

**АЛЕКСАНДР МАКАРОВ**



КАК

# **СНЯТЬ ФИЛЬМ**

ЗА 2 МЕСЯЦА

пошаговая  
инструкция  
по созданию  
короткометражного  
фильма

СОДЕРЖИТ  
НЕЦЕНЗУРНУЮ  
БРАНЬ

18+

# **Александр Макаров**

## **Как снять фильм за 2 месяца**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=42952544](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=42952544)*

*SelfPub; 2020*

*ISBN 978-5-532-03562-1*

### **Аннотация**

Что нужно, чтобы снять свой первый короткометражный фильм? Как правильно оформить сценарий и убедиться, что история работает? Как лучше спланировать съемки и подобрать оборудование? Что из себя представляет базовый сетап на съемочной площадке? Какова общая логика продвижения фильма и существует ли вообще формула успешного кино? Ответы на эти и многие другие вопросы вы найдете в новой редакции книги Александра Макарова «Как снять фильм за 2 месяца». Содержит нецензурную брань.

# Содержание

Предисловие	4
Предисловие автора	5
Глава 1. Написание сценария	8
С чего начинается кино?	8
Упаковка для идеи или логлайн	11
Синописис и 8 этапов его написания	17
Формат сценария	20
Основы драматургии. Интенсивность-время	26
Основы драматургии. Перипетия	33
Основы драматургии. Герой и цель	36
Основы драматургии. Дуга характера	39
Конец ознакомительного фрагмента.	41

# Предисловие

Есть такая ироничная сентенция: «Кинематографистом может стать каждый, кто не доказал обратное». Александр Макаров – редкий тип автора, который помогает не только *смотреть и понимать* кино; это, прежде всего, практик, помогающий кино *создавать*.

Конечно, можно и нужно постепенно изучать фундаментальные труды по теории и практике экранного искусства. А если приняться за дело без промедлений? Книга, которую вы держите в руках (а может, читаете на экране компьютера), содержит самое главное, что необходимо начинающему «человеку с киноаппаратом». Это руководство к действию.

Блиц-курс Александра Макарова поможет ответить на главные вопросы: кинематографист ли вы; какие качества в себе необходимо развить, чтобы им стать. И самое главное: как его сделать, *самый первый фильм*, да еще и в короткие сроки. Впрочем, перечень глав этого кино-руководства уже не ускользнул от вашего взгляда.

Приступаем?

*Евгений Ерёменко,*

*кандидат культурологии, преподаватель, автор книг по теории и истории кино, член Союза кинематографистов РФ*

# Предисловие автора

В основе данной книги лежит учебный материал одноименного курса, который мы проводили в 2012–2014 годах в Санкт-Петербурге. Вживую и дистанционно курс прошли сотни человек, десятки из них сняли свои первые любительские фильмы и помогли это сделать другим, единицы – стали зарабатывать на производстве видео, основали свои сообщества и продолжают снимать кино.

Еще 5–7 лет назад информацию о том, как снять короткометражный фильм приходилось собирать по крупицам в основном на англоязычных ресурсах интернета. Так, нахватившись знаний в сети, нам удалось в обозначенные 2 месяца снять короткометражный документальный фильм. Этот фильм со временем был отобран в программы трех крупных международных фестивалей документального кино и получил неплохую критику в интернет-сообществах.

Я понимал, что мы далеко не первые и не последние, кому предстоит искать статьи об основах кинопроизводства, смотреть англоязычные tutorиалы, интервью с режиссерами, а также решать тысячи микрзадач: от правильного выбора камеры до оптимальных настроек для экспорта готового материала. Тогда родилась идея упаковать минимально необходимый набор знаний – своего рода инструкцию по созданию короткометражного фильма – в формат кинокурсов,

а затем и книги.

Время не стоит на месте, сегодня ситуация иная: статей и tutorиалов, в том числе на русском языке, очень много. Стоит проблема фильтрации и необходимой достаточности, ведь для просмотра всех материалов по данной теме могут уйти месяцы и даже годы. Но опыт многих режиссеров показывает, что для максимально быстрого развития следует итерационно закреплять теорию практикой. Это значит, что не нужно тратить несколько лет на изучение всех нюансов, прежде чем приступить к съемкам первого фильма. Более того, некоторые теоретические аспекты трудно усвоить, не имея какого бы то ни было опыта создания кино. Поэтому во время чтения книги имеет смысл выполнить хотя бы часть заданий, а ещё лучше – снять небольшой короткометражный фильм.

Очевидно, целевая аудитория данного учебного пособия – начинающие кинематографисты, у которых стоит задача снять свой первый фильм. Несмотря на это, книга может быть интересна достаточно широкому кругу читателей. Скажу больше: даже если собранная здесь информация не найдет применения, я буду рад, если вы просто получите удовольствие от чтения и расширите свой кругозор.

*С наилучшими пожеланиями,*  
АМ

*“Большие Идеи портят кино. В кино самое главное – сделать хорошее кино. И если в процессе работы*

*тебе в голову придет идея, – это отлично. Но это не должна быть Большая Идея, это должна быть маленькая идея, из которой каждый вынесет что-то свое. Если ты снимаешь кино о том, что война – это плохо, то зачем тогда вообще делать кино? Если это – всё, что ты хочешь сказать, – скажи это. Всего два слова: война – это плохо. То есть всего три слова. Хотя два слова будет еще лучше: война – плохо”*

*Квентин Тарантино*

# Глава 1. Написание сценария

## С чего начинается кино?

Я часто задаю этот вопрос на занятиях и мастер-классах и всегда слышу разные ответы. С режиссера, с команды, со сценария, с бюджета (ае!), с желания. Эти варианты, в принципе, все верны, но если заглянуть глубже, в самую суть, то мы увидим, что кино начинается с идеи.

Идея выражается в двух сущностях: материальной и энергетической. Материальная сущность идеи очень проста: вы можете ее (идею) передать. То есть придать ей форму, которая позволит ее транспортировать из вашей головы в головы окружающих вас людей. Это может быть письменная форма (для хорошей идеи вполне хватит места на салфетке), а может быть устная речь. И вот здесь начинается самое интересное.

Дальше автоматически активизируется энергетическая сущность идеи: она или зажигает, или нет. В случае адекватной выборки (когда вы рассказываете идею человеку, чье мнение для вас значимо и который может сказать что-то реально полезное) вы увидите, как начинает работать энергетический эффект идеи. Когда вы делитесь ей с людьми, вы чувствуете почти электростатическое напряжение и получа-



ете огромное удовольствие от их реакций. Самое интересное, что если идея зашла, то она потом начинается как бы раскрываться в сознании человека и еще больше его доставляет. Хорошая, оригинальная идея – это бомба замедленного действия, потому что достигает максимального воздействия на сознание с течением времени.

Любая правильная, интересная идея несет в себе энергетический заряд, который особенно ярко проявляется во время ее передачи другим людям. Иными словами, идея хороша тогда и только тогда, когда вдохновляет не только вас, но и других людей (при условии их лояльности).

Почему это так важно? Потому что кино – это командная игра, где один в поле не воин. Если ваша идея никому не интересна, то кто будет помогать в ее реализации? Кто захочет сниматься в фильме, право на жизнь которого вызывает большие вопросы? Тем более, когда вы новичок, снимаете свои первые короткометражные работы и, вероятно, не платите съемочной группе.

Что же делать, если идеи нет? Однозначно – не снимать. Вообще, если можете не снимать, не снимайте. Снимайте, если не снимать не можете. Если не снимать не можете, придумайте идею. Если не можете придумать идею, «придумайте» того, кто придумает идею. Такого человека можно найти в своем кругу общения; еще легче сделать это в интернет-сообществах или на кинокурсах.

P.S. Некоторые люди боятся рассказывать идею другим

людям из опасения, что ее могут украсть. Трудно разубедить такого человека, и, наверное, не стоит этого делать. Безусловно, делиться задумкой с кем попало не следует, потому что нелояльные люди могут её обесценивать без всяких на то оснований. Именно поэтому нужно быть избирательнее, а не потому, что вашу идею захотят украсть. Поймите, сама по себе идея ничего не стоит. Идей миллионы и лишь небольшая часть людей доводит их до реализации, а делают это качественно вообще единицы. Если вы начинающий автор, может лучше перебороть страх и получить полезную обратную связь, чем просто сделать плохое кино?

*Расскажите идею фильма 10 людям, мнение которых имеет для вас значение. Постарайтесь «продать» ее, то есть рассказать так «вкусно», чтобы повысить шансы на одобрение слушателя. Посмотрите на их реакцию. Сколько человек сказали, что идея вашего фильма классная?*

# Упаковка для идеи или логлайн

Идея, которой придали правильную форму, способна изменить сознание других людей. Такая идея может повлиять на их действия, желания и мотивацию. Человек, способный не только генерировать идеи, но еще и правильно их упаковывать, может влиять на окружающий мир. Масштаб такого влияния будет определяться масштабом личности и идеи. Виктор Гюго писал: «В мире нет ничего более могущественного, чем идея, время которой пришло» (самая популярная фраза в статусах пользователей ВКонтакте 2012 года).

Наилучшая оболочка для идеи создания фильма – это логлайн: выраженный в 2–3 предложениях основной сюжет. В основе логлайна лежат ответы на следующие вопросы:

1. Кто главный герой?
2. Какова его цель?
3. В чем трудность ее достижения?

Режиссер и сценарист Фрэнк Даниэль изначально сформулировал логлайн одной фразой: «Некто отчаянно хочет чего-то и сталкивается с трудностями, добиваясь цели». Вы можете запомнить ее или более простую связку герой-цель-препятствие – главное, чтобы у вас в памяти четко закрепились формула логлайна.

Драматургия абсолютного большинства фильмов, которые выходят в широкий прокат, построена так, что сфор-

мулировать логлайн по данной формуле не составит труда. Здесь и далее мы будем говорить преимущественно о классической драматургии. Что это такое? Это сюжеты, в которых все вышеперечисленное (герой, цель и препятствия) есть. Почему только о ней? Не только, но преимущественно. Потому что начинать нужно с азбуки. В кинодраматургии такой базой является понимание основ классической структуры. Чтобы у вас сложилась полная картина, мы рассмотрим и другие виды кинодраматургии.

Итак, вернемся к логлайну и приведем несколько примеров полнометражных фильмов, которые многие так или иначе смотрели.

Логлайн к фильму «Гуляй, Вася!» может звучать так: «Митя сдуру сделал предложение, хотя формально уже женат на Василисе. Теперь ему придется ехать в родной город, чтобы добиться развода, но стервозная жена так просто его не отпустит».

«Выживший» (The Revenant, 2015): раненый медведицей и оставленный умирать товарищами, охотник за пушниной Хью Гласс пытается выжить в суровых природных условиях ради одной единственной цели – отомстить охотнику Фицджеральду за убийство сына.

«Гравитация» (Gravity, 2013): во время работы астронавтов Стоун и Ковальски за бортом космического шаттла случается катастрофа. Оставшись в открытом космосе, им не остается ничего, кроме как попытаться добраться до ближай-

шей станции и побороться за свои жизни.

«Начало» (Inception, 2010): для того, чтобы легально вернуться в США к своим детям, Доминику Коббу, при помощи внедрения в сознание сына энергетического магната, предстоит сделать, казалось бы, невозможное: не украсть идею, а внушить ее – да так, чтобы развалить империю отца.

«Судная ночь 2» (The Purge: Anarchy, 2014): бывший военный готовится отомстить за убийство сына, но план нарушают вооруженные банды, преследующие его за спасение мирных граждан в судную ночь.

Логлайн к фильму «Капитан Филлипс» (Captain Phillips, 2013) может звучать так: матерому капитану корабля необходимо провести груз через территорию, где орудуют сомалийские пираты.

«Жизнь Пи» (Life of Pi, 2012): после кораблекрушения индийский мальчик пытается выжить в открытом океане, оказавшись в одной шлюпке с тигром.

«Мальчишник в Вегасе» (The Hangover, 2009): после отвязно проведенного в Лас-Вегасе мальчишника, трое ничего не помнящих друзей на утро обнаруживают пропажу четвертого; все бы ничего, но у последнего на днях свадьба, поэтому счет идет на часы.

«Брат-2» (2000): простой русский парень Данила решает отомстить за убитого друга-хоккеиста, но это затрагивает интересы местного олигарха, поэтому за Данилой начинают охотиться бандиты.

«Терминатор-2: судный день» (Terminator 2: Judgment Day, 1991): восставшие машины отправляют в прошлое терминатора, чтобы убить будущего лидера сопротивления Джона Коннора; в это же время повстанцы отправляют перепрограммированного робота, чтобы защитить его.

Как нетрудно заметить, далеко не всегда логлайн сразу захватывает. Например, история про капитана корабля может показаться простой и даже банальной, однако не будем забывать, что кино – это визуализация и постановка. Логлайн быстро распаковывает суть вашей идеи другому человеку; далее вы можете делать пояснения, поделиться видением. Например, в случае с капитаном достаточно добавить, что его будет играть Том Хэнкс. Теперь интереснее, не так ли?

Есть несколько часто встречающихся типов ошибок в написании логлайнов. Вам они могут показаться смешными, однако, поверьте, подавляющее большинство начинающих авторов испытывают трудности в формулировании своих идей. Постарайтесь избегать слов «главный герой», «цель» и «препятствие». Это, что называется, «в лоб» и мешает нормальному восприятию сюжета: «Цель главного героя освободить корабль, но этому препятствуют террористы». У главного героя может быть имя, профессия, характеристика – используйте их. Само слово «цель» в большинстве таких формулировок – лишнее, вы можете его опустить без потери смысла. Если возникают затруднения с тем, чтобы определить цель, найдите ответы на следующие вопросы: какова за-

дача героя? спасает ли он кого-то? каков его путь? в чем заключается мотивация героя? кто рядом с ним и каков характер взаимодействия? Когда найдете ответы, станет понятна и цель.

К сожалению, вместо логлайна часто можно услышать витиеватое описание сюжета: «В одной семье было три брата. Когда умер дедушка, то его дом достался им по наследству. Поначалу ни у кого он не вызвал большого интереса, потому что находился в полуразрушенном состоянии. Но потом, когда один из братьев решил провести экспертизу, выяснилось, что этот дом – уникальный памятник архитектуры XVIII века. Тогда один из братьев задумал отравить других...». Это реальный пример. Как видите, в нем автор просто решил пересказать сюжет, вместо того, чтобы сжать его до краткой и понятной оболочки (подобно той, что используется в лекарствах). Такая капсула с идеей должна легко проникнуть в голову к другим людям и раскрыться таким образом, чтобы им захотелось сыграть в вашем фильме, помочь организовывать съемки и предоставить локации, не говоря уже о том, чтобы просто его посмотреть.

*Напишите логлайн вашего фильма. Написали? Поздравляю, с этого момента вы стали обладателем авторских прав на эту идею в соответствии с 1 пунктом 1228 статьи Гражданского Кодекса РФ, которая гласит: «Автором результата интеллектуальной деятельности признается гражданин, творческим трудом которого создан такой ре-*

зультат». Отправьте логлайн самому себе по электронной почте и спите спокойно. То же самое потом проделаете со сценарием. Теперь прочитайте логлайн еще раз и проверьте, достаточно ли он хорош. Если да, отправьте или расскажите его прямо сейчас 10–20 людям, мнение которых для вас ценно. Получите от них обратную связь.



# Синопсис и 8 этапов его написания

Сино́псис – это текст, в котором описаны основные сюжетные ходы вашего фильма. В отличие от логлайна, задача которого передать основной сюжет, синопсис дает более полное представление о героях фильма, структуре повествования и ключевых перипетиях. Синопсис гораздо более актуален для полнометражных фильмов, где может занимать 5-10 страниц формата А4. В коротком метре писать синопсис не всегда целесообразно, хотя бы в силу того, что сценарий небольшой и его можно сразу прочесть. Как правило, синопсис для короткометражного фильма умещается на 1 страницу А4.

Скорее всего, вы часто будете сталкиваться с этим профессиональным термином, хотя написание синопсиса не всегда несет какую-то практическую пользу. Например, когда мы готовились к производству новеллы для полнометражного альманаха на одной крупной петербургской киностудии, отношение к синопсису было исключительно формальным. Уже был готов сценарий и все заинтересованные лица с ним ознакомились, но представители студии все равно просили синопсис – мол, так положено.

Если вы снимаете свой первый короткий метр имеет смысл написать синопсис в качестве тренировки. Вот 8 шагов, через которые вам предстоит пройти:

1. Напишите логлайн вашего фильма
2. Задайте сёттинг (англ. окружение, среда), представив читателю место действия и главных персонажей в одном абзаце. Напишите, как их зовут, чем занимаются герои, где живут и работают, в какой период времени происходит история и почему вы ее рассказываете (когда пишете имена персонажей впервые – как и при написании сценария – выделяйте их **ЗАГЛАВНЫМИ** буквами; имена второстепенных героев можно вообще не упоминать).

3. Не более чем в трех абзацах сформулируйте содержание I акта. Представьте главных персонажей и основной конфликт, развивающий историю.

4. Раскройте II акт в 2–6 абзацах. Расскажите о всех конфликтах, которые приводят к кульминации.

5. В трех абзацах перескажите III акт истории. Опишите кульминацию и развязку, а также то, как она повлияла на героев.

6. Подумайте над названием фильма (только не слишком долго). Под названием укажите жанры, к которым можно отнести фильм.

7. Подпишите синопсис, оставьте контакты.

8. Дайте почитать ваш синопсис знакомым. Если им что-то неясно, лучше переписать.

Итак, давайте повторим алгоритм написания синопсиса: логлайн – сёттинг – I акт – II акт – III акт – название – подпись – обратная связь. Все просто.

*Напишите синопсис вашей истории, руководствуясь вышеприведенной инструкцией. Получите обратную связь.*

# Формат сценария

Многие начинающие кинематографисты игнорируют общепринятые мировые стандарты написания сценария. Возможно, это наследие советской школы, где сценарий к фильму по стилю больше напоминал рассказ. Сегодня сценарий не в индустриальном формате – это странно, ведь тем самым резко понижаются (если не сводятся к нулю) шансы на то, что он будет прочитан редактором или продюсером. Но это не единственная причина писать сценарии правильно. Каждый специалист (актер, оператор, реквизитор и так далее) смотрит на ту часть текста, которая важна именно для его участка. Придерживаться общепринятого формата написания сценария – хороший тон.

На иллюстрации пример киносценария, написанного в соответствии с общепринятыми мировыми стандартами:

№ сцены

↓ 2,5 CM

78. INT. HOTEL SUITE - MORNING ← Место действия и время суток 78.

3,75 CM → The CAMERA looks through the bedroom doorway of a hotel suite into the main area. We SEE a crap game being played on a fancy crap table by GAMBLERS in tuxedos and LUCKY LADIES in fancy evening gowns. The CAMERA PANS to the right revealing: sitting on a bed, phone in hand with his back to us, the tuxedo-clad WINSTON WOLF aka "THE WOLF."

← Первое появление героя

We also see The Wolf has a small notepad that he jots details in.

Описание действия

Имя Героя  
Слева 6,75 CM

→ THE WOLF  
(into phone)  
Is she the hysterical type?  
(pause)

When she due?

(jotting down)

Give me the principals' names again?

(jots down)

Jules....

← Реплика  
Слева 5,5 CM  
Справа 4,5 CM

→ Реплика  
Слева 3,75 CM  
Справа 3,75 CM

We SEE his book. The page has written on it:

1265 Riverside Drive  
Toluca Lake  
1 body (no head)  
Bloody shot-up car  
Jules (black)

THE WOLF  
...Vincent...Jimmie...Bonnie....

He writes:

Vincent (Dean Martin)  
Jimmie (house)  
Bonnie (9:30)

THE WOLF  
Expect a call around 10:30. It's about thirty minutes away. I'll be there in ten.

Титр

He hangs up. We never see his face.

Склейка

↓ CUT TO:

TITLE CARD OVER BLACK:

"NINE MINUTES AND THIRTY-SEVEN SECONDS LATER"

CUT TO:

2,5 CM  
←

↑ 1,25 CM

Рассмотрим его подробнее. Первый повторяющийся элемент сценария – номер сцены. В некоторых сценариях он не указывается, а при необходимости отсылки к какому-либо элементу текста указывают номер страницы. Мы рекомендуем его указывать, так как это облегчает поиск.

После номера сцены идет указание на то, где происходит действие: в помещении или на улице (ИНТ. или ЭКСТ. соответственно). Нужно подчеркнуть слово «действие». То есть речь идет не о том, где будет сниматься сцена, а о том, где она происходит в самой истории. В отечественных киносценариях вы можете встретить сокращение ПАВ. Знайте, что так писать не принято, а автор подразумевает, что съемки данной сцены будут происходить в павильоне киностудии.

Далее в заголовке указывается название места действия по сценарию. Например, **НОМЕР В ОТЕЛЕ**. В локации может быть несколько комнат, поэтому иногда идет уточнение конкретного места: **НОМЕР В ОТЕЛЕ – ВАННАЯ КОМНАТА**.

Далее указывается время действия: **УТРО – ДЕНЬ – ВЕЧЕР – НОЧЬ**.

Итак, «шапка» сцены может выглядеть так:

**78. ИНТ. НОМЕР В ОТЕЛЕ – УТРО**

Далее с начала строки идет описание сцены. Здесь мы должны описывать только то, что в настоящее время реально происходит на экране (а не то, что думают герои или рассказчик). Часто встречаются следующие ошибки: «она шла по улице и размышляла о бренности бытия», «его длинные

шелковистые волосы развивались на ветру подобно ветвям ивы», «он подкрался к двери, как тигр». Все это больше подходит для романа, нежели для киносценария. Если вы новичок, пишите кратко и ясно: «девушка идет по улице, лицо задумчивое», «ветер колышет волосы [имя персонажа]», «[имя персонажа] медленно подходит к двери».

Диалоги в сценарии всегда пишутся по центру с соответствующими отступами. Имя персонажа пишется заглавными буквами. Внизу в скобках могут быть указаны необходимые пояснения: «(перебивая)», «(шепотом)», «(улыбаясь)». Имена всех новых персонажей пишутся заглавными буквами, а в скобках сразу после имени указывается краткое описание. Например: «АНДРЕЙ (блондин 25–30 лет, слегка сутулый, в очках, продавец в зоомагазине)». Примечание к примеру сценария выше: Квентин Тарантино, представляя Винстона Вульфа, не описывает своего персонажа. Вероятнее всего это связано с тем, что роль писалась специально под Харви Кейтеля.

Индустриальный формат сценария требует написания 12 кеглем шрифта Courier New. У этого шрифта есть несколько особенностей. Во-первых, это своего рода ностальгия по печатной машинке: именно при помощи нее создавались сценарии добрую половину истории кино. Во-вторых, Courier New – моношрифт. Это значит, что все буквы одинаковые по ширине. Как вы думаете, почему это может быть так важно? Ответ прост: это позволяет прогнозировать хроно-

метраж картины, ведь при таком написании в среднем на страницу сценария приходится примерно одинаковое количество символов. Принято считать, что 1 страница сценария, написанного по формату, равна 1 минуте чистого экранного времени. Таким образом, сценарии большинства полнометражных фильмов занимают от 90 до 120 страниц.

Для удобства киносценаристов создано немало компьютерных программ, которые помогают форматировать сценарий сразу же при написании. Многие из них можно скачать бесплатно в интернете: например, «КИТ Сценарист». Эта программа примечательна тем, что помимо стандартных функций автоматического форматирования текста и экспорта готового сценария, адаптирована под русский язык и содержит множество полезных фишек: проверка орфографии, возможность менять стиль на темный (чтобы снизить нагрузку на глаза ночью), создавать карточки с описанием сцен, автодополнение слов, редакторские правки прямо в программе и так далее. Но самая интересная, на мой взгляд, особенность программы – ее способность оцифровать написанный вами текст и предоставить аналитику в виде всевозможных отчетов. Количество страниц, приблизительная длина фильма с точностью до секунды, отношение действия и диалогов в процентах ко всему фильму, процентное соотношение времени суток и мест действия в сценарии, возможность фильтровать диалоги по репликам конкретного персонажа, графики структуры истории и активности персонажей и многое



другое. Эти отчеты не просто интересны, но и полезны: при помощи них можно проанализировать текст, основываясь не только на внутренних ощущениях и интуиции, но также опираясь на цифры и факты. Программа бесплатна, работает на всех основных платформах (Windows, iOS, Linux) и регулярно обновляется. Скачать КИТ Сценарист можно на официальном сайте [kitscenarist.ru](http://kitscenarist.ru)

*Прочитайте сценарий любого известного фильма на английском или русском языке. Сценарии голливудских фильмов на английском языке можно найти на крупнейшей базе сценариев Internet Movie Script Database ([imsdb.com](http://imsdb.com)).*

# Основы драматургии.

## Интенсивность-время

Существует несколько простых схем, при помощи которых можно проверить, правильно ли выстроена классическая драматургия в вашем фильме. Их использование не вытянет слабую историю, но поможет расставить акценты в сценарии, проверить, не провисает ли сюжет в одном из актов, а также убедиться в мотивированности действий главного героя.

Дальше в этой главе мы рассмотрим схемы «интенсивность-время», «перипетия», «герой и цель», «дуга характера» и «треугольник истории» из замечательной книги Роберта Макки «История: сущность, структура, стиль и принципы написания киносценария» (в России выпущена под названием «История на миллион долларов» в издательстве «Альпина»). Чтобы показать содержимое истории, в этой книге Макки слой за слоем снимает кинокожуру с известных фильмов. Снабженная десятками подробных разборов и примеров, «История на миллион долларов» рекомендуется к прочтению всем любителям кино. Пожалуй, её единственный минус состоит в отсутствии разборов современных фильмов. Впрочем, это касается всех известных мне киноучебников, поэтому было бы несправедливо считать это недостатком.

Как и в большинстве пьес, в основе классической кино-



так, чтобы зритель буквально застыл перед экраном и забыл о том, что он смотрит кино.

Рассмотрим, как начинаются известные полнометражные фильмы, логлайны которых мы рассматривали ранее.

В фильме «Жизнь Пи» мы видим историю маленького индийского мальчика, семья которого владеет зоопарком. Обстоятельства вынуждают их эмигрировать. Вместе со всеми животными они плывут на корабле, который терпит кораблекрушение. На спасательной шлюпке в открытом океане оказываются мальчик и несколько животных.

В фильме «Гравитация» астронавты осуществляют миссию к телескопу Хаббл. В результате крушения спутника неожиданно наступает внештатная ситуация: обломки летят по орбите прямо на шаттл. Команда не успевает экстренно эвакуироваться, и происходит космическая катастрофа. Выжили только два астронавта – теперь им предстоит борьба за жизнь в открытом космосе.

В фильме «Мальчишник в Вегасе» накануне свадьбы друзья отправляются в Лас-Вегас. После бурной ночи они просыпаются в полностью разгромленном номере отеля в состоянии похмелья (в оригинале фильм так и называется: Hangover), без памяти и без самого жениха. Так как никто из них ничего не помнит, им придется пошагово восстановить цепочку событий прошедшей ночи, чтобы найти своего друга.

Итак, завязка произошла – мы привлекли внимание зри-

теля. Дальше каждый акт по своей структуре будет напоминать весь фильм и обязательно заканчиваться локальным максимумом – кульминацией. Кульминация акта – это событие, которое кардинальным образом влияет на все дальнейшее повествование. Примеры: убийство, новая информация о ключевых персонажах, возвращение, ответ на предложение, моральная дилемма и так далее.

В фильме «Мальчишник в Вегасе» героям (как и зрителям) все время кажется, что загадка вот-вот разрешится, история будет восстановлена, а жених найден. На этой игре ожиданий и построена драматургия фильма. В конце каждого акта надежда растворяется, друзья погружаются в новый виток проблем.

В «Гравитации» Альфонсо Куарона герой Джорджа Клуни ставит таймер на часах, поясняя, что обломки спутника обойдут круг по орбите и вернутся. Как вы, наверное, догадались, за время фильма они возвращаются ровно 3 раза. Совпадение? Не думаю. В первом акте главные герои обнаруживают разрушенный шаттл и принимают решение лететь на ближайшую космическую станцию. Гибелью одного из них при столкновении со станцией заканчивается первый акт. Затем прилетают обломки и происходит разрушение, но героине Сандры Баллок удастся отстыковаться от станции. Второй акт завершается попыткой самоубийства, которая заканчивается тем, что она находит силы и способ бороться за жизнь дальше. В третьем акте героиня летит на китайскую

станцию, достигает ее, но начинается пожар, к тому же снова прилетают обломки.

В «Жизнь Пи» первый акт завершается тем, что тигр съедает животных в лодке, и Пи делает себе отдельный плот. Во втором акте мальчик и тигр проходят через серию испытаний открытого океана. В третьем акте они находят остров, но только, чтобы обнаружить его тёмную, хищную природу.

Авторы всегда стараются играть со зрителем и достичь в повествовании низшей эмоциональной точки перед тем, как вознести героя (и зрителя вместе с ним) на самый верх. Так происходит в каждом акте, особенно перед кульминацией фильма.

В «Жизнь Пи» низшая точка – это обманутая надежда на спасение. Остров пожирает своих обитателей, поэтому мальчику с тигром приходится вернуться в океан.

В «Мальчишнике» парни оказываются в ситуации, когда им едва не приходится рассказать правду жене своего потерявшегося друга (что для героев означало бы поражение).

В «Гравитации» низшая эмоциональная точка происходит в конце второго акта, когда героиня перестает бороться за жизнь и решает умереть.

Вскоре после низшей эмоциональной точки происходит кульминация. В этом драматургия во многом повторяет нашу жизнь, где перед большим успехом часто происходит и самое большое падение.

В «Мальчишнике» это восстановление событийной кар-

тины и обнаружение жениха.

В «Гравитации» – достижение китайской станции и успешная эвакуация.

В «Жизнь Пи» – спасение на суше.

Как ни странно, фильм не заканчивается кульминацией. Представьте, если бы в фильме «Жизнь Пи» титры пошли сразу после того, как тигр ушел в джунгли, не оглянувшись на своего спасителя. Представьте, если бы в «Гравитации» все закончилось вхождением космического аппарата в атмосферу, а в «Мальчишнике» – обнаружением Дага на крыше отеля. Зритель вышел бы из зала с тянущим ощущением недосказанности и незавершенности истории, потому что в конце не отпустило, не были расставлены все точки над *i*.

Раз уж зритель позволяет манипулировать своими чувствами, вы должны принимать ответственность за то, с каким ощущением он уйдет после просмотра. Зрителя нужно отпустить удовлетворенным. Именно для этого и существует развязка.

В «Мальчишнике» мы наслаждаемся свадьбой, танцами и подборкой фотографий, сделанных той самой ночью, когда потеряли жениха (последнее важно, потому что удовлетворяет естественное любопытство зрителя). В «Гравитации» мы видим приземление космического аппарата на воду. Когда героиня выплывает и делает первый шаг на земле происходит символическое появление нового, победившего стихию в борьбе за жизнь, человека. В «Жизнь Пи» боль

и грусть от осознания животной природы тигра сменяется успокоением, ведь зритель переносится в будущее (откуда и велось повествование). Мы видим, что Пи женат, у него есть дети и он, похоже, счастлив.

Развязка — такой же ключевой элемент фильма, как и кульминация. Конечно, не каждый фильм (особенно жанровый) должен заканчиваться сценой танцев. Однако зритель будет благодарен, если вы позволите после просмотра унести с собой не чувство безнадежности и экзистенциального тлена, а умиротворение или даже настоящее удовольствие (что не обязательно предполагает хэппи-энд).

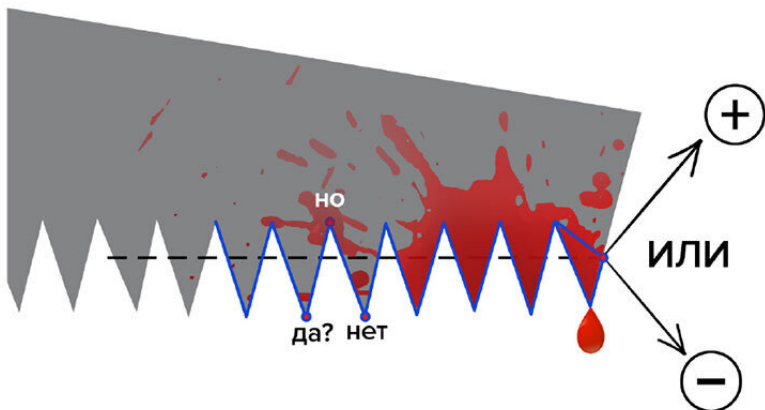
*Напишите на карточках ключевые сцены вашего фильма. Теперь расположите их на столе так, чтобы они образовали график интенсивность—время. В каком акте герой оказывается в низшей эмоциональной точке? Есть ли у вас развязка или фильм заканчивается сразу после кульминации?*



# Основы драматургии. Перипетия

Перипетия (греч. *περίπτεσις*, «внезапная перемена в жизни, неожиданное осложнение, труднопреодолимое обстоятельство») – один из существенных элементов драматургии, обозначающий неожиданный поворот в развитии сюжета и усложняющий повествование.

Если мысленно увеличить масштаб рассмотренной ранее драматургической схемы «интенсивность-время», то сюжетная линия фильма будет напоминать синусоиду. А сюжетная линия хорошего фильма – зубцы пилы: чем более неожиданные и резкие повороты, тем интереснее для зрителя.



В сюжете фильма перипетию легко обнаружить при помощи техники «да? но нет», которая показывает, достигает ли герой конечной цели (в этом смысле весь фильм представляет собой череду попыток).

Сначала герой формулирует какую-либо гипотезу. Например, в фильме «Гравитация» она может звучать так: «Мы доберемся до шаттла и сможем спастись». У зрителя возникают ожидания по поводу проверки этой гипотезы: она либо верна, либо нет. Если зритель сопереживает героям, он больше склонен верить в успех их гипотез, поэтому его реакцию можно вербализовать как «да?» (вопросительная интонация). Когда героям «Гравитации» удастся достигнуть космического корабля, мы видим, что он полностью разрушен, а члены экипажа погибли. Тут в сознании зрителя возникает «однако» или «но». После того, как герои фиксируют реальность в диалоге, становится окончательно ясно: «нет», гипотеза неверная. Получилось: да (добрались до шаттла), но (шаттл разрушен) нет (спасение здесь невозможно). После этого герои формулируют новую гипотезу: «Полетим к орбитальной станции, потому что к ней пристыкован российских космический корабль, на котором теоретически можно спастись». И так далее.

В фильме «Мальчишник в Вегасе» игра с ожиданиями зрителя строится на восстановлении событийной картины и поисках жениха. Герои каждый раз предполагают, что очередное их действие поможет найти друга, и каждый раз (пе-

рипетия за перипетией) что-то этому мешает.

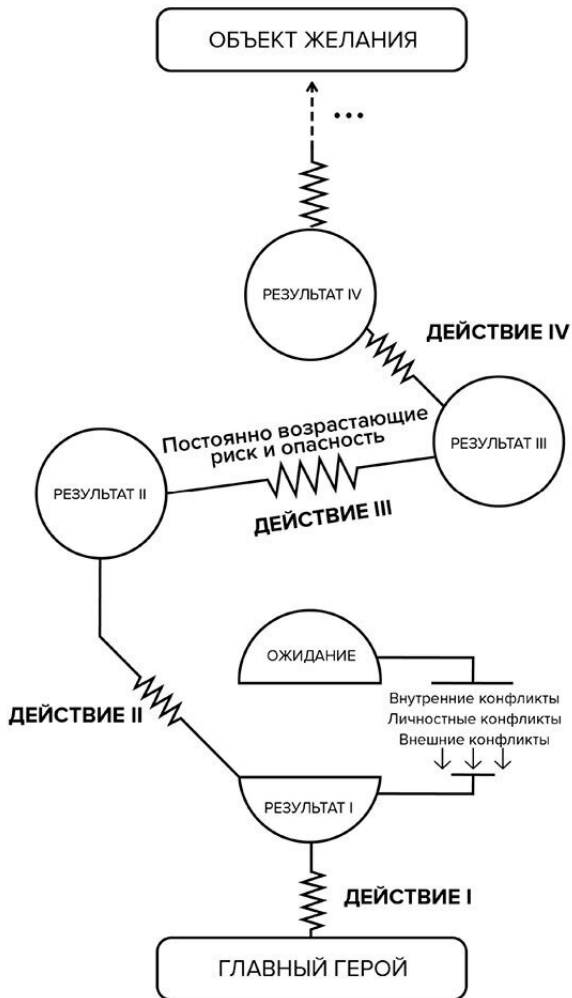
В фильме «Жизнь Пи» в силу сюжета главный герой пассивен, что не характерно для классической драматургии. Он сильно ограничен в возможности влияния на свою судьбу (потому что находится в шлюпке посреди открытого океана), но и здесь мы можем задать такую схему, если правильно сформулируем конечную цель. Предположим, что его задача – победить стихию. Весь фильм герой с ней борется, и в конце концов спасается, одерживая победу.

Как видно из иллюстрации, кульминация в конце акта (который теперь представлен набором перипетий) выражается в «побуждающем происшествии»: происходит что-то такое, что выбивается из общего хода повествования и либо сильно приближает, либо отдаляет героя от достижения цели (имеет характерную полярность + или —).

*Посмотрите свой сценарий и сосчитайте количество сюжетных поворотов. Проверьте по формулировке «да? но нет», как часто вы обманываете ожидания зрителя относительно достижения героем своей цели? Нарисуйте и проанализируйте график перипетий сюжета вашего фильма. На что он больше похож: на синусоиду или на зубцы пилы?*

# Основы драматургии. Герой и цель

Посмотрим на схему перипетий сюжета под другим углом. Теперь нас будет интересовать, что же мешает герою достичь своей цели. Итак, герой сформулировал гипотезу и совершил какое-то действие. Очевидно, цель не достигнута. Под натиском различных факторов возникает брешь между ожиданием и результатом. Что это за факторы?



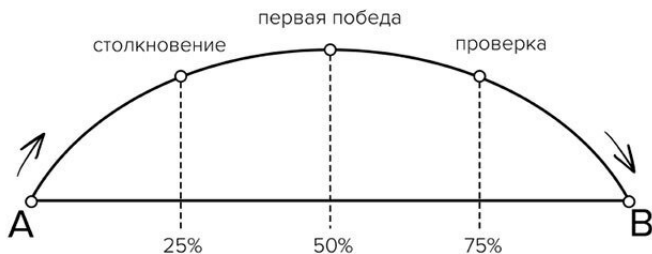
Во-первых, это внутренние конфликты – сомнения, самобичевание, моральные дилеммы, депрессия, переживания и так далее. Следующий фактор – личностные конфликты. Сюда можно отнести проблемы с людьми из ближайшего круга: семьей, любимым человеком, друзьями, коллегами по работе. Третий вид конфликтов – внешние. К ним относят давление общества, закона, разного рода форс-мажоры (наводнения, катастрофы и так далее).

В фильме «Мальчишник в Вегасе» герои раз за разом тестируют гипотезы относительно того, где может находиться их друг. И каждый раз вместе со зрителями они приходят не к тому, чего ожидали. Какие факторы влияют на героев на протяжении фильма? Лишившийся зуба стоматолог вечно ноет и мыслит неконструктивно – внутренний конфликт. Вместе с другими разочарованиями, это приводит к ссорам между друзьями – личностный конфликт. Попадание в полицейский участок или ошибка с «чёрным» Дагом (когда оказалось, что они случайно выкупили у мафии вовсе не своего друга) – внешний конфликт. В любой истории с активными главными героями мы будем наблюдать наличие конфликтов, вызванных действиями по достижению главной цели.

*Проанализируйте свой сценарий по схеме «герой и цель». Сколько попыток достижения цели предпринимает ваш герой? Какие факторы мешают ему в каждом из случаев?*

# Основы драматургии. Дуга характера

Истинный характер человека проявляется под давлением, вне зоны комфорта. Только состояние выбора, усиленное временным фактором, может заставить героя расставить приоритеты и показать свое истинное лицо. Риск, на который в подобных ситуациях приходится идти, приводит к неизбежным изменениям сознания. В правильно выстроенной драматургии с героем к концу фильма тоже происходят изменения.



В фильме «Гравитация» Сандра Баллок – astronaut, совершающий космическую миссию. Затем происходит катастрофа и начинают разворачиваться события, создающие жесткое давление на героев и требующие решительных дей-

ствий. В непредсказуемой, смертельно опасной среде героиня начинает паниковать, и зритель быстро знакомится с ее внутренней проблемой – потерей дочери в результате несчастного случая. Глубоко внутри её дух сломлен и в чрезвычайной ситуации это становится ясно, потому что ей трудно найти силы бороться за свою жизнь. После неудачной посадки на космическую станцию и запутывания в стропах парашюта героине приходится выбирать: или улететь в открытый космос вдвоем с напарником, или отпустить его руку и спастись самой. Для героя Джорджа Клуни выбор очевиден, он мыслит рационально и жестко, поэтому принимает решение за нее (и погибает один).

Психологическая травма и тот факт, что в сложившейся экстремальной ситуации она осталась одна, окончательно деморализует героиню. Обнаружив отсутствие топлива у российского космического корабля, на котором можно было вернуться на Землю, она решает умереть и выключает подачу кислорода. На экране происходит битва героини с проблемой утраты воли к жизни, в результате которой она одерживает первую победу.



# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

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

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