

Tehnicile de montaj – Editing Techniques

Cut – Tăietura directă

Schimbarea bruscă a încadraturilor, *printr-un nou cadru*, atât în film cât și în TV.

În televiziune tăieturile se succed în medie la fiecare 7–8 secunde, dar desigur sunt și ele dictate de mulți factori. Iată mai jos câțiva.

Motivarea „stilistică” a tăieturii directe poate fi:

- schimbarea decorului, „a scenei de desfășurare a povestirii”;
- comprimarea timpului în povestire (scurtăm „lungimea” cadrului);
- schimbarea punctului de „observație”, de „stăție” (în TV tăiem de pe o cameră pe alta);
- schimbarea ritmului „povestirii” (prin tăietură);

- motive legate de mișcare, de indicii de „detaliu”;
- de mesajul verbal: tăietura la sfârșit de frază, la o idee nouă sau pentru a da „un plan de ascultare exprimând o reacție”.

Nu uitați că mesajul verbal „trece la spectator” chiar și dacă nu-l vede tot timpul pe cel ce vorbește. Altfel spus: merită să arătăm „vorbitorii” numai dacă, în afară de vorbele pe care oricum le auzim, figura sau gesturile lor mai spun ceva, sau pur și simplu pentru că, iată, „asta e mărturia lor”. Cinematograful și chiar televiziunea se deosebesc de „literatură” pentru că ne pot arăta simultan mai multe lucruri, nu în ultima instanță pe cei ce „ascultă” împreună cu reacțiile lor „mute”.



Montajul prin tăietură directă

Planul A (plan mediu, descriptiv)



Planul B (plan detaliu)

Acest cadru ne îmbogățește informația, cu ce carte citește personajul nostru



Planul C (prim-plan)

P.P. Aduce informații despre vârsta și aspectul personajului



Planul D (implicând și o elipsă temporală)

De asemenea informația despre ambianța exterioară ne este completată cu acest cadru, adus în succesiunea de montaj

Firește, presupunem tot timpul că la filmarea cadrelor A, B, C, D, au fost luate în considerare racordurile de costum, machiaj, decor, recuzită și mișcare a personajului.

Trecerea de la o imagine la alta

Tăietura directă – Schimbarea bruscă a unui cadru cu altul



Fondu – trecerea gradată, topirea lentă a imaginii în negru

Din fondu – apariția din negru a unei imagini



Mixajul

Topirea unei imagini în același timp cu apariția alteia; pe întreaga durată a mixajului, imaginile sunt supraimpresionate.

Totdeauna trebuie indicat câte fotograme din sfârșitul lui A intră în procesare și de la care fotogramă începe efectul. De asemenea câte fotograme din B și la care fotogramă se termină.



Spetz efect

"Cortina" – Mișcarea unei bare sau a unei figuri geometrice, care înlocuiește o imagine cu alta. Spre deosebire de mixaj, imaginile se înlocuiesc prin linia, forma geometrică selectată și nu prin supraimpresiune; linia poate fi clară sau estompată. Înlocuirea lui A cu B lasă fiecare element al cadrului pe loc.



Acestea sunt câteva motive pentru „a tăia”, dar rămâne ca cel care își asumă „rolul de povestitor” să decidă când, dacă și „pe ce” taie.

O trecere între două cadre, cu alte semnificații, se poate realiza atât în TV cât și în film prin:

– **Fade – În fondu** – de obicei întunecarea imaginii până la înecarea ei completă în negru;

– **Din fondu**, din negru imaginea începe să apară până la valoarea necesară, văzută la fel ca și celelalte imagini ce se proiectează.

Este posibil ca din punct de vedere dramaturgic să fie necesar să se facă aceste fonduuri și în alb sau în orice culoare din spectrul vizibil, potrivită cu „decorul” sau altceva.

– **Dissolve – Fondu ansene** – dizolvarea, topirea imaginii a două cadre unul în altul. În timp ce un cadru se dizolvă, dispare, în același timp un al doilea cadru apare, în așa fel încât pe ecran apare înlocuirea unui cadru cu altul prin mixarea lor.

– **Wipe – Spetz Effect** – Fie o linie în mișcare schimbă o imagine cu alta, sau o „cortină” electronică, ce se mișcă stânga-dreapta, sau sus-jos, sau ca ștergătoarele de la parbrizul mașinii, fie trecerea se realizează dintr-o figură geometrică: pătrat, cerc, inimă etc.

Matched cut – Tăietura „potrivită”

Pentru a realiza impresia de fluiditate a „povestirii”, a continuității prin montaj în film sau TV astfel ca tăietura să nu deranjeze, să nu iasă în evidență și să dea senzația de trecere lină, fluentă, firească, *tăietura în TV, lipirea cadrelor în film, trebuie să țină cont de:*

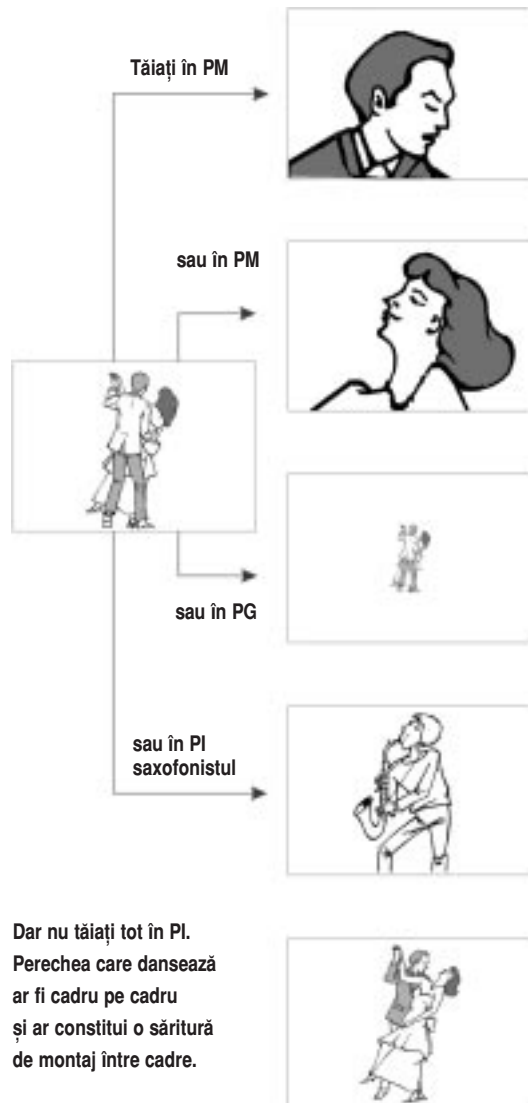
– **continuitatea direcției de mișcare.**

– **continuitatea „ritmului” mișcării** în cadrele ce se vor tăia sau lipi.

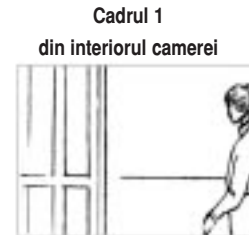
– **personajul să ocupe aceeași poziție** în compoziția noului cadru.

– **schimbarea încadraturii** (de ex. de la P. Întreg la P. Mediu etc.) nu se taie cadru pe cadru adică Plan General peste Plan General al aceluiași loc, sau Prim-Plan urmat de Prim-Plan al aceluiași personaj.

– **schimbarea unghiului** din care se povestește sau se filmează scena. Se filmează un plan din stânga axului de privire, următorul cadru, *racord* (decor, recuzită, stare, machiaj etc.) se va filma și monta din partea dreaptă a axului de privire al personajului. Se recomandă ca schimbarea pe orizontală a unghiului de filmare să aibă cel puțin 30 de grade față de unghiul precedent. Altfel percepem schimbarea de cadru ca pe cadru pe cadru, în care tăietura devine „sesizabilă”, deranjantă.



Dar nu tăiați tot în PI. Perechea care dansează ar fi cadru pe cadru și ar constitui o săritură de montaj între cadre.



Personajul se apropie de ușă



...iese pe ușă...



...



Personajul (din interior) deschide ușa



...



...



– **completarea acțiunii:** *spatial, contextual, simbolic-sugestiv*

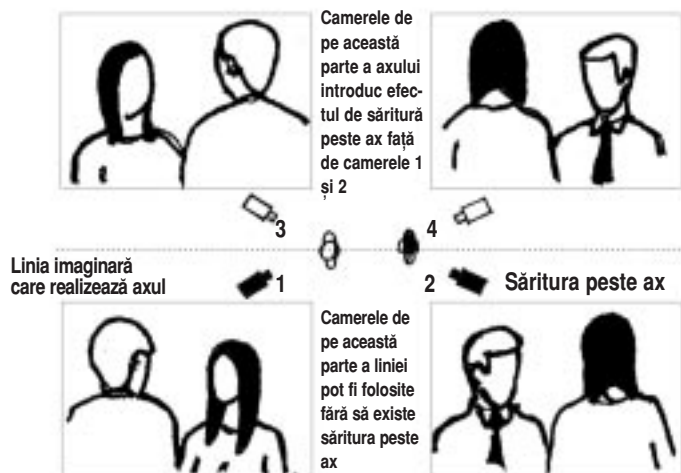
Tăietura are întotdeauna rostul menținerii unei „continuități” *prin adăugarea a ceva nou*. De exemplu, o persoană începe să deschidă o ușă din interiorul unei camere, în cadrul următor, filmată de partea cealaltă a ușii, continuă să deschidă ușa. Sau, cu elipsă, dar pivotând tot pe continuitatea logică, deschide o ușă iar în următorul cadru închide altă ușă în altă localitate. O mașină iese din cadru de noapte și intră în cadrul următor ziua. Din cauză că spectatorul este absorbit de urmărirea mișcării în sine, dar și a sugestiei logice sau simbolice asociate, nu percepe tăietura ca pe o discontinuitate, ci își completează viziunea asupra povestirii cinematografice.

– **Jump cut – Săritură – Trecere bruscă de la o scenă la alta**

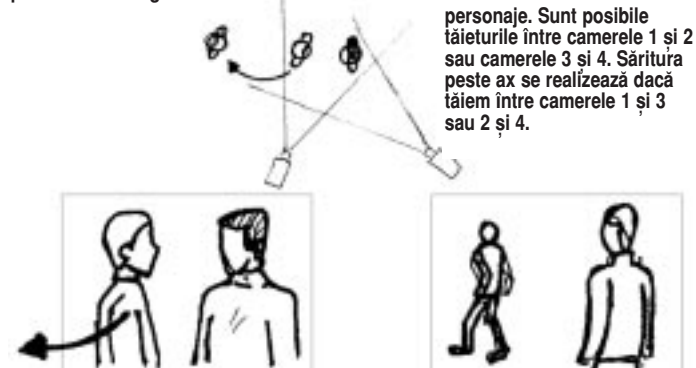
Trecerea bruscă de la o scenă la alta, de la o acțiune la alta, se poate face în mod deliberat pentru a crea un suspans dramatic.

Uneori această săritură în povestire (montaj) este folosită ca început sau final de nouă acțiune, pentru a ne surprinde și menține atenția. Alternativa obișnuită, neincitantă a acestei sărituri de la o scenă la alta este realizarea cursivității pur pictoriale a succesiunii cadrelor. *O persoană începe să deschidă o ușă din interiorul unei camere, în cadrul următor, filmată de partea cealaltă a ușii, continuă să deschidă ușa, o închide, apoi merge pe culoar, coboară scările, deschide ușa care dă în exterior, închide ușa din exterior și se îndreaptă către mașină, deschide ușa mașinii și intră în ea. Sau, cu elipse, dar pivotând tot pe continuitatea logică, deschide o ușă, iar în următorul cadru închide altă ușă în altă localitate (închide ușa mașinii), cum am văzut anterior.*

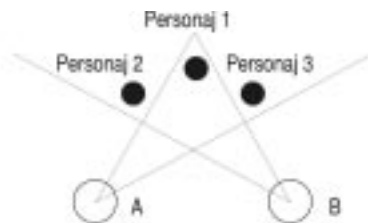
Efectele tăieturilor:



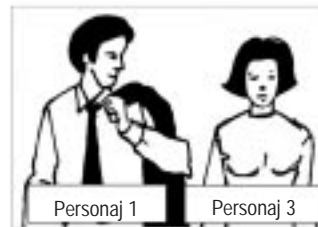
Tăieturile de pe o cameră pe alta sunt posibile între camerele situate pe aceeași parte a liniei imaginare care se realizează între



Dacă un personaj iese din cadru și în cadrul următor îl regăsim, fără informații semnificative suplimentare, avem de a face cu o modalitate deranjantă, deconcertantă de povestire. Personajul părăsește camera 1 și este regăsit în cadrul de la camera 2.



Cadru de la camera B



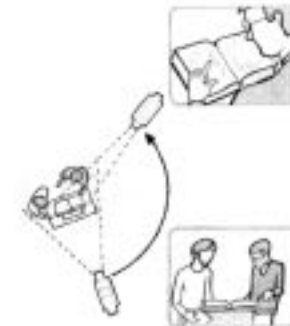
Cadru de la camera A

În fața camerelor A și B se găsesc personajele 1, 2 și 3

Compunerea cadrului de la camera B cu personajul de la camera A în dreapta și componerea cadrului de la camera A cu personajul în stânga cadrului dă naștere la o săritură peste ax.



Necesitatea de a motiva tăieturile pe care le realizăm. De exemplu, planul și contraplanul.



Curiozitatea spectatorului trebuie satisfăcută. Dacă personajul îmbrăcat în negru arată o carte, camera trebuie să arate ce imagine vede personajul în alb.

Tăietura potrivită – Matched cut

– **Motivated cut – Tăietura justificată – ca discurs verbal sau: semantic, simbolic, sugerând semnificații, pe care le dorim sau urmărim a fi transmise.**

Există necesitatea de a „justifica” tăietura pe care o realizăm. Exemple uzuale: planul și contra-planul într-o discuție televizată. Între cel care întreabă și cel care răspunde. De obicei această tăietură coincide cu schimbarea cadrului pe cel care vorbește. Dar se poate pune întrebarea și din off, din afara cadrului, sau o parte din ea, dacă așteptăm o reacție, pe care să nu o ratăm.

Spectatorul de film (sau telespectatorul) este curios de asemenea să vadă la ce privesc personajele pe care le urmărește. Trebuie să tăiem pe un cadru și să-i arătăm la ce privesc personajele. Ex.: un personaj arată o fotografie unui alt personaj, curiozitatea spectatorului trebuie satisfăcută și-i vom arăta fotografia, eventual în PD. Dar de asemenea putem să nu-i arătăm fotografia, păstrând-o ca un secret față de spectator, ca un suspans pentru a mări curiozitatea și a-l pune în situația de a face supoziții cu privire la cine sau ce se află în fotografie.

Mai poate fi realizată o tăietură și fără ca ceea ce îi oferim spectatorului să fie din cadrul „real” al aceluși moment, ca de ex. tăietura de *trecere de timp*. Se realizează așa-numitele sărituri deliberate care *comprimă timpul* necesar în mod real pentru realizarea unei operații oarecare. De exemplu, realizarea unei brânzări cu mijloacele pe care le găsim în orice casă. Pe coloana sonoră spunem: – *Tăiem un carton pe care-l lipim sub forma unui inel*. De la bun început avem deja cartonul tăiat sub forma unei fâșii și, în cadrul filmat, executăm numai momentul scurtării fâșiei la dimensiunea dorită și a lipirii sale. Apoi bobinăm una-două spire de sfoară pe inel, în timp ce pe coloana sonoră descriem întreaga operație pe care urmează să o facem. – *Cu sfoară, bobinăm strâns spiră lângă spiră, până ce acoperim complet întreg inelul*. În cadrul următor, tot inelul este bobinat și executăm doar lipirea ultimului capăt de sfoară pe inel. Următorul cadru este pensula care vopsește sfoara de pe inel. – *Vopsim cu... spirele de pe inel și lăsăm vopseaua să se usuce*. Cadrul final: brânzara este introdusă pe mână. – *În acest fel*

Câteva modalități de montaj

Metoda cadrului master și introducerea în el a celorlalte cadre din decupaj

Cadru Master; de obicei Plan General (fix sau în mișcare)



Cadru insertat

P.P.



Montajul final pe aceeași lungime a scenei din master

Montajul secvenței



Fiecare cadru montat unul după altul la lungimea și ordinea din decupaj cu sunetul sincron aferent fiecărui cadru. Rămân de sincronizată muzica, zgomotele și ambiantele.

Montajul video după banda de sunet

Banda de sunet sau comentariul înregistrate în prealabil

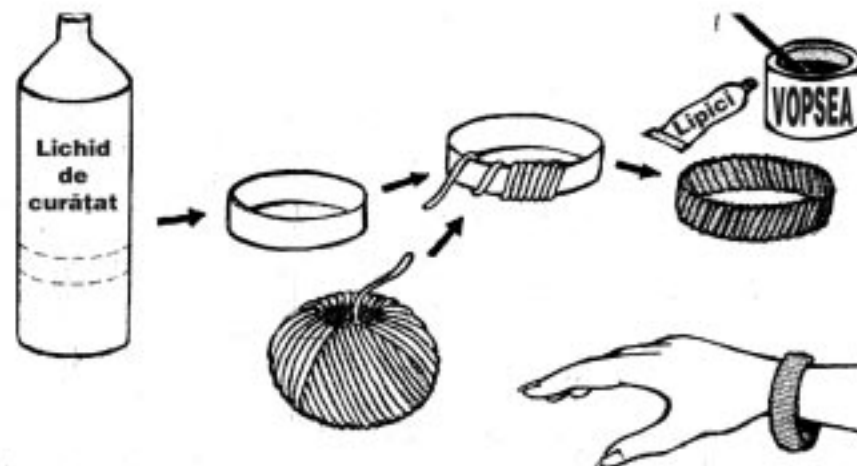


Imaginile montate după sunet, la lungimea cerută de comentariu



Lipsa de racord

La reluarea filmărilor, după o pauză ori continuarea scenei în alte zile, elementele consumabile sau poziția unor obiecte nu sunt "racord". Între cadrul din stânga și continuarea filmării cu o nouă dublă, cadrul din dreapta, vedem: tânărul are în plus țigara și ochelarii; lumânarea a ars peste măsură; farfuriile sunt schimbate între ele; paharele sunt în altă poziție... Doar ora și poziția interperților sunt racord.



Sărituri deliberate

Pot fi de "loc", sau de "timp" (în cazul nostru)

Nenumărate faze de execuție a unei brățări: tăieri, lipiri etc. sunt realizate în cadre separate, fără racord între ele, dar care montate în succesiunea lor logică dau întreaga continuitate a realizării obiectului.

obținem o brățară frumoasă pentru costumul nostru de...
Este evident că au fost eludate o serie întreagă de detalii, comprimând timpul expunerii. Cum ar fi tăierea fâciei de carton din coala de carton. Apoi întreaga bobinare cu sfoară a inelului. Întreaga operație de vopsire a inelului. Timpul de uscare a vopselei. Pentru ca în final, deși avem „sărituri” de timp, montate, cadrele unele după altele (filmate însă cu gândul la succesiunea lor din montaj) să ne dea sugestia continuității procesului de realizare a brățării, în doar câteva secunde deși este evident că întreaga operație este de durată mult mai mare.

În realizarea montajului apar unele „principii/repere formale”, care ne orientează:

Tăietura trebuie să fie întotdeauna justificată.

Justificarea fiind, însă, strâns asociată cu punctul de vedere subiectiv, cu „stilul” povestitorului (vezi mai departe: narrative style: objectivity vs. subjectivity).

„Desimea”/numărul de tăieturi, fragmentarea pe cadre – Cutting rate

„Desimea” tăieturilor, frecvența tăieturilor poate fi în mod intenționat modificată, întreruptă, pentru a sublinia, a scoate în evidență ceva.

Cutting rhythm – Ritmul montajului

Ritmul tăieturilor poate crește în mod progresiv pentru

a crea tensiune, dramatismul scenei. A tăia într-un anumit ritm egal poate induce o stare de echilibru sau de agitație în cazul tăieturilor rapide sau din ce în ce mai rapide.

Cross cut – Montajul paralel

A tăia de la o acțiune care încă nu s-a terminat la altă acțiune în derulare.

Sistem de tăietură folosit de asemenea ca legând diverse secvențe ale filmului.

Vezi în capitolul **Parallel development – Montajul paralel** (pag. 104).

Cutaway/cutaway shot, CA – Insert – Cadru insert

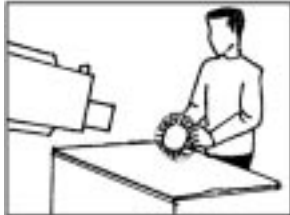
A intercala, a realiza o legătură între două cadre ale aceluiași subiect sau secvență. Inserarea unui cadru care explică, care lămurește acțiunea principală prin aducerea elementelor de clarificare a secvenței în care este inserat. Acest cadru aduce în prim-plan o activitate secundară care se petrece în același timp cu acțiunea principală. Este un cadru despre ceva „văzut” deja înainte, care definește un „detaliu anume”, o persoană sau o acțiune văzută deja într-un cadru precedent și poate fi înțeles dintr-o privire. (Vezi narrative style: parallel development.)

De asemenea poate fi folosit ca „disonanță controlată”, ca efect de „jump cut” sau chiar printr-o *săritură peste ax*.



Cadru insert

Insertul permite folosirea cadrului detaliu care să completeze simultan acțiunea.



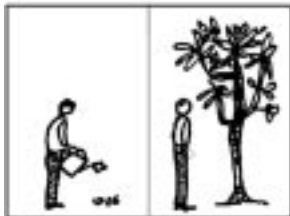
Adresându-ne camerei

Este la latitudinea prezentatorului de a arăta oricând camerei anumite detalii.



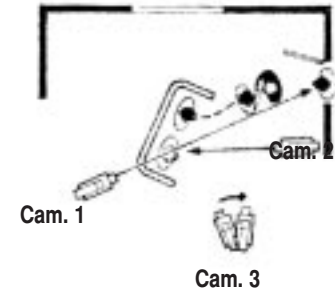
Punctul de vedere al camerei

Nu întotdeauna prezentatorul poate arăta camerei. Atunci căutăm cel mai bun unghi de vedere pentru a arăta acțiunea în detaliu.



Comparații

Se pot compara două situații deodată pe ecranul împărțit în două (split screen) înainte și după trecerea unui anumit timp.



Realizarea unei întreruperi

În acest plan de filmare (decupa) vedem realizarea unei întreruperi, a unei pauze voite într-o conversație prin introducerea unui invitat surpriză.

Planul de filmare

- cu trei camere *lucrând simultan;*
- cu două camere *(una în poziția Cam.1 din desen);*
- cu o singură cameră *realizând toate cadrele pe rând.*

| | | |
|----------|-----------------------|--|
| Cadru 1. | Cam. 3 | - Plan Mediu de doi - Bărbatul și femeia stând de vorbă pe sofa; Bărbatul se ridică să deschidă ușa... Camera panoramează cu el |
| Cadru 2. | Tăietură Cam. 1 | - Plan Întreg pe deschiderea ușii pentru a vedea copilul (cadru cu mult luft deasupra pentru a înțelege că-i mic) |
| Cadru 3. | Tăietură pe Cam. 2 | - Plan Mediu - Reacția femeii (surpriza) |
| Cadru 4 | Tăietura pe Cam. 1 | - Cadru peste umărul bărbatului, văzut copilul |
| Cadru 5. | Tăietură pe Cam. 3 | - Plan General întregul grup. Copilul merge spre femeie - cadru se strânge pe cei doi în cadrul doi. |
| Cadru 6 | Tăietură pe Cam. 1 | - Plan Mediu pe bărbat (zâmbind) |

Insertul funcționează ca o „elipsă” în povestire, fiind o săritură semnificativă: ca „loc” sau „timp”.

În televiziune cadrul insert mai poate fi înțeles și ca un cadru care se introduce între cadrele gata montate ale unei benzi finale, gata mixate, sau în cazul în care dintr-un motiv tehnic oarecare trebuie înlocuită o defecțiune tehnică, lipsa unui număr de linii din imagine sau altele asemenea. În acest caz cadrul insert se introduce exact pe lungimea montajului deja existent fără a modifica în acest fel montajul final. Cadrul insert poate fi realizat doar în imagine, fără intervenție în pista de sunet, sau pot fi inserate imagine și sunet concomitent. Desigur, intervenția poate fi realizată și doar în pista sonoră.

Reaction shot – Cadru de reacție

Numim *cadru de reacție* orice cadru, în orice fel de încadratură (PP, PM etc.), a oricărui participant la scenă, ca reacție la acțiunea care tocmai a fost văzută.

În Plan American, Stan îi trage o palmă lui Bran. Cadrul de reacție este Bran în PP nedumerit, perplex o fracțiune de secundă, după care începe să plângă sau, după o fracțiune de secundă, îi dă și el o palmă lui Stan și sarabanda palmelor începe să curgă.

Aranjarea persoanelor în cadru, în compoziție este o preocupare esențială. Nu ne este indiferent și mai ales nu întâmplător un personaj este așezat mai aproape de apa-

rat sau cu fața la cameră ori, dimpotrivă, este cu spatele, adică amorsat. Importanța așezării în cadru este dictată de importanța dramaturgică pe care o acordăm personajelor sau pe care o au ele într-un moment oarecare al desfășurării filmului, în raport cu celelalte personaje din cadru sau secvență.

Realizarea senzației de volum cu ajutorul compoziției lineare.

Amplasarea personajelor *în adâncimea cadrului*, către infinit, este metoda cea mai simplă și firească pentru realizarea senzației de volum, de adâncime a cadrului.

Amplasarea personajelor paralel cu rama cadrului în același plan devine o imagine plată lipsită de relief, spre deosebire de *amplasarea în adâncimea cadrului, care dă senzația de spațialitate*.

Insert shot – Cadru insert

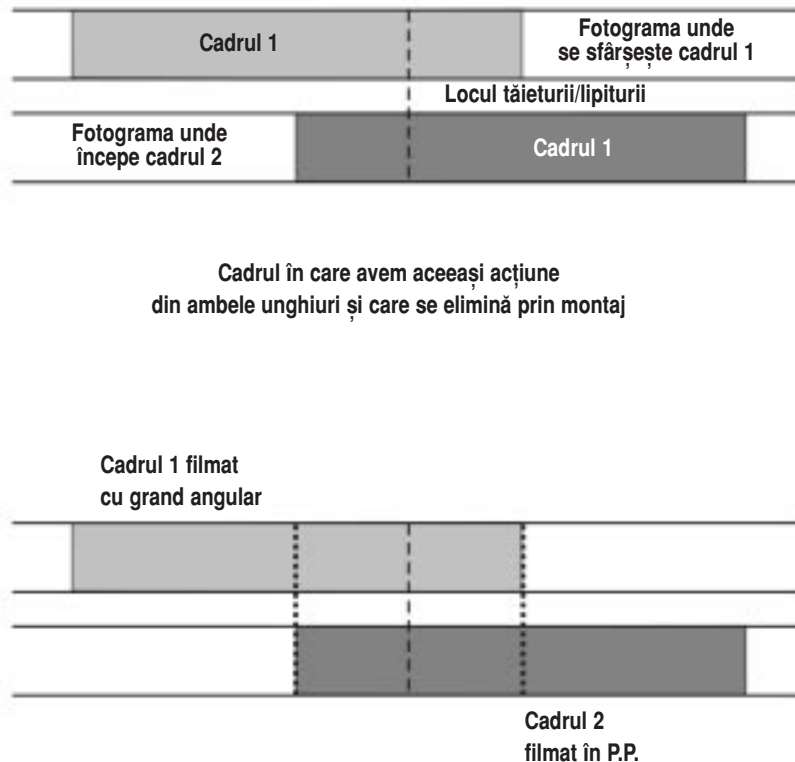
Introducerea unui cadru apropiat între alte cadre largi, oferind un detaliu esențial pentru înțelegerea scenei care se derulează. Într-un Plan General în scena duelului între două personaje, unuia dintre ei i s-a rupt spada. Cadrul insert poate fi un Plan Detaliu de spadă ruptă și în consecință știm în ce dificultate se află personajul pentru cadrele care urmează. De asemenea acest cadru insert mărește tensiunea fiind clar tratată ruperea spadei prin aducerea ei în PD, pentru ca toți spectatorii să înțeleagă

Varietatea aranjării în compoziție



Când avem de aranjat persoane în cadru trebuie să ne preocupăm să asigurăm o compoziție cât mai variată, concentrând atenția și sugerând starea sufletească prioritară ce trebuie să se degaje din cadrul astfel realizat.

Locul tăieturii (fotograma unde se taie cadrul)



Mișcarea (personajului) din cadrul 1 se repetă și în cadrul 2.

Se taie la jumătatea mișcării din cadrul 1 ce continuă cu cealaltă jumătate a mișcării din cadrul 2 – realizându-se continuitatea mișcării.

dificultățile ulterioare ale personajului în finalizarea duelului. (Sau: inserăm „viziunea” aceluși din alte unghiuri și/sau alte încadrături.)

Cadru tampon (cadru neutru) – Buffer shot (neutral shot)

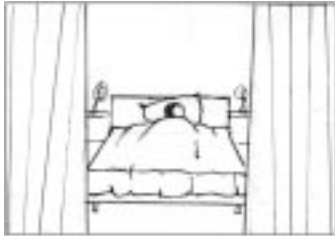
Este un cadru intermediar care permite „legarea” unor cadre care sunt filmate din unghiuri care altfel ar avea „inconsistența formală” a săriturii peste ax. Cadrele „tampon” pot fi – in extremis – chiar cadre filmate cu o cameră de pe partea cealaltă a axului de filmare al aceluși curente, dacă și numai dacă în povestire a existat până la acel punct un cadru general, care îl orientează pe spectator. Se mai poate întâmpla ca la montaj să constatăm că două cadre nu pot fi legate între ele, ca „racord” scenografic, ca racord de stare, de trăire a personajului. Sau ca lipsă de racord de lumină, de atmosferă sau de sunet etc. Sunt cadre de care din diverse motive avem nevoie, dar care „sar”, sunt filmate fără să se fi ținut cont de racord, sunt filmate de doi sau mai mulți cameramani care nu au ținut sau nu au putut ține cont de săritura peste ax din cauza poziției din care au reușit să filmeze un anumit eveniment. Au realizat aceeași încadratură cu „axe de privire” divergente. În asemenea situații se impune ca modalitate de montaj introducerea unui **cadru neutru** a unui **cadru tampon**. Cadrul neutru, cadrul

tampon, este filmat în aceeași locație și întrerupe pentru o fracțiune de timp continuitatea scenei prin prezența lui și în acest fel memoria vizuală a spectatorului este pentru un moment distrasă și putem continua povestirea cinematografică fără ca spectatorul să observe inadvertența săriturii peste ax sau lipsa racordului de atmosferă ori de lumină. Situațiile des întâlnite sunt la filmările de actualități; din cauza vitezei de lucru, din cauza imposibilității de a acoperi toate unghiurile din toate punctele de vedere cinematografice și deci a lipsei acestor racorduri trebuie introdus un cadru tampon, un cadru neutru. Uneori nici de acest cadru nu dispunem în momentul montajului și atunci se folosește așa-numita „muscă”, adică o fotogramă albă sau neagră, care desparte cadrele. Acestea apar ca un bliț declanșat de către un aparat de fotografiat nevăzut în cadru, dacă „musca” este albă, sau o întrerupere dacă „musca” este neagră. În orice caz este un subterfugiu de ultim moment care într-un film artistic nu este practicat.

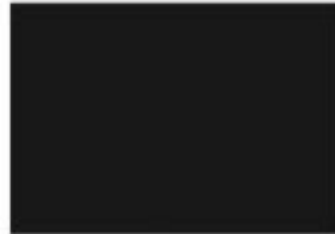
Video efecte

Fade, dissolve, mix – „video” efecte

– **Fade in, Black in – În fondu** – reprezintă *întunecarea* până la negru complet a imaginii în finalul unui cadru care se realizează la montaj sau se filmează prin închiderea obturatorului la aparatul de filmat în timpul



Fondu
Întunecarea imaginii, final de cadru sau secvență



Din fondu
Apariția imaginii din negru, început de cadru sau secvență

Cross fade Mix
Fondu ansene
Înlănțuire între cadrul 1 și cadrul 3

Cadrul 1 începe înlănțuirea
Mixajul
Fondu-ul ansene

Mijlocul mixajului
Imaginea 1 a ajuns la 50% din intensitate și strălucire, iar imaginea finală 3 a apărut din negru tot 50%.

Imaginea 1 s-a dizolvat 100%, iar imaginea notată cu 3 a ajuns la valoarea maximă de 100% pe ecran, mixajul s-a realizat complet.

Pe toată durata mixajului cele două imagini au fost supraimpresionate una peste cealaltă în valori de la 1% la 99% și invers. Oprirea mixajului în oricare punct ar fi constituit o supraimpresiune a celor două imagini.



Prima imagine devine neclară

Trecând în imaginea a doua clar



filmării scenei, sau prin acționarea butonului care realizează automat acest efect de întunecare până la negru la camera de luat vederi. Nu uitați: în cazul în care cadrul a fost filmat pe peliculă și nu a avut fondu din filmare, fonduul dorit ca soluție de povestire, la montaj, se realizează de către laboratorul de prelucrare a peliculei. Lungimea fonduului este și ea importantă pentru a se încadra în ritmul de desfășurare a montajului secvenței. Din acest punct de vedere el poate avea lungimi de la o jumătate de secundă – 12 fotograme (pentru film), la 24 fotograme – o secundă, sau 48 fotograme – 2 secunde, 72 fotograme – 3 secunde sau 96 fotograme, ceea ce reprezintă 4 secunde.

În procesul de montaj electronic fonduul se poate realiza fără nici un fel de dificultate prin pupitrul de montaj care este dotat cu această funcție, dar dacă lucrăm în montaj electronic macheta de editare pentru film, să nu uităm că „obiectul fizic fondu” nu există și trebuie creat în pelicula negativ. Fonduul poate fi realizat în funcție de dramaturgia urmărită atât spre alb cât și spre oricare culoare și nuanță a spectrului vizibil.

În fondu, Fade in, Black in – este înțeleș ca final de secvență, de subiect și evident final de film.

– **Fade out, Black out – Din fondu** – reprezintă apariția imaginii din negru. Este reversul Fonduului și este înțeleș ca început de secvență, subiect sau film.

– **Cross fade, Mix – Fonduul anscene, înlănțuirea**, reprezintă apariția imaginii noi concomitent cu dispariția celei vechi și reprezintă o trecere: de loc, de timp sau leagă două locuri separate, leagă două acțiuni ce se desfășoară concomitent sau pur și simplu sugerează o legătură.

– **Defocus, Ripple dissolves – Deșarfarea progresivă**
Deșarfarea lentă a imaginii sau executată sub formă de *unduire*, procedeu care este de obicei indicat să se utilizeze pentru *întoarceri în timp – flashback-uri*, intrarea în vis sau alunecarea în ireal etc. **Reșarfarea progresivă** – dintr-un cadru neclar, realizarea treptată a clarității reprezintă posibila întoarcere din flashback.

Superimpositions – Supraimpresiunea

Două sau mai multe imagini suprapuse deodată pe ecran. Peste o imagine deja existentă pe ecran treptat apare o altă imagine care persistă un timp oarecare, după care dispare. Perioada de timp cât se realizează Fonduul anscene, Cross fade-Mix, este o supraimpresiune. Dacă fonduul anscene, mixajul, nu este dus până la final, adică cea de a doua imagine nu dispare în întregime, rămâne pe ecran ca o supraimpresiune.

Perioada în care pe ecran au existat cele două imagini definește situația de supraimpresiune. De exemplu, un ochi uman care apare, **din fondu, fade in**, peste obiectivul unei camere de luat vederi, deja existentă pe ecran și

Cadrul 1



Cadrul 2



Supraimpresionarea cadrului 2 (PP) peste cadrul 2 (Plan American)
(persoana așezată pe scaun)

Cadrul 2 mai este puternic impresionat și domină un pic supraimpresiunea; în plus poate fi chiar un cadru cu "săritură peste ax" față de cadrul 1.

Supraimpresiunea, astfel efectuată, poate fi considerată ca o aducere aminte a chipului unui amic, a unui anume personaj etc.

apoi dispare, **în fond**, *fade out*. De altfel și visele sunt reprezentate în film tot cu o serie de supraimpresiuni care se succed unele după/peste altele.

Cele două imagini care se supraimpresionează nu este obligatoriu să se supună rigorilor impuse cadrelor la montaj. Să nu folosim cadru pe cadru, adică PG peste PG. Nu este obligatoriu să se **țină** seama de săritura peste ax în alegerea imaginilor care se vor supraimpresiona, deși cu siguranță e mai bine pentru motive de firesc și consecvență formală. Pe de altă parte alegerea lor cu grijă, „gândirea” lor în prealabil, înainte de a le filma, sunt premisele unei metafore cinematografice reușite.

– Wipe – Spetz efect – Efecte electronice speciale.

O „cortină” marcând trecerea între două imagini. Arată ca o înlocuire a imaginii prin ștergerea ei cu o linie verticală care vine, de exemplu, de la dreapta la stânga și o dată cu mișcarea liniei se înlocuiește prima imagine cu a doua, care rămâne pe ecran. Există posibilitatea ca aceste înlocuiri să fie realizate și cu forme mai complexe, ca de exemplu o pagină care se răsfoiește și în spatele ei apare imaginea următoare. Spetz efectul este efectul tehnic care atrage atenția asupra lui însuși și marchează clar schimbarea ce se realizează între cadre. De aceea trebuie să-l folosim cu parcimonie.

Spetz efectul este des folosit în muzica ușoară și în programele de divertisment, îmbogățind „vizual” spectacolul realizat, dar filmat fără prea multă fantezie.

Stilistic vorbind, nu trebuie abuzat de asemenea efecte, pe de o parte, iar pe de alta, alegerea tipului de efect nu trebuie să fie o simplă „găselniță”. Să nu fie o simplă întâmplare de apăsare pe un buton oarecare. Această alegere poate fi subsumată nevoii de îmbogățire a formei de exprimare stilistică. Atât forma Spetz efectului dar și culoarea, viteza de apariție, de derulare a lui fac astăzi parte din apanajul spectacolelor televizate de anvergură.

Croma key

În TV personajul evoluează în fața unui fundal și a unei pardosele albastre, deoarece fața umană nu are în compunere culoarea albastră. Croma key-ul se poate realiza însă pe oricare din culorile care fac posibilă imaginea color TV: R,G,B, – Roșu, Verde sau Albastru și combinațiile dintre ele. Din pupitrul de comutare a imaginilor, se alege culoarea pe care vom realiza cheia. Dacă din motivul lipsei de albastru de pe pielea și îmbrăcămintea personajului am ales albastrul, sau pur și simplu fiindcă așa este dotarea studioului, parcurgem în continuare următorii pași: culorii albastre i se blochează

semnalul. În locul albastrului blocat, mascat, se introduce o nouă *sursă*, cu toate componentele de culoare complete, adică o nouă cameră sau o înregistrare a unui semnal video ori grafică de pe calculator, pe care vrem să evolueze personajul din fața fundalului și a pardoselii albastre, devenită „invizibilă” (blocată electronic). În acest fel imaginea a doua intră exact în locul ecranului albastru deci *în spatele și pe sub picioarele personajului* nostru care va evolua *pe o imagine* rezultată din *combinarea dintre cele două imagini*.

Croma key-ul are și în lumea computerelor un procedeu asemănător.

Canalul Alpha (atribut legat de „transparența” unor culori, obiecte), combinând imagini de sinteză, poate fi amestecat cu un alt semnal video.

Imaginile de sinteză combin pe lângă componentele video (Y,U,V) și acest canal Alpha, canal de mască sau transparență. În toate softurile pentru PAL tot ce este alb pe canalul Alpha este opac. Griul este semitransparent. În imaginea propriu-zisă toți pixelii care au RGB 0,0,0 reprezintă negru absolut și este considerat transparent. În această transparență se introduce imaginea care completează ca și la croma key imaginea.

Din practica croma key-ului

Croma key-ul presupune întrunirea unor condiții optime pentru ca rezultatul să fie perfect.

– suprafața albastră pe care se realizează croma key-ul trebuie să fie mată și de aceeași nuanță atât pe întreg fundalul cât și pe podea.

– croma key-ul să fie iluminat cât mai uniform pe întreaga suprafață și pe întreg spațiul în care se deplasează personajul care urmează să fie înregistrat.

– eventualele umbre ale personajului datorate luminii principale trebuie modelate foarte bine. Aceste umbre realizate printr-un contrast de iluminare prea mare pot modifica culoarea aparentă a fundalului și da în albastru închis iar discriminatorul de croma key din pupitrul de imagine poate confunda cheia de transparență și introduce și în aceste umbre imaginea pe care realizăm croma key-ul, adică poate *sparge* cheia.

– personajul trebuie să fie la distanță de cel puțin 2,5 m față de fundal, pentru ca pupitrul să poată realiza cheia personajului cât mai bine, tocmai pentru că nu este afectat spațiul de lumină dintre personaj și decor. Altfel există riscul de a rămâne permanent cu un contur albastru alături de personaj în imaginea finală cheiată.

– trebuie evitat albastrul din vestimentația persoanelor care evoluează pe croma key, altfel firește pe

porțiunile albastre ale personajului se cheiază imaginea finală. De altfel chiar și în nuanțele apropiate culorii albastre (în sens electronic, deci ca nivel electric) se cheiază și rezultatul poate fi rău.

Violetul de exemplu este compus din roșu și albastru și trebuie evitat.

Obiectele transparente trebuie iluminate în contralumină (lumină de contur sau lumină laterală) cu culoare complementară culorii pe care se realizează croma key-ul. Lumină galben deschis, în cazul realizării croma key-ului pe culoarea albastră. Iluminarea cu lumină galben deschis se realizează pentru a nu penetra albastrul prin transparența obiectului și în acest fel să dispară porțiunea transparentă a obiectului. Lumina galben deschis sau culoarea complementară în cazul altor culori alese pentru croma key blochează semnalul și nu mai poate fi confundată transparența cu fundalul sau podeaua pe care se suprapune, această transparență a obiectului.

Realizarea părului pe croma key este de asemenea o problemă.

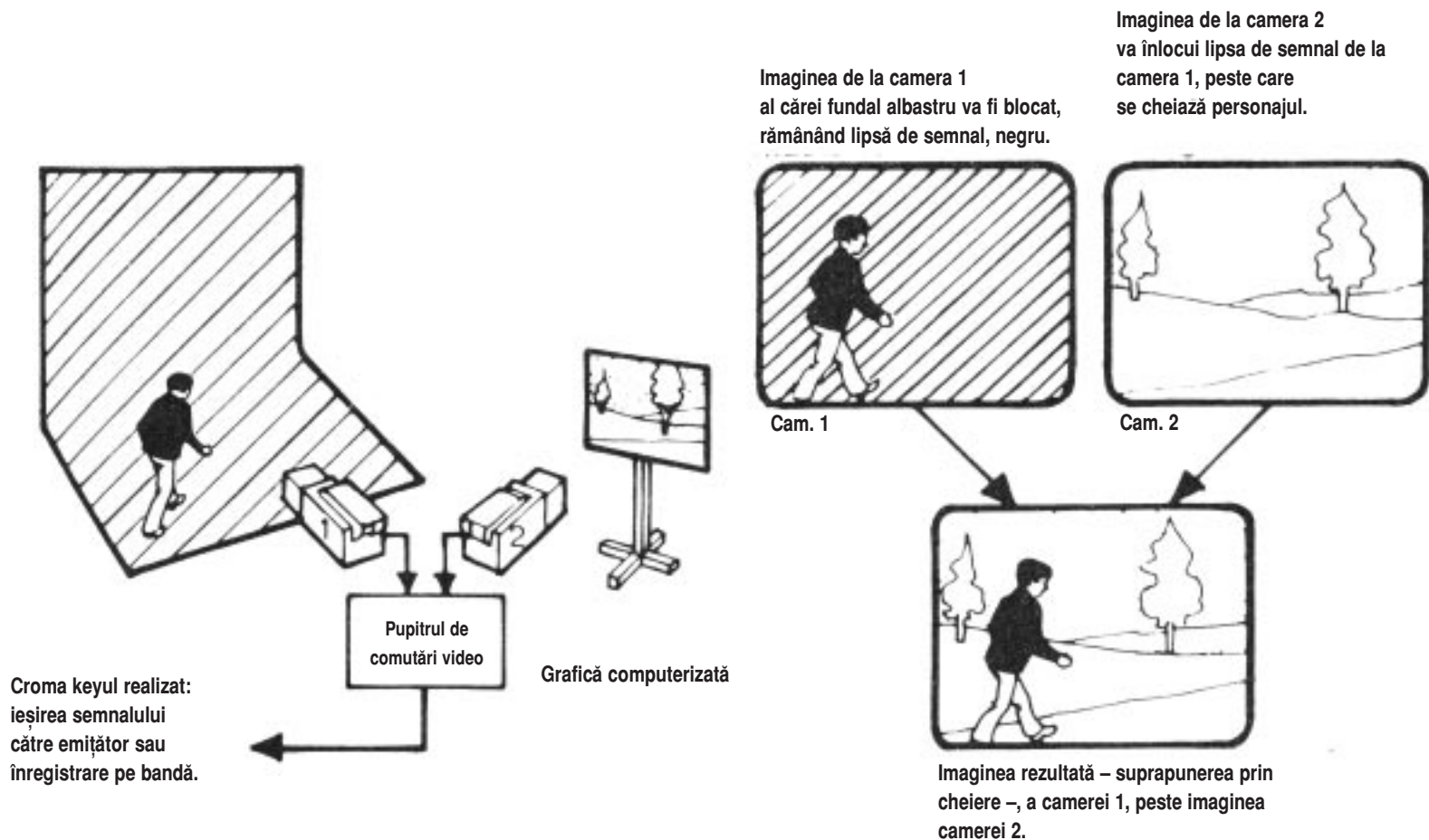
Finetea firului de păr este desenată prima oară prin liniile impare ale formării imaginii și apoi în liniile pare. În acest caz dacă părul nu este strâns coafat printre imaginea pară și impară se poate vedea fundalul albastru și

cheierea nu este perfectă, dând senzația unei decupări imperfecte, rămânând ceva din culoarea fundalului, deci un contur albastru. Și în acest caz salvarea vine tot de la culoarea complementară culorii fundalului, adică galben deschis pentru croma key-ul pe fundal albastru. Este de preferat un ușor contur mai gălbui mai cald decât conturarea artificială cu reziduuri albastre din fundal.

– se poate realiza și dublul croma key, dacă pupitrul dispune de două plăci de croma key. Realizăm prima cheiere pe albastru și imaginea obținută sau o parte din ea poate intra în procesarea a doua pe o altă culoare, roșu sau verde, ținând cont de toate problemele și canoanele arătate mai sus.

– nu uitați că o cheiere se poate face pe orice culoare, firește mai ușor pe cele fundamentale, firește în primul rând ținând cont de alte elemente: scenografice în primul rând. Cheieri se fac relativ mai ușor cu echipamente analogice și fără compresii în semnal. Dar, ca un reper doar, fără a intra în prea multe amănunte, în cazul echipamentelor digitale cu semnale compresate 4:2:0 sau chiar 4:2:2 firește e mai ușor și mai bine să cheiem pe verde, care e mai fin semplerizat decât componentele de roșu și/sau albastru.

Croma key



Stock shot – Imagini de sau din arhivă

Imagini filmate anterior și păstrate în arhivă, disponibile spre a fi folosite în alte scopuri decât cele pentru care au fost ele filmate. Realizarea retrospectivelor ocazionale sau anuale. Materiale pentru *front* sau *retro-proiecții*, materiale pentru *chroma key* sau *luma key*. Compararea declarațiilor făcute de diversele personalități în Parlament sau cu prilejul campaniei pentru alegeri și readucerea lor acum în noua emisiune pentru a fi comparate, comentate etc. De obicei aceste imagini pot să fie folosite așa cum au fost ele emise inițial, dar totdeauna când le folosim, oricât de scurte ar fi (...de legătură), ele trebuie marcate distinct ca *imagini de arhivă*. Astfel doar au caracterul de *document*. Dacă însă sunt remontate, după nevoile noii emisiuni, deontologic, jurnalistic vorbind, nu avem dreptul de a deruta spectatorul privind timpul, contextul când au fost captate.

Manipulating time – Modificări ale timpului real**– Screen time – Timpul „cinematografic“**

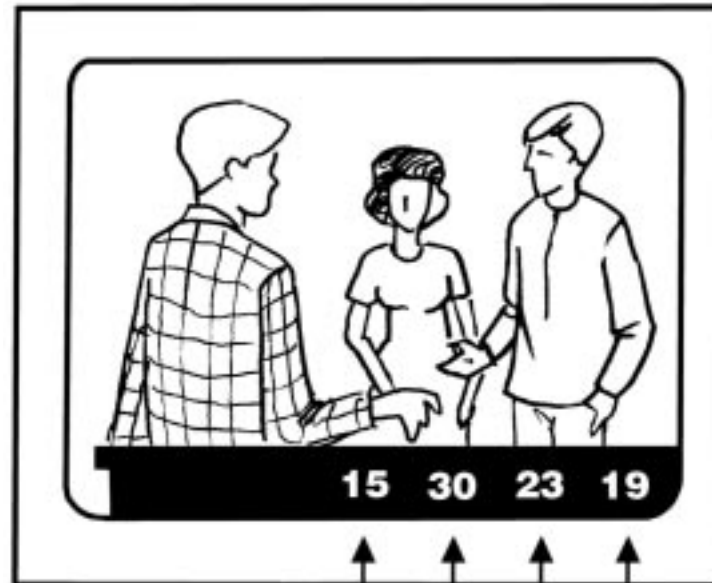
Perioada de timp ce este prezentată pe ecran (ex.: o zi, o săptămână, un an) nu este evident prezentată în lungimea ei reală în proiecție, de o zi, o săptămână sau un an. Marea calitate a filmului este posibilitatea de a sugera trecerea timpului. O zi poate fi tratată între un răsărit și

un apus de soare. Un an poate fi tratat ca succesiune a celor patru anotimpuri dar și curgerea unor file de calendar într-o succesiune rapidă pe ecran. În esență, timpul cinematografic nu are nimic comun cu timpul real decât în cazurile cu totul speciale ale filmărilor cu caracter de cercetare științifică în care un fenomen oarecare se măsoară pentru a determina timpul în care se petrece un anumit eveniment.

Subjective time – Timpul subiectiv

Timpul petrecut de personajul din film susținut (prezentat) prin mișcările camerei și prin montajul diverselor unghiuri de vedere (de ex. timpul petrecut de personajul care este împins către un pericol iminent este prelungit, crescând dramatismul scenei realizat prin filmarea cu mai multe fotograme pe secundă, așa-numita „filmare cu încetinitorul“). Standardul de filmare și proiecție a filmelor cinematografice pe 35 de milimetri, în sala, este 24 fps (fotograme pe secundă). Adică tot ce vedem în sălile clasice (normale, standard) de proiecție cinematografică este de 24 de imagini pe secundă, atât la filmare cât și la proiecție. Asta înseamnă că dacă am filmat o secundă, am înregistrat 24 de imagini pe peliculă și ele vor fi proiectate tot cu 24 de imagini și va dura tot o secundă. Dar dacă filmăm cu 48 imagini pe secundă ținem bine că la proiecție aparatul proiectează doar 24 imagini

Imagini din arhivă



Ora Minut Sec. Fotograma
de la 1 la 25

Imaginile se păstrează în videotecă în cel puțin două sisteme de înregistrare. Denumit ca subiect, așa cum a fost el filmat, dată, numele subiectului, caseta nr. etc, material brut sau subiect montat, așa cum a fost el emis la știri. Anumite cadre pot fi înregistrate independent, ca „Apus de soare“: la mare, la munte, toamnă aurie în București, urmate de o scurtă descriere. Soarele în mijlocul cadrului, în stânga jos, cadru fix sau st. dr. în Piața Victoriei durată 30 sec. cu sunet, etc. urmate de asemenea de indicațiile de căutare: Bobina/caseta nr. xxx time code 15-30-23-19

într-o secundă și va avea nevoie să proiecteze timp de 2 secunde materialul filmat. Asta înseamnă că mișcarea care în realitate se petrece într-o secundă noi o vedem în două secunde. Am *dublat* timpul de percepție a mișcării, am realizat o filmare cu „încetinitorul”, am încetinit fenomenul având timp dublu să-l urmărim, să-l analizăm.

Dublă/Cadru – Take

Traducerea imediată a anglo-saxonului „take” este „dublă”... a unui „cadru” filmat deci a doua oară sau a „n”-a oară.

Cadru este unitatea de bază a filmului – „atomul filmic”.

Un cadru este, pe de o parte, materialul filmat sau înregistrat de la pornirea aparatului și până la oprirea lui, iar pe de altă parte conținutul sau chiar mesajul său, sub toate aspectele. Indiferent dacă aparatul face sau nu o mișcare în timpul filmării, indiferent dacă „optica” e fixă sau variabilă (transfocator). În termeni dramaturgici, pe de altă parte, un cadru este „conținutul” audiovizual „filmat” la „o singură pornire de aparat”. De multe ori, datorită „realității fizice a peliculei cinematografice” cadrul este perceput ca „lungimea peliculei” între o pornire și o oprire a aparatului.

Durata unui cadru fizic poate fi exprimată și în timp real ca durată (în secunde-minute), cât durează cadrul în proiecție sau ca lungime a suportului folosit (metri de peliculă), știind că aceasta este expusă cu o „viteză”

standard de circa 27 metri pe minut la pelicula de 35 mm și de circa 11 metri pe minut în cazul filmului pe 16 mm.

Simultaneous time – Timpi paraleli

Acțiuni paralele derulate și expuse în același timp. Sau evenimente din locuri diferite care pot fi prezentate în același timp pe ecran. Prin montaj paralel, prin fonduuri anscene, sau concomitent, prin tăieturi clare, nete, împărțind ecranul în două sau mai multe imagini (split screen). Această convenție ne lasă să înțelegem că acțiunea, cadrele, scenele sunt filmate în același timp, în locuri diferite și le vedem în același timp pe ecran.

Slow motion – Filmarea ralanti (*Filmarea cu încetinitorul*)

Acțiunea ce se desfășoară în fața camerei este filmată cu mai mult de 24 fps (fotograme pe secundă), în cazul *suportului fotochimic* – adică pelicula cinematografică de 35 mm – și este apoi proiectată la viteza standard de proiecție a filmului de 24 fps din toate sălile de proiecție cinematografică.

Aparatele de filmat moderne ajung ușor la viteze de peste 60-100 fps, ceea ce înseamnă încetinirea vitezei de mișcare de peste trei-cinci ori. Înseamnă că o mișcare care în mod normal în fața aparatului de filmat durează o secundă, în sala de proiecție o vom vedea în mai mult de cinci secunde.

În cazul suporturilor magnetice, care nu pot înregistra decât conform standardului propriu de viteză, efectul se

realizează prin multiplicarea cadrelor reproduse de playere (**cu DMC – dynamic motion control**) și înregistrarea acestora în montajul video final. Procedeele de filmare/înregistrare a mai multor cadre pe secundă duc, prin proiectie, la senzația de încetinire a mișcării reale. Stilistic procedeul indică:

- Descompunerea mișcării.
- Face vizibilă o acțiune foarte rapidă altfel de neobservată cu ochiul liber.
- Deslușirea unei acțiuni neobișnuite, interesante în detaliile ei (reluări de faze la sport etc.).
- Sublinierea anumitor momente dramatice (o mașină care nu mai are frâne și urmează să cadă în gol).

Prin acest procedeu putem indica și o manieră lirică, „romantică” de povestire a scenei filmate sau, dimpotrivă, amplificarea senzației de violență a scenei (un pumn în figură, care vine, vine încet, vine foarte încet și într-un final lovește năprasnic).

Accelerated motion (undercranking) – Filmarea accelerată

Acțiunea din fața camerei se filmează cu mai puține imagini pe secundă decât standardul normal (în cazul peliculei) sau folosirea, la montajul video, a unui player DMC, utilizat invers decât în cazul „ralanti”. Mai nou, o

dată cu standardele de captare pentru „digital cinema”, chiar și camerele „video” din această clasă pot înregistra cu viteze variabile, nu numai în diverse formate de scriere a imaginii (progresiv sau întrețesut), cu diverse aspecte geometrice (4/3, 16/9 etc.), SDTV (standard clasic) sau HDTV. Rezultă în forma finală a narativei *accelerarea mișcării*, desfășurarea mai rapidă a scenei.

Filmarea accelerată indică:

- a) Comprimarea, ca timp vizual, a unor acțiuni ce se desfășoară într-un timp mai lung.
Filmarea mișcării norilor sau, cadru cu cadru, înflorirea unui trandafir.
- b) Transformarea unor acțiuni obișnuite în acțiuni comice. „Manierism” decurgând din vizionarea la actualul standard de proiectie de film, 24 f/sec., a *clasicilor filmului de comedie* filmate la origine cu 16 f/sec. Mișcările normale devin mai rapide, eventual stârnind râsul.
- c) Creșterea artificială a vitezei de desfășurare a unei scene.
O mașină care rulează cu o viteză incredibilă, deși în realitate viteza era mică.

Reverse motion – Filmarea inversă – Redarea inversă a scenei

Filmarea și ulterior redarea acțiunii de la sfârșit către început. Din cioburi se recompune un pahar de sticlă care a fost filmat cum se spargea.

Prin acest procedeu de filmare inversă se realizează „magicul” dar și comicul prin repetarea unei mișcări înainte-înapoi-înapoi-înainte, sus-jos prin filmarea jos-sus. Mișcarea picioarelor unui câine prin redare înainte și înapoi, iar înainte și iar înapoi, poate da senzația că dansează.

Replay – Reluarea scenei

Repetarea unei scene, a unei acțiuni, o dată sau de mai multe ori, cu „slow motion”. Procedeu utilizat în mod curent la filmările din domeniul sportului, pentru a revedea fazele semnificative ale unui meci sau reluările sosirilor la atletism.

Freeze-frame – Stop cadru

Alegerea unei fotograme semnificative din desfășurarea unei mișcări care *rămâne fixă pe ecran. O fotografie înghețată din mișcare, devine fotografie.* Să zicem că în film se văd personajele făcând fotografii. Grupul care se strânge și se aranjează pentru... „poza”. Înghețând o fotografie pe care o însoțim cu *sunetul specific* de „clic” al declanșatorului de la aparatul de fotografiat... spectatorul vede imaginea statică drept fotografie realizată de fotograf din scena filmată.

Întoarcerea în timp – Flash-back

Un moment dramaturgic petrecut deja în acțiunea filmului și readus în acest moment în fața spectatorului. În mod formal este indicat să fie adus în fața spectatorului printr-un procedeu optic, de ex.: transformare sau unçarf.

Ambiguitatea timpului – Ambiguous time

În contextul redefinirii convenției „timpului real” putem aborda scheme de construire a unor secvențe care să creeze o ambiguitate privind timpul în care s-a desfășurat scena. Această ambiguitate a timpului este cel mai frecvent transmisă prin fonduuri anscene sau supraimpresiuni.

Timpul linear (analitic), pitagoreic, al emisferei cerebrale stângi, cel inspirat de „cronos” și/sau timpul „kairotic”, cel al intuițiilor, al viziunilor, al emisferei drepte.

Filmul este în mod pregnant o comunicare a cărei estetică ține de „artele timpului” (muzică, dans etc.)... Dacă acțiunea unui film se desfășoară într-o zi, de dimineața până seara, putem începe „povestirea” cu un răsărit în plan general și o putem încheia cu un plan general al apusului de soare...

Vom comunica, însă, mai degrabă o idee, nu „realitatea” orelor petrecute de la 06,00 a.m. la 09,00 p.m. În contextul povestirii folosirea planurilor apropiate ne îndepărtează de legătura directă cu scurgerea timpului, permițându-ne să-l comentăm „subiectiv”.

Tratarea ilustrativă

