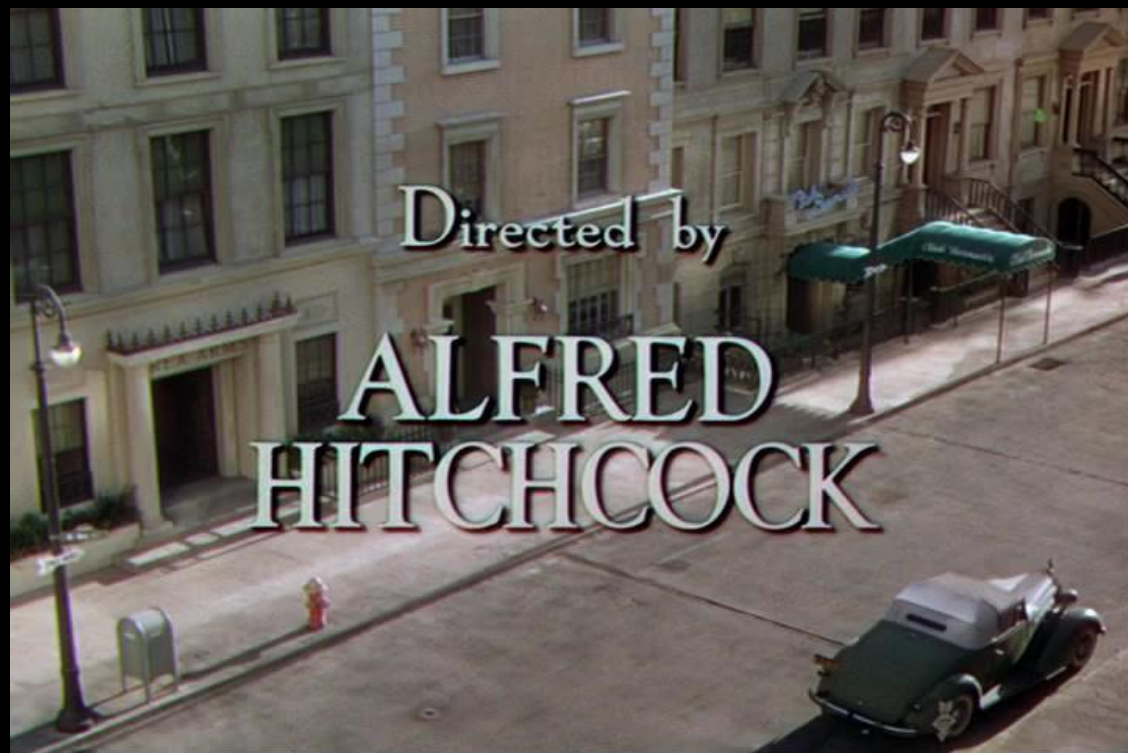


MONTAAŽI ALUSED

Tarmo Rajaleid

tarmo.rajaleid@tlu.ee

MIS ON MONTAAŽ?



- “Rope” (1948) – Alfred Hitchcock

MIS ON MONTAAŽ



Hitchcock on Editing and the Kuleshov Effect

- <https://www.youtube.com/watch?v=DjSr7QMppi4>

MIKS LÕIGE TOIMIB?

- **Inimene pilgutab silma – see ongi lõige**

Murch, Walter. In the Blink of an Eye.

- Igal plaanil on mitu potentsiaalset lõikekohta (nagu puul on palju oksid).
- Näitleja silmapilgutus annab motivatsiooni lõikeks.

PLAANI SUURUSTE MUUTMINE

- Üldplaan
- Keskplaan
- Suurplaan

- Kahene plaan, kolmene plaan jne.
- Üle öla plaan

- Tegelase vaatepunkti plaan (POV - "Point of View")
- Detailplaan
- Katteplaan

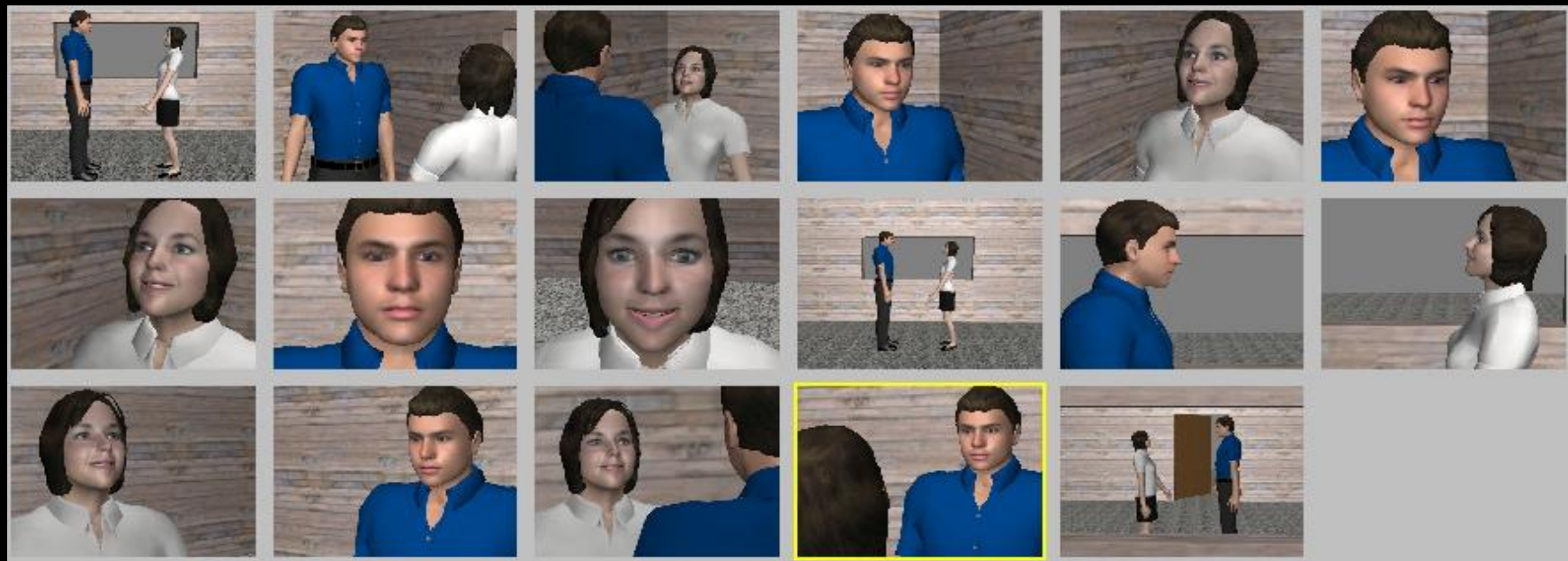
TEGELASTE GA SAMASTUMINE

- Montaažiga kontrollime me vaataja samastumist tegelastega.
- Millal jääme objektiivseks kõrvalvaatajaks ning mis hetkel samastume tegelase vaatepunktiga.
- Oleneb kaamera kaugusest kujuteldavast teljest kahe tegelase vahel.
- MINU vaatepunkt (tegelane) – POV “point of view” tegelase vaatepunktist
- SINU vaatepunkt (teine tegelane) – Üle õla plaan
- TEMA vaatepunkt (kõrvalseisja) – Üldplaan

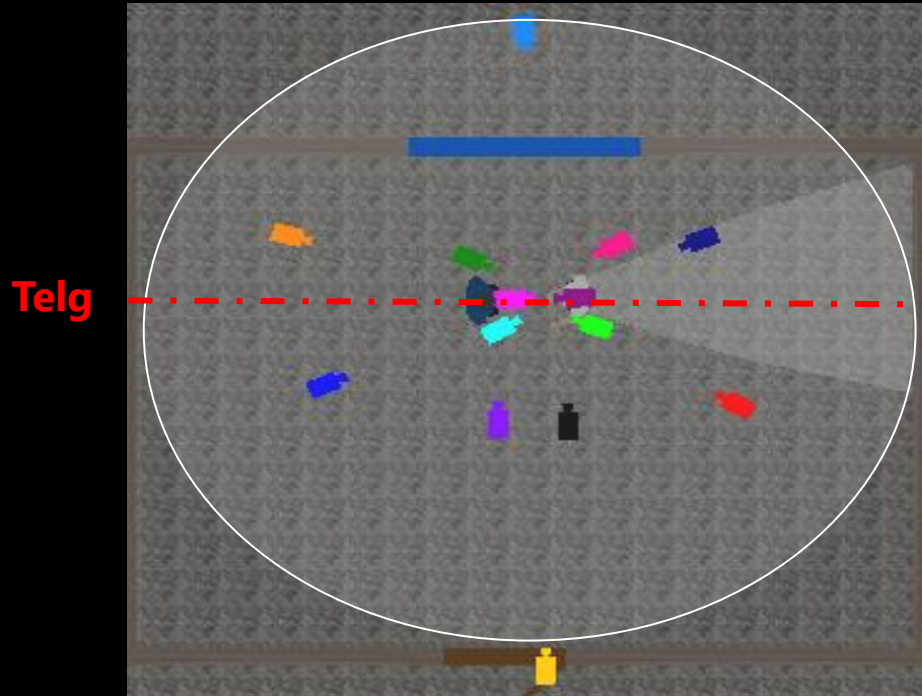
KLASSIKALINE STSEENI PINGESTAMINE

- Liikumine üldisemast plaanist suurema plaani suunas – üldisest detailini.
- Võib proovida ka vastupidist liikumist detailist üldise suunas
 - (keskkonna avamine, info tagasi hoidmine, põnevuse loomine).
- Üldjuhul ära lõika kohe üldplaanist ülisuurde plaani.
- Liigu vahepeal keskplaani ja sealt suurde plaani.

DIALOGI PÕHIPLAANID



180 KRAADI REEGEL (TELJE REEGEL)



180 KRAADI REEGEL

- Klassikalise pidevusmontaaži üks põhireeglitest, mis ütleb, et lõike ajal ei tohi kaamera vaatenurk keskse tegevuse suhtes muutuda rohkem kui 180 kraadi.
- Lihtne näide: korvpallimängu ajal on kaamerad alati ühelpool väljakut.
- Liikumine üle telje koos kaamera ja/või tegelastega.
- Filmimine täpselt telje peal.

30 KRAADI REEGEL

- Iga kaadri kaamera nurk (positsioon) peaks olema eelmisest kaadrist vähemalt 30 kraadi võrra erinev. Muidu tekib hüpe.
- Võimalusel ära filmi ühest kohast vaid liiguta kaamerat ja muuda perspektiivi.

KUUS MONTAAŽI ELEMENTI

(THOMSON, ROY. GRAMMAR OF THE EDIT.)

- **Motivatsioon** – lõikel peab olema põhjus.
- **Uus informatsioon** – iga järgmine kaader peab andma midagi uut, viima lugu edasi.
- **Kaadri kompositsioon** – plaani suuruste ja võttenurkade muutmisel tekkiv vaheldus.
- **Heli** – heli enne või pärast lõiget ("L" ja "J" lõige).
- **Kaamera nurk** (180 kraadi ja 30 kraadi reegel).
- **Pidevus** – sisu, liikumise, positsiooni ja heli pidevus.

KAHE KAADRI VAHELISED SEOSSED

(KATZ, STEVEN D. FILM DIRECTING SHOT BY SHOT.)

- **Ruumiline seos**

Lõige üldplaanist keskplaani, sealt edasi suurde plaani.

- **Ajaline seos**

Aja välja lõikamine, me ei pea kogu tegevust näitama.

- **Rütmiline seos**

Kaks plaani haakuvad teineteisega rütmiliselt.

- **Graafiline seos**

Plaanid on visuaalselt sarnased.

- **Loogiline seos**

Vaataja paneb kaks plaani ise kokku.

PIDEVUSMONTAAŽ (“CONTINUITY”)

- **Pidevusmontaažis peaks ühe stseeni sees olema:**
- Sarnane pildi heledus/kontrastsus
- Sarnane tonaalsus ja värvid
- Sarnane tagataust (horisontaalsed ja vertikaalsed jooned jne.)

- Pidevusmontaažis peab iga plaan andma vaatajale uut informatsiooni (olema eelmisest plaanist erinev), kuid sama ajal ka pisut sarnane eelmisega (sisaldama seda, mida me juba teame).

HÜPELÕIGE “JUMP CUT”

- **Hüpelõige “JUMP CUT”** - lõikamine ilma plaani suurst või kaamera nurka muutmata.
- Klassikalises pidevusmontaažis “jump cut”i välditakse.
- Tavaliselt tähendab “jump cut” aja välja lõikamist, mõtte fragmenteeritust, segadust jne.

NÄHTAMATU MONTAAŽ

- **Kaadrisesene liikumine aitab lõiget varjata** (lõige on motiveeritud ja liikumine jätkub).
- *Näiteks:* ukse avamine, püsti tõusmine, silma pilgutus, pea pööramine jne.

- **Kaadrise sisenemine ja kaadrist väljumine**
- *Tähelepanu filmimisel:* lase inimesel või muul objektil kaadrist väljuda ning oota paar sekundit. Alles siis vajuta stop. Sama kehtib ka kaadri alguses (vastupidi).

KÜSIMUSE JA VASTUSE AHEL

- Montaažiga loome me pidevalt KÜSIMUSI ja anname neile VASTUSEID.
- Montaaž kui põhjuse ja tagajärje ahel.
- Iga plaan peab viima lugu edasi.
- Plaanide järjekorra muutmisel muutub ka tähendus.

TÄHELEPANU TEST

- Teeme väikese testi ...



TÄHELEPANU TEST

- Mida sa nägid?

TÄHELEPANUPUNKT EHK ANKRUPUNKT

- The Matrix (1999) – Andy ja Lana Wachowski

TÄHELEPANUPUNKT EHK ANKRUPUNKT

- Inimese silm ei haara tervet pilti tervikuna vaid “skanneerib” seda hüpates ühest punktist teise.
- Sujuva montaaži saavutamiseks peab monteeriija alati teadma, mida vaataja antud hetkel vaatab ja mida ta näeb (kuhu on tema silmad ankurdatud).
- Montaaži lõikekohas peaks ankrupunkt jääma enamvähem samasse kohta, et vältida hüpet (silmade ja suurel kinoekraanil ka pea pööramist), mis on vaataja jaoks üsna häiriv.
- Hea montaaž on nähtamatu montaaž.

TÄHELEPANUPUNKT EHK ANKRUPUNKT

- **Vaataja näeb:**
- Suuremaid objekte enne väiksemaid
- Liikuvaid objekte enne staatilisi
- Eredamaid objekte enne tumedamaid
- **Punast** värvi enne **rohelist**
- Fookuses olevaid objekte enne fookusest väljas olevatest

INIMESE SILM ON INERTNE

- Silm läheb eelmises kaadris alustatud liikumisega kaasa ning eeldab, et see liikumine jätkub ka järgmises kaadris.
- REEGLINA:
 - Lõika staatilisest kaadrist staatilisse
 - Liikuvast kaadrist liikuvasse (liikumine samas suunas ja kiirusel)

PILDI ÜLEMINEKUD

- Lõige ("Cut") – silmale märkamatu üleminek ühelt ideelt teisele, kahe idee vastandamine.
- Hajutus ("Dissolve") – kahe plaani omavaheline sidumine.
- Aeglane hajutamine viitab tavaliselt aja möödumisele.
- Hajumise kasutamine koos sobiva muusikaga võib anda parema tulemuse kui tavaline lõige (üleminek on pehmem, sujuvam).

PILDI ÜLEMINEKUD

- Hajutuse erijuhud:
- Hajumine musta ("Fade out") – päeva lõpp, peatüki lõpp, filmi lõpp
- Hajumine mustast ("Fade in") – uue päeva algus, filmi algus

- Pühkimine ("Wipe")
- Lehe keeramine
- Iirise avamine
- Jne...

MONTAAŽI ABIL INFO EDASI ANDMINE

- Kinos filmi vaatamine ja telesaate vaatamine on üldjuhul lineaarne ja passiivne tegevus.
- Monteerijana kontrollid sa vaatajale info edastamist.
- Kui mingi detail on oluline, siis tuleb seda ka vaatajale NÄIDATA.
- Reeglina kulub üldplaani mõistmiseks kauem aega kui suure plaani või detailplaani jaoks. Muuda montaaži rütmi vastavalt plaani suurusele.
- Püüa asetada ennast vaataja olukorda ja vaata oma tööd distantsilt värske pilguga.
- Võimalusel vii läbi testläbivaatus.

ALGUS, KESKPAIK JA LÕPP

- Kaadrik („frame“) – filmi väikseim ühik, üks pilt
- Kaader – aeg ühest lõikest teiseni
- Stseen – koha ühtsus
- Episood – teema ühtsus
- 8 põhiepisoodi („sequences“) – unikaalne mängufilmi struktuurile
- 3 vaatust
- Film

KOLME VAATUSE STRUKTUUR

- Kolme vaatuse dramaturgiline struktuur pärineb juba Vana-Kreekast
 - (**Aristoteles** "Poeetika" 336-322 eKr).
- Prantsuse uue laine filmirežissöör **Jean-Luc Godard** on öelnud:
*"Kõikidel lugudel on algus, keskpaik ja lõpp
aga mitte ilmtingimata selles järjekorras"*.

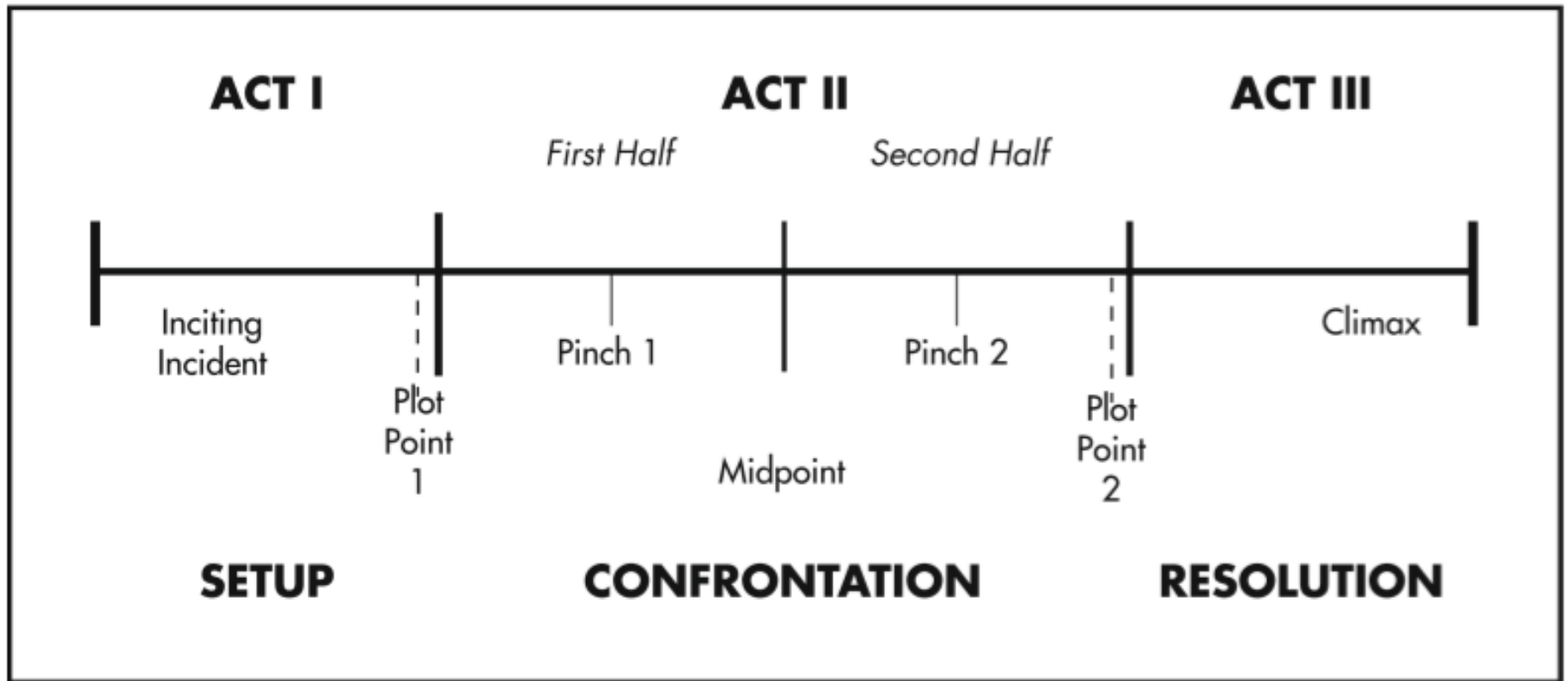
FILMI LOO ALUSSTRUKTUUR

- Loo peategelane peab enda eesmärgi saavutamiseks ületama takistused, mis teda muudavad, eesmärk kas saavutatakse või mitte.
- Loo struktuur jaguneb kolmeks:
 - 1) Ekspositsioon ehk sissejuhatus
 - 2) Konfrontatsioon ehk konflikti areng
 - 3) Resolutsioon ehk lõpplahendus
- Või lihtsamalt: *esimeses vaatuses ajad inimese puu otsa, teises vaatuses loobid teda kividega ja kolmandas tood ta jälle alla.*

STSENAARIUMI STRUKTUUR

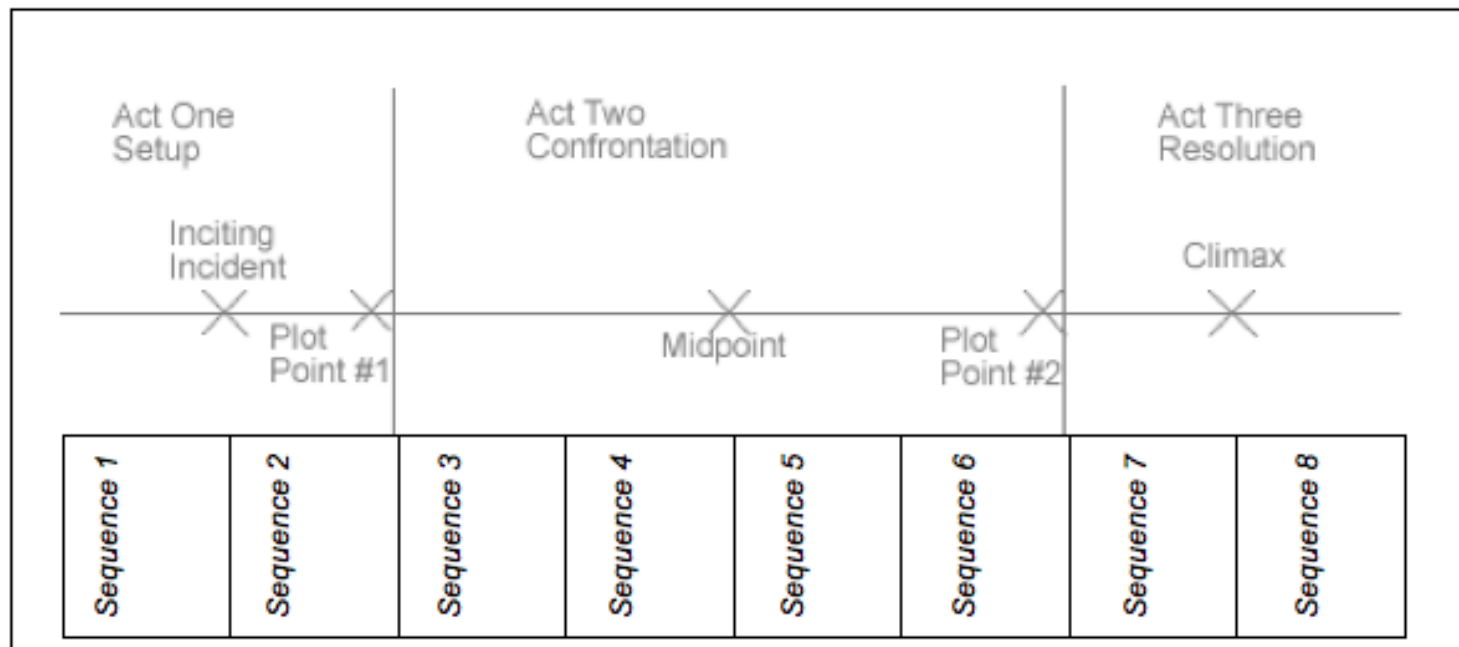
- **Syd Field** toob oma raamatus ***Screenplay and The Screen Writer's Workbook*** välja stsenaariumi loomise põhistruktuuri.
- Esimene vaatus on üks neljandik stsenaariumist.
 - Ca 30 lehekülge/minutit
- Teine vaatus on kaks neljandiku (ehk pool) stsenaariumist.
 - Ca 60 lehekülge/minutit
- Kolmas vaatus on üks neljandik stsenaariumist.
 - Ca 30 lehekülge/minutit

The Syd Field "Paradigm"



FRANK DANIELI 8 PÕHIEPISOODI ("SEQUENCES")

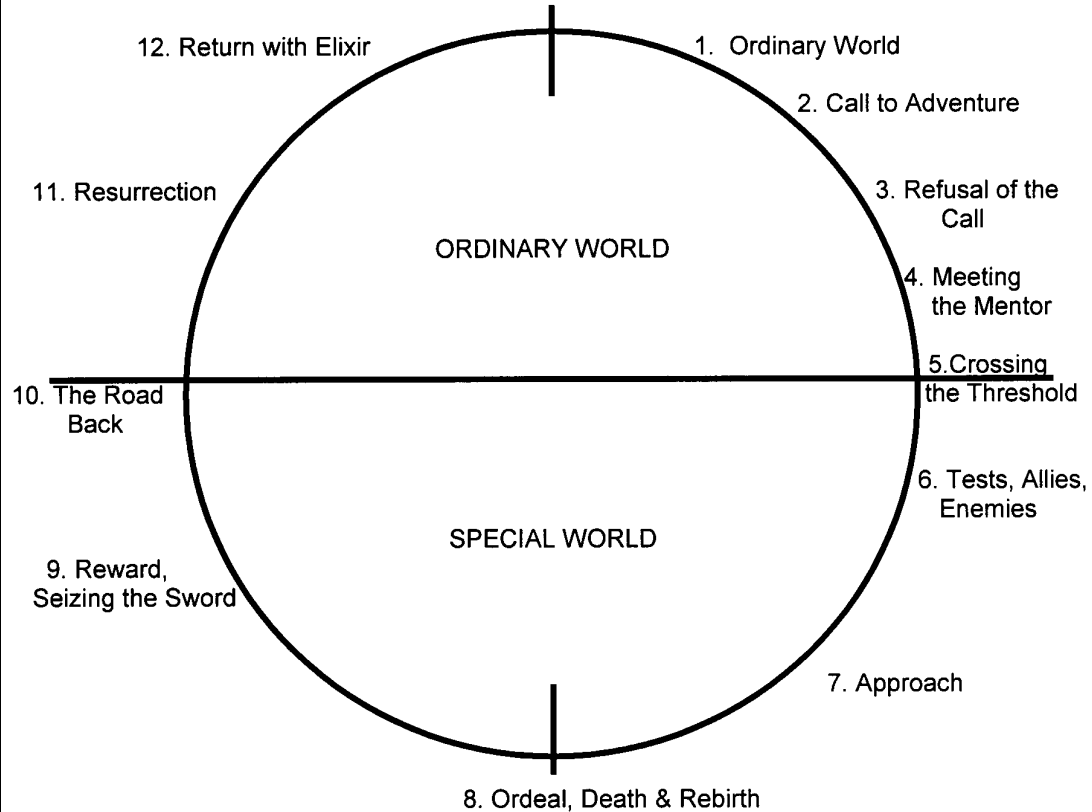
- Stsenaristikas on kasutusel **Kaheksa põhiepisoodi struktuur**, mille lõi **Frank Daniel**.
- See põhineb osaliselt asjaolul, et kino algusaegadel tuli arvestada loo kirjutamisel tehnilise piiranguga, et filmi näidati eraldi rullidena
 - (iga rulli pikkus ca 15 minutit).
- Lugu jaguneb kaheksaks 10-15-minutiliseks põhiepisoodiks.
- Iga põhiepisood on justkui terviklik "mini-film", millest igaühel on kolmeosaline struktuur.
 - Esimesed kaks moodustavad sissejuhatuse ehk esimese vaatuse
 - Kolmas, neljas, viies ja kuues on teise vaatuse osad
 - Seitsmes ja kaheksas loovad lõpplahenduse ehk kolmanda vaatuse



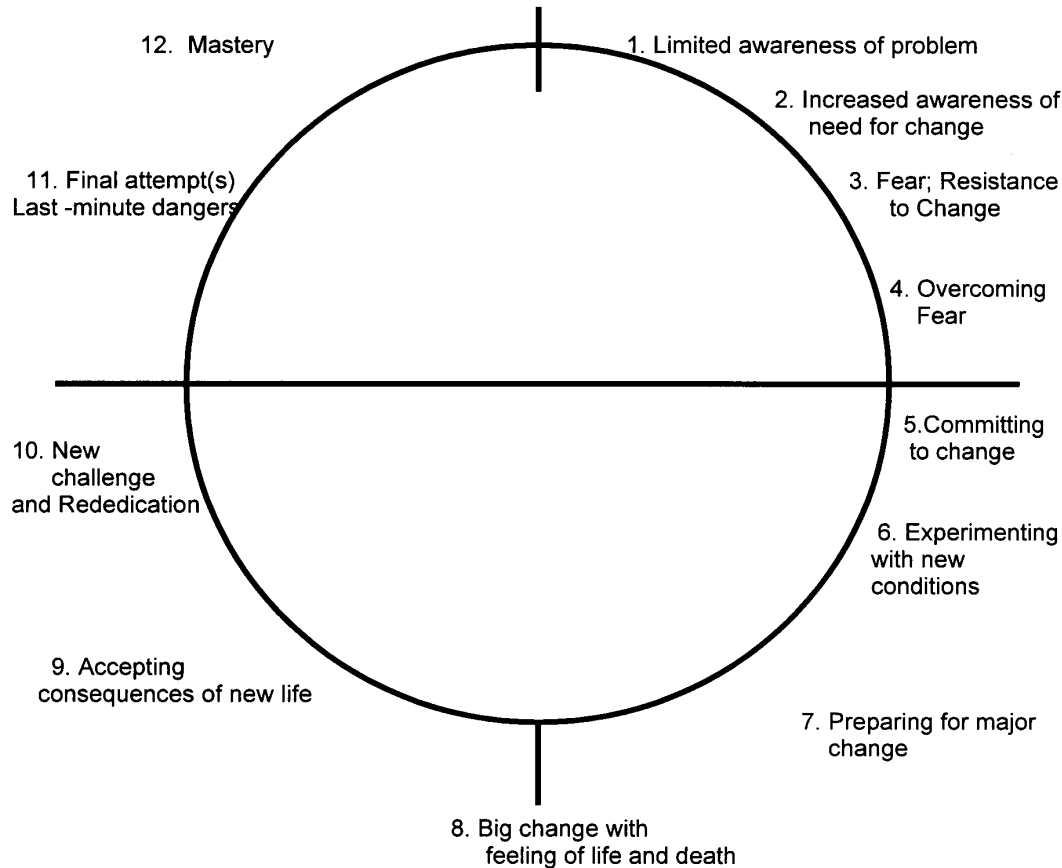
KANGELASE TEEKOND EHK MONOMÜÜT

- Antropoloog **Joseph Campbell** (1904-1987) töötas läbi erinevaid maailma müüte ja lugusid ning tuli 1949. aastal raamatus ***The Hero With A Thousand Faces*** välja **monomüüdi** ideega.
- See on konseptsioon teekonnast, mille võtavad ette kõik mütoloogilised kangelased.
- **Christopher Vogler** laiendas seda ideed 1998. aastal ilmunud stsenaaristika raamatus ***The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers.***

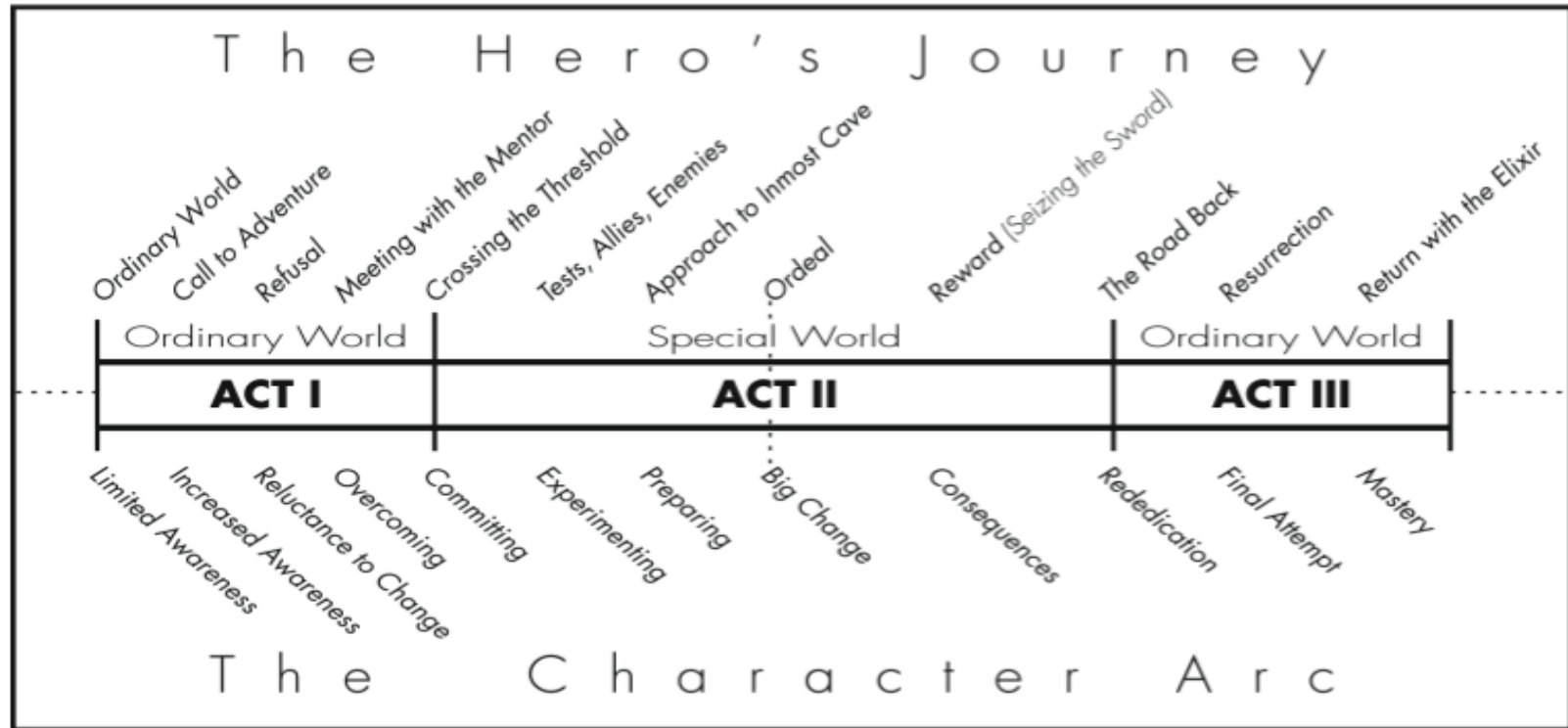
THE HERO'S JOURNEY



THE HERO'S INNER JOURNEY



Christopher Vogler "The Hero's Journey"



LISALUGEMIST MONTAAŽI TEOORIA KOHTA

- [VAATA FILMI: The Cutting edge: The Magic of Movie Editing](#)
 - Murch, Walter. In the Blink of An Eye. 1992
 - Katz, Steven D. Film Directing Shot by Shot. Michael Wise Production, 1991
 - Thomson, Roy. Grammar of the Edit. Focal Press, 2003
 - Thomson, Roy. Grammar of the Shot. Focal Press, 1998
 - Frank Daniel Script Analysis Methodology.
 - Vogler, Christopher. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers. 3rd ed. Michael Wiese Productions, 2007
-
- Lugesismaterjalid: www.tlu.ee/~rajaleid/montaazh