометражного фильма, в сравнительно примитивные жесткие диски, которые существовали в 1980-е. Поэтому хитрым приемом было хранить отснятое на обычных аналоговых носителях, таких как видеокассеты или лазерные диски, и использовать компьютеры, чтобы обрабатывать информацию о том, *что делать* с этими изображениями. То есть компьютер имел контроль над хранилищами с аналоговыми медиа. EditDroid использовал лазерные диски для хранения медиа, а MONTAGE использовал видеокассеты, но операционные принципы были одинаковые, и их можно назвать «аналогово-электронные» системы.

В конце 1980-х из-за преимуществ в технологиях компьютерной памяти стало возможным оцифровывать изображения напрямую в компьютерный жесткий диск. Это главная инновация, характеризующая AVID и Lightworks, которые можно описать как «цифровые электронные системы». Так как цифровые системы имели все – и изображение, и информацию о изображении, так сказать, «под одной крышей», – они были эффективнее, продуктивнее и удобнее, чем их аналоговые предшественники. И сами монтажеры могли быстро и эффективно оцифровывать фильм с видеокассет с материалом, а не отправлять пленку в профессиональные сервисы, чтобы там скопировали все на лазерные диски или множество VHS-кассет. Цифровые машины на ранних стадиях своего развития справедливо критиковались за то, что имели очень низкое качество изображения, в сравнении даже с тем же EditDroid, но по мере того, как в течение 1990-х память на жестких дисках становилась менее дорогостоящей, пропорционально росло и качество оцифрованного изображения.

Несмотря на все эти развивающиеся цифровые монтажные системы, к середине 1990-х мы оказались застрявшими в

электромеханической «переходной фазе», которая длилась дольше, чем я мог себе представить, когда начинал в 1968 году. В конце концов пластинки LP 331/3 уже были историей, компьютеры повсеместно вытеснили печатные машинки, а в монтажной мы все еще слушали клацанье Moviola. Поцарапанная пленка валялась по всему полу, а обрезки, кассеты, бобины, скотч и грязные карандаши заполняли всю монтажную. Я думаю, что осознание этой странной технологической пропасти было одной из самых сильных психологических предпосылок, двигавших электронный монтаж вперед. Было странно наблюдать работу на Moviola в последнее десятилетие XX века, как будто старую ручную печатную машинку UNDERWOOD загружали в космический Shuttle.

# Один с половиной «Английский пациент»



В 1995 году меня пригласили монтировать фильм Энтони Мингеллы по одноименной книге Майкла Ондатже «Английский пациент».

К этому времени многие проблемы, описанные выше, были уже решены или были на пути к решению. Производительность и скорость компьютеров непреклонно росла, а стоимость хранения информации падала. Несмотря на то что я еще не монтировал целиком фильм на компьютере, в 1994 году я уже срежиссировал и смонтировал четырехминутный видеоклип Линды Ронстадт и трехминутную пятислойную газетную сцену для фильма «Я люблю неприятности» (1994) на AVID. Я был поражен тем, как сильно все изменилось за пять лет.

Несмотря на наличие других предложений, я очень хотел попробовать цифровой монтаж, и «Английский пациент» с его скользящей временной структурой казался идеальным для той гибкости, которую давал AVID. Но продюсер фильма Сол Заенц всеми способами пытался уложиться в запланированный бюджет (например, все начальники цехов часть зарплаты получали процентами от сборов фильма). Аренда оборудования AVID увеличила бы затраты на лишние несколько тысяч долларов в неделю – хотя и давала потенциал экономии времени. Кроме того, «Английский пациент» снимали в Италии и Тунисе, и Сол был справедливо обеспокоен логистикой материала.

Энтони Мингелла, в свою очередь, смонтировал два предыдущих фильма по старинке, на пленке, и сомневался насчет перехода к компьютеру. С одной стороны, это было для него неизведанной территорией, с другой – несколько его друзей недавно уже получили неудачный опыт: были технические трудности, и сама система, кажется, располагала к вмешательству со стороны студии.

Поэтому было принято решение монтировать фильм «Английский пациент» привычным способом, на пленке 35 мм. Может, и правда, делать фильм в чужой стране и изучать новую систему одновременно было бы задачей со многими неизвестными...

В сентябре 1995 года на студии Cinecitta в Риме мы приступили к работе с традиционным раскладом: восьмитактовый КЕМ для меня и Steenbeck для моих ассистентов. У нас была компьютеризированная база данных, чтобы вести учет заметок и комментариев по каждому дублю и фото, и репрезентативные фотографии из каждой сцены на стене.

Но шесть недель спустя после начала съемок моя жена Эгги, которая как раз собиралась лететь в Рим, чтобы навестить меня, позвонила и сообщила, что у Уолтера (нашего сына) накануне случился приступ и ему диагностировали опухоль мозга. Я известил Энтони и Соула, мы обсудили сложившуюся ситуацию, насколько я ее понимал – Уолтер был в порядке, восстанавливаясь после приступа, но операция по удалению опухоли была назначена через две недели. Серьезность ситуации проявилась бы только после биопсии, взятой во время операции.

Я сказал Энтони и Солу, что на следующий день улечу домой и, скорее всего, буду отсутствовать как минимум восемь недель при лучшем раскладе и что они должны подумать о том, чтобы нанять другого монтажера на мое место. Но оба, и Сол, и Энтони, отказались рассматривать такую возможность и сказали не волноваться о фильме и сообщать им, как дела у Уолтера. На следующий же день я отбыл домой в Болинас, маленький городок к северу от Сан-Франциско.

Такого рода форс-мажор, к которому человек никогда не готов, сильно на тебя влияет. Какое-то магическое агентство организует дела так, что самое важное ярко выделяется, а все остальное отступает на беззвучный задний план. Горизонт планирования съеживается до того, что достижимо сегодня, максимум завтра. И фильм, который был моим

главным приоритетом еще сутки назад, теперь казался далекой загадочной точкой в телескопе. Тем не менее я осознавал ответственность перед людьми, которые доверились мне. Я должен был отсутствовать более двух месяцев, а съемки никто не собирался останавливать. Восеминедельная задержка в двадцатинедельном расписании очень сильно сказалась бы на графике.

К тому времени, как я приземлился в Сан-Франциско, стало ясно, что я предложу Солу и Энтони: если они действительно хотят, чтобы я продолжил монтаж фильма, мы должны установить AVID в сарае рядом с моим домом в Болинас и отправлять туда весь текущий материал после того, как команда его просмотрит. Я начну монтаж дома, поскольку должен быть рядом и помогать во время послеоперационного восстановления моему сыну. Это влекло бы за собой существенное увеличение затрат, не говоря уже о том, что монтажер будет находиться в 10 тысячах километров от съемочной площадки, но похоже, что другого решения не было. К чести Сола и Энтони, они приняли мое предложение без колебаний.

Операция Уолтера прошла по плану. Биопсия опухоли пришла неоднозначная, но он отказался от курса химиотерапии и провел несколько месяцев дома, во время первой сборки материала. В это время в нашей семье и родилась шутка: так как моя жена англичанка, то у нас дома был один с половиной «Английский пациент».

До того, как все это случилось, Уолтер преподавал скалолазание, и целью его восстановления стала возможность присоединиться к пациентам Доктора Денали (мы звали его Доктор Denial – Доктор Отрицание), победившим рак и планировавшим совершить восхождение на Аляске, на самый высокий пик Северной Америки. В июне следующего года он был одним из пятнадцати человек в команде, которая успешно поднялась на вершину. Потом он работал со мной на трех монтажных проектах в течение следующих пяти лет, и прогноз, слава богу, был хороший.

AVID, который представлял собой просто мощный персональный компьютер и мониторы, был быстро установлен в сарае возле моего дома, и отснятый материал начал прибывать из Италии. Сложно было поддерживать связь с моими ассистентами Дэном и Розмари в Риме и с режиссером, который снимал к этому моменту в удаленной части Туниса. Спасением и основным средством передачи информации (о

базах данных) и комментариев стала недавно появившаяся электронная почта.



И еще была загадка: как интегрировать час материала, который я уже смонтировал на пленке, в новую систему, при этом продвигаясь дальше по всем фронтам.

Я не знаю другого примера фильма, где этот переход от механики к электронике осуществлялся бы прямо во время съемок, но в данном случае этого требовали особые обстоятельства. Все прошло гладко только благодаря работе моих ассистентов – Эди Блеймана, Шона Каллена в Сан-Франциско и Дэниела Фаррела и Розмари Конте в Риме.

На видеокассетах все шестьдесят часов рабочего материала «Английского пациента» заполнили бы пару стеллажей книжного шкафа, и в какой-то момент Эдди начал оцифровывать их на жесткие диски, а я наконец снова приступил непосредственно к монтажу – ровно через два месяца после приступа Уолтера.

И вот я был дома со всем, о чем попросил. Но оставался вопрос, пойдет ли все так, как я надеялся. Как мой особый стиль монтажа, развитый на Moviola и KEM, себя поведет, к тому же когда передо мной была гора неотсмотренного материала.

Для начала мне понравилось, как легко AVID адаптировался к методу монтажа стоя. Я припоминаю, что с KEM понадобилось как минимум три человека, чтобы поднять эту тяжелую машину на укрепленные деревянные ящики. С AVID я просто разместил мониторы на верхнюю полку металлического складского стеллажа на уровне глаз и придвинул к нему недорогой архитекторский стол. Эта конструкция дала мне не только место для клавиатуры и мыши, но еще и возможность развернуть все восемь листов пометок и комментариев перед собой. То, чего я никогда не добился бы с механическими системами. По счастливому стечению обстоятельств восемь страниц заметок оказались пределом даже в самых сложных сценах на этом проекте.

Я был более чем встревожен, все-таки изображение было сильно сжато в сравнении с пленкой. Провел первые дни монтажа, работая с

плохим разрешением, и сомневался, правильно ли я поступил и стоит ли сейчас заново переводить материал в более высокое разрешение.

К счастью, на третий день, делая какую-то бумажную работу, я вдруг скользнул взглядом по стоп-кадру с Жюльет Бинош на мониторе. Это было очень красиво, как живопись в стиле импрессионистов, так что я стал ощущать себя более уверенно. «Это не сам фильм. Я работаю с импрессионистскими картинками на основе фильма».

Я подстраховался: справа от экрана висела доска с фотографиями каждой сцены (отобранные дубли), снятыми непосредственно с пленки. Эти фотографии служили постоянным напоминанием истинной ценности изображения.

Оказалось, что применение моей старой системы монтажа «в реальном времени» (т. е. выбор ключевого фрейма дубля, отмеченного «на лету», в то время как пленка демонстрируется со скоростью 24 кадра в секунду), здесь, на AVID, гораздо проще, чем на KEM или Moviola. После первой попытки снова выбрать точку выхода, AVID сообщал, на сколько фреймов я опоздал по сравнению с первым, или, наоборот, поторопился, или попал именно в тот же самый фрейм. Это было чрезвычайно полезно, так как моментально давало оценку моим ощущениям: удалась ли вторая попытка. Например, я почувствовал, что сделал склейку немного раньше, чем нужно было, а взгляд на дисплей сообщал мне, что это было на три фрейма раньше, чем нужно. И таким образом я знал, как ощущаются «на три фрейма раньше». Это делало последующие попытки намного легче и точнее. Такой метод хорошо помогает в поиске правильного ритма каждого конкретного фильма.

Я также обнаружил, что и другие монтажные привычки легко перенеслись на AVID. Например, делать первую сборку сцены без звука. С KEM или Moviola я мог легко сделать беззвучную сборку сцены (на самом деле одной из причин, чтобы не использовать звук, была потребность сделать первую сборку как можно быстрее), но потом требовалось еще несколько часов, чтобы найти подходящий звуковые дорожки и подставить его к изображению по таймкоду. В AVID звук сразу синхронизирован с изображением, и ты можешь выбрать, слышать звук или нет, одним нажатием кнопки.

Я не хочу рисовать радужных картин: проблемы, конечно, были. Некоторые из них тривиальные, а некоторые более серьезные. Как бы

то ни было, преимущества системы AVID перевешивали недостатки. Я чувствовал себя комфортно, уверенно и был воодушевлен работой в новых условиях. Даже на ранних стадиях AVID практически удвоил объем, который я мог обрабатывать каждую неделю. С помощью моего ассистента Пэта Джексона, за первые восемь недель мы смогли нагнать вынужденное отставание в графике фильма. Всего спустя три недели после окончания съемок мы имели на руках первую сборку «Английского пациента» на четыре с половиной часа. Это не было бы возможным с механическим монтажом и, конечно, не могло бы уместиться у кого-то дома. Только хотя бы за одно это я бесконечно благодарен появлению цифрового монтажа.

Отмечу, что после турбулентностей и неопределенностей, с которыми приходилось иметь дело в этот период, «Английский пациент» выиграл девять «Оскаров» и один из них за монтаж. На самом деле это был первый фильм, смонтированный в цифровом формате, который взял «Оскар» за монтаж<sup>[25]</sup>.

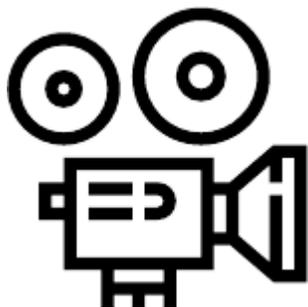


Преимущества цифрового монтажа могут дать пьянящее чувство свободы, особенно тем, кто на протяжении многих лет ковырялся со срезками и крутил бобины.

Но это чувство свободы может быть обманчивым. Как и при работе с любым инструментом, у использования цифрового монтажа есть плюсы и минусы, и самые восхваляемые характеристики имеют скрытые темные стороны, которые могут навредить, если вы с ними не знакомы.

Позвольте мне объяснить, что я имею в виду, на нескольких примерах.

# Цифровой монтаж: «быстрее. Быстрее! Быстрее?»



Технологии никогда не были решающим фактором в вопросе скорости творческого процесса. Важнее было, что ты хочешь сказать и как ты хочешь это сказать. Сто пятьдесят лет назад Бальзак написал восемьдесят классических романов за двадцать лет, пользуясь только пером и чернилами. Кто среди наших современных писателей, печатающих на своем ноутбуке, сегодня может хотя бы приблизиться к такому результату? В 1930 году Жан Ренуар за три недели создал коммерчески успешный фильм «Ребенку дают слабительное» – от замысла до финального продукта. А Куросава в начале своей карьеры самостоятельно режиссировал и монтировал свои фильмы и уже через два дня после съемок имел на руках черновой монтаж.

Вместо «скорости» цифровые системы было бы честнее продвигать за «возросшие возможности». Они позволяют быть более гибкими в работе и отложить момент принятия окончательного решения. Это может иметь творческие преимущества, но может завести в тупик.

В 1930-е годы, когда кинокамера весила полтонны, приходилось очень тщательно планировать каждый кадр. С легкими камерами и жестким диском для записи отснятого вы можете менять свое решение вплоть до последнего момента. Идет ли процесс быстрее за счет этого? Не обязательно. Уровень сложности тоже увеличивается, и это съедает выигранное время. Стал ли результат лучше? Спорно.



Наивысшей точкой достижений американской киноиндустрии по многим показателям все еще считается 1939 год.

Использование правильной технологии, соответствующей конкретным задачам проекта, в нужный момент позволяет восстановить баланс между планированием и спонтанностью – несущей конструкцией и соблазнительным фасадом.

Много лет назад я видел рекламу дизайнерского бюро, в которой демонстрировалась двухуровневая квартира на Парк-Авеню. На переднем плане в этой квартире стоял прекрасный рояль Steinway Grand. Текст под рекламой предлагал «представить музыку, которую Бетховен написал бы, если бы жил здесь!».

Материальность Moviola определенно отпугнула бы создателей этой рекламы, а цифровая монтажная заставила бы аплодировать. Но так ли плоха материальность? Какую именно музыку Бетховен написал бы в той квартире? И что бы подумали эти дизайнеры интерьеров про скульптурную мастерскую Родена? Творческое рабочее пространство во многом вопрос баланса: комфортное, но не слишком; организованное, но не слишком. Монтажная комната может быть местом концентрации творческого и политического напряжения, и одно из скрытых преимуществ пленочного монтажа было в том, что приходилось физически много двигаться – особенно в сравнении со статичной работой за компьютером. Это помогало сбросить лишнее напряжение.

Мне очень часто задают вопрос: «А что, фильмы становятся быстрее?» Ведь цифра увеличила количество склеек и скорость монтажа. Ну, отчасти это правда, в цифровом формате монтировать действительно проще, не надо отрезать нужный кусок вручную и потом возиться со срезками.



Монтажный темпоритм действительно растет, и это стало общей тенденцией последних пятидесяти лет.

На это повлияли в том числе и телевизионные рекламные ролики, которые помогли привыкнуть к визуальной краткости, разработанной специально, чтобы вместить больше информации в дорогие временные слоты, привлечь внимание и задержать его в обстановке, где и так много конкуренции за это внимание.

Фильм «Сансет бульвар» 1950 года, например, имеет частоту в восемьдесят пять склеек в первые двадцать минут фильма, что типично для того времени и составляет примерно половину средней частоты сегодняшних фильмов. Первые 20 минут фильма «Шестое чувство», снятого в 1999 году, содержат ровно вдвое больше склеек – 170. А последние 20 минут «Бойцовского клуба» 1999 года содержат почти вдвое больше этого – 375.

Тем не менее есть и исключения из этого исторического тренда: «Третий человек», вышедший в 1949 году, имеет красивый и весьма точный скоростной стиль в 225 склеек в первые двадцать минут. Такой темпоритм подходит для этого фильма, который был специально написан и срежиссирован так живо. Разные музыкальные произведения написаны, чтобы быть сыгранными быстро или размеренно, также разная скорость повествования подходит для «Сансет бульвара» и для «Третьего человека». Не существует «правильной» или «неправильной» скорости. Проблемы появляются, когда вы имеете на руках что-то, что написано как *largo*, а сыграно – *prestissimo*, или наоборот.

Часть вины за ускорение общего темпоритма фильмов можно переложить на цифровой монтаж. Я слышал режиссеров, которые разочарованы тем, что увидели на большом экране, после того как первый раз столкнулись с цифровым монтажом. Они чувствовали, что фильм как будто «мелко порублен», хотя на маленьком экране в монтажной это смотрелось нормально. Этим режиссерам приходилось возвращаться в монтажную и все перемонтировать. Они чувствовали, будто их предали, и винили во всем «цифру», хотя, скорее всего, это была адаптация к новой технике.

Размер изображения – это важный вопрос, который, впрочем, не связан напрямую с цифровым монтажом. Как справиться с несоответствием между маленьким экраном в монтажной (что на Moviola, КЕМ или Adobe Premiere или AVID) и огромным изображением, которое будет демонстрироваться в кинотеатрах? Это

как разница между тем, чтобы рисовать миниатюру или фреску. С маленьким экраном ваш глаз может охватить все разом, тогда как на большом экране за один раз глаз может выхватывать только какие-то определенные секции. Так вы привыкаете *смотреть на* маленький экран, когда нужно смотреть, *погружаясь, в* большой. И неизбежно, просматривая все изображение целиком на маленьком экране, вы будете резать кадр раньше, чем сделали бы это на большом.

С фильмами, которые идут в кинотеатрах, особенно с теми, где зритель полностью вовлечен в действие, экран – это не поверхность, это волшебное окно, своего рода увеличительное стекло, через которое все ваше тело проходит и становится включенным в действие с героями на экране. Если вам действительно нравится фильм, то вы не отдаете себе отчета, что сидите в кинозале и смотрите фильм. Ваши реакции очень отличаются от того, как если бы вы смотрели то же самое на экране телевизора. Телевидение или экран компьютера – это *смотри-на* медиа, тогда как кино – это *смотри-внутри* медиа. Получается, будто «глаз отскакивает» от экрана телевизора или компьютера. Так как при монтаже вы смотрите все на компьютерных мониторах, нужно каким-то образом себя убедить, что это экран в кинотеатре.

Одна из функций музыкальных клипов и рекламы – привлечение и удержание вашего внимания, пока вы смотрите, как правило, на маленьком экране и на каком-то отдалении от него в течение короткого времени. Визуальная конкуренция вокруг большая: свет включен, телефон рядом и могут в любой момент прийти сообщения или позвонить. Задача – впихнуть *все* в этот маленький экран, чтобы завоевать ваше внимание. Поскольку угол изображения на маленьком экране по сравнению с большим в кинотеатре гораздо меньше, все должно происходить быстрее. Поэтому в ход идут все доступные приемы: частые склейки, **джамп-каты**, **перебивки**, **косые склейки** и т. д.



В кинотеатре совершенно другая эстетика: экран огромный, звук громкий, в идеале ничто не отвлекает, вы зашли туда осознанно и как минимум на полтора-два часа.

Вы не можете нажать на паузу. И в связи с этим фильм для кинотеатра должен монтироваться по-другому, нежели телевизионный фильм или реклама. Что можно сделать с этой проблемой?

Во-первых, помните, что глаз схватывает большую картинку иначе, чем маленькую, с другой скоростью и иной детализацией.

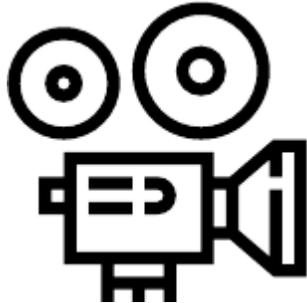
Во-вторых, устраивайте рабочие показы промежуточных версий на большом экране столько раз, сколько может себе позволить ваш продакшн.

И в-третьих, и это мое персональное решение, можно вырезать из бумаги двух человечков и поместить их по обеим сторонам от монитора. Сделать их нужно примерно таких размеров, чтобы они были пропорциональны размерам реального человека по отношению к размерам экрана в кинозале, когда фильм в итоге будут показывать в кинотеатре. Так, если я смотрю на 22-дюймовый монитор, я сделаю своих человечков 12 сантиметров высотой. Если приложить немного воображения, то этот монитор будет восприниматься как экран десять метров в ширину. В общем-то мне нравится такое решение, потому что оно простое. Это не займет у вас много сил и времени, но станет полезным в решении некоторых проблем еще до их появления.



Экран с бумажными человечками в монтажной Уолтера Мёрча на фильме «Земля будущего».

# Целлулоидные джунгли



Вне зависимости от того, какую монтажную систему вы используете, вы каждый раз будете сталкиваться с астрономическим числом возможных версий. Когда эти числа были физически представлены тоннами реальной пленки, вы инстинктивно понимали, что должен быть план и нужно самоорганизоваться. Разглядывать гору из сотен тысяч километров пленки материала – это как вглядываться в джунгли Амазонки. Кто пойдет туда без карты и соответствующего снаряжения?

Один из подводных камней цифрового монтажа – это то, что эти амазонские джунгли искусственно превратились в видеоигру без очевидных последствий. Если ты проигрываешь, то просто начинаешь игру заново. И никакой пленки по-настоящему никто не касается. Но это не значит, что реальная Амазонка не скрывается за виртуальной, и ты можешь в ней легко затеряться.



Всегда должно быть планирование, ведь ваше время на монтаж ограничено. Вы никогда не сможете испробовать все возможные вариации, поэтому должна быть карта.

И человеческая память имеет свои границы, а значит, необходимо делать детальные заметки.

Тесею нужен был клубок ниток, чтобы выбраться из лабиринта Минотавра. Без плана, без карты, без нити монтаж фильма становится метанием, сбившимися в кучу кадрами и звуками. Эти сочетания

могут давать временный эффект, но они не будут иметь долгосрочного резонанса с фильмом как целым.

Парадоксально, но еще одно скрытое преимущество монтажа на пленке было в том, что вес и объем ее вынуждал монтажера воспринимать вещи серьезно и все планировать заранее, перед тем как приступить к работе. Каждый монтажера сам разрабатывал определенные стратегии и защитные механизмы.

Для меня это форма «обратной раскадровки», которую я разработал для наглядного структурирования сцен. Все, кто вырос, монтируя на пленке, придумывал свой способ, как справиться с непроходимыми джунглями материала, и многие из этих стратегий можно адаптировать к новому цифровому миру.

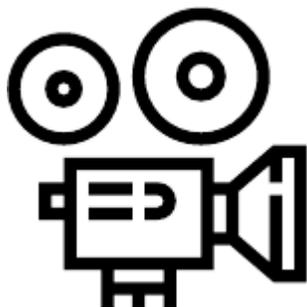
Помимо таблиц со знаковыми кадрами из каждой сцены, я делаю табло с карточками с кратким описанием каждой сцены. Этот процесс подготовки похож на домашку в начальной школе, бумажки разных цветов и форм, ножницы и фломастеры. Я обычно думаю, какие ассоциации или эмоции у меня вызывает та или иная сцена или вся нить повествования в данном конкретном фильме, и присваиваю определенный цвет, а затем пишу несколько слов, чтобы описать происходящее в сцене. Чем больше сцена, тем больше ее карточка, чтобы это было сразу видно. А когда нужно обозначить важные поворотные моменты в истории, я поворачиваю карточку на 45 градусов, и получается ромб. Если бы все карточки были белыми и одинаковыми, то приходилось бы подходить каждый раз и вчитываться, чтобы сделать какие-то выводы. Такая система не только очень наглядная, она позволяет увидеть какие-то перекосы в структуре как на больших отрезках, так и в мелких деталях. Когда мы с режиссером работали над фильмом «Английский пациент», то заметили, что сцены в пустыне (обозначенные красными карточками) и сцены в госпитале (обозначенные синими) распределялись неравномерно, захлестывая синей или красной волной всю таблицу. Это помогло выстроить гармоничную структуру фильма.

Мне нравится приходить утром в монтажную и даже до включения монитора видеть схему картины перед глазами и «мариноваться» в соке из разных цветов и форм. Так приходят самые интересные идеи и необычные монтажные решения.



Уолтер Мёрч в монтажной на фильме «Тетро», позади него таблица с карточками и экран с бумажными человечками.

# Прошлое, настоящее и возможное будущее монтажа



Когда в Великобритании заработал регулярный почтовый сервис и Королевскую почту начали перевозить поездами (примерно с 1840 года), хлынул нескончаемый поток писем от всех, кто мог их написать, всем тем, кто мог их прочитать. Люди легко набрасывали двадцатистраничные письма три раза в неделю нескольким адресатам подряд, не столько потому, что им необходимо было сообщить друг другу что-то конкретное, а скорее от опьянения самой возможностью и осознания, что это бесперебойно доставят через всю страну в считанные дни. А ведь еще недавно почту доставляли лошадьми и повозками, что занимало несколько недель.

Нечто подобное сейчас происходит с интернетом. На самом деле любой технологический прорыв порождает волну исследовательского интереса, который может быть удовлетворен только по мере освоения. Какое-то время *то, что* сообщается, менее важно, чем *то, какими средствами* это передается. Неизбежно новая технология ассимилируется, и контекст отвоевывает свое первенство. Мы пока где-то на середине этого пути с компьютерным монтажом, он все еще развивается. Но при этом мы сильно продвинулись за очень короткое время.

Когда я писал первое издание этой книги в 1993 году, мне казалось, что мы не узнаем, где находимся, пока не пройдем четыре важных отметки:

1) хранилища данных станут более эффективными по соотношению цены и емкости, и мы сможем хранить как минимум от сорока до сотни часов изображения высокого разрешения с постоянным доступом монтажной системы;

2) цена полностью функционирующей системы, способной монтировать полнометражный фильм, упадет ниже ста тысяч долларов;

3) будет создан универсальный стандарт, позволяющий оперировать между всеми техническими областями, в которых обрабатываются изображение и звук;

4) пленка 35 мм не будет демонстрироваться в кинотеатрах, а будет вытеснена цифровым форматом проекции, которая будет по качеству воспроизведения такая же или даже лучше, чем 35 мм.

*К 2001 году, когда я готовил второе издание этой книги, все эти отметки были пройдены, хотя на цифровую проекцию мы перешли только частично, но сопутствующие изменения уже были ощутимы.*

А с 1997 года стал доступен формат OMF (Open Media Framework), который позволяет изображению и звуку «разговаривать» друг с другом. Это позволило нам при работе над фильмом «Талантливый мистер Рипли» все, что я сделал в AVID с восемью звуковыми дорожками, выгрузить в Protools и свести. В результате все склейки звука, переходы, затухания и прочее были перенесены в точности, и звук был доведен до совершенства. До появления OMF весь звук должен был перезаписываться в реальном времени, и потом монтажеры звука воссоздавали все склейки, переходы и затухания, которые были сделаны в монтажной программе. Таким образом, заново изобретая колесо.

Последствия четвертого преобразования, возможно, самые глубокие. Пленка 35 мм была материальной основой и метафорическим фундаментом всей структуры, на которой был построен кинематограф. Неизбежное исчезновение пленки и ее замена более мощной, гибкой, но иллюзорной нитью пикселей поднимает серию технических и художественных вопросов, которые еще предстоит решить.

Если попробовать вообразить *будущее кино* с развитием сегодняшних технологий, то можно нарисовать следующую картину. Звукорежиссеры всегда мыслили, как я бы назвал это, и

в вертикальном, и в горизонтальном измерениях одновременно. Звукорежиссер естественным образом двигается вперед сквозь фильм в «горизонтальном» времени – за одним звуком следует другой. Но он также должен думать вертикально, о том, «какие звуки происходят одновременно». Возможно, например, на заднем плане звук шоссе и вместе с тем поют птицы, самолет пролетает над головой, идут пешеходы и так далее.



Каждый из этих звуков – это отдельный звуковой слой, и красота работы звукорежиссера, как и композитора, в том, чтобы создавать и соединять множественные измерения в искусную вышивку звуков.

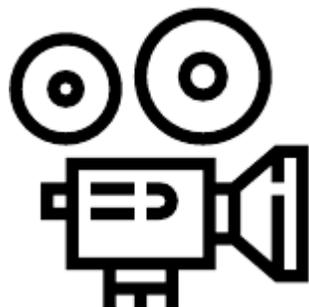
До этого момента монтажеры мыслили почти исключительно в горизонтальном направлении. Вопрос, на который необходимо было найти ответ, был простым: «Что дальше?» Как вы могли заметить из моих математических расчетов, это достаточно сложно: существует огромное число вариантов в конструкции фильма. В будущем это число станет еще более космическим, потому что киномонтажеры должны будут думать в том числе и вертикально, иначе говоря, о том, что они смогут смонтировать внутри кадра?

Визуальные эффекты стали более утонченными и незаметными. Это позволяет режиссеру и монтажерже сказать: «Мне не очень нравится это небо» или «Я думаю, здесь должна быть зима, поэтому давайте избавимся от всех листьев в этом кадре». Компьютеры, которые хороши в манипулировании в горизонтальном измерении **секвенции**, будут оперировать и визуальными эффектами, которые накладываются в вертикальном измерении. Возникнут некоторые непредвиденные последствия: может ли один монтажерже на самом деле это контролировать? Или работа будет разделена между двумя командами, «вертикальной» командой и «горизонтальной» командой?

В старые времена, если ты хотел сделать спецэффект, например, заменить голубое небо каким-то другим цветом, нужно было использовать специальную пленку Vista-Vision или 70-миллиметровую пленку, чтобы получить негатив большого формата, чтобы зерно от множества репринтов не было видно. И оператору приходилось ставить освещение в сцене так, чтобы кабели по возможности не были

видны. Теперь из-за точности цифровой репродукции ничто из этого не вызывает беспокойства. С визуальными эффектами, наоборот, нужно делать эти провода большими и ярко раскрашенными, потому что так их легче увидеть и затем убрать на постпродакшне. В итоге все прогнозируемые разработки движутся в одном направлении, в сторону наиболее интегрированного цифрового кино.

# Gesamt-Kunst kino – универсальное произведение кино



Давайте представим, что мы перенеслись на сто лет назад, в декабрь 1899 года, и стали свидетелями премьеры новой оперы Вагнера «Тангейзер» в Метрополитен-опера в Нью-Йорке. Мы могли бы остановить джентльмена в котелке, выходящего из театра, и расспросить его. Возможно, мы прошли бы с ним по Бродвею и вместе рассуждали бы об искусстве и надвигающемся двадцатом столетии. Что насчет великолепной постановки, которую он только что увидел? По-настоящему невероятно! И, возможно, это будущее оперы как искусства. Здесь всецело проявилась концепция Рихарда Вагнера Gesamtkunstwerk – универсальное произведение искусства – предельное слияние музыки, драматического искусства и изображения. А какие чудеса публика увидит еще через 100 лет?

Пока он останавливается, раздумывая над этим вопросом, мы можем рассмотреть толпу людей в магазине за ним, в основном мужчин, в основном молодых иммигрантов, с головой погруженных в какой-то механизм. Их руки вращают рукоятку этой машины, находясь в состоянии, подобном трансу. По счастливой случайности мы остановились перед развлекательным пассажем, люди внутри управляют кинетоскопом и смотрят там изображения раздевающихся молодых дам снова и снова.

Наш друг взволнованно предвкушает век высокой культуры и оперного триумфа, который потеснит бледную культуру и оперу девятнадцатого века, а мы – путешественники во времени – знаем

правду и с трудом скрываем улыбку. Представьте нашего нового знакомого, который испытает изумление и отвращение одновременно, если сказать ему, что вот это шумное и оскорбительное устройство позади него вскоре трансформируется в доминантную форму искусства двадцатого века и тоже будет по-своему воплощать концепцию Gesamtkunstwerk. И хотя его любимая опера еще будет исполняться в 1999 году, но это будут реконструкции постановок по канонам XIX века. Опера сохранится как застывший янтарь или западная версия японского театра кабуки. Конечно, мы не станем его разочаровывать своими откровениями.

Следом можно перенестись в декабрь 1999 года тоже в Нью-Йорке. Фильм «История игрушек 2» недавно стартовал в кинотеатрах, и очереди за билетами не стали короче, а на Таймс-сквер даже стали длиннее. Проходя мимо афиши, мы узнаем почему: «История игрушек 2» демонстрируется в цифровом формате. Он сделан без пленки.

Перфорированная пленка, которая служила нашим друзьям в развлекательном пассаже в 1899 году и захватывающим кинематографическим мечтам двадцатого века, сквозь приход звука, цвета, широкого экрана, формата 3D и объемного звука Dolby Stereo, – материальный медиум, который нес в себе все эти изобретения и не жаловался, к концу столетия вот-вот снимет свой груз и ускользнет. Через несколько лет пленка станет исторической диковиной, как пергамент или папирус.

Это то, о чем стоит беспокоиться?

Для сравнения, первая Библия Гутенберга была напечатана на пергаменте – красивой и тактильной субстанции из кожи, но по-настоящему печать стала развиваться с распространением бумаги, которая была дешевле и проще в производстве. Способ книгопечатания Гутенберга с подвижными литерами превзошел сам медиум, использовавшийся для печати книг. Цифровое изображение по отношению к пленке почти наверняка проявит себя как бумага по отношению к пергаменту. Но можно уверенно заявить, что, несмотря на то что пленка может потускнеть и выцвести, всегда останутся картины, которые движутся. Прорыв, с которого начался путь к кинематографу, сделал Джозеф Плато, изобретший стробоскоп в 1830-х годах. Это стало таким же значимым открытием, как и изобретение Гутенбергом книгопечатания в 1450-х годах.

Как бы ни было непривычно видеть цифровую проекцию изображения, более четкую, чем 35-миллиметровая пленка, без единой царапины, пылинки или искажения, которые поражают даже самую безупречную пленку, правда в том, что за пятнадцать лет киноиндустрия неуклонно выворачивала цифру наизнанку. Возможности цифровых визуальных эффектов, конечно, были уже хорошо знакомы до их триумфа в фильмах «Парк Юрского периода», «Титаник» или «Аватар». Но приход цифровой проекции станет триггером окончательной капитуляции пленочно-механически-аналогового кино – наследия девятнадцатого века.

Как только цифровая проекция отвоевала позиции, кинолабораториям, таким как Technicolor, стало сложно держаться на плаву, так как большинство их доходов поступало от массовых заказов кинокопий для кинотеатров, иногда доходивших до 15 миллионов метров пленки на один фильм. Да и для самих съемок пленка стала использоваться все реже и реже. Летом 2000 года Джордж Лукас распрощался с пленкой насовсем и снял очередной фильм «Звездные войны», используя цифровую камеру высокого разрешения Sony. Весь технический процесс кинопроизводства стал цифровым от начала и до конца, и вся техническая инфраструктура стала развиваться с небывалой скоростью. Некоторые из последствий этих трансформаций мы можем предвидеть, некоторые же непредсказуемы.

Конечно, появятся чудеса, которые компенсируют нам потерю пленки. Границы между видео, компьютерами и кино окончательно исчезнут, и появятся цифровые существа (возможно, даже цифровые актеры), и «Парк Юрского периода» 1993 года будет смотреться как «Кинг-Конг» 1933 года. И конечно, канал 638 будет живой трансляцией с Луны вида планеты Земля в изумительных деталях, занимая всю жидкокристаллическую стену вашей медиаконнаты.



Что насчет *КИНО* – ритуала смотреть движущиеся картинки в театральной обстановке? Каким *КИНО* будет в 2099 году?

Эта цифровая революция, так токсично пьянящая нас сейчас, трансформирует ли *КИНО* во что-то неузнаваемое для нас сегодняшних, к лучшему или худшему?

Станет ли кино к 2099 году таким же законсервированным, как опера двадцатого века? Возможно, наряженные в смокинги люди придут на показ в честь 160-летнего юбилея «Касабланки», улучшенной каким-то технологическим правнуком сегодняшнего цифрового волшебника.

Или, возможно, кино исчезнет совершенно. Произойдет какой-нибудь технико-социальный переворот, невообразимый для нас, как кинетоскоп в пассаже развлечений в 1899 году. Параллели между иммигрантами, крутящими рукоятки, и вашими подростками, запертыми в комнате с компьютерной игрой, поражают.

Конечно, мы знаем, что глупо даже пытаться ответить на эти вопросы.

Давайте доведем вопрос до абсолюта и представим еще одно изобретение. Как будто появится черный ящик, который может напрямую трансформировать мысли одного человека в смотримую кинематографическую реальность. Вы прикрепляете электроды к нескольким определенным точкам на черепе и просто *думаете* «фильм», и он появляется.

И поскольку мы уже путешествуем во времени, давайте представим это гипотетическое изобретение как Фаустовскую сделку с режиссерами будущего (2099 год). Если такой черный ящик будет предложен вам каким-то мистическим персонажем в плаще в обмен на вашу бессмертную душу, вы согласитесь?

Есть режиссеры, мои близкие друзья, которые согласятся и даже ухватятся за такое предложение. Ими движет желание увидеть их собственную версию на экране в максимально чистой форме. Они принимают существующие сегодня коллаборации в кинопроизводстве как необходимое зло, ради того чтобы достичь собственного видения. Альфред Хичкок, я предполагаю, был бы одним из таких режиссеров, по крайней мере, так можно судить по его описанию творческого процесса: «Фильм уже создан в моей голове еще до того, как начнутся съемки». Стоит ли это того, чтобы отдавать нашу бессмертную душу? Поживем – увидим. Сегодня искусственный интеллект развивается с каждым днем и очень скоро разрушит все мыслимые барьеры. Кино и человек станут трансформируемы? Студия Pixar – явно ступенька на пути к этому. Каждый пиксель в анимационных фильмах Pixar был кем-то придуман и воплощен.

Режиссеры, которые откажутся от такого предложения, наиболее заинтересованы в *творческом процессе* создания кино и хотят как можно скорее увидеть волшебство, *рождающееся* из этого процесса. Фрэнсис Форд Коппола красочно описывал свою роль так: «Режиссер – это шпрыхштальмейстер в таком цирке, который изобретает себя сам прямо на ходу».



Такой подход можно сравнить со снежинкой, с ее величественной красотой и спонтанностью.

Когда снежинка формируется, сильно охлажденные молекулы  $H_2O$  кристаллизуются быстрее, чем структура воды может справиться, и совершенно случайно получаются резные кружева снежинки. Эта случайность как раз то, почему не может быть двух одинаковых снежинок.

Цифровые технологии – это удобный механизм для спонтанности: ты можешь просто схватить iPhone или что окажется под рукой и начать снимать. Теперь можно сделать полноценный короткометражный фильм за один день. Написать, снять, смонтировать и сделать звук – все. В этом процессе ваши замыслы кристаллизуются быстрее, чем могут быть организованы все элементы. Но чтобы добиться спонтанности, нужно пожертвовать контролем – например, вы не сможете контролировать погоду во время революции. Это уже *происходит*. Это примета большого искусства – чувство (не обязательно верное), что это свежо, что это происходит прямо сейчас и никто это не контролирует.

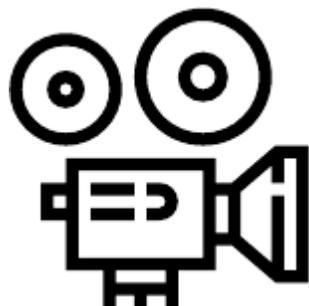
Тем не менее шестиугольная природа молекул  $H_2O$  проявляется сквозь любые вариации – вот почему все снежинки, несмотря на филигранную случайность, имеют шесть лучей. Если бы молекулы в снежинках располагали неограниченным временем, чтобы организоваться, то они бы плотно сгруппировались и выглядели как одинаковые шестиугольные плитки в ванной.

Вопрос, который стоит перед каждым, кто делает кино в этот цифровой переходный век, – куда ты себя поместишь на этом спектре между контролем и спонтанностью. Каждый примет свое решение, и оно будет различаться от фильма к фильму.

Предположу, что кино будет с нами и через сто лет. Другое, конечно же, но все еще кино. Его выживание будет питаться волшебной потребностью человечества в историях, и его развитие определится технической революцией, которая уже грядет. Возможно, мы сейчас в самом начале чего-то великого. И у нас впереди еще несколько прекрасных столетий, если мы будем осторожны.

Но кто знает? Давайте вернемся к этому снова в 2099 году и еще раз обсудим.

# Уолтер Мёрч



Родился в 1943 году в Нью-Йорке. В 1965 году получил степень бакалавра гуманитарных наук в Университете Джона Хопкинса, а затем ученую степень в Университете Южной Калифорнии на отделении Кино и Телевидения. Его карьера в кино началась в 1969 году с фильма Фрэнсиса Форда Копполы «Люди дождя». В последующие годы он работал над такими фильмами, как «ТНХ-1138», «Крестный отец 1, 2, 3», «Американские граффити», «Разговор», «Апокалипсис сегодня», «Английский пациент», «Талантливый мистер Рипли», «Холодная гора», «Привидение» и многими другими с такими режиссерами, как Джордж Лукас, Фред Циннеман, Филип Кауфман, Энтони Мингелла, Кэтрин Бигелоу, Сэм Мендес, Брэд Берд и Джерри Цукер.

Технические и художественные эксперименты Уолтера Мёрча в работе над звуком и монтажом в кино широко признаны в киноиндустрии. Фильм «Апокалипсис сегодня» не только получил «Золотую пальмовую ветвь» на Каннском фестивале, но и первый в истории «Оскар» за саунддизайн фильма, и стал первым фильмом в кинотеатрах со стандартом звука 5.1, что со временем стало нормой кинопроекции. Уолтер Мёрч был номинирован на премию «Оскар» девять раз (шесть номинаций за монтаж и три за звук) и получил три премии «Оскар»: одну за звук в фильме «Апокалипсис сегодня» и две за звук и монтаж в фильме «Английский пациент». Хотя в истории Американской киноакадемии это был первый случай двойной награды, но Уолтер Мёрч уже получал двойную награду ВАФТА за звук и монтаж в фильме «Разговор» в 1974 году.

Уолтер Мёрч также работал на документальных картинах: «Страсти по частицам» (2013) про поиск бозона Хиггса, который получил награду Грирсона и медаль Стивена Хокинга, и фильм «Переворот 53» (2019), независимый документальный проект про западное вмешательство в политику Ирана в 1953 году.



Вклад Уолтера Мёрча в историю и реставрацию кино включает работу по синхронизации первого экспериментального звукового фильма Эдисона-Диксона 1894 года, восстановление «режиссерской версии» фильма Орсона Уэллса «Печать зла» и расширенную версию фильма «Апокалипсис сегодня» в 2001 году.

В 1985 году Уолтер Мёрч как режиссер и сценарист (в соавторстве с Гиллом Деннисом) выпустил фильм «Возвращение в страну Оз» на студии Дисней. Фильм был номинирован на премию «Оскар» за лучшие спецэффекты.

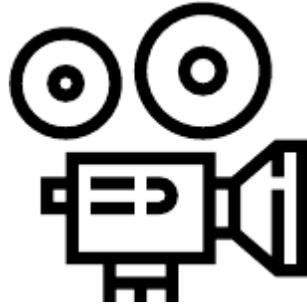
В 1995 году Уолтер Мёрч опубликовал книгу *In the Blink of an Eye*, которая была переведена на многие языки, включая японский, итальянский, французский, испанский, венгерский, китайский, иврит, немецкий, персидский и теперь русский. Он также стал героем книг *Behind the Seen* Чарльза Коппельмана и «Разговор» Майкла Ондатже.

В 2012 году Уолтер Мёрч перевел на английский рассказы итальянского писателя Курцио Малапарте и стал героем и соавтором книги Лоуренса Вешлера о планетарной астрономии.

Уолтер Мёрч получил почетные докторские степени от Университета искусств и дизайна им. Эмили Карр, Университета Саутгемптон Солент и Университета Хартфордшира.

Уолтер и Эгги Мёрч женаты с 1965 года. У них четверо детей и трое внуков.

# Глоссарий



**Бобина** (франц. **bobine** – катушка) – катушка, на которую наматывается киноплёнка для зарядки киносъёмочного или кинопроекторного аппарата. Некоторые кинокамеры имеют съёмную кассетную часть, куда помещается бобина с киноплёнкой, что обеспечивает быструю перезарядку аппарата во время съёмки. Бобиной называется также катушка для намотки магнитной плёнки, используемой в устройствах записи и воспроизведения звука.

**Гильотинный склеечный пресс** – устройство для стыкового склеивания киноплёнки с помощью клейкой ленты.

**Джамп-кат** (англ. **Jump cut**) – вид монтажной склейки, при которой два последовательных кадра одного и того же объекта снимаются с позиций камеры, незначительно отличающейся от позиции на предыдущем кадре, или вовсе с точно такого же ракурса.

**Дубль** – варианты съёмки одного и того же кадра с незначительными изменениями: актерской игры, поправками грима или костюма, незначительная смены угла съёмки, или освещения, или движения камеры (при значительных изменениях это не дубль, а новый кадр).

**Звуковые слои (stems)** – основные категории звуков в современном кино. Обычно выделяют диалоги, фоновые шумы (улица, атмосфера ресторана, дождь и т. д.), фоли (синхронные шумы, записанные в специальной студии артистами шумового озвучания, – шаги, одежда, удары и т. д.), специальные эффекты (машины, выстрелы, синтезированные звуки и т. д.), музыка.

**Звукооператор** – участник съемочной группы, входящий в состав звукового цеха, осуществляет запись звука на площадке, отслеживает уровни звука фоновых шумов и диалогов.

**Исходники** – отснятый материал, нетронутый при монтаже.

**Кадр (кинокадр)** – фрагмент киноряда, отдельное изображение или отрезок киноплёнки. Монтажный кадр, монтажный план – отрезок киноплёнки или часть записи между двумя монтажными склейками или от момента пуска камеры до ее остановки. Монтажный кадр является основной производственной единицей кинофильма и содержит определенный смысловой отрезок (момент действия).

**Кинотеатральные фильмы** – полнометражные фильмы, сделанные для проката в кинотеатрах (а не для показа только на ТВ, после проката могут быть показаны на ТВ и интернет-платформах).

**Контрапункт** (звукозрительный или аудиовизуальный) – несовпадение изображения и сопровождающего звука, сделанное намерено. В создании контрапункта могут участвовать такие звуковые элементы, как музыка, шумы, речь или тишина.

**Косая склейка** (англ. **L-cut**, **J-cut**) – разновидность монтажного перехода в кинематографе и (главным образом) на телевидении, подразумевающая несовпадение моментов склейки изображения и фонограммы.

**Крупность съемки** – «крупность» изображения, пойманная объективом. Деление планов по крупности обычно определяется относительно человека, даже если в кадре неодушевленные предметы. Различают дальний, общий (ростовой), средний, крупный и детальный планы.

**Мастер-план** – непрерывный съемочный план всей сцены или ее значительной части. Служит для фиксации всей сцены и подстраховки при монтаже фильма. Этот план может быть сделан на единственном, непрерывном кадре, используемом режиссером для освещения сцены или для редактирования вместе с дополнительными кадрами. Хотя это обычно дальний или общий план, мастер-план может состоять из нескольких различных по крупности планов, если камера движется по всей сцене.

**Монтаж** – творческий и одновременно технический процесс в создании фильма, особая форма художественного мышления, интерпретация снятого киноматериала путем отбора, определенного

сочетания кусочков отснятого изображения внутри сцен и выстраивание определенной последовательности сцен и таким образом построение структуры фильма.

**Монтажер** (режиссер монтажа) – специалист, который монтирует часть или весь фильм. Принимает основные решения по структуре фильма самостоятельно и/или вместе с продюсером и режиссером. Может работать как с ассистентами, которые осуществляют подготовку материала, синхронизацию звука с изображением, так и самостоятельно. В России используется наименование «режиссер монтажа», как человек, который руководит процессом, командой ассистентов и принимает основные решения, но для краткости в этой книге во всех случаях используется просто монтажер, или ассистент монтажера (подготовительная работа).

**Монтажные ходы** – монтажные переходы, различные методы склейки одного кадра с другим.

**Наплыв** – оптический или созданный с помощью камеры эффект, состоящий в постепенном растворении в кадре одного изображения и одновременном наплыве (визуальном «проявлении») другого. На центральном участке последовательности кадров двух сцен с наплывом происходит заметная двойная экспозиция.

**Обтюратор (shatter)** – устройство для перекрывания потока света или иного излучения в оптических приборах, в основном в киносъёмочной и кинопроекторной аппаратуре.

**Отснятый материал (dailies)** – материал, отснятый для фильма. В английском языке отснятый материал исчисляется съёмочными днями, в зависимости от контекста может подразумеваться материал за день или какой-то период.

**Панорамирование** – свободное движение камеры в пространстве снимаемой сцены или поворот камеры вокруг своей горизонтальной или вертикальной оси.

**Перебивка** – разновидность монтажного кадра в кинематографе и на телевидении, содержащая объекты или детали, которые отсутствуют в предшествующем и последующем кадрах, при монтаже непрерывно развивающейся сцены.

**Плейбэк (Playback)** на съёмочной площадке – это техническая запись с камеры на внешний монитор. Позволяет членам съёмочной

группы следить за тем, что снимается, в реальном времени и/или отсматривать материал после дубля прямо на локации.

**Постпродакшн** (в кинопроизводстве) – этап работы над фильмом после окончания съемок. Обычно включает в себя монтаж изображения, работу над звуком, цветокоррекцию, компьютерную графику и изготовление мастер-копий. Как правило, постпродакшн занимает значительно больше времени, чем съемки и в современном производстве длится несколько месяцев.

**Правило 180 градусов, или «Восьмерка»**, – базовое правило при съемке двух персонажей (к примеру, во время диалога), согласно которому камера может менять ракурс, но не должна пересекать воображаемую линию – **ось (Stage-line)**, проходящую через героев, т. е. один персонаж должен всегда оставаться слева, другой – справа; нарушение правила дезориентирует зрителя.

**Премикс** – предварительное сведение отдельных звуковых слоев.

**Процедурал** – жанр вертикального сериала, в котором один новый сюжет на серию (чаще всего расследование), характеризуется большим количеством серий.

**Ракурс** – точка зрения камеры. Соответствует также понятию «точка съемки» в фотографии и кинематографе. Например, точки съемки портрета фас, анфас, профиль часто называют общим словом «ракурс» или ракурс снизу и ракурс сверху.

**Саунд-дизайнер** – это творческо-техническая профессия в звуковом департаменте. Понятие появилось, когда Ф. Ф. Коппола так публично назвал Уолтера Мёрча после первой совместной работы над фильмом «Люди дождя». Коппола и Мёрч определили термин саунд-дизайнер как «единолично и полностью ответственный за все аспекты звукового оформления фильма от диалогов и звуковых эффектов до финального сведения звука». Введение такой творческой единицы легитимизировало работу одного и того же человека и над монтажом фильма, и над звуком в американской киноиндустрии в 70-е годы. Позже техническая сложность, сроки производства и количество людей в команде постпродакшна значительно выросли, поэтому распределение ролей стало меняться от проекта к проекту в зависимости от задач. Но в современных реалиях даже самый компетентный человек не может один сделать всю работу со звуком, поэтому функции на постпродакшне звука распределяются по-разному.

Сегодня обязанности саунд-дизайнера распределены между **микс-инженером** (еще называют звукорежиссером перезаписи), монтажером эффектов и шумооформителем. Саунд-дизайнерами в современном производстве называют чаще монтажеров звука, которые отвечают за создание специальных звуковых эффектов.

**Саундтрек** – звуковое оформление фильма. Иногда только музыкальное оформление фильма.

**Сборка (assembly)** – смонтированная версия фильма или его части (нескольких сцен). Черновая или первая сборка фильма – важный этап в производстве фильма, обычно собирается максимально близко к сценарию из того, что было отснято. Затем доводится до совершенства в процессе монтажа, нередко отступая от структуры, запланированной ранее.

При монтаже на пленку вторым значением «сборки» был процесс окончательного исходного негативного материала путем сличения с окончательным вариантом смонтированного позитива.

**Сведение звука (mixing)** – это технологический и творческий процесс, завершающий постпродакшн звука и финализирующий звуковое решение фильма в соответствии с художественным и эмоциональным замыслом режиссера-постановщика.

Во время сведения все звуки, созданные при производстве фильма, проигрываются синхронно в специальной студии для получения финального звучания фильма. Далее полученный результат записывают на мастер-носитель.

В процессе сведения, когда все звуковые слои сопоставлены между собой и визуальным рядом, можно окончательно решить, какие из звуков будут нужны, в каких соотношениях и какие акценты нужно придать каждому из них.

Также иногда используется термин «перезапись», так как раньше во время сведения все звуки проигрывались с нескольких магнитофонов и перезаписывались на одну пленку для создания мастер-копии.

**Секвенция (sequence)** – это последовательность из кадров и аудио, зачастую с добавлением визуальных и аудиоэффектов. Это рабочее пространство монтажера в монтажной программе.

**Синхронизация** – так как при профессиональной съемке киноизображение и звук зачастую пишутся отдельно с использованием

разного оборудования, то при подготовке материала к монтажу требуется синхронизировать звук с изображением, то есть в монтажной программе совместить записи изображения и фонограммы (при работе с пленкой это делалось на монтажной или прокатной фильмокопии). Для точности синхронизации помогает **хлопушка** (хлопок по звуку и изображение закрывающейся створки хлопушки) и/или черновой накамерный звук.

**Склейка** – (при монтаже фильма на пленке) любой вид вещества или механического соединительного материала, с помощью которого производится соединение концов двух отрезков кинопленки, с тем чтобы они могли использоваться как единый, непрерывный киноматериал при протягивании через кинокамеру, проявочную машину, кинопроектор или любое другое оборудование с лентопротяжным трактом. Теперь это виртуальное совмещение двух кадров при монтаже, стык перехода (заметного глазу или нет) от одного кадра к другому или частей одного продолжительного кадра.

**Скрипт-супервайзер (continuity person)** – член съемочной группы, который следит за последовательностью в деталях отснятых кадров, а также за тем, возможно ли их будет склеить на монтаже.

**Таймкод** – принятая в стандарте SMPTE система нумерации кадров, предусматривающая присвоение каждому кадру видеоряда числа, включающего указание времени воспроизведения (часов, минут, секунд) и номера кадра от начала последовательности (например, 01:42:13:26).

**Точки входа и выхода** – это первый и последний кадр, включаемый в эпизод, который будет взят в монтаж.

**Трек** – звуковая дорожка и/или непрерывный звуковой ряд, используемый при монтаже звука.

**Флешбэк (flash-back)** – ретроспективный эпизод (прерывание хронологического повествования серией кадров, относящихся к более ранним событиям), четкое, яркое воспоминание о прошлом.

**Фоли (foley) /Запись синхронных шумов** – (в честь первого американского шумооформителя Джека Фоли) – процесс записи звука, во время которого шумооформители (foley artist) воспроизводят звуки синхронно под картинку в специальной студии. Как правило, к синхронным шумам в современном кино относят шелест одежды

героев, шаги, различные детали (скрип двери, разбивание стекла и т. д.).

**Фоли-студия (Foley studio) /Студия синхронных шумов** – специально оборудованная комната, где происходит процесс создания и записи синхронных шумов.

**Формат звука 5.1** – формат воспроизведения звука для показа фильма в обычном или домашнем кинотеатре. Включает шесть аудиоканалов (левый L, центральный C, правый R, левый канал окружения LS, правый канал окружения RS, а также дополнительный канал LFE (Low Frequency Extension), отвечающий за воспроизведение низкочастотных составляющих звуков. Если первые пять каналов подключаются к широкополосным мониторам, то шестой (0.1) – к низкочастотному (сабвуфер).

**Фрейм** – один кадр. Минимальная величина в монтаже, даже один фрейм пропуска между кадрами (неплотный стык) или неудачная склейка хотя и не заметна глазу, но вызывает дискомфорт и может испортить восприятие фильма. Также фрейм – это единица отсчета частоты киносъемки и кинопроекции. Чаще всего встречается частота 24 фрейма в секунду – общемировой стандарт частоты киносъемки и проекции звукового кинематографа; и 25 – частота съемки, применяемая при производстве телефильмов и телерепортажей, трансляции фильмов на телевидении.

**Хлопушка** – небольшая панель, на которой записана принципиальная информация о каждом снятом дубле. Необходима для синхронизации аудио и видео.

\* \* \*

# ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

## ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

## ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзыв на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).



У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

**Звоните:**

+7 495 411 68 59, доб. 2261

**Заходите на сайт:**

[eksmo.ru/b2b](http://eksmo.ru/b2b)





# Примечания

## 1

Gerald McBoingBoing – мультфильм впервые вышел в 1950 году в США.

## 2

Максим Горький (под псевдонимом М. Раскус) опубликовал статью в газете «Нижегородский листок» 4 (16) июля 1896 года.

## 3

Изобретение Уильяма Диксона и Томаса Эдисона, в 1889–1891 годах был создан аппарат для записи движущегося изображения на пленку.

## 4

Здесь и далее термины, выделенные жирным шрифтом, можно посмотреть в глоссарии на странице 213.

## 5

Книга Уильяма Голдмана «Приключения в кинобизнесе».

## 6

«Веревка» – фильм Альфреда Хичкока 1948 года, состоящий из 10 кадров, каждый длительностью по 10 минут, незаметно соединенных друг с другом таким образом, что возникает ощущение полного отсутствия монтажа. Еще примеры «безмонтажных» фильмов: «Бердмэн» (2014), «Виктория» (2015), «1917» (2019).

## 7

Еще называется монтажом по движению.

## 8

Правило 180 градусов, или «Восьмерка», – базовое правило при съемке двух персонажей (к примеру, во время диалога), согласно которому камера может менять ракурс, но не должна пересекать воображаемую линию – ось (Stage-line), проходящую через героев, т. е. один персонаж должен всегда оставаться слева, другой – справа; нарушение правила дезориентирует зрителя.

## 9

Уолтер Мёрч в работе над «Крестным отцом» был консультантом постпродакшна.

## 10

На проекте «Крестный отец 2» Уолтер Мёрч работал саунд-дизайнером, то есть занимался сведением и монтажом звука. Монтажерами были Питер Зиннер, Бэрри Малкин, Ричард Маркс.

## 11

Независимая киностудия, которую основали в 1969 году Фрэнсис Форд Коппола, Джордж Лукас и Уолтер Мёрч.

## 12

Christian Science Monitor – международная газета, публикуется с 1908 года.

## 13

В 1987 году доктор Джон Стерн из Университета Вашингтона в Сент-Луисе опубликовал работу по психофизиологии моргания, где это подтверждается. Исследования продолжились по всему миру.

## 14

Уильям Стоуки «Язык в четырех измерениях». Нью-Йоркская академия наук, 1979.

## 15

«Облава» – телесериал о полицейских, который с перерывами выходил с 1951 по 1989 год.

## 16

Студия Warner Bros. Animation существовала с 1933 по 1966 год, там произвели на свет таких анимационных персонажей, как Багз

Банни, Даффи Дак и др. В 1980 году студия перезапустила отделение анимации под логотипом Warner Bros. Cartoons.

## 17

Это стало темой документального фильма «Переворот 53», над которым работал Уолтер Мёрч. Вышел в 2019 году, режиссер Таги Амирани.

## 18

В США и России стандартный съемочный день составляет 12 часов. В европейских странах 10 или 8 часов.

## 19

Судебный процесс по антимонопольному делу против студии Paramount, который определил, что киностудиям запрещено владеть кинотеатрами и таким образом влиять на их репертуар.

## 20

Такой трехуровневый подход основан на теории доктора Пола МакЛина о «триедином мозге», в соответствии с которой человеческий мозг функционирует одновременно как мозг рептилий, млекопитающих и приматов, которые отвечают, грубо говоря, за инстинкты, эмоции и интеллект.

## 21

В современной киноиндустрии описанная роль относится скорее к микс-инженеру. Подробнее разница терминов и бытований описана в глоссарии.

## 22

Моно, стерео и 5.1 – это форматы воспроизведения звука, подробнее см. в глоссарии.

## 23

Эмбриогенез органов слуха.

## 24

Фрэнсис Форд Коппола впервые назвал Уолтера Мёрча саунд-дизайнером после первой совместной работы над фильмом «Люди дождя» и ввел термин в словарь кинематографистов всего мира.

## 25

Уолтер Мёрч получил две статуэтки «Оскар» за лучший звук и за лучший монтаж фильма «Английский пациент». Это единственный случай в истории премии «Оскар», когда награды за звук и монтаж вручили одному и тому же человеку.