

FRAJDA CIĘCIA / JUMP CUTS

Siadacie przed komputerem, macie przed sobą kilka, kilkanaście lub kilkadziesiąt godzin materiału filmowego. Nie wiecie nawet od czego zacząć, żeby zebrać to w jakąś sensowną całość. Ogarnia Was przerażenie. To pewnie częste wrażenie szczególnie dla tych osób, które zaczynają swoją przygodę z montażem. Żeby odnaleźć w tym procesie przyjemność, warto pomyśleć o nim jak o układaniu puzzli albo grze w Tetris. Jaką radość sprawia nam odnalezienie pasujących do siebie elementów układanki! Podobnie jest z montażem, tylko że to proces bardziej kreatywny, twórczy, bo pasujących do siebie elementów układanki może być nieskończenie wiele, tyle na ile nam pozwala wyobraźnia. Oczywiście są pewne ramy i zasady montażu, ale znając je dobrze, można też nauczyć się je łamać. A tu już tylko „sky is the limit”. Ale o zasadach potem.

Mówi się, że film powstaje trzy razy. Pierwszy raz, gdy piszemy scenariusz, drugi, gdy robimy zdjęcia. No i trzeci na „stole” montażowym. Na każdym z tych etapów ten sam film może być trochę, a czasem nawet bardzo różny. To czyni etap montażu niezwykle ważnym. Wszystko może się zdarzyć, wszystko w rękach i głowie montażysty. W materiale, który dostaje montażysta tkwi potencjał nieskończonej liczby filmów, które mogą się różnić tematycznie i estetycznie.

Pamiętajcie o przygotowaniu sobie jedzenia i czegoś do picia – proces montowania może być tak pochłaniający, że przez kilka godzin, a w skrajnych przypadkach kilkanaście nie odchodzi się od komputera. To może wciągać i uzależniać, jak najlepsza gra komputerowa. Bo w zasadzie podobnie jak np. w Minecrafcie tworzycie świat od podstaw. Na swoich zasadach i w myśl celu, by ten świat był zrozumiały i czytelny dla tych, którzy będą go oglądać.

Od czego zacząć? Jak się zorganizować?

Oprócz wyboru programu montażowego (wybór jest bardzo duży, ale w zasadzie programy montażowe są do siebie bardzo podobne, różni je tylko stopień rozbudowania funkcji i możliwości, które dają. Więcej o tym w dokumencie pt. Narzędzia dla montażysty), co jest czynnością w zasadzie wtórną, najważniejsza jest koncepcja. Jak ją stworzyć? Na pewno warto zacząć od obejrzenia materiałów i zorganizowania tych materiałów, tak żebyście wiedzieli, jak z nich korzystać i do czego mogą się przydać. Warto pogrupować sobie

materiały w foldery, stworzyć grupy ze względu na różne czynniki – tematy, bohaterów, ujęcia. Podział zależy tylko od was. Teraz przychodzi moment najbardziej kreatywny – tworzenie koncepcji. Wszystko zależy od tego, czy tworzycie ją sami czy współpracujecie w grupie. Grupowy proces jest trudniejszy, bo wymaga więcej negocjacji, ale też dzięki temu dysponujecie większą ilością pomysłów. Przy tworzeniu koncepcji warto odpowiedzieć sobie na pytania: o czym ma być nasz film?; jaką historię chcemy opowiedzieć?; jak chcemy tę historię opowiedzieć? (przez jakie ujęcia, bohaterów, sytuacje). W ten sposób przechodzimy do bolesnej selekcji.

Selekcja

Musicie pamiętać, że procesowi montażu często towarzyszy poczucie straty. Straty materiału, który nie wejdzie do finalnego obrazu. Walter Murch – znany montażysta, który montował takie klasyki kina, jak „Czas Apokalipsy”, „Ojciec chrzestny II i III”, „Rozmowa” opisywał w swojej znakomitej książce o sztuce montażu „W mgnieniu oka” proces pracy nad „Czasem Apokalipsy”. „Jedną z przyczyn (...) czasochłonnej postprodukcji była zapewne ogromna ilość nakręconego materiału (...). Przy uwzględnieniu gotowego filmu, który trwa 2 godziny i 25 minut, otrzymamy stosunek 95 do 1, czyli 95 minut, których widz nigdy nie obejrzy przypadają na minutę, jaka znajdzie swoje miejsce w gotowym filmie. Dla porównania średni stosunek tych zmiennych w przypadku filmów kinowych równy jest około 20 do 1” (s. 20). Pomyślcie, jaka to musi być ciężka decyzja! Co wyrzucić, a co zostawić? Z drugiej strony ta duża odpowiedzialność daje też poczucie niezwykłej sprawczości. Od montażu i koncepcji montażowej wiele zależy. Zastanówcie się, które ujęcia, którzy bohaterowie, które sceny pasują do waszej koncepcji, budują i wspierają naczelną ideę, czyli temat. To wszystko, co nas oddala od tego tematu, co powoduje, że historia meandruje, a widz mógłby się w niej pogubić, musi wylecieć. W przypadku filmów narracyjnych (z wyraźną osią fabularną) można sobie rozrysować to w formie osi czasu i nałożyć na nią sceny, ujęcia w takiej kolejności, żeby historia dobrze się opowiadała. Ta oś czasu to w zasadzie „linia czasu” w programie montażowym (ang. „Timeline”). W przypadku filmu bardziej abstrakcyjnego, opartego na wizualnych skojarzeniach, na swobodnym łączeniu ujęć i scen, ta oś narracyjna przestaje mieć charakter przyczynowo-skutkowy jak w fabule, a bardziej opiera się na połączeniach, które budują znaczenia i sensy w widzu.

Dobrym przykładem takich połączeń budujących znaczenia jest tzw. efekt Kuleszowa, czyli wynik eksperymentu, który radziecki reżyser filmowy Lew Kuleszow przeprowadził w latach 20. XX wieku pokazujący jakie znaczenie w tworzeniu sensów ma montaż filmowy.

Obejrzyjcie: <https://www.youtube.com/watch?v=u-AypTPl4E0>

Te same ujęcia przedstawiające pozbawioną wyrazu twarz aktora w zestawieniu z innymi ujęciami budują różne znaczenia, np. twarz + talerz zupy = głód, twarz + trumna z ciałem kobiety = smutek, twarz + bawiące się dziecko = pogoda ducha, czułość. Sprawdźcie, jak na Was działa efekt Kuleszowa.

Kilka reguł i zasad ich łamania

Efekt Kuleszowa to jedna z zasad, którą możecie zastosować. Jednocześnie jest to zasada, którą można różnorodnie interpretować. Bardzo wiele zależy tu od widza, ale też od Waszych intencji.

Dzięki montażowi świat przedstawiony w filmie można intensyfikować i tworzyć bardziej precyzyjnym. Mimo skrótów czasowym i oszustw (np. oszustwa w zmianach przestrzeni), jesteśmy w stanie stworzyć umowny świat, który dla widza jest naturalny.

Kilka podstawowych zasad montażu:

- Jedno ujęcie - mastershot

Bezpieczeństwo montażowe może dać duża liczba mastershotów, czyli sceny nakręconej w jednym ujęciu, bez cięć, zatrzymań. Czy wiecie, że istnieją całe filmy, które są jednym, długim mastershotem? Np. „Rosyjska Arka” (2002) Aleksandra Sokurowa, która jest nakręcona w jednym, osiemdziesięciominutowym ujęciu.

- Montowanie na ruchu

Planowanie ujęcia tak, by każde następne zaczynało się na ruchu, na którym kończyło się poprzednie np. plan pełny – aktor naciska klamkę, zbliżenie – ręka naciskająca klamkę. Pamiętajcie o zmianie planów o co najmniej dwa (czyli plan ogólny, a potem amerykański lub plan pełny, potem zbliżenie). Zbyt mała zmiana daje efekt animacji – chyba, że osiągnięcie takiego efektu jest dla Was celowe.

- Kierunki

Ujęcia muszą być spójne wizualnie, żeby nie wprowadzać poczucia chaosu u widza. Ważnym pojęciem jest tu oś akcji – wyobrażona linia między obiektem a punktem, do którego obiekt

się przemieszcza. Np. Czerwony Kapturek idzie do lasu (oś akcji łączy ją z lasem). Widzimy ją najpierw w planie ogólnym, a potem w amerykańskim. Jeżeli kamera w każdym ujęciu jest po tej samej stronie osi możemy mieć pewność, że po połączeniu ich zostanie zachowana ciągłość wizualna. Najlepiej w takich przypadkach zdać się na intuicję. Zobaczyć zestawienia i zastanowić się, czy coś tu nie zgrzyta.

Montaż posługuje się wieloma środkami wyrazu. Podajemy kilka z nich, a wy zastanówcie się, czy spotkaliście się z nimi w oglądanych przez siebie filmach:

- gradacja – stopniowanie – uszeregowanie powiązanych ze sobą ujęć w rosnący lub malejący ciąg; jednym z eksperymentalnych zabiegów zastosowania tej figury są tzw. jump cuts (po raz pierwszy stosowane przez twórców Francuskiej Nowej Fal) – rozbitcie ciągłego ruchu na statyczne ujęcia i stopniowanie ich w formie skokowej;
- powtórzenie – ponowne lub wielokrotne wykorzystanie tego samego środka wyrazu, cel: zwrócenie na coś uwagi widza;
- refren – to szczególna forma powtórzenia, powracający motyw;
- elipsa – pominięcie tych elementów fabuły, które widz sam może wymyślić (np. nie trzeba pokazywać całego procesu otwierania i wchodzenie przez drzwi);
- zawieszenie – przed dramatycznym rozwiązaniem akcji umieszczamy ujęcia obojętne, cel: wzmaganie napięcia;
- złagodzenie (eufemizm) – pokazanie jakiegoś pojęcia lub zdarzenia przez ujęcia bardziej łagodne, nie wprost, cel: unikanie dosłowności, np. czerwone sukno zamiast rannych ciał;
- antyteza – przeciwstawienie sobie dwóch ujęć krańcowo różnych, cel: podkreślenie różnicy;
- synekdocha – przedmiot lub zdarzenie określone przez jego fragment;
- metafora – nadanie ujęciu przenośnego sensu przez zestawienie z innym (jak np. efekt Kuleszowa).

Pobawcie się tymi figurami, zobaczcie, jak działają i jak można je stosować.

Tak naprawdę montaż można docenić najpełniej, kiedy choć raz się w nim uczestniczy. Z tych samych materiałów może powstać wiele historii opowiedzianych w różny sposób. To gra sugestii, eksperyment ze skojarzeniami i w pozytywnym sensie oszukiwanie.

Jeśli będziecie mieli chwilę czasu polecamy Wam książkę:

Walter Murch „W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego”, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006.